



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:
--------------------	--------------	-----------------	-------------

**EDITAL DE CHAMADA PÚBLICA PARA CAPTAÇÃO DE PATROCÍNIO Nº
190000367/2020 REFERENTE À REALIZAÇÃO DO HACKNIT 2020 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 04 de setembro a 04 de outubro de 2020, 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



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:
--------------------	--------------	-----------------	-------------

objetivo de desenvolver soluções tecnológicas inovadoras e aplicáveis que otimizem os serviços prestados pela PMN.

- 2.2. O HackNit será realizado de **maneira online**, devido às restrições impostas pela pandemia de COVID-19.
- 2.3. O evento (HackNit) ocorrerá entre os dias **23 e 25 de outubro**, respeitando a programação disposta no Anexo I (Termo de Referência) deste Edital, reservando à Comissão Organizadora, o direito de alterá-la caso julgue necessário.
- 2.4. O HackNit deste ano apresentará “Cidades Inteligentes” como tema.
- 2.5. O público-alvo do HackNit é composto por estudantes, profissionais e entusiastas nos temas relacionados a aplicações e serviços digitais para cidades.
- 2.6. Eventuais alterações nas datas, programação e escopo do evento serão comunicadas pelos meios digitais relativos ao evento.

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 abaixo.
- 3.2. Os serviços deverão ser realizados, antes, durante ou posteriormente ao evento, dependendo de sua natureza.
- 3.3. As cotas estão divididas conforme lista abaixo:

3.3.1. Cota 1 – Premiação Maratona

PREMIAÇÃO		
CONTRAPARTIDA: Apoiador premium		
ITEM	DESCRIÇÃO	QUANTIDADE
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



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:
--------------------	--------------	-----------------	-------------

Prêmio para a equipe em terceiro lugar	R\$5.000 oferecidos em dinheiro ao ganhador	1
--	---	---

3.3.1.1. O pagamento deverá ser realizado diretamente na conta bancária informada no formulário de inscrição da equipe em um prazo de 30 (trinta) dias após o último dia da maratona.

3.3.2. Cota 2 – Premiação Gamificação

PREMIAÇÃO		
CONTRAPARTIDA: Apoiador		
ITEM	DESCRIÇÃO	QUANTIDADE
Cursos (on-line)	Curso (on-line) de carga horária mínima de 10h, para todos os integrantes da equipe vencedora, sobre temas afins à maratona.	5

3.3.3. Cota 03- Infraestrutura de Nuvem

INFRAESTRUTURA DE NUVEM E SERVIÇOS		
CONTRAPARTIDA: Apoiador		
ITEM	DESCRIÇÃO	QUANTIDADE
Prover infraestrutura de TI em nuvem para atender ao evento	Fornecimento de voucher para Cloud Computing no valor mínimo de US\$ 400,00 (por equipe)	30
Suporte técnico	Suporte técnico ininterrupto durante as 60 horas do evento.	1

3.3.4. Cota 04 – Palestras e workshops

GESTÃO DO CONHECIMENTO		
CONTRAPARTIDA: Apoiador		
ITEM	DESCRIÇÃO	QUANTIDADE
Palestra	Palestras, Workshops, cursos e/ou similares ministrados para o projeto “Núcleos de Inovação”.	1

3.3.5. Cota 05 – Oferta de mentores



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:
--------------------	--------------	-----------------	-------------

GESTÃO DO CONHECIMENTO		
CONTRAPARTIDA: Apoiador		
ITEM	DESCRIÇÃO	QUANTIDADE
Mentores	Disponibilização de pelo menos 10 (dez) mentores que cubram os 3 (três) dias do evento	1

3.3.6. Cota 06 – Programa de Pré-incubação

MENTORIAS		
CONTRAPARTIDA: Apoiador premium		
ITEM	DESCRIÇÃO	QUANTIDADE
Pré-Incubação	<ul style="list-style-type: none">• Público-alvo: 5 equipes provenientes do HackNit (15 a 25 pessoas no total)• Duração mínima: 1 mês (ano de 2020)• Atividades e conteúdos on-line <p>Seriam realizados workshops, palestras, mentorias de maneira geral, e orientações específicas para cada equipe, levando em consideração seu produto, estágio de maturidade e mercado. O programa seria aplicado por parceiros com experiência comprovada em programas do tipo, envolvendo profissionais especializados.</p>	5 equipes

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

3.4.1. Apoiador premium

Apoiador Premium
<ol style="list-style-type: none">1. Fala de 5 minutos durante o encerramento;2. Anúncio do apoiador pelo Mestre de Cerimônias na abertura e encerramento do HackNit;3. Inserção do logo no site oficial do HackNit, em posição de destaque, com a identificação “Apoiador Premium”;4. Inserção do logo em peças publicitárias digitais da Prefeitura;

