

SERVIÇO FEDERAL DE PROCESSAMENTO DE DADOS (SERPRO)

REGULAMENTO HACKATHON Nº 02/2019 – REGIONAL RECIFE-PE

O Diretor-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 Estatuto Social do Serpro, torna pública a abertura das inscrições para a edição do HACKATHON SERPRO Nº 02/2019, a ser realizado no período de 20 a 22 de setembro de 2019, na Regional Recife-PE, nos termos deste Regulamento.

REGULAMENTO

Art. 1º O HACKATHON SERPRO Nº 02/2019, edição Regional Recife-PE, tem por objeto o desenvolvimento de soluções tecnológicas, baseadas em ciência de dados, que permitam às empresas tornar seu processo de tomada de decisão mais assertivo e a sua gestão mais eficiente. A ideia é que os participantes desenvolvam soluções que realizem o tratamento de dados das bases disponibilizadas, e possibilitem a geração de informações e *insights* de alto valor para a definição de estratégias de negócio no setor privado.

Art. 2º O HACKATHON SERPRO Nº 02/2019, edição Regional Recife-PE visa promover um ambiente de inovação e colaboração entre o SERPRO e a sociedade, mesclando conhecimentos do meio acadêmico e do mercado profissional, estimulando a criação de soluções tecnológicas, baseadas em ciência de dados, que gerem informações que subsidiem a construção de cenários analíticos em diversas perspectivas: econômica, demográfica, social, trabalho, segurança, saúde, mobilidade urbana, meio ambiente, comportamento, tendências de consumo, etc.

Parágrafo único. A realização do evento se justifica pela necessidade de o SERPRO fomentar o desenvolvimento de soluções tecnológicas que tornem o ambiente de negócios no país mais eficiente, seguro e sustentável. Nesse sentido, disponibilizar as bases de dados de governo para geração de informações estratégicas, e assim permitir análises confiáveis pelas empresas, se alinha à missão do governo de apoiar o desenvolvimento da indústria e comércio, fortalecer a economia do país e melhorar a qualidade de vida do cidadão.

Art. 3º O HACKATHON SERPRO Nº 02/2019, edição Regional Recife-PE, tem por objetivo específico promover o desenvolvimento de soluções tecnológicas, com a utilização de ciência de dados, capazes de fornecer informações que auxiliem o mercado privado na construção de um ambiente de negócios mais seguro, sustentável e eficiente, conforme as datas previstas neste regulamento, no Serpro Regional Recife, situado à Avenida Parnamirim, nº 295, Parnamirim, Recife-PE, CEP 52060-901.

Parágrafo único. Os projetos de solução deverão:

I – Apresentar uma solução que, obrigatoriamente, utilize ciência de dados em sua construção;

II – Solucionar o problema: Cada vez mais as empresas utilizam a ciência de dados para qualificar sua tomada de decisão, prospectar negócios e estruturar novos empreendimentos. Hoje, é impensável que um grande *player* decida abrir uma nova filial ou

iniciar as operações em um novo mercado sem estar baseado em uma análise criteriosa sobre esse movimento. Dessa forma, sendo a informação o principal ativo do século XXI, espera-se que os participantes do HACKATHON SERPRO, edição Regional Recife-PE, apresentem soluções que, a partir do tratamento das bases de dados disponibilizadas, forneçam ao mercado informações e *insights* que tornem o ambiente de negócios no país mais seguro, sustentável e eficiente.

III – Ser orientados para utilização pelas empresas e seus stakeholders (sociedade, governo) por meio de uma interface que promova uma adequada experiência para o usuário final da solução;

IV – Possibilitar a análise qualificada a respeito de variáveis como: risco do negócio, análise de oportunidades, análise de mercado, tendências de consumo, análises preditivas, de sazonalidade, vendas, dentre outras;

V – Ser construídos utilizando tecnologias livres;

VI – 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;

VII – Estar alinhados ao Manual de Orientações Técnicas do Hackathon, que será disponibilizado no site do evento até o dia 13 de setembro de 2019.

PARTICIPAÇÃO

Art. 4º O presente evento destina-se a cidadãos brasileiros a partir de 18 anos de idade e é aberto ao público em geral.

