



## **EDITAL DE CHAMADA PÚBLICA PARA CAPTAÇÃO DE PATROCÍNIO Nº 190000260/2019 REFERENTE À REALIZAÇÃO DO HACKNIT DA PREFEITURA MUNICIPAL DE NITERÓI**

A Prefeitura de Niterói (PMN), por meio da Secretaria de Planejamento, Orçamento e Modernização da Gestão – SEPLAG, no uso de suas atribuições, torna público que, no período de 14 de junho a 12 de julho, estarão abertas as inscrições para pessoas físicas e/ou jurídicas interessadas em patrocinar e/ou apoiar o projeto denominado “HackNit”, de acordo com as condições e exigências previstas nesse edital e em seus anexos.

### **1. DO OBJETO**

**1.1.** O presente procedimento de Chamada Pública tem por objeto selecionar pessoas físicas e/ou jurídicas que manifestem interesse em colaborar, por meio de patrocínio, com a realização do evento denominado “HackNit”, observando-se os princípios da impessoalidade, moralidade administrativa, proporcionalidade, economicidade, eficiência, transparência e publicidade.

**1.1.1.** O **patrocínio** se dará em troca de exploração publicitária da marca do patrocinador, em conformidade com as **contrapartidas em bens ou serviços** previstas no Item 3 deste Edital (“Das Cotas de Patrocínio e das Contrapartidas Oferecidas”), e atendimento das demais exigências abaixo previstas.

### **2. DO EVENTO A SER PATROCINADO**

**2.1.** O HackNit é um *hackathon*, evento que reunirá, na forma de maratona, programadores, profissionais ligados ao desenvolvimento de *software*, designers, empreendedores 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.

**2.2.** O HackNit será realizado no prédio do **Museu da Ciência e Criatividade – Casa do Conhecimento**, conhecido como Cúpula da Fundação Oscar Niemeyer, no



Caminho Niemeyer, no endereço R. Prof. Plínio Leite, S/N - Centro, Niterói - RJ, 24020-011.

- 2.3. O evento (HackNit) e atividades em paralelo ocorrerão entre os dias **16 e 18 de agosto (1ª. Etapa) e dia 28 de setembro (2ª. Etapa)** e respeitará a programação disposta no Anexo I (Termo de Referência) deste Edital.
- 2.4. Nesta *hackathon*, as soluções tecnológicas desenvolvidas terão como base soluções aplicadas a Internet das Coisas (IOT), Inteligência Artificial (AI) e Conectividade.
- 2.5. O público-alvo do HackNit é composto por estudantes, profissionais e entusiastas nos temas relacionados a aplicações digitais para cidades.
- 2.6. Eventuais alterações nas datas, programação e escopo do evento serão comunicadas pelos mesmos meios utilizados na divulgação deste Edital.

### **3. DAS COTAS DE PATROCÍNIO E DAS CONTRAPARTIDAS OFERECIDAS**

- 3.1. Os interessados em colaborar com o HackNit podem oferecer patrocínio, em conformidade com as cotas e seus respectivos escopos e contrapartidas, previstos a seguir:

#### **3.1.1. Cota 1 - Premiação**

<b>PREMIAÇÃO</b>		
<b>CONTRAPARTIDA: Patrocinador Ouro</b>		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Prêmio para a equipe em primeiro lugar	R\$25.000 oferecidos em dinheiro ao ganhador	1
Prêmio para a equipe em segundo lugar	R\$15.000 oferecidos em dinheiro ao ganhador	1
Prêmio para a equipe em terceiro lugar	R\$5.000 oferecidos em dinheiro ao ganhador	1



### 3.1.2. Cota 2 – Iluminação (16, 17 e 18 de agosto)

<b>ILUMINAÇÃO</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Prata		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Iluminação cênica	06 refletores elipsoidais; 18 ribaltas RGB; 16 refletores PAR LED; mesa de luz pérola; hack de luz; cabeamento e suporte técnico adequado para instalação dos equipamentos e manutenção durante todo o evento.	1
Geração de energia	01 gerador de energia 180 kVa com operador, caixa de barramento e mínimo de 75m de cabo, funcionamento de 12h	1

### 3.1.3. Cota 3 – Iluminação (28 de setembro)

<b>ILUMINAÇÃO</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Bronze		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Iluminação cênica	06 refletores elipsoidais; 18 ribaltas RGB; 16 refletores PAR LED; mesa de luz pérola; hack de luz; cabeamento e suporte técnico adequado para instalação dos equipamentos e manutenção durante todo o evento.	1

### 3.1.4. Cota 4 – Sonorização (16, 17 e 18 de agosto)

<b>SONORIZAÇÃO</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Bronze		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Equipamento de som para o auditório	1 Cdj, 1 mixer, com suporte, 2 caixas de som, e 4 microfones, com operador	1
Equipamento de som para ambientação	1 Cdj, 1 mixer, com suporte, 2 caixas de som, e 4 microfones, com operador	1

### 3.1.5. Cota 5 – Sonorização (28 setembro)

<b>SONORIZAÇÃO</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Bronze		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Equipamento de som	1 Cdj, 1 mixer, com suporte, 4 caixas de som, e 6 microfones, com operador	1



### 3.1.6. Cota 6 – Projeção (16, 17 e 18 de agosto)

<b>PROJEÇÃO</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Prata		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Monitores	Monitores para retorno de apresentação	2
Suportes para projetor	Suportes para projetores	3
Projetores 3.500 Ansi Lumens	Projetor para cronômetro na cúpula, para parede curva no térreo, auditório e para rampa de entrada da cúpula, com cabeamento e equipe.	4

### 3.1.7. Cota 7 – Projeção (28 de setembro)

<b>PROJEÇÃO</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Bronze		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Monitores	Monitores para retorno de apresentação	2
Suportes para projetor	Suportes para projetores	1
Projetores 3.500 Ansi Lumens	Projetor para apresentação	2

### 3.1.8. Cota 8 – Alimentação 1 (16, 17 e 18 de agosto)

<b>ALIMENTAÇÃO</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Ouro		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Welcome coffee (17/08, 8h-9h) (18/08, 8h-9h)	Comidas para 140 pessoas: 4 opções de comida salgada, 2 opções de comida doce e salada de frutas. Bebidas: café coado, leite integral, água mineral, 3 opções de sucos	2
Almoço (17/08, 12h-13h30) (18/08, 12h-13h30)	Comidas para 140 pessoas: 3 opções de massas	2
Coquetel de abertura (16/08)	Coquetel de abertura: cardápio a aprovar	150
Serviço contínuo (10h a 21h nos dias 17 e 18)	Comidas e Bebidas para 140 pessoas: sanduichinhos, biscoitos, água mineral, refrigerantes (opções normal e diet) e café, incluindo equipe, copos e guardanapos	1



### 3.1.9. Cota 9– Alimentação 2 (28 de setembro)

<b>ALIMENTAÇÃO</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Bronze		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Brunch	Comidas para 150 pessoas: 6 opções salgados, 2 opções de doces, biscoitos. Bebidas: café coado, leite integral, água mineral, 2 sucos, refrigerante normal e diet	1
Serviço contínuo (10h a 21h nos dias 17 e 18)	Comidas e Bebidas para 140 pessoas: sanduichinhos, biscoitos, água mineral, refrigerantes (opções normal e diet) e café, incluindo equipe, copos e guardanapos	1

### 3.1.10. Cota 10 – Ambientação 1 (16, 17 e 18 de agosto)

<b>AMBIENTAÇÃO</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Ouro		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Área de Trabalho (Cúpula)	Espaço de trabalho dos participantes, contando com os seguintes itens ou modelos equivalentes: 25 mesas de 6 lugares; 125 cadeiras pretas com rodinhas e encosto; 50 cadeiras extra para o auditório	1
Área de Trabalho (Cúpula)	Placas em P.S 2,5mm medindo 0,75m X 0,50m com aplicação de adesivo fosco para sinalização	1
Ambientação do Auditório	Adesivo fosco com impressão e instalação no auditório (1 parade medindo 4m X 4,90m e 1 parede medindo 10,70m X 4,90m); 5 placas de PVC adesivadas para sinalizações	1



### 3.1.11. Cota 11 – Ambientação 2 (16, 17 e 18 de agosto)

<b>AMBIENTAÇÃO</b>		
<b>CONTRAPARTIDA: Patrocinador Ouro</b>		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Área de Descanso e Descompressão	Espaço para descanso dos participantes, contando com os seguintes itens ou modelos equivalentes: 05x PUFF CUBO ROXO; 05x PUFF CUBO AZUL MARINHO; 05x PUFF CUBO ROSA; 05 PUFF RETANGULARES 3 LUGARES PRETOS; 05 PUFF RETANGULARES 2 LUGARES PRETOS; 1x PUFF REDONDO 3 LUGARES ROXO; 1x PUFF REDONDO 3 LUGARES AZUL MARINHO; 1x PUFF REDONDO 3 LUGARES ROSA;	1
Área de Alimentação	20 puffs modelo pêra na cor preta; 1 geladeira grande; 6 mesas pranchão com toalha preta para coffee break; 06 capas para mesa pranchão, 06 mesas com tampo de vidro e 24 cadeiras com estofado branco; 8 mesas bistrô com tampo de vidro e 24 banquetas de alumínio com estofado branco; 16 uni-filas	1
Lounge de recepção	1 lona para backdrop (6,80m X 3,30m), com arte indicada pela Comissão organizadora do HackNit;	1
Lounge de recepção	1 estrutura de backdrop em q15 para lona medindo 6m x 3m	1
Entrada	1 lona para backdrop (6m x 1m), com arte indicada pela Comissão organizadora do HackNit;	1
Entrada	Estrutura para "portal de entrada" em Q30 medindo 6(L) x 3(A) + 1m(LONA)	1
Externo	BLIMP (instala dia 15 e retira dia 19)	1



### 3.1.12. Cota 12 – Ambientação (28 de setembro)

<b>AMBIENTAÇÃO</b>		
<b>CONTRAPARTIDA: Patrocinador Ouro</b>		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Lounge de recepção	10 conjuntos de mesas bistrô com tampo de vidro e 24 banquetas de alumínio com estofado branco	1
Lounge de recepção	1 lona para backdrop (6,80m X 3,30m), com arte indicada pela Comissão organizadora do HackNit;	1
Lounge de recepção	1 estrutura de backdrop em q15 para lona medindo 6m x 2,5m	1
Lounge de recepção	05x PUFF CUBO ROXO; 05x PUFF CUBO AZUL MARINHO; 05x PUFF CUBO ROSA; 1x PUFF REDONDO 3 LUGARES ROXO; 1x PUFF REDONDO 3 LUGARES AZUL MARINHO; 1x PUFF REDONDO 3 LUGARES ROSA;	1
Entrada	1 lona para backdrop (6m x 1m), com arte indicada pela Comissão organizadora do HackNit;	1
Entrada	Estrutura para "portal de entrada" em Q30 medindo 6(L) x 3(A) + 1m(LONA)	2
Plateia	150 cadeiras	1
Palco	Palco 6x4m em praticáveis a 0,40m de altura com escada	1
Palco	1 lona para backdrop (8,80m X 4,30m), com arte indicada pela Comissão organizadora do HackNit;	1
Palco	Estrutura para backdrop de fundo de palco em Q15 medindo 8(L) x 3,50(A)	1
Palco	Mobiliário para ambientação de palco composto por: 4 poltronas em corino brancas, 3 mesas de apoio com estrutura em alumínio e tampo de vidro	1
Exposição de protótipos	10 Mesas bistrô e 10 cubos pretos de 1m X 1m em madeira para exposição dos protótipos	1
Externo	BLIMP (instala dia 15 e retira dia 19)	1