3.4.2. Apoiador



Processo n°	Data:	Rubrica:	Fls:
--------------------	--------------	-----------------	-------------

Apoiador
<ol style="list-style-type: none">1. Anúncio do apoiador pelo Mestre de Cerimônias na abertura e encerramento do HackNit;2. Inserção do logo no site oficial do HackNit com a identificação “Apoiador”;3. Inserção do logo em peças publicitárias digitais da Prefeitura;

- 3.5. O proponente poderá apresentar proposta para mais de uma cota.
- 3.6. Os interessados em colaborar com o HackNit, fornecendo bens e serviços não previstos nas cotas descritas no Subitem 3.3 ou ainda oferecendo apenas uma parcela das cotas devem apresentar uma proposta formal, descrevendo os itens fornecidos.
- 3.6.1. A proposta será avaliada pela Comissão Organizadora do HackNit e acatada somente caso seja vantajosa para a realização do evento.
- 3.6.2. Algumas cotas poderão ser escolhidas por mais de um patrocinador/apoiador, cabendo à Comissão Organizadora decidir pela aceitação ou não de mais de uma proposta para cada cota.

4. DAS PROPOSTAS

- 4.1. Caso uma pessoa física ou pessoa jurídica se interesse por alguma das cotas descritas no subitem 3.3, deverá enviar, por meio digital, ao e-mail **hacknit@seplag.niteroi.rj.gov.br**, o **Anexo II – Modelo de Intenção de Patrocínio - assinado e escaneado**, demonstrando interesse em oferecer o serviço ou produto(s) em questão.
- 4.2. O prazo para o envio será até às 17h do dia 04 de outubro de 2020. Caso julgue necessário, a Comissão Organizadora pode estender este prazo, se entender que nenhuma parte será prejudicada com a prorrogação.
- 4.3. Após o recebimento dos “Modelos de Intenção de Patrocínio” via digital, a Comissão Organizadora enviará aos interessados, o Anexo III, IV e V (Minuta de



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:

Contrato de Patrocínio, Declaração de Fato Impeditivo e Declaração de Veracidade dos Documentos) para efetivação da parceria.

- 4.4.** Por conta da pandemia de COVID-19, Os Anexos III, IV, e V deverão ser enviados assinados e escaneados para o e-mail hacknit@seplag.niteroi.rj.gov.br até às 17h do dia 14 de outubro de 2020. Os documentos de habilitação descritos no item 5 também deverão ser enviados ao e-mail hacknit@seplag.niteroi.rj.gov.br . **Prorrogações de prazos serão analisadas caso a caso**, desde que não haja prejuízo à realização do evento e a terceiros.
- 4.5.** Serão permitidas alterações do modelo enviado pela Comissão Organizadora, desde que não seja alterado o objeto do patrocínio nem as contrapartidas a serem oferecidas pela Prefeitura Municipal de Niterói.
- 4.6.** O proponente se compromete pela veracidade das informações e documentos enviados pela forma eletrônica, sendo exclusivamente responsável por estas informações.
- 4.7.** 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;



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:

- 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.
 - i) Declaração de veracidade dos documentos fornecidos via digital (Anexo V)
- 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, conforme Anexo V.
- 5.3.** A proponente poderá, em caráter **opcional**, 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;



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:
--------------------	--------------	-----------------	-------------

b) Certificado de Regularidade do Fundo de Garantia do Tempo de Serviço - CRF/FGTS;

c) Certidão Negativa de Débitos Trabalhistas – CNDT.

5.4. O não envio das certidões descritas no item 5.3, ou de certidões positivas com efeito de negativas (art. 206 do Código Tributário Nacional c/c art. 34 da Lei 13.019/2015) não acarretará em desclassificação da proponente.

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 04 de setembro a 04 de outubro poderá qualquer interessado apresentar a intenção de patrocínio, em conformidade com o item 4 do presente edital.



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:

- 7.3.** As propostas recebidas e os documentos de habilitação serão avaliados em até 10 (dez) 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 do Item 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, e caso não seja possível que duas instituições prestem o mesmo serviço.
- 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



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:
--------------------	--------------	-----------------	-------------

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 10 (dez) 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 notificados através de comunicação eletrônica ou telefônica para a assinatura do Contrato de Patrocínio, dentro do prazo estipulado no item 4.4, cabendo prorrogação caso não haja prejuízo ao evento nem a terceiros.



