



Edital para Participantes – HackNit 2019

2º Hackathon da Prefeitura Municipal de Niterói

A Prefeitura Municipal de Niterói - PMN, por intermédio de sua **Secretaria de Planejamento, Orçamento e Modernização da Gestão - SEPLAG**, publica este regulamento, que dispõe sobre as regras e diretrizes aplicáveis ao **HackNit 2019 - o Hackathon da Prefeitura Municipal de Niterói**. É imprescindível a leitura deste documento por inteiro para que o participante possa melhor compreender e aproveitar o evento.

1. DISPOSIÇÕES GERAIS

- 1.1 O **HackNit** é um hackathon, evento que reúne na forma de maratona, programadores, profissionais ligados ao desenvolvimento de software, designers, empreendedores, professores e interessados por temas sensíveis à administração pública, com objetivo de desenvolver soluções tecnológicas inovadoras e aplicáveis que otimizem os serviços prestados pela **PMN** ou sua própria gestão interna.
- 1.2 O **HackNit** será realizado no Museu da Ciência e Criatividade – Casa do Conhecimento, conhecido como Cúpula da Fundação Niemeyer, no Caminho Niemeyer, no endereço R. Prof. Plínio Leite, S/N - Centro, Niterói - RJ, 24020-011.
- 1.3 O evento terá duas etapas; a primeira ocorrerá entre os dias 17 e 18 de agosto, e a segunda, no dia 28 de setembro. Ambas respeitarão a programação básica inicial disposta no item 5 deste regulamento.
- 1.4 Neste *hackathon*, o foco das soluções a serem desenvolvidas devem aplicar Inteligência Artificial (AI), Internet das Coisas (IoT) e Conectividade entre sistemas, obedecendo as instruções expostas no item 6.

2. INSCRIÇÃO

- 2.1 As inscrições são gratuitas e deverão ser realizadas por meio de preenchimento de formulário disponível no portal eletrônico do evento a ser liberado nas redes sociais, no período de 17h00min (horário de Brasília) de 17/06/2019 até às 23h59min (horário de



Brasília) de 15/07/2019. Não serão aceitas inscrições fora deste período.

- 2.1.1 A SEPLAG reserva-se o direito de alterar o prazo de inscrição caso a Organização considere oportuno e conveniente. Nesta situação, a SEPLAG comunicará tal decisão por meio do portal eletrônico do HackNit.
- 2.2 Neste HackNit **não** serão aceitas inscrições realizadas de forma individual. Os participantes deverão se inscrever em equipes de 03 (três) a 05 (cinco) pessoas, identificadas por meio de nome e CPF (Cadastro de Pessoa Física). Haverá três possibilidades de inscrição: equipes sem CNPJ, *startups* (ver condições no item 2.5) e empresas.
- 2.3 A vaga é intransferível e cada pessoa só poderá estar inscrito em uma única equipe.
- 2.3.1 Não é responsabilidade da Organização verificar a duplicidade de participantes, porém, caso identifique tal ocorrência, ela pode contatar tal participante para que escolha somente uma equipe.
- 2.3.2 Equipes com menos de 03 (três) participantes serão desclassificadas.
- 2.4 A opção *equipe sem CNPJ* se refere aos grupos que não constituem empresa, sendo apenas um conjunto de pessoas físicas.
- 2.5 As equipes podem decidir pela opção *startups* desde que atendam a todos os seguintes requisitos a seguir:
- Pessoa jurídica não listada em nenhum tipo de bolsa de valores ou mercado aberto de capital;
 - Pessoa jurídica registrada há menos de 2 (dois) anos;
 - Faturamento bruto anual no ano de 2018 abaixo de R\$ 1.000.000,00 (um milhão de reais);
 - Não ter distribuído lucro;
 - Ter como objeto social, descrito no contrato social, o desenvolvimento ou prestação de serviços inovadores a partir do uso de tecnologia.



- 2.6 Organizações que não se enquadrarem no critério anterior devem se inscrever como *empresas*.
- 2.7 Todos os inscritos deverão ter, no momento da inscrição, idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos.
- 2.8 Não serão aceitas inscrições de servidores públicos (permanentes ou temporários) da **Prefeitura Municipal de Niterói**, nem de seus funcionários terceirizados, estagiários ou qualquer colaborador de empresa prestadora de serviços à **PMN**.
- 2.9 Qualquer pedido de alteração de dados de inscrição, deverá ser encaminhado à Organização por intermédio do e-mail hacknit@seplag.niteroi.rj.gov.br durante o período de inscrição.
- 2.9.1 O líder e o nome da equipe não poderão ser alterados, sob pena de cancelamento da inscrição.
- 2.10 O preenchimento do formulário não garante a vaga para participação no evento.
- 2.11 A **PMN** não se responsabiliza por possíveis falhas no sistema de inscrição online.
- 2.12 O candidato é responsável pela veracidade das informações fornecidas no momento da inscrição, podendo haver eliminação em caso de uso de dados falsos e/ou observância de má fé por parte do candidato.
- 2.13 Os participantes, no ato de sua inscrição no HackNit, concordam com o inteiro teor do presente Edital, autorizando a Prefeitura Municipal de Niterói, bem como aos demais parceiros e patrocinadores do HackNit, a título gratuito, a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar seus nomes, vozes, imagens e projetos, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet ou em qualquer outro meio de comunicação ou mídia, sem ônus, sem qualquer contraprestação e sem autorização prévia ou adicional.

