

HACKATHON '25
BUGSBYTE

REGULAMENTO



ORGANIZADO POR



cesium

Conteúdo

1. A Hackathon BugsByte	2
1.1. Introdução e Objetivos	2
1.2. Organização	2
1.3. A edição presente	2
2. Considerações gerais	3
2.1. Inscrições	3
2.2. Equipas	3
2.3. Pagamento	3
2.4. Espaço	3
2.5. Alimentação	4
3. Sobre o evento	5
3.1. Chegada e Cerimónia de Abertura	5
3.2. Competição	5
3.2.1. Restrições temáticas e tecnológicas	5
3.2.2. <i>Workshops</i> , desafios e outras atividades	5
3.2.3. Entrega do projeto	5
3.2.4. <i>Pitches</i> e Avaliação final	6
3.3. Cerimónia de Encerramento e Prémios	7
4. Termos de Responsabilidade	8
4.1. Responsabilidade	8
4.2. Direitos de autor	8
4.3. Direitos de imagem e proteção de dados pessoais	8
4.4. Segurança	8
4.5. Comportamento dos participantes	9
5. Soberania da Organização	10
6. Contactos	11

1. A Hackathon BugsByte

1.1. Introdução e Objetivos

A BugsByte Hackathon é um evento de programação competitiva non-stop que pretende fomentar a colaboração e a diversão entre os seus participantes, ao mesmo tempo que lhes proporciona um contacto mais próximo com as empresas participantes. O evento tem a duração aproximada de 48 horas, durante as quais cada equipa desenvolve um projeto com base em temas propostos pelas empresas patrocinadoras. No final do evento, os melhores projectos são recompensados com prémios monetários.

Esta competição visa não só aperfeiçoar os conhecimentos técnicos dos participantes, mas também cultivar competências transversais essenciais para o sucesso dos projectos. Através do trabalho em equipa, da gestão do tempo, da comunicação, da criatividade e do pensamento crítico, os participantes desenvolverão um conjunto de competências completas, cruciais para a realização de um projeto bem sucedido.

Será fomentado um ambiente de aprendizagem ativa, orientação e trabalho em rede, proporcionando a todos os participantes a oportunidade de dar o próximo passo nos seus percursos profissionais e académicos - tudo isto enquanto desfrutam da experiência.

1.2. Organização

O evento é dinamizado pelo CeSIUM, Centro de Estudantes de Engenharia Informática da Universidade do Minho, sendo a entidade responsável pela gestão e organização do evento, a Organização, composta por elementos a ele associados.

1.3. A edição presente

O presente Regulamento refere-se à 3ª Edição da Hackathon BugsByte, a realizar-se ao longo dos dias 28, 29 e 30 de março de 2025, no Forum Braga.

2. Considerações gerais

2.1. Inscrições

A inscrição tem um custo associados de 2€ por participante e pode ser feita na página do evento (<https://bugsbyte.org/register/>).

Os participantes devem inscrever-se individualmente. As inscrições decorrem de 20 de fevereiro a 27 de março, podendo ser encerradas antecipadamente caso as 80 vagas disponíveis sejam preenchidas.

Estão elegíveis para inscrição no evento aqueles verificam todos os seguintes critérios:

- Têm idade igual ou superior a 18 anos, à data de realização do evento;
- Não são dirigentes associativos do CeSIUM.
- É importante realçar que cada equipa precisa que, no mínimo, metade dos elementos esteja matriculado em algum Instituto de Ensino Superior. No caso de a equipa ter 3 ou 5 elementos, apenas 2 precisam de estar matriculados num Instituto de Ensino Superior.

Aquando da inscrição, cada participante deverá fornecer o seu *Curriculum Vitae*. Estes serão fornecidos aos patrocinadores do evento, que os poderão guardar durante o tempo que desejarem.

2.2. Equipas

Após a inscrição individual, irá decorrer a fase de constituição de equipas, através do preenchimento de um formulário a disponibilizar aos participantes. Cada equipa deverá ter entre 2 a 5 elementos. Todos os elementos devem estar inscritos individualmente e satisfazer as condições de inscrição anteriormente referidas.