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:

- 8.4.** Farão parte integrante do Contrato de Patrocínio, independentemente de transcrição, as instruções contidas neste Edital, e os documentos nele referenciados.
- 8.5.** 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 na página da HackNit 2020, <http://www.hacknit.niteroi.rj.gov.br>
- 8.6.** Divulgado o resultado da Chamada Pública, os demais participantes do certame poderão interpor **recurso**, no prazo de 2 (dois) dias úteis contados da divulgação.
- 8.7.** 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.
- 8.8.** Os recorrentes poderão obter cópia dos elementos de instrução que se mostrarem pertinentes à defesa de seus interesses arcando com os respectivos custos.
- 8.9.** Interposto recurso, será dada ciência da sua interposição aos demais participantes da Chamada Pública, por meio do sítio eletrônico do evento HackNit 2020, <http://www.hacknit.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 8.7, sendo facultado o encaminhamento pelo endereço eletrônico hacknit@seplag.niteroi.rj.gov.br, observado em qualquer das hipóteses referidas, o horário compreendido das 9h às 18h.
- 8.10.** 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.



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:

- 8.11.** 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.
- 8.12.** Da decisão a que se refere o item 8.11, não caberá novo recurso.
- 8.13.** 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 a assinatura do Contrato de Patrocínio, dentro do prazo estipulado no item 4.4, cabendo prorrogação caso não haja prejuízo ao evento nem a terceiros.
- 9.2.** O patrocínio se dará em troca da contrapartida publicitária do nome ou logomarca da Proponente, enviada pelo próprio, nos espaços 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 60 (sessenta) dias após a realização do evento.
- 9.4.** A adjudicatária deverá comprovar a manutenção das condições demonstradas na habilitação para assinar o contrato, em caso de documento cuja validade tenha sido ultrapassada.
- 9.5.** 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



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:
--------------------	--------------	-----------------	-------------

- 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, exclusivamente de forma eletrônica, pelo endereço eletrônico: **hacknit@seplag.niteroi.rj.gov.br**, indicando no assunto “Edital Chamada Pública nº 190000367/2020”.
- 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



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:
--------------------	--------------	-----------------	-------------

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 do HackNit 2020: www.hacknit.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.

Anexo V - Declaração de veracidade dos documentos enviados digitalmente

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, 04 de setembro de 2020

ELLEN CRISTINE BONADIO BENEDETTI

Secretária de Planejamento,

Orçamento e Modernização da Gestão



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:
--------------------	--------------	-----------------	-------------

Anexo I



TERMO DE REFERÊNCIA: HACKNIT 2020

01 APRESENTAÇÃO

O contexto de pandemia de COVID-19 transformou completamente todos os setores da vida em sociedade. Impactos econômicos, políticos e sociais foram ampliados com a disseminação do vírus, enquanto a comunidade científica não encontra uma cura. Diante disso, agentes públicos são instados a buscar maneiras de minimizar tais impactos, e ao mesmo tempo, contribuir com os esforços na busca por uma vacina e/ou um tratamento específico para a doença.

A tecnologia se coloca como uma ferramenta poderosa nesta situação, pois permite uma ampliação do conhecimento a respeito do vírus e, conseqüentemente, baliza a melhora na eficiência dos protocolos utilizados. Além disso, a tecnologia se torna a base das relações sociais e da manutenção de serviços, nestes dias de distanciamento social obrigatório e redução das atividades “não-essenciais”.



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:
--------------------	--------------	-----------------	-------------

Sendo assim, a Prefeitura de Niterói, em seu objetivo de tornar-se uma cidade única em termos de qualidade de vida, busca atualizar-se neste novo contexto, utilizando as ferramentas que se colocam como necessárias neste momento. No que tange ao HackNit - a maratona tecnológica da cidade - a Organização acredita que neste momento, sua realização é ainda mais relevante, visto a necessidade que a Administração Pública tem em se adequar ao atual contexto, e propor medidas para solucionar problemas e minimizar impactos relativos à pandemia. No momento em que estamos, a união de esforços entre Sociedade, Academia e Governo é essencial para criarmos soluções mais assertivas, criativas e adequadas.

Considerando, então, a pandemia de Covid-19, a Comissão Organizadora propõe a discussão de um novo formato 100% online para evitar as aglomerações de um evento deste porte, mantendo os objetivos do HackNit na prospecção de soluções para a cidade.

02 JUSTIFICATIVA

A proposta do *hackathon* para o setor público se apoia no empoderamento dos cidadãos como atores importantes na constituição de políticas públicas, e coloca a tecnologia como ferramenta de mudança. Ao mobilizar diversos órgãos dentro do município, o *hackathon* estimula a política de dados abertos como cultura organizacional dentro da Prefeitura Municipal de Niterói.