### 3.1.13. Cota 13 – Equipamentos (16, 17 e 18 de agosto)

<b>EQUIPAMENTOS</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Ouro		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Notebook (backup e projeção)	Computadores para uso com projetores e backup. Processador: Core I5, Memória RAM: Mínimo de 6 GB, Disco Rígido: Mínimo de 128 GB, Tela: Mínimo de 14", Sistema operacional: Windows 10	6
Radiocomunicadores	Locação de Rádios HT TK-3202 com Antena, baterias, carregadores e fone de lapela	20
Credenciamento	1 Sistema controle de credenciamento; 3 Totens; 1 Computadores Notebook; 1 Impressora térmica Argox OS-214; Impressora multifuncional laser colorida; 3 Operadores do Sistema (Atendente); 1 Pacote de Etiqueta (250); 1 Pacote de Ribbon (Argox); 1 Consultor Técnico	1

### 3.1.14. Cota 14 – Equipamentos 1 (28 de setembro)

<b>EQUIPAMENTOS</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Bronze		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Notebook (avaliadores e projeção)	Computadores para uso com projetores e backup. Processador: Core I5, Memória RAM: Mínimo de 6 GB, Disco Rígido: Mínimo de 128 GB, Tela: Mínimo de 14", Sistema operacional: Windows 10	12
Radiocomunicadores	Locação de Rádios HT TK-3202 com Antena, baterias, carregadores e fone de lapela	16
Credenciamento	1 Sistema controle de credenciamento; 1 Notebook; 1 Impressora; impressora laser colorida multifuncional; 1 Pacote de Etiqueta (250); 3 recepcionistas	1





### 3.1.15. Cota 15 – Apoio (16, 17 e 18 de agosto)

<b>APOIO</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Bronze		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Serviço Médico	1 ambulância UTI equipada para atender eventuais necessidades médicas, com 01 motorista socorrista e 01 enfermeiro; período de 12 horas	1
Help Desk	Suporte de um analista de help desk para notebooks	1

### 3.1.16. Cota 16 – Apoio (28 de setembro)

<b>APOIO</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Bronze		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Serviço Médico	1 ambulância UTI equipada para atender eventuais necessidades médicas, com 01 motorista socorrista e 01 enfermeiro; período de 12 horas	1
Help Desk	Suporte de um analista de help desk para notebooks	1

### 3.1.17. Cota 17– Imagem (16, 17 e 18 de agosto)

<b>IMAGEM</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Bronze		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Filmagem	Serviço de captação de imagens em vídeo durante o evento, incluindo equipamento de alta resolução, equipe e fornecimento do material editado conforme solicitação e orientação da SEPLAG (16 a 18/08)	1
Fotografia (indicação SEPLAG)	Serviço de fotógrafo para cobertura do evento (16 a 18/08 e 28/09)	1
Transmissão Simultânea	Serviço de transmissão simultânea com link dedicado, equipamento de transmissão em alta resolução e equipe para operação	1



### 3.1.18. Cota 18 – Imagem (28 de setembro)

<b>IMAGEM</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Bronze		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Filmagem	Serviço de captação de imagens em vídeo durante o evento, incluindo equipamento de alta resolução, equipe e fornecimento do material editado conforme solicitação e orientação da SEPLAG	1
Transmissão Simultânea	Serviço de transmissão simultânea com link dedicado, equipamento de transmissão em alta resolução e equipe para operação	1

### 3.1.19. Cota 19 – Serviços Gerais (16, 17 e 18 de agosto)

<b>SERVIÇOS GERAIS</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Ouro		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Segurança	Serviços de segurança para evento com 8 seguranças em cada turno (9h de 15/08 a 9h de 19/08)	8
Carregador	Equipe de carregadores para auxiliar na montagem e desmontagem do evento (15/08 e 18/08)	6
Limpeza	Equipe e material de limpeza e higiene pessoal (por turno de 12h) necessários e adequados para manutenção do espaço durante todo o evento (16, 17 e 18/08)	4

### 3.1.20. Cota 20 – Serviços Gerais (28 de setembro)

<b>SERVIÇOS GERAIS</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Prata		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Segurança	Serviços de segurança para evento com 8 seguranças em cada turno (21h de 27/09 a 9h de 29/09)	8
Carregador	Equipe de carregadores para auxiliar na montagem e desmontagem do evento (27/09 e 28/09)	6
Limpeza	Equipe e material de limpeza e higiene pessoal (por turno de 12h) necessários e adequados para manutenção do espaço	4



### 3.1.21. Cota 21 – Produção (16, 17 e 18 de agosto)

<b>PRODUÇÃO</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Ouro		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Produção	Serviço de pré-produção, contratação, supervisão de montagem e desmontagem, acompanhamento do evento e prestação de contas	1
Assistentes de Produção	Pessoal de apoio para realização de evento (16/08 a 18/08)	6
Mestre de Cerimônias	Mestre de cerimônias contratado para abertura, fechamento e premiação, conforme programação	1

### 3.1.22. Cota 22 – Produção (28 de setembro)

<b>PRODUÇÃO</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Prata		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Produção	Serviço de pré-produção, contratação, supervisão de montagem e desmontagem, acompanhamento do evento e prestação de contas	1
Assistentes de Produção	Pessoal de apoio para realização de evento	6
Mestre de Cerimônias	Mestre de cerimônias contratado para abertura, fechamento e premiação, conforme programação	1



**3.1.23. Cota 23 - Divulgação e Material do Participante (16, 17 e 18 de agosto e 28 de setembro)**

<b>DIVULGAÇÃO E MATERIAL DO PARTICIPANTE</b>		
<b>CONTRAPARTIDA: Patrocinador Ouro</b>		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Produção de material do participante	Credenciais com cordão	350
Produção de material do participante	Bloco de anotações com capa personalizada	350
Produção de material do participante	Ecobag com impressão personalizada	350
Produção de material do participante	CANECAS reutilizáveis com impressão personalizada	350
Produção de material do participante	Cartilha do Participante - Revista 12 Páginas Já com Capa; 148x210 MM (Fechado) 297x210 MM (Aberto), Couche Brilho 170G 4/4, Acabamento Grampo Canoa, Corte Simples	150
Big cheque	Impressão de big cheque para premiação em PVC e adesivo	3
Camisetas	Camisetas com impressão serigráfica frente/verso/mangas em 4 cores e layout definido pela Comissão Organizadora do HackNit	360



**3.1.24. Cota 24 - Infraestrutura Lógica e Elétrica (16, 17 e 18 de agosto e 28 de setembro)**

<b>INFRAESTRUTURA LÓGICA E ELÉTRICA</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Ouro		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Réguas de energia	Tensão De Alimentação: 127v/220v com 5 tomadas. Padrão: NBR 14136 10A	25 unidades
Instalação de 24 pontos de rede	Cabo par trançado CAT5e. Instalação de tomada RJ 45 nas mesas e patch pannel no CPD.	1.220 metros
Patch cords de 2,5 metros	Cabo par trançado CAT5e.	50 unidades
Rack	20U, 19 polegadas	1 unidades
Equipe técnica	Suporte técnico necessário e adequado para instalação dos equipamentos e manutenção durante todo o evento.	N/A
Pontos de elétrica	Pontos de elétrica para atender as mesas dos participantes, stands, APs, dentre outros.	50 unidades

**3.1.25. Cota 25 – Conectividade (16, 17 e 18 de agosto e 28 de setembro)**

<b>CONECTIVIDADE</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Ouro		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Fibra óptica	Interligação da cúpula ao prédio anexo	500 metros
Conversor de mídia	Conversor de fibra para RJ45 - 10/100 Mbps	2 unidades
Link principal de internet	Link dedicado de 100 Mbps	1 unidade
Link backup de internet	Link dedicado de 50 Mbps	1 unidade
Rede WLAN	Access points para o ambiente indoor com capacidade para atender 100 dispositivos	2 unidades
Rede WLAN	Access points com capacidade para atender até 5 dispositivos com 2.4GHz / 5GHz (Dual Band) e 4 portas fast ethernet	10 unidades



**3.1.26. Cota 26 – Infraestrutura de Nuvem (16, 17 e 18 de agosto e 28 de setembro)**

<b>INFRAESTRUTURA DE NUVEM</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Ouro		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Prover infraestrutura de TI em nuvem para atender ao evento	Fornecimento de voucher para Cloud Computing no valor mínimo de US\$ 400,00.	20
Suporte técnico	Suporte 24x7 do dia 19/08/2019 até o dia 28/09/2019 e plantão de atendimento presencial durante as 12 horas de evento no dia 28 de setembro. (todas equipes)	1

**3.1.27. Cota 27 – Cursos e Mentorias (Cursos)**

<b>CURSOS E MENTORIAS</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Ouro		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Curso de Design Thinking	Curso de Design Thinking com disponibilização de material de treinamento para os participantes.	150

**3.1.28. Cota 28 - Cursos e Mentorias (Cursos)**

<b>CURSOS E MENTORIAS</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Ouro		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Curso sobre temas ligados à Inovação	Cursos para os participantes premiados do HackNit com disponibilização de material de treinamento para os participantes.	50

**3.1.29. Cota 29 - Cursos e Mentorias (Mentorias)**

<b>CURSOS E MENTORIAS</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Ouro		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Mentoria sobre o arcabouço jurídico que envolve o tema de Inovação	Mentoria para auxiliar as equipes, startups e empresas a conhecerem a legislação sobre o tema de inovação e as formas de contratação e inventivo do setor público.	150



### 3.1.30. Cota 30 – Cursos e Mentorias (Mentorias)

<b>CURSOS E MENTORIAS</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Ouro		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Aceleração das equipes durante as duas etapas do evento	Trilhas rápidas de aceleração das startups e equipes com disponibilização de material de treinamento para os participantes.	50

### 3.1.31. Cota 31 - Cursos e Mentorias (Mentorias)

<b>CURSOS E MENTORIAS</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Ouro		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Aceleração das equipes durante as duas etapas do evento	Trilhas completas de aceleração das startups e equipes com disponibilização de material de treinamento para os participantes.	50

### 3.1.32. Cota 32 - Cursos e Mentorias (Mentorias)

<b>CURSOS E MENTORIAS</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Ouro		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Imersão em Centros de excelência em Tecnologia e Inovação.	Imersão dos participantes em ambiente colaborativo que forneça acesso às tecnologias de ponta, contemplando não só a visita, mas também hospedagem, transporte e alimentação.	5

