TECH CiTY

HACKATHON

by **Aveiro Tech City**

Aveiro
câmara municipal

ÍNDICE

PREÂMBULO 3
CAPÍTULO I - DISPOSIÇÕES GERAIS 4
Artigo 1.º - Objeto 4
Artigo 2.º - Objetivos 4
Artigo 3.º - Definições 4
Artigo 4.º - Destinatários 4
Artigo 5.º - Desafios 5
Artigo 6.º - Calendarização e Programa 5
CAPÍTULO II - INSCRIÇÕES 5
Artigo 7.º - Participantes 5
Artigo 8.º - Projetos 6
Artigo 9.º - Apoio 7
CAPÍTULO III - HACKATHON 7
Artigo 10.º - Programa 7
Artigo 11.º - Espaço e Equipamentos 7
Artigo 12.º - Mentores 8
Artigo 13.º - Checkpoints 8
CAPÍTULO IV – AVALIAÇÃO E SELEÇÃO 8
Artigo 14.º - Entregáveis 8
Artigo 15.º - Momentos de Avaliação e Seleção 9
Artigo 16.º - Avaliação Intermédia (Seleção de Projetos Finalistas) 9
Artigo 17.º - Apresentação (Pitch) 9
Artigo 18.º - Avaliação Final (Seleção de Projetos Vencedores) 10
Artigo 19.º - Júri 10
CAPÍTULO V - PRÉMIOS 10
Artigo 21.º - Prémio 10
CAPÍTULO VI - DISPOSIÇÕES FINAIS 11
Artigo 22.º - Termos de Colaboração 11
Artigo 23.º - Proteção de Dados 12
Artigo 24.º - Aceitação 12
Artigo 25.º - Omissões e Disposições Finais 13

PREÂMBULO

A última década veio acentuar a constante mudança que acompanha as nossas sociedades, sobretudo as ocidentais, cujos paradigmas de desenvolvimento económico foram alterados pelo acesso cada vez maior a soluções tecnológicas que potenciam o surgimento de produtos e serviços inovadores e disruptivos.

Esta transformação tecnológica e digital veio assim mudar a natureza do mercado de trabalho e a forma como os territórios atraem, qualificam e retêm talento.

O desafio hoje não consiste em criar mais empregos, mas sim como acrescentar valor e riqueza aos empregos criados. Perante este fenómeno, cabe aos agentes de governação pública o lançamento e promoção de políticas públicas que contribuam para o desenvolvimento de ecossistemas favoráveis à atração e retenção de talento e à criação de emprego capaz de acrescentar valor ao mercado.

A iniciativa Aveiro Tech City, entre outros objetivos, pretende ajudar as empresas a repensar os recursos de que necessitam para inovar, crescer e estabelecer meios para atrair um novo leque de talentos para as novas oportunidades digitais, assumindo a tecnologia e a transformação digital como veículo para construir uma cidade mais responsiva, inteligente, inclusiva e sustentável.

Neste contexto, em 2022, realizou-se a 1.ª edição do *"**Aveiro Tech City Hackathon**"* que se traduziu numa competição de programação onde os participantes, organizados em equipas e com base nas suas competências e conhecimentos, procuraram desenvolver soluções inovadoras e disruptivas para os desafios apresentados por empresas de base tecnológica do ecossistema de Aveiro.

Na 3.ª edição da iniciativa (2024) foram lançados 4 desafios promovidos pela Câmara Municipal de Aveiro e Instituto de Telecomunicações e por outras três empresas do ecossistema aveirense: Altice Labs, Bosch e Sky Portugal tendo sido registadas 85 inscrições para um total de 64 participantes, distribuídos por 18 equipas.

Assim, face ao sucesso alcançado nas edições anteriores, o Município de Aveiro lança a 4.ª edição do *"**Aveiro Tech City Hackathon**"* com vista à captação e retenção de talento.

CAPÍTULO I - DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º - Objeto

O presente documento estabelece os termos e as condições de participação do *"Aveiro Tech City Hackathon",* promovido pela Câmara Municipal de Aveiro com o envolvimento de entidades parceiras da iniciativa.