A proposta do HackNit é se manter sempre atualizado, colocando em pauta novas tecnologias e novos desafios, de maneira contínua e contundente, visando fomentar a agenda da inovação no município de Niterói. Desta forma, as edições anuais da maratona permitem que o setor público consiga trazer sempre novas soluções para os desafios da cidade.

03 OBJETIVOS E METAS

Ao início do planejamento do evento deste ano, a Organização havia planejado alguns objetivos e metas que foram revisados devido ao contexto e às limitações decorrentes da pandemia. Conceitualmente, o HackNit possui diversos objetivos, desde a criação de soluções tecnológicas para problemas vividos pela cidade, até o incremento da disponibilização de dados abertos, e do fomento à capacitação dos servidores com relação à inovação. Sob o olhar prático, o objetivo do HackNit é a realização da maratona tecnológica de maneira eficiente, eficaz e efetiva.



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:
--------------------	--------------	-----------------	-------------

03.1 Objetivos HackNit 2020

O HackNit 2020 possui alguns objetivos e metas específicos explicitados a seguir:

3.1. Participação popular na escolha dos desafios

Durante o período de 02 a 19 de março, a população de Niterói foi incentivada a escolher três, dos sete, eixos do NQQ que servirão de base para a execução do HackNit 2020. Devido à pandemia, a Organização achou por bem incluir um novo eixo, relativo aos impactos socioeconômicos da pandemia para a cidade; de qualquer forma, é provável que todos os desafios propostos pelas secretarias se relacionem com aspectos da pandemia de alguma forma.

Meta: Escolha dos três eixos do NQQ balizadores do HackNit pelo portal Colab.re.
REALIZADO.

3.2. Ampliação do número de secretarias e aumento da cultura de inovação

O HackNit 2020 nasceu com a proposta de desafios transversais, comandados por secretarias trabalhando em conjunto. A decisão por utilizar os eixos do NQQ serviria justamente a este propósito, pois sua amplitude permite que secretarias pensem em desafios mais amplos que as contemplem. O projeto dos “Núcleos de Inovação” deveria ser um impulsionador deste trabalho em equipe, guiando a capacitação dos servidores para serem “pontos focais” de inovação dentro de seus departamentos.

Meta: Escolha de três ou quatro secretarias para concepção de cada desafio.

REALIZADO

Meta: 90% das secretarias aceitarem participar do projeto e construir os desafios para o evento.

INICIADO

Meta: Implementar o projeto “Núcleos de Inovação” de formação de servidores em conjunto com o desenvolvimento de desafios do HackNit

INICIADO

3.3. Manutenção e ampliação do engajamento



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:

Durante o período de quarentena, algumas atividades do projeto HackNit foram suspensas devido à incerteza da extensão do isolamento social e também pelo foco dado à Municipalidade ao combate da pandemia. Para manter-se o engajamento dos seguidores do HackNit, a Organização decidiu por ampliar a quantidade de Warm-Ups - palestras sobre temas variados relacionados ao evento - de maneira a gerar novos conteúdos.

Meta: ampliar a marca HackNit por meio do aumento do número de seguidores das redes próprias e criação de canal no Youtube.

REALIZADO

3.4. Implantação da gamificação

Uma das principais novidades do HackNit este ano é a questão da gamificação. A 'gamification' é uma metodologia que se utiliza de elementos comuns aos jogos em circunstâncias que não se limitem ao entretenimento. Emprega-se a lógica dos games a outros propósitos, facilitando o acesso de forma mais dinâmica do que outros métodos. Essa técnica, geralmente, é usada para atrair e engajar pessoas, promover algum processo e motivar determinadas ações do público-alvo. Assim, um sistema de pontuação e rankings são criados na busca por um objetivo claro a ser alcançado, sendo garantidas recompensas ao completar as missões.

O HackNit 2020 irá se apropriar dessa estratégia para aumentar o envolvimento dos participantes. A contar das inscrições, serão disponibilizados pontos para equipes que cumprirem diversas ações, como por exemplo: visualização das warm-ups, interação nas redes sociais, entrega de alimentos não-perecíveis e utilização de softwares livres entre outras.

Meta: consolidar o sistema de gamificação e amplificar engajamento das equipes (comprovado por índices como aumento do número de inscritos, publicidade orgânica do evento, etc.).

EM ANDAMENTO

3.5. Ampliação de soluções com uso de softwares livres

Nos anos anteriores a Organização observou uma certa confusão por parte dos participantes quanto à criação de soluções com uso de softwares livres, principalmente pelo fato da própria Municipalidade utilizar softwares pagos que podem ser importantes na concepção destes produtos. Sendo assim, a Organização optou por não descontar



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:
--------------------	--------------	-----------------	-------------

pontos caso haja uso de softwares pagos, desde que essenciais para o uso da solução, além de incentivar o uso de softwares livres por meio da gamificação.

