

2019

BREAKING DEV

Regulamento Geral

Organizadores

NEETI

Com o apoio

 **TÉCNICO**
LISBOA

Introdução

O **BreakingDev** é um Hackathon, com a duração de 48 horas, nas quais os participantes terão de desenvolver um projeto completamente à sua escolha.

Esta 4ª edição vai decorrer de **11 a 13 de Outubro** de 2019, no Instituto Superior Técnico - Campus do Taguspark.

A organização está a cargo do **Núcleo de Estudantes de Engenharia de Telecomunicações e Informática do Instituto Superior Técnico (NEETI-IST)**, tal como nas edições anteriores.

Enquanto organização, o nosso principal objetivo é que durante as 48 horas de competição os concorrentes não tenham de pensar em mais para além do projeto que estão a desenvolver.

Pretendemos que acima de tudo esteja seja uma competição saudável e em que os participantes se sintam inspirados e motivados para tornarem as suas uma realidade.

Neste documento estão mais informações relativas ao evento bem como as regras que regem a competição.

Localização e Recinto

Como em anos anteriores, o evento vai decorrer no **Campus do Taguspark do Instituto Superior Técnico**, situado em Oeiras. O Átrio Central do edifício é o espaço que recebe os participantes durante a competição. As salas adjacentes servem de apoio ao evento, servindo de espaço para as refeições, lazer e descanso.

Cada equipa terá no recinto uma mesa e um espaço próprio para os equipamentos que decidirem trazer. A organização não se responsabiliza por eventuais perdas que ocorram durante o evento, no entanto, **o acesso ao recinto é exclusivo a participantes no evento**, patrocinadores e a outros convidados da organização. Apesar de em edições anteriores nunca se ter verificado uma situação destas, a organização disponibiliza aos participantes um espaço de segurança adicional se quiserem deixar equipamentos ou valores.

Todas as refeições durante o evento são da responsabilidade da organização, e teremos em atenção restrições alimentares dos participantes. Também haverá no recinto condições para quem preferir trazer a sua própria comida.

Durante a noite, haverá espaços próprios, com menos perturbações e barulho para os participantes passarem a noite. Devem no entanto trazer os sacos de cama e/ou colchões que considerem adequados. Também é possível trazer tendas ou similares, reservando a organização o direito de as mover para um local que considere apropriado dentro do recinto.

Participantes

São elegíveis a participar todos os alunos matriculados (no ano letivo de 2018/2019 ou 2019/2020) em qualquer instituição de Ensino Superior, de qualquer ano e de qualquer curso.

A organização reserva-se o direito de aceitar inscrições excepcionais em circunstâncias que não as mencionadas.

As equipas em competição devem ter entre 2 a 4 participantes.

Para efetuar a inscrição, cada participante deve criar uma conta de utilizador na nossa plataforma online (breakingdev.pt) e fornecer alguns dados. Assim que validado o perfil por parte da organização, o utilizador pode criar uma equipa, e convidar outros utilizadores para se juntarem. Estes dados são geridos de acordo com a nossa política de privacidade.

É possível criar uma conta de utilizador mesmo sem ter uma equipa planeada. A plataforma inclui um sistema de pesquisa para procurar equipas que procurem mais membros, ou então, outros utilizadores sem equipa.

Cada equipa é também validada por parte da organização. Após esta validação torna-se impossível alterar os dados da equipa, e deve ser efetuado o pagamento de cada participante para tornar a inscrição oficial.

A participação no BreakingDev tem um custo associado de 10 Devs por participante, havendo períodos com preços promocionais, e descontos para parceiros, participantes de edições anteriores, entre outros. Se achas que te qualificas para um destes descontos, entra em contacto com a organização.

Após o pagamento da inscrição não são permitidos cancelamentos, nem concedidas devoluções. A organização permite no entanto, que em casos devidamente justificados, sejam trocados os participantes de uma equipa, até um limite de 48 horas antes do evento.

Os prazos para as inscrições serão anunciados pela organização nas redes sociais e no site do evento.

Categorias

O **BreakingDev** permite aos participantes concorrer com qualquer ideia que tenham, reservando-se o direito da organização excluir ideias que considere indecentes ou inadequadas.

No entanto, a competição encontra-se dividida em duas categorias principais: **Web e Jogos**.

Estas categorias destinam-se a conseguir encontrar vencedores mais diferenciados. Na nossa opinião enquanto organizadores, não faz sentido comparar uma plataforma Web e um Jogo e conseguir apurar qual é o melhor, como tal, a competição está dividida, tendo cada categoria o seu próprio vencedor.

Cada equipa pode escolher uma única categoria em que pretende participar, indicando-a no momento da inscrição da equipa.

A **categoria Web** destina-se a plataformas Web ou outros projetos direcionados à Internet. Alguns exemplos de plataformas Web populares incluem o Google Docs, Codepen.io, Trello, entre outros.

As principais tecnologias utilizadas nesta categoria são as linguagens habitualmente usadas nas páginas Web, como o HTML, CSS e Javascript, mas também outras frameworks e ferramentas como o NodeJS, Angular, React.

Projetos que incluam hardware ou sejam direcionados para a Internet das Coisas também são adequados a esta categoria.

A **categoria de Jogos** é adequada precisamente a qualquer equipa que pretenda desenvolver um jogo. Seja um jogo de puzzle, shooter ou qualquer outro género, direcionado a qualquer plataforma e número de jogadores.

As principais tecnologias utilizadas nesta categoria são ferramentas como o Unity ou o Unreal Engine. No entanto são permitidas qualquer outra, bem como linguagens diversas.