3. SELEÇÃO



- 3.1 A Organização selecionará 20 (vinte) equipes para participarem da primeira etapa do HackNit.
- 3.2 A seleção das equipes se dará pela ordem de inscrição das mesmas, as quais serão contatadas (via e-mail ou telefone) e informadas sobre sua aprovação para participar do evento.
 - 3.2.1 Não conformidades na inscrição, tal como descrito no item 3.6, farão com que a inscrição seja cancelada.
- 3.3 A SEPLAG reserva-se o direito de aumentar o número de equipes selecionadas, caso a Organização considere oportuno e conveniente. Nesta situação, a SEPLAG comunicará tal decisão por meio do portal eletrônico do HackNit.
- 3.4 No ato da inscrição, os candidatos informarão seu nome, idade, gênero, CPF, número de telefone e endereço de e-mail para contato. Além disso, deverão ser informadas experiências profissionais, acadêmicas e pessoais que o candidato julgue relevantes e condizentes com o evento.
 - 3.4.1 No ato da inscrição, as equipes determinarão um líder e um nome para a equipe.
 - 3.4.2 Serão requisitados os dados bancários de um membro da equipe para fins de premiação.
 - 3.4.3 A relação das equipes aprovadas será divulgada em até 10(dez) dias úteis após o encerramento das inscrições no portal eletrônico do HackNit. Os líderes das equipes serão notificados por e-mail sobre o resultado.
- 3.5 Haverá lista de espera para suprir vagas caso haja candidatos desistentes. Para os que desejarem participar da lista de espera, é necessário ter disponibilidade para comparecer ao evento no mesmo dia da convocação.
- 3.6 Aqueles que não preencherem adequadamente os requisitos no formulário de inscrição poderão ser desclassificados, possibilitando à SEPLAG chamar a próxima equipe inscrita.



- 3.6.1 O preenchimento não adequado do formulário de inscrição engloba respostas em branco, incompletas ou que fujam ao escopo do evento.
- 3.7 O credenciamento de todos os participantes selecionados será realizado no primeiro dia de cada etapa do evento - 1º etapa: 17/08/2019 e 2º etapa: 28/09/2019.
- 3.8 A participação na segunda etapa do HackNit 2019 está vinculada à classificação da primeira etapa. Só terão acesso à fase seguinte, no máximo, 10 equipes. O número exato será divulgado durante o evento.

4. PARTICIPAÇÃO

- 4.1 A participação no evento é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível, o que fica declarado pelo ato da inscrição.
- 4.2 Os participantes do **HackNit** deverão permanecer com as credenciais visíveis durante todas as etapas do evento.
- 4.3 O evento contará com mentores, que devem orientar o desenvolvimento dos produtos durante todo o período de atividade.
 - 4.3.1 Os mentores serão convidados com base em comprovado conhecimento técnico em áreas temáticas dos desafios ou relacionados à inovação, tecnologia, empreendedorismo, ou outros temas relacionados.
- 4.4 Os desafios serão apresentados durante o 1º dia do evento, e a Organização **não** limitará a quantidade de equipes por desafio, permitindo que as equipes escolham livremente o tema ao que desejam se engajar.
- 4.5 As despesas dos participantes referentes a transporte e hospedagem serão de responsabilidade dos próprios participantes.
- 4.6 Haverá um tempo de tolerância para apresentação do participante ao evento de 1h (uma hora) após o início definido na programação. Os participantes que não comparecerem dentro do limite de tolerância



ao local designado para o desenvolvimento das atividades do HackNit serão desclassificados, assim como participantes que abandonarem as atividades antes do fim do evento.

- 4.6.1 No 2º dia do HackNit (18 de agosto), a entrada dos participantes ocorrerá de 08h às 11h00 sendo permitida a entrega dos *pitches* até o prazo às 12h00. Neste dia, não haverá o tempo de tolerância de 1 (uma) hora. Caso o candidato não se consiga chegar ao evento a tempo, será considerado desistente e caberá à Organização seguir o determinado pelos itens 4.7 e 4.8.
- 4.7 Desistências de participantes durante o evento deverão ser informadas à organização do **HackNit** imediatamente, sendo a equipe do desistente passível de eliminação em caso de não cumprimento do item 4.8.
- 4.8 As equipes podem ter apenas 01 (uma) desistência ou falta na equipe durante os eventos.