### 3.1.33. Cota 33 – Plataforma para Desenvolvimento

<b>PLATAFORMA</b>		
CONTRAPARTIDA: Patrocinador Ouro		
<b>ITEM</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>QUANTIDADE</b>
Plataforma open source de hardware e software para IoT.	Disponibilização de Plataforma com solução fim-a-fim, contendo um design de dispositivo IoT, semântica de dados, armazenamento e computação em nuvem para auxiliar as equipes no processo de desenvolvimento. Além do hardware, a empresa deverá oferecer suporte aos participantes na instalação, configuração e utilização do equipamento durante toda a fase de prototipação.	10



**3.2.** Os itens previstos em cada contrapartida são definidos conforme segue:

**3.2.1. Patrocinador Ouro**

<b>PATROCINADOR OURO</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Inscrição de 5 participantes como observadores no evento;</li><li>2. Disponibilização de espaço para montagem de <i>stand</i> promocional de no máximo 2 metros quadrados (a montagem, equipamentos, materiais e comunicação visual do <i>stand</i> são de responsabilidade do patrocinador);</li><li>3. Disponibilização de espaço para <i>banner</i> do patrocinador no local do evento;</li><li>4. Fala de 5 minutos no segundo dia da 1ª. Etapa (18/8) do evento ou na 2ª. Etapa do evento (28/9);</li><li>5. Anúncio do patrocinador pelo Mestre de Cerimônias na abertura e encerramento do HackNit;</li><li>6. Inserção do logo no site oficial do HackNit, em posição de destaque, com a identificação “PATROCINADORES OURO”;</li><li>7. Inserção do logo nos <i>banners</i> disponibilizados nos sites da PMN e da SEPLAG, em posição de destaque;</li><li>8. Inserção do logo na camiseta, em posição de destaque, com a identificação “PATROCINADORES OURO”;</li><li>9. Inserção do logo nas peças gráficas descritas no Termo de Referência, em posição de destaque, com a identificação “PATROCINADORES OURO”;</li><li>10. Possibilidade de entrega de material promocional do patrocinador no evento;</li><li>11. Acesso ao mailing do evento;</li><li>12. Link para o site patrocinador em postagem nas redes sociais do evento;</li><li>13. Logo no material distribuído aos participantes (pastas, blocos de anotações), em posição de destaque, com a identificação “PATROCINADORES OURO”;</li><li>14. Logo no cenário da premiação, em posição de destaque;</li><li>15. Logo no <i>backdrop</i> de gravação de entrevistas, em posição de destaque;</li><li>16. Logo na projeção externa da Cúpula, em posição de destaque, com a identificação “PATROCINADORES OURO”.</li></ol>

**3.2.2. Patrocinador Prata**

<b>PATROCINADOR PRATA</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Inscrição de 1 participante como observadores no evento;</li><li>2. Disponibilização de espaço para <i>banner</i> do patrocinador no local do evento;</li><li>3. Anúncio do patrocinador pelo Mestre de Cerimônias na abertura e encerramento do HackNit;</li><li>4. Inserção do logo no site oficial do HackNit, em posição de destaque intermediário, com a identificação “PATROCINADORES PRATA”;</li><li>5. Inserção do logo na camiseta, em posição de destaque intermediário, com a identificação “PATROCINADORES PRATA”;</li><li>6. Inserção do logo nas peças gráficas descritas no Termo de Referência, em posição de destaque intermediário, com a identificação “PATROCINADORES PRATA”;</li></ol>





7. Possibilidade de entrega de material promocional do patrocinador no evento;
8. Link para o site patrocinador em postagem nas redes sociais do evento;
9. Logo no material distribuído aos participantes (pastas, blocos de anotações), em posição de destaque intermediário, com a identificação “PATROCINADORES PRATA”;
10. Logo no cenário da premiação, em posição de destaque intermediário;
11. Logo no *backdrop* de gravação de entrevistas, em posição de destaque intermediário;
12. Logo na projeção externa da Cúpula, em posição de destaque intermediário, com a identificação “PATROCINADORES PRATA”.

### 3.2.3. Patrocinador Bronze

#### **PATROCINADOR BRONZE**

1. Anúncio do patrocinador pelo Mestre de Cerimônias na abertura e encerramento do HackNit;
2. Inserção do logo no site oficial do HackNit, com a identificação “PATROCINADORES BRONZE”;
3. Inserção do logo na camiseta, com a identificação “PATROCINADORES BRONZE”;
4. Inserção do logo nas peças gráficas descritas no Termo de Referência, com a identificação “PATROCINADORES BRONZE”;
5. Logo no material distribuído aos participantes (pastas, blocos de anotações), com a identificação “PATROCINADORES BRONZE”;
6. Logo no cenário da premiação;
7. Logo no *backdrop* de gravação de entrevistas;
8. Logo na projeção externa da Cúpula, com a identificação “PATROCINADORES BRONZE”.

**3.3.** A ordem dos espaços de publicidade oferecidos na contrapartida se dará conforme a ordem das cotas definidas no Subitem 3.1.

**3.4.** O proponente poderá apresentar proposta para mais de uma cota.

**3.5.** Os interessados em colaborar com o HackNit, fornecendo bens e serviços não previstos nas cotas descritas no Subitem 3.1 ou ainda oferecendo apenas uma parcela das cotas devem apresentar uma proposta formal, descrevendo os itens fornecidos.

**3.5.1.** A proposta será avaliada pela Comissão Organizadora do HackNit e acatada somente caso seja vantajosa para a realização do evento.

**3.5.2.** A contrapartida oferecida no caso previsto no Subitem 3.5 será a mesma contida na Cota Bronze, descrita no Subitem 3.2.3.



#### **4. DAS PROPOSTAS**

- 4.1.** As propostas de patrocínio e os documentos da habilitação poderão ser apresentados pessoalmente até as 17:00 horas, do dia 12 de julho de 2019, na Rua da Conceição, 67 – Centro – Niterói – RJ ou enviados por e-mail para **hacknit@seplag.niteroi.rj.gov.br**, no mesmo prazo.
- 4.2.** As propostas de patrocínio e os documentos de habilitação deverão ser apresentadas em dois documentos apartados: (i) proposta de patrocínio e (ii) documentos de habilitação.
- 4.3.** O Envelope deverá conter a Proposta de Patrocínio conforme modelo apresentado no Anexo II, assinada pelo representante legal do proponente, e os documentos de habilitação exigidos no Item 5 deste Edital (Dos Documentos de Habilitação), sem emendas, rasuras ou entrelinhas.
- 4.4.** O proponente se compromete pela veracidade das informações e documentos enviados pela forma eletrônica, sendo exclusivamente responsável por estas informações.
- 4.5.** Os documentos de habilitação serão verificados após a análise da Proposta de Patrocínio e somente daqueles que atenderem aos demais requisitos previstos no presente edital.

#### **5. DOS DOCUMENTOS DE HABILITAÇÃO**

- 5.1.** A Comissão Organizadora do HackNit apreciará a seguinte documentação relativa à habilitação a ser apresentada pelas proponentes:
  - a) Comprovante de inscrição no Cadastro de Pessoas Físicas – CPF, do Ministério da Fazenda, ou cópia da inscrição no Cadastro Nacional de Pessoas Jurídicas – CNPJ;
  - b) Registro empresarial na Junta Comercial, no caso de empresário individual, ou, em se tratando de cooperativa, registro perante a entidade estadual da Organização das Cooperativas Brasileira, nos termos no artigo 107 da Lei Federal n o 5.764, de 14 de julho de 1971;



- c) Ato constitutivo, estatuto ou contrato social em vigor, devidamente registrado na Junta Comercial, em se tratando de sociedade empresária ou cooperativa, devendo o estatuto, no caso das cooperativas, estar adequado na forma prevista nos artigos 27 e 28 da Lei Federal nº 12.690, de 19/07/2012;
  - d) Documentos de eleição ou designação dos atuais administradores, tratando-se de sociedades empresárias ou cooperativas;
  - e) Ato constitutivo atualizado e registrado no Registro Civil de Pessoas Jurídicas, tratando-se de sociedades não empresárias, acompanhado de prova da diretoria em exercício;
  - f) Decreto de autorização em se tratando de sociedade empresária estrangeira em funcionamento no país, e ato de registro ou autorização para funcionamento expedido pelo órgão competente, quando a atividade assim o exigir;
  - g) Declaração de Inexistência de Fato Impeditivo, Ciência e Concordância do edital; de atendimento aos requisitos para celebração do contrato de patrocínio; de cumprimento à legislação de regência e que possui condições materiais e de recursos humanos necessários à execução do objeto, conforme modelo Anexo IV.
  - h) Cédula de identidade, válida em todo Território Nacional, e CNPJ, do representante legal da pessoa jurídica.
- 5.2.** A documentação deverá ser apresentada no original ou por qualquer processo de cópia autenticada por cartório competente, por publicação em órgão de imprensa oficial ou autenticado mediante a apresentação do respectivo original.
- 5.2.1. Nos termos do artigo 3º da Lei 13.726/2108, a autenticidade da documentação poderá ser atestada mediante declaração escrita pelo cidadão que, em caso de declaração falsa, ficará sujeito às sanções administrativas, civis e penais aplicáveis.
- 5.3.** A proponente deverá, ainda, apresentar as seguintes certidões:
- a) Certidão negativa (art. 205 do Código Tributário Nacional c/c art. 34 da Lei 13.019/2015) de débitos relativos a créditos tributários federais, estaduais e municipais;
  - b) Certificado de Regularidade do Fundo de Garantia do Tempo de Serviço - CRF/FGTS;



c) Certidão Negativa de Débitos Trabalhistas – CNDT.

**5.4.** Serão consideradas regulares as certidões positivas com efeito de negativas (art. 206 do Código Tributário Nacional c/c art. 34 da Lei 13.019/2015).

## **6. DOS IMPEDIMENTOS DE PARTICIPAÇÃO**

**6.1.** Estão impedidas de participar do patrocínio ao evento a que se refere o presente Chamada Pública:

- a) As pessoas físicas ou jurídicas punidas, no âmbito da Administração Pública Estadual, com as sanções prescritas nos incisos III e IV do art. 87 da Lei n.º 8.666/93;
- b) As pessoas jurídicas que se encontrem em processo de falência, concurso de credores, dissolução ou liquidação;
- c) Servidor ou dirigente de órgão ou entidade contratante ou responsável por este procedimento;
- d) As pessoas jurídicas estrangeiras que não funcionem no país.

## **7. DO PROCESSO DE SELEÇÃO**

**7.1.** A Comissão Organizadora do HackNit procederá a análise das propostas e concluirá pelo deferimento ou indeferimento dos requerimentos dos interessados em patrocinar o Projeto.

**7.2.** No período de 14 de junho a 12 de julho poderá qualquer interessado apresentar proposta de patrocínio, em conformidade com a Cláusula 4 do presente edital.

**7.3.** As propostas recebidas e os documentos de habilitação serão avaliados em até 05 (cinco) dias úteis após a sua entrega à Comissão Organizadora do HackNit, pelos meios previstos no Item 4.

**7.3.1.** Caso a proposta apresentada atenda aos requisitos do presente edital serão avaliados os documentos de habilitação.