2.3. Pagamento

O pagamento deverá ser efetuado até dia 27 de março, na sala do CeSIUM (Gabinete 1.04, do Departamento de Informática da Universidade do Minho) e deverá ser paga a totalidade da equipa (2 x número de elementos do grupo €), quando o pagamento for efetuado não será possível adicionar mais elementos ao grupo e a inscrição da equipa será finalizada.

Caso não seja possível efetuar o pagamento presencialmente, a equipa deverá entrar em contacto com a Organização através dos contactos presentes no **Capítulo 6**.

É importante salientar que a inscrição **só será considerada finalizada e efetiva após o pagamento integral do valor da equipa**. O não pagamento da inscrição até à data estipulada resultará na anulação da mesma.

2.4. Espaço

O recinto principal do evento será o Forum Braga, com entrada principal na Avenida Dr. Francisco Pires Gonçalves, e entrada poente na Rua Monsenhor Airosa, em Braga, Portugal.

Dentro do recinto, serão utilizados os seguintes espaços:

- A Sala de Congressos, onde se encontrarão mesas de trabalho para cada uma das equipas. Esta sala terá, também um espaço dedicado para o descanso e dormida dos participantes durante a hora que desejarem.
- O *foyer* contará com um espaço Recreativo & Lounge, onde os participantes poderão relaxar e participar em atividades de lazer. Será também o local onde serão servidas as refeições disponibilizadas pela organização, onde estarão os stands das empresas patrocinadoras e onde decorrerão os momentos de networking.

Para a sua higiene pessoal, bem-estar e saúde, os participantes deverão trazer os próprios bens (medicação, roupa apropriada para a época do ano, etc.). Também é aconselhado que os participantes tragam o material que achem necessário para o seu conforto na hora de descanso (saco de cama, almofadas, etc.).

Os participantes devem respeitar todas as normas de utilização e conduta dos espaços do evento. Qualquer transgressão destas normas poderá implicar a desqualificação da equipa. Qualquer dano causado é da responsabilidade dos transgressores.

2.5. Alimentação

Todas as refeições durante o evento serão asseguradas pela Organização (jantar de sexta-feira; pequeno-almoço, almoço e jantar de sábado; pequeno-almoço e almoço de domingo; lanches durante as tardes de sábado e domingo).

Os participantes poderão trazer comida para o interior do recinto do evento conforme achem necessário, como *snacks* e bebidas não alcoólicas.

Qualquer restrição alimentar deve ser comunicada à Organização aquando da sua inscrição individual, sob pena de não lhe ser fornecida a comida adequada às suas necessidades.

São expressamente proibidos o consumo e/ou a posse de bebidas alcoólicas nos espaços do evento. O incumprimento desta norma poderá conferir a desqualificação de toda a equipa da competição.

A Organização reserva o direito de limitar o consumo das bebidas energéticas fornecidas no evento, numa ótica de consumo responsável.

3. Sobre o evento

3.1. Chegada e Cerimónia de Abertura

Todos os participantes deverão realizar a Acreditação no espaço do evento entre as 16h00 e as 22h00 do dia 28 de março.

De seguida, deverão estar presentes na Cerimónia de Abertura, onde serão divulgados os temas da competição, bem como algumas regras e especificações do evento.

3.2. Competição

3.2.1. Restrições temáticas e tecnológicas

Os projetos devem estar restritos aos temas propostos pelas empresas patrocinadoras, mas não há restrições quanto ao tipo de tecnologia ou *frameworks* a utilizar. No entanto, recomendamos que privilegiem as opções sugeridas pela empresa responsável pelo tema escolhido.

Cada equipa tem a oportunidade de ganhar um prémio extra relacionado com o tema escolhido. Estes prémios têm todos o mesmo valor e são independentes entre si. A atribuição será feita pelo júri, composto pelos representantes do patrocinador, ao melhor projeto de cada tema.

Cada projeto apenas pode concorrer ao prémio de um dos temas ou tecnologias propostas.

3.2.2. Workshops, desafios e outras atividades

Os participantes que desejem participar num dos *workshops* devem dirigir-se ao local a ser futuramente anunciado nas redes sociais, à hora estabelecida. A participação nos *workshops* é facultativa, mas fortemente aconselhada.

