

Regulamento Hackathon AEMOTech



AEMOTECH
UMA PONTE PARA O FUTURO, UM
CAMINHO PARA O SUCESSO

Artigo 1º – Entidade Organizadora

A entidade organizadora do evento Hackathon AEMOTECH é composta pela TECHSOLUTIONS, Lda e pela Associação de Estudantes Moçambicanos no Porto – AEMOPorto.

Artigo 2º – Objetivos e disposições gerais

O Hackathon AEMOTECH terá lugar nos dias 28 e 29 de Março de 2026 na UPTEC Asprela I, na cidade do Porto em Portugal e visa:

1. Transformar ideias inovadoras em protótipos digitais concretos em pelo menos um dos temas: Educação, Mobilidade Urbana ou Turismo.
2. Incentivar o empreendedorismo e a inovação tecnológica, entre jovens, promovendo um espírito competitivo e cooperativo.
3. Inspirar e capacitar a próxima geração de líderes, através de experiências práticas de desenvolvimento de projeto, mentoria e apresentação em público.

Artigo 3º – Inscrições

1. A participação no evento é gratuita.
2. As inscrições são feitas online, através do formulário disponibilizado pela entidade organizadora.
3. Só são admitidas equipas que reúnam, cumulativamente, os seguintes requisitos:
 - a. Grupos de 4 (quatro) a 6 (seis) elementos;
 - b. Todos os elementos com idades compreendidas entre 18 (dezoito) e 28 (vinte e oito) anos;
 - c. Todos os elementos sejam estudantes do ensino superior ou técnico, ou recém-graduados (até dois anos após a conclusão do curso).
4. A inscrição é efetuada em nome da equipa, através de um representante/capitão, que será o principal ponto de contacto com a organização.
5. O número máximo de equipas admitidas ao evento presencial é de 15 (quinze).
6. As equipas são admitidas por ordem de inscrição, desde que cumpram os requisitos de elegibilidade definidos neste artigo.



7. Quando o limite de 15 equipas for atingido, as inscrições subsequentes podem ser colocadas em lista de espera, sendo contactadas pela organização em caso de desistências.

Artigo 4º – Estrutura

O Hackathon AEMOTECH segue as seguintes fases:

1. O Hackathon AEMOTECH decorre em formato presencial, ao longo de dois dias, e segue, em termos gerais, as seguintes fases:
 - a. Exposição do desafio e dos temas do hackathon;
 - b. Desenvolvimento da solução pela equipa, durante os dois dias, com apoio de mentores;
 - c. Submissão intermédia (rascunho) do protótipo e enquadramento do problema, em momento definido pela organização;
 - d. Submissão final do projeto, incluindo protótipo navegável e demais elementos solicitados;
 - e. Apresentação e defesa dos projetos finalistas perante o júri.

Artigo 5º – Regras Gerais

1. O projeto apresentado deve ser desenvolvido durante o evento. Não é permitido apresentar, como trabalho do hackathon, um protótipo previamente criado e finalizado antes da data de início.
2. O protótipo deve ser criado numa ferramenta de prototipagem digital. A organização recomenda o uso de Figma ou Canva, podendo indicar outras ferramentas permitidas em comunicações próprias.
3. São permitidos recursos gráficos externos (ícones, imagens, etc.) desde que sejam de uso livre ou corretamente licenciados e sejam devidamente creditados quando exigido pela licença.
4. É permitido o uso de texto fictício, incluindo texto gerado por inteligência artificial, para preencher áreas do protótipo, desde que tal não constitua plágio de conteúdos protegidos.
5. É permitido o uso de outras formas de inteligência artificial (para ideação, apoio à escrita, design, etc.), desde que:
 - a. O uso seja responsável e não viole direitos de autor ou privacidade;
6. Qualquer tentativa de plágio, fraude ou violação grave destas regras poderá resultar na desclassificação imediata da equipa, por decisão fundamentada da organização e/ou do júri.



Artigo 6º– Seleção e Critérios de Avaliação

1. A avaliação dos projetos é da competência do júri, nos termos deste regulamento.
2. A organização poderá realizar uma pré-seleção interna com base nas submissões, para determinar as equipas que avançam à fase de apresentação final.
3. Em princípio, serão selecionadas 10 (dez) equipas finalistas, que terão direito a apresentar o seu projeto perante o júri.
4. Os projetos serão avaliados pelo júri com base em critérios de avaliação objetivos, previamente estabelecidos.
5. O júri poderá atribuir uma pontuação a cada critério, de acordo com a grelha fornecida pela organização, sendo a classificação final o resultado da média ponderada.
6. Caso os critérios referidos nos números anteriores não se mostrem suficientes para o desempate de projetos, o júri decidirá os vencedores conforme melhor entender, respeitando sempre os princípios da transparência, imparcialidade, igualdade e legalidade.

Artigo 7º – Conduta dos intervenientes

1. A entidade organizadora compromete-se a:
 - a. Assegurar a transparência, imparcialidade e justiça em todo o processo;
2. Cumprir, tanto quanto possível, os horários e programas definidos;
 - a. comunicar, de forma clara e atempada, quaisquer alterações relevantes.
3. O júri no exercício das suas funções, submete-se:
 - a. Aos princípios da imparcialidade, transparência, igualdade e legalidade;
 - b. À utilização dos critérios de avaliação definidos neste regulamento.
4. Os mentores devem:
 - a. Orientar as equipas através de perguntas, esclarecimentos e recomendações, sem substituir os participantes na tomada de decisões ou na conceção da solução;



- b. Respeitar as escolhas e decisões das equipas, dado o carácter não vinculativo das suas sugestões;
- c. Manter confidencialidade sobre informações sensíveis partilhadas pelas equipas.
- d. Prestar apoio de forma equitativa, não favorecendo indevidamente qualquer equipa;

4. Os participantes devem:

- a. Promover um ambiente respeitoso, de colaboração e ética.
- b. Abster-se de atitudes discriminatórias, ofensivas ou antiéticas;
- c. Cumprir os horários, regras e orientações da organização.

5. O incumprimento grave destas disposições poderá levar à penalização das partes envolvidas e/ou à desclassificação da equipa, por decisão da organização.

Artigo 8º – Prémios

1. A entidade organizadora compromete-se a atribuir aos primeiros classificados os seguintes prémios:

a. 1.º Lugar:

- i. €1600 (Mil e Seiscentos Euros)
- ii. Oportunidade de desenvolver a solução com acompanhamento da organização ou parceiros, em termos a acordar entre as partes.

iii.

b. 2.º Lugar:

- i. €1 000 (mil euros);
- ii. Oportunidade de estágio em entidade parceira, nos termos a definir com a organização.

c. 3.º Lugar:

- i. €500 (quinhentos euros);
- ii. Cursos técnicos na Udemy, a definir de acordo com a área de formação/interesse dos elementos da equipa.



Artigo 9º– Desistências

1. As desistências devem ser informadas, no mínimo, 5 (cinco) dias antes da data do evento.
2. O não comparecimento ao evento, na data, na hora e no local determinado pela entidade organizadora, e as desistências comunicadas fora do prazo previsto no número 1, acarretam o pagamento de uma coima equivalente a €100 (Cem Euros).

Artigo 10º– Disposições Finais

1. A inscrição implica a aceitação integral deste regulamento.
2. A organização reserva-se o Direito a alterar regulamento, garantindo sempre transparência com os participantes.
3. Os casos omissos serão analisados e decididos pela entidade organizadora.