Artigo 2.º - Objetivos

O *"Aveiro Tech City Hackathon"* é uma iniciativa que visa:

- Fomentar a inovação e a criação de soluções disruptivas para determinados desafios.
- Afirmar Aveiro enquanto ecossistema inovador e tecnológico.
- Promover a atração e retenção de talento no Município de Aveiro.
- Fortalecer a ligação entre a comunidade e as empresas de base tecnológica.
- Criar oportunidades de recrutamento e análise de mercado.

Artigo 3.º - Definições

Para efeitos das presentes Normas entende-se por:

a) *«Desafios»* - Conjunto de categorias ou temáticas, apresentadas pelos *«Desafiadores»* que se pretende que sejam resolvidas.

b) *«Desafiadores»* - Empresas de base tecnológica, parceiras desta iniciativa, que apresentam «Desafios» para os quais pretendem obter uma solução.

c) *«Candidatos/as»* - Pessoas que se inscrevem para participar no Hackathon.

d) *«Participantes»* - Pessoas inscritas e selecionadas que irão desenvolver e apresentar um «Projeto» a um dos «Desafios» apresentados.

e) *«Projeto»* - Solução tecnológica desenvolvida pelos Participantes para resposta a um dos «Desafios» apresentados.

f) *«Entregáveis»* - Documentos que os *«Participantes»* terão de entregar e que serão considerados pelo Júri na avaliação e seleção dos vencedores.

Artigo 4.º - Destinatários

1. O *"Aveiro Tech City Hackathon"* dirige-se a pessoas, de idade igual ou superior a 18 anos, com os seguintes perfis: Empreendedores; Comunidade tecnológica; Estudantes; profissionais ou entusiastas de dados; investigadores e profissionais das áreas da programação, UX e web design; ou outras áreas relevantes para o desenvolvimento de soluções e Projetos que deem resposta aos Desafios colocados.

2. Não é necessário que o/a candidato/a seja especialista em áreas tecnológicas, mas sim que demonstre sensibilidade e interesse pela resolução dos Desafios colocados.

Artigo 5.º - Desafios

1. O *"Aveiro Tech City Hackathon"* apresenta **três desafios** a que os participantes podem apresentar projetos:
   - Desafio #1 - by CMA e Instituto de Telecomunicações - Smart Aveiro: From Data to Action
   - Desafio #2 - by CMA e Universidade de Aveiro - Ctrl + F Aveiro: Identificação Automática de Mobiliário Urbano
   - Desafio #3 - by Altice Labs - Connected Home, Reimagined: A IA ao serviço da casa
2. A descrição dos desafios será disponibilizada atempadamente em https://techweek.aveirotechcity.pt

Artigo 6.º - Calendarização e Programa

O *"Aveiro Tech City Hackathon"* será implementado de acordo com o seguinte cronograma:

- **1 de outubro a 4 de novembro de 2026** | Período de inscrições e esclarecimentos.
- **6 de novembro de 2026** | Anúncio da lista final de Candidatos/as admitidos.
- **13 de novembro de 2026** | Identificação do desafio atribuído a cada Candidato/a/Equipa admitido.
- **16 de novembro de 2026** | **HACKATHON (online)** - **17h30** - Sessão de Abertura.
- **18 de novembro de 2026** | Entrega do 1.º "Entregável".
- **20 de novembro de 2026** | **HACKATHON (presencial) -** Fábrica Centro de Ciência Viva de Aveiro https://maps.app.goo.gl/b5cENmcW2NtsTDho9
  - **08h30** - Receção de Participantes.
  - **09h00** - Abertura e boas vindas.
  - **09h30** - *Let's Start | Coding Time.*
  - **16h30** - Seleção dos Projetos finalistas.
  - **17h30** - Submissão de Projetos e *Coffee-Break.*
  - **18h00** - Apresentações dos Projetos.
  - **20h00** - Anúncio dos vencedores e *Cocktail* final.

