

REGULAMENTO HACKATHON SERPRO – Nº 01/2019

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 Brasília do HACKATHON SERPRO, no período de 23 a 26 de julho de 2019, nos termos do Regulamento constante deste edital.

REGULAMENTO

Art. 1º O HACKATHON SERPRO tem por objeto o desenvolvimento de soluções tecnológicas baseadas em inteligência artificial para geração de serviços digitais mais seguros e efetivos ao cidadão brasileiro.

Art. 2º O HACKATHON SERPRO 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 inteligência artificial para garantir maior segurança ao cidadão no uso do Acesso gov.br.

Parágrafo único. A realização do evento se justifica pela necessidade de o SERPRO fomentar o desenvolvimento de soluções que atendam ao interesse público de proteção aos dados e informações dos cidadãos, com vistas a assegurar um ambiente seguro para a efetiva utilização de serviços digitais pela sociedade brasileira.

Art. 3º O HACKATHON SERPRO tem por objetivo específico promover o desenvolvimento de uma solução de detecção de fraude, conforme as datas previstas, no Anexo 1, no Instituto Serzedello Corrêa, situado no Setor de Clubes Esportivos Sul (SCES), Trecho 3, Lote 3 – Brasília/DF, CEP 70200-003.

Parágrafo único. Os projetos de solução deverão:

I – apresentar uma API de detecção de fraude, modelo preditivo e canal de notificação com o cidadão;

II – Solucionar o problema:

O Acesso gov.br é o ambiente de login único do cidadão aos serviços públicos digitais. O Acesso gov.br garante a identificação de cada cidadão e para facilitar o uso dos serviços digitais unifica o controle de acesso, privilegiando a governança e a convergência autoritativa.

O crescente uso do Acesso gov.br pelo cidadão poderá despertar interesses maliciosos e embora o governo garanta todo o aspecto lógico da segurança da informação do sistema, é preciso ampliar essa garantia para o aspecto comportamental. Nessa proposta, o desafio é criar ações preventivas de segurança identificando possíveis usos indevidos das contas de identificação do cidadão.

II – Utilizar tecnologias de inteligência artificial;

III – Ser orientado para utilização pelo cidadão;

IV – Prover mais segurança no uso do Acesso gov.br;

V – Ser construídas 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 15 de julho de 2019.

PARTICIPAÇÃO

Art. 4º O presente evento destina-se a cidadãos brasileiros a partir de 18 anos de idade.

Art. 5º É permitida a participação de empregados do SERPRO na formação das equipes que participarão do Hackathon na qualidade de competidores.

Parágrafo único. O SERPRO não arcará com as despesas operacionais ou trabalhistas decorrentes da participação dos empregados no evento.

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

- a) 3 (três) representantes do SERPRO;
- c) 4 (quatro) representantes de entidades externas.

Art. 7º O evento 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

ETAPA ELIMINATÓRIA

Fase 1 – INSCRIÇÃO DAS EQUIPES

Art. 9º 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. 10 Os interessados deverão formar equipes compostas por 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.

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

Art. 12 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 no edital do evento.

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

Art. 14 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. 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 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, 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>.

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 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 passadas pela Comissão Organizadora.

Fase 3 – DESENVOLVIMENTO DA SOLUÇÃO

Art. 23 As equipes irão realizar o desenvolvimento das 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 evento.

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 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. 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 ocorrerá, 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.

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. 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 pelo SERPRO e sua formação divulgada no site <http://hackathon.serpro.gov.br>.

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\$ 15.000,00 (quinze mil reais)
- b) Segunda colocada: R\$ 10.000,00 (dez mil reais)
- c) Terceira colocada: R\$ 5.000,00 (cinco mil reais)

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

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 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 O edital 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 pela Comissão Organizadora ou pela Comissão Julgadora, conforme o caso.

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.