

REGULAMENTO HACKATHON SERPRO – Nº 01/2020 – ON-LINE

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 15 a 22 de junho de 2020, em ambiente 100% digital, nos termos deste Regulamento.

REGULAMENTO

Art. 1º O HACKATHON SERPRO Nº 01/2020, edição on-line, denominado **“Inovação pelo Brasil”**, tem por objeto o desenvolvimento de soluções tecnológicas que minimizem os impactos da pandemia do COVID-19 e propiciem uma rápida adaptação da sociedade às transformações culturais por ela trazidas.

Parágrafo único. As equipes participantes deverão criar soluções que ajudem na redução dos impactos causados pelo novo coronavírus na sociedade, em especial os relacionados a questões sanitárias, econômicas, ambientais, de mobilidade e transporte, entretenimento e cultura, indústria, comércio e serviços, mercado de trabalho e novos negócios.

Art. 2º O HACKATHON SERPRO Nº 01/2020, edição on-line, visa promover um ambiente de inovação e colaboração entre o SERPRO e a sociedade, mesclando conhecimentos do mercado, governo e da academia, estimulando a criação de soluções tecnológicas que permitam às empresas, governo e sociedade se recuperarem dos efeitos da pandemia e a se adaptarem de forma mais rápida e menos traumática às transformações econômicas, sociais e culturais por ela causadas.

Parágrafo único. A realização do evento se justifica pela necessidade de o SERPRO incentivar o desenvolvimento de soluções tecnológicas que possibilitem uma rápida recuperação do país e a retomada da economia após a pandemia. A série de ações adotadas pela empresa, como a implementação de melhorias no sistema de compras para agilizar a aquisição de insumos para o combate ao coronavírus, reafirma seu papel de pilar da transformação digital no país e demonstra o compromisso do SERPRO em contribuir com a redução dos impactos da COVID-19 por meio da tecnologia e inovação.

Art. 3º O HACKATHON SERPRO Nº 01/2020, edição on-line, tem por objetivo específico promover o desenvolvimento de soluções tecnológicas que auxiliem na redução dos impactos da pandemia do COVID-19 e na adaptação às transformações por ela impostas à sociedade. A solução deve, portanto, ajudar a resolver um problema relacionado a um dos dois eixos e suas subcategorias: **ECONÔMICO** (Mercado de Trabalho, Indústria, Comércio e Serviços e Novos Negócios) e **SOCIAL** (Saúde, Meio ambiente, Mobilidade, Entretenimento e Cultura), conforme as datas previstas neste regulamento, em ambiente 100% digital, por meio do uso de ferramentas amplamente conhecidas e disponíveis de forma gratuita.

Parágrafo único. As soluções apresentadas devem:

I – Resolver, obrigatoriamente, um problema relacionado a algum dos impactos (social ou econômico) gerados pela pandemia do COVID-19 e/ou propiciar uma melhor adaptação da sociedade às mudanças trazidas pela doença;

II – Solucionar o problema: A pandemia do COVID-19 trará consequências incalculáveis, tanto sob a perspectiva econômica quanto social. As mudanças de comportamento impostas pela doença já podem ser sentidas e os relatos de adoecimento mental aumentaram em razão do isolamento social, medo da doença e mesmo pela incerteza com o futuro e o que nos aguarda após a término da pandemia. A mudança de rotina e as restrições impostas pelo momento têm gerado grande impacto nas relações sociais e profissionais, alterando a forma como as pessoas interagem, se relacionam, consomem, se divertem, trabalham, se deslocam e vivem, o que pode ser visto pela forma como os hábitos de consumo estão se reorientando, fazendo com que surjam novas possibilidades antes inimagináveis. As experiências virtuais, por exemplo, ganharam destaque como principal fonte de entretenimento coletivo. Espetáculos, cursos e faculdades ganharam versões online e as lives-streamings têm se tornado cada vez mais populares, mostrando que as plataformas digitais vieram definitivamente para ficar. Na área econômica, vimos o surgimento de novas possibilidades de negócio, oriundas, principalmente, das novas necessidades dos consumidores. A demanda por determinados produtos também está reconfigurando a cadeia de suprimentos, aproximando a relação da indústria e o consumidor final. Por outro lado, empresas e segmentos da indústria não relacionados ao fornecimento de produtos e serviços ligados à pandemia viram suas receitas caírem drasticamente, o que exige medidas rápidas e eficientes ou o resultado para a economia pode ser catastrófico.

