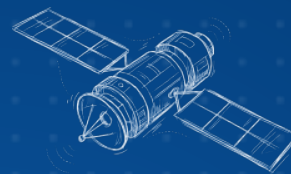




NOSSA
SEGUROS



HACKATHON

PROTECÇÃO RURAL: SEGURO PARAMÉTRICO AGRÍCOLA

POWERED BY



NOSSA
SEGUROS

GUIA PASSO A PASSO

Manual do Candidato

Como te inscreves, formas a equipa e acompanhas a candidatura — com imagens reais do sistema.

EDIÇÃO
2026

EVENTO
27 a 29 de Novembro

TEMA
Protecção Rural

HACKATHON NOSSA SEGUROS

Promovido pela Nossas Seguros · Organização ITEL

ORGANIZAÇÃO



NOSSA
SEGUROS



APOIO



Bem-vindo ao Hackathon Nossa Seguros! Este manual explica, passo a passo, como te inscreveres, criares ou entrares numa equipa, acompanhares o estado da candidatura e preencheres o projecto depois de a equipa ser aceite.

As imagens são capturas reais do site. Os botões e menus aparecem em **destaque**, tal como no site. No site, a equipa chama-se **grupo**.

● **NOTA**

As datas, os limites, os prémios e os contactos podem ser actualizados pela organização. Em caso de diferença, vale o que estiver publicado no site e o que a organização comunicar.

O que vais encontrar

1 Antes de começar pág. 3

2 Criar a conta e inscrever-te pág. 4

3 Estado da candidatura pág. 5

4 Formar a equipa pág. 6

5 A decisão da organização pág. 8

6 Preencher o projecto pág. 9

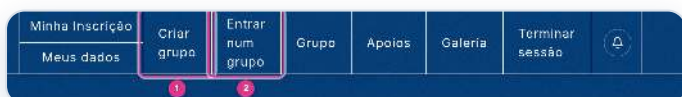
7 Os teus dados e edições anteriores pág. 9

8 Problemas frequentes pág. 10

9 Dúvidas e contactos pág. 10

10 Lista de verificação pág. 11

Como ler as imagens



Os círculos rosa **1** **2** e as molduras rosa indicam **onde clicar** ou o que preencher, pela ordem dos passos descritos no texto.

A equipa, num relance



Pronto para **começar**?

Segue as páginas seguintes por ordem: inscrição, equipa, projecto.


NOSSA
SEGUROS

1 Antes de começar

Confirma que as inscrições estão abertas: o botão **Candidatar-se** aparece na página inicial. Se não o vires, confirma se já tens sessão iniciada e lê o aviso publicado no site.



FIGURA 1 Barra superior da página inicial: o botão **1 Candidatar-se** abre o formulário de inscrição.

Prepara estes dados

- ✓ **Nome completo**, email que uses com regularidade, palavra-passe (mínimo de 8 caracteres) e telefone (9 dígitos, sem espaços);
- ✓ **Género**, nível de escolaridade e instituto (escola ou universidade);
- ✓ A tua **função**: Desenvolvimento, Design Gráfico ou Negócio;
- ✓ O teu **username do GitHub** (obrigatório);
- ✓ Uma **biografia**: formação, projectos, ferramentas que conheces e o que procuras no hackathon;
- ✓ **Duas imagens**: fotografia de perfil e cartão de estudante, ambas obrigatórias, nítidas, em JPEG, JPG, PNG ou GIF, com no máximo 2 MB cada;
- ✓ **Restrições alimentares**, se existirem (campo opcional).

Escolhe bem a função

Cada equipa tem 4 elementos e só é aceite com esta composição exacta:



● ATENÇÃO

A função só pode ser alterada **uma vez por ano**, em **Meus dados**. Depois disso, só a organização a pode mudar. Escolhe com cuidado.

Username do GitHub

A organização usa-o para preparar o repositório da equipa. Pode ter letras, números e hífenes, até 39 caracteres, sem hífen no início ou no fim e sem dois hífenes seguidos.

