



Reglement Student Hack-a-thon 2014

Wat

De Student Hack-a-thon op Apps City start op donderdag 15 mei. Bij aanvang van de wedstrijd wordt de case voorgesteld. Vervolgens krijgen de teams 24 uur de tijd om hun applicatie onder begeleiding van een coach uit te werken en te implementeren als een mobile app. De teams kiezen zelf voor welk platform zij een app ontwikkelen: Android, iOS, Windows of hybride. Deze keuze dient reeds bij de inschrijving vermeld te worden.

De teams stellen hun resultaat kort voor aan een jury die de applicatie zal beoordelen. De jury beoordeelt de volgende aspecten: concept, aanpak, originaliteit, innovativiteit, gebruiksvriendelijkheid en technische uitwerking.

Wie

De Student Hack-a-thon staat open voor groepen van 2 of 3 studenten. Groepen van 3 studenten krijgen voorrang bij inschrijving. Studenten mogen van verschillende instellingen komen. Inschrijving als student / team is enkel geldig mits voorlegging van een bewijs van inschrijving aan een onderwijsinstelling.

Programma

Donderdag 12u00: voorstelling van de case en start van de wedstrijd.

Vrijdag 11u00-12u00: preselectie tijdens de wedstrijd.

Vrijdag 12u15-13u15: de 5 geselecteerde teams krijgen elk 10 minuten de tijd om hun applicatie voor te stellen aan de jury en het publiek.

Vrijdag 13u30: prijsuitreiking.

Prijzen

1e plaats: Nokia Lumia 1020 voor elk groepslid.

2e plaats: iPad Mini voor elk groepslid.

3e plaats: Beats Solo HD voor elk groepslid.

Publieksprijs: verrassingspakket t.w.v. €100 voor elk groepslid.

Jurering

De jury bestaat uit alle teamcoaches en een aantal externen. Zij evalueren op basis van concept, aanpak, originaliteit, innovativiteit, gebruiksvriendelijkheid en technische uitwerking. De jurering gebeurt in twee rondes. Op basis van de eerste evaluatieronde (de preselectie tijdens het laatste uur van de wedstrijd) wordt een voorlopige rangschikking opgemaakt. De vijf eerste teams presenteren hun resultaat zowel voor de jury als voor het publiek. De jury duidt via geheime beraadslaging de winnaars aan. Bij de uitreiking zal de

motivatie voor de keuze van de winnaars worden toegelicht. De publiekswinnaar wordt bepaald a.h.v. het aantal retweets op Twitter.

Hoe inschrijven?

Inschrijven gebeurt via de website www.appscity.be.

In 2014 kunnen we plaatsen garanderen voor 20 teams. Inschrijven kan per team van 2 of 3 studenten. Teams met 3 studenten krijgen voorrang bij inschrijving.

Wat mag je gebruiken?

De organisatie voorziet geen computers, dus je brengt zelf jouw computer mee. De organisatie voorziet in stroomvoorziening en WiFi. Verder mag je alles gebruiken: frameworks, internet, handleidingen, ...

Het spreekt voor zich dat volgens de regels van fair-play je enkel met jouw team samenwerkt en geen externe hulp inschakelt. Indien er code van anderen gebruikt wordt (gevonden op internet bijvoorbeeld) moet dit in de commentaar van de code duidelijk vermeld zijn.

Coaching

Zoals eerder vermeld krijgt elk team een coach toegewezen. De coach speelt de rol van mentor. Hij/zij stuurt de groep en geeft ondersteuning waar nodig. Een coach mag echter nooit zelf coderen noch code dicteren.