

REGULAMENTO HACKATHON – Nº 001/2019 – 5ª SEMANA DE INOVAÇÃO

A **5ª Semana de Inovação**, realizada pelo Ministério da Economia e Fundação Escola Nacional de Administração Pública (ENAP), com a coorganização do Serviço Federal de Processamento de Dados (Serpro), torna pública a abertura das inscrições para o **HACKATHON DA 5ª SEMANA DE INOVAÇÃO Nº 01/2019**, a ser realizado no período de 5 a 7 de novembro de 2019, no Instituto Serzedello Corrêa (ISC), em Brasília-DF, nos termos deste Regulamento.

REGULAMENTO

Art. 1º O **HACKATHON 5ª SEMANA DE INOVAÇÃO, Nº 01/2019**, abordará o tema "*O gov.br do futuro: como a tecnologia pode melhorar a experiência do usuário no acesso aos serviços públicos?*" e tem por objeto o desenvolvimento de soluções tecnológicas que facilitem, desburocratizem e garantam mais eficiência e segurança no acesso do cidadão aos serviços de governo, melhorando a experiência do usuário e simplificando a relação do cidadão com o Estado por meio do Portal gov.br.

Parágrafo único. Os participantes deverão desenvolver soluções que: tornem a navegação mais intuitiva, favoreçam a busca zero nos mecanismos de busca no portal, permitam maior interação com usuário, a notificação de gestores e a integração com plataformas estaduais e municipais. Poderão, ainda, desenvolver ferramentas para prover segurança no acesso, soluções de validação e autenticação, soluções para retenção do usuário, melhoria das taxas de conversão, entre outros.

Art. 2º O **HACKATHON 5ª SEMANA DE INOVAÇÃO Nº 01/2015** visa promover um ambiente de inovação e colaboração entre o governo e a sociedade, mesclando conhecimentos do meio acadêmico, setor público e mercado, para estimular a criação de soluções tecnológicas que contribuam com o desafio do governo federal de digitalizar 3.300 serviços públicos até 2022, simplificando a relação do cidadão com o Estado e economizando recursos da ordem de R\$ 100 milhões por ano.

Parágrafo único. A realização do evento se justifica pela necessidade de o Ministério da Economia, por meio da Secretaria de Governo Digital, promover o desenvolvimento de soluções tecnológicas que tornem o acesso da população aos serviços e informações de governo mais efetivo e simples, racionalizando recursos, desburocratizando processos e dando mais autonomia ao cidadão em sua relação com o Estado. Nesse sentido, desenvolver ações que propiciam a evolução do gov.br, se alinha à missão do governo de simplificar o relacionamento do cidadão com o poder público e, por consequência, melhora a sua qualidade de vida.

Art. 3º O **HACKATHON 5ª SEMANA DE INOVAÇÃO Nº 01/2019**, tem por objetivo específico promover o desenvolvimento de soluções tecnológicas capazes de melhorar a experiência do usuário, sob diversos aspectos, no que se refere à utilização da plataforma única de governo gov.br. Os trabalhos apresentados podem ser voltados ao front-end da

plataforma, focadas em usabilidade, design e interação, como também podem ser direcionadas ao back-end, como foco na segurança, velocidade e estabilidade do ambiente. Dessa forma, as equipes deverão ser capazes, ao final do evento, de entregar uma solução que apresente uma evolução real para o gov.br, simplificando a relação do cidadão com o Estado e ajudando na economia de recursos públicos, conforme as datas previstas neste regulamento, Instituto Serzedello Corrêa, situado no St. de Clubes Esportivos Sul, Trecho 3, Lote 3 – Brasília-DF, CEP 70200-003.