5. PROGRAMAÇÃO

ETAPA 01: DIA 17 DE AGOSTO: IDEIAÇÃO

08h00 – Credenciamento

09h00 – Abertura do HackNit 2019

10h00-21h00 – Programação a ser definida pela Organização

21h00 – Encerramento do 1º Dia

ETAPA 01: DIA 18 DE AGOSTO: ENTREGA DOS PITCHES DE IDEIAÇÃO

09h00 – Retomada das atividades

10h00-21h00 – Programação a ser definida pela Organização

21h00 – Encerramento da Etapa 01 do HackNit

DIA 19 DE AGOSTO A 27 DE SETEMBRO: FASE DE PROJETIZAÇÃO

ETAPA 02: DIA 28 DE SETEMBRO

08h00 – Credenciamento

09h00 – Abertura da Etapa 02 do HackNit 2019

10h00-21h00 – Programação a ser definida pela Organização

21h00 – Encerramento do HackNit 2019



6. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

- 6.1 Todos os projetos deverão estar relacionados ao tema do evento *Smart Cities*, ou Cidades Inteligentes, com foco em um dos desafios a serem divulgados no 1º dia do evento.
- 6.2 Os projetos deverão ser desenvolvidos em linguagens *open source*.
- 6.3 A Organização não se responsabilizará pelo fornecimento de kits de desenvolvimento, permitindo que as equipes utilizem a que melhor convenham em seus projetos, desde que atendam ao item 6.2.
- 6.4 Os projetos deverão ser inéditos, de autoria própria e desenvolvidos durante o evento.
 - 6.4.1 No ato de credenciamento da etapa 01 (17 de agosto), o líder deverá trazer preenchido o termo de aceitação dos direitos de uso da solução tecnológica por parte da Prefeitura Municipal de Niterói (Anexo 01).
- 6.5 Todo código desenvolvido deverá ser disponibilizado sob licença livre no repositório GitHub (Serviço de Web Hosting Compartilhado para projetos que usam o controle de versionamento Git) correspondente ao HackNit.
- 6.6 Será obrigatória a utilização, direta ou como referência para as soluções apresentadas, da base de dados fornecida pela **Prefeitura Municipal de Niterói**, a ser disponibilizada pela organização do **HackNit** durante o evento.
- 6.7 Será disponibilizado aos participantes um IP de acesso às bases de dados, com usuário e senha. É de responsabilidade dos usuários o software de conexão com as bases. A linguagem das bases que serão utilizadas será posteriormente divulgada no portal eletrônico do HackNit.
- 6.8 Outras bases de dados públicas poderão também ser utilizadas, desde que estas sejam legais e não violem direitos de terceiros.



- 6.9 Os participantes deverão utilizar e portar seus próprios equipamentos de trabalho pessoais para desenvolvimento dos projetos nos eventos presenciais (computadores/notebooks/ smartphones/tablets).
- 6.10 Os participantes são responsáveis pelos softwares a serem utilizados, incluindo a licença dos mesmos, sejam eles para conexão com as bases ou ambientes de desenvolvimento integrado.
- 6.11 A organização do **HackNit** não se responsabiliza pelos objetos pessoais utilizados no decorrer do evento, sendo responsabilidade única e exclusivamente do respectivo participante.
- 6.12 Infraestrutura de uso comum, tais como conexão à internet, painéis, projetores e materiais de escritório, mesas e cadeiras serão disponibilizados pela Organização do **HackNit**.
- 6.13 A Organização do HackNit oferecerá alimentação aos participantes durante as etapas presenciais.
- 6.14 Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá este concurso, além do desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pela Organização do **HackNit**, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante.

7. APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

- 7.1 As apresentações dos projetos desenvolvidos ao longo do evento respeitarão a programação a ser definida pela Organização.
- 7.2 A ordem das apresentações seguirá método definido pela Organização do **HackNit** nos dias de apresentação.
- 7.3 A etapa 01 consistirá na entrega de 02 (dois) produtos.
 - 7.3.1 O primeiro produto a ser entregue será um resumo estruturado da ideia de acordo com o modelo a ser disponibilizado durante o evento, e terá como prazo o fim do primeiro dia da Etapa 01 (17 de agosto). Este resumo estruturado deverá ser enviado ao



repositório definido pela Organização e para o e-mail oficial do HackNit (hacknit@seplag.niteroi.rj.gov.br).

- 7.3.2 O segundo produto a ser entregue será um *pitch* em um arquivo Power Point, em que a equipe deverá condensar a sua ideia e apresentá-la de forma convincente. O prazo da entrega desta etapa será às 12:00 do dia 18/08, no segundo dia da etapa 01. A apresentação deverá ser enviada ao repositório definido pela Organização e para o e-mail oficial do HackNit (hacknit@seplag.niteroi.rj.gov.br).
- 7.3.3 No fim da etapa 01 (18/08), 01 (um) ou mais representantes de cada equipe apresentarão a sua solução para a banca examinadora, com um *pitch* de duração máxima de 04 (quatro) minutos, com 02 (dois) minutos adicionais para perguntas e comentários dos examinadores. O *pitch* será composto por uma apresentação em Power Point, com o conteúdo produzido durante a fase de Ideação, obedecendo aos critérios do item 9.
- 7.4 A etapa 02 consistirá na entrega de 03 (três) produtos.
 - 7.4.1 Na etapa 02, no dia 28 de setembro, após o período de projetização, as equipes deverão apresentar os seguintes produtos: 01 (um) *slide resumo* de apresentação da solução com um arquivo em Power Point (*pitch*), o protótipo funcional e um plano de implementação da solução. Nesta fase, as equipes terão o total de 10(dez) minutos para demonstração do protótipo e de suas funcionalidades e interações.
 - 7.4.2 A apresentação deve incluir o protótipo em funcionamento, com simulação dos eventos externos ao sistema interagindo com os sensores e/ou atuadores, e tela(s) de usuário com as saídas geradas.
 - 7.4.3 Apresentações de vídeo podem ser utilizadas neste momento, porém não substituem a apresentação do protótipo em funcionamento no local do evento.
- 7.5 O plano de implementação deverá ser enviado junto com o *slide resumo* até às 23h59 do dia 25/09, para que os jurados possam avaliar previamente as propostas antes da premiação no dia 28/09.



