

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DOS PROJETOS

As equipas serão avaliadas segundo estes três critérios. Os juízes irão ponderar os critérios por igual. Durante a avaliação, os participantes deverão tentar descrever o que fizeram para cada critério (no seu projeto).

TEMÁTICA AGROALIMENTAR

Responde ao desafio principal do Hackathon?

Quantos sub-desafios são abrangidos pela solução?

Quantos tipos de representantes do setor foram tidos em consideração?

TECNOLOGIA

Em que consistiu o hackeamento?

Que tecnologias foram usadas?

Foi difícil resolver o problema técnico?

Que ferramentas fornecidas se utilizaram para a solução final? Como se interligam entre si?

IDEIA, INOVAÇÃO E PROXIMIDADE AO MERCADO

Quão boa é a ideia?

Existem expectativas reais que chegue ao mercado?

Existe capacidade real de adoção por parte dos intervenientes para implementarem a sua utilização?

O que é necessário para que tenha êxito?

Adicionalmente, ter-se-ão em conta o desenho, a intuição e a utilizabilidade.

Estes critérios irão servir de guia aos juízes. No entanto, em última instância, estes serão livres de tomarem decisões baseadas na sua intuição acerca dos projetos que causarem melhor impressão e que melhor abordem a temática do Hackathon.

É indiferente se o seu código for desordenado, não estiver bem comentado ou usar algoritmos ineficientes. Hackear é jogar, cometer erros e aprender coisas novas. Se o seu código não estiver pronto para a produção, não o iremos marcar, embora seja necessário um **produto mínimo viável (MVP)**

No início do Hackathon as equipas irão receber um roteiro para servir de guia no desenvolvimento dos projetos. Alguns dos marcos desse guia são obrigatórios para que os projetos sejam candidatos a serem avaliados.

Os juízes irão estudar cada uma das soluções propostas com a informação fornecida por cada equipa para ter em conta na votação final.