



REGULAMENTO - HACKATHON

(Última atualização: 30-10-2024)

1. INTRODUÇÃO

- 1.1. O evento consiste em uma atividade de regime intensivo, que combina habilidades de planejamento, programação, desenvolvimento em equipe, habilidades de gerenciamento e criatividade. Tendo como ponto de partida a apresentação de um problema real da sociedade, os times inscritos usam suas capacidades e conhecimentos para, no curto espaço de tempo estabelecido, idealizar, propor, desenvolver, e defender um protótipo perante uma comissão julgadora. A avaliação das soluções propostas será baseada em critérios detalhados no Anexo I deste regulamento.
- 1.2. As soluções propostas devem apresentar uma combinação de relevância social, aderência ao tema proposto e uso adequado de tecnologias e habilidades técnicas no tratamento do problema proposto.

2. CONDIÇÕES PARA PARTICIPAÇÃO

- 2.1. As equipes serão compostas por 3 (três) a 5 (cinco) integrantes.
- 2.2. Os membros devem ser estudantes regulares, com matrícula ativa em um Instituto Federal.
- 2.3. As equipes devem ser formadas por estudantes de um mesmo Câmpus do qual possuem matrícula ativa.
- 2.4. Embora os integrantes de uma mesma equipe devam ser de um mesmo Câmpus, as equipes podem ser formadas por estudantes de



diferentes níveis/séries, bem como podem ser matriculados em cursos distintos em uma mesma instituição de origem.

Será permitido que 1 (um) dos integrantes seja egresso da mesma instituição de origem do câmpus dos demais membros da equipe.

O estudante egresso é contabilizado normalmente dentro dos limitadores de integrantes definidos no Item 2.1.

- 2.5. É vedada a participação de um estudante em mais de uma equipe. O aluno que se encontrar nessa situação será desclassificado.
- 2.6. Os estudantes participantes que são menores de idade na data final do prazo de inscrição deverão entregar no formulário de inscrição o documento de autorização, disponível na página do evento, devidamente assinado pelos responsáveis legais, sob pena de ter sua participação impugnada.
- 2.7. Os times inscritos permitem o uso e divulgação de suas imagens e dos programas submetidos pela organização da competição.

3. DO FORMATO DA COMPETIÇÃO

- 3.1. Durante a competição, será apresentado um ou mais temas a ser (em) tratado(s) pelas equipes.
- 3.2. Caso sejam apresentados múltiplos temas, cada equipe poderá escolher livremente o tema a ser atendido por sua solução.
- 3.3. O(s) tema(s) proposto(s) será(ão) apresentado(s) às equipes na abertura da HACKATHON, conforme cronograma disponível no site oficial do evento.
- 3.4. As equipes terão 24 horas contínuas para idealizar, propor e desenvolver protótipos da solução proposta.



- 3.4.1. As atividades a serem desenvolvidas no período compreendido entre as 23h00min do dia 12 de novembro e 8h00min do dia 13 de novembro serão realizadas em local de livre escolha dos membros da equipe. As dependências do Câmpus Charqueadas NÃO estarão disponíveis no intervalo supracitado.
- 3.5. As soluções propostas pelas equipes deverão ser apresentadas à comissão julgadora e ao público antes da cerimônia de encerramento e premiação, em horário pré-estabelecido pela organização do evento, conforme cronograma do mesmo.
- 3.6. Serão disponibilizados projetor de vídeo, computador e sistema de áudio para uso na apresentação.
- 3.7. Os jurados atribuíram notas, conforme descrito no Item 5 deste regulamento, e o resultado será apresentado na cerimônia de encerramento e premiação.

4. DOS RECURSOS PARA A COMPETIÇÃO

- 4.1. Serão disponibilizados para cada equipe:
- 4.2. Três computadores com Windows e Linux Ubuntu instalados, configurados em dual boot.
- 4.3. Acesso à internet do câmpus em todos os computadores.
- 4.4. Ambientes de desenvolvimento para C, C++, Java, PHP e MySQL.
- 4.5. Sala para realização das atividades, compartilhada por no máximo outras três equipes.

5. DO JULGAMENTO

- 5.1. A avaliação das soluções propostas será realizada após a apresentação da solução proposta pela equipe, a ser realizada perante



a comissão julgadora e público em horário a ser divulgado pela comissão organizadora, conforme os critérios estabelecidos no Anexo I deste regulamento.

- 5.2. Cada equipe terá à sua disposição 5 minutos, com tolerância de 1 minuto para mais ou para menos, para apresentar a solução proposta para a banca geral.
- 5.3. Cada equipe terá à sua disposição 5 minutos, com tolerância de 1 minuto para mais ou para menos, para apresentar a solução proposta para a banca técnica.
- 5.4. A comissão julgadora será composta por pelo menos 3 avaliadores (do câmpus Charqueadas ou convidados de outros câmpus, empresas ou demais membros da sociedade civil), pertencentes a algum dos seguintes segmentos:
 - 5.4.1. Docente/profissional da área técnica do eixo Informação e Comunicação;
 - 5.4.2. Docente/profissional da área técnica do eixo Controle e Processos Industriais.
 - 5.4.3. Docente/profissional da área de Matemática e suas tecnologias.
 - 5.4.4. Docente/profissional da área de Ciências Humanas e suas tecnologias.
 - 5.4.5. Docente/profissional da área de Linguagens, códigos e suas tecnologias.
 - 5.4.6. Docente/profissional da área de Ciências da Natureza e suas tecnologias.
 - 5.4.7. Técnico administrativo do IFSUL Charqueadas ou outro câmpus.
 - 5.4.8. Representante público.
- 5.5. Ao menos um membro da comissão julgadora deverá ter formação nas áreas afins à Ciência da Computação, ou atuar profissionalmente nesta.