Paralelamente à competição, decorrerão alguns desafios e mini-jogos que poderão atribuir pequenos prémios às equipas, ou aos participantes de forma individual. A participação nestas atividades também é facultativa.

3.2.3. Entrega do projeto

Cada equipa deverá submeter o seu projeto na plataforma do evento, num endereço a disponibilizar pela Organização. A submissão deverá incluir todo o código desenvolvido, bem como uma descrição da ideia concebida e do funcionamento do projeto.

A plataforma estará disponível para receber submissões entre as 08h00 e as 12h00 de domingo, dia 30 de março.

Apenas um dos membros de cada equipa deverá efetuar a submissão. Para propósitos de avaliação, apenas será considerada a versão mais recente da submissão.

Um projeto será considerado elegível na competição apenas se:

- A totalidade do seu desenvolvimento aconteceu durante o evento, dentro dos limites de tempo estabelecidos;
- Os únicos seus autores foram os membros da equipa, devidamente inscritos na competição.

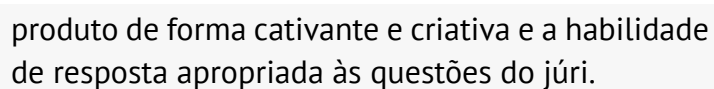
3.2.4. *Pitches* e Avaliação final

Durante a tarde de domingo, dia 30 de março, cada equipa terá um horário definido para apresentar o seu projeto ao Júri e aos representantes da empresa que sugeriu o tema escolhido.

O Júri será composto por um painel de elementos com competências transversais na área da informática e sem conexões anteriores aos membros da equipa organizadora do evento.

Os projetos serão avaliados pelo Júri tanto pela ideia concebida, como pela sua execução e produto tecnológico desenvolvido, de acordo com os seguintes critérios:

Componente Técnica (50%)	Complexidade (25%)	Esta componente avalia a complexidade e sofisticação técnica do desafio desenvolvido.
	Nível de Desenvolvimento (25%)	Este critério avalia o progresso e a implementação do produto em relação aos objetivos definidos. Será valorizada a implementação de funcionalidades completas e a integração das características que resolvam o problema proposto. Deverá ser realizada uma demonstração tangível do produto, com protótipos funcionais ou MVPs.
Ideia (40%)	Criatividade (20%)	Nesta componente será avaliado o nível de criatividade e a originalidade da ideia proposta. Os elementos avaliados incluem a singularidade e originalidade do produto apresentado, bem como a inovação na abordagem ao problema, relativamente às soluções convencionais existentes.
	Utilidade e Viabilidade (20%)	Este critério avalia se o projeto atende a uma necessidade real e se oferece uma solução útil e prática. Será considerada a identificação do público-alvo, a demonstração de valor e benefício e o potencial impacto positivo para os seus utilizadores.
Apresentação (10%)	Qualidade da Apresentação (10%)	A avaliação do júri terá a duração de 10 minutos (7 minutos para a apresentação e demonstração do projeto, seguidos de 3 minutos para perguntas do júri). A avaliação da qualidade da apresentação terá em conta a capacidade de esclarecer de forma clara e eficaz a essência do projeto, a apresentação do



produto de forma cativante e criativa e a habilidade de resposta apropriada às questões do júri.

Após esta avaliação, o Júri selecionará 8 equipas para apresentarem o seu projeto para o público presente no evento no *pitch* final.

3.3. Cerimónia de Encerramento e Prémios

A Cerimónia de Encerramento iniciará após a conclusão dos *pitches*. Neste momento, serão anunciados os vencedores da competição.

Ao melhor projeto de cada tema, escolhido pelos representantes do patrocinador que propôs o tema, será atribuído um prémio no valor de 250€.

Todas as equipas em competição estão elegíveis para ganhar os prémios finais. Serão anunciados os três melhores projetos, escolhidos pelo Júri, aos quais serão atribuídos os seguintes prémios:

- 1º lugar: 800€
- 2º lugar: 600€
- 3º lugar: 400€

4. Termos de Responsabilidade

4.1. Responsabilidade

A Organização não será responsável por bens perdidos ou roubados. No entanto, estarão sempre presentes membros da Organização nos vários espaços do evento. Ainda assim, é desaconselhado que os participantes mantenham objetos valiosos longe da sua posse.