- 7.4.** Uma vez demonstrado o atendimento dos requisitos do presente instrumento convocatório, concede-se imediatamente a cota e procede-se à assinatura do Contrato de Patrocínio, na forma da Cláusula 9 do presente edital.
- 7.5.** As propostas serão avaliadas conforme a ordem cronológica de sua entrega, sendo este o critério de escolha no caso de existência de mais de uma proposta para a mesma cota de patrocínio.
- 7.5.1** Havendo mais de uma proposta para a mesma cota, será celebrado Contrato de Patrocínio com aquele que primeiro atender aos requisitos do presente edital.
- 7.6.** O protocolo, o recebimento e/ou aceite do requerimento e documentos não implicam o reconhecimento da condição de patrocinadora em favor dos interessados, o qual se dará somente após a celebração do Contrato de Patrocínio com Prefeitura Municipal de Niterói, através da Secretaria de Planejamento, Orçamento e Modernização da Gestão – SEPLAG.
- 7.7.** A Comissão poderá realizar, a qualquer tempo, diligências para verificar a autenticidade das informações e documentos apresentados pelas proponentes, para sanar a apresentação dos documentos ou para esclarecer dúvidas e omissões, observados em qualquer situação, os princípios da isonomia, da impessoalidade e da transparência.
- 7.8.** As empresas que desatenderem às condições de patrocínio ou de habilitação serão desclassificadas.
- 7.9.** Não serão considerados motivos para indeferimento da participação, simples omissões ou irregularidades materiais (erros datilográficos, concordância verbal etc.) nos requerimentos ou na documentação, desde que sejam irrelevantes e não firam os direitos dos demais interessados.
- 7.10.** A decisão que indeferir o requerimento de interessado em patrocinar o projeto dar-se-á por intermédio de comunicação ao interessado, de forma eletrônica, preferencialmente, mediante o envio de e-mail para o interessado ou através de qualquer outra forma de comunicação prevista no presente Edital;
- 7.11.** Em havendo indeferimento do requerimento de interessados, o prazo para apresentação de recurso será de 02 (dois) dias úteis a contar da data da comunicação oficial por parte da Secretaria de Planejamento, Orçamento e



Modernização da Gestão da Prefeitura Municipal de Niterói. Neste caso, o Município terá 05 (cinco) dias úteis para analisar o recurso interessado.

## **8. DA DIVULGAÇÃO FINAL DOS RESULTADOS**

- 8.1.** Concluída a análise dos requerimentos e documentos de patrocínio, a Comissão Organizadora do HackNit elaborará relatório contendo a lista dos interessados, após o qual não caberá desistência por parte dos interessados, salvo por motivo justo decorrente de fato superveniente comprovado.
- 8.2.** A formalização do Contrato de Patrocínio será efetuada com quantos interessados atenderem aos critérios do presente Edital, observando a ordem cronológica da entrega de suas propostas, os quais passarão, após a celebração do referido contrato, a se valer de todos os direitos de patrocinadores e/ou apoiadores, em conformidade com a cota de patrocínio e/ou apoio indicada em seus requerimentos.
- 8.3.** Os interessados que tiverem seu requerimento aprovado serão convocados através de comunicação eletrônica ou telefônica para a assinatura do Contrato de Patrocínio, dentro do prazo de 02 (dois) dias úteis, a contar da data de sua convocação, sob pena de decair do direito ao patrocínio.
- 8.4.** A falta de assinatura do Contrato de Patrocínio por parte do interessado, por qualquer motivo, dentro do prazo estabelecido, implicará sua eliminação.
- 8.5.** Farão parte integrante do Contrato de Patrocínio, independentemente de transcrição, as instruções contidas neste Edital, e os documentos nele referenciados.
- 8.6.** A lista final de patrocinadores será divulgada ao final do período de recebimento de propostas no Diário Oficial do Município de Niterói, sendo a mesma divulgada também no sítio eletrônico da Prefeitura Municipal de Niterói, [www.niteroi.rj.gov.br](http://www.niteroi.rj.gov.br), e na página da Secretaria de Planejamento, Orçamento e Modernização da Gestão, <http://www.seplag.niteroi.rj.gov.br/>.
- 8.7.** Divulgado o resultado da Chamada Pública, os demais participantes do certame poderão interpor **recurso**, no prazo de 2 (dois) dias úteis contados da divulgação.



- 8.8.** Os memoriais correspondentes aos recursos, devidamente identificados com a qualificação, identificação do peticionário e indicação dos meios de contato (telefone, e-mail etc.), deverão ser endereçados à Comissão Organizadora do HackNit, praticante do ato recorrido e entregues no Protocolo da SEPLAG, à Rua da Conceição, 67 – Centro, Niterói – RJ, sendo facultado o encaminhamento pelo endereço eletrônico **hacknit@seplag.niteroi.rj.gov.br**, observado em qualquer das hipóteses referidas, o horário compreendido das 9 às 18h.
- 8.9.** Os recorrentes poderão obter cópia dos elementos de instrução que se mostrarem pertinentes à defesa de seus interesses arcando com os respectivos custos.
- 8.10.** Interposto recurso, será dada ciência da sua interposição aos demais participantes da Chamada Pública, por meio do sítio eletrônico da Secretaria de Planejamento, Orçamento e Modernização da Gestão, **<http://www.seplag.niteroi.rj.gov.br/>**, concedendo-se o prazo de 2 (dois) dias úteis para oferecimento de contrarrazões, a contar do encerramento do prazo recursal, contrarrazões essas a serem protocoladas na forma indicada no Subitem 8.8, sendo facultado o encaminhamento pelo endereço eletrônico **niteroi.rj.gov.br**, observado em qualquer das hipóteses referidas, o horário compreendido das 9h às 18h.
- 8.11.** Na contagem dos prazos, exclui-se o dia do início e inclui-se o do vencimento. Os prazos se iniciam e expiram exclusivamente em dia útil no âmbito do órgão responsável pela condução do processo de seleção.
- 8.12.** Caso a Comissão Organizadora do HackNit mantenha a sua decisão, os autos serão remetidos a autoridade superior que decidirá no prazo de até 05 (cinco) dias úteis.
- 8.13.** Da decisão a que se refere o item 8.12, não caberá novo recurso.
- 8.14.** O acolhimento de recurso importará a invalidação apenas dos atos insuscetíveis de aproveitamento.

## **9. DA CONTRATAÇÃO**

- 9.1.** O selecionado será, preferencialmente, notificado por intermédio de comunicação eletrônica, mediante o envio de e-mail para o interessado ou através de qualquer outra forma de comunicação prevista no presente Edital, para comparecer, por



intermédio de seu representante legal, no prazo de 02 (dois) dias úteis na Secretaria de Planejamento, Orçamento e Modernização da Gestão (SEPLAG) – Rua da Conceição, 67 – Centro, Niterói – RJ, para assinatura do Contrato de Patrocínio, cuja minuta integra este edital, como Anexo III.

- 9.2. O patrocínio se dará em troca da contrapartida publicitária do nome ou logomarca da Proponente, enviada pelo próprio, nos espaços e materiais disponíveis e regulares, conforme Item 3 (Das Cotas de Patrocínio e das Contrapartidas).
- 9.3. O contrato terá prazo de vigência da data de sua assinatura até 30 (trinta) dias após a realização do evento.
- 9.4. Celebrado o Contrato de Patrocínio/Apoio, Secretaria de Planejamento, Orçamento e Modernização da Gestão (SEPLAG) designará o respectivo gestor.
- 9.5. A adjudicatária deverá comprovar a manutenção das condições demonstradas na habilitação para assinar o contrato, em caso de documento cuja validade tenha sido ultrapassada.
- 9.6. Caso a adjudicatária não apresente situação regular no ato da assinatura do contrato, ou se recuse a assiná-lo, serão convocadas as Proponentes na sequência para celebrar o contrato dentro das melhores condições para a administração.

## 10. DISPOSIÇÕES FINAIS

- 10.1. Os pedidos de esclarecimentos decorrentes de dúvidas na interpretação deste Edital e de seus anexos deverão ser encaminhados à Comissão Organizadora do HackNit, até o segundo dia útil que anteceder a abertura das propostas, exclusivamente de forma eletrônica, pelo endereço eletrônico: **hacknit@seplag.niteroi.rj.gov.br**, indicando no assunto “Edital Chamada Pública nº 190000260/2019”.
- 10.2. Os pedidos de esclarecimentos não suspendem os prazos previstos no Edital.
- 10.3. Os esclarecimentos serão prestados pela Comissão Organizadora do HackNit no mesmo endereço eletrônico indicado no item 10.1, bem como entranhados nos autos do processo de Chamada Pública, onde estarão disponíveis para consulta por qualquer interessado.





- 10.4.** 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 formulação das propostas ou o princípio da isonomia.
- 10.5.** Os casos omissos e as situações não previstas no presente Edital serão decididos pela Comissão Organizadora do HackNit.
- 10.6.** A proponente é responsável pela fidelidade e legitimidade das informações prestadas e dos documentos apresentados em qualquer etapa do processo de seleção. A falsidade de qualquer documento apresentado ou a inverdade das informações nele contidas poderá acarretar a eliminação da proposta apresentada, a aplicação das sanções administrativas cabíveis e a comunicação do fato às autoridades competentes, inclusive para apuração do cometimento de eventual crime. A par disso, caso a descoberta da falsidade ou inverdade ocorra após a celebração do contrato, o fato poderá dar ensejo à rescisão do instrumento e/ou aplicação das sanções contratuais.
- 10.7.** A Administração Pública Municipal não cobrará dos interessados taxa para participar desta Chamada Pública.
- 10.8.** Todos os custos decorrentes da elaboração das propostas e quaisquer outras despesas correlatas à participação na Chamada Pública serão de inteira responsabilidade dos participantes do certame, não cabendo nenhuma remuneração, apoio ou indenização por parte da Prefeitura Municipal de Niterói.
- 10.9.** Este procedimento poderá ser revogado por razões de interesse público, ou anulado no todo ou em parte por ilegalidade, de ofício ou por provocação de terceiro, sem que caiba qualquer tipo de indenização às proponentes.
- 10.10.** Os prazos estabelecidos neste Edital poderão ser prorrogados a critério do Município de Niterói.
- 10.11.** Este Edital poderá ser consultado e impresso através do site da Secretaria de Planejamento, Orçamento e Modernização da Gestão – SEPLAG, no endereço: [www.seplag.niteroi.rj.gov.br](http://www.seplag.niteroi.rj.gov.br).
- 10.12.** Constituem anexos do presente Edital, dele fazendo parte integrante:

Anexo I – Termo de Referência

Anexo II – Modelo de Proposta de Patrocínio



Anexo III – Minuta do Contrato de Patrocínio

Anexo IV – Declaração de inexistência de fato impeditivo, ciência e concordância do edital, de atendimento aos requisitos para a celebração do contrato de patrocínio, de cumprimento da legislação de regência e de condições materiais e de recursos humanos.

**10.13.** Fica eleito o Foro Central da Cidade de Niterói, para dirimir qualquer litígio decorrente do presente procedimento que não possa ser resolvido por meio amigável, com expressa renúncia a qualquer outro, por mais privilegiado que seja.