- 7.5.1 Os requisitos para o plano de implementação serão informados posteriormente no portal eletrônico do HackNit.

8. FASE DE PROJETIZAÇÃO

- 8.1 Entre as etapas 01(17 e 18 de agosto) e 02 (28 de setembro), as equipes selecionadas terão pouco mais de um mês para transformarem as ideias apresentadas em protótipos funcionais em conjunto a um plano de implementação.
- 8.2 A infraestrutura e os recursos necessários para o desenvolvimento dos protótipos serão de inteira responsabilidade das equipes participantes.
- 8.3 TODAS as equipes competidoras se comprometem a enviar relatórios semanais à Organização, cujo modelo será definido posteriormente e disponibilizado no portal eletrônico do HackNit. Além disso, em todas as semanas ocorrerão checkpoints, que podem ser presenciais ou não, a critério discricionário da Organização, para verificação do andamento do trabalho de cada equipe, de forma individual.
- 8.4 Durante esta fase, às equipes que se inscreveram como “**equipes sem CNPJ**” e “**startup**”, serão ofertadas mentorias com temáticas diversas, que poderão ser ministradas de forma *online* ou presencial.
- 8.4.1 A participação nas mentorias e cursos não é obrigatória, porém, será um fator de pontuação extra, tal como explicitado no item 9.
- 8.5 As equipes não receberão nenhum tipo de remuneração ou ressarcimento durante a fase de projetização.

9. AVALIAÇÃO DOS PROJETOS

- 9.1 Na primeira etapa do HackNit, o júri será responsável pela análise e julgamento dos produtos desenvolvidos e pela definição das equipes que estarão aptas a passar para a próxima fase.



- 9.2 Na segunda etapa do HackNit, o júri será responsável pela análise e julgamento dos produtos desenvolvidos e pela posterior definição das notas de cada quesito. As 03 (três) equipes com melhor avaliação serão premiadas de acordo com o item 10.
- 9.3 A comissão avaliadora (júri) será composta por profissionais das áreas de tecnologia, empreendedorismo, gestão pública, entusiastas do conceito de *Smart Cities*, e *experts* em estruturação de empresas de base tecnológica. A composição é de competência da Organização do evento e será posteriormente divulgada no portal eletrônico do evento.
- 9.4 Na primeira etapa, a avaliação dos projetos apresentados será balizada conforme 05 (cinco) critérios de mesmo peso: **interesse público, inovação tecnológica, adequação ao tema, adequação ao Município e apresentação da proposta.**
- 9.4.1 O critério **interesse público** será utilizado para avaliar a capacidade da solução de impactar positivamente a vida do cidadão niteroiense. Máximo: 02 (dois) pontos.
Questionamento a ser avaliado: Qual o grau de impacto da solução apresentada?
- A solução apresentada transforma significativamente e de maneira positiva o papel da gestão pública em relação ao problema apresentado. (02 pontos)
 - A solução apresentada torna significativamente mais eficiente a resposta da administração pública. (1,5 pontos)
 - A solução apresentada agiliza alguns processos da gestão pública em relação ao problema apresentado. (01 ponto)
 - A solução apresentada torna pouco mais eficiente a resposta da administração pública ao problema apresentado. (0,5 ponto)
- 9.4.2 O critério **inovação tecnológica** será utilizado para avaliar a criatividade da solução para resolver um desafio relevante da administração pública. Máximo: 02 (dois) pontos.
Questionamento a ser avaliado: Quão inédita é a solução?
- A solução é absolutamente inédita. (02 pontos)
 - A solução é um melhoramento de aplicações que ainda não são usadas no setor público. (1,5 pontos)
 - A solução é um melhoramento de aplicações já existentes em diferentes governos. (01 ponto)



- A solução traz pouca ou nenhuma novidade. (0,5 ponto)

9.4.3 O critério **adequação ao tema** será utilizado para avaliar se a solução desenvolvida se ateve à resolução dos desafios apresentados no primeiro dia do evento (17/08/2018), conforme citado pelo item 6.1.

Questionamento a ser avaliado: Qual o nível de adequação da solução em relação ao desafio apresentado?

- A solução responde ao desafio lançado em sua totalidade. (02 pontos)
- A solução responde parcialmente ao desafio lançado, porém traz ideias inovadoras. (1,5 pontos)
- A solução responde parcialmente ao desafio lançado, mas com uma solução pouco elaborada. (01 ponto)
- A solução apresentada se aplica pouco ou não atende ao desafio lançado. (0,5 ponto)

9.4.4 O critério **adequação ao Município** será utilizado para avaliar a se as informações fornecidas pela Prefeitura balizaram a solução apresentada.

Questionamento a ser avaliado: A solução apresentada se adequa ao contexto da cidade de Niterói?

- O projeto levou em consideração os dados e os sistemas utilizados pelo Município, buscando adequar-se ao contexto de Niterói. (02 pontos)
- O projeto levou em consideração a maioria dos dados, informações e contextos fornecidos, porém nem todos os pontos não foram cobertos. (1,5 pontos)
- O projeto levou em consideração parte dos dados e informações apresentadas, porém não aparenta adequar-se às propostas e desafios da realidade de Niterói (01 ponto)
- O projeto falhou em tentar estabelecer uma conexão com o problema apresentado pela cidade de Niterói e teve notórios problemas em considerar o contexto apresentado. (0,5 ponto)

9.4.5 O critério **apresentação da proposta** será utilizado para avaliar se o projeto foi apresentado de forma clara e convincente ao júri presente. Neste quesito, o resumo enviado no dia anterior (17/08) servirá como parâmetro de comparação com o *pitch* apresentado.