Meta: metade das soluções apresentadas devem ter licença GPL. Em termos gerais, a GPL baseia-se em 4 liberdades:

1. A liberdade de executar o programa, para qualquer propósito (liberdade nº 0)
2. A liberdade de estudar como o programa funciona e adaptá-lo às suas necessidades (liberdade nº 1). O acesso ao código-fonte é um pré-requisito para esta liberdade.
3. A liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar ao seu próximo (liberdade nº 2).
4. A liberdade de aperfeiçoar o programa e liberar os seus aperfeiçoamentos, de modo que toda a comunidade beneficie deles (liberdade nº 3). O acesso ao código-fonte é um pré-requisito para esta liberdade.

3.6. Desenvolvimento de soluções apresentadas no HackNit

Uma das maiores cobranças dos participantes da maratona é a continuidade das soluções apresentadas durante o evento. Por parte da Prefeitura, é interessante que haja um retorno mais efetivo dos recursos aplicados neste evento, e por isso, a Organização está se esforçando para que haja um acompanhamento maior das equipes posteriormente ao hackathon.

Meta: Implementar duas soluções apresentadas durante o HackNit 2020 no prazo de um ano.

A INICIAR

04 PÚBLICO-ALVO E INSCRIÇÃO

O público-alvo do HackNit é bem variado, compreendendo pessoas de diferentes formações e experiências. A proposta do evento é mobilizar indivíduos de diversas áreas, sejam eles programadores, profissionais ligados ao desenvolvimento de *software*, *designers*, empreendedores, interessados por temas sensíveis à administração pública e até cidadãos que queiram contribuir para a solução de desafios da cidade de Niterói.

Baseados nas lições aprendidas nas edições anteriores, nesta edição se resolveu manter o formato de **inscrição de grupos de 03 a 05 pessoas**, não sendo possível se inscrever



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:

individualmente. Quanto às novidades desta edição, a Organização sugerirá às equipes que possuam em seus quadros os respectivos perfis - cada participante deverá informar em qual(is) perfil(is) se encaixa, porém, **não** haverá nenhuma cláusula que obrigue um número mínimo de cada perfil:

Desenvolvedor: responsáveis pela programação e desenvolvimento das linhas de código da solução a ser apresentada;

Designer: responsáveis pela criação da interface da solução com o usuário, atentando-se aos aspectos tangíveis e os sensoriais;

Empreendedor: responsáveis por garantir a viabilidade e a adequação da solução ao desafio proposto;

Entusiasta: entusiastas e estudiosos que possuam conhecimentos específicos relacionados às grandes áreas a serem abordadas.

04.1. INSCRIÇÃO

As inscrições deverão contemplar os dados pessoais de todos os integrantes da equipe, sendo definidos o líder e o nome da equipe no momento da inscrição. Serão permitidas 02 (duas) trocas e/ou inclusões de nomes durante todo o período de inscrição, exceto do líder e o nome da equipe, por meio de envio de e-mail ao Comitê Organizador. Os dados bancários do líder deverão ser informados no momento da inscrição.

As inscrições deverão ocorrer entre 25 de agosto e 09 de outubro (a data pode ser alterada), sendo um processo totalmente digital. Haverá um limite de 30 equipes inscritas.

Todos os participantes deverão ter idade acima de 18 anos e todas as informações relativas à inscrição estarão contidas no “Edital de Participantes” a ser divulgado e publicado no Diário Oficial do Município.

05 TEMA

Dando continuidade aos eventos anteriores, os projetos deverão estar alinhados ao **tema** do HackNit, que este ano será **Smart Cities, ou Cidades Inteligentes**, com foco em um dos desafios a serem divulgados na abertura do evento. Apesar de ser um conceito abrangente, utilizaremos o entendimento da União Europeia¹, que define “cidade inteligente” como local onde sistemas e serviços são mais eficientes com o uso de

¹ Fonte: União Europeia https://ec.europa.eu/info/eu-regional-and-urban-development/topics/cities-and-urban-development/city-initiatives/smart-cities_en Acesso em 18/11/2019



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:

tecnologias para benefício dos cidadãos [*tradução livre*]. Cidades inteligentes utilizam as tecnologias de informação e comunicação para melhor uso dos recursos, menor emissão de poluentes, melhorias no sistema público de transporte e saneamento, além da preocupação com a segurança e a acessibilidade dos ambientes.