Niterói, 4 de junho de 2019

---

**AXEL SCHMIDT GRAEL**

Matrícula: 1242.158-2

Secretário Municipal de Planejamento, Orçamento e  
Modernização da Gestão



## Anexo I

### TERMO DE REFERÊNCIA



## 1 APRESENTAÇÃO

O termo *Hackathon* vem da junção do verbo em inglês *to hack* (no sentido de programar com *expertise*) e da palavra *marathon* (maratona), ou seja, um *Hackathon* é uma maratona de programadores que exploram dados abertos para discutir ideias e desenvolver soluções tecnológicas para problemas específicos.

Apesar da origem do termo, um *Hackathon* não se restringe apenas a programadores e pessoas do ramo de tecnologia. Designers, empreendedores, entusiastas e cidadãos atuantes também são bem-



vindos para discutir os problemas da cidade e elaborar soluções que traduzam diferentes perspectivas.

O **HackNit** surge como uma oportunidade única de envolver a população na resolução dos problemas de Niterói, incentivando a participação social e empregando iniciativas de tecnologia para otimizar a administração municipal.

Será um evento dinâmico que traduz o empenho da Prefeitura Municipal de Niterói em desenvolver projetos inovadores que melhorem a qualidade de vida da população. Esses objetivos ficam expressos no mote e *slogan* do evento: **HackNit**.

## 2 JUSTIFICATIVA DO PROJETO

A proposta de *Hackathon* pode ser aplicada a diferentes setores. Assim, problemas específicos podem ser enfrentados com o uso de tecnologia. No que tange ao setor público, o *Hackathon* é voltado para o empreendedorismo cívico, isto é, soluções que além de empreendedoras também contribuam para uma cidade mais humana e inteligente.

Por isso, é necessário o envolvimento de outras áreas estratégicas, no âmbito da Prefeitura Municipal de Niterói (**PMN**), para que os órgãos possam compartilhar seus desafios e informações, que servirão de base para o trabalho dos participantes.

No contexto de Niterói, o **HackNit** é importante ferramenta para alinhar os objetivos da administração municipal aos anseios dos cidadãos niteroienses. O evento busca promover a transparência, por meio do fornecimento de dados abertos, e a participação popular, engajando os cidadãos nas resoluções dos problemas enfrentados pela **PMN**. Além disso, o *Hackathon* colocará em evidência as ações da Prefeitura visando o emprego da tecnologia em seus processos e serviços.

## 3 OBJETIVOS E CRITÉRIOS DE SUCESSO DO PROJETO

O objetivo geral do projeto é a realização de um evento que incentive o desenvolvimento de ferramentas e soluções de tecnologia, a fim de tornar a cidade de Niterói mais inteligente, conectada e eficiente. Já os objetivos



específicos do projeto e suas metas envolvem diferentes propósitos e são explicitados a seguir:

- Incentivar o desenvolvimento de soluções de tecnologia aplicáveis à **PMN**:
  - Meta: ao menos 1 das soluções desenvolvidas implementada pelo órgão beneficiado em até 1 ano após a realização do evento.
- Prospectar ideias de grande potencial para inovar processos e serviços da **PMN**:
  - Meta: ao menos 2 soluções desenvolvidas implementadas pelos órgãos beneficiados, com auxílio da **SEPLAG**, em até 2 anos após a realização do evento.
- Estimular a abertura de dados de diferentes áreas da Prefeitura:
  - Meta: incorporação de todas as bases de dados disponibilizadas no Hackathon para o portal de dados abertos do SIGeo em até 6 meses após a realização do evento.

## 4 PÚBLICO-ALVO

A inscrição do HackNit será aberta para grupos de todo o Brasil que queiram desenvolver e apresentar suas ideias inovadoras em nossa maratona tecnológica. De indivíduos e grupos engajados a startups e empresas, todos são convocados a evoluir suas ideias no HackNit e apresentar um mundo novo de possibilidades.

Serão disponibilizadas 20 vagas para grupos de 3 a 5 pessoas e a expectativa é que elas sejam preenchidas de maneira equilibrada entre os diferentes tipos de participantes (equipes, startups e empresas). Como a inscrição será efetuada por grupo de pessoas, os participantes precisarão montar a equipe já pensando nos perfis necessários para as fases de ideação, implementação da solução e demonstração técnica. É importante frisar que as entregas previstas dependem de habilidades para apresentação de ideias, desenvolvimento em linguagens de programação para soluções de IOT, AI e Conectividade e elaboração de planos de negócio.

Espera-se que os participantes sejam majoritariamente advindos da Região Metropolitana do Rio de Janeiro, muito em função da divulgação do evento, que será focada em plataformas digitais e em meios de veiculação estratégicos da RMRJ.

## 5 LOCAL DO EVENTO



O evento ocorrerá no Museu da Ciência e Criatividade – Casa do Conhecimento, conhecido como Cúpula da Fundação Oscar Niemeyer, no Caminho Niemeyer, no endereço R. Prof. Plínio Leite, S/N - Centro, Niterói - RJ, 24020-011, de 17 de agosto a 28 de setembro de 2019.

O espaço, além de sua importância para a cidade, ainda proporciona uma ambientação única e interessante, que será incrementada pelo **HackNit** com o uso de iluminação especial para o dia do evento.

O local irá dispor de estrutura necessária à realização do evento, contando com diferentes espaços:

#### **Espaço de trabalho**

Espaço principal da maratona, onde os grupos se reunirão para desenvolver a ideia de solução para os desafios apresentados. Estará equipado com links de internet, saídas de energia, além de mesas e assentos para todos os grupos.

#### **Espaço de descanso**

Espaço anexo à área de trabalho, que conta com sofás, pufes e colchões para descanso dos participantes.

#### **Espaço de alimentação**

Neste espaço estará disponível aos participantes o serviço de alimentação e bebidas, fornecidas pelo evento para todo o tempo de maratona.

#### **Espaço de rodada de negócio**

Este espaço estará disponível para a rodada de negócios da Rio Info com a participação de empresários inscritos e convidados da região metropolitana e do interior do Rio de Janeiro.

#### **Espaço de competição de robótica**

Este espaço é externo, localizado abaixo do teatro popular, e será palco de uma competição de robótica.

#### **Espaço de Hack Talks**

Será realizado no Teatro Popular e será destinado a palestras curtas de 15 a 20 minutos sobre temas de inovação em geral.

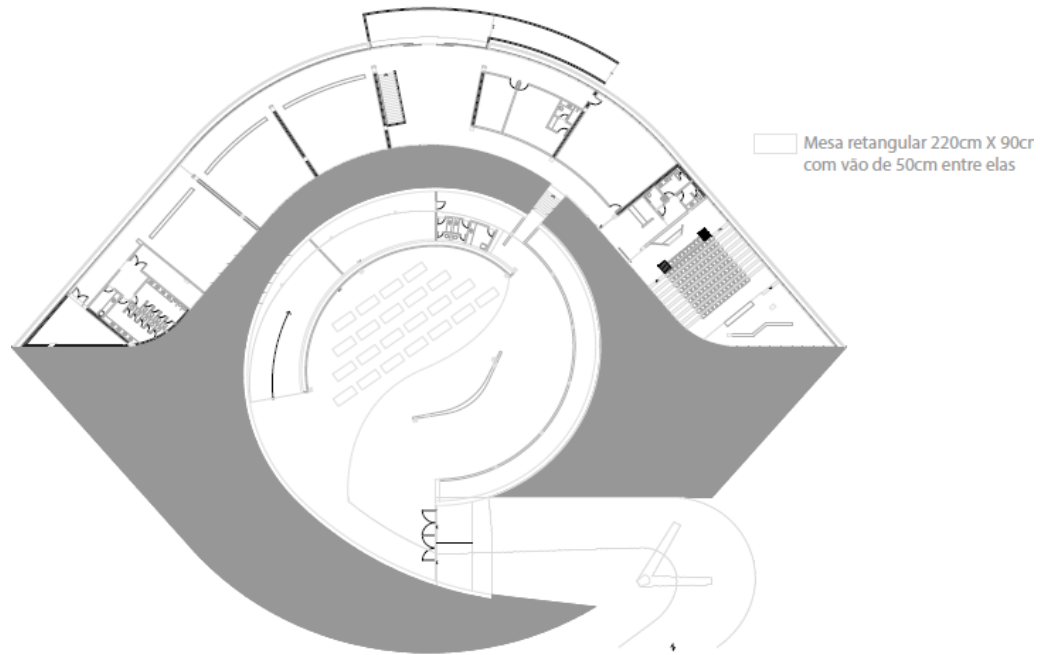
#### **Espaço de coquetel de abertura**

Este espaço será destinado ao coquetel de abertura do evento e deverá acontecer à noite quando a iluminação é mais favorável à gravação de um vídeo de divulgação do HacNit2019.

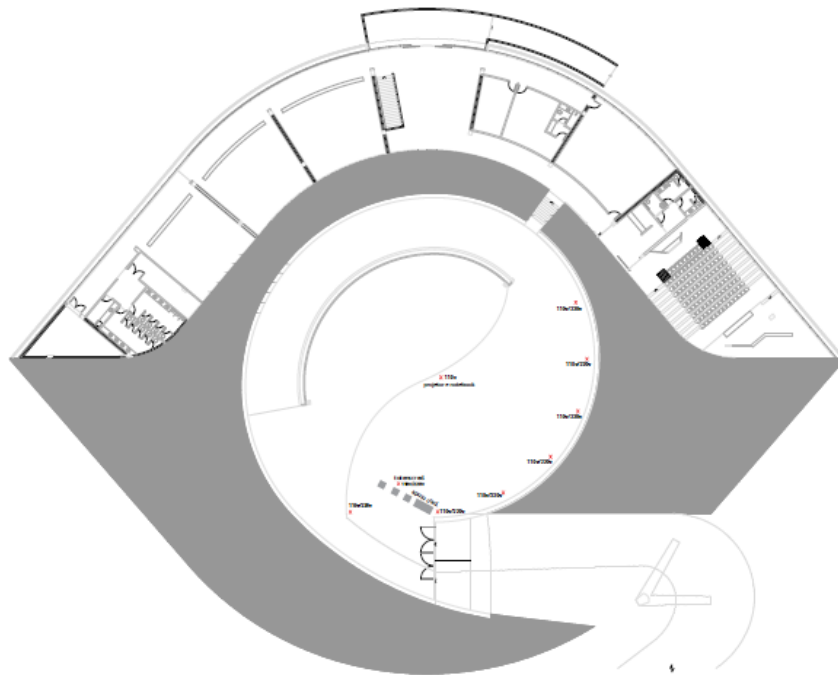
#### **Espaço de cerimônia**

Este espaço será equipado para o cerimonial de abertura, cerimonial de fechamento e premiação.