CAPÍTULO II - INSCRIÇÕES

Artigo 7.º - Participantes

1. Os interessados devem inscrever-se até dia **4 de novembro de 2026** (23h59 - *GMT time*), no formulário de inscrições, disponível em https://techweek.aveirotechcity.pt

2. As inscrições podem ser feitas individualmente ou em equipa, sendo que:
   a) As equipas devem ter entre 3 a 5 elementos.
   b) As inscrições em equipa têm prioridade sobre as inscrições feitas individualmente.
3. No formulário de inscrição, cada candidato/a deverá indicar, por ordem de preferência, a que desafio pretende dar resposta, sendo que nas inscrições em equipa, é recomendável que todos os/as candidatos/as dessa equipa, indiquem a mesma ordem de preferência pelos desafios.
4. A afetação de candidatos/as aos desafios terá em consideração os seguintes pressupostos:
   a) Ordem de preferência dos desafios e ordem de inscrição, sendo que a organização irá procurar alocar os candidatos/as, sempre que possível, ao desafio preferencial que selecionaram.
   b) Devido à necessidade de haver um limite mínimo de equipas para cada desafio, não é garantido que o candidato e/ou equipa seja alocado no desafio de maior preferência.
5. No dia **6 de novembro de 2026** será anunciada a lista final de candidatos/as selecionados/as para participar no *Aveiro Tech City Hackathon*.
6. Os/as candidatos/as selecionados a participar deverão:
   a) Estar disponíveis para colaborar, partilhar conhecimentos e inovar.
   b) Garantir a disponibilidade e o compromisso para uma participação assídua durante a maratona (*Hackathon*). Tal significa, entre outros, a obrigatoriedade de submeter o primeiro entregável no dia **18 de novembro** e a presença durante o *Hackathon* Presencial que decorrerá no dia **20 de novembro**.
   c) Estar presentes em todas as sessões de grupo que sejam definidas pela equipa.
   d) Ter uma atitude positiva e assertiva perante as dificuldades que, porventura, surjam ao longo do desafio.

Artigo 8.º - Projetos

1. Cada equipa apenas poderá apresentar um projeto.
2. Os/as candidatos/as que não se associarem a uma equipa/projeto serão posteriormente agrupados pela organização, por equipas, consoante a ordem de preferência do desafio que indicaram na inscrição.
3. Uma vez inscritas, as equipas poderão submeter os seus projetos, os quais devem corresponder a um dos desafios referidos no artigo 5.º.
4. No dia **13 de novembro de 2026** será identificado o desafio para cada participante/equipa, sendo que a partir dessa data recomenda-se que os participantes explorem a forma como vão abordar o desafio em que vão participar. No entanto, o desenvolvimento da solução apenas irá iniciar-se a **16 de novembro de 2026**, ficando para o dia da maratona hacker o aprimoramento da ideia e a construção do *pitch.*

Artigo 9.º - Apoio

1. Durante o período de inscrições será disponibilizado no *website* do evento https://techweek.aveirotechcity.pt um centro de recursos com diversos documentos, incluindo a descrição detalhada dos diversos Desafios, bem como outras ferramentas de apoio ao desenvolvimento dos Projetos.
2. No dia **16 de novembro de 2026** será ainda dinamizado um evento online de arranque do *Hackathon*, com a presença dos mentores dos desafios propostos.

CAPÍTULO III - HACKATHON

Artigo 10.º - Programa

1. O *Aveiro Tech City Hackathon* terá um formato híbrido e estará dividido em duas fases:
   a) ***Hackathon Online*** – decorre entre os dias **16 e 18 de novembro de 2026**, terminando às **19h00** do **dia 18 de novembro de 2026** com a submissão do primeiro entregável.
   b) ***Hackathon* Presencial** – terá **início às 09h e término às 20h do dia 20 de novembro de 2026** (10h) com a disponibilização dos entregáveis, conforme disposto no artigo 14.º, e com as apresentações dos projetos por parte das equipas finalistas.
2. O anúncio dos vencedores será efetuado às 20h00 no dia 20 de novembro, no evento final de convívio entre os participantes no *Aveiro Tech City Hackathon*.