● EXEMPLO VÁLIDO

ana-silva

● EXEMPLOS INVÁLIDOS

-ana · ana- · ana--silva

2 Criar a conta e inscrever-te

- 1 Na página inicial, clica em **Candidatar-se**. Abre-se o formulário **Criar uma conta**.
- 2 Preenche os campos: nome, género, email, telefone, palavra-passe, nível, instituto, função, username do GitHub, biografia e restrições alimentares.
- 3 Em **Imagem de perfil** e **Cartão de estudante**, escolhe os ficheiros e confirma que o nome aparece por baixo do botão.
- 4 Lê os **termos e condições** e assinala a caixa de aceitação. Sem isto, a inscrição não avança.
- 5 Clica em **Cadastrar**. A conta é criada e o sistema inicia a sessão automaticamente.

● UMA CONTA POR EMAIL

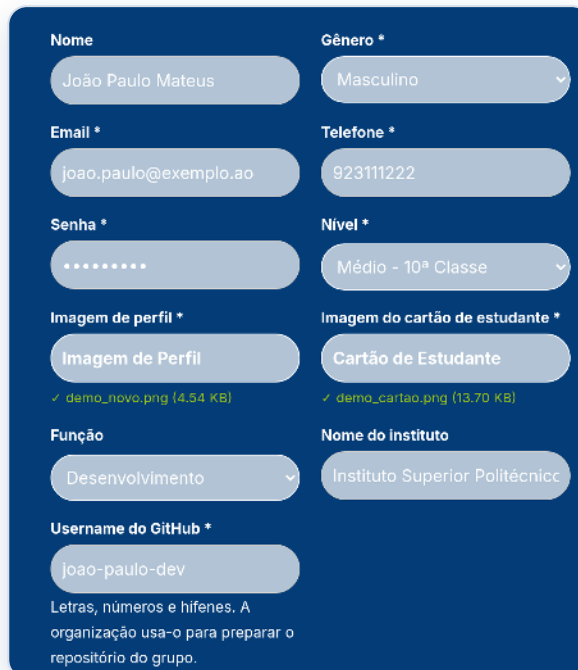
Só pode existir uma conta por email. Se já tens conta, inicia sessão (página seguinte).

● ANTES DE CLICAR EM CADASTRAR

- ✓ Os ficheiros aparecem com **visto verde** e o tamanho por baixo dos botões.
- ✓ A **função** está certa (só se altera uma vez por ano).
- ✓ O **username do GitHub** não tem espaços nem hífenes repetidos.
- ✓ A caixa dos **termos e condições** está assinalada.

● CAMPOS OBRIGATÓRIOS

Os campos marcados com * têm de estar preenchidos. Se algo falhar, o formulário indica o campo a corrigir.

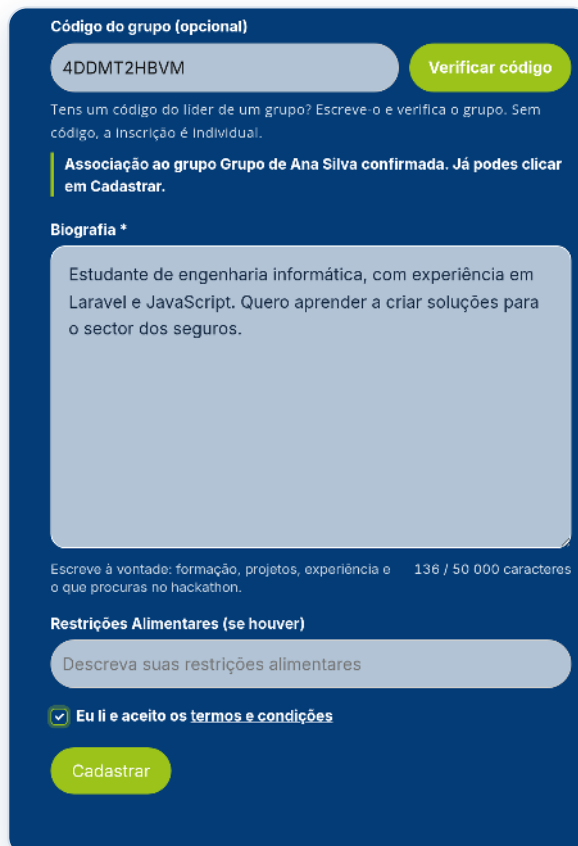


The form is titled 'Criar uma conta' and contains the following fields:

