



INSTITUTO FEDERAL

São Paulo

Câmpus Araraquara

1ª Hackathon do IFSP Campus Araraquara / SP - 2019

Hackathon significa “Maratona de Programação”. O termo resulta de uma combinação das palavras inglesas “hack” (programar de forma excepcional) e “marathon” (maratona).

O Hackathon é um evento que reúne programadores, designers e outros profissionais ligados ao desenvolvimento de software para uma maratona de programação, cujo objetivo é desenvolver um software que atenda a um fim específico ou projetos livres que sejam inovadores e utilizáveis.

Hackathons costumam durar entre horas ou dias. Nesses eventos, os participantes têm a oportunidade de concorrer a prêmios, conhecer outros profissionais da área, fazer networking e participar de um projeto colaborativo em um ambiente específico de programação.

A 1ª Hackathon do IFSP Campus Araraquara / SP no ano de 2019 terá duração de 12h. Nesta edição os participantes deverão desenvolver uma aplicação DESKTOP, WEB ou MOBILE utilizando uma base de dados disponibilizada pela comissão organizadora. O tema da base de dados, assim como o esquema de disponibilização será informado 30 minutos antes na sala da competição.

As equipes deverão ser formadas por 3 participantes estudantes matriculados em cursos regulares de graduação, ou cursos técnicos em informática ou ensino médio. As equipes podem ser mistas (de alunos de cursos diferentes e de escolas diferentes). Os grupos terão a disposição apenas 2 computadores por equipe; os participantes poderão utilizar smartphones e tablets pessoais durante a competição para realizar pesquisas. Também será aceito a utilização de materiais impressos em geral. Os softwares disponíveis para o desenvolvimento se encontram no Anexo I.

Haverá uma comissão julgadora entre professores e profissionais da área que irão avaliar em trios os projetos., cada com uma nota de 0 a 10. Será dado como equipe vencedora a equipe com maior média aritmética dada pelos 3 julgadores. Em caso de empate, os avaliadores irão avaliar as equipes empatadas.

Haverá premiação para as equipes classificadas em 1o, 2o e 3o colocadas de acordo a tabela do Anexo II.

Casos omissos serão decididos através da comissão organizadora do evento.

ANEXO I - Sistemas Operacionais e Softwares disponíveis para o desenvolvimento

SOFTWARES EM SISTEMA OPERACIONAL UBUNTU - LINUX	
Android Studio	3.2
Aptana Studio 3	3.7
Arduino Software (IDE)	1.8.7
Atom	1.32.2
BrModelo	3.2
Code Blocks	17.12
Dia Diagram Editor	-
Eclipse IDE for Java EE Developers 2018-09	4.9
gcc / g++	-
Geany	-
Gimp	-
Git	-
IntelliJ IDE	2018.3
Java SE Development Kit (LTS)	11
LibreOffice	6.1.3
Navegador Firefox	63+
Netbeans (Tudo)	8.2
Python3	3.7.1
Scratch	1.4
SQLite	3.25.3
VirtualBox 5.2	5.2 +
Visual Studio Code	1.29
MySQL Server	8
MySQL Workbench	-
Tomcat	9
Apache Maven	3.6
Oracle XE	11g Release 2(11gR2)
SQL Developer	18.3
XAMPP Server	7.2
Cisco Packet Tracer	7.1.1

SOFTWARES EM SISTEMA OPERACIONAL WINDOWS	
Aptana Studio 3	3.7
Arduino Software (IDE)	1.8.7
Astah Community	-
Atom	1.32.2
BrModelo	3.2
Code Blocks	17.12
DEV-C++	5
Eclipse IDE for Java EE Developers 2018-09	4.9
Gimp	2.1
Git	2.19.2
IntelliJ IDE	2018.3
Java SE Development Kit (LTS)	11
LibreOffice	6.1.3
Navegador Chrome	-
Navegador Firefox	63+
Navegador Opera	-
Netbeans (Tudo)	8.2
Notepad++	7.6
Python3	3.7.1
Scratch	1.4
SQLite	3.25.3
VirtualBox 5.2	5.2 +
Visual Studio Code	1.29
MySQL Server	8
MySQL Workbench	-
Wamp server	-
Tomcat	9
Apache Maven	3.6
Oracle XE	11g Release 2(11gR2)
SQL Developer	18.3
SQL Server Management Studio	17.9
SQL Server 2014 Express	2014 Express

Anexo II - Premiações para as equipes vencedoras

1º Colocado	1 Kit Gamer (Teclado Led Rgb + Mouse 7 Botões + Headphone Led) para cada membro da equipe
2º Colocado	1 Kit (Teclado Semi Mecânico Gamer + Mouse 3200dpi Led Luminoso) para cada membro da equipe
3º Colocado	1 Headphone Gamer Bass Com Fio Corda E Microfone para cada membro da equipe