Artigo 11.º - Espaço e Equipamentos

1. O *Hackathon* presencial decorre na Fábrica Centro Ciência Viva, sendo disponibilizados aos participantes:
   a) Espaço de trabalho e de descanso.
   b) Rede Wi-Fi.
   c) Equipamentos audiovisuais para a apresentação final dos projetos (*pitch*).
   d) Refeições.
2. São deveres dos participantes, no que concerne ao uso dos recursos disponibilizados:
   a) Não usar os recursos para fim diferente do qual estes se destinam.
   b) Não fazer uso imprudente dos recursos.
   c) Avisar imediatamente a organização quando se verifiquem falhas nos recursos, salvo quando tal já seja do conhecimento da organização.

3. As equipas participantes são responsáveis pelos danos causados por factos que lhes sejam imputáveis a título de dolo ou negligência.
4. Os participantes devem trazer computadores e outros equipamentos que julguem relevantes para o desenvolvimento dos projetos.
5. A organização não se responsabilizará por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos de objetos pessoais dos participantes (por exemplo, *laptop, tablet* ou *smartphone*) durante a maratona *hacker*. Cabe exclusivamente aos participantes o dever de guardar e cuidar de todos os equipamentos e materiais à sua responsabilidade. Caso o participante se ausente do local do evento deverá levar consigo os seus pertences e equipamentos, ou garantir a sua segurança.

Artigo 12.º - Mentores

1. Durante o *Hackathon*, as equipas contarão com o apoio de mentores/as que os auxiliarão no desenvolvimento do projeto e na preparação do *pitch*.
2. Os mentores serão anunciados ao longo do período de inscrições.

Artigo 13.º - Checkpoints

1. Cada equipa terá de ter um *checkpoint* obrigatório, *online*, a definir com os mentores do desafio a que concorrem.
2. No dia **16 de novembro**, na sessão de abertura, iremos possibilitar o contacto com mentores para este efeito.

CAPÍTULO IV – AVALIAÇÃO E SELEÇÃO

Artigo 14.º - Entregáveis

1. As equipas a concurso devem submeter os seguintes entregáveis:
   a) Até às **19h00 do dia 18 de novembro de 2026**:
      - Relatório sucinto da abordagem ao problema, com o máximo de 2 páginas (obrigatório).
   b) Até às **17h30 do dia 20 de novembro de 2026**:
      - Sumário Executivo, em pdf, com o máximo de 2 páginas (obrigatório).
      - Apresentação, em PPT (obrigatório).
      - Link para o repositório de código (opcional).
2. Qualquer atraso na submissão dos documentos referidos no número anterior pode resultar em desqualificação.

3. A organização irá disponibilizar às equipas *templates* a utilizar para todos os Entregáveis.

Artigo 15.º - Momentos de Avaliação e Seleção

1. Existirão dois momentos de avaliação e seleção de projetos:
   a) **Avaliação Intermédia**, que compreende a seleção das equipas/projetos finalistas de cada desafio, conforme exposto no artigo 16.º, que passarão à fase seguinte e que concorrerão ao prémio final.
   b) **Avaliação Final**, onde será selecionado a equipa/projeto vencedor de cada desafio, nos termos do artigo 18.º.

