



Edital para Participantes – HackNit 2020

3º Hackathon da Prefeitura Municipal de Niterói

A Prefeitura Municipal de Niterói - PMN, por intermédio de sua **Secretaria de Planejamento, Orçamento e Modernização da Gestão - SEPLAG**, publica este regulamento, que dispõe sobre as regras e diretrizes aplicáveis ao **HackNit 2020 - o Hackathon da Prefeitura Municipal de Niterói**. É imprescindível a leitura deste documento por inteiro para que o participante possa melhor compreender e aproveitar o evento.

1. DISPOSIÇÕES GERAIS

- 1.1 O **HackNit** é um *hackathon*, evento que reúne na forma de maratona, programadores, profissionais ligados ao desenvolvimento de *software*, *designers*, empreendedores, professores e interessados por temas sensíveis à administração pública, com objetivo de desenvolver soluções tecnológicas inovadoras e aplicáveis que otimizem os serviços prestados pela **PMN**.
- 1.2 O **HackNit** será realizado de maneira online, por uma plataforma a ser escolhida pela Comissão Organizadora.
- 1.3 O evento ocorrerá em etapa única, entre os dias 23 de outubro e 25 de outubro (sexta-feira a domingo), respeitando a programação básica inicial disposta no item 5 deste regulamento.
- 1.4 O HackNit 2020 apresentará “Cidades Inteligentes” como tema.

2. INSCRIÇÃO

- 2.1 As inscrições são gratuitas e deverão ser realizadas por meio de preenchimento de formulário disponível no portal eletrônico do evento, no período de 17h00 (horário de Brasília) de 25/08/2020 até às 18h00 (horário de Brasília) de 09/10/2020. Não serão aceitas inscrições fora deste período.
 - 2.1.1 A SEPLAG reserva-se o direito de alterar o prazo de inscrição caso a Comissão Organizadora considere oportuno e conveniente.



Nesta situação, a SEPLAG comunicará tal decisão por meio do portal eletrônico do HackNit.

- 2.2 **Não** serão aceitas inscrições realizadas de forma individual. Os participantes deverão se inscrever em equipes de 03 (três) a 05 (cinco) pessoas, identificadas por meio dos dados a serem pedidos em formulário disponibilizado no site do evento (www.hacknit.niteroi.rj.gov.br), conforme Anexo II.
- 2.3 Sugere-se que as equipes possuam em seus quadros os perfis descritos abaixo. Não será obrigatório, porém será recomendado.
 - 2.3.1 Desenvolvedor: responsáveis pela programação e desenvolvimento das linhas de código da solução a ser apresentada;
 - 2.3.2 Designer: responsáveis pela criação da interface da solução com o usuário, atentando-se aos aspectos tangíveis e os sensoriais;
 - 2.3.3 Empreendedor: responsáveis por garantir a viabilidade e a adequação da solução ao desafio proposto;
 - 2.3.4 Entusiasta: entusiastas e estudiosos que possuam conhecimentos específicos relacionados às grandes áreas a serem abordadas.
- 2.4 Cada pessoa só poderá estar inscrita em uma única equipe.
 - 2.4.1 Não é responsabilidade da Comissão Organizadora verificar a duplicidade de participantes, porém, caso identifique tal ocorrência, ela pode contatar tal participante para que escolha somente uma equipe.
 - 2.4.2 As alterações descritas no item 2.7 serão avaliadas pela Comissão Organizadora e somente serão efetivadas se forem realizadas durante o período de inscrição.
- 2.5 Todos os inscritos deverão ter, no momento da inscrição, idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos.
- 2.6 Não serão aceitas inscrições de servidores públicos (permanentes ou temporários) da **Prefeitura Municipal de Niterói**, nem de seus funcionários terceirizados, estagiários ou qualquer colaborador de empresa prestadora de serviços à **PMN**.
- 2.7 Qualquer pedido de alteração de dados de inscrição, deverá ser encaminhado à Comissão Organizadora por intermédio do e-mail hacknit@seplag.niteroi.rj.gov.br, durante o período de inscrição.



- 2.7.1 O líder e o nome da equipe não poderão ser alterados, sob pena de cancelamento da inscrição.
- 2.7.2 As equipes poderão fazer até 02 (duas) modificações de membros da equipe.
- 2.7.3 Inscrições de equipes com menos de 03 (três) inscrições não serão aceitas.

- 2.8 Todos os participantes terão que aceitar o item no formulário on-line onde se lê "Aceito os termos relativos à cessão de direitos autorais relativos à solução proposta pela equipe durante a maratona" para confirmação da inscrição.
 - 2.8.1 Por motivos de redundância, o item acima valerá como o Anexo I anteriormente publicado, sendo inexigida sua entrega para validação das equipes.

- 2.9 O preenchimento do formulário não garante a vaga para participação no evento.

- 2.10 A **PMN** não se responsabiliza por possíveis falhas no sistema de inscrição online.