#### **Espaço da 1ª etapa (17 e 18 de agosto)**

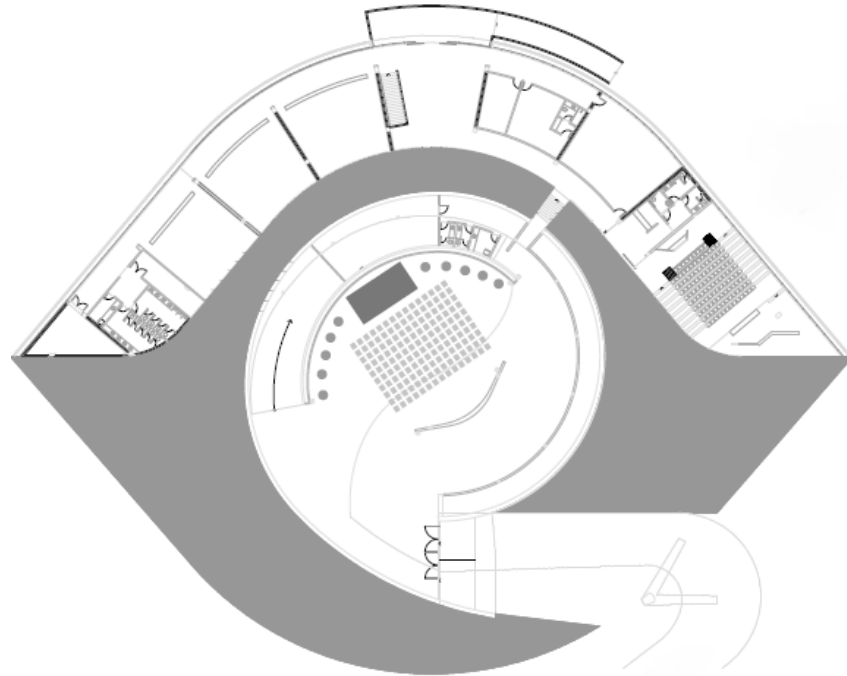


### Espaço Mezanino





Espaço da 2ª etapa (28 de setembro)



## 6 PROGRAMAÇÃO DO EVENTO

### Pré- HackNit - 16 de agosto

#### 14h – Abertura da Rodada de Negócios

A Rio Info fará a abertura da rodada de Negócios com temas ainda a serem confirmados no cronograma oficial do evento.

#### 16h – Hack Talks (Palestras curtas sobre empreendedorismo e Inovação)

Serão ministradas diversas palestras curtas de no máximo meia-hora com temas ainda a serem confirmados no cronograma oficial do evento.

#### 18h – Finalização da Rodada de Negócios e das Hack Talks

As atividades de trabalho serão encerradas às 18h.

#### 19h Coquetel de inauguração

Haverá um coquetel de abertura do evento com a participação da Prefeitura, empresários e convidados.





## HackNit – 1º dia do evento – 17 de agosto

### 8h – Credenciamento

Credenciamento dos participantes na entrada do evento, com distribuição dos kits temáticos do HackNit.

### 9h – Cerimônia de abertura

As falas ocorrerão na seguinte ordem:

- Palavras do Secretário de Planejamento, Orçamento e Modernização da Gestão;
- Apresentação do Projeto **HackNit**, detalhando agendas e regras e respondendo perguntas frequentes;
- Apresentação de Mentores e Juízes;

### 10h – Boas vindas e apresentação dos resultados do HackNit 2018

Uma das soluções apresentadas no HackNit 2018 está sendo desenvolvida e será apresentada para os participantes do evento.

### 11h – Apresentação dos desafios

As Secretarias farão a apresentação dos desafios com representantes das seguintes áreas: Turismo, Mobilidade, Conservação, Segurança, Resiliência Urbana, Educação e Saúde. Após a escolha dos desafios pelos participantes, as equipes se reunirão para iniciar o processo de ideação da solução.

### 12h – Almoço e networking

Enquanto o almoço é servido, os participantes poderão interagir entre si e conversar com mentores, gestores das áreas e patrocinadores.

### 13h30 - Apresentação das plataformas de desenvolvimento

Algumas plataformas de desenvolvimento serão apresentadas e colocadas à disposição dos inscritos que passarem para a segunda fase da maratona.

### 14h – OBR 2019 – Olimpíada Brasileira de Robótica (Competição Regional)

A competição regional (aberta ao público externo) é um evento que acontecerá em paralelo à maratona e tem o objetivo de criar desafios difíceis de serem alcançados pelos robôs construídos por estudantes do ensino fundamental, médio e técnico.

### 14h30 - Formação em Design Thinking

As equipes inscritas participarão de um treinamento compacto sobre Design Thinking para ajudar na concepção das ideias que irão atender aos desafios das Secretarias.

### 16h - Início da maratona de Ideação



Começam os trabalhos: início do 2º Hackathon da Prefeitura Municipal de Niterói.

### 20h - Entrega do Resumo Estruturado/ Encerramento do 1º Dia da Etapa 01

Os grupos deverão entregar um documento consolidado contendo o resumo da ideia para que seja avaliado, ao final da segunda fase, se o produto apresentado seguiu a ideia original.

### 20h15 – Encerramento do 1º dia da Maratona

Cerimônia de encerramento com orientações para o 2º dia da maratona.

### HackNit – 2º dia do evento – 18 de agosto

#### 9h – Retomada da Ideação

As equipes terão mais um período para a estruturação da ideia e apresentação do pitch.

#### 12h – Consultoria Jurídica sobre o Marco Legal de Inovação para os participantes

Os grupos terão a oportunidade de entender o Marco Legal de Inovação e a forma como as startups podem ser beneficiadas com as novas formas de fomento, incentivos e contratação com o setor público.

#### 13h – Almoço e networking

Enquanto o almoço é servido, os participantes poderão interagir entre si e conversar com mentores, gestores das áreas e patrocinadores.

#### 14h30 - Apresentação dos pitches divididos em clusters

Os grupos farão a apresentação dos pitches para um júri técnico e multifuncional que irá selecionar as dez melhores ideias que passarão para a 2ª fase da maratona (Demonstração técnica da solução).

#### 17h - Coffee Break/ Deliberação

Os grupos participarão do coffee break enquanto o júri se reunirá para discutir e consolidar a pontuação final das ideias apresentadas.

A mesa de jurados será composta por convidados, patrocinadores e servidores da Prefeitura que ficarão responsáveis por avaliar as soluções desenvolvidas conforme os seguintes parâmetros:

- Interesse público;
- Inovação tecnológica;
- Adequação ao tema;
- Adequação ao Município;
- Apresentação da Proposta.



### 18h -- Apresentação dos patrocinadores

Os patrocinadores “Ouro” do evento farão apresentações para os participantes do HackNit.

### 19h - Seleção das equipes que passarão para a próxima fase

Serão computadas as notas finais dos grupos e apresentadas as equipes que passarão para a próxima fase da maratona.

### 20h - Encerramento do 2º Dia da Maratona

No encerramento da primeira fase da maratona, serão feitas comunicações importantes para os grupos em relação às atividades que deverão ser cumpridas durante a fase de projetização.

## HackNit – 2ª etapa do evento – 28 de setembro

### 8h – Credenciamento dos Participantes

Credenciamento dos participantes na entrada do evento.

### 9h – Abertura da 2ª etapa do HackNit

Cerimônia de abertura da 2ª. e última etapa da maratona.

### 9h30 – Painel Niterói Cidade Inteligente

O painel contará com a presença de pessoas importantes no cenário empresarial e público sobre o tema de Cidades Inteligentes.

### 12h – Almoço com convidados

Os participantes poderão almoçar junto aos convidados, conhecendo um pouco mais de suas experiências.

### 13h30 – Apresentação de pitches e protótipo

Cada grupo terá 7 minutos de apresentação + 3 minutos para responder as perguntas dos jurados.

### 16h30 - Coffee Break/ Deliberação

Os grupos participarão do coffee break enquanto o júri se reunirá para discutir e consolidar a pontuação final dos protótipos apresentados.

A mesa de jurados será composta por convidados, patrocinadores e servidores da Prefeitura que ficarão responsáveis por avaliar as soluções desenvolvidas conforme os seguintes parâmetros:

- Qualidade Técnica;
- Viabilidade do Negócio;



- Maturidade Tecnológica;
- Adequação à ideia inicial;
- Apresentação da Proposta.

#### 17h30 -- Apresentação dos patrocinadores

Os patrocinadores “Ouro” do evento farão apresentações para os participantes do HackNit.

#### 18h30 – Resultado do HackNit

O cerimonial acontecerá na seguinte ordem:

- Entrega da premiação;
- Agradecimentos da Comissão Organizadora do **HackNit**;

#### 20h15 – Encerramento do 2º dia da Maratona

- Encerramento do evento.

## 7 ESTRUTURA PARA O EVENTO

### Estrutura tecnológica

O trabalho das equipes depende inteiramente de uma adequada conexão à internet, que seja rápida e estável. É fundamental que os participantes consigam realizar pesquisas e acessar bases de dados livremente, além de poder armazenar seus códigos e rodar seus protótipos em nuvem. Também é importante fornecer pontos de energia para que os participantes consigam carregar suas máquinas.

A **estrutura de conectividade** envolve todo o cabeamento e os aparelhos que vão garantir conexão à internet e energia para os participantes. Exemplos de componentes dessa estrutura são geradores, régua de energia, extensões, roteadores e computadores extras.

O **link de internet** é o serviço que garante a conexão dos participantes. Ele deve ser dedicado, isto é, exclusivo para os participantes do **HackNit**, o que garante a estabilidade da conexão. É também necessário prover um link de redundância, de tal forma que, mesmo que o link principal apresente falhas, a conexão à internet não seja comprometida.

### Estrutura de apoio

A estrutura de apoio engloba todos os recursos necessários para a operacionalização do evento. Isto inclui os recursos humanos que serão acionados para organizar e gerenciar o evento, além das equipes



responsáveis pela limpeza da sede e pela segurança e alimentação dos participantes.

### Equipe do evento

A equipe do evento é dividida entre a comissão organizadora do **HackNit**, a equipe de coordenação do evento e os voluntários.

A **Comissão Organizadora** é responsável pela articulação prévia do evento, garantindo a provisão de todos os recursos necessários para a realização do evento. Ela é composta por servidores da **SEPLAG**.

Já a equipe de **Coordenação do Evento** envolverá um contingente maior de pessoas, que serão majoritariamente servidores da **SEPLAG**, mas que também pode ser composta por servidores de outras áreas ou representantes de apoiadores/patrocinadores.

Por **apoiadores** entende-se as instituições que auxiliaram a **SEPLAG** na organização e coordenação do evento. Já os **patrocinadores** compreendem aqueles que celebraram contrato de patrocínio, de acordo com o **Edital de Chamamento de Patrocínio**, conforme descrito no item 10.

Também serão selecionados **Voluntários** para auxiliar na organização do evento. Será dada preferência aos estagiários alocados nas secretarias dos municípios que desejem participar do evento no total de 10 (dez) pessoas a cada 02 (dois) turnos de 6h, totalizando 20 voluntários.

### Limpeza

Uma equipe de limpeza será responsável por manter o local do **HackNit** limpo durante a realização do evento.

### Segurança

É necessário alocar uma equipe para garantir a segurança dos participantes do evento. Para tanto, uma empresa especializada em segurança de eventos será contratada.

### Alimentação

A alimentação envolve o coquetel da abertura do evento no dia 16 de agosto, os almoços da primeira fase do evento, nos dias 17 e 18 de agosto e da segunda fase do evento, no dia 28 de setembro. Além disso, lanches e bebidas devem estar disponíveis durante todo o evento, de forma a flexibilizar o horário de alimentação dos participantes.

### Material dos participantes

Deverá ser fornecido um kit de materiais para cada um dos participantes, o que incluirá camisa, broche, caneta, pen drive, bloco de notas e copo reutilizável.



