



HACKATHON

by **Aveiro Tech City**



ÍNDICE

Preâmbulo.....	3
CAPÍTULO I - DISPOSIÇÕES GERAIS	4
Artigo 1.º - Objeto.....	4
Artigo 2.º - Objetivos.....	4
Artigo 3.º - Definições	4
Artigo 4.º - Destinatários.....	5
Artigo 5.º - Desafios.....	5
Artigo 6.º - Calendarização e Programa.....	5
CAPÍTULO II - INSCRIÇÕES	6
Artigo 7.º - Participantes	6
Artigo 8.º - Projetos	8
Artigo 9.º - Apoio	8
CAPÍTULO III - HACKATHON	8
Artigo 10.º - Espaço e Equipamentos.....	8
Artigo 11.º - Hackathon.....	9
Artigo 12.º - Mentores	11
CAPÍTULO IV – PITCH.....	11
Artigo 13.º - Apresentação de Projetos	11
CAPÍTULO V - SELEÇÃO	11
Artigo 14.º - Critérios de Avaliação	11
Artigo 15.º - Júri	12
Artigo 16.º - Anúncio de Vencedores.....	12
CAPÍTULO VI - PRÉMIOS	12
Artigo 17.º - Prémio.....	12
CAPÍTULO VII - DISPOSIÇÕES FINAIS	13
Artigo 18.º - Termos de Colaboração.....	13
Artigo 19.º - Proteção de Dados	14
Artigo 20.º - Aceitação.....	15
Artigo 21.º - Omissões.....	15

Preâmbulo

A última década veio acentuar a constante mudança que acompanha as nossas sociedades, sobretudo as ocidentais, cujos paradigmas de desenvolvimento económico foram alterados pelo acesso cada vez maior a soluções tecnológicas que potenciam o surgimento de produtos e serviços inovadores e disruptivos.

Esta transformação tecnológica e digital veio assim mudar a natureza do mercado de trabalho e a forma como os territórios atraem, qualificam e retêm talento.

O desafio hoje não consiste em criar mais empregos mas sim como acrescentar valor e riqueza aos empregos criados. Perante este fenómeno, cabe aos agentes de governação pública o lançamento e promoção de políticas públicas que contribuam para o desenvolvimento de ecossistemas favoráveis à atração e retenção de talento e à criação de emprego capaz de acrescentar valor ao mercado.

O Aveiro Tech City, entre outros objetivos, pretende ajudar as empresas a repensar os recursos de que necessitam para inovar, crescer e estabelecer meios para atrair um novo leque de talentos para as novas oportunidades digitais, assumindo a tecnologia e a transformação digital como veículo para construir uma cidade mais responsiva, inteligente, inclusiva e sustentável.

Neste contexto, é lançado o **“Aveiro Tech City Hackathon”** que consiste numa competição de programação onde os participantes, com base nas suas competências e conhecimentos, organizados em equipas, procuram desenvolver soluções inovadoras e disruptivas para os desafios apresentados por empresas de base tecnológica do ecossistema de Aveiro.

CAPÍTULO I - DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º - Objeto

O presente documento estabelece os termos e as condições de participação do “Aveiro Tech City Hackathon”, promovido pela Câmara Municipal de Aveiro com o envolvimento de entidades parceiras, e no âmbito da iniciativa Aveiro Tech City.

Artigo 2.º - Objetivos

O “Aveiro Tech City Hackathon” é uma iniciativa que visa:

- a) Fomentar a inovação e a criação de soluções disruptivas para determinados desafios.
- b) Afirmar Aveiro enquanto ecossistema inovador e tecnológico.
- c) Promover a atração e retenção de talento no Município de Aveiro.
- d) Fortalecer a ligação entre a comunidade e as empresas de base tecnológica.
- e) Criar oportunidades de recrutamento e análise de mercado.

Artigo 3.º - Definições

Para efeitos das presentes Normas entende-se por:

- a) «*Desafios*» - Conjunto de categorias ou temáticas, apresentadas pelos «*Desafiadores*» que se pretende que sejam resolvidas.
- b) «*Desafiadores*» - Empresas de base tecnológica, parceiras desta iniciativa, que apresentam «*Desafios*» para os quais pretendem obter uma solução.
- c) «*Inovadores/as*» - Participantes do Hackathon que pretendem desenvolver e apresentar um «*Projeto*» a um dos «*Desafios*» apresentados.
- d) «*Projeto*» - Solução tecnológica desenvolvida pelos participantes para resposta a um dos «*Desafios*» apresentados.