- Nome:** João Paulo Mateus
- Gênero *:** Masculino
- Email *:** joao.paulo@exemplo.ao
- Telefone *:** 923111222
- Senha *:** (masked with dots)
- Nível *:** Médio - 10ª Classe
- Imagem de perfil *:** Imagem de Perfil (demo_novo.png (4.54 KB))
- Imagem do cartão de estudante *:** Cartão de Estudante (demo_cartao.png (13.70 KB))
- Função:** Desenvolvimento
- Nome do instituto:** Instituto Superior Politécnico
- Username do GitHub *:** joao-paulo-dev

Below the username field, there is a note: 'Letras, números e hífenes. A organização usa-o para preparar o repositório do grupo.'

FIGURA 2 Formulário **Criar uma conta** — dados pessoais, ficheiros e função.



The form continues with the following fields:

- Código do grupo (opcional):** 4DDMT2HBVM (with a 'Verificar código' button)
- Biografia *:** Estudante de engenharia informática, com experiência em Laravel e JavaScript. Quero aprender a criar soluções para o sector dos seguros.
- Restrições Alimentares (se houver):** (empty text field)
- Eu li e aceito os termos e condições:** (checked checkbox)
- Cadastrar:** (green button)

At the bottom, there is a note: 'Escreve à vontade: formação, projetos, experiência e o que procuras no hackathon. 136 / 50 000 caracteres'.

FIGURA 3 Código do grupo, biografia, termos e botão **Cadastrar**.

Opcional Tens um código de grupo?

O campo **Código do grupo (opcional)** serve para entrares logo numa equipa criada por outra pessoa (o **líder**). Faz assim, na ordem:

- 1 Escreve o código que o líder te enviou (10 caracteres).
- 2 Clica em **Verificar código** e confirma o **nome** e a **composição** do grupo.
- 3 Clica em **Confirmar grupo** e só depois em **Cadastrar**.

● CÓDIGO INVÁLIDO?

Se o código for inválido, a conta **não é criada**: corrige-o ou apaga-o para te inscreveres sozinho. Sem código, a inscrição é individual e podes formar ou juntar-te a uma equipa mais tarde.

Já tens conta? Entra ou recupera a senha

Clica em **Entrar** na barra superior, escreve o email e a senha e confirma em **Entrar**.

Esqueceste-te da senha? Clica em **Esqueceu a senha?**, introduz o email e segue a ligação que receberes (confirma o **spam**, se não chegar).



FIGURA 4 Janela de entrada.



FIGURA 5 Recuperar senha.

Tens conta de uma edição anterior? Não crie outra conta. Inicia sessão com a antiga: surge o aviso **Inscrições abertas para a nova edição**. Clica em **Inscriver-me** (ou em **Reinscrever-se**, no menu) e voltas a **Em Espera**, com o mesmo email. Só funciona com as inscrições abertas.

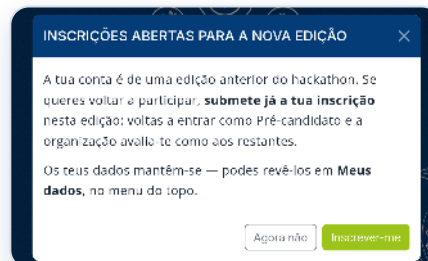


FIGURA 6 Aviso para contas antigas.

3 Estado da candidatura

Consulta o teu estado em **Minha Inscrição**. Esta página mostra também quantos participantes e equipas estão à espera e já aceites.

