

19, 20 e 21 de Fevereiro  
Regulamento

JUN

HOPE

APP

EVENTS

# SHIFT APPENS

O Shift APPens 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, desafio, quizá, lutas de espadas...

## MODELO

O evento consiste numa “maratona” na qual os participantes devem formar uma equipa, 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.

## OBJECTIVO

O objectivo 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 softskills 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 2016 é realizado e organizado pelo Núcleo de Estudantes de Informática da Associação Académica de Coimbra e a jeKnowledge, Júnior Empresa da Faculdade de Ciências e Tecnologias da Universidade 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 e entretenimento.

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 13h30 do dia 19 de fevereiro de 2016 e terminará às 20h30 do dia 21 de fevereiro de 2016.

O site oficial do evento é o <http://shiftappens.com/> e nele qualquer pessoa pode obter mais informações sobre o evento, entrar em contato com a organização do evento, podendo fazer sugestões e críticas para o aperfeiçoamento da atividades.

## INFORMAÇÕES GERAIS

### Participação

O evento está aberto a todo o país e tem um custo de 10€ por elemento.

As vagas são limitadas e, por esta razão, será realizada uma seleção por parte da organização.

Essa escolha terá em consideração a experiência, a motivação e a ideia de projecto apresentada na candidatura.

Um candidato, caso seja aceite, deve prosseguir ao pagamento seguindo as informações que lhe serão fornecidas.

Para que o evento seja constituído por um misto de profissionais experientes e estudantes motivados, será reservada uma percentagem de vagas para ambas as partes.

A candidatura pode ser feita em <http://shiftappens.com/shift-me-up> entre o dia 9 de Janeiro e o dia 7 de Fevereiro, sendo que os resultados serão revelados até ao dia 12 de Fevereiro.

### Equipa

Apesar das inscrições serem individuais, é desejável que todos os candidatos formem uma equipa. Para que ninguém fique sozinho, haverá um campo no formulário de inscrição no qual é possível indicar os restantes elementos da equipa. 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 devem 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.

## Instalações

O Shift APPens será realizado no Pavilhão Centro de Portugal, em Coimbra. O Pavilhão é composto por três espaços fundamentais:

1. A divisão de espetáculos, local 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 internet via wi-fi. É também nesta sala que se encontra o palco onde serão realizadas as apresentações finais e as sessões de abertura e encerramento.
2. A divisão secundária, que servirá como sala para as talks, demonstrações, refeições e algumas atividades.
3. Os jardins do parque verde, um espaço para relaxar e participar em algumas atividades.

Os participantes podem dormir no recinto do evento. No entanto, não existe um espaço dedicado a isso. A organização aconselha que cada participante se faça acompanhar de um saco de cama, almofada e roupa confortável. Não haverá nenhum local disponível para tomar duche.

Para os participantes que optem por ter mais algum conforto, o Shift APPens criou uma parceria com o Hotel D.Luis onde podem usufruir de um desconto de 25% durante os dias do evento (para isso basta referir o nome no momento da reserva).

## Alimentação

A organização assegura todas as refeições, desde o lanche de Sexta-feira até ao almoço de Domingo. Os participantes irão ter ainda direito a coffee-breaks regulares, inclusive durante a noite e também será permitido trazer mantimentos de fora.

## 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, esclarecimento de dúvidas e transações de Shiftcoins.

## Shiftcoins

As Shiftcoins podem ser ganhas realizando alguns desafios e funcionam como moeda de troca dentro do evento.

## Desafios

Haverá outros desafios além do hackathon. Estes podem ou não ser relativos ao projecto, individuais ou em equipa. Consoante o desafio, este será apresentado no site oficial ou no slack.

## Show and Tell

Em determinados momentos do evento, e em paralelo com o hackathon, surgirão vários “Show and Tell”. Estes acontecimentos podem ser talks, workshops, demonstrações ou atividades como jogos e torneios de natureza fora do comum.

Qualquer participante poderá também candidatar-se a realização de um destes momentos. Para isso basta fazer um pequeno texto a descrever a atividade/talk, o interesse que poderá ter para os restantes participantes e os recursos necessários para a sua realização e enviar para [showandtell@shiftappens.com](mailto:showandtell@shiftappens.com).

# 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).

## 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 submeter dois vídeos, em fases distintas do evento. O júri, após avaliação dos vídeos, irá junto dos participantes esclarecer qualquer dúvida que tenha surgido. 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.

## Vídeos

Os vídeos devem ter no máximo 2 minutos e o seu objectivo é auxiliar e acelerar o processo de avaliação do júri.

O primeiro vídeo consiste na apresentação breve da ideia da equipa, podendo já incluir um esboço do trabalho até então desenvolvido. A meta para a entrega deste vídeo é às 14h do segundo dia, Sábado.

O segundo vídeo, por sua vez, deve conter uma apresentação do projecto final, uma demonstração do mesmo em funcionamento e uma explicação das tecnologias usadas. Este vídeo deve ser submetido no terceiro dia, Domingo, até às 14h.

## Esclarecimento de dúvidas

Durante esta fase do evento, o júri assistirá aos vídeos e criará a sua primeira impressão sobre os projetos. Os participantes devem usar este tempo para se prepararem para o pitch e podem ser chamados a qualquer momento para demonstrar o seu projecto e esclarecer dúvidas que possam ter surgido.

## Pitch

Este é o culminar do hackathon. O objectivo do pitch é vender o produto e o trabalho desenvolvido nas 48h precedentes e terá uma importância bastante significativa na avaliação.

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 por uma música e a equipa seguinte subirá ao palco.

## Critérios de avaliação

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

- Inovação
- Trabalho desenvolvido
- Pitch
- Aparência / Design / UI
- Mood (Divertido e Random)

# 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 autorizadas 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 câmaras de televisão e por fotógrafos);
- 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.