Artigo 4.º - Destinatários

1. O “Aveiro Tech City Hackathon” dirige-se a pessoas, de idade igual ou superior a 18 anos, com os seguintes perfis: Empreendedores; Comunidade tecnológica; Estudantes; profissionais ou entusiastas de dados; Investigadores e profissionais das áreas da programação, UX e web design; ou outras áreas relevantes para o desenvolvimento de soluções e projetos que deem resposta aos desafios colocados.
2. Não é necessário que o/a candidato/a seja especialista nas áreas tecnológicas mas sim que demonstre sensibilidade e interesse pela resolução dos desafios colocados.

Artigo 5.º - Desafios

1. O “Aveiro Tech City Hackathon” apresenta quatro desafios a que os participantes podem apresentar projetos:
 - a) **Desafio #1** – Apresentado pelo Parceiro Altice Labs.
 - b) **Desafio #2** – Apresentado pelo Parceiro Bosch Aveiro.
 - c) **Desafio #3** – Apresentado pelo Parceiro Ubiwhere.
 - d) **Desafio #4** – Apresentado pelo Parceiro Wavecom.
 - e) **Desafio #5** – Apresentado pela Câmara Municipal de Aveiro, Instituto de Telecomunicações e Universidade de Aveiro.
2. A descrição dos desafios será disponibilizada até dia 12 de setembro no website Aveiro Tech City (<https://www.aveirotechcity.pt>) e na plataforma de inscrições.

Artigo 6.º - Calendarização e Programa

O “Aveiro Tech City Hackathon” será ser implementado de acordo com o seguinte cronograma:

- **8 de setembro de 2022** | Lançamento.
- **8 de setembro a 4 de outubro de 2022** | Período de inscrições e esclarecimentos.
- **10 de outubro de 2022 | 10h00** | Sessão de Abertura online para dar início à competição.

- **14 de outubro de 2022 | 09h00-20h00 | HACKATHON**, de acordo com o seguinte programa previsional:

09h00 - Welcome

09h30 – **Let's Start** | Coding Time

17h29 – End of Hackathon

17h30 – Pitch

18h30 - Networking Event

20h00 - And the WINNERS ARE / Anúncio Vencedores Hackathon

CAPÍTULO II - INSCRIÇÕES

Artigo 7.º - Participantes

1. Os interessados devem inscrever-se, entre os dias **8 de setembro e 04 de outubro de 2022** (23h59 - *GMT time*), enquanto «Inovadores/as» na plataforma Taikai (cujo link estará disponível no website Aveiro Tech City - <https://www.aveirotechcity.pt>).
2. No dia 5 de outubro será disponibilizada a lista final de inscritos. A organização irá procurar garantir a participação do maior número de interessados, procurando, sempre que possível alocá-los ao desafio preferencial que selecionaram.
3. Os/as Inovadores/as deverão:
 - a) Estar disponíveis para colaborar, partilhar conhecimentos e inovar.
 - b) Garantir a sua disponibilidade e assumir o compromisso para uma participação assídua durante a maratona (*Hackathon*). Tal significa ainda a obrigatoriedade de presença durante o Hackathon Presencial que decorrerá no dia 14 de outubro.
 - c) Estar presentes em todas as sessões de grupo que sejam definidas pela equipa.
 - d) Ter uma atitude positiva e assertiva perante as dificuldades que, porventura, surjam ao longo do Desafio.



AVEIRO TECH CITY - HACKATHON

Normas de Participação – 2022

Artigo 8.º - Projetos

1. Uma vez inscritos/as na plataforma, os/as Inovadores/as poderão submeter os seus projetos, os quais devem corresponder a um dos desafios referidos no artigo 5.º.
2. Uma vez criados os projetos, os/as Inovadores/as podem formar equipas de 3 a 5 pessoas.
3. Cada equipa apenas poderá apresentar um projeto.
4. Os/as Inovadores/as que não se associarem a uma equipa/projeto serão incentivados a fazê-lo em área específica da plataforma Taikai.
5. A partir de 5 de outubro será identificado o desafio para cada participante/equipa. A partir dessa data recomenda-se que possam ir explorando a forma como vão abordar o desafio em que vão participar. No entanto, o desenvolvimento da solução apenas irá iniciar-se a 10 de outubro, ficando para o dia da maratona hacker o aprimoramento da ideia e a construção do *pitch*.

Artigo 9.º - Apoio

Durante o período de inscrições será disponibilizado na plataforma Taikai um centro de recursos com diversos documentos, incluindo a descrição detalhada dos diversos desafios, e ferramentas de apoio ao desenvolvimento dos projetos. No dia 10 de outubro será ainda dinamizado um evento online de arranque do Hackathon, com a presença dos mentores dos desafios propostos.