Nesse contexto, os times deverão apresentar soluções voltadas a dois eixos principais **SOCIAL** e **ECONÔMICO**, sem, no entanto, limitarem-se às sugestões da

organização, visto que as abordagens propostas não esgotam as possibilidades de soluções possíveis.

SOCIAL

- ❑ **Saúde** - As soluções podem ser dirigidas à saúde dos pacientes e da população em geral, como também podem propor formas de evitar contágio, ferramentas para distanciamento social, controle de epidemia, sistema de saúde, gestão de leitos, painéis indicadores (infectados, leitos, medicamentos, profissionais por região e etc), inovação em produtos hospitalares, EPI's, sistemas hospitalares, treinamento e capacitação de profissionais de saúde, plataformas para serviços médicos on-line, suprimentos hospitalares, medicamentos, dentre outros.
- ❑ **Meio ambiente** - As soluções nessa categoria podem contemplar ideias destinadas a promover adequada destinação dos resíduos hospitalares resultantes da pandemia, gestão de resíduos infectantes, novas formas de geração de energia, soluções para economia de recursos naturais, medição e monitoramento de poluentes no ar, na água e no solo, reciclagem e reaproveitamento de embalagens (caixas, frascos, sacolas), diminuição de geração de lixo nas residências e hospitais e quaisquer soluções que impactem positivamente na manutenção de um meio ambiente equilibrado e sustentável.
- ❑ **Mobilidade** - Nessa categoria, as equipes deverão propor soluções voltadas à manutenção das condições de mobilidade das pessoas pelo mundo com segurança garantindo a sustentabilidade e recuperação dos mercados de aviação comercial e de transporte de passageiros, podendo propor ferramentas voltadas às empresas como também aos passageiros. Também é objeto desta categoria, a proposição de soluções inovadoras que propiciem o deslocamento seguro das pessoas em situações de pandemia e similares.
- ❑ **Entretenimento e Cultura** - As soluções sob essa perspectiva são diversas. Vão desde plataformas de entretenimento e cultura propriamente ditas como também podem oferecer garantia de segurança, higiene e distanciamento social nos eventos offline, propor novas formas de entretenimento online e offline, novas formas de transmissão e monetização de espetáculos, shows, cinemas e teatros on-line, tecnologias de realidade virtual e aumentada para experiências imersivas, desenvolvimento de tecnologia para visita a museus, espetáculos e artes sem sair de casa, ferramentas de aprendizado online multicultural, novas ferramentas para interação social, dentre outros.

ECONÔMICO

- ❑ **Mercado de Trabalho** - Nessa categoria as equipes podem propor soluções voltadas a compreender esse cenário de demissões, fechamento de postos de trabalho e diminuição de jornada decorrentes da pandemia e também que se destinam a impactá-lo de forma prática com soluções que favoreçam a busca por novos postos de trabalho, novos formatos e possibilidades de trabalho, plataformas de conexão empregador-empregado, ferramentas de capacitação para novas modalidades de trabalho, painéis indicadores com setores aquecidos, banco de talentos, ferramentas para autogestão do trabalhador autônomo, ferramentas de assistência ao pequeno empreendedor, etc.
- ❑ **Indústria** - Nessa categoria as equipe devem criar soluções que ajudem o setor industrial a se restabelecer após a crise econômica causada pelo coronavírus, podendo propor formas de se aproximar do mercado consumidor, soluções para levantamento de novas necessidades do mercado, mudanças na cadeia de suprimento (indústria-consumidor final), plataforma de centralização e contabilização de demanda de insumos industriais, valor agregado aos produtos e redução de custos, soluções de e-commerce para pequenos produtores/indústrias, ferramentas de otimização de processo industrial, shared services, ERP, sistemas para aumento de produtividade, dashboards, etc.
- ❑ **Comércio e Serviços** - Os time que desejarem apresentar soluções nessa categoria, podem propor as mais variadas soluções destinadas a favorecer a retomada do setor, em especial ao comércio local. Nesse contexto, são bem-vindas soluções que promovam o comércio on-line em nível local, criem novas experiências de consumo, que estimulem o comércio e serviço locais, desenvolvam soluções de e-commerce para pequenos e médios varejistas, promovam novos formatos de publicidade, divulgação e presença da empresa online.
- ❑ **Novos Negócios** - A pandemia gerou novas oportunidades de negócio que precisam ser validadas no cenário pós-COVID-19. O desafio nessa categoria é auxiliar a estruturação de novos modelos de negócio que fortaleçam pequenos e microempreendedores e os ajudem a escalar seus negócios de forma a torná-los sustentáveis diante desse novo cenário. Podem ser apresentadas soluções mobile de interação cliente-empresa, plataformas on-line para prospecção de clientes, compartilhamento de recursos,

processos logísticos, plataformas de venda-on line, integração off-line e on-line e demais soluções destinadas a potencializar os novos negócios.