- 2.11 O candidato é responsável pela veracidade das informações fornecidas no momento da inscrição, podendo haver eliminação em caso de uso de dados falsos e/ou observância de má fé por parte do candidato.

- 2.12 Os participantes, no ato de sua inscrição no HackNit, concordam com o inteiro teor do presente Edital, autorizando a Prefeitura Municipal de Niterói, bem como aos demais parceiros e patrocinadores do HackNit, a título gratuito, a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar seus nomes, vozes, imagens e projetos, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet ou em qualquer outro meio de comunicação ou mídia, sem ônus, sem qualquer contraprestação e sem autorização prévia ou adicional.

3. SELEÇÃO

- 3.1 A Comissão Organizadora selecionará 30 (trinta) equipes para participarem do HackNit 2020.



- 3.2 A seleção das equipes se dará pela ordem de inscrição das mesmas, as quais serão contatadas (via e-mail ou telefone) e informadas sobre sua aprovação para participar do evento.
- 3.3 A SEPLAG reserva-se o direito de aumentar o número de equipes selecionadas, caso a Comissão Organizadora considere oportuno e conveniente. Nesta situação, a SEPLAG comunicará tal decisão por meio do portal eletrônico do HackNit.
- 3.4 No ato da inscrição, os candidatos informarão seu nome, idade, CPF, número de telefone e endereço de e-mail para contato.
 - 3.4.1 O caráter obrigatório ou facultativo das informações a serem prestadas estará claro no formulário.
- 3.5 No ato da inscrição, as equipes determinarão um líder e um nome para a equipe.
 - 3.5.1 Serão requisitados os dados bancários de um membro da equipe para fins de premiação, preferencialmente o do líder.
- 3.6 A relação das equipes aprovadas será divulgada em até 3 (três) dias úteis após o encerramento das inscrições no portal eletrônico do HackNit. Os líderes das equipes serão notificados por e-mail sobre o resultado.
- 3.7 Haverá lista de espera para suprir vagas, caso haja candidatos desistentes. Para os que desejarem participar da lista de espera, é necessário ter disponibilidade para participar remotamente do evento no mesmo dia da convocação.
- 3.8 Aqueles que não preencherem adequadamente os requisitos no formulário de inscrição poderão ser desclassificados, possibilitando à SEPLAG convidar a próxima equipe inscrita.

4. PARTICIPAÇÃO

- 4.1 A participação no evento é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível, o que fica declarado pelo ato da inscrição.



- 4.2 Os participantes do HackNit deverão permanecer conectados na plataforma, entregar os produtos pedidos e interagir com a Comissão Organizadora durante os *pontos de controle*.
- 4.2.1. Os *pontos de controle* serão interações entre a Comissão Organizadora e as equipes nas salas virtuais, que ocorrerão durante todo o evento. Nestes pontos de controle os participantes serão questionados sobre o andamento dos trabalhos e eventuais dúvidas.
- 4.3 A Comissão Organizadora definirá a plataforma a ser escolhida para o desenvolvimento do *hackathon* e a mesma será de uso obrigatório pelos participantes.
- 4.3.1. A Comissão Organizadora pode definir outros canais de comunicação (como whatsapp, Microsoft teams, e-mail, telegram) com os participantes de acordo com a conveniência e necessidade, sendo obrigatório a participação nos mesmos durante o período de inscrição e durante o evento.
- 4.4 O evento contará com mentores on-line, que devem orientar o desenvolvimento dos produtos durante todo o período de atividade.
- 4.4.1 Os mentores internos serão os representantes das secretarias envolvidas nos desafios.
- 4.4.2 Os mentores externos serão convidados com base em comprovado conhecimento técnico em áreas temáticas dos desafios ou relacionados à inovação, tecnologia, empreendedorismo e outros temas pertinentes.
- 4.4.3 Todos os mentores estarão disponíveis em horários pré-estabelecidos, e a serem divulgados no primeiro dia do evento, de forma remota.
- 4.5 Os desafios serão apresentados durante o primeiro dia do evento na plataforma on-line, e a Comissão Organizadora **não** limitará a quantidade de equipes por desafio, permitindo que as equipes escolham livremente o tema que desejam se engajar.
- 4.5.1 Os desafios do HackNit 2020 serão gerados pelos 3 (três) eixos do planejamento estratégico “Niterói que queremos” mais votados na consulta pública que foi realizada, em março de 2020, no portal Colab e por um quarto eixo referente à atenuação dos impactos da pandemia do COVID-19 no âmbito socioeconômico no Município de Niterói.