Com relação às tecnologias, a sugestão do primeiro HackNit (em 2018) era por aplicativos *web mobile*, enquanto no segundo, em 2019, foram sugeridos os temas de Internet das Coisas, Inteligência Artificial e Conectividade entre Sistemas. Na edição de 2020, o HackNit não tornará obrigatório o uso de nenhuma tecnologia específica, porém recomendará que **as soluções engajem a população a trabalhar em conjunto com a Prefeitura** na resolução dos problemas. Portanto o tema da edição de 2020 alia o conceito de *smart cities* com a proatividade do cidadão como fundamental para a construção de uma cidade melhor.

Para incentivar esta proatividade, o HackNit 2020 será todo “gamificado” de maneira a fomentar o engajamento dos participantes desde o período de inscrições, por meio de “recompensas” e “acumulações de pontos”.

6 DESAFIOS

Inicialmente, nesta edição, os desafios seriam baseados somente nas áreas de resultado estipuladas no planejamento estratégico “Niterói Que Queremos”, pensado para o prazo de 20 anos, entre 2013-2033:

1- Niterói Organizada e Segura : estruturada, bem cuidada, sem riscos, onde é fácil ir de um ponto a

outro.

2- Niterói Saudável : capaz de promover e cuidar da saúde da sua população e suas causas estruturais básicas.

3- Niterói Escolarizada e Inovadora : conhecedora e avançada, a partir de um sistema de ensino de

alta qualidade, em um ambiente fortemente inovador.

4- Niterói Próspera e Dinâmica : empregadora e geradora de riqueza para todos, ao passo que a

tecnológica, diversificada e empreendedora.

5- Niterói Vibrante e Atraente : Maravilhosa, aconchegante, sustentável e divertida.



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:

6- Niterói Inclusiva : promotora de oportunidades para todos, apoiando os que têm menos condições

de acessá-las.

7- Niterói Eficiente e Comprometida : transparente, participativa e resolutiva, voltada a resolver os

problemas dos cidadãos, com perspectiva regional.

Conforme consulta popular realizada no portal Colab.re entre os dias 02/03 a 19/03, os 03 (três) eixos escolhidos para serem trabalhados no HackNit 2020 foram:

- Niterói Organizada e Segura
- Niterói Escolarizada e Inovadora
- Niterói Saudável

Com o contexto da pandemia, optou-se por manter os eixos escolhidos, adicionando um quarto, relativo ao “Desenvolvimento socioeconômico pós-Covid-19”. De qualquer forma, durante o desenvolvimento dos desafios junto às secretarias, é provável que o tema da pandemia perpassasse os outros eixos também.

6.1. Desenvolvimento dos desafios / Núcleos de Inovação

O HackNit 2020 apresenta mais uma novidade: a inclusão do projeto “Núcleos de Inovação” cujo objetivo seria a capacitação dos servidores por meio de palestras relacionadas ao HackNit, ministradas por parceiros privados e públicos do projeto. O calendário já estava definido, e uma reunião inicial havia sido feita em março.

A partir da escolha dos eixos do “Niterói Que Queremos”, a SEPLAG convidou as secretarias para participarem do HackNit 2020, por meio de ofício, em que cada órgão definiria de 02 a 03 pessoas para comporem os Núcleos de Inovação, e se transformarem em “pontos-focais” de Inovação, dentro de suas respectivas secretarias.

Por conta da pandemia, este processo foi paralisado, porém com a retomada do projeto, ele foi adaptado para um formato totalmente online com a participação dos servidores das secretarias selecionadas.



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:
--------------------	--------------	-----------------	-------------

Neste projeto está sendo estimulado o trabalho em equipe entre as secretarias, visto que cada eixo temático terá apenas um desafio correspondente, o que permitirá que grupos de secretarias diferentes pensem em um desafio que atenda a todos do grupo.

06.2 Dados abertos

Como forma de garantir soluções resolvam 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.

Neste ano, com a proposta de “transversalizar” os desafios, primeiramente será necessário que as secretarias se unam em grupos relacionados aos eixos escolhidos pela população do “Niterói Que Queremos”. A ideia dos Núcleos de Inovação, além de promover a capacitação dos servidores, é justamente favorecer um ambiente de colaboração e transparência.

Cada eixo do “NQQ” deverá ter um desafio escolhido, que será apresentado por um servidor no dia do evento e um representante de cada um dos órgãos envolvidos deverá permanecer no evento para auxiliar na ideação do protótipo que será desenvolvido.

Mas o desafio não se compõe só da apresentação; é necessário o fornecimento de dados fidedignos e estruturados. Em função disso, será conduzido um levantamento de dados relacionados a gargalos da Prefeitura que serão 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.