Parágrafo único. As soluções apresentadas devem:

I – conter, obrigatoriamente, uma evolução para o Portal gov.br e que propicie melhora da experiência do usuário na sua utilização;

II – solucionar o problema: A crescente oferta de serviços públicos digitais, acelerado no Brasil na última década, levou a um aumento desordenado de sites e ambientes de governo que, sem a devida gestão, acabaram dificultando o acesso do cidadão aos serviços ofertados, tornando a utilização e navegação em sites e sistemas on-line de governo um processo complicado, confuso e pouco efetivo. Dessa forma, visando solucionar esse problema, o governo instituiu, por meio do Decreto 9.756/19, o portal único gov.br, um projeto de unificação dos canais digitais do governo federal, focado nas necessidades do usuário, que visa simplificar a relação do cidadão com o Estado por meio de uma interação fácil, intuitiva e eficiente. O desafio agora é evoluir o Portal gov.br para que a experiência do usuário seja melhor a cada dia, com pronto atendimento das demandas, alta taxa de resolutividade on-line e mais segurança, tirando cada vez mais o cidadão de filas e eliminando processos burocráticos tradicionais.

III – ser orientadas para utilização pelo cidadão, por meio de uma interface que promova uma adequada experiência para o usuário final da solução;

IV – ser voltadas ao front-end da plataforma, focadas em usabilidade, design e interação, e/ou direcionadas ao back-end, como foco na segurança, velocidade e estabilidade do ambiente;

V – ser baseadas em software livre e licenciados nos termos da licença livre GNU LGPL v3.0, que compreende, entre outras, a exigência de disponibilização de código fonte aberto, a liberdade de uso, a possibilidade de distribuição e de modificação do software;

VI – estar alinhadas ao Manual de Orientações Técnicas do Hackathon 5ª Semana de Inovação, que será disponibilizado aos participantes até o dia 30 de outubro de 2019.

PARTICIPAÇÃO

Art. 4º O presente evento destina-se a cidadãos brasileiros, e estrangeiros em situação regular no país, a partir de 18 anos de idade e é aberto ao público em geral.

Art. 5º É permitida a participação de servidores públicos dos órgãos/instituições envolvidos na organização na formação das equipes na qualidade de competidores.

Art. 6º A participação no **HACKATHON 5ª SEMANA DE INOVAÇÃO Nº 01/2019**, é voluntária, não fazendo jus o servidor público a nenhuma remuneração adicional em razão da sua participação no evento.

Parágrafo único. A participação de servidores dos órgãos/instituições como competidores no **HACKATHON 5ª SEMANA DE INOVAÇÃO Nº 01/2019** é voluntária, sem relação com as atividades atinentes ao seu vínculo funcional ou ao contrato de trabalho, razão pela qual a administração pública não efetuará quaisquer pagamentos especificamente para esse fim, excetuados os prêmios, nos termos previstos neste Regulamento.

Art. 7º As soluções apresentadas serão apuradas pela comissão julgadora, assim constituída:

- a) 3 (três) representantes de instituições e/ou órgãos do governo;
- c) 2 (dois) representantes de entidades externas (academia e/ou mercado).

Art. 8º O evento contará com a presença de mentores que acompanharão o ciclo de execução do **HACKATHON 5ª SEMANA DE INOVAÇÃO Nº 01/2019**.

PROCESSO SELETIVO

Art. 9º O processo seletivo será composto pelas seguintes fases:

- a) Fase 1 – Inscrição das equipes
- b) Fase 2 – Organização das equipes
- c) Fase 3 – Desenvolvimento da solução
- d) Fase 4 – Entrega da solução
- e) Fase 5 – Demonstração da solução
- f) Fase 6 – Julgamento da solução

ETAPA ELIMINATÓRIA

Fase 1 – INSCRIÇÃO DAS EQUIPES

Art. 10 As pessoas interessadas em participar do evento deverão acessar o site <https://semanadeinovacao.enap.gov.br/> e preencher seus dados no formulário eletrônico disponibilizado para a inscrição específica para o Hackathon.

Art. 11 Os interessados deverão formar equipes compostas de, no mínimo, 3 (três), a, no máximo, 5 (cinco) integrantes.

Parágrafo primeiro. A organização do evento limitará as inscrições em 50 (cinquenta) pessoas. O limite será marcado pela ordem cronológica das inscrições.

Parágrafo segundo. Fica a critério dos participantes a formação e inscrição das equipes, devendo apenas observar os prazos e limites deste regulamento.

