

SHIFT APPENS

Keep on shiftin'

Regulamento Oficial Shift APPens 2019

Shift APPens

O Shift APPens é um evento que reúne entusiastas de todo o país num ambiente informal e descontraído e testa as suas skills num hackathon de 48h. Em paralelo com a competição existem diversas atividades onde tudo pode acontecer! Talks, demonstrações tecnológicas, desafios, quiçá, lutas de espadas...

Modelo

O evento consiste numa "maratona" na qual os participantes devem organizar uma equipa de 2 a 4 elementos com o intuito de desenvolver uma ideia e por fim apresentar o trabalho realizado a um júri. Não há horas oficiais para dormir e, no fim, os melhores projetos serão premiados.

Objetivo

O objetivo do evento é promover o networking nacional entre estudantes, profissionais e empresas da área de desenvolvimento de software e hardware, proporcionando-lhes um ambiente único para testarem as suas ideias e melhorarem as suas competências.

Random

O Shift APPens destaca-se pelo seu ambiente descontraído e informal. O evento nasceu com o propósito de incentivar o desenvolvimento software e hardware num meio que apela à troca de ideias entre os participantes, à criatividade, ao desafio e à melhoria das soft skills pessoais. Cada nova edição procura focar ainda mais estas características e incentivar mais pessoas a entrar no espírito do evento. Jogos, desafios, atividades incomuns e todo o tipo de entretenimento estarão presentes neste hackathon.

Introdução

O Shift APPens 2019 é realizado e organizado pelo Núcleo de Estudantes de Informática da Associação Académica de Coimbra e pela jeKnowledge, Júnior Empresa da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra, com o apoio da Câmara Municipal de Coimbra.

O Shift APPens é um hackathon, um evento de desenvolvimento colaborativo que contará com uma variedade de atividades complementares nas áreas de aplicações web, mobile e desktop, jogos, design, UX, entretenimento e sociais.

O evento não tem fins lucrativos e todos os recursos arrecadados serão usados para a produção e melhoria do próprio encontro.

O evento terá início às 14h00 do dia 5 de Abril de 2019 e terminará por volta das 20h00 do dia 7 de Abril de 2019 e terá lugar no Pavilhão Multidesportos Dr. Mário Mexia, em Coimbra.

O site oficial do Shift APPens 2019 encontra-se disponível em <http://shiftappens.com/> e nele qualquer pessoa pode inscrever-se, obter mais informações sobre o evento, entrar em contato com a Organização do evento, podendo fazer sugestões e críticas para o aperfeiçoamento das atividades, entre outros.

Informações Gerais

Participação

O evento está aberto a todos e tem um custo de 10€ e 15€ por elemento, caso seja estudante ou profissional, respectivamente.

As vagas são limitadas e, por esta razão, existem um número de bilhetes disponíveis contados.

A aquisição de um bilhete para o evento garante ao participante todos os benefícios oferecidos pela organização durante o evento. Refeições, dormidas, e outros estão assegurados após a compra da entrada para o evento.

A venda de bilhetes começa a dia 4 de Março, e acabará a uma semana do evento, a alteração da data de fecho da venda de bilhetes pode ser alterada, caso a organização assim o entenda.

Depois da aquisição do bilhete, como membro participante do evento, apenas terás de te preocupar em juntar e organizar a tua equipa para que estejam presentes no evento. Caso não possuas uma equipa previamente, é aconselhado pela organização, que procures formar uma equipa ou te juntar a equipas incompletas durante o evento.

Equipa

Apesar das inscrições serem individuais, é desejável que todos os candidatos formem uma equipa. Para que ninguém fique sozinho, haverá um formulário onde membros com bilhetes já adquiridos poderão apontar os membros da sua equipa e finalizar assim o último passo necessário antes do evento. Além disso, haverá também um momento no início do evento no qual os participantes terão oportunidade de se conhecer e criar uma equipa. Para que possam participar na competição, as equipas terão de ser constituídas por 2 a 4 elementos. É ainda recomendável que os elementos possuam skills diversificadas para que cada equipa esteja apta a responder a qualquer desafio durante o evento.

Os participantes só podem estar envolvidos numa equipa e consequentemente apenas no projeto realizado pela mesma. As equipas são livres para desenvolver mais que um projeto, de forma a que concorram a mais que um dos desafios dos parceiros ou na competição geral.