CAPÍTULO III - HACKATHON

Artigo 10.º - Espaço e Equipamentos

1. O Hackathon presencial (ver artigo 11º) decorre na Fábrica Centro Ciência Viva e durante o evento serão disponibilizados aos participantes:
 - a) Espaço de trabalho e de descanso.
 - b) Rede Wi-Fi.

- c) Equipamentos audiovisuais para a apresentação final dos projetos (pitch).
 - d) Refeições.
2. São deveres dos participantes, no que concerne ao uso dos recursos disponibilizados:
 - a) Não usar os recursos para fim diferente do qual estes se destinam.
 - b) Não fazer uso imprudente dos recursos.
 - c) Avisar imediatamente a organização quando se verificarem falhas nos recursos, salvo quando tal já seja do conhecimento da organização.
3. As equipas participantes são responsáveis pelos danos causados por factos que lhes sejam imputáveis a título de dolo ou negligência.
4. Os participantes devem trazer computadores e outros equipamentos que julguem relevantes para o desenvolvimento dos projetos.
5. A organização não se responsabilizará por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos de objetos pessoais dos participantes (por exemplo, laptop, tablet ou smartphone) durante a maratona hacker. Cabe exclusivamente aos participantes o dever de guardar e cuidar de todos os equipamentos e materiais à sua responsabilidade. Caso o participante se ausente do local do evento deverá levar consigo os seus pertences e equipamentos, ou garantir a sua segurança.

Artigo 11.º - Hackathon

1. O Hackathon terá um formato híbrido e estará dividido em duas fases:
 - a) Hackathon Online – terá início no dia **10 de outubro de 2022** pelas 10h.
 - b) Hackathon Presencial – terá a duração de 8 horas e **inicia às 09h30 do dia 14 de outubro de 2022 e termina às 17h29 do mesmo dia** com a disponibilização do *pitch* e das soluções dos projetos na plataforma Taikai.
2. O anúncio dos vencedores será efetuado até às 20h00 no evento final de convívio entre os participantes no Aveiro Tech City Hackathon.



AVEIRO TECH CITY - HACKATHON

Normas de Participação – 2022

Artigo 12.º - Mentores

1. Durante o Hackathon, as equipas contarão com o apoio de mentores/as que os auxiliarão no desenvolvimento do projeto e na formatação do *pitch*.
2. Os mentores serão anunciados ao longo do período de inscrições.

CAPÍTULO IV – PITCH

Artigo 13.º - Apresentação de Projetos

1. Os projetos apresentados concorrem a cinco prémios monetários, um por cada desafio identificado no artigo 5.º.
2. Cada equipa terá oportunidade para apresentar o seu projeto perante o Júri, recorrendo, se necessário, a meios audiovisuais.
3. É aconselhável que as apresentações abordem os critérios de avaliação identificados no artigo 14.º.

CAPÍTULO V - SELEÇÃO

Artigo 14.º - Critérios de Avaliação

1. Os projetos apresentados serão avaliados por um Júri, identificado no artigo 15.º, tendo em conta os seguintes critérios, pontuação e ponderação:

Critérios de Avaliação	Pontuação	Ponderação
Enquadramento e resposta ao desafio	(1-5)	25%
Facilidade de adoção do projeto por parte dos desafiadores	(1-5)	25%
Viabilidade de implementação e gestão futura (sustentabilidade) do projeto	(1-5)	25%
Possibilidade de replicação em outros territórios e contextos	(1-5)	25%

100%

2. O Júri pode não selecionar um projeto por desafio caso nenhum venha a dar resposta a esse requisito.

3. O Júri poderá, ainda, optar por atribuir o prémio à melhor solução apresentada, ainda que a mesma não tenha a maturidade exigida. Nessas situações, serão dadas indicações das necessidades de desenvolvimento da solução apresentada, que devem ser concluídas no prazo máximo de 30 dias, de modo a que a atribuição do prémio se possa efetivar.

Artigo 15.º - Júri

1. Os projetos serão avaliados por um Júri constituído por seis elementos:
 - a) Um representante da Altice Labs.
 - b) Um representante da Bosch Aveiro.
 - c) Um representante da Ubiwhere.
 - d) Um representante da Wavecom.
 - e) Um representante do Instituto de Telecomunicações.
 - f) Um representante da Câmara Municipal de Aveiro, na qualidade de presidente do Júri.
2. Para efeitos de desempate, cabe ao presidente do júri a decisão sobre a classificação dos projetos.
3. As pontuações e decisões do júri são soberanas e sem possibilidade de recurso.

Artigo 16.º - Anúncio de Vencedores

Os projetos e equipas vencedoras serão divulgadas na sessão de encerramento da iniciativa.