- 4.5.2 Os 3 (três) eixos do NQQ mais votados na ocasião foram: Niterói Organizada e Segura (infraestrutura, mobilidade, segurança e resiliência), Niterói Educacional e Inovadora (qualidade no ensino e estímulo ao ambiente inovador e criativo) e Niterói Saudável (saúde pública, universalização do tratamento de esgoto e água e resíduos sólidos).
- 4.5.3 Os 4 (quatro) eixos que nortearão os desafios que serão apresentados no HackNit 2020 serão: Niterói Organizada e Segura; Niterói Educacional e Inovadora; Niterói Saudável; e Desenvolvimento Socioeconômico no pós COVID -19 em Niterói.
- 4.6 Haverá um tempo de tolerância para apresentação remota do participante ao evento de 1h (uma hora) após a abertura oficial do evento. Os participantes que não comparecerem dentro do limite de tolerância poderão ser desclassificados, assim como participantes que abandonarem as atividades antes do fim do evento (não entregarem os produtos conforme item 7).
- 4.6.1 Casos excepcionais e/ou de motivo de força maior justificados à Comissão Organizadora serão passíveis de exceção.
- 4.6.2 A plataforma de acesso será escolhida pela Comissão Organizadora e será de uso obrigatório.
- 4.7 Desistências de participantes durante o evento deverão ser informadas à Comissão Organizadora do HackNit imediatamente, sendo a equipe do desistente passível de eliminação em caso de não cumprimento do item 4.8.
- 4.8 As equipes podem ter apenas 01 (uma) desistência ou falta na equipe durante o evento.
- 4.8.1 Casos excepcionais serão avaliados pela Comissão Organizadora, sendo possível alguma exceção ao item 4.8.

5. PROGRAMAÇÃO

- 5.1 **Programação prevista (pode ser alterada):**

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

Pontos de controle podem ocorrer a qualquer hora.

24 de outubro - Sábado

20h00. Entrega do mapa de funcionalidades.

Pontos de controle podem ocorrer a qualquer hora.

25 de outubro - Domingo

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

13h00. Envio do resultado da avaliação aos jurados

14h00. 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.

- 5.2 A programação descrita no item 5.1 pode ser alterada a qualquer momento pela Comissão Organizadora de acordo com a conveniência e necessidade.

6. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

- 6.1 Todos os projetos deverão estar relacionados ao tema do evento *Smart Cities*, ou Cidades Inteligentes, com foco em um dos desafios a serem divulgados no 1º dia do evento.
- 6.1.1 Os desafios a serem divulgados serão balizados pelos eixos do planejamento estratégico “Niterói que queremos” e pelo eixo de mitigação dos impactos da pandemia do COVID-19: **Niterói Organizada e Segura** (estrutura, mobilidade, segurança e resiliência); **Niterói Educacional e Inovadora** (qualidade no ensino e estímulo ao ambiente inovador e criativo); **Niterói Saudável** (universalização do tratamento de esgoto e água e resíduos



sólidos); e **Desenvolvimento socioeconômico no pós COVID -19 em Niterói.**

- 6.2 A Comissão Organizadora incentiva que as soluções sejam desenvolvidas em linguagens *open source*.
 - 6.2.1 Conforme descrito no item 10 (“gamificação”), as soluções consideradas adequadas do “software livre” ganharão uma pontuação no que se refere à **gamificação**. Esta pontuação **não interferirá de maneira direta no resultado das notas dos jurados**, porém soluções com softwares livres podem ser consideradas mais fáceis de implementar, o que pode, ou não, intervir no julgamento das soluções por parte do júri.
 - 6.2.2 Serão consideradas diversas gradações de “soluções adequadas do software livre”, e aquelas que forem baseadas em software livre e licenciados nos termos da **licença livre GPL** obterão mais pontos, que compreende, entre outras, a exigência de disponibilização de código fonte aberto, a liberdade de uso, a possibilidade de distribuição e de modificação do software.
- 6.3 A Comissão Organizadora não se responsabilizará pelo fornecimento de kits de desenvolvimento nem qualquer tipo de equipamento individual para o desenvolvimento das soluções.
- 6.4 Os projetos deverão ser de autoria própria e desenvolvidos durante o evento.
 - 6.4.1 Conforme item 2.8, é obrigatório para validação da inscrição o envio do Anexo I preenchido e assinado via e-mail.
- 6.5 Todo código desenvolvido e documentação e produtos solicitados deverão ser disponibilizados sob licença livre no repositório GitHub (Serviço de Web Hosting Compartilhado para projetos que usam o controle de versionamento Git) correspondente ao HackNit, obedecendo os prazos definidos para a entrega dos produtos.
- 6.6 Será obrigatória a utilização, direta ou como referência para as soluções apresentadas, da base de dados fornecida pela **Prefeitura Municipal de Niterói**, a ser disponibilizada pela Comissão Organizadora durante o evento.
 - 6.6.1 Será disponibilizado o acesso aos participantes da Base de Dados livre da Prefeitura alimentada pelo SIGeo.



