

## REGULAMENTO HACKATHON – Nº 01/2020 – REGIONAL SALVADOR

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 01/2020, a ser realizado no período de 20 a 22 de março de 2020, no Espaço COLABORE - Av. Antônio Carlos Magalhães, s/n - Itaigara, Salvador - BA, CEP 41815-420, nos termos deste Regulamento.

### REGULAMENTO

Art. 1º O HACKATHON SERPRO Nº 01/2020, edição Salvador-BA, abordará o tema “Atração de Investimentos” e tem por objeto o desenvolvimento de soluções tecnológicas que auxiliem a promoção comercial dos produtos e serviços brasileiros no exterior e a atração de investimentos estrangeiros para a economia do país.

Parágrafo único. As equipes participantes deverão criar soluções que favoreçam a captação de investimentos estrangeiros, por meio de ferramentas que facilitem a conexão do entre empresário e investidor e que apresentem indicadores econômicos, estudos de mercado, relatórios de inteligência e quaisquer outras informações da economia brasileira que auxilie no processo decisório de potenciais investidores.

Art. 2º O HACKATHON SERPRO, Nº 01/2020, edição Salvador-BA, visa promover um ambiente de inovação e colaboração entre o SERPRO e sociedade, mesclando conhecimentos do mercado, governo e academia, estimulando a criação de soluções tecnológicas que desenvolvam a competitividade das empresas brasileiras e valorizem os produtos e serviços brasileiros no exterior, divulgando a estrutura produtiva nacional e fortalecendo a marca Brasil no mercado internacional, com vistas a atrair investidores internacionais.

Parágrafo único. A realização do evento se justifica pela necessidade de o SERPRO incentivar o desenvolvimento de soluções tecnológicas que fomentem a economia e promovam a indústria e o comércio brasileiros. Nesse contexto, disponibilizar bases públicas de dados para geração de informações estratégicas, permitindo análises confiáveis pelos investidores internacionais e empresas brasileiras, se alinha à missão do governo de apoiar o desenvolvimento da indústria e comércio, fortalecer a economia nacional e tornar o ambiente de negócios no país mais eficiente, seguro

e sustentável, melhorando, dessa forma, os indicadores socioeconômicos e a qualidade de vida do cidadão.

Art. 3º O HACKATHON SERPRO, Nº 01/2020, edição Salvador-BA, tem por objetivo específico promover o desenvolvimento de soluções tecnológicas que conectem as empresas brasileiras aos mercados internacionais, melhorando a percepção internacional acerca das empresas e mercado nacionais, fomentando o interesse do capital estrangeiro pelo mercado brasileiro, influenciando a decisão do investidor por meio do fornecimento de informações estratégicas capazes de subsidiar o seu processo decisório, conforme as datas previstas neste regulamento, no Espaço COLABORE - Av. Antônio Carlos Magalhães, s/n - Itaipara, Salvador - BA, CEP 41815-420.

Parágrafo único. As soluções apresentadas devem:

I – Resolver, obrigatoriamente, algum dos problemas relacionados ao processo de promoção internacional das empresas brasileiras e atração de investimentos estrangeiros à economia brasileira;

II – Solucionar o problema: Num mercado cada vez mais competitivo, contar com aporte de capital para realização de novos investimentos e ampliação dos negócios pode ser determinante para a sustentabilidade de uma empresa. Por esse motivo, estar apto a receber investimentos estrangeiros e ser percebido como um mercado atrativo pelo investidor é fundamental para empresas que atuam no mercado doméstico, sobretudo nas economias emergentes, como é o caso do Brasil. Dessa forma, espera-se que as equipes sejam capazes de desenvolver soluções que aproximem o empresário do mercado internacional e auxiliem o processo de decisão dos investidores estrangeiros com interesse de aportar capital em empresas brasileiras.

III – Ser orientadas para utilização pelas empresas, investidores e/ou governo, por meio de uma interface que possibilite uma adequada experiência para o usuário final da solução;

IV – Auxiliar as empresas brasileiras processo de fortalecimento da sua imagem perante o mercado internacional, por meio do fornecimento de informações estratégicas dos seus respectivos mercados e empresas, setores produtivos, potencialidades, diferenciais competitivos, dentre outras, com vistas a auxiliar a decisão dos pretensos investidores sobre o aporte de capital em empresas brasileiras.

V - Possibilitar aos investidores estrangeiros análise qualificada sobre variáveis como: indicadores do mercado nacional, socioeconômicos, mão de obra, setores produtivos, infraestrutura logística (multimodalidade), regiões do país, políticas públicas, subsídios governamentais, insumos, questões fiscais, barreiras sanitárias, regulatórias, dentre outras.

VI – 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;

VII – Estar alinhadas ao Manual de Orientações Técnicas do Hackathon, que será disponibilizado no site do evento até o dia 13 de março de 2020.