Lembramos que o principal interesse desta categoria são os jogos, não tanto a forma como são feitos. Um exemplo seria um jogo feito com tecnologias tipicamente Web como o Javascript. Cabe a cada equipa decidir onde a sua ideia é mais adequada.

Cada categoria tem uma equipa vencedora, sendo os prémios para cada equipa de valor semelhante.

Challenges

Para além das duas categorias principais, o BreakingDev oferece uma série de challenges adicionais, de forma a recompensar outros projetos pelas suas mais valias. Estes challenges são transversais às duas categorias principais e todas as equipas estão automaticamente habilitadas a vencer. Tal como nas categorias, cada challenge têm uma equipa vencedora.

A+ Award: Este challenge pretende encontrar o projeto com maior benefício para a comunidade académica, alunos e professores. Em edições anteriores, uma equipa desenvolveu uma plataforma Web para encontrar colegas de grupo para projetos.

Innovation Award: Destina-se ao projeto mais inovador de entre todos a concurso. Normalmente este challenge recompensa a ideia mais original ou que utilize tecnologias já existentes de forma inovadora.

Picasso Award: Este desafio é uma estreia na edição deste ano e pretende destacar um projeto com maior atenção ao design. Seja no desenvolvimento do front-end de uma aplicação Web ou então aos gráficos de uma personagem de um jogo. O objetivo é escolher um projeto com excelentes elementos de design ou com maior originalidade nos mesmos.

Crowd Award: Este é o desafio mais único a concurso e é votado pelos participantes. Cada equipa poderá escolher qual é a sua equipa concorrente preferida. Seja pela projeto que desenvolveram ou então simplesmente pela presença animada durante o fim-de-semana. Este ano este challenge terá um método de votação diferente, que será anunciado mais perto do evento.

Apresentação e Avaliação

No final das 48 horas de competição, **cada equipa terá de apresentar a sua ideia** e o trabalho desenvolvido a um Júri constituído por convidados da organização. Esta apresentação tem uma duração máxima de 4 minutos, com tempo adicional para perguntas dos jurados.

A escolha dos vencedores é efetuada pelo Júri segundo critérios definidos pelo mesmo durante o evento. A organização sugere alguns parâmetros, seguindo os modelos de edições anteriores, no entanto, os jurados são livres de os alterar.

O Júri elege as equipas vencedoras das duas categorias principais. Os vencedores de cada challenge (com exceção do Crowd Award) são escolhidos por um convidado da empresa patrocinadora desse challenge, se existente.

Regras da Competição

Apesar de ser uma competição, orgulhamo-nos do ambiente que temos criado entre todos os participantes nos últimos anos. Como tal, **a regra mais importante é fazer todo o trabalho durante o evento**. Ou seja, código, desenhos, bases de dados, entre outros, devem ser feitos durante as 48 horas da competição.

O espírito da competição é que todas as equipas partam em pé de igualdade e se divirtam durante todo o fim-de-semana. Incentivamos que as equipas tragam a sua ideia delineada, no entanto **pedimos que todo o trabalho seja feito já durante o evento**.

Podem ser utilizadas frameworks, ambientes de desenvolvimento e bibliotecas disponíveis online. (Ex: jQuery, Unity, Bootstrap)

No caso de equipas de Jogos, podem ser utilizados alguns assets disponíveis publicamente online, como texturas, modelos 3D ou sons. No entanto, alertamos que para o Picasso Challenge não serão contabilizados elementos feitos por elementos externos à equipa participante.

Caso tenhas dúvidas se alguma ferramenta pode ou não ser utilizada, recomendamos que perguntes diretamente à organização, que fica com a responsabilidade de analisar outros casos omissos.

Para fazer cumprir esta regra, todas as equipas deverão utilizar um repositório Github, fornecido pela organização, e fazer duas submissões em momentos específicos das 48 horas, que serão comunicados no início do evento.

A organização reserva o direito de excluir da competição qualquer equipa que entenda não ter cumprido esta regra, nunca se tendo verificado esta situação nas edições anteriores.

Prémios

Cada categoria e cada challenge terá um prémio para a equipa vencedora. Estes prémios podem ser coletivos ou individuais para cada participante. No caso de prémios individuais é atribuído um a cada membro da equipa vencedora.

Os prémios serão divulgados através das redes sociais e no site do evento, no máximo até 7 dias antes do início do evento.

Normas Gerais

Para ajudar a garantir a comodidade de todos os envolvidos, a organização proíbe de entrarem no recinto os seguintes:

- Álcool, drogas ou outras substâncias ilícitas;
- Armas de fogo ou brancas;
- Qualquer outro objeto que a organização considere que está a afetar negativamente o decorrer do evento ou os outros participantes.

A organização reserva o direito de expulsar do evento qualquer participante que não cumpra com este regulamento, sem direito a indemnização.

No ato da inscrição, ao consentir com este regulamento, o participante autoriza a captação e partilha de imagens e/ou voz por qualquer meio, tanto pela organização como pelos parceiros do evento.

No caso dos menores de idade que queiram participar na competição, é necessária uma declaração (previamente disponibilizada pela organização) assinada pelo responsável legal do menor, autorizando a participação do mesmo e declarando que é responsável por qualquer ação do menor.

A organização pode alterar este regulamento a qualquer momento, bem como tomar uma decisão para uma situação omissa do mesmo. O anulamento de um ponto deste regulamento não afeta os restantes.

Contactos



breakingdev@neeti.tecnico.ulisboa.pt



geral@neeti.tecnico.ulisboa.pt



<https://www.facebook.com/BreakingDev>



<https://www.facebook.com/NEETI.IST>