Instalações

O Shift APPens '19 será realizado no Pavilhão Multidesportos Dr. Mário Mexia, em Coimbra. O Pavilhão estará organizado em diversos espaços fundamentais:

Campo Multidesportivo, onde os participantes irão passar a maior parte do tempo. Cada participante terá direito a uma mesa de trabalho junto da sua equipa, acesso a uma tomada elétrica e cabos ethernet. É também neste espaço que se encontra o palco onde serão realizadas as apresentações finais e as sessões de abertura e encerramento e as zonas proporcionados pelas diversas Empresas parceiras;

Balneários, dos quais todos os Participantes, Staff e membros das Empresas poderão usufruir inclusivamente para tomar duche;

Zona de Coffee-Breaks e Refeições;

Zona Lounge, que servirá para que todos possam descontraír, realizar algumas atividades extra ou até mesmo dormir caso desejem;

Sala de Formação, na qual vão decorrer Workshops, Talks, entre outros;

Zona Sleep, no qual os participantes poderão dormir e descansar em momentos que desejem.

A Organização aconselha que cada participante se faça acompanhar de um saco de cama, almofada e roupa confortável. Caso desejem trazer mais alguma coisa para se sentirem confortáveis durante a dormida, são livres para o fazer.

Alimentação

A Organização assegura todas as refeições, desde o jantar de sexta-feira até ao almoço de Domingo (refeições incluem pequenos-almoços, almoços e jantares). Os participantes irão ter ainda direito a coffee-breaks regulares, inclusive durante a noite e também será permitido trazer mantimentos de fora. Caso tenhas alguma restrição alimentar, devem informar a organização sobre tal, para que a mesma possa procurar substitutos de refeições que possam assegurar as tuas refeições.

Slack

O Slack é o meio de comunicação oficial do evento e é desta forma que será estabelecida a ligação entre Participantes, Equipas, Empresas e Organização.

O registo será feito após o check-in e a plataforma será usada para anúncios, desafios, e esclarecimento de dúvidas.

Desafios

Existirão outros desafios para além do hackathon. Estes podem ou não ser relativos ao projecto, individuais ou em equipa e serão apresentados no início do evento pelas respectivas empresas que o organizam.

Todas as equipas têm liberdade para entrar ou não nestes desafios.

A entrada nestes desafios significa que os vários projetos devem seguir certas regras determinadas previamente, o que origina consequentemente mais trabalho e também a possibilidade de obter mais prémios caso sejam os respectivos vencedores dos desafios em que entrem.

Competição

Tema

O Shift APPens não dita nenhum tema que os participantes devam seguir.

Espera-se que

os participantes desenvolvam integralmente um produto inovador no decorrer do evento

(software ou hardware). Ideias, conceitos e a organização da equipa são parâmetros que podem ser pensados antes do evento mas o projeto em si deve ser desenvolvido nas 48 horas da competição.

Neste ano em específico, existirão desafios sociais introduzidos na competição geral, que têm como objetivo, introduzir as equipas a temas como envelhecimento ativo, saúde, bem-estar e outros. Caso os participantes optem por algum destes temas, terão o apoio durante o evento para garantir que o esforço dedicado é bem encaminhado. A participação nestes temas, significa também a possibilidade de ganhar mais prémios, caso sejam os vencedores dos mesmos.

Formato da avaliação

A participação na competição é facultativa e apenas equipas entre 2 a 4 pessoas são aceites.

As equipas que decidam concorrer terão que preencher um campo de texto relativamente ao projeto, no site do evento, e submeter um vídeo, em fases distintas no channel específico do slack que será indicado em algum momento da competição. A avaliação termina com a apresentação final das equipas apuradas perante o júri e os restantes participantes.

Com este método pretende-se garantir uma avaliação justa, assegurando, deste modo, que cada a equipa desenvolveu o projeto durante o decorrer do evento.

Informação Relativa ao Projeto

Até ao final do primeiro dia do evento, 12h00 do dia 6 de Abril, sábado, todas as equipas devem apresentar um pequeno resumo que descreva o tema, tecnologias, equipa e breve descrição do objetivo do projeto, caso desejem participar em alguma das competições. Caso achem viável e o queiram fazer, podem também juntar a esta informação um pequeno vídeo de apresentação de equipa. Este vídeo poderá ter no máximo 2 minutos de duração.

Esclarecimento de dúvidas

Depois das apresentações. os participantes devem estar preparados para responder a qualquer pergunta sobre o projeto, para esclarecer possíveis dúvidas que possam ter surgido aos jurados.

Critérios de avaliação

Os principais pontos tidos em conta na avaliação de um projecto no Shift APPens são os seguintes:

- Implementação
- Conceito/Ideia
- Complexidade da solução
- Pitch

Implementação

Este critério procura focar-se na percentagem de projeto desenvolvida, percentagem que foi desenvolvida no decorrer do evento, assim como o quão funcional se encontra o projeto.

Não se pretende com isto avaliar apenas o código, mas sim também, o quanto foi feito durante as 48 horas.

Conceito/Ideia

O critério de conceito/ideia pretende avaliar a solução pensada / desenvolvida de acordo com a inovação que esta apresenta em relação a soluções semelhantes ou à falta de soluções do mesmo tipo. Ideias que possam vir a ter um impacto positivo na sociedade e ajudar a mesma são outros pontos que encaixam dentro deste critério.