Art. 12 Todos os membros da equipe deverão ser identificados no formulário de inscrição, sendo que um deles deverá ser indicado como o responsável da equipe (líder).

Art. 13 Esse Regulamento ficará disponível no site do evento <https://semanadeinovacao.enap.gov.br/>.

Parágrafo único. Quando da efetivação da inscrição, as equipes estarão automaticamente concordando com os termos propostos neste Regulamento.

Art. 14 As inscrições serão gratuitas e eventuais despesas com passagens, locomoção, acomodação e refeições serão de responsabilidade exclusiva das equipes participantes.

Art. 15 A participação no evento implica:

I – autorização do(s) autor(es) para utilização pela organização do evento e coorganizadores, a título universal, definitivo e gratuito, ao público em geral, todo e qualquer tipo de comunicação, divulgação, veiculação e, enfim, publicidade e promoção relativamente ao seu nome, imagem e voz, em qualquer meio, incluindo eletrônicos e na internet, desde que vinculado ao presente evento;

Art. 16 Após a inscrição será enviado um e-mail, confirmando a sua efetivação, para o responsável pela equipe (líder) em até 1 (um) dia útil.

Art. 17 A organização do **HACKATHON 5ª SEMANA DE INOVAÇÃO Nº 01/2019** se reserva o direito de não realizar o evento caso haja menos de 5 equipes inscritas.

Art. 18 A organização do evento encerrará as inscrições a partir do momento que as 50 primeiras pessoas tenham realizado as inscrições.

Fase 2 – ORGANIZAÇÃO DAS EQUIPES

Art. 19 No mínimo três representantes de cada equipe inscrita devem participar do evento de abertura que ocorrerá, presencialmente, na data definida na programação que será disponibilizada no site <https://semanadeinovacao.enap.gov.br/>.

Art. 20 Será eliminada a equipe que não tiver pelo menos três representantes para as atividades de credenciamento e abertura do evento descritas no art. 19, combinadas com a programação, para este dia, que será disponibilizada no site do **HACKATHON 5ª SEMANA DE INOVAÇÃO Nº 01/2019** (<https://semanadeinovacao.enap.gov.br/>).

Art. 21 O ambiente de imersão contará com a presença de mentores para orientação das equipes quanto ao tema do evento e utilização do ambiente de acesso aos dados e/ou outras ferramentas disponibilizadas aos participantes para execução das atividades.

Art. 22 As equipes participantes deverão portar computadores pessoais, com conexão wireless, para o desenvolvimento das soluções, sendo de sua inteira responsabilidade a guarda de seus computadores.

Parágrafo único. Os participantes terão acesso gratuito à internet durante o evento e as orientações de acesso serão oportunamente passadas pela comissão organizadora.

Fase 3 – DESENVOLVIMENTO DA SOLUÇÃO

Art. 23 As equipes realizarão o desenvolvimento das soluções, de modo presencial, no período definido na programação disponibilizada no site do evento (<https://semanadeinovacao.enap.gov.br/>).

Art. 24 Durante o período de desenvolvimento da solução, ocorrerão ações de mentoria para suporte ao desenvolvimento das soluções e esclarecimento de dúvidas em torno do tema do evento e quanto à e manipulação dos dados eventualmente disponibilizados pela organização.

Parágrafo único. É vedado o uso dos dados disponibilizados durante o evento para qualquer outro fim que não o estritamente definido neste edital, acarretando a imediata desclassificação da equipe a inobservância dessa regra.

Fase 4 – ENTREGA DA SOLUÇÃO

Art. 25 As equipes deverão entregar as soluções, no ambiente que será disponibilizado pelo evento, na data definida na programação de acordo com o site (<https://semanadeinovacao.enap.gov.br/>).

Art. 26 O código fonte com a devida documentação deve estar disponível para que a comissão julgadora possa executá-lo.

Parágrafo único. Consideram-se entregáveis desta etapa e itens obrigatórios: 1) Todo código fonte da aplicação, bibliotecas, API's e qualquer outro elemento necessário para execução da aplicação disponibilizado no ambiente definido pela organização do evento; e 2) Arquivo de apresentação da solução, contendo o pitch final da solução.