Questionamento a ser avaliado: O quão eficaz foi a apresentação do *pitch* para a aceitação da ideia?



- O projeto foi apresentado de maneira sucinta, direta, esteticamente agradável e conseguiu transmitir de forma eficaz as ideias principais (02 pontos)
- O projeto foi apresentado de maneira sucinta, transmitindo os pontos principais da ideia, porém poderia ter sido esteticamente melhor produzida. (1,5 pontos)
- O projeto foi apresentado de maneira mediana, em que algumas das principais ideias foram demonstradas, porém a exposição não foi objetiva. (01 ponto)
- O projeto foi apresentado teve dificuldades notórias em ser clara e em conseguir demonstrar o potencial da proposta. (0,5 ponto)

9.5 Na segunda etapa, a avaliação dos projetos apresentados será balizada conforme 05 (cinco) critérios com pesos diferentes: **qualidade técnica, viabilidade do negócio, maturidade tecnológica, adequação à ideia inicial e apresentação da proposta.** Todos os produtos serão avaliados.

9.5.1 O critério **qualidade técnica** será utilizado para avaliar questões de usabilidade e acessibilidade da solução, assim como a facilidade para implementar o projeto em larga escala. O código e as regras de negócio devem estar devidamente documentados no plano de implementação, que deverá ser avaliado em conjunto. (03 pontos)

Questionamento a ser avaliado: Qual a qualidade do protótipo apresentado?

- O protótipo apresentado é bastante completo e não teve problemas ao ser utilizado na demonstração técnica. (03 pontos)
- O protótipo apresentou as principais funções e demonstrou poucos ou nenhum problema na demonstração técnica. (02 pontos)
- O protótipo apresentou apenas funções secundárias e/ou demonstrou problemas que comprometem seu uso prático. (01 ponto)
- O protótipo funcionou precariamente ou não funcionou durante a demonstração técnica. (0,5 ponto)

9.5.2 O critério **viabilidade do negócio**, será utilizado para avaliar a viabilidade de aplicação da solução dentro da estrutura



administrativa, tecnológica e econômica do município de Niterói.
(02 pontos)

Questionamento a ser avaliado: Como pode ser definido o processo de implementação do projeto?

- O projeto pode ser implementado com a estrutura administrativa existente na Prefeitura, possui larga compatibilidade e conectividade com os sistemas de TIC do Município de Niterói e apresenta custos e prazos estimados compatíveis com a solução e com o contexto de Niterói. (02 pontos)
- O projeto encontra dificuldades para ser implementado, demandando ajustes na estrutura administrativa, apresenta baixa conectividade com os sistemas de TIC do Município de Niterói e/ou possui custos e prazos elevados ou mal dimensionados para o contexto de Niterói. (1,5 pontos)
- O projeto apresenta grandes dificuldades de implementação, fazendo-se necessárias mudanças administrativas significativas, estudos complexos de viabilidade e tem alto risco de não compatibilidade. (01 ponto)
- O projeto tem possibilidade real remota de implementação no Município de Niterói devido à incompatibilidade com sistemas e/ou estrutura administrativa existente, ou prazos e custos que sejam desproporcionais com o contexto da Administração. (0,5 ponto)

9.5.3 O critério **maturidade tecnológica** será utilizado para avaliar o grau de maturidade do protótipo apresentado adaptando-se o conceito de TRL (ferramenta de gestão tecnológica desenvolvida pela Nasa . (02 pontos)

Questionamento a ser avaliado: Quão madura, tecnologicamente falando, é a solução proposta?

- O projeto apresenta TRL 4, apresentando componentes validados em ambientes controlados. (02 pontos)
- O projeto apresenta TRL 3, comprovado a partir de provas de conceito e/ou funções críticas (modelos e análises em laboratório validam as previsões). (1,5 pontos)
- O projeto apresenta TRL 2, identificando a aplicação prática e definindo algumas propriedades básicas de algoritmos e conceitos, porém sem comprovação do potencial. (01 ponto)
- O projeto apresenta TRL 1, identificando somente princípios básicos. (0,5 pontos)



9.5.4 O critério **adequação à ideia inicial** será utilizado para avaliar se o protótipo corresponde à ideia apresentada na etapa 01 do HackNit. (02 pontos)

Questionamento a ser avaliado: Qual o grau de correspondência do protótipo com a ideia inicial da equipe?

- O protótipo é uma evolução natural da ideia apresentada e excede as funcionalidades previstas na fase de ideação. (02 pontos)
- O protótipo corresponde exatamente às funcionalidades previstas, não apresentando nenhuma funcionalidade a mais. (1,5 pontos)
- O protótipo apresenta parte das funcionalidades previstas, porém outras não funcionaram corretamente ou não fazem parte do protótipo apresentado. (01 ponto)
- O protótipo não apresenta a maioria das funcionalidades prometidas na fase de ideação, havendo pouca correspondência entre as duas fases. (0,5 ponto)

9.5.5 O critério **apresentação da proposta** será utilizado para avaliar se o protótipo foi apresentado de forma clara e convincente ao júri presente. (01 ponto)

Questionamento a ser avaliado: O quão eficaz foi a apresentação do protótipo para a aceitação da ideia?

