

1º Hackathon da Comunidade NetPonto

Regulamento

1. Introdução e objetivos

O 1º Hackathon da Comunidade NetPonto é uma iniciativa da Comunidade NetPonto, inserida no contexto do lançamento da plataforma www.DVLUP.com em Portugal, tendo em vista a conceção, desenvolvimento e promoção de aplicações (Apps) para Windows Phone.

2. Organização

O 1º Hackathon da Comunidade NetPonto é organizado pela Comunidade NetPonto, com o apoio da Microsoft e da Nokia.

3. Instalações e Infraestruturas

- 3.1. O 1º Hackathon da Comunidade NetPonto será realizado no espaço da Microsoft – Parque das Nações, com início às 9 horas do dia 1 de Fevereiro, e duração prevista de oito horas.
- 3.2. A Comunidade NetPonto reserva-se o direito de alterar o local e data do evento por questões de logística.
- 3.3. Os participantes concordam que as instalações e infraestruturas do 1º Hackathon da Comunidade NetPonto serão utilizadas em exclusivo para a realização do evento.
- 3.4. Os participantes devem providenciar os equipamentos de índole tecnológica, bem como o software que julgarem necessários ao desenvolvimento da App a concurso (ex.: computador portáteis, IDE de desenvolvimento).
- 3.5. A organização irá ter alguns dispositivos Windows Phone 8 e Windows Phone 7.x para testes, no entanto recomendamos que os participantes se providenciem dos seus próprios equipamentos.

4. Candidaturas

- 4.1. Esta iniciativa tem como destinatários indivíduos maiores de 18 anos.
- 4.2. A participação poderá ser individual ou em equipa, até um máximo de quatro elementos.
- 4.3. Será aceite apenas uma candidatura por indivíduo ou equipa.
- 4.4. A inscrição individual será feita por participante obrigatoriamente no eventbrite [aqui](#).
- 4.5. Após a inscrição individual, segue-se a candidatura da equipa (1 a 4 elementos) que inicia-se às 09:00 do dia 14 de Janeiro de 2014 e termina às 23:59 do dia 31 de Janeiro de 2014. Nesta altura deverão ser fornecidos os dados dos elementos da equipa e os dados do projeto que se propõem implementar. Faz o registo [aqui](#).
- 4.6. As apresentações terão lugar entre as 15:00 e as 17:00, no dia do evento.

5. Formato da Competição

- 5.1. O 1º Hackathon da Comunidade NetPonto é uma competição para o desenvolvimento de aplicações para Windows Phone, em formato de maratona de 8 horas.
- 5.2. Requisitos técnicos adicionais poderão ser eventualmente divulgados aos participantes no início da maratona.

- 5.3. As Apps poderão focar qualquer temática, tendo em atenção as condicionantes referidas na cláusula 9ª deste regulamento (Termos e Condições)
- 5.4. Os participantes poderão começar a trabalhar nas suas Apps a partir do momento do anúncio do evento. No entanto as mesmas só deverão ser finalizadas no dia do evento.
- 5.5. Se se descobrirmos que as aplicações já existiam previamente, ou se encontravam em desenvolvimento antes do anúncio deste evento, a organização reserva-se ao direito de exigir de volta os prémios atribuídos
- 5.6. Das 8 horas de duração do evento (com início previsto para as 09:00 do dia 1 de Fevereiro de 2014), as primeiras 7 serão utilizadas pelos participantes para a finalização do desenvolvimento das Apps.
- 5.7. Após o período referido no ponto anterior, seguir-se-á uma fase de apreciação, por elementos da organização, das Apps em competição. Esta fase tem uma duração prevista de uma hora, e tem como objetivo selecionar os vencedores.

6. Júri

O júri será constituído por elementos da Comunidade NetPonto.