- 6.7 Será disponibilizado aos participantes um IP de acesso às bases de dados, com usuário e senha. É de responsabilidade dos usuários a escolha da ferramenta/software que irá ser utilizada para conexão com os dados, manipulação, extração ou tratamento dos dados. As interfaces de acesso às bases que serão utilizadas serão posteriormente divulgadas no portal eletrônico do HackNit.
- 6.8 Outras bases de dados públicas poderão também ser utilizadas, desde que estas sejam legais e não violem direitos de terceiros.
- 6.9 Os participantes deverão utilizar seus próprios equipamentos de trabalho pessoais para desenvolvimento dos projetos.
- 6.10 Em caso de uso de softwares proprietário, os participantes são responsáveis pelas licenças e autorizações de uso, sejam eles para conexão com as bases ou ambientes de desenvolvimento integrado.
- 6.10.1 Esta recomendação se estende a imagens, músicas, vídeos, documentos ou qualquer conteúdo produzido por terceiros, devendo as equipes se responsabilizarem por qualquer reprodução ou utilização de tal material, isentando a Prefeitura Municipal de Niterói de qualquer responsabilização por uso indevido.
- 6.11 Suspeitas de conduta antiética, racista ou homofóbica, além do desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pela Comissão Organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante.

7. APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

- 7.1 As apresentações dos projetos desenvolvidos ao longo do evento deverão ser gravadas em formato de vídeo e serão postadas no canal do HackNit no youtube, conforme programação (item 5).
- 7.2 A entrega dos produtos deverá respeitar os formatos descritos no item 7.3, sendo entregues por meio do GitHub.
- 7.3 Será solicitada a entrega de 04 (quatro) produtos ao longo do evento com seus respectivos prazos-limites:



- 7.3.1 **Produto 01: Resumo estruturado** – às 20h do dia 01 (23 de outubro)
- 7.3.1.1 Arquivo em editor de texto seguindo o modelo a ser disponibilizado durante o evento.
- 7.3.1.2 O modelo será fornecido em editor de texto, porém o resumo deverá ser entregue em pdf. Não será permitido alterar o modelo.
- 7.3.1.3 Não haverá apresentação do resumo estruturado.
- 7.3.2 **Produto 02: Entrega do Mapa de funcionalidades**– às 20h do dia 02 (24 de outubro)
- 7.3.2.1 O Mapa deverá conter um “racional” da solução, apontando como se dá o funcionamento da mesma por meio de diagramas que apontem as rotinas e funcionalidades. Também deverão ser identificados o tipo de linguagem usada, API’s e banco de dados utilizados.
- 7.3.3 **Produto 03: Códigos estruturados e documentação** – às 11h do dia 03 (25 de outubro)
- 7.3.3.1 Conforme item 6.5, as equipes deverão entregar as soluções no ambiente a ser disponibilizado no GitHub.
- 7.3.3.2 Todo o código-fonte com a devida documentação deve estar disponível para que a Comissão Julgadora possa executá-lo.
- 7.3.3.3 Considera-se como “código estruturado”: todo código fonte da aplicação, bibliotecas, API’s e qualquer outro elemento necessário para a execução da aplicação.
- 7.3.3.4 Considera-se como documentação:
- Descrição da linguagem de programação e versão utilizada
 - Banco de dados e versão utilizada
 - Especificação de ferramentas necessárias para o funcionamento do produto
 - Requisitos mínimos para instalação
 - Manual de Instalação, incluindo instalação e configuração de todas as ferramentas e bibliotecas necessárias
 - Especificação de diretórios do ambiente (diretório de configuração, código fonte, conexões, etc.)
- 7.3.3.4.1 Todos os itens descritos acima são obrigatórios e passíveis de desclassificação.
- 7.3.3.4.2 Os itens abaixo relativos à documentação serão pontuados por meio da “gamificação”, sendo considerados opcionais na apresentação do produto:



- DER (Diagrama de Entidade de Relacionamento)
- Diagrama de Atividades
- Versionamento

7.3.3.5 Para validação do item 6.2.2. (“solução adequada ao software livre”) todas as informações e fonte de dados devem estar claras.

7.3.4 **Produto 04: Pitch** – às 14h00 do dia 03 (25 de outubro)

7.3.4.1 Arquivo pdf, contendo um resumo sobre a solução, o desafio escolhido, público-alvo, suas funcionalidades, expectativas de uso e benefícios para a cidade que deverá ser apresentado em conjunto com um protótipo da solução.

7.3.4.2 Apresentação em mp4 ou mpeg de no máximo 6 (seis) minutos, apresentando a solução e utilizando o arquivo em pdf (tem que ser compatível com o Youtube)

7.3.4.3 A equipe deverá apresentar no *pitch* um protótipo da solução ou uma prévia de como imaginam o funcionamento da solução.

7.3.4.4 Não serão aceitos arquivos em powerpoint, Prezi e outras plataformas.

7.3.4.5 Os arquivos em pdf e o vídeo do *pitch*, bem como os demais produtos referentes à solução, deverá ser colocado no GitHub dentro do prazo estipulado. Os arquivos com *upload* realizado após o prazo serão desconsiderados.