Art. 5º É permitida a participação de empregados do SERPRO na formação das equipes, na condição de competidores.

Parágrafo único. A participação de que trata esse artigo fica limitada ao máximo de 2 (dois) empregados por equipe.

Art. 6º A participação de empregados como competidores no HACKATHON SERPRO Nº **02/2019**, edição Regional Recife-PE é voluntária, sem relação com as atividades atinentes ao contrato de trabalho, razão pela qual o SERPRO 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 Técnica e Julgadora, assim constituída:

- a) 2 (dois) representantes do SERPRO;
- c) 3 (três) representantes de entidades externas.

Art. 8º O evento contará com a presença de mentores que acompanharão o ciclo de execução do HACKATHON SERPRO Nº **02/2019**, edição Regional Recife-PE.

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 <http://hackathon.serpro.gov.br> e preencher seus dados pessoais nos campos apropriados, definidos como obrigatórios, no formulário eletrônico disponibilizado para a inscrição.

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

Parágrafo primeiro. O SERPRO limitará as inscrições até 100 (cem) 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 <http://hackathon.serpro.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 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 evento;

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

Art. 17 A organização do HACKATHON SERPRO Nº 02/2019, edição **Regional** Recife-PE

se reserva o direito de não realizar o evento caso tenham menos de 10 equipes inscritas.

Art. 18 A Organização do evento encerrará as inscrições a partir do momento que as 100 pessoas tenham realizado as inscrições.

Fase 2 – ORGANIZAÇÃO DAS EQUIPES

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

Art. 20 Será eliminada a equipe que não tiver pelo menos dois 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 SERPRO N° 02/2019, edição Regional Recife-PE (<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 evento.

Art. 22 As equipes participantes deverão portar consigo 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 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 <http://hackathon.serpro.gov.br>.

Parágrafo único. A organização do evento disponibilizará oportunamente a base de dados a ser utilizada para construção das soluções.

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.

Parágrafo único. É vedado o uso dos dados disponibilizados durante o evento para qualquer outro fim que não o estritamente definido neste Regulamento, 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 <http://hackathon.serpro.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 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 2) Arquivo de apresentação 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 <http://hackathon.serpro.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 Competitivo.

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, 22 de setembro, em horário a ser definido e disponibilizada na programação do evento no site: <http://hackathon.serpro.gov.br>.

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

Art. 32 A apresentação e a demonstração das soluções terá duração de, no máximo, **10 minutos** por equipe, 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: <http://hackathon.serpro.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: <http://hackathon.serpro.gov.br>.

Art. 36 A Comissão Julgadora será designada pelo SERPRO e sua formação divulgada no site: <http://hackathon.serpro.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 organização do evento, anunciada presencialmente e publicada na data definida na programação que será disponibilizada no site <http://hackathon.serpro.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.

DA PREMIAÇÃO

Art. 41 Serão entregues prêmios em pecúnia para as 3 (três) primeiras equipes do ranking geral em até 15 dias 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 .

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 44 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 SERPRO Nº 02/2019, edição Regional Recife-PE, se dará a partir da efetivação da inscrição e do aceite 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. 45 Esse Regulamento poderá ser impugnado por qualquer pessoa em até 05 (cinco) dias úteis antes da data fixada para realização do evento.

§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, devendo ser apresentados em até 5 (cinco) dias úteis após o ato praticado, cabendo ao titular da Superintendência de Planejamento, Comunicação e Marketing (Supem) a decisão final sobre os recursos.

Art. 47 As equipes deverão atentar-se às regras informadas pela Comissão Organizadora e pautar suas ações de acordo com o Código de Ética, Conduta e Integridade do SERPRO. Qualquer conduta considerada inapropriada durante o evento será avaliada pela Comissão Organizadora e poderá acarretar a desclassificação da equipe, a critério dos organizadores.

Parágrafo único. Os casos omissos serão resolvidos, consoante sua natureza, pela Comissão Organizadora ou pela Comissão Julgadora.

Art. 48 As despesas arcadas pelo SERPRO serão as previstas neste Regulamento, 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.