- O protótipo foi apresentado de maneira sucinta, direta, e conseguiu transmitir de forma eficaz as principais funcionalidades e potencialidades. (01 ponto)
- O protótipo foi apresentado de maneira correta, transmitindo as funcionalidades da ideia, porém não contemplou todas as potencialidades. (0,75 pontos)
- O protótipo foi apresentado de maneira mediana, em que algumas das principais funcionalidades foram demonstradas, porém a exposição não foi objetiva e clara. (0,5 ponto)
- O protótipo foi apresentado de maneira regular, não conseguindo expor as ideias principais do projeto e gerando dificuldades para o entendimento da proposta por parte do júri. (0,25 ponto)

9.6 Cada jurado deverá avaliar separadamente as soluções conforme as regras definidas neste edital, respeitando os limites estipulados nos itens 9.4 e 9.5



- 9.7 A nota final do júri será calculada pela média aritmética das notas atribuídas por cada um dos jurados.
- 9.8 Na etapa 02 do HackNit, além da nota final calculada pela média aritmética das notas atribuídas pelo júri, serão acrescidas as pontuações extras ou penalidades descritas a seguir:
- 9.8.1 Visando garantir maior igualdade entre os tipos de equipe, será concedido **01 (um) ponto extra** para as equipes que se inscreveram como “equipes sem cnpj” e **0,5 (meio) ponto extra** para as equipes que se inscreverem como “*startup*”.
- 9.8.2 Será concedido **01 (um) ponto extra** para as equipes que enviarem à Organização, além das entregas previstas no dia 25/09 conforme o item 7.5, uma Carta de Compromisso de Investimento por investidores privados (Investidores-Anjo), para realização de aporte de capital na equipe, ou, uma carta da própria startup/empresa, se comprometendo a investir capital significativo na realização de testes práticos do protótipo (*tesbed*) em consonância com a infraestrutura da Prefeitura Municipal de Niterói, porém sem contrapartida financeira da Municipalidade.
- 9.8.3 Será concedido **0,5 (meio ponto) extra** para as equipes que participarem de mais da metade das mentorias da fase de projetização. A participação será comprovada por meio de lista de presença.
- 9.8.4 Na etapa 02, as equipes que não respeitarem o prazo da entrega dos produtos requeridos pelo item 7.5 **serão descontadas em 0,5 (meio ponto)** para cada dia de atraso na entrega. Caso não entregue os produtos especificados até 23h59 do dia 27 de setembro, a equipe será desclassificada.
- 9.9 Na primeira fase, as equipes com melhor pontuação serão selecionadas, porém não haverá distinção entre as posições destas equipes.
- 9.10 Na segunda etapa, a classificação do evento será definida conforme as notas finais dos projetos, sendo o 1º Lugar atribuído ao projeto com a maior nota geral, seguido pelos demais.



- 9.11 Em caso de empate na etapa 01, a maior nota específica nos critérios será analisada para desempate, conforme a sequência: interesse público, inovação tecnológica, adequação ao tema, adequação ao Município e apresentação da proposta.
- 9.12 Em caso de empate na etapa 02, a maior nota específica nos critérios será analisada para desempate, conforme a sequência: qualidade técnica, viabilidade do negócio, maturidade tecnológica, adequação à ideia inicial e apresentação da proposta.
- 9.13 A pontuação das equipes e o resultado de cada etapa do HackNit será publicada em Diário Oficial e no portal eletrônico do HackNit.

10. PREMIAÇÃO

- 10.1 A premiação só será concedida na segunda etapa do evento, no dia 28 de setembro.
- 10.2 Os 03 (três) primeiros colocados do **HackNit** receberão os seguintes prêmios (em valores brutos):

Colocação	Prêmio
1º Lugar	R\$ 25.000,00
2º Lugar	R\$ 15.000,00
3º Lugar	R\$ 5.000,00

- 10.3 No ato da inscrição, serão requisitados os dados bancários de um membro da equipe para que a premiação seja depositada em seu nome.
- 10.4 A Prefeitura Municipal de Niterói não se responsabilizará por eventuais problemas na divisão do prêmio entre os integrantes.
- 10.5 O prêmio só será depositado na conta informada após a análise de todos os recursos.



11. RECURSOS

- 11.1 Serão aceitos recursos relativos às seguintes etapas:
- Seleção das equipes participantes (inscrição)
 - Avaliação das soluções na etapa 01
 - Avaliação das soluções na etapa 02
- 11.2 Os recursos deverão ser encaminhados para o e-mail hacknit@seplag.niteroi.rj.gov.br, até no máximo 02 (dois) dias úteis após a publicação dos resultados das etapas descritas no item 11.1 por meio do portal eletrônico do evento, até às 23h59 (horário de Brasília).
- 11.3 Os recursos deverão conter: nome do candidato, nome da equipe pertencente, etapa a qual o recurso se refere e justificativa para o recurso.
- 11.4 A justificativa do recurso não deverá conter mais do que 1000 (mil) caracteres.
- 11.5 Todos os recursos serão julgados pela Organização do HackNit, sendo respondidos para o e-mail do candidato que realizou o pedido, em até 07 (sete) dias úteis após a solicitação, até às 23h59 (horário de Brasília).
- 11.6 Julgado o recurso, o resultado do mesmo será publicado por meio de sítio eletrônico da Secretaria de Planejamento, Modernização da Gestão e Controle e do sítio eletrônico do evento.
- 11.7 Caso haja alteração na seleção das equipes aptas a participarem do evento, a seleção anterior será invalidada e a correção será publicada e validada.
- 11.8 Caso haja alteração na avaliação das equipes nas etapas 01 e 02, a Organização avaliará o procedimento a ser adotado.