7.4 A não entrega de qualquer um dos documentos no prazo estipulado será considerado como desistência da equipe.

7.4.1 Caso os produtos sejam entregues incompletos ou em formato incorreto, caberá a Comissão Organizadora decidir pela eliminação ou não da equipe.

7.4.2 Casos de alteração e/ou prorrogação de prazo serão determinados pela Comissão Organizadora, respeitando o princípio da publicidade entre as equipes participantes.

8. AVALIAÇÃO DOS PROJETOS



- 8.1 A primeira avaliação das soluções será realizada por um **Comitê composto por membros de TI da SEPLAG** para a verificação de pré-requisitos de todas as soluções criadas.
- 8.1.1 Este **Comitê SEPLAG** avaliará se as soluções foram entregues nos formatos e modelos corretos, além de verificarem outros problemas e irregularidades, de acordo com os critérios expostos no Anexo III (check-list de validação técnica)
- 8.1.2 O **Comitê SEPLAG** será responsável pela avaliação da pontuação da “gamificação” (item 10) incluindo a verificação da existência da licença GPL, por parte das soluções. Essa pontuação não será computada na nota dos jurados.
- 8.1.3 Os membros do **Comitê SEPLAG** estarão de posse um *check-list* (Anexo III) que deverá ser assinado por todos os membros do Comitê.
- 8.1.4 O **Comitê SEPLAG** terá o poder de eliminar quaisquer equipes que não cumpram os requisitos do edital.
- 8.1.5 O **Comitê SEPLAG** será formado por servidores estatutários, comissionados ou terceirizados que prestem serviços de TI e sejam locados na SEPLAG, desde que apresentem competência técnica para tal.
- 8.1.6 O **Comitê SEPLAG** entrará em contato com TODAS as equipes participantes a partir do limite de entrega dos produtos no dia 25 de outubro (a princípio, às 11h) sendo responsabilidade das mesmas estarem disponíveis nas salas virtuais para esclarecer dúvidas e mostrar as funcionalidades das soluções.
- 8.2 A premiação em dinheiro será balizada pela nota dos jurados, não levando em consideração a pontuação do Comitê SEPLAG.
- 8.2.1 O Comitê SEPLAG irá apontar, após a verificação dos pré-requisitos de todas as soluções criadas, quais delas estão aptas a serem avaliadas pelos jurados.
- 8.2.2 Em caso de irregularidade ou problemas na documentação, o Comitê SEPLAG terá o poder de eliminar a equipe, e esta não poderá se apresentar, e conseqüentemente, concorrer à premiação.
- 8.3 O júri será responsável pela análise e julgamento dos produtos desenvolvidos e pela definição das notas de cada quesito.
- 8.3.1 O júri avaliará as soluções de forma remota.



- 8.4 A comissão avaliadora (júri) será composta por profissionais das áreas de tecnologia, empreendedorismo, gestão pública, entusiastas do conceito de *Smart Cities*, e *experts* em estruturação de empresas de base tecnológica e estará dividida em **Júri Geral** e **Júri Técnico**. A composição de ambos os corpos de jurados é de competência da Comissão Organizadora do evento e será posteriormente divulgada no portal eletrônico do evento.
- 8.5 A avaliação dos projetos apresentados será balizada conforme 08 (oito) critérios de mesmo peso, divididos em 02 (dois) grupos: **Critérios Gerais** (Originalidade e Inovação; Impacto na população e Interesse público; Adequação ao Desafio; e Exposição da ideia) e **Critérios Técnicos** (Qualidade Técnica; Completude da Solução; Potencial para implementação; e Usabilidade e Experiência do Usuário).
- 8.5.1 O quesito **Originalidade e Inovação** será utilizado para avaliar a criatividade da solução para resolver um desafio relevante da administração pública. Máximo: 01 (um) ponto.
- Questionamento a ser avaliado: Quão original é a solução?
- A solução é absolutamente original. (01 ponto)
 - A solução é um melhoramento de aplicações que ainda não são usadas no setor público local. (0,75 ponto)
 - A solução é um melhoramento de aplicações já consolidadas. (0,5 ponto)
 - A solução traz pouca ou nenhuma novidade. (0,25 ponto)
- 8.5.2 O quesito **Impacto na População e Interesse Público** será utilizado para avaliar a capacidade da solução de impactar positivamente a vida de qualquer cidadão de forma geral. Máximo: 01 (um) ponto.
- Questionamento a ser avaliado: Qual o grau de impacto na população da solução apresentada?
- A solução apresentada transforma significativamente e de maneira positiva a vida da população em relação ao problema apresentado. (01 ponto)
 - A solução apresentada torna significativamente mais eficiente algum aspecto da vida da população. (0,75 ponto)
 - A solução apresentada agiliza alguns processos da vida da população. (0,5 ponto)
 - A solução apresentada torna pouco mais eficiente a vida da população em relação ao problema apresentado. (0,25 ponto)



8.5.3 O quesito **Adequação ao Desafio** será utilizado para avaliar se a solução se adequa ao desafio e ao contexto de Niterói. Máximo: 01 (um) ponto.