- 5.6. Os avaliadores de cada banca preencherão fichas de avaliação específicas, conforme descrito no Anexo I, as quais conterão os critérios relevantes para cada banca, com pesos distintos na composição da nota final da proposta. A comissão deverá avaliar ainda se a proposta atende ao problema proposto.
 - 5.6.1. Caso a comissão, de forma unânime, entenda que a proposta não atende ao tema proposto, a equipe será eliminada da competição.
- 5.7. Cada membro da comissão julgadora contribuirá com uma única nota para cada item da avaliação.
 - 5.7.1. A nota do membro da comissão será dada pelo somatório de notas para cada um dos itens relacionados no Anexo I.
- 5.8. Em ambas as etapas, cada critério será julgado em três níveis: atende, atende parcialmente e não atende.
- 5.9. A nota final da proposta será computada como o resultado da média aritmética simples das notas de cada membro da comissão julgadora.
- 5.10. As equipes participantes serão ranqueadas pelas respectivas médias.
- 5.11. Em caso de empate, o desempate será feito por meio da avaliação da maior média nos seguintes critérios, em ordem e enquanto perdurar o empate:
 - 5.11.1. Impacto social
 - 5.11.2. Qualidade do código
 - 5.11.3. Originalidade
 - 5.11.4. Qualidade da apresentação
- 5.12. Em caso de manutenção do empate, a colocação obtida será dividida entre as equipes que alcançaram pontuação idêntica.



6. DAS REGRAS DA COMPETIÇÃO

- 6.1. Durante o período de execução no câmpus, será permitido que os participantes se ausentem do local destinado à sua equipe, desde que sempre haja pelo menos um membro representante da equipe no local.
- 6.2. Em cada sala de competição, será permitida somente a permanência das pessoas que nela estão alocadas, sob risco de desclassificação da(s) equipe(s) que descumprir(em) essa regra.
- 6.3. É facultado aos membros das equipes realizar consultas e entrevistas com indivíduos da sociedade civil com o intuito de aperfeiçoar a proposta e verificar o interesse público por ela.
- 6.4. As pontuações intermediárias e finais serão dadas numa escala de 0.00 a 10.00, com precisão de duas casas decimais. Para cada nota computada, cabe a regra de arredondamento computacional.

7. DOS CASOS OMISSOS

- 7.1. As situações não previstas neste regulamento serão analisadas pela comissão organizadora.

Sérgio Yoshimitsu Fujii
Coordenador da Hackathon

Roberto Irajá Tavares da Costa Filho
Coordenador Geral da 8ª CharCode



ANEXO I

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação dos trabalhos será realizada por duas bancas distintas:

1. **Banca Técnica:** Avaliará os aspectos técnicos inerentes ao desenvolvimento de sistemas.
2. **Banca Geral:** Avaliará os aspectos de inovação, impacto na sociedade e modelo de negócios.
3. A pontuação máxima dos critérios da banca técnica totaliza 40 pontos, enquanto a pontuação máxima da banca geral totaliza 60 pontos. Assim, a pontuação máxima possível a ser atingida por uma equipe, considerando o somatório das notas das duas bancas, é de 100 pontos.
4. As notas serão atribuídas via formulário eletrônico por cada avaliador, e a pontuação final da equipe será obtida por meio do somatório das médias aritméticas das notas atribuídas em cada item.

Aspectos Técnicos

- **Funcionalidade (20 pontos):** Verifica se o sistema cumpre efetivamente sua função principal e se todas as funcionalidades propostas estão implementadas de maneira satisfatória.
- **Qualidade do Código (10 pontos):** Considera a qualidade do código-fonte, incluindo boas práticas de programação, legibilidade, modularidade e eficiência.
- **Usabilidade (5 pontos):** Avalia a facilidade de uso do sistema, incluindo a interface do usuário, a naveabilidade e a experiência geral do usuário.
- **Avaliação Geral (5 pontos):** Avalia, sob o ponto de vista do membro da banca, critérios técnicos particulares de cada proposta não contemplados nos critérios anteriores.



Aspectos Gerais

- **Inovação (20 pontos):** Avalia o quanto criativo e inovador é o sistema desenvolvido, incluindo a originalidade da ideia, a aplicação de tecnologias adequadas e a abordagem criativa para resolver problemas.
- **Impacto Social (20 pontos):** Mede o potencial impacto do sistema na sociedade ou em um setor específico, considerando sua utilidade e relevância.
- **Apresentação (10 pontos):** Avalia a capacidade da equipe de apresentar o projeto de maneira clara e convincente, destacando seus pontos fortes e explicando suas decisões de design, incluindo como o sistema aborda questões sociais relevantes.
- **Modelo de Negócios (10 pontos):** Avalia a viabilidade econômica e comercial do projeto, incluindo análise do modelo de receita, estratégias de monetização, análise de mercado e potencial de escalabilidade do sistema.