

# **Hack The Brain**

## **Regulamento**

### **Ponto 1**

#### **Generalidades**

1. O Hack The Brain é um evento de organização conjunta do Núcleo de Estudantes de Medicina da Universidade da Beira Interior (MedUBI), Núcleo de Informática da Universidade da Beira Interior (NINF) e do UBImedical.
2. O evento tem como finalidade promover a interdisciplinaridade e a inovação na Saúde através da criação de produtos de MedTech que solucionem problemas atuais na área da Saúde e da Tecnologia. Pretende-se, por conseguinte, incentivar a criatividade e o trabalho de jovens estudantes nestas áreas.

### **Ponto 2**

#### **Organização**

1. São responsabilidades do UBImedical, MedUBI e NINF, daqui por diante referidos como “Organização”, assegurar o domínio concecional e logístico da atividade e definir o regulamento pelo qual a mesma se rege.
2. O evento irá decorrer nos dias 23 e 24 de novembro de 2019, nas instalações do UBImedical na Covilhã.
3. A Organização assegura que as instalações têm as infraestruturas necessárias para acolher o evento, tendo os participantes acesso a *wi-fi*, eletricidade e espaço de trabalho adequado.
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.
5. A Organização assegura, a título gratuito, a alimentação (refeições, *snacks*, água e café) a todos os participantes, durante todo o evento.
6. O transporte e alojamento dos participantes, caso necessários, ficarão a cargo dos mesmos, não sendo assegurados pela Organização.

### **Ponto 3**

#### **Condições de participação**

1. Podem participar no evento estudantes do Ensino Superior Português, Público ou Privado e profissionais recém-licenciados, ligados à área da Saúde ou da Programação. No entanto, os estudantes têm prioridade na obtenção de vagas.
2. A participação terá o custo de 10 euros, por participante.
  - a. Cada participante deverá pagar este montante através da plataforma de inscrição, sendo depois validado pela organização.
    - i. A inscrição será efetuada na plataforma UpEvents - MedUBI, disponível através do site [www.hackthebrain.ninf.org](http://www.hackthebrain.ninf.org) . As inscrições terão início a 14 de outubro de 2019.
3. Os participantes comprometem-se a estar presentes durante a totalidade do evento.

## **Ponto 4**

### **Inscrição e Equipas**

1. A inscrição é realizada através do *espaço* indicado no *website* oficial do evento ([www.hackthebrain.ninf.org](http://www.hackthebrain.ninf.org)), com abertura no dia 14 de outubro, pelas 21h.
2. Todos os participantes deverão preencher o formulário de inscrição a título individual.
  - Todos os campos obrigatórios devem ser preenchidos até às vinte e uma horas (21h00) do dia 18 de novembro.
  - No caso de um participante pretender fazer parte de uma equipa não completa já inscrita, tal deverá ser mencionado no espaço dedicado para o efeito, no formulário individual de inscrição.
3. As equipas devem, preferencialmente, ser compostas entre três (3) e cinco (5) elementos.
  - a. O máximo de equipas a concurso são dez (10).
  - b. A atividade contará com o máximo de cinquenta (50) participantes.
    - i. Reserva-se à Organização o direito e a responsabilidade de selecionar os participantes em caso de excedente de inscrições, sendo o critério de seleção a ordem de inscrição.

4. A informação submetida pelos participantes é confidencial e apenas poderá ser utilizada pela Organização.
5. A lista das equipas seleccionadas para a participação no Hack The Brain estará finalizada no dia 19 de novembro, sendo os participantes informados por e-mail da confirmação da sua inscrição.
6. Os inscritos colocados que não validarem a sua inscrição através do pagamento da mesma no prazo de 24h serão considerados desistentes e a sua vaga poderá ser imediatamente disponibilizada a outro inscrito (suplente).
  - a. Os suplentes serão contactados pela Organização até às vinte e três horas e cinquenta e nove minutos (23h59) horas do dia 21 de novembro.

## **Ponto 5**

### **Formato do Hack The brain**

1. O evento terá um formato de competição e a atividade central será o trabalho desenvolvido pelas equipas.
2. Os participantes poderão participar em Talks, dinâmicas de grupo e outras sessões sobre temas das áreas de Saúde, Informática ou Empreendedorismo, que terão lugar em paralelo.
3. Uma hora antes das apresentações, as equipas irão receber visitas de elementos do júri para avaliar o produto, principalmente na sua vertente técnica.
4. O evento encerra com as apresentações dos produtos pelas equipas, avaliação dos projetos pelo Júri e atribuição de prémios.
5. O produto final deverá ser da autoria da equipa e o início do seu desenvolvimento deverá ocorrer apenas durante o evento.
6. Durante o evento estão presentes diversas entidades que desempenham a função de mentores em diversos temas de relevância para o objetivo da atividade.
  - a. Existirão mentores que acompanham, apoiam e dão o suporte técnico e científico necessário às equipas para a elaboração e organização dos seus projetos.
7. Cada equipa deverá entregar o suporte do projeto e realizar uma apresentação oral com a duração máxima de cinco (5) minutos ao júri.

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

## **Ponto 6**

### **Júri e prémios**

1. O júri será constituído por um número fixo de jurados - 3, com competências específicas para as áreas destacadas no Hack The Brain.

a. A sua composição exata será divulgada atempadamente no site do evento.

2. O júri será responsável por seleccionar os 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;
- v. Nível de desenvolvimento do produto;
- vi. Grau de evolução técnica do produto durante as vinte e quatro (24) horas.

3. Os prémios para a equipa vencedora são 500€ + mentoria by UBImedical + mentoria by BGI para a sua ideia/projeto. A segunda equipa terá direito a um prémio de 250€ + mentoria by BGI.

4. Todos os participantes inscritos e que tenham participado na totalidade do evento receberão um certificado de participação.

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

## **Ponto 7**

### **Propriedade Intelectual**

1. As equipas preservam todos os direitos respeitantes à propriedade intelectual sobre os produtos por si desenvolvidos durante o evento.
2. Cabe aos elementos da equipa decidir sobre a continuidade do projeto.
  - a. À equipa melhor classificada que pretenda dar continuidade ao projeto serão disponibilizados serviços de validação e consultoria por parte de algumas das empresas e instituições associadas ao evento.
- i. Detalhes sobre a plataforma de suporte serão divulgados oportunamente no website.

## **Ponto 8**

### **Termos e condições**

1. A inscrição no evento pressupõe a leitura e aceitação do presente regulamento por parte dos participantes.
2. Os participantes concordam, ainda, com as seguintes condições:
  - Utilização responsável dos espaços, não causando danos ao material, edifício ou áreas circundantes.
  - Os projetos apresentados não podem, de forma alguma, ser ofensivos nem depreciativos.
  - Os projetos não podem conter material de propriedade registada sem autorização prévia.
  - Os projetos devem conter ideias originais, que não tenham sido previamente publicadas ou apresentadas em outros eventos.
  - Qualquer forma de exploração maliciosa dos sistemas é expressamente proibida.
  - Qualquer tipo de comportamento não ético e/ou abusivo é proibido.
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 dois (2) dias de antecedência.
4. O cancelamento do evento não confere direito a qualquer tipo de compensação aos participantes.
5. O não cumprimento destes termos poderá levar à desclassificação do evento.
6. Todas as informações recebidas na submissão de interesse serão armazenadas em base de dados interna e poderão ser usadas para outras iniciativas.
7. Os participantes aceitam a cobertura dos *media* no âmbito da promoção do evento.

## **Ponto 9**

### **Disposições finais**

1. Os casos omissos no presente regulamento serão regulados pela Organização.