### Identificação dos participantes

Os participantes serão identificados por meio de credenciais e broches que identifiquem seus perfis, conforme indicado no item 4.

### Cobertura do evento

Durante o evento, deve haver cobertura por meio das redes sociais do **HackNit** e da **PMN**, além de presença da mídia. Essa cobertura será realizada, portanto, tanto pela equipe interna da Prefeitura quanto por meios de comunicação notificados por meio de *press release*.

## 8 ATIVIDADES PÓS-EVENTO

Após o fim do evento, é necessário garantir a satisfação dos parceiros que ajudaram na realização do **HackNit**. Isso vale tanto para parceiros internos, como os outros órgãos que participarão do evento, quanto para os parceiros externos, como os patrocinadores e apoiadores.

### Limpeza

É necessário garantir que a sede do **HackNit**, o Museu da Ciência e Criatividade – Casa do Conhecimento, esteja limpo e organizado após o evento. Por isso, a empresa que presta o serviço de limpeza dos prédios públicos será acionada para limpar o prédio logo após o evento.

### Prestação de contas

Como produto do evento, um relatório de prestação de contas será elaborado para dar ciência aos patrocinadores de como o recurso que eles forneceram foi empregado.

### Divulgação dos resultados

As equipes premiadas serão divulgadas no Diário Oficial da Prefeitura Municipal de Niterói em até 07 (sete) dias úteis após o fim do evento. Além disso, os vencedores e as soluções de destaque serão divulgados nos sites do **HackNit** e da **SEPLAG**.

## 9 ANÁLISE DE APLICABILIDADE

Os códigos fonte das soluções desenvolvidas serão cedidos gratuitamente à Prefeitura pelas equipes participantes, as quais serão detentoras da



propriedade intelectual das aplicações desenvolvidas durante o **HackNit** e poderão comercializá-las livremente. Fica a critério e esforço da Prefeitura a implementação das soluções em seu âmbito.

## 10 RECURSOS NECESSÁRIOS E CAPTAÇÃO

Para a realização do evento será necessário captar recursos junto à iniciativa privada por meio de patrocínios. Além de tornar possível a execução do evento, a captação reduz a necessidade de investimento direto da Prefeitura e conta com o engajamento de diferentes atores para o sucesso do **HackNit**.

O **levantamento de recursos necessários** serve de base à busca de patrocinadores e foi realizado a partir das definições do projeto realizadas pela equipe da Prefeitura. A relação final de recursos pode ser consultada no **Edital de Chamamento de Patrocínio**.

A partir do levantamento de custos, será lançado um **Edital de Chamamento de Patrocínio**, visando a parcerias com a iniciativa privada. O Edital dá publicidade ao processo e possibilita que diferentes organizações privadas se envolvam com a realização do **HackNit**. O edital ficará aberto de 14/06/2019 a 12/07/2019.

O objeto do chamamento são parcerias para patrocínios, seja por meio de prestação de serviços ou cessão de bens necessários ao evento. A contrapartida se dará pela exploração de espaço publicitário nas peças de divulgação do evento, assim como no local de sua realização, conforme segue:

- Espaço para exposição de banner no local do evento;
- Espaço para montagem de stands no local do evento;
- Inserção de logo nos elementos de ambientação: cenário da premiação, backdrop de entrevistas;
- Inserção de logo nas projeções realizadas no local do evento;
- Disponibilidade de entrega de material promocional no local do evento;
- Espaço para parceiros nos banners disponibilizados nos sites da **PMN** e da **SEPLAG**;
- Inserção do logo nas camisetas de participantes e equipe, em posição de destaque;
- Inserção do logo em material gráfico de divulgação: cartazes A3, lâminas A5, cabine de divulgação;
- Espaço para parceiras no site oficial do **HackNit**;
- Espaço para parceiras nas páginas do **HackNit** nas redes sociais;
- Inserção do logo em material distribuído online como imagens, animações e banners;



- Inserção do logo em mídia de rua;
- Inserção do logo em material distribuído aos participantes: ecobag, bloco de anotações, copos, caderno do participante e crachá de identificação;
- Tempo de fala e exposição de marca na cerimônia de abertura e de fechamento.

As parcerias serão firmadas por meio de **Contrato de Patrocínio**, assinado pelas partes após fechamento do chamamento público.

## 11 DIVULGAÇÃO

O evento terá um período de divulgação entre **01/04/2019 a 28/09/2019**, a fim de atrair o público desejado para o evento. Para isso, serão utilizadas mídias impressas e digitais, além de mídia de rua, desenvolvidas a partir da identidade visual elaborada pela organização do **HackNit**. O logo utilizado para identificar o evento será o seguinte:



### Mídia impressa

Serão distribuídos cartazes A3 e lâminas A5 em lugares estratégicos, visando um alcance massivo localmente, especialmente nos municípios de Niterói e Rio de Janeiro. Os lugares visados serão universidades e centros culturais e de inovação.

### Mídia digital

Divulgação por meio das páginas eletrônicas da Prefeitura e da Secretaria de Planejamento, Orçamento e Modernização da Gestão. Além disso, haverá divulgação pelo site do evento: [www.HackNit.com.br](http://www.HackNit.com.br), onde estão disponíveis informações sobre sua realização e formulário específico para inscrição.

### Mídia de rua

Será utilizada publicidade externa para divulgação do evento em âmbito local, especialmente em Niterói. A divulgação será distribuída em terminais e interiores de ônibus e de barcas, assim como em mobiliário urbano.





### Redes sociais

Divulgação por meio de redes sociais, utilizando postagens cruzadas nas diferentes mídias.

Tanto por meio de página no *Facebook* quanto perfil do *Instagram*, serão divulgadas informações relevantes relacionadas ao evento e à cidade de Niterói como uma *Smart City*, assim como oferta de uma visão de bastidores da realização do evento. Engajamento dos seguidores por meio de enquetes, vídeos, GIFs, além de respostas aos comentários e publicações. A página será acompanhada pela equipe do **HackNit** e contará com publicações periódicas, programadas com antecedência.

O perfil do Twitter proporcionará também uma visão de bastidores da realização do evento e divulgação de informações rápidas, além do redirecionamento a informações relevantes. Também será acompanhado pela equipe do **HackNit** e contará com publicações diárias.

### Mídia espontânea

A fim de atrair cobertura de mídia local, serão lançados releases do evento para portais digitais, em diferentes momentos da sua construção e realização (publicação do Chamamento Público de Patrocínio, abertura das inscrições para participantes, divulgação dos selecionados, semana da realização do evento).

## 12 INSCRIÇÕES

Esta etapa envolve o recebimento das inscrições dos interessados a participar do **HackNit** e a posterior seleção de equipes, startups e empresas de 3 a 5 componentes por grupo. As condições de participação, a programação, o tema e a premiação do evento devem ser previamente detalhados e publicados para que quaisquer interessados tenham conhecimento claro do que é o evento e de como proceder para efetuar sua inscrição.

O **Edital** de regulamento do **HackNit** estipula as condições de inscrição, seleção e participação no evento, bem como sua programação, os temas abordados e a premiação que será oferecida. A publicação do edital permite o claro entendimento do que é o **HackNit** e possibilita a prospecção de participantes.

A relação dos inscritos será divulgada no website do próprio **HackNit**, no endereço [www.HackNit.com.br](http://www.HackNit.com.br), e no website da **SEPLAG**.



## 13 DADOS ABERTOS

O **HackNit** possui como o tema o conceito de Cidade Inteligente, que relaciona o uso da tecnologia com a otimização da infraestrutura urbana e dos serviços públicos.

Como forma de garantir soluções que ataquem os principais desafios enfrentados pelos cidadãos e pela Prefeitura de Niterói, alguns setores da administração municipal serão convidados a compartilhar seus problemas no evento, buscando a ajuda dos participantes para resolvê-los.

Serão convidadas a Fundação Municipal de Educação (**FME**), a Secretaria Municipal de Defesa Civil (**SMDCI**), Secretaria Municipal de Urbanismo e Mobilidade (**SMU**), Fundação Municipal de Saúde (**FMS**), Secretaria Municipal de Conservação e Serviços Públicos (**SECONSER**), Empresa de Lazer e Turismo (**NELTUR**), a Secretaria Municipal de Educação (**SME**), a Secretaria Municipal de Ordem Pública (**SEOP**) e a Secretaria Municipal de Saúde (**SMS**).

Primeiramente, é necessário articular áreas importantes da Prefeitura que podem ser exploradas no evento. Para tanto, uma reunião será conduzida com os órgãos convidados para apresentar o conceito de Hackathon e como ele pode servir como ferramenta para o desenvolvimento de soluções dentro do setor público, com enfoque nas pastas de cada um dos convidados.

Cada setor da Prefeitura que participará do **HackNit** deverá definir qual **desafio** de sua área será apresentado no dia do evento. Um representante de cada um dos órgãos deverá apresentar o desafio escolhido aos participantes e permanecer no evento para auxiliar na ideação do protótipo que será desenvolvido.

O **fornecimento de dados fidedignos e estruturados** é fundamental para o desenvolvimento de soluções aplicáveis ao trabalho da administração municipal. Em função disso, será conduzido um levantamento de dados relacionados a gargalos da Prefeitura que podem ser disponibilizados no dia do **HackNit**.

É importante que os dados a serem disponibilizados sejam fornecidos em **bases estruturadas**, de tal forma que a informação seja facilmente trabalhável, aumentando a produtividade das equipes participantes. As informações, que devem ser fornecidas à **SEPLAG** pelos órgãos participantes, serão consolidadas e disponibilizadas em uma base única no evento.



## 14 ESTRUTURA ANALÍTICA DO PROJETO

A seguinte estrutura demonstra as atividades necessárias à realização do **HackNit**, realizadas pela Comissão Organizadora do evento.