ESTADO	O QUE SIGNIFICA
Em Espera	A candidatura foi recebida e ainda não há decisão. Podes criar ou entrar numa equipa.
Admitido	Foste aceite na edição actual. Os teus dados ficam bloqueados.
Não Admitido	A candidatura não foi seleccionada. Já não podes criar nem entrar numa equipa; contacta a organização.
Lista de Espera	Ficaste em lista de espera, ou a tua equipa foi recusada. Podes criar ou entrar numa nova equipa.



Estado de Inscrição: Em Espera

Participantes por Função

Função	Participantes Esperando	Participantes Aceites	Limite
Negócio	1	0	13
Design Gráfico	1	0	13
Desenvolvimento	3	0	26

Grupos

Grupos Esperando	Grupos Aceites	Limite
1	0	13

Cada grupo é formado por 2 de Desenvolvimento, 1 de Design e 1 de Negócio.

FIGURA 7 Página **Minha Inscrição**: o estado da tua candidatura e as contagens por função e por grupo.

● **IMPORTANTE**

A organização decide sobre a **equipa inteira**: quando a equipa é aceite, todos os elementos passam a **Admitido**. As contagens são só uma indicação da procura e **não garantem vaga**. O texto exacto de cada estado pode ser ajustado pela organização.

4 Formar a equipa

Cada candidato só pode estar numa equipa por edição. Quem já tem equipa vê **Meu grupo** no menu, em vez de **Criar grupo** e **Entrar num grupo**.

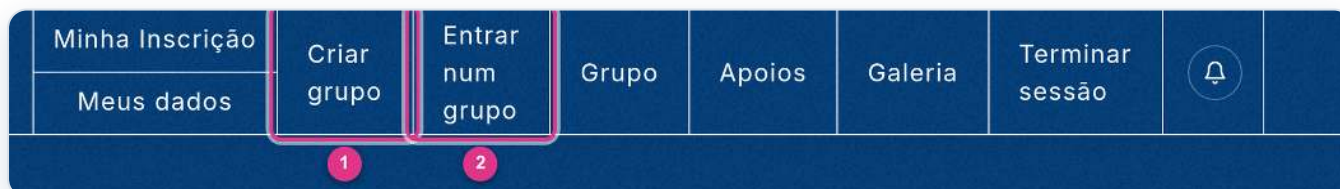


FIGURA 8 Menu de quem ainda não tem equipa: **1** **Criar grupo** (serás o líder) ou **2** **Entrar num grupo** com um código.

4.1 Criar uma equipa (serás o líder)

- 1 No menu, clica em **Criar grupo**. A equipa é criada logo, sem pedido de confirmação, com o nome **"Grupo de [o teu nome]"**.
- 2 No topo da página aparece o **código do grupo** **1**, com 10 caracteres, visível só para ti. Partilha-o com os colegas que queres na equipa.
- 3 Para mudar o nome, clica em **2**: ao lado do título, escolhe **Editar grupo** e clica em **Salvar**.



FIGURA 9 Página **Meu grupo**: 1 código do grupo, 2 menu  e 3 vaga livre (clica no + para adicionar alguém).

● SEM BOTÃO "SUBMETTER"

A equipa fica submetida assim que é criada e podes continuar a completá-la até a organização a aceitar. Uma equipa incompleta existe e pode ser editada, mas **não pode ser aceite**.

4.2 Entrar numa equipa com código

- 1 No menu, clica em **Entrar num grupo**.
- 2 Escreve o código que o líder te enviou 1 e clica em **Verificar** 2.
- 3 Confirma o nome e a composição da equipa e clica em **Entrar no grupo** 3.

Só entras se houver vaga para a tua função. O código **não reserva vaga**: quem entrar primeiro fica com o lugar.



FIGURA 10 Janela **Entrar num grupo**, com o código já verificado.

4.3 Adicionar elementos por email (só o líder)

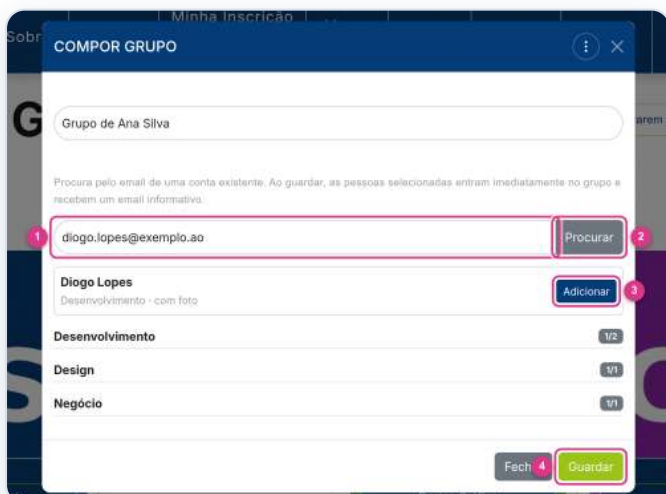


FIGURA 11 Janela **Compor grupo**.

- 1 Em **Meu grupo**, clica no + de uma vaga livre.
- 2 Na janela **Compor grupo**, escreve o email da pessoa 1 e clica em **Procurar** 2.
- 3 Confirma o nome e a função, clica em **Adicionar** 3 e, no fim, em **Guardar** 4.

A pessoa entra logo, sem precisar de aceitar convite, e recebe um email de aviso. Tem de **ter conta**, estar **inscrita na edição actual**, **não ter outra equipa** e caber no limite da sua função.

4.4 Sair ou dissolver a equipa

Antes de a equipa ser aceite, qualquer elemento pode sair em **Sair do grupo**.

O líder não pode sair: se quiser desistir, tem de usar **→ Dissolver grupo**, o que liberta todos os elementos e não pode ser desfeito.

● DEPOIS DO ACEITE

Nada disto é possível.



FIGURA 12 Menu **⋮** do líder: **Editar grupo** e **Dissolver grupo**.

5 A decisão da organização

DECISÃO	O QUE ACONTECE
Equipa aceite	Todos os elementos passam a Admitido , a equipa recebe um número e o projecto fica disponível. O nome, o código e a composição ficam bloqueados. O líder recebe uma notificação no sino.
Equipa recusada	Os elementos ficam sem equipa e em Lista de Espera , e podem criar ou entrar numa nova equipa. Pode não haver notificação no sino: confirma sempre em Minha Inscrição .
Decisão revista	Antes de o júri avaliar, a organização pode desfazer a aceitação. A equipa passa a recusada e o líder é notificado.

● ADMITIDO, MAS SEM “MEU GRUPO”?

Se o teu estado for **Admitido** mas não tiveres **Meu grupo**, foste aceite individualmente e a organização ainda te vai colocar numa equipa. Aguarda ou contacta-a.



FIGURA 13 Equipa aceite e completa: 2 de Desenvolvimento, 1 de Design e 1 de Negócio. Por baixo dos membros fica a secção **Projecto**.

6 Preencher o projecto

O projecto só abre **depois de a equipa ser aceite**. Qualquer elemento da equipa o pode preencher. Em **Meu grupo**, na secção **Projecto**, clica em **Adicionar Projeto** e preenche o **nome**, a **descrição**, os **objectivos gerais** e os **objectivos específicos** (todos obrigatórios). Clica em **Cadastrar** para guardar.



FIGURA 14 Janela Adicionar Projeto.

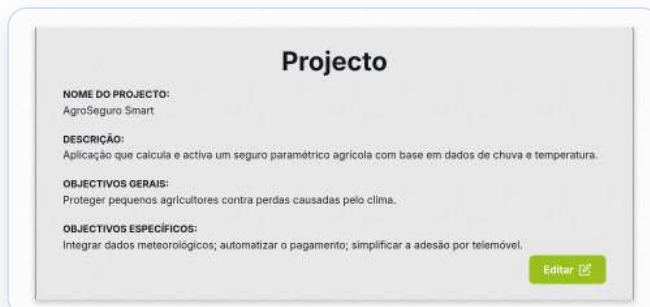


FIGURA 15 Projecto guardado. Para alterar mais tarde, clica em **Editar**.