7. Seleção das Apps Vencedoras

Para a escolha por parte do Júri dos três primeiros classificados, os critérios de avaliação das aplicações serão:

- Potencial de negócio
- Design e Usabilidade
- Inovação
- Implementação Técnica

8. Prémios

8.1. Serão distinguidas 3 equipas vencedoras, sendo cada uma receberá um dispositivo da Nokia:

1º Prémio - 1 Nokia Lumia 1020

2º Prémio - 1 Nokia Lumia 925

3º Prémio - 1 Nokia Lumia 820

A todos os membros das equipas vencedoras, serão atribuídos pontos e XP no portal www.DVLUP.com:

1º Prémio - 3000XP e 1500PTS

2º Prémio - 2000XP e 1000PTS

3º Prémio - 1000XP e 500PTS

Actualização 20-01-2014: Será ainda oferecida **uma Subscrição MSDN** a cada um dos membros da equipa vencedora do 1º prémio

Atualização 22-01-2014: Por motivos de disponibilidade o 3º prémio foi trocado de um Lumia 625 para um Lumia 820

8.2. Os participantes deverão registar-se em www.dvlup.com, dado que os prémios serão entregues mediante a atribuição de pontos e de XP. Os XP permitem ao programador ganhar estatuto no DVLUP e os pontos que cada programador pode ir acumulando ao longo do tempo poderão ser trocados por dispositivos ou outros prémios disponíveis. Exemplos de prémios disponíveis no DVLUP:

- 8.2.1. Dispositivos como Nokia Lumia 1020, Nokia Lumia 925, Nokia Lumia 820
- 8.2.2. Cheques oferta para lojas como Fnac e Media Markt
- 8.2.3. Licenças de software

9. Termos e condições

9.1. A inscrição à participação no 1º Hackathon da Comunidade NetPonto implica a aceitação integral do presente regulamento.

9.2. Os participantes concordam com as seguintes condições para a candidatura e participação nesta iniciativa:

- 9.2.1.** As Apps a concurso não devem conter quaisquer referências sexuais explícitas ou sugestivas, violentas ou depreciativas para qualquer grupo étnico, racial, religioso, profissional ou de idade, ou conteúdo pornográfico.
- 9.2.2.** As Apps a concurso não podem promover drogas ilegais ou armas de fogo (ou o uso de qualquer um dos anteriores), ou qualquer atividade que possa ter mensagens inseguras ou perigosas, ou políticas.
- 9.2.3.** As Apps a concurso não podem ser obscenas ou ofensivas, ou apoiar qualquer forma de ódio ou ódio de grupo ou comentário depreciativos sobre a organização ou seus produtos ou serviços, ou de outras pessoas, produtos, ou empresas.
- 9.2.4.** As Apps a concurso não podem conter marcas registadas ou logótipos de propriedade de terceiros ou anunciar ou promover qualquer marca ou produto de qualquer tipo.
- 9.2.5.** As Apps a concurso não podem conter materiais protegidos por direitos de autor ou propriedade de terceiros (incluído fotografias, esculturas, pinturas e outras obras de arte ou imagens publicadas em sites ou na televisão, filmes ou outras mídias).
- 9.2.6.** As Apps a concurso não podem conter nomes, imagens, fotografias ou outros indícios de identificação de qualquer pessoa, viva ou morta, sem autorização explícita das mesmas ou dos seus representantes.
- 9.2.7.** As Apps a concurso devem ser originais, não tendo sido anteriormente publicadas comercialmente ou licenciadas, ou premiadas em iniciativas de carácter semelhante ao 1º Hackathon da Comunidade NetPonto.
- 9.2.8.** Os participantes declaram e garantem ainda que a publicação da participação através de vários meios, incluindo a publicação na Internet/online não infringe os direitos de terceiros.
- 9.2.9.** Se a organização tiver motivos para suspeitar de conduta desleal, enganosa ou fraudulenta por parte de qualquer participante ou terceiros, seja de que natureza for, a organização reserva-se o direito de desqualificar quem considere, com carácter de razoabilidade, ser responsável por ou estar associado a essa comportamento inadequado.

9.3. A organização reserva-se o direito de alterar ou cancelar o evento a qualquer momento, mediante envio de notificação por e-mail para os candidatos que já tenham se inscrito.

10. Propriedade das Ideias

10.1. Todas as Apps em competição desenvolvidas e apresentadas no âmbito deste evento são propriedade dos respetivos autores, no cumprimento do estabelecido legalmente relativamente a direitos de autor.

11. Dúvidas ou sugestões

11.1. Para resposta a quaisquer questões ou para esclarecimento de dúvidas, os participantes deverão primeiramente consultar a informação disponível no site [aqui](#).

11.2. Para obter qualquer informação adicional ou apresentação de sugestões, entre em contacto através do e-mail hackathon@netponto.org.

Em tudo omissos, a decisão cabe ao Júri, referido na Cláusula 6, do presente regulamento.