- 1. Captação de recursos**
  - 1.1. Realização do Orçamento
  - 1.2. Aprovação de despesas da PMN
  - 1.3. Chamamento público de patrocínio
  - 1.4. Formalização de parcerias
- 2. Divulgação**
  - 2.1. Identidade visual
  - 2.2. Plano de mídia
  - 2.3. Site do evento
  - 2.4. Produção de material de divulgação impresso
  - 2.5. Produção de material de divulgação online
  - 2.6. Produção de material de publicidade externa
  - 2.7. Divulgação em meios de comunicação
  - 2.8. Redes sociais
- 3. Fornecimento de dados pela Prefeitura**
  - 3.1. Apresentação do evento aos órgãos
  - 3.2. Levantamento dos dados disponibilizáveis
  - 3.3. Definição dos desafios a serem apresentados
  - 3.4. Disponibilização dos dados por canal único
- 4. Inscrição**
  - 4.1. Edital
  - 4.2. Formulário de inscrição
  - 4.3. Seleção de participantes
  - 4.4. Divulgação dos selecionados
- 5. Estrutura física do evento**
  - 5.1. Definição da sede
  - 5.2. Realização de adequações no prédio
  - 5.3. Estrutura de ambientação
  - 5.4. Sinalização
- 6. Estrutura tecnológica do evento**
  - 6.1. Conectividade
  - 6.2. Links de internet
- 7. Estrutura de apoio do evento**
  - 7.1. Equipe do evento
  - 7.2. Limpeza
  - 7.3. Segurança
  - 7.4. Alimentação
  - 7.5. Material dos participantes
  - 7.6. Identificação dos participantes



- 8. Realização do evento**
  - 8.1. Credenciamento
  - 8.2. Coquetel de abertura
  - 8.3. Primeiro dia da 1ª etapa
  - 8.4. Segundo dia da 1ª etapa
  - 8.5. Primeiro dia da 2ª etapa
  - 8.6. Cerimonial de encerramento
- 9. Atividades Paralelas**
  - 9.1. Warm-Ups
  - 9.2. Olimpíada de Robótica
  - 9.3. Rodada de Negócios Rio Info
  - 9.4. HackTalks
- 10. Cobertura do evento**
- 11. Pós-evento**
  - 11.1. Limpeza
  - 11.2. Prestação de contas
  - 11.3. Divulgação dos resultados
  - 11.4. Aplicabilidade

## 15 CRONOGRAMA BÁSICO

Etapa	Data
Publicação do Edital de Chamamento de Patrocínio	12/06/2019
Encerramento de Edital de Chamamento de Patrocínio	12/07/2019
Início de ações de divulgação	15/04/2019
Lançamento do evento nas redes sociais	15/04/2019
Abertura das inscrições pelo Website do HackNit	31/05/2019
Fim das inscrições pelo Website do HackNit	05/07/2019



## **Anexo II**

### **Modelo de Proposta de Patrocínio**

À

Secretaria de Planejamento, Orçamento e Modernização da Gestão – SEPLAG,

Ref: Chamada Pública nº 190000260/2019

HackNit – Serviços Inteligentes para a Cidadania

Pela presente ..... (nome da proponente), com sede no município de ..... (indicar município) na rua ....., nº ..... (indicar endereço), inscrita no CNPJ/MF sob nº ..... (indicar), ofertamos nosso patrocínio para a cota (cotas) constantes do Edital de Chamada Pública, a saber:

Cota ..... (descrever a cota do Edital de Chamada Pública a ser patrocinada).

---

(nome da proponente)

---

(carimbo e assinatura do representante legal)



### **Anexo III**

#### **Minuta de Contrato de Patrocínio**

**CONTRATO DE PATROCÍNIO, FIRMADO ENTRE O MUNICÍPIO DE NITERÓI, REPRESENTADO NESTE ATO PELA SECRETARIA DE PLANEJAMENTO, ORÇAMENTO E MODERNIZAÇÃO DA GESTÃO E [NOME DA SOCIEDADE]**

Pelo presente contrato, de um lado, Prefeitura Municipal de Niterói, por meio da Secretaria de Planejamento, Orçamento e Modernização da Gestão, com sede no município de Niterói, estado do Rio de Janeiro, na Rua ....., inscrita no CNPJ/MF sob n.º ....., doravante designada simplesmente **PATROCINADA** e, de outro, a sociedade \_\_\_\_\_, inscrita no CNPJ/MF sob n.º \_\_\_\_/\_\_\_\_-\_\_\_\_, com sede na \_\_\_\_\_ n.º \_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ - \_\_, doravante designada simplesmente **PATROCINADORA**, representadas neste ato por seus representantes legais ao final designados e assinados, têm entre si justo e acordado o contrato de patrocínio, mediante as seguintes cláusulas e condições:

#### **1. OBJETO**

- 1.1. Constitui objeto do presente contrato o patrocínio/apoio do evento “HackNit”, para fornecimento de bens/serviços nas condições descritas no Edital de Chamada Pública, para o item/itens ofertado(s) na Proposta de patrocínio - Anexo III, integrante deste contrato, a ser realizado no período compreendido das 18 horas do dia 14/06/2019 às 18 horas do dia 12/07/2019, nas dependências da Secretaria de Planejamento, Modernização da Gestão e Controle, sita à Rua da Conceição, 67, Centro, Niterói – RJ, 24020-084.



## **2. LOCAL, PRAZO E CONDIÇÕES DE ENTREGA**

2.1. O objeto do patrocínio deverá ser entregue no endereço da PATROCINADA à Rua da Conceição, 67, Centro, Niterói – RJ, 24020-084, em prazo adequado à realização do evento, na forma do instrumento convocatório.

## **3. OBRIGAÇÕES DA PATROCINADORA**

3.1. Cumprir os prazos e atender integralmente a todas condições e especificações estabelecidas neste Acordo e no Edital CHAMADA PÚBLICA Nº 190000260/2019.

3.2. Honrar os pagamentos e/ou a oferta de bens/serviços, conforme formulado na sua proposta (ANEXO II), conforme previsto no Edital CHAMADA PÚBLICA Nº 190000260/2019.

3.3. Prestar todos os esclarecimentos que forem solicitados pelo Município, atendendo de imediato às solicitações de seus representantes.

## **4. OBRIGAÇÕES DA PATROCINADA**

4.1. Autorizar a utilização da logomarca da PATROCINADORA, bem como outras formas de divulgação da marca, conforme previsto no item 3 do Edital CHAMADA PÚBLICA Nº 190000260/2019.

4.2. Não haverá exclusividade da logomarca da PATROCINADORA, sendo permitida a exibição da logomarca de outras empresas, em tamanho e nas formas correspondentes ao item de patrocínio respectivo, nos termos do item 3 do Edital CHAMADA PÚBLICA Nº 190000260/2019.

4.3. Zelar para a boa divulgação da empresa PATROCINADORA, sendo vedada a publicação de textos a ela referentes que não tenham sido previamente por ela autorizados.

4.4. Prestar as informações necessárias à boa execução do objeto deste Contrato.

## **5. DAS CONDIÇÕES DE REALIZAÇÃO DO PATROCÍNIO**

5.1. Os bens e serviços descritos nas cotas adotado pela PATROCINADORA deverão ser entregues em prazo adequado à realização do HackNit.



5.2. O logotipo vetorizado da empresa deverá ser apresentado até dia 15 de julho de 2019, pelo e-mail **hacknit@seplag.niteroi.rj.gov.br**.

5.3. A publicidade a ser explorada pelos patrocinadores limita-se àquela prevista no Item 3, que é vinculada à realização do HackNit, não sendo contempladas outras formas.

## **6. VIGÊNCIA**

6.1. O presente contrato vigorará da data de sua assinatura até 30 (trinta) dias após a realização do evento.

## **7. RESCISÃO**

7.1. O presente Contrato poderá ser rescindido mediante prévia notificação extrajudicial, sem prejuízo das indenizações por perdas e danos sofridas, nas seguintes hipóteses:

- a) inobservância ou inadimplemento de qualquer das cláusulas ou condições deste contrato, ou ainda, de qualquer disposição legal a que estiver sujeita qualquer das partes, ressalvadas as hipóteses de caso fortuito ou força maior, nos termos do artigo 393 do Código Civil Brasileiro;
- b) falência, dissolução ou liquidação judicial ou extrajudicial de qualquer das partes, requeridas ou homologadas;
- c) incapacidade técnica, negligência, imprudência ou imperícia na realização do objeto ou, ainda, má fé, devidamente comprovada, de qualquer das partes;
- d) atraso ou lentidão na execução do objeto, bem como a sua não realização nos prazos e formas pactuadas, sem justificativa aceita pela PATROCINADA;
- e) a prática de atos, pela PATROCINADORA que importem em descrédito comercial ou risco à imagem do Projeto ou da PATROCINADA;
- f) suspensão do evento pela PATROCINADA;

## **8. DISPOSIÇÕES FINAIS**

8.1. O presente contrato é firmado em caráter irrevogável e irretratável, obrigando as partes por si só e a seus sucessores a qualquer título.





8.2. Qualquer omissão ou tolerância das partes no exigir o estrito cumprimento das cláusulas e condições deste contrato ou no exercer uma prerrogativa dele decorrente, não constituirá renúncia e nem afetará o direito da parte PATROCINADA em exercê-lo a qualquer tempo.

8.3. Todas as notificações, comunicações e avisos exigidos ou permitidos nos termos deste Contrato deverão ser efetuados por escrito e entregues a cada parte através de carta registrada com aviso de recebimento, fax com comprovante de transmissão ou via e-mail, sendo esta última forma preferencial.

8.4. As cláusulas deste contrato prevalecerão sempre em relação a qualquer acordo verbal ou escrito ajustado anteriormente ou posteriormente à data de sua assinatura, bem como em relação às disposições eventualmente conflitantes com o edital que o originou, a menos que sejam expressamente revogadas pelas partes através de retificação a este contrato.

8.5. O disposto neste contrato não poderá ser alterado ou emendado pelas partes a não ser por meio de Termo Aditivo.

## **9. ANEXOS**

9.1. Integram o presente contrato, os seguintes anexos:

ANEXO I - Termo de Referência

ANEXO II- Proposta de Patrocínio

ANEXO III – Minuta de Contrato de Patrocínio

ANEXO IV - Declaração de inexistência de fato impeditivo superveniente - Ciência e concordância do Edital

## **10. FORO**

10.1. As partes elegem o foro da Comarca de Niterói, como único competente para conhecer e dirimir quaisquer questões oriundas do presente contrato, com expressa renúncia de qualquer outro foro, por mais privilegiado que seja.

E, por estarem assim justas e contratadas, firmam o presente instrumento em duas vias de igual teor, na presença das testemunhas abaixo consignadas.



PREFEITURA  
**NITERÓI**  
TRABALHANDO SÉRIO,  
SUPERANDO DESAFIOS.

PLANEJAMENTO,  
ORÇAMENTO E  
MODERNIZAÇÃO  
DA GESTÃO

....., XX de XXXXXXXXXX de 2019.

---

Secretaria de Planejamento, Orçamento e Modernização da Gestão – SEPLAG

Prefeitura Municipal de Niterói

---

Patrocinadora

---

Testemunha I

---

Testemunha II



## Anexo IV

### **Declaração de inexistência de fato impeditivo superveniente - Ciência e concordância do Edital – Atendimento aos requisitos para a celebração de patrocínio – Cumprimento da legislação de regência - Condições materiais e de recursos humanos**

À

Secretaria de Planejamento, Orçamento e Modernização da Gestão – SEPLAG,

Ref: Chamada Pública nº 190000260/2019

HackNit – Serviços Inteligentes para a Cidadania

Pela presente declaramos a inexistência de qualquer fato impeditivo que obste a nossa participação nesta CHAMADA PÚBLICA Nº 190000260/2019, estando esta empresa absolutamente regular no ponto de vista jurídico; que estamos cientes e concordamos com as disposições previstas no Edital e em seus anexos, bem como nos responsabilizamos, sob as penas da lei, pela veracidade e legitimidade das informações e documentos apresentados durante o processo de seleção.

Declaramos, ainda, que atendemos a todos os requisitos para celebração do contrato de patrocínio, e que esta sociedade e seus dirigentes não incorrem em nenhuma das hipóteses previstas na legislação de regência impeditivas da formalização da aludida parceria e que dispomos de condições materiais, inclusive recursos humanos necessários à execução do objeto.

Local e data

---

(nome da empresa)

---

(cargo e assinatura do representante legal)