## **PARTICIPAÇÃO**

Art. 4º O presente evento destina-se a cidadãos brasileiros e estrangeiros em situação regular 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 qualidade 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 no HACKATHON SERPRO, **Nº 01/2020**, edição Salvador-BA, é voluntária, não fazendo jus o empregado a nenhuma remuneração adicional em razão da sua participação no evento.

Parágrafo único. A participação de empregados como competidores no HACKATHON SERPRO, **Nº 01/2020**, edição Salvador-BA, 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) 1 (um) representante do SERPRO;
- b) 1 (um) representante da Apex-Brasil;

c) 3 (três) representantes de entidades externas (mercado, academia e governo).

Art. 8º O evento contará com a presença de mentores que acompanharão o ciclo de execução do HACKATHON SERPRO, Nº 01/2020, edição Salvador-BA.

## **PROCESSO SELETIVO**

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

- a) Fase 1 – Inscrição das equipes
- b) Fase 2 – Pré-seleção da equipes
- c) Fase 2 – Organização das equipes
- d) Fase 3 – Desenvolvimento da solução
- e) Fase 4 – Entrega da solução
- f) Fase 5 – Demonstração da solução
- g) 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://www.serpro.gov.br/hackserpro> e preencher seus dados pessoais nos campos apropriados, definidos como obrigatórios, no formulário eletrônico disponibilizado para a inscrição.

Parágrafo primeiro. A submissão do formulário de inscrição não garante a participação no evento. As equipes devem publicar um vídeo no YouTube e enviar o link para o e-mail: [hackathon@serpro.gov.br](mailto:hackathon@serpro.gov.br) até o dia 10 de março.

I) Os vídeos devem seguir os seguintes critérios:

- a) Duração de até 3 minutos;
- b) Conter uma breve apresentação dos membros da equipe;
- c) Descrição das principais competências do time;

- d) Quais linguagens de programação a equipe domina;
- e) Quais ferramentas ou tecnologias conhece;
- f) Mencionar experiências anteriores em eventos semelhantes, caso possua;
- g) Indicar projetos relevantes dos quais a equipe já tenha participado.

Parágrafo segundo. Somente as equipes aprovadas pela organização terão suas inscrições efetivadas.

Art. 11 Os interessados deverão formar equipes compostas de, no mínimo, 3 (três), a, no máximo, 4 (quatro) integrantes.

Parágrafo primeiro. O SERPRO limitará as inscrições até 80 (oitenta) pessoas. O limite será marcado pela ordem cronológica das inscrições e avaliação dos vídeos de pré-seleção.

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://www.serpro.gov.br/hackserpro>.

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 e Apex-Brasil, 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, N° 01/2020, edição Salvador-BA, 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 80 pessoas tenham realizado as inscrições, com a possibilidade de lista de espera para o caso de alguma desistência.

## **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 <https://www.serpro.gov.br/hackserpro>.

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° 01/2020, edição Salvador-BA <https://www.serpro.gov.br/hackserpro>.

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.

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 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://www.serpro.gov.br/hackserpro>.

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 e manipulação dos dados.

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://www.serpro.gov.br/hackserpro>.

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 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://www.serpro.gov.br/hackserpro>.

#### **Fase 5 – DEMONSTRAÇÃO DA SOLUÇÃO**

Art. 28 As equipes deverão apresentar os pitch final 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 março, em horário a ser definido e disponibilizado na programação do evento no site: <https://www.serpro.gov.br/hackserpro>.

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, **8 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: <https://www.serpro.gov.br/hackserpro>.

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://www.serpro.gov.br/hackserpro>.

Art. 36 A Comissão Julgadora será designada pelo SERPRO e sua formação divulgada no site: <https://www.serpro.gov.br/hackserpro>.

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 <https://www.serpro.gov.br/hackserpro>.

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 (quinze) dias após a divulgação do resultado final.

Art. 42 Os prêmios serão distribuídos da seguinte forma:

- a) Primeira colocada: R\$ 10.000,00 (dez mil reais)
- b) Segunda colocada: R\$ 7.500,00 (sete mil e quinhentos reais)
- c) Terceira colocada: R\$ 5.000,00 (cinco 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 informada deverá ser de titularidade do representante indicado pela equipe, sendo vedado o pagamento em nome de terceiros.

## **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 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 Estratégia, 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 utilização da rede do evento para acesso a sites e conteúdos de violência extrema, pornografia, terrorismo, páginas de apologia ao racismo, genocídio, preconceito de qualquer espécie, intolerância religiosa e quaisquer outros conteúdos considerados inadequados pela organização ensejará a eliminação imediata da equipe.

Art. 50 A Comissão Organizadora será formada exclusivamente por empregados do SERPRO.

DIJUG/SUPJU/JUCON/JUBSA

PARECER JURÍDICO N° 0244/2019