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

- A solução levou em consideração o problema a ser enfrentado, além dos dados e os sistemas utilizados pelo Município, buscando adequar-se ao contexto em questão. (01 ponto)
- A solução levou em consideração o desafio, além da maioria dos dados, informações e contextos fornecidos, porém nem todos os pontos foram cobertos. (0,75 ponto)
- A solução fugiu em parte ao objetivo do desafio ou levou em consideração somente parte dos dados e informações apresentadas, não aparentando adequar-se totalmente às propostas e desafios da realidade de Niterói (0,5 ponto)
- A solução não estabelece uma conexão com o problema apresentado pela cidade de Niterói e teve notórios problemas em considerar o contexto apresentado. (0,25 ponto)

8.5.4 O quesito **Exposição da Ideia** será utilizado para avaliar se o projeto foi apresentado de forma clara e convincente ao júri presente. Máximo: 01 (um) ponto.

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

- A solução foi apresentada de maneira sucinta, direta, esteticamente agradável e conseguiu transmitir de forma eficaz as ideias principais (01 ponto)
- A solução foi apresentada de maneira sucinta, transmitindo os pontos principais da ideia, porém poderia ter sido esteticamente mais bem produzida. (0,75 ponto)
- A solução foi apresentada de maneira mediana, em que algumas das principais ideias foram demonstradas, porém a exposição não foi objetiva. (0,5 ponto)
- A equipe teve dificuldades notórias em ser clara e em conseguir demonstrar o potencial da proposta. (0,25 ponto)

8.5.5 O quesito **Qualidade Técnica** será utilizado para avaliar questões relativas às plataformas, códigos, linguagem, entre outros aspectos técnicos da solução. Máximo: 01 (um) ponto.

Questionamento a ser avaliado: Qual a qualidade da solução apresentada?



- A solução apresentada (incluindo códigos e documentação) é bastante completa e não teve problemas ao ser utilizada na apresentação. (01 ponto)
- A solução (incluindo códigos e documentação) apresentou as principais funções e demonstrou poucos ou nenhum problema na apresentação. (0,75 ponto)
- A solução apresentou apenas funções secundárias e/ou demonstrou problemas que comprometem seu uso prático. (0,5 ponto)
- A solução funcionou precariamente ou não funcionou durante a apresentação. (0,25 ponto)

8.5.6 O quesito **Completude da Solução** será utilizado para avaliar o quão completa a solução foi apresentada. Máximo: 01 (um) ponto.

Questionamento a ser avaliado: Quão próximo de uma versão plenamente funcional e conceitualmente completa está a solução?

- A solução foi entregue de maneira completa, incluindo sua documentação, e de acordo com a apresentação, poderia estar próxima de ser colocada em fase de testes em ambientes controlados. (01 ponto)
- A solução foi entregue e apresentada de maneira correta, incluindo sua documentação, porém precisa de alguns melhoramentos para se aproximar de uma possível versão para testes controlados. (0,75 ponto)
- A solução foi apresentada e/ou entregue com deficiências em seu escopo, documentação ou funcionamento, precisando de muitos melhoramentos para se aproximar de uma versão testável. (0,5 ponto)
- A solução foi entregue e/ou apresentada de maneira incompleta, dificultando sua avaliação. (0,25 ponto)

8.5.7 O quesito **Potencial para Implementação** será utilizado para avaliar a capacidade da solução de ser colocada em prática pela Administração Pública Municipal. Máximo: 01 (um) ponto.

Questionamento a ser avaliado: Qual o potencial para ser implementada a solução tem?

- A solução apresenta relevância e conteúdo suficientes, além de viabilidade econômica e técnica, o que resulta em alto potencial para ser implementada. (01 ponto)



- A solução tem muito potencial para ser implementada, mas precisa de poucos melhoramentos e/ou mais estudos que confirmem sua viabilidade. (0,75 ponto)
- A solução tem potencial para ser implementada, mas precisa ser mais bem detalhada para uma análise de seu potencial de implementação. (0,5 ponto)
- A solução tem pouco potencial para ser implementada por apresentar problemas de concepção, detalhamento, viabilidade ou algum outro ponto relevante. (0,25 ponto)

8.5.8 O quesito **Usabilidade e Experiência do Usuário** será utilizado para avaliar questões relativas às funcionalidades da solução apresentada. Máximo: 01 (um) ponto.

Questionamento a ser avaliado: Quão funcional, acessível, intuitiva e fácil de usar é a solução?

- A solução é altamente funcional, acessível, intuitiva e fácil de usar. (01 ponto)
- A solução é funcional, acessível, intuitiva e fácil de usar, mas precisa de ajustes. (0,75 ponto)
- A solução tem potencial para ser funcional, acessível, intuitiva e fácil de usar, mas precisa de muitos ajustes. (0,5 ponto)
- A solução não é funcional, acessível, intuitiva e/ou fácil de usar. (0,25 ponto)

8.6 Os jurados do **Júri Geral** avaliarão os quesitos gerais e os jurados do **Júri Técnico** avaliarão os quesitos técnicos.