Artigo 16.º - Avaliação Intermédia (Seleção de Projetos Finalistas)

1. Todas as equipas/projetos a concurso terão a oportunidade de apresentar o seu projeto durante 3 minutos, acrescidos de 1 minuto para questões, sendo que desta apresentação, serão selecionadas até **seis equipas/projetos de cada desafio** que irão defender o seu projeto perante o júri.
2. A seleção destas equipas/projetos referida no número anterior será feita pelos mentores e jurados, entre as 16:30 e as 17:30 do dia **20 de novembro de 2026**, segundo os critérios, pontuação e ponderação apresentados infra:

Critérios de Avaliação Intermédia	Pontuação	Ponderação
Enquadramento e resposta ao Desafio	(1-10)	25%
Facilidade de adoção do Projeto por parte dos Desafiadores	(1-10)	25%
Viabilidade de implementação e gestão futura (sustentabilidade) do Projeto	(1-10)	25%
Apresentação da solução	(1-10)	25%
		100%

3. As equipas/projetos finalistas só serão apresentadas no momento de subir ao palco, pelo que todas devem preparar os *pitches*, de acordo com o artigo seguinte.

Artigo 17.º - Apresentação (Pitch)

1. As equipas/projetos finalistas terão, no máximo, 5 minutos para apresentar os seus projetos, acrescidos de mais 3 minutos para questões do júri.
2. Estas apresentações irão ocorrer entre as 18h00 e as 19h30, podendo recorrer, se necessário, a meios audiovisuais, sendo aconselhável que abordem os critérios identificados no artigo 18.º.

Artigo 18.º - Avaliação Final (Seleção de Projetos Vencedores)

As equipas/projetos finalistas serão avaliados por um Júri, identificado no artigo 19.º, tendo em conta os seguintes critérios, pontuação e ponderação:

Critérios de Avaliação Final	Pontuação	Ponderação
Enquadramento e resposta ao Desafio	(1-10)	20%
Facilidade de adoção do Projeto por parte dos Desafiadores	(1-10)	20%
Viabilidade de implementação e gestão futura (sustentabilidade) do Projeto	(1-10)	20%
Possibilidade de replicação em outros territórios e contextos	(1-10)	20%
Apresentação da solução	(1-10)	10%
Documentação (Entregáveis) da solução	(1-10)	10%
		100%

Artigo 19.º - Júri

1. Os projetos serão avaliados por um júri constituído por cinco elementos:
    a) Dois representantes da **Câmara Municipal de Aveiro**, atuando um deles na qualidade de presidente do Júri.
    b) Um representante do **Instituto de Telecomunicações**.
    c) Um representante da **Universidade de Aveiro**.
    d) Um representante da **Altice Labs**.
2. Para efeitos de desempate, cabe ao presidente do júri a decisão sobre a classificação dos projetos.
3. As pontuações e decisões do júri são soberanas e sem possibilidade de recurso.

Artigo 20.º - Anúncio dos Projetos Vencedores

Os projetos e equipas vencedoras serão divulgadas na sessão de encerramento da iniciativa, pelas 20h do dia 20 de novembro de 2026.

CAPÍTULO V - PRÉMIOS

Artigo 21.º - Prémio

1. O “Aveiro Tech City Hackathon” prevê atribuir nove prémios monetários, distribuídos por três desafios, correspondendo a três prémios por cada desafio, da seguinte forma:
    a) 1.º Lugar: 3.000,00€ (três mil euros);
    b) 2.º Lugar: 1.500,00€ (mil e quinhentos euros);
    c) 3.º Lugar: 500,00€ (quinhentos euros).

2. O montante global dos prémios a atribuir é de 15.000,00€ (quinze mil euros).
3. O Júri pode não selecionar qualquer projeto, se nenhum satisfazer os requisitos elencados nos pontos do presente regulamento.
4. O júri poderá, ainda, optar por atribuir o prémio à melhor solução apresentada, ainda que a mesma não tenha a maturidade exigida. Nessas situações serão dadas indicações das necessidades de desenvolvimento da solução apresentada, que devem ser concluídas no prazo máximo de 30 dias após o término do *Hackathon* de modo que a atribuição do prémio se possa efetivar.
5. O prémio será pago ao representante da equipa que se responsabiliza por repartir o prémio pelos restantes elementos.
6. Quaisquer taxas ou impostos que, nos termos legais, incidam sobre os prémios atribuídos são suportadas pelos premiados.
7. O pagamento dos prémios, para efeitos de contabilidade pública, poderá implicar por parte do representante da equipa vencedora:
   a) A entrega da certidão de não dívida atualizada à Autoridade Tributária.
   b) A entrega da certidão de não dívida atualizada à Segurança Social.
   c) A entrega do comprovativo de IBAN, em nome promotor do Projeto vencedor ou do representante da equipa vencedora.