07 FORMATO

O evento ocorrerá de forma totalmente on-line, entre os dias 23 e 25 de outubro, totalizando 60 horas de maratona.

08 PROGRAMAÇÃO DO EVENTO (sujeita a modificações)



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:

23 de outubro - Sexta-feira

09h00. Abertura do evento

09h45. Resultados HackNit 2019

10h.00 Avisos sobre a maratona / Espaço para dúvidas

10h20 Apresentações dos desafios

11h00. Cronômetro iniciado

20h00. Entrega do resumo estruturado

24 de outubro - Sábado

20h00. Entrega do mapa de funcionalidades.

25 de outubro - Domingo

11h00. Entrega final (códigos, documentação, MVP, exceto slides) / Avaliação Técnica SEPLAG

13h00. Envio do resultado da avaliação aos jurados

14ho0. Envio dos pitches (ppt e vídeo) ao GitHub

15h00. Submissão dos pitches no youtube / Avaliação remota jurados

18h00. Agradecimento aos patrocinadores

18h15. Anúnciação do resultado / Fim do HackNit 2020

Pontos de controle podem ocorrer a qualquer hora.

09. AVALIAÇÃO E MENTORIAS



Processo n°	Data:	Rubrica:	Fls:
--------------------	--------------	-----------------	-------------

A proposta para esse ano é que haja dois tipos de avaliação: uma pelo Comitê Técnico da Seplag e outra por jurados escolhidos pela Organização. O Comitê Técnico faria uma avaliação completamente objetiva com base em um check-list que deverá ser cumprido e demonstrado pela equipe. Os membros do Comitê avaliarão a qualidade da documentação e dos códigos apresentados, além de serem responsáveis pela pontuação da gamificação. Caso a equipe cumpra os requisitos, ela poderá enviar o *pitch* ao corpo de jurados.

Por conta do novo formato, o número de jurados será reduzido e estes avaliarão de forma remota. Os jurados receberão os produtos enviados ao GitHub (repositório dos códigos) pelas equipes de acordo com o lançamento no portal. Os jurados acompanharão via Youtube a apresentação dos pitches, tendo um tempo para votar na plataforma designada. O resultado do HackNit deverá sair no domingo. Os critérios de avaliação e a formação do corpo de jurados será definida no Edital de Participantes.

Quanto às mentorias, estas serão realizadas de forma on-line, por meio de canais estipulados pela Organização. A sugestão inicial é que a apresentação dos desafios seja gravada e disponibilizada na plataforma que dará base ao HackNit. Será feito um regime de escala, onde os mentores estarão disponíveis online para todos os participantes, por meio de salas de conversa. Para que tudo ocorra bem, é imprescindível o comprometimento das secretarias com os horários acordados de mentorias.

10. WARM-UPS

As Warm-Ups surgiram com o propósito de serem um “esquenta” para o HackNit, levantando temas pertinentes ao universo *hacker* e ao contexto da cidade. Com a pandemia e a paralisação das atividades não-essenciais, as Warm-Ups migraram para o formato online e ganharam a função de levar um conteúdo de qualidade para a população em quarentena. Até o mês de agosto já foram realizadas 07 (sete) Warm-Ups e 01 (uma) Websérie, com a participação de membros da sociedade civil, da Administração Pública, da Academia, empresários, entre outros.

Abaixo segue a programação:

01: 07/04 Cidades Inteligentes

02: 28/04 Software Livre e Hackathons (gamificação)



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:

03: 12/05 Lei Geral de Proteção de Dados

04: 26/05 Inovação em Saúde: Como tirar uma startup do papel?

05: 16/06 Games e Startups

06: 29/06 Administração Pública no Século XXI

07: 15/07 (Mobilidade Urbana do futuro)

08: Websérie sobre Metodologia Ágil

09: Setembro (Estruturando startups)

10: Outubro (SiGEO, Pitches, Design Thinking, GitHub)

11 ATIVIDADE 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.

11.1 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, bem como os recursos públicos.

11.2 Divulgação dos resultados

As equipes premiadas serão divulgadas no Diário Oficial da Prefeitura Municipal de Niterói após o fim do evento. Além disso, os vencedores e as soluções de destaque serão divulgados nas redes sociais e no site do HackNit.

11.3 Pré-Incubação

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



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:

aplicações desenvolvidas durante o HackNit 2020 e poderão comercializá-las livremente. Fica a critério e esforço da Prefeitura a implementação pós-evento das soluções em seu âmbito.

Para garantir a continuidade das soluções e o amadurecimento das equipes, a Comissão Organizadora está tentando viabilizar por meio deste Edital de Patrocínio, um programa de Pré-incubação totalmente on-line para algumas equipes selecionadas do hackathon, conforme o desempenho destas por Eixo.

12 RECURSOS NECESSÁRIOS E CAPTAÇÃO

Para a realização do evento é importante a captação de 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 2020.

Por conta da pandemia, acreditamos que as empresas estejam menos propícias a disponibilizarem recursos para patrocínios, porém, com a execução de um *hackathon* on-line, a parte de infraestrutura digital se torna crucial para o evento.

De qualquer forma, o modelo de patrocínio manterá o padrão dos anos anteriores, em que a partir do mapeamento do evento, os serviços e equipamentos necessários foram divididos em cotas, as quais, qualquer empresa poderia se interessar em oferecer. Estas cotas são publicadas em Diário Oficial por meio de um Edital de Chamamento Público, junto com as contrapartidas ofertadas pela Prefeitura, que em geral, se resumem a espaços publicitários durante o evento e nas redes do HackNit.

13 DIVULGAÇÃO

Neste ano, por conta do período eleitoral e da pandemia de COVID-19, os meios de divulgação ficarão restritos às redes sociais da própria Prefeitura e do evento, além de divulgação em grupos de whatsapp e similares.



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:
--------------------	--------------	-----------------	-------------



Exemplo de arte de divulgação

14 INSCRIÇÕES

As inscrições dos participantes da maratona ocorrerão de forma digital entre os dias 25 de agosto e 09 de outubro, podendo ser postergadas caso seja de Interesse da Administração Pública. Serão selecionadas 30 (trinta) equipes para a maratona.

15 PREMIAÇÃO

As premiações em dinheiro manterão o valor da edição de 2019:

1º lugar: R\$ 25.000,00

2º lugar: R\$15.000,00

3º lugar: R\$ 5.000,00

Como premiação para a gamificação serão buscados, junto aos parceiros, cursos e mentorias, além da vaga no programa de pré-incubação, caso seja possível realizá-lo.



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:
--------------------	--------------	-----------------	-------------

Anexo II

Modelo de Intenção de Patrocínio

À

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

Ref: Chamada Pública nº 190000367/2020

HackNit 2020

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)



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:
--------------------	--------------	-----------------	-------------

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 04/09/2020 às 18 horas do dia 04/10/2020 por meio digital para o e-mail hacknit@seplag.niteroi.rj.gov.br.



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:

2. LOCAL, PRAZO E CONDIÇÕES DE ENTREGA

2.1. O objeto do patrocínio deverá ser entregue no prazo estipulado no item 1, por meio digital para o e-mail hacknit@seplag.niteroi.rj.gov.br.

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 190000367/2020.

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 190000367/2020.

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 190000367/2020.

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 190000367/2020.

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



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:

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 10 de outubro de 2020, 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 60 (sessenta) 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;



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:
--------------------	--------------	-----------------	-------------

7.2. Caso os itens acima não sejam observados, caberá a Comissão Organizadora em conjunto com a Procuradoria Geral do Município definirem o valor e a forma de ressarcimento cabível por parte da PATROCINADORA a 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- Modelo de Intenção de Patrocínio

ANEXO III – Minuta de Contrato de Patrocínio



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:
--------------------	--------------	-----------------	-------------

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

ANEXO V - Declaração de veracidade dos documentos enviados digitalmente

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.

....., XX de XXXXXXXXXX de 2020.

Secretaria de Planejamento, Orçamento e Modernização da Gestão – SEPLAG

Prefeitura Municipal de Niterói

Patrocinadora

Testemunha I

Testemunha II



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:
--------------------	--------------	-----------------	-------------

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 190000367/2020

HackNit 2020

Pela presente declaramos a inexistência de qualquer fato impeditivo que obste a nossa participação nesta CHAMADA PÚBLICA Nº 190000367/2020, 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)



Processo nº	Data:	Rubrica:	Fls:
--------------------	--------------	-----------------	-------------

Anexo V

Declaração de veracidade dos documentos enviados digitalmente

Conforme descrito no item 5.2.1. do Edital de Chamada Pública para captação de patrocínio nº 190000367/2020 referente à realização do HackNit da Prefeitura Municipal de Niterói, Eu, _____, RG nº _____, CPF nº _____, nacionalidade _____ representando a empresa/instituição: _____, profissão/cargo _____, residente e domiciliado em _____, atesta sob as penas da lei, serem cópias fiéis dos originais os seguintes documentos a serem enviadas à Secretaria de Planejamento, Orçamento e Modernização da Gestão.

- 1-
- 2-
- 3-
- 4-
- 5-
- 6-
- 7-
- 8-
- 9-
- 10-

Niterói, ____ de _____ de 2020

Assinatura