- 11.9 Na contagem dos prazos exclui-se o dia do início e inclui-se o do vencimento. Os prazos iniciam e expiram exclusivamente em dia útil no âmbito do órgão responsável pela condução do processo de seleção.
- 11.10 Da decisão a que se refere o item 11.5, não caberá novo recurso.

12. CONVITE PARA APRESENTAÇÃO DE PROPOSTA DE TRABALHO

- 12.1 Baseando-se a Lei federal 13.243/2016 (Lei do Marco Regulatório de Inovação), o Decreto federal 9.283/2018 (decreto que regulamenta o Marco) e Lei municipal 3087/2014 (Lei do Plano Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação de Niterói), a Municipalidade mostra-se motivada em contratar uma solução tecnológica advinda do HackNit, por meio dos instrumentos que tais leis explicitam.
- 12.1.1 A Prefeitura Municipal de Niterói está em processo de regulamentação do Marco Regulatório, e assim que o Decreto Municipal entrar em vigor, este será a principal legislação balizadora de contratação de produtos e serviços de inovação tecnológica.
- 12.1.1.1 Atrelado ao Marco Regulatório, a Prefeitura Municipal de Niterói instituirá, por meio de Acordo de Cooperação Técnica com outras instituições, um Comitê Técnico cuja função será assessorar o Município durante a eventual contratação da solução tecnológica.
- 12.2 O resultado do HackNit não vincula, de nenhuma forma, uma contratação das soluções premiadas por parte da Prefeitura Municipal de Niterói.
- 12.3 As equipes finalistas, independentemente da opção escolhida na inscrição (equipes sem CNPJ, startups ou empresas) ou de terem sido premiadas ou não, poderão ser convidadas a apresentar uma proposta de trabalho para o desenvolvimento do protótipo e de consequentes testes em ambientes controlados.



- 12.3.1 Este convite por parte da Prefeitura Municipal de Niterói é opcional, e dependerá da conveniência à Administração Pública.
- 12.3.2 Todas as especificações do conteúdo necessário para a apresentação da proposta de trabalho serão indicadas por meio de decreto em tempo oportuno.
- 12.3.3 As condições dos testes em ambientes controlados, tais como local, infraestrutura a ser utilizadas e outros condicionantes serão definidos pela Prefeitura Municipal de Niterói e seus respectivos órgãos e secretarias.
- 12.3.4 As equipes que apresentarem a Carta de Compromisso de Investimento ou qualquer documento relativo ao item 9.8.1 deverão anexar novamente tal Carta, reafirmando o conteúdo da mesma.
- 12.4 Todo e qualquer dispêndio decorrente da elaboração da proposta de trabalho será de exclusiva responsabilidade dos participantes convidados.
- 12.5 Os participantes que não responderem ao convite para a apresentação da proposta no prazo solicitado serão considerados desistentes da participação e estarão cientes de que a administração municipal poderá dar seguimento a implementação da respectiva solução com outra equipe, sejam elas participantes do HackNit ou não.
- 12.6 Uma vez que as equipes atendam ao convite, estas serão orientadas sobre o processo a seguir para a viabilização da contratação da proposta com a Administração Pública Municipal.

13. DISPOSIÇÕES FINAIS

- 13.1 Não é permitido o consumo de bebidas alcoólicas, fumo ou drogas ilícitas no ambiente do evento ou nas dependências da Fundação Niemeyer.



- 13.2 Não será permitida conduta desrespeitosa ou preconceituosa aos participantes do evento e a quaisquer membros colaboradores, sob pena de desclassificação e expulsão do recinto.
- 13.3 Eventuais dúvidas referentes a este edital podem ser sanadas pela Organização do Evento, que pode ser contatada pelo endereço de e-mail hacknit@seplag.niteroi.rj.gov.br.
- 13.4 Os pedidos de esclarecimentos não suspendem os prazos previstos no Edital. Os esclarecimentos serão prestados pela **Organização do HackNit** no mesmo endereço eletrônico indicado no item 13.3.
- 13.5 Eventual modificação no Edital, decorrente de pedido de esclarecimento, ensejará divulgação pela mesma forma que se deu o texto original, estendendo-se o prazo inicialmente estabelecido somente quando a alteração afetar a candidatura de interessados ou o princípio da isonomia.
- 13.6 A Organização reserva-se o direito de modificar em qualquer momento o regulamento, ou mesmo sua possível anulação antes do prazo prefixado, sempre que exista justa causa, comprometendo-se a comunicar o novo regulamento e as novas condições do evento ou sua anulação definitiva, se for o caso, com suficiente antecipação e publicidade, sem que exista direito a qualquer indenização a favor dos participantes
- 13.7 Este Edital poderá ser consultado e impresso através do site da Secretaria de Planejamento, Modernização da Gestão e Controle – SEPLAG, no endereço: <http://www.seplag.niteroi.rj.gov.br>, bem como pelo portal eletrônico do evento.
- 13.8 Os casos omissos não previstos neste regulamento serão julgados pela equipe organizadora do **HackNit**.