Art. 27 Serão automaticamente eliminadas as equipes que:

- a) Entregarem a solução de forma incompleta, conforme entregáveis citados no Art. 26, parágrafo único;
- b) Não entregarem a solução;
- c) Entregarem a solução fora do prazo definido na programação disponibilizada no site (<https://semanadeinovacao.enap.gov.br/>)

Fase 5 – DEMONSTRAÇÃO DA SOLUÇÃO

Art. 28 As equipes deverão apresentar os pitches finais das suas soluções à comissão julgadora, contendo os seguintes elementos:

- 1 – Público-alvo;
- 2 – Problema;
- 3 – Modelo de Negócio;
- 4 – Diferencial da solução;
- 5 – Inovação apresentada.

Art. 29 Serão automaticamente eliminadas as equipes que:

- a) demonstrarem a solução de forma incompleta, conforme art. 27.
- b) não demonstrarem a solução.

Art. 30 A demonstração da solução ocorrerá, presencialmente, no último dia do evento, 7 de novembro, em horário a ser definido e disponibilizado na programação do evento no site: <https://semanadeinovacao.enap.gov.br/>

Art. 31 A ordem da demonstração das soluções será definida pela comissão organizadora do evento.

Art. 32 A apresentação e demonstração das soluções terá duração de, no máximo, **10 minutos** por equipe (8 minutos de apresentação + 2 minutos para perguntas da banca julgadora), cabendo aos times a distribuição do seu tempo.

Fase 6 – JULGAMENTO DA SOLUÇÃO

Art. 33 O julgamento das soluções pela comissão julgadora ocorrerá no período definido na programação que será disponibilizada no site: <https://semanadeinovacao.enap.gov.br/>

Art. 34 As soluções serão avaliadas pela Comissão Julgadora, quanto aos quesitos:

- 1 – Solução mais inovadora;
- 2 – Melhor usabilidade e design;
- 3 – Maior completude funcional;
- 4 – Uso de recursos tecnológicos;
- 5 – Adequação ao tema.

Parágrafo único. Em caso de empate técnico entre as soluções, serão utilizados como critérios de desempate as maiores avaliações referentes aos quesitos: solução mais inovadora, maior completude funcional e adequação ao tema.

Art. 35 O julgamento das soluções pela comissão julgadora ocorrerá na data definida na programação, que será disponibilizada no site: <https://semanadeinovacao.enap.gov.br/>.

Art. 36 A comissão julgadora será designada pela comissão organizadora do evento e sua formação será divulgada no site: <https://semanadeinovacao.enap.gov.br/>.

Art. 37 Os membros da comissão julgadora serão convidados a fazer a avaliação das soluções de acordo com os quesitos apresentados anteriormente, adotando escala numérica de 1 (um) a 10 (dez).

Art. 38 A apuração das notas será realizada pela comissão organizadora do evento, anunciada presencialmente e publicada na data definida na programação que será disponibilizada no site <https://semanadeinovacao.enap.gov.br/>

Art. 39 As soluções vencedoras serão aquelas que obtiverem o maior somatório geral das notas atribuídas por todos os componentes da comissão julgadora.

Art. 40 Após a apuração das notas serão divulgados os resultados acerca do primeiro, segundo e terceiro colocados.

Parágrafo único. Os vencedores se comprometem a participar da cerimônia de premiação do **HACKATHON**, a ser realizado no auditório principal da **5ª SEMANA DE INOVAÇÃO**, em data e horário a serem definidos pela comissão organizadora.

DA PREMIAÇÃO

Art. 41 Serão entregues prêmios em pecúnia para as 3 (três) primeiras equipes do ranking geral em até 15 dias úteis após a divulgação do resultado final.

Art. 42 Os prêmios serão distribuídos da seguinte forma:

- a) Primeira colocada: R\$ 12.000,00 (doze mil reais)
- b) Segunda colocada: R\$ 8.000,00 (oito mil reais)
- c) Terceira colocada: R\$ 6.000,00 (seis mil reais)

Parágrafo único. Os prêmios acima estão em valores brutos, sujeitos à tributação na forma da lei.

Art. 43 Cada equipe poderá ser contemplada apenas uma vez e deverá indicar um representante para receber o prêmio em nome do time.

Parágrafo único. A conta-corrente indicada deverá ser de titularidade de um dos integrantes do time, sendo vedado o pagamento em nome de terceiros.

DAS RESPONSABILIDADES

Art. 44 Caberá ao Serpro:

- a) a coordenação-geral do Hackathon 5ª Semana de Inovação;
- b) a disponibilização de acesso à internet no local do evento;
- c) a realização de sessões de mentoria durante a realização do evento;
- d) o pagamento da premiação às equipes vencedoras;
- e) o registro fotográfico e filmagem do evento;
- f) a emissão de certificados, composição do time de mentores e banca julgadora.

Art. 45 Caberá à ENAP e ao Ministério da Economia:

- a) a viabilização dos espaços para realização do Hackathon 5ª Semana de Inovação;
- b) a definição do tema do evento, nos termos do presente regulamento;
- c) a elaboração de *hotsite* do Hackathon 5ª Semana de Inovação;
- d) a recepção das inscrições em formulário específico desenvolvido pelo Serpro;
- e) encaminhamento da lista de inscritos ao Serpro para ações necessárias.

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 46 Estão impedidos de participar do evento os membros da comissão julgadora e da comissão organizadora, bem como seus parentes em linha reta, colateral ou afim, até o terceiro grau.

Parágrafo primeiro. A participação no **HACKATHON 5ª SEMANA DE INOVAÇÃO Nº 01/2019** se dará a partir da efetivação da inscrição on-line e implica o conhecimento e total aceitação dos termos deste Regulamento.

Parágrafo segundo. Nenhum participante terá direito ao recebimento de quaisquer valores, seja a que tempo e/ou título for, em virtude de qualquer forma de utilização, divulgação e reprodução de sua imagem e/ou conteúdo e funcionalidades da solução e se compromete, ainda, a não divulgar informações sobre as soluções a terceiros.

Art. 47 O edital poderá ser impugnado, por qualquer pessoa, até 05 (cinco) dias úteis antes da data fixada para realização do evento.

Parágrafo primeiro. Acolhida a impugnação contra o ato convocatório, será definida e publicada nova data para realização do certame.

Parágrafo segundo. As impugnações e pedidos de esclarecimentos não suspendem os prazos previstos no certame.

Art. 48 Dos atos praticados pela comissão organizadora e pela comissão julgadora serão admitidos recursos, devendo ser apresentados em até 5 (cinco) dias corridos após o ato praticado, cabendo ao titular da Superintendência de Estratégia, Comunicação e Marketing (Supem) a decisão final sobre os recursos.

Art. 49 As equipes deverão atentar-se às regras informadas pela comissão organizadora e pautar suas ações de acordo com o Código de Ética do Servidor Público, disponível em (http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/D1171.htm). Qualquer conduta considerada inapropriada durante o evento será avaliada pela comissão organizadora e poderá acarretar a desclassificação da equipe.

Art. 50 As despesas arcadas pela organização do **HACKATHON 5ª SEMANA DE INOVAÇÃO Nº 01/2019** serão as previstas no art. 42 deste Edital, custeadas conforme disponibilidade orçamentária informada.

Parágrafo único. As demais despesas, como passagens, diárias, locomoção e alimentação que se fizerem necessárias em razão da participação no evento, serão de responsabilidade exclusiva dos participantes.

Art. 51 A comissão organizadora será formada por empregados do SERPRO e poderá contar com apoio de servidores/empregados das instituições e órgãos envolvidos na realização e coorganização do evento.

Art. 52 As ocorrências não previstas neste edital, os casos omissos e os casos duvidosos serão tratados pela comissão organizadora ou pela comissão julgadora, conforme o caso.

Art. 53 O presente regulamento atende, no que cabe, ao disposto no parecer jurídico **Nº 0244/2019 DIJUG/SUPJU/JUCON/JUBSA**, exarado pela Consultoria Jurídica do Serpro. em 14/08/2019.