CAPÍTULO VI - DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 22.º - Termos de Colaboração

1. Os projetos desenvolvidos não podem conter referências a práticas violentas, preconceituosas, pornográficas, racistas, xenófobas, intolerância religiosa, de género ou de faixa etária, ou qualquer conteúdo que possa ser considerado agressivo. Os organizadores reservam-se o direito de excluir do programa qualquer pessoa que apresente conduta associada a comportamentos inadequados.
2. Os projetos e todos os elementos que os compuserem deverão ser originais e destituídos de direitos de autor ou, caso não estejam, devem apresentar autorização expressa dos autores.
3. Todos os projetos constituem trabalho colaborativo. A propriedade intelectual dos projetos desenvolvidos será atribuída às entidades que apresentaram os desafios de modo a facultar o livre acesso de uso e adaptação, sem objetivos comerciais, mas com obrigação de partilha, a todos/as que tiverem interesse na sua aplicação.
4. A eventual desistência de um/a participante deverá ser imediatamente informada à organização, via email.

5. A organização reserva-se no direito de alterar ou cancelar a iniciativa, a qualquer momento, sem que haja lugar a qualquer indemnização ou compensação, por motivo de força maior comprometendo-se a informar todos os inscritos com a antecedência possível.
6. A organização não se responsabiliza por eventuais falhas ou disfunções da rede de telecomunicações usada, seja qual for a causa, e em qualquer momento do desafio.

Artigo 23.º - Proteção de Dados

1. No âmbito da presente iniciativa, e sempre que um participante forneça os seus dados pessoais, os mesmos serão tratados pela Câmara Municipal de Aveiro nos termos da legislação de proteção de dados pessoais em vigor em cada momento, nomeadamente do Regulamento (UE) 2016/679 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 27 de abril de 2016 ("RGPD"), para realização de todos os procedimentos inerentes à participação na iniciativa e receção dos prémios.
2. A Câmara Municipal de Aveiro, nos termos legais em vigor, garante aos participantes o exercício, a qualquer momento, dos respetivos direitos, nomeadamente o direito de acesso, retificação, atualização, limitação e apagamento dos seus dados pessoais (salvo quanto aos dados que são indispensáveis à participação na iniciativa e receção dos prémios ou ao cumprimento de obrigações legais a que a Câmara Municipal de Aveiro esteja sujeita enquanto responsável pelo tratamento), o direito de oposição à utilização dos mesmos para fins comerciais pela Câmara Municipal de Aveiro e à retirada do consentimento, sem que tal comprometa a licitude do tratamento efetuado ao abrigo desse consentimento.
3. Com a inscrição e participação nesta iniciativa, as equipas participantes autorizam a organização a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet, ou em qualquer outro suporte ou meio de comunicação, sem ónus e sem necessidade de autorização adicional, os seus nomes, vozes, imagens, soluções, empresas ou marcas, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante 36 meses, apenas para fins de divulgação da iniciativa.

Artigo 24.º - Aceitação

A participação no "*Aveiro Tech City Hackathon*" implica total conhecimento e aceitação das presentes Normas de Participação e suas eventuais alterações.

Artigo 25.º - Omissões e Disposições Finais

1. A organização reserva o direito, por razões de força maior, de alterar as presentes Normas de Participação.
2. Qualquer situação não prevista nas presentes Normas de Participação, bem como toda e qualquer dúvida ou problema que surja no decorrer da iniciativa, deverá ser comunicada à organização por email (aveirotechcity@cm-aveiro.pt), a qual atuará em conformidade.
3. Todos os casos não mencionados ou não claramente especificados no presente documento serão avaliados e decididos pela organização e/ou pelos elementos do júri, dependendo das circunstâncias.