ANEXO I - TERMO DE CESSÃO
TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS AUTORAIS

De um lado, (Incluir o nome de cada Integrante da Equipe) 1) _____, (Nacionalidade): _____, (Estado Civil): _____, residente e domiciliado em: _____, portador a RG nº _____, órgão expedidor _____ e do CPF nº _____; 2) _____, (Nacionalidade): _____, (Estado Civil): _____, residente e domiciliado em: _____, portador a RG nº _____, órgão expedidor _____ e do CPF nº _____; 3) _____, (Nacionalidade): _____, (Estado Civil): _____, residente e domiciliado em: _____, portador a RG nº _____, órgão expedidor _____ e do CPF nº _____; 4) _____, (Nacionalidade): _____, (Estado Civil): _____, residente e domiciliado em: _____, portador a RG nº _____, órgão expedidor _____ e do CPF nº _____; membros da **EQUIPE INSCRITA no HACKNIT 2019 - O 2º HACKATHON DA PREFEITURA MUNICIPAL DE NITERÓI**, doravante designados simplesmente **Cedentes**, e, de outro lado, a **PREFEITURA MUNICIPAL DE NITERÓI**, ente público municipal, inscrita no CNPJ/MF sob o n.º 28521748/000159 tendo como órgão gestor a SEPLAG, com sede na Rua da Conceição, nº 67, neste ato representado pelo Secretário de Planejamento, Orçamento e Modernização da Gestão **AXEL SCHMIDT GRAEL**, portador da cédula de identidade nº 06.008.079-3, Órgão expedidor DETRAN/RJ e do CPF/MF nº 773.647.917-87 com poderes delegados pelo Decreto Municipal nº 11.316/2013, resolvem firmar o presente **TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS AUTORAIS PATRIMONIAIS**, que será regido, no que couber, pela Lei nº 8.666/93, pela Lei nº 9.609/98 e pela Lei nº 9.610/98, bem como pelas seguintes cláusulas e condições:

1. Os **Cedentes** cedem ao **Município de Niterói**, de forma gratuita, total e definitiva, em caráter irrevogável e irretratável, nos termos da Lei n.º 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, os direitos patrimoniais das criações/produtos/software desenvolvidos no evento 2º HACKATHON MUNICÍPIO DE NITERÓI, realizado em Niterói/RJ, doravante designado(s) simplesmente de **Criação(ões)**, conforme anexo que é parte integrante do presente termo de cessão.
2. O **Município de Niterói** passa, doravante, a ter exclusividade no Brasil e em terceiros países sobre os direitos autorais patrimoniais decorrentes da(s) **Criação(ões)**, em especial, de:
 - a. incorporar ao acervo de qualquer banco de dados do **Município de Niterói**;
 - b. reproduzir por qualquer meio, a qualquer tempo, em qualquer suporte físico, no todo ou em parte;



- c. publicar a(s) **Criação(ões)** em outras obras diversas conforme o interesse e a relevância para o **Município de Niterói**;
- d. distribuir de forma onerosa ou não, sem limite de quantidade, de impressão ou edição;
- e. disponibilizar pela Internet, no todo ou em parte;
- f. fazer adaptação, modificação e obra derivada;
- g. licenciar a(s) obra(s) por meio de licença pública ou particular;
- h. autorizar terceiros a praticarem quaisquer dos atos relacionados nas alíneas antecedentes.

3. O **Município de Niterói** deverá conferir expressamente e de forma inequívoca o crédito de autoria da(s) **Criação(ões)** todas as vezes que elas forem utilizadas.

4. Fica resguardado aos **Cedentes** o direito de utilização da(s) **Criação(ões)**, vedada a utilização dos dados cedidos pela Prefeitura Municipal de Niterói sem a devida autorização do **Município de Niterói**.

5. Os **Cedentes** asseguram ao **Município de Niterói** que a criação intelectual do objeto deste termo, é de sua autoria originária, não viola quaisquer direitos de terceiros, sendo os únicos detentores dos direitos autorais.

6. O presente Termo entra em vigência a partir da data de sua assinatura, vinculando o **Município de Niterói** e os **Cedentes**, bem como seus herdeiros e sucessores, pelo prazo da Lei n.º 9.609/98.

7. A presente cessão será levada pelo **Município de Niterói** à publicação no DOU até o 5º (quinto) dia útil do mês subsequente de sua assinatura, para ser publicado no prazo de 20 (vinte) dias daquela data, sendo a publicação condição indispensável para sua eficácia.

8. Para solução de quaisquer controvérsias decorrentes deste Termo de Cessão, fica eleito o foro da cidade de Niterói, com renúncia expressa de qualquer outro por mais privilegiado que seja.

Niterói, ____ de _____ de _____.

Secretaria de Planejamento, Orçamento e Modernização da Gestão



Nome
Cedente

Nome
Cedente

Nome
Cedente

Nome
Cedente

Nome
Cedente

Testemunhas:

1. Nome:
CPF:

2. Nome:
CPF: