

Regulamento da Hackathon Heartbits

2020



cesium

Artigo 1.º

(Descrição)

- 1.1. A *Hackathon HeartBits* é um evento de organização conjunta entre a Associação Nacional de Estudantes de Medicina (ANEM) e do Centro de Estudantes de Engenharia Informática da Universidade do Minho (CeSIUM);
- 1.2. O evento tem por finalidade promover a interdisciplinaridade e a inovação na Saúde através da criação de produtos de *MedTech* que solucionem problemas atuais nesta área. Pretende-se, por conseguinte, incentivar a criatividade e trabalho de jovens estudantes nesta área.

Artigo 2.º

(Organização e Coordenação)

- 2.1. São responsabilidades partilhadas da ANEM e do CeSIUM, daqui por diante referidos como “Organização”, assegurar o domínio concepcional e logístico da atividade e definir o regulamento pelo qual a mesma se rege;
- 2.2. O evento irá decorrer das 15h do dia 31 de outubro até às 19 horas do dia 1 de novembro de 2020, num formato *online*;
- 2.3 A Organização assegura a disponibilização de credenciais de acesso a plataformas *online*, onde os Participantes possam interagir entre si e com os Mentores;
- 2.4 A Organização delega nos participantes a função de definir, adquirir e reunir o equipamento eletrónico e *software* que os mesmos acharem adequado para atingir os fins propostos;

Artigo 3.º

(Condições de participação)

- 3.1. Podem participar no evento estudantes matriculados numa Instituição de Ensino Superior Portuguesa e profissionais que tenham frequentado o Ensino Superior Português, Público ou Privado, ligados à área da Saúde ou da Programação, nos últimos 2 anos.
- 3.2. A participação é gratuita:
 - a. Cada participante, após validado pela Organização, deverá pagar uma caução no valor de 5 euros que será devolvida no final do evento caso a equipa onde o

mesmo está integrado apresente um projeto válido, no final da atividade, nas plataformas definidas para tal;

- i. Instruções para efetuar o pagamento da caução serão enviadas pela Organização no *e-mail* de confirmação da seleção do participante para a *Hackathon HeartBits*;

3.3. Os participantes comprometem-se a estar presentes nas plataformas do evento durante a totalidade do mesmo.

Artigo 4.º

(Inscrição e Equipas)

4.1. A inscrição é realizada através do espaço indicado no *website* oficial do evento (www.heartbits.pt);

4.2. Todos os participantes deverão preencher o formulário de inscrição a título individual;

- a) Todos os campos obrigatórios devem ser preenchidos até às 23h59 do dia 21 de outubro;
- b) No caso de um participante pretender fazer parte da mesma equipa que outros elementos inscritos, tal deverá ser mencionado no espaço dedicado para o efeito, no formulário individual de inscrição.

4.3. As equipas devem, preferencialmente, ser compostas por 5 (cinco) elementos, com no mínimo 2 (duas) pessoas da área da Saúde, sendo 1 (uma) destas obrigatoriamente estudante de Medicina, e 2 (duas) pessoas da área da Informática;

- a) Uma equipa não poderá ter mais de 3 (três) elementos do mesmo curso;
- b) A atividade contará com o máximo de 80 (oitenta) participantes;
 - i) Reserva-se à Organização o direito e a responsabilidade de seleccionar os participantes em caso de excedente de inscrições.

4.4. A lista das equipas selecionadas para a participação na *Hackathon HeartBits* estará finalizada no dia 25 de outubro, sendo os participantes informados por *e-mail* da confirmação da sua inscrição;

4.5. Os inscritos colocados que não validarem a sua inscrição serão considerados desistentes e a sua vaga poderá ser imediatamente disponibilizada a outro inscrito (suplente);

- a) Os suplentes serão contactados pela Organização até às 23h59 do dia 27 de outubro.

4.6. É dada prioridade de atribuição de vagas aos estudantes matriculados no ano letivo 2020/2021 em detrimento dos profissionais candidatos.