● REGRAS DO PROJECTO

Cada equipa tem um **único projecto**, e o formulário não pede repositório nem ficheiros. A entrega das soluções é **até às 16h do último dia do evento**; confirma o programa publicado.

7 Os teus dados e as edições anteriores

Enquanto não fores aceite, podes corrigir em **Meus dados** o nome, telefone, género, nível, função, instituto, GitHub, biografia e restrições alimentares.

Não podes alterar o **email**, a **fotografia**, o **cartão de estudante** nem a **palavra-passe**: contacta a organização. Depois do aceite, todos os dados ficam bloqueados.

● FUNÇÃO

Só podes mudar a função **uma vez por ano**. Para a alterar de novo nesse ano, contacta a organização do evento.

Já participaste antes? Não cries outra conta: inicia sessão com a antiga e clica em **Reinscrever-se** (ver página 5). Se criares ou entrares num grupo com as inscrições abertas, a reinscrição acontece nesse passo.



FIGURA 16 Janela Meus dados.

8 Problemas frequentes

Antes de contactares a organização, vê se a tua situação está aqui.

SITUAÇÃO	O QUE FAZER
Não vejo Criar grupo nem Entrar num grupo	Já tens equipa, a candidatura está Não Admitido , foste aceite individualmente, ou as inscrições estão fechadas.
O código não funciona	Confirma os 10 caracteres , sem espaços. A equipa pode estar completa, já decidida ou dissolvida, ou não ter vaga para a tua função.
"Já pertences a um grupo nesta edição"	Abre Meu grupo . Só podes ter uma equipa.
Não encontro o código	Só o líder o vê, no topo de Meu grupo . Pede-lho.
O projecto não abre	Só abre depois de a equipa ser aceite.
A minha equipa desapareceu	Foi recusada ou dissolvida. Confirma Minha Inscrição e forma uma nova.
Não consigo mudar a função	Só é possível uma vez por ano . Contacta a organização.

DICA

Consulta **Minha Inscrição** com regularidade e confirma o sino de notificações. Se a tua situação não estiver na tabela, escreve à organização (ver abaixo).

9 Dúvidas e contactos

No fim da página inicial, na secção **Entre em Contato conosco!**, inicia sessão, escreve a tua mensagem em **Mensagem / Dúvida** e clica em **Enviar**. O telefone e o email da organização estão no rodapé do site.

EMAIL

hackathon@itel.gov.ao

TELEFONES

923 796 318 · 945 176 521 (WhatsApp) · 958 725 343

Para seres atendido mais depressa, indica: **nome completo**, **email da conta**, **nome e código da equipa**, o **problema** e, se possível, uma **captura de ecrã**.



FIGURA 17 Secção de contacto, no fim da página.

10 Lista de verificação

Marca cada ponto à medida que avanças. Quando tudo estiver feito, estás pronto para o hackathon.

- ☐ **Dados correctos**, função certa e username do GitHub válido.
- ☐ **Fotografia e cartão de estudante** nítidos, com menos de 2 MB.
- ☐ **Termos aceites** e conta criada com [Cadastrar](#).
- ☐ **Equipa criada**, ou entrada com o código do líder.
- ☐ Equipa com **2 de Desenvolvimento, 1 de Design e 1 de Negócio** (4 elementos).
- ☐ Estado acompanhado em [Minha Inscrição](#) e no sino.
- ☐ Depois do aceite: **projecto preenchido e prazo de entrega confirmado**.

1

Inscribe-te
cria a tua conta

2

Forma a equipa
código ou email

3

Acompanha
Minha Inscrição

4

Entrega o projecto
até às 16h do último dia

**Boa sorte e
bom hackathon!**

Estamos aqui para te ajudar em cada passo. Qualquer dúvida, fala com a organização.



ORGANIZAÇÃO



NOSSA
SEGUROS



APOIO