Complexidade da solução

Dentro deste critério será avaliado que tipo de ferramenta / tecnologia foi usada para desenvolver a solução apresentada. Neste critério questões de UI / UX da solução serão também tomadas em conta quando efetuada uma avaliação.

Pitch

O pitch tomará lugar no final do hackathon. O seu objectivo é vender o produto e o trabalho desenvolvido durante as 48h.

O pitch tem uma duração de 2 minutos, não havendo limite no número de elementos a apresentar. Ao fim deste tempo a apresentação será interrompida, serão feitas algumas perguntas e a equipa seguinte subirá ao palco.

Neste critério temos como objetivo avaliar a capacidade de comunicação / argumentação apresentada durante a apresentação, assim como os meios e auxiliares usados durante a mesma, e ainda a existência de um protótipo funcional da solução idealizada.

Termos e Condições

Segurança

O Evento pretende ser informal e familiar e espera-se que haja uma competição saudável. A Organização não permitirá qualquer distúrbio, agressão ou ofensa entre quaisquer entidades durante o Evento e reserva o direito a expulsar do Evento qualquer participante que tenha uma conduta inapropriada.

Para o conforto e segurança de todos, os seguintes itens não são permitidos no Evento ou no Local:

- álcool adquirido fora do Local;
- drogas ou substâncias ilícitas;
- animais (excepto animais de serviço: como cães-guia);
- armas de fogo e qualquer objecto que possa ser usado como arma;
- fogo de artifício;
- equipamento de amplificação sonora, apitos ou megafones;
- artigos promocionais, comerciais, políticos, religiosos ou ofensivos não autorizados de qualquer natureza, incluindo roupas, faixas, sinais, símbolos e folhetos ou panfletos;
- ou qualquer outro objecto que possa ser considerado perigoso e capaz de causar um incómodo público e que possa ser usado para distrair, obstruir ou interferir com a fruição do Evento por parte de outro Participante no Evento.

Caso o Participante possua um ou mais itens proibidos, a Organização reserva-se o direito de expulsar imediatamente esse Participante e, quando for o caso, denunciá-lo às autoridades policiais.

Cada Participante será responsável por trazer os itens apropriados para a sua saúde, higiene pessoal e bem-estar. A Organização recomenda que cada Participante traga roupa apropriada para dias quentes e noites

frias, a sua medicação e outros itens pessoais associados à estadia.

A Organização não será responsável por fornecer aos Participantes nenhum outro produto para além do que está descrito neste documento.

A Organização não será responsável por bens perdidos ou roubados. No entanto, o Staff estará presente nas várias divisões durante todo o Evento e existirá também um local onde poderá ser guardado material mas é aconselhado que nada valioso seja deixado ao alcance da vista.

Direitos de Imagem

Ao entrar no Evento e no Local, o Participante consente irrevogavelmente, a título gratuito, à:

- gravação da sua imagem e/ou voz por qualquer meio (incluindo mas não limitado a gravações de áudio e gravações visuais feitas por câmeras de televisão e por fotografos);
- participação em emissões ao vivo e transmissões;
- a exploração comercial em todo o mundo das suas imagens, por qualquer meio, pela Organização ou pelos seus afiliados autorizados e Parceiros Comerciais.

No caso de menores que entraram no Evento e Local, considera-se que o pai/mãe do menor ou o tutor legal expressamente autorizou o uso de imagens do menores em conformidade com as alíneas anteriores.

No ato da inscrição e aceitação destes Termos e Condições, o Participante declara e garante ter obtido e possuir as autorizações necessárias por parte dos outros membros da sua família/grupo.

Soberania da Organização

A Organização terá o direito de modificar estes Termos e Condições a qualquer momento.

No caso em que uma cláusula dos presentes Termos e Condições seja declarada nula, essa circunstância não afetará a validade das restantes cláusulas dos presentes Termos e Condições.

O Participante reconhece e concorda que, sem prejuízo de quaisquer outros direitos que a Organização possa ter, se o Participante violar qualquer um destes Termos e Condições, pode:

- ser recusada a sua entrada no Local;
- ser expulso do Local;

- ver a sua inscrição no Evento cancelada sem reembolso ou recompensa.

A presença dos Participantes no Evento corre por sua conta e risco. Na medida do permitido pela legislação aplicável, e sem prejuízo de situações em que nenhuma limitação é possível, a responsabilidade da Organização face a um Participante será limitada e não pode exceder em qualquer circunstância o valor da inscrição paga pelo referido Participante.

Para situações não previstas neste Contrato, os Termos e Condições não devem restringir os direitos da Organização ao abrigo da lei geral.

A organização do Shift APPens

SHIFT APPENS