Artigo 5.º

(Formato da *Hackathon HeartBits*)

5.1. O evento terá um formato de competição e a atividade central será o trabalho desenvolvido pelas equipas;

5.2. Os participantes poderão participar em sessões sobre temas das áreas de Saúde, Informática ou Empreendedorismo, que terão lugar em paralelo, em plataforma *online*;

5.3. Uma hora antes das apresentações, as equipas irão receber visitas de elementos do Júri para avaliar o produto, principalmente na sua vertente técnica;

5.4. O evento encerra com as apresentações dos produtos pelas equipas, avaliação dos projetos pelo Júri e atribuição de prémios;

5.5. O produto final deverá ser da autoria da equipa e o início do seu desenvolvimento deverá ocorrer apenas durante o evento;

5.6. Durante o evento estarão presentes diversas entidades que desempenham a função de mentores em diversos temas de relevância para o objectivo da atividade;

a) Estes mentores acompanham a elaboração dos projetos, apoiam e dão o suporte técnico e científico às equipas.

b) Os participantes serão informados aquando do início da atividade, dos horários nos quais os mentores estarão disponíveis para ajudar as equipas e dos pontos ao longo da atividade em que terão as suas visitas nos respetivos *channels* ou salas

5.7 Cada equipa deverá entregar, em plataforma digital, o suporte do projeto e realizar uma apresentação oral do mesmo. Esta poderá ter a duração máxima de 3 (três) minutos, existindo posteriormente um intervalo máximo de 5 (cinco) minutos para questões do júri;

a) Findo o tempo disponibilizado para a apresentação será cortada a palavra à equipa.

Artigo 6.º

(Júri e prémios)

6.1. O Júri será constituído por um número fixo de jurados;

a) A sua composição exata será divulgada atempadamente no *website* do evento.

6.2. O Júri será responsável por selecionar os 5 (cinco) melhores trabalhos através da atribuição de pontos de acordo com a grelha de critérios disponibilizada pela Organização:

a) Os parâmetros avaliados serão:

- i) Pertinência do problema identificado;
- ii) Adequação do produto como solução para o problema identificado;
- iii) Desenho da ideia de negócio;
- iv) Componente técnica do produto:
 - 1) Nível de desenvolvimento do produto;
 - 2) Grau de evolução técnica do produto durante as 24 horas.

6.3. Pelas 5 (cinco) equipas distinguidas pelo Júri será distribuída uma lista de prémios que poderá ser consultada no *website* oficial do evento;

6.4. Todos os participantes receberão um certificado de participação;

a) Para tal cada participante deverá preencher o formulário da avaliação a ser disponibilizado pela Organização.

Artigo 7.º

(Propriedade Intelectual)

7.1. As equipas preservam todos os direitos respeitantes à propriedade intelectual sobre os produtos por si desenvolvidos durante o evento.

Artigo 8.º

(Termos e condições)

8.1. A inscrição no evento pressupõe a leitura e aceitação do presente regulamento por parte dos participantes;

8.2. Os participantes concordam, ainda, com as seguintes condições:

a) Os projetos apresentados não podem, de forma alguma, ser ofensivos nem depreciativos;

b) Os projetos não podem conter material de propriedade registada sem autorização prévia;

c) Os projetos devem conter ideias originais, que não tenham sido previamente publicadas ou apresentadas em outros eventos;

d) Qualquer forma de exploração maliciosa dos sistemas é expressamente proibida;

e) Qualquer tipo de comportamento não ético ou abusivo é proibido.

8.3. A Organização reserva-se ao direito de alterar ou cancelar o evento em qualquer momento, notificando os participantes que tenham submetido a inscrição com o mínimo de 2 (dois) dias de antecedência;

8.4 O cancelamento do evento não confere direito a qualquer tipo de compensação aos participantes;

8.5 O não cumprimento destes termos poderá levar à desclassificação do evento.

Artigo 9.º

(Disposições finais)

9.1. Os casos omissos no presente regulamento serão decididos pela Organização.