8.7 Todos os quesitos apresentam o valor máximo de 01 (um) ponto, e a nota máxima para as equipes será no valor de 08 (oito) considerando os 08 (oito) quesitos a serem avaliados.

8.8 Cada jurado deverá avaliar separadamente as soluções conforme as regras definidas neste edital.

8.9 A nota final do júri será calculada pela média aritmética das notas atribuídas por cada um dos jurados.

8.10 A classificação do evento será definida conforme as notas finais dos projetos, sendo o 1º Lugar atribuído ao projeto com a maior nota geral, seguido pelos demais.



8.11 Em caso de empate, a maior nota específica nos critérios será analisada para desempate, conforme a sequência:

- Originalidade e Inovação
- Qualidade Técnica
- Impacto na População e Interesse Público
- Completude da Solução
- Adequação ao Desafio
- Potencial para Implementação
- Exposição da Ideia
- Usabilidade e Experiência do Usuário

8.12 A pontuação das equipes e o resultado do HackNit 2020 será publicada em Diário Oficial e no portal eletrônico do HackNit.

9. PREMIAÇÃO

9.1 Os 03 (três) primeiros colocados do **HackNit** receberão os seguintes prêmios (em valores brutos):

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

9.2 No ato da inscrição, serão requisitados os dados bancários de um membro da equipe para que a premiação seja depositada em seu nome.

9.3 A Prefeitura Municipal de Niterói não se responsabilizará por eventuais problemas na divisão do prêmio entre os integrantes.

9.4 O prêmio só será depositado na conta informada após a análise de todos os recursos.



10. GAMIFICAÇÃO¹

- 10.1 O HackNit 2020 contará com a “gamificação” para fomento do engajamento dos participantes, por meio de “recompensas” e “acumulações de pontos”.
- 10.2 Um sistema de contagem ranqueará as equipes que completarem as ações estipuladas, ganhando os pontos relativos.
- 10.3 O controle dos pontos se dará por meio de códigos a serem disponibilizados por cada atividade cumprida.
- 10.4 Será responsabilidade da equipe acessar a plataforma disponibilizada para ativar o código recebido pela atividade concluída.
 - 10.4.1 A Comissão Organizadora só se responsabilizará por contabilizar os pontos relativos à avaliação do **Comitê Seplag** durante o evento.
- 10.5 As ações pontuáveis e seus respectivos pontos serão determinados conforme conveniência e determinação da Comissão Organizadora do HackNit, levando em consideração aspectos relacionados ao uso de software e códigos livres, assistências em eventos propostos, acesso ao material disponibilizado, dinâmicas durante o evento, engajamento na divulgação, dentre outras atividades a serem definidas, de maneira a que todas as equipes tenham as mesmas possibilidades de conseguir tais pontos.
- 10.6 A equipe que conquistar maior pontuação e, portanto, ficar em primeira colocação no ranking, ganhará a premiação da gamificação.
- 10.7 A premiação da gamificação não é vinculada a premiação geral do HackNit 2020 descrita no item 9.
- 10.8 A equipe com maior quantidade de pontos na prática da gamificação será contemplado com uma vaga no programa de pré-incubação descrito no item 12.

¹ Metodologia que utiliza a lógica dos games a outros propósitos, facilitando o acesso à informação de forma mais dinâmica, e aumentando o engajamento do público-alvo.



10.8.1. Outros prêmios podem ser ofertados por meio de parceiros do evento, caso as cotas contidas no “Edital de Patrocínio” sejam contempladas.

10.9 A divulgação da equipe campeã da gamificação será no último dia do evento, antes da divulgação das equipes vencedoras do HackNit 2020.

10.9.1 Caso haja empate, a Comissão Organizadora terá discricionariedade para fazer a repartição do prêmio, caso seja possível.

10.10 Caso haja alguma impossibilidade técnica para realização da gamificação, as equipes serão avisadas com antecedência, não inviabilizando a análise por parte do **Comitê Seplag**, porém sem pontuação.

11. RECURSOS

11.1 Serão aceitos recursos relativos às seguintes etapas:

- Seleção das equipes participantes (inscrição)
- Avaliação das soluções

11.2 Os recursos deverão ser encaminhados para o e-mail hacknit@seplag.niteroi.rj.gov.br, até no máximo 02 (dois) dias úteis após a publicação dos resultados das etapas descritas no item 11.1 por meio do portal eletrônico do evento, até às 23h59 (horário de Brasília).

11.3 Os recursos deverão conter: nome do candidato, nome da equipe pertencente e justificativa para o recurso.

11.4 A justificativa do recurso não deverá conter mais do que 1000 (mil) caracteres.

11.5 Todos os recursos serão julgados pela Comissão Organizadora do HackNit, sendo respondidos para o e-mail do candidato que realizou o pedido, em até 07 (sete) dias úteis após a solicitação, até às 17h (horário de Brasília).