CAPÍTULO VI - PRÉMIOS

Artigo 17.º - Prémio

1. O "Aveiro Tech City Hackathon" prevê atribuir cinco prémios monetários, um por desafio, no valor de 5.000,00€ (cinco mil euros) cada.
2. O Júri pode não selecionar qualquer projeto, se nenhum satisfizer os requisitos elencados nos pontos do presente regulamento.

3. O júri poderá, ainda, optar por atribuir o prémio à melhor solução apresentada, ainda que a mesma não tenha a maturidade exigida. Nessas situações serão dadas indicações das necessidades de desenvolvimento da solução apresentada, que devem ser concluídas no prazo máximo de 30 dias após o término do Hackathon de modo a que a atribuição do prémio se possa efetivar.
4. O prémio será pago ao promotor do projeto ou representante da equipa que se responsabiliza por repartir o prémio pelos restantes elementos.
5. Quaisquer taxas ou impostos que, nos termos legais, incidam sobre os prémios atribuídos são suportadas pelos premiados.
6. O pagamento dos prémios, para efeitos de contabilidade pública, implica por parte do promotor do projeto vencedor ou do representante da equipa vencedora:
 - a) A entrega da certidão de não dívida atualizada à Autoridade Tributária.
 - b) A entrega da certidão de não dívida atualizada à Segurança Social.
 - c) A entrega do comprovativo de IBAN, em nome promotor do projeto vencedor ou do representante da equipa vencedora.

CAPÍTULO VII - DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 18.º - Termos de Colaboração

1. Os projetos desenvolvidos não podem conter referências a práticas violentas, preconceituosas, pornográficas, racistas, xenófobas, intolerância religiosa, de género ou de faixa etária, ou qualquer conteúdo que possa ser considerado agressivo. Os organizadores reservam-se o direito de excluir do Desafio qualquer pessoa que apresente conduta associada a comportamentos inadequados.
2. Os projetos e todos os elementos que os compuserem deverão ser originais e destituídos de direitos de autor ou, caso não estejam, devem apresentar autorização expressa dos autores.

3. Todos os projetos constituem trabalho colaborativo. A propriedade intelectual dos projetos desenvolvidos será atribuída às entidades que apresentaram os desafios de modo a facultar o livre acesso de uso e adaptação, sem objetivos comerciais, mas com obrigação de partilha, a todos/as que tiverem interesse na sua aplicação.
4. A eventual desistência de um/a Inovador/a deverá ser imediatamente informada à organização, via email.
5. A organização reserva-se no direito de alterar ou cancelar a iniciativa, a qualquer momento, sem que haja lugar a qualquer indemnização ou compensação, por motivo de força maior comprometendo-se a informar todos os inscritos com a antecedência possível.
6. A organização não se responsabiliza por eventuais falhas ou disfunções da rede de telecomunicações usada, seja qual for a causa, e em qualquer momento do Desafio.

Artigo 19.º - Proteção de Dados

1. No âmbito da presente iniciativa, e sempre que um participante forneça os seus dados pessoais, os mesmos serão tratados pela Câmara Municipal de Aveiro nos termos da legislação de proteção de dados pessoais em vigor em cada momento, nomeadamente do Regulamento (UE) 2016/679 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 27 de abril de 2016 (“RGPD”), para realização de todos os procedimentos inerentes à participação na iniciativa e receção dos prémios.
2. A Câmara Municipal de Aveiro, nos termos legais em vigor, garante aos participantes o exercício, a qualquer momento, dos respetivos direitos, nomeadamente o direito de acesso, retificação, atualização, limitação e apagamento dos seus dados pessoais (salvo quanto aos dados que são indispensáveis à participação na iniciativa e receção dos prémios ou ao cumprimento de obrigações legais a que a Câmara Municipal de Aveiro esteja sujeita enquanto responsável pelo tratamento), o direito de oposição à utilização dos mesmos para fins comerciais pela Câmara Municipal de Aveiro e à retirada do consentimento, sem que tal comprometa a licitude do tratamento efetuado ao abrigo desse consentimento.

3. Com a inscrição e participação nesta iniciativa, as equipas participantes autorizam a organização a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet, ou em qualquer outro suporte ou meio de comunicação, sem ónus e sem necessidade de autorização adicional, os seus nomes, vozes, imagens, soluções, empresas ou marcas, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante 36 meses, apenas para fins de divulgação da iniciativa.

Artigo 20.º - Aceitação

A participação no "Aveiro Tech City Hackathon" implica total conhecimento e aceitação das presentes Normas de Participação e suas eventuais alterações.

Artigo 21.º - Omissões

Qualquer situação não prevista nas presentes Normas de Participação, bem como toda e qualquer dúvida ou problema que surja no decorrer da iniciativa, deverá ser comunicada por email (aveirotechcity@cm-aveiro.pt) à organização que atuará em conformidade.