

Regulamento – Live OR Hack - 2ª edição

Das condições de participação

Podem participar do Live OR Hack 2020 Semana da IBM todos aqueles e aquelas que tiverem efetuado sua inscrição no evento (este, que ocorrerá das 19h do dia 16/10/20 até as 19h do dia 18/10/20). Não há restrição de ocupação, curso ou idade. Não poderão participar membros de equipes que não estiverem inscritos no evento, sob pena de desclassificação da equipe.

Das inscrições

As inscrições só poderão ser realizadas através da plataforma Sympa, desde 05/10/20 às 18h até às 12h do dia 16/10/20, sexta-feira. Não serão aceitas inscrições fora de prazo.

Do projeto desenvolvido

Deverá ser desenvolvido um projeto tecnológico, seja ele site, jogo ou aplicativo (mobile ou desktop), hardware, etc.. Não é de responsabilidade dos organizadores o fornecimento de *devices* para testes dos projetos desenvolvidos. Os projetos deverão ser iniciados no evento, ou seja, serão desclassificadas quaisquer equipes que utilizarem um projeto já em andamento para desenvolverem ao longo do evento. Todos os *assets* utilizados nos projetos desenvolvidos serão de responsabilidade das equipes desenvolvedoras. O projeto desenvolvido deverá ser submetido na plataforma *on line*, cujo link será disponibilizado posteriormente pelos organizadores, antes da *deadline* do evento (às 18:00 do dia 18/10/2020). Caso o projeto não seja colocado na plataforma até o horário estipulado não poderá ser julgado. Todos os projetos desenvolvidos no evento são de propriedade das equipes desenvolvedoras, entretanto, ao inscrever-se no evento a equipe aceita que imagens de seu projeto possam ser utilizadas em campanhas de divulgação do evento e do grupo organizador.

Os projetos não deverão violar os direitos humanos ou conter pornografia e nudez de qualquer tipo. Caso algum projeto contenha um destes itens listados a pena é de desclassificação do evento.

Do julgamento

O julgamento será feito a partir da apresentação feita pelos grupos de no máximo 5 minutos, por um time de jurados escolhidos previamente pelo grupo organizador. As apresentações começarão às 18:01h do dia 18/10/2020.

O time de jurados avaliará os projetos com os seguintes critérios:

- Criatividade: O quanto a ideia é criativa, inovadora?
- Poder de atração: O projeto chama a atenção? Promove o uso entre seu público-alvo?
- Completude: A ideia ou uma parte dela está completa?
- Adequação ao tema: Como o projeto utiliza a temática fornecida?

Além destes critérios, as equipes terão a oportunidade de tentar atingir *achievements*, que irão gerar uma pontuação extra ao seu projeto. A seguir estes serão listados:

- #IB_Memes: Utilizar memes em seu projeto;
- #NovoPercurso: O nome do projeto é um palíndromo;
- #RedeColab: Utilizar seu poder de networking para trocar material com outra equipe;
- #PraCegoVer: Utilizar elementos de acessibilidade no projeto;
- #DoBem: Disponibilizar informações sobre onde procurar ajuda, ou iniciativas auxiliadoras da problemática que o tema apresenta;
- #MelhorAmigo: Mostre seu pet pra gente em algum lugar do projeto;
- #FalaCmg!: Utilizar chat para algum propósito.

Da Premiação

O prêmio será dado para a equipe cujo projeto atingiu maior pontuação no julgamento do time de jurados. O horário previsto para a cerimônia de premiação é às 19h do dia 18/10/2020. Em caso de empate, o critério utilizado será a quantidade de *achievements* alcançados pela equipe, e caso o empate ainda exista, o critério utilizado será completude. O prêmio será no valor de R\$400,00 para a equipe vencedora. Ao término do evento a organização entrará em contato com a equipe para que o valor em dinheiro seja enviado. Todos os participantes receberão um certificado de participação *on line* após a data do evento.

Grupo L || P de Tecnologia, organizador do “Live OR Hack - 2ª edição”.

Ribeirão Preto, 5 de outubro de 2020