4.2. Direitos de autor

Todos os projetos realizados pelas equipas participantes são de autoria exclusiva dos seus membros. Os projetos devem ser originais e respeitar todas as regras de autoria. Não serão aceites projetos em que sejam detetados elementos plagiados de outras equipas, ou de fontes externas.

O incumprimento desta norma confere a desqualificação de toda a equipa da competição.

Ao participar na competição, todos os participantes dão à Organização o consentimento da partilha dos projetos desenvolvidos na plataforma do evento, por tempo indeterminado. Todos os projetos terão associada a identificação dos seus autores.

4.3. Direitos de imagem e proteção de dados pessoais

Com a sua participação no evento e presença no recinto, o participante consente irrevogavelmente, e a título gratuito, a:

- Captação da sua imagem e/ou voz em formato de imagem, vídeo, ou áudio;
- Utilização, por parte da Organização, das imagens, vídeos ou gravações de áudio como meio de publicitação do evento nas suas redes sociais e outros meios de divulgação;
- Utilização das imagens, vídeos ou gravações de áudio por parte dos parceiros do evento.

A Organização compromete-se ainda a fazer cumprir todas as especificidades previstas no Regulamento (UE) 2016/679 (RGPD), no que concerne ao processamento e tratamento dos dados pessoais dos participantes.

4.4. Segurança

De forma a garantir o conforto e segurança de todos os presentes no evento, não são permitidos:

- Álcool, drogas ou quaisquer substâncias ilícitas;
- Equipamentos de amplificação sonora, apitos ou megafones;
- Qualquer objeto que possa ser usado como arma ou que ameace a segurança dos participantes;
- Qualquer objeto que possa ser usado para distrair, obstruir ou interferir com o usufruto do evento por parte de outro participante.

Qualquer ato, posse de objeto ou atitude por parte de um participante que coloque a segurança e o conforto dos restantes em risco deverá ser imediatamente reportada à Organização, que reserva o direito de desqualificação do participante e da equipa.

4.5. Comportamento dos participantes

Durante o evento, todos os participantes estão obrigados a abster-se de comportamentos como:

- Qualquer tipo de assédio aos presentes no evento;
- Utilização de imagens e linguagem sexual ou violenta nas plataformas que servem de suporte ao evento, bem como em todas as suas atividades;
- Utilização indevida dos espaços do evento.

Esclarece-se ainda que:

- Entende-se como “assédio” comentários verbais ou escritos ofensivos relacionados com género, orientação sexual, deficiências, aparência física, raça e religião;
- Entende-se como “utilização de imagens e linguagem sexual ou violenta” a divulgação de imagens sexuais em canais públicos, avanços sexuais não desejados, intimidação deliberada e perseguição.

A violação de qualquer regra geral ou atitude do participante que se mostre contra as regras de conduta básicas e boa fé, levará à expulsão do elemento, ou até mesmo da equipa. Um participante expulso perde o direito a qualquer prémio.

5. Soberania da Organização

A Organização reserva o direito de modificar qualquer norma do presente Regulamento em qualquer momento que antecede o evento, bem como no seu decorrer. A declaração de alguma norma como nula, não afetará a validade das restantes normas do presente Regulamento.

Para situações não previstas no presente Regulamento, a deliberação de atuação está totalmente reservada à Organização.

O participante reconhece e concorda que a violação de qualquer norma especificada no presente Regulamento confere o direito da Organização recusar a entrada do participante no espaço do evento, bem como desqualificar a sua participação na competição. Em casos mais graves, poderá ser desqualificada toda equipa.

6. Contactos

Relativamente a qualquer dúvida ou esclarecimento acerca do presente Regulamento, ou para mais informações, o contacto deve ser efetuado por uma das seguintes vias:

- **Instagram** [@bugs.byte](#)
- **LinkedIn** [Hackathon BugsByte](#)
- **Website Oficial** <https://bugsbyte.org/>
- **Endereço Eletrónico:** geral@bugsbyte.org
- **Contacto Telefónico** 253 604 448