

Edital Nº 146/2023

PROCESSO Nº 04600.003490/2023-92

EDITAL Nº 146 , DE 20 DE OUTUBRO DE 2023
HACKATHON: Web3 – Tokenização do Tesouro Nacional

A PRESIDENTA DA FUNDAÇÃO ESCOLA NACIONAL DE ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA - ENAP, no uso das atribuições que lhe confere o Estatuto aprovado pelo Decreto nº 10.369, de 22 de maio de 2020, torna público a realização do HACKATHON: Web3 – Tokenização do Tesouro Nacional, de acordo com os critérios estabelecidos no presente edital:

1. DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

1.1. O HACKATHON: Web3 – Tokenização do Tesouro Nacional, doravante denominado HACKATHON, é uma maratona online sobre educação e construção de soluções blockchain na Web3 para os desafios da Administração Pública na gestão do Tesouro Nacional. O evento, que é gratuito e aberto a todos, com abertura e encerramento em formato híbrido (presencial + online) com distribuição de R\$138 mil em prêmios. O objetivo é fomentar a educação sobre o tema da Web3, e estimular a cocriação de soluções para desafios da administração pública federal.

1.2. A Fundação Escola Nacional de Administração Pública (Enap) será a responsável pela sua realização, com idealização do Ministério da Fazenda (MF), por meio da Secretaria do Tesouro Nacional - STN e em parceria com o Serviço Federal de Processamento de Dados (SERPRO).

1.3. Será designada uma Comissão Organizadora do HACKATHON por ato da presidência da Enap e formada exclusivamente por profissionais do MF, Enap, Serpro e por profissionais contratados para esta finalidade.

2. OBJETO

2.1. Regulamentação da realização do HACKATHON, uma maratona educacional para o desenvolvimento de softwares de código aberto na web3, que tem como objetivo o desenvolvimento de soluções tecnológicas que proporcionem a construção de um ecossistema colaborativo de inovação e tecnologia entre o governo e a sociedade, mesclando conhecimentos do meio acadêmico, setor público e setor privado, para estimular a criação de soluções tecnológicas que contribuam com o desafio do governo federal de transformação digital de seus serviços, visando facilitar a vida do cidadão, dos gestores públicos e de empresas prestadoras de serviço.

2.2. A realização do evento se justifica pela necessidade do Ministério da Fazenda, por meio da Secretaria do Tesouro Nacional - STN, com o apoio técnico do

Serpro e da Enap, promoverem o desenvolvimento de soluções tecnológicas integradas e centradas no usuário para melhorar a transparência e eficiência do mercado de títulos públicos, garantir a interoperabilidade de sistemas e a rastreabilidade de transferências especiais, e promover a educação financeira e a diversificação da base de investidores, incluindo a participação de investidores não residentes, visando a estabilidade e a sustentabilidade do mercado financeiro nacional.

2.3. Serão adotados os princípios da inovação aberta, utilizando conceitos de web3/tokenização em uma maratona de educação online e evidenciando a Web3 e a tokenização como ferramentas que possam alavancar a automatização, a transparências e a acessibilidade nos negócios da STN.

3. PÚBLICO ALVO

3.1. O presente evento é aberto ao público em geral, pessoas físicas e jurídicas, cidadãos brasileiros e estrangeiros, a partir de 18 anos de idade, que se interesse em contribuir com a resolução das questões propostas por meio da tecnologia Web3, sendo bem-vinda a participação de pessoas com diferentes expertises no desafio - programadