

EDITAL DE LICITAÇÃO MODALIDADE “CONCURSO” Nº 01/2016 DESTINADO À REALIZAÇÃO DO HACKATHON SERPRO

A Diretora-Presidente do Serviço Federal de Processamento de Dados (SERPRO), tendo em vista o disposto na Lei nº 5.615, de 13 de outubro de 1970, e no Decreto nº 6.791, de 10 de março de 2009, e com fundamento na Lei nº 8.666, de 21 de junho de 1993, torna pública a abertura das inscrições para a Edição Brasília do concurso HACKATHON SERPRO, no período de 16 a 18 dezembro de 2016, nos termos do regulamento e anexos deste edital, conforme processo 01975/2016.

REGULAMENTO DO CONCURSO

Art. 1º O concurso HACKATHON SERPRO tem por objeto o desenvolvimento de soluções tecnológicas baseadas em CHATBOTS para interação entre o Governo Federal e o cidadão.

Art. 2º O presente concurso visa promover um ambiente de inovação e colaboração entre o SERPRO e a sociedade brasileira, mesclando conhecimentos obtidos com as práticas do meio acadêmico e do mercado profissional, estimulando a criação de soluções baseadas em tecnologia CHATBOTS, podendo inclusive serem geradas a partir de dados abertos do Governo Federal.

Art. 3º O HACKATHON SERPRO tem por objetivo promover o desenvolvimento de robôs, com base na tecnologia CHATBOTS, com foco em serviços ou informações prestados pelo Estado ao cidadão brasileiro, garantindo integração entre os dois, a ser realizado conforme as datas previstas no Anexo 1, no Serpro Sede Brasília/DF, situado na SGAN Quadra 601 Módulo V, Asa Norte, CEP 70.836-900.

Parágrafo único. Os projetos de solução de software deverão:

I – Utilizar tecnologia CHATBOTS;

II – Ser orientados para utilização pelo cidadão;

III – Ser baseados 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, conforme as exigências do artigo 111 da Lei nº 8.666, de 21 de junho de 1993.

PARTICIPAÇÃO

Art. 4º O presente concurso destina-se a cidadãos brasileiros com 18 anos de idade ou mais.

Art. 5º É vedada a participação de empregados do Serpro na formação das equipes que participarão do Concurso na qualidade de competidores.

Art. 6º As soluções apresentadas serão apuradas pela Comissão Julgadora, assim constituída:

- a) 1 (um) representante da Coordenação Estratégica de Tecnologia,
- b) 1 (um) representante da Diretoria de Relacionamento com Clientes/Novos Negócios.
- c) 4 (quatro) representantes de entidades externas.

Art. 7º O concurso contará com a presença de Mentores que acompanharão o ciclo de execução do HACKATHON SERPRO.

PROCESSO SELETIVO

Art. 8º 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

Fase 1 – INSCRIÇÃO DAS EQUIPES

Art. 9º As pessoas interessadas em participar do concurso deverão acessar o site <http://hackathon.serpro.gov.br> e preencher com seus dados pessoais os campos apropriados, definidos como obrigatórios, no formulário eletrônico disponibilizado para a inscrição.

Art. 10º Os interessados formarão equipes compostas por 2 (dois) a, no máximo, 5 (cinco) integrantes.

Parágrafo primeiro. O Serpro se resguarda a limitar a até 50 (cinquenta) as pessoas inscritas, devido ao espaço físico do local da realização do evento. Limite será marcado pela ordem cronológica das inscrições.

Parágrafo segundo. Fica a critério dos participantes a formação e inscrição das equipes.

Art. 11 Todos os membros da equipe deverão ser identificados no formulário de inscrição, sendo que um deles deverá ser indicado como o responsável pela equipe.

Art. 12 O edital e normas do concurso ficarão disponíveis no site do evento <http://hackathon.serpro.gov.br>

Parágrafo único. Quando da efetivação da inscrição, as equipes estarão automaticamente concordando com os termos propostos no edital do evento.

Art. 13 As inscrições serão gratuitas e as despesas com passagens, locomoção e acomodação serão de responsabilidade exclusiva dos participantes.

Art. 14 A participação no Concurso implica:

I - autorização do(s) autor(es) para utilização pelo Serpro, 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 concurso;

II - autorização do(s) autor(es) para utilização, pelo Serpro, na forma do art.4º da Lei n. 9.609/1998 e sob a licença livre GNU LGPL v.3.0, das ideias e obras intelectuais apresentadas, inclusive as soluções de software.

Art. 15 Após a inscrição será enviado um e-mail, confirmando a sua efetivação, para o responsável pela equipe.

Art. 16 No dia seguinte ao encerramento das inscrições será divulgada, no site do HACKATHON SERPRO (<http://hackathon.serpro.gov.br>), a lista com as equipes inscritas.

Art. 17 A Organização do evento se reserva o direito de não realizar o evento caso tenha menos de 25 pessoas inscritas.

Art. 18 A Organização do evento se reserva o direito de encerrar as inscrições a partir do momento que 50 pessoas tenham realizado as inscrições.

Fase 2 – ORGANIZAÇÃO DAS EQUIPES

Art.19 No mínimo um representante de cada equipe inscrita, deverá participar do evento de abertura que ocorrerá, presencialmente, na data definida na programação que será disponibilizada no site <http://hackathon.serpro.gov.br>.

Parágrafo único. Neste dia pelo menos um representante, de cada equipe, deverá estar presente para participar da palestra de abertura, mentorias, *brainstorming*, intercâmbio de experiências e ideias que ajudarão as equipes no desafio de desenvolver o planejamento da solução.

Art.20 Será eliminada a equipe que não tiver pelo menos um representante para as atividades de credenciamento e abertura do evento descritas no art.19 parágrafo único, combinadas com a programação, para este dia, que será disponibilizada no site do HACKATHON SERPRO (<http://hackathon.serpro.gov.br>).

Art. 21 O ambiente de imersão contará com a presença de mentores para orientação das equipes quanto ao tema do concurso.

Art. 22 Os participantes deverão portar consigo computadores pessoais para o desenvolvimento das soluções, sendo de sua inteira responsabilidade a guarda de seus computadores.

Parágrafo único. O Serpro manterá disponível a sua rede Wi-fi com possibilidade de acesso ilimitado a internet.

Fase 3 - DESENVOLVIMENTO DA SOLUÇÃO

Art. 23 As equipes desenvolverão as soluções, de modo presencial, no período definido na programação disponibilizada no site do evento (<http://hackathon.serpro.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 concurso.

Art. 25 Poderão ser utilizados dados abertos, metadados, ou informações contidas em sites do Governo Federal, inclusive por meio de arquivos eletrônicos, acesso a APIs, ou coletados por meio de robôs.

Parágrafo único. Para os dados que não estiverem disponíveis e forem necessários para o desenvolvimento da solução, a equipe poderá solicitar à coordenação, orientações quanto a sua existência no ambiente de dados abertos do Governo Federal. Caso não haja disponibilidade dos dados, a equipe poderá providenciar dados fictícios para mostrar na solução.

Fase 4 – ENTREGA DA SOLUÇÃO

Art. 26 As equipes deverão entregar as soluções, no ambiente que será disponibilizado pelo evento, na data definida na programação de acordo com o site <http://hackathon.serpro.gov.br>.

Art. 27 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 obrigatório: 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;

Art. 28 Serão automaticamente eliminadas as equipes que:

- a) Entregarem a solução de forma incompleta conforme entregáveis citados no Art. 27, parágrafo único;
- b) Não entregarem a solução;
- c) Entregarem a solução fora do prazo definido na programação disponibilizada no site <http://hackathon.serpro.gov.br>

Fase 5 – DEMONSTRAÇÃO DA SOLUÇÃO

Art. 29 As equipes deverão apresentar o PITCH das suas soluções à Comissão Julgadora contendo os seguintes elementos:

- 1 – Público-alvo
- 2 – Problema
- 3 – Modelo de Negócio
- 4 – Diferencial Competitivo

Art. 30 Serão automaticamente eliminadas as equipes que:

- a) Demonstrarem a solução de forma incompleta conforme art. 29º.
- b) Não demonstrarem a solução.

Art. 31 A demonstração da solução correrá presencialmente na data definida na programação do evento que será disponibilizada no site <http://hackathon.serpro.gov.br>

Art. 32 A ordem da demonstração das soluções será definida pela organização do evento.

Art. 33 A demonstração das soluções terá duração de no máximo 10 minutos por equipe.

Fase 6 – JULGAMENTO DA SOLUÇÃO

Art. 34 O julgamento das soluções pela Comissão Julgadora ocorrerá no período definido na programação que será disponibilizada no site <http://hackathon.serpro.gov.br>

Art. 35 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.

Art. 36 O julgamento das soluções pela Comissão Julgadora ocorrerá na data definida na programação que será disponibilizada no site <http://hackathon.serpro.gov.br>

Art. 37 A Comissão Julgadora será designada em ato específico da Diretora-presidente do Serpro.

Art. 38 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. 39 A apuração das notas será realizada pela Organização do evento, anunciada presencialmente e publicada na data definida na programação que será disponibilizada no site <http://hackathon.serpro.gov.br>

Art. 40 As soluções vencedoras serão aquelas que obtiverem o maior somatório geral das notas atribuídas por todos os componentes da Comissão Julgadora.

Art. 41 Após a apuração das notas serão divulgados os resultados acerca do primeiro, segundo e terceiro colocados.

DA PREMIAÇÃO

Art. 42 Será entregue prêmio em pecúnia para as 3 (três) primeiras equipes do ranking geral, em data definida na programação do evento que será disponibilizada no site <http://hackathon.serpro.gov.br>. Os prêmios serão distribuídos da seguinte forma:

- a) Primeira colocada: R\$ 6.000,00 (Seis mil reais).
- b) Segunda colocada: R\$ 4.000,00 (Quatro mil reais).
- c) Terceira colocada: R\$ 2.000,00 (Dois mil reais).

Art. 43 Cada equipe poderá ser agraciada apenas uma vez.

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 44 Estão impedidos de participar do Concurso os membros da Comissão Julgadora, bem como seus parentes em linha reta, colateral ou afim, até o terceiro grau. Também estão impedidos de participar do Concurso os empregados do Serpro.

Art. 45 O edital poderá ser impugnado por qualquer pessoa em até 05 (cinco) dias úteis antes da data fixada para realização do Concurso e por qualquer participante em até 02 (dois) úteis antes da data fixada para sua realização, consoante artigo 41 da Lei 8.666/93.

§1º Acolhida a impugnação contra o ato convocatório, será definida e publicada nova data para realização do certame.

§2º As impugnações e pedidos de esclarecimentos não suspendem os prazos previstos no certame.

Art. 46 Dos atos praticados pela Comissão Organizadora e pela Comissão Julgadora serão admitidos recursos, na forma da Lei 8.666/93, cabendo ao titular da Coordenação de Tecnologia do Serpro (CETEC) do Serpro, a decisão final sobre os recursos.

Art. 47 Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Julgadora.

Art. 48 As despesas arcadas pelo Serpro serão as previstas neste Edital, custeadas conforme disponibilidade orçamentária informada.

Parágrafo único. As demais despesas, como passagens, diárias, locomoção, não apenas nos dias presenciais do evento, mas como nos dias não presenciais, se fizerem necessárias, serão de responsabilidade exclusiva dos participantes.

Art. 49 A Comissão Organizadora será formada exclusivamente por empregados do Serpro.

Art 50 Constitue-se anexo deste Edital:
ANEXO I – Projeto Básico

ANEXO I – PROJETO BÁSICO

1. OBJETO

Realização da Etapa Brasília do Concurso HACKATHON SERPRO para desenvolvimento de soluções de software, com tecnologia CHATBOTS, baseados em dados abertos públicos do Governo Federal, para prestação de serviços e informações ao cidadão.

2. JUSTIFICATIVA

Necessidade de fortalecer os serviços de Governo digital, criando protótipos baseados na tecnologia de *chatbots* com foco no cidadão e como um meio para aproximá-lo dos principais serviços de governo. O Evento Hackathon Serpro será uma oportunidade para viabilizar tal aproximação.

3. ESPECIFICAÇÃO

Este concurso é uma iniciativa do SERPRO para o incentivo ao desenvolvimento de soluções em tecnologia da informação que tragam inovação à sua área de atuação.

4. OBJETIVOS

Premiar as melhores soluções de aplicativos mobile, estimulando a criação de produtos com base em dados abertos do Governo Federal, para a prestação de serviços e informações a sociedade brasileira em geral.

5. PRAZO DE EXECUÇÃO

As atividades do concurso serão realizadas entre os meses de novembro e dezembro de 2016, de acordo com o seguinte cronograma de atividades:

Fase 1

Inscrição das Equipes a partir do dia 10/11/2016

Fase 2

Organização das Equipes 16/12/2016

Fase 3

Desenvolvimento da Solução 17/12/2016

Fase 4

Entrega da Solução 18/12/2016

Fase 5

Demonstração da Solução 18/12/2016

Fase 6

Julgamento da Solução 18/12/2016

6. FORMA DE EXECUÇÃO

O concurso será executado de acordo com as seguintes orientações:

- a) O concurso dirige-se a cidadãos brasileiros com 18 anos de idade ou mais;
- b) A inscrição das equipes no concurso será realizada de acordo com critérios e prazos estabelecidos no regulamento;
- c) Serão premiados os três melhores projetos, de acordo com os critérios estabelecidos no site do Evento;
- d) Além da publicação do Aviso do Concurso no Diário Oficial da União (DOU), divulgação será feita por meio de e-mail, pela página eletrônica do Serpro e de outras instituições e em redes sociais;

7. ESTIMATIVA DE CUSTO

O custo estimado do evento é discriminado abaixo:

Item	Quantidade	Valor	Unitário (R\$)	ND
Premiação 1º colocado			6.000,00	ND 33903103
Premiação 2º colocado			4.000,00	ND 33903103
Premiação 3º colocado			2.000,00	ND 33903103
Confecção de Troféus			2.000,00	ND 33903103
Alimentação para os participantes			6.000,00	ND 33903015
Total			20.000,00	

8. DISPONIBILIDADE ORÇAMENTÁRIA

As despesas com execução deste Concurso correrão à conta do elemento de Despesa, programa de trabalho 007740, fonte 02090, Gestão 172015

9. OBRIGAÇÕES DAS PARTES

a) Ao Serpro caberá:

- i. Publicar e divulgar o edital
- ii. Receber as inscrições
- iii. Constituir Comissão Julgadora
- iv. Divulgar os resultados
- v. Realizar a premiação

Aos participantes do concurso caberá concordar com a publicação do edital e seu regulamento.