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

IV - Viabilizar uma rápida recuperação do país e a retomada da economia após a pandemia;

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, que será disponibilizado no site do evento até o dia 10 de junho de 2020.

VII - Apresentar caráter inédito, entendendo-se por inéditas as soluções ainda não lançadas, comercializadas e/ou disponibilizadas de forma profissional por nenhuma empresa ou instituição.

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 on-line, 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 on-line, 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;
- b) 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 on-line.

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 das soluções
- d) Fase 4 – Entrega das soluções
- e) Fase 5 – Demonstração das soluções
- f) Fase 6 – Pré-seleção das soluções finalistas
- g) Fase 7 – Julgamento final das soluções

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.

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 em até 200 (duzentas) pessoas, com formação de cadastro de reserva após esse limite. 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://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 Governo Federal, 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 01/2020, edição on-line, 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 200 (duzentas) 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 1 (um) representante de cada equipe inscrita deve participar da live de abertura do evento que ocorrerá em plataforma on-line 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 1 (um) representante 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 Nº 01/2020, edição on-line, <https://www.serpro.gov.br/hackserpro>.

Art. 21 As equipes contarão com o auxílio de mentores para orientação quanto ao desenvolvimento dos trabalhos e utilização do ambiente de acesso aos dados.

Parágrafo único. Os líderes de cada equipe terão acesso ao grupo de mentores do evento (whatsapp), por meio do qual deverão agendar as sessões mentoria em plataforma e ambiente mais conveniente ao mentor e à equipe.

Art. 22 Para o desenvolvimento das soluções e efetiva participação no evento, as equipes participantes deverão dispor de computadores pessoais com acesso à internet, sendo de sua inteira responsabilidade providências nesse sentido.

Fase 3 – DESENVOLVIMENTO DAS SOLUÇÕES

Art. 23 As equipes realizarão o desenvolvimento das soluções, de modo remoto, 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 DAS SOLUÇÕES

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 até 12h (meio dia) do dia 22 de junho de 2020.

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 DAS SOLUÇÕES

Art. 28 As equipes deverão apresentar os pitch final das suas soluções à Comissão Julgadora, contendo, no mínimo, 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 de forma virtual, por meio de publicação de vídeo no YouTube, até 12h (meio dia) do dia 22 de junho de 2020.

Art. 31 O vídeo de apresentação e demonstração da solução deverá ter, no máximo, **6 minutos** de duração, cabendo aos times a utilização de recursos de edição para adequação do tempo.

Fase 6 - PRÉ-SELEÇÃO DAS SOLUÇÕES

Art. 32 Caberá ao comitê organizador do evento, formado por profissionais, mentores e especialistas multidisciplinares realizar a pré-seleção das equipes finalistas a serem avaliadas pela banca julgadora.

Parágrafo único. Serão submetidas à banca julgadora as 10 (dez) soluções melhor avaliadas pelo comitê organizador, que utilizará os mesmos critérios da banca para pré-classificação das equipes.

Art. 33 As equipes não selecionadas para a fase de avaliação final não terão qualquer classificação na competição.

Fase 7 – JULGAMENTO FINAL DAS SOLUÇÕES

Art. 34 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. 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 – Relevância do problema resolvido.

Parágrafo único. Em caso de empate técnico entre as soluções, serão utilizados como critérios de desempate, nessa ordem, as maiores avaliações referentes aos

questitos: solução mais inovadora, relevância do problema resolvido e maior completude funcional.

Art. 36 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. 37 A Comissão Julgadora será designada pelo SERPRO e sua formação divulgada no site: <https://www.serpro.gov.br/hackserpro>.

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 e anunciada em live on-line e publicada na data definida na programação que será disponibilizada no site <https://www.serpro.gov.br/hackserpro>.

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

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.

Parágrafo único. A premiação total do evento é R\$ 22.500,00 (vinte e dois mil e quinhentos reais), não havendo ranking por eixo e suas subcategorias, sendo premiadas apenas as 3 (três) melhores equipes, independentemente da temática da solução.

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 somente as previstas neste Edital, custeadas conforme disponibilidade orçamentária informada.

Parágrafo único. Eventuais despesas adicionais, como passagens, diárias, licenças de software, hardware, serão de responsabilidade exclusiva dos participantes.

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

DIJUG/SUPJU/JUCON/JUBHE

PARECER JURÍDICO Nº 0392/2019