- 11.6 Julgado o recurso, o resultado será publicado por meio de sítio eletrônico do evento.
- 11.7 Caso haja alteração na avaliação das equipes, a Comissão Organizadora avaliará o procedimento a ser adotado.
- 11.8 Na contagem dos prazos, exclui-se o dia do início e inclui-se o do vencimento. Os prazos iniciam e expiram exclusivamente em dia útil no âmbito do órgão responsável pela condução do processo de seleção.
- 11.9 Da decisão a que se refere o item 11.5, não caberá novo recurso.

12. CONVITE PARA PARTICIPAÇÃO EM PROJETO DE PRÉ-INCUBAÇÃO

- 12.1 Baseando-se a Lei federal 13.243/2016 (Lei do Marco Regulatório de Inovação), o Decreto federal 9.283/2018 (decreto que regulamenta o Marco) e Lei municipal 3087/2014 (Lei do Plano Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação de Niterói), a Municipalidade mostra-se motivada em contratar soluções tecnológicas advindas do HackNit, por meio dos instrumentos que tais leis explicitam.
- 12.2 Considerando o perfil dos participantes das últimas maratonas, a Comissão Organizadora sentiu a necessidade de oferecer um programa de pré-incubação para equipes selecionadas antes de qualquer iniciativa de contratação.
- 12.3 As equipes convidadas serão selecionadas de acordo com os 04 (quatro) eixos, sendo escolhida a vencedora de cada um, em conjunto com a equipe vencedora da gamificação, totalizando 05 (cinco) equipes.
 - 12.3.1 Caso outras vagas sejam ofertadas, o critério escolhido será o de pontuação dentro do *hackathon*.
- 12.4 Este projeto somente será realizado caso haja condições técnicas e financeiras que viabilizem sua realização, além de convergência aos objetivos da Administração Pública.



- 12.5 Os participantes que não responderem ao convite para a participação no projeto dentro do prazo de 5 (cinco) dias úteis serão considerados desistentes da participação e estarão cientes de que a Administração Municipal poderá dar seguimento com outras equipes, respeitando a ordem de classificação do HackNit.
- 12.5.1 Caso o vencedor da gamificação não aceite o convite, será respeitada a lista de classificação geral, não sendo chamada a segunda equipe classificada pela gamificação
- 12.5.2 O prazo de 5 dias úteis para responder ao convite realizado pela Administração Pública contará a partir do dia seguinte ao envio.
- 12.5.3 O aceite ao projeto se dará por assinatura de um Termo de Compromisso a ser divulgado em tempo oportuno.
- 12.5.4 Possíveis testes em ambientes controlados com a utilização de infraestrutura da Prefeitura Municipal de Niterói serão definidos posteriormente.
- 12.6 Todo e qualquer dispêndio decorrente da participação no projeto será de exclusiva responsabilidade dos participantes convidados.
- 12.7 Uma vez que as equipes atendam ao convite, estas serão orientadas sobre o processo a seguir, incluindo cronograma de mentorias, links, portais eletrônicos utilizados e etc..

13. DISPOSIÇÕES FINAIS

- 13.1 Considerando que a OMS (Organização Mundial da Saúde) recomenda a diminuição do contato físico entre as pessoas para a redução do contágio do novo coronavírus, o HackNit 2020 não será presencial.
- 13.2 Não será permitida conduta desrespeitosa ou preconceituosa aos participantes do evento e a quaisquer membros colaboradores, sob pena de desclassificação.



- 13.3 Eventuais dúvidas referentes a este edital podem ser sanadas pela Comissão Organizadora do Evento, que pode ser contatada pelo endereço de e-mail hacknit@seplag.niteroi.rj.gov.br.
- 13.4 Os pedidos de esclarecimentos não suspendem os prazos previstos no Edital. Os esclarecimentos serão prestados pela **Comissão Organizadora do HackNit** no mesmo endereço eletrônico indicado no item 13.3.
- 13.5 Eventual modificação no Edital, decorrente de pedido de esclarecimento, ensejará divulgação pela mesma forma que se deu o texto original, estendendo-se o prazo inicialmente estabelecido somente quando a alteração afetar a candidatura de interessados ou o princípio da isonomia.
- 13.6 A Comissão Organizadora reserva-se o direito de modificar em qualquer momento o regulamento, ou mesmo sua possível anulação antes do prazo prefixado, sempre que exista justa causa, comprometendo-se a comunicar o novo regulamento e as novas condições do evento ou sua anulação definitiva, se for o caso, com suficiente antecipação e publicidade, sem que exista direito a qualquer indenização a favor dos participantes
- 13.7 Este Edital poderá ser consultado e impresso através do site do portal eletrônico do evento (www.hacknit.niteroi.rj.gov.br)
- 13.8 Os casos omissos não previstos neste regulamento serão julgados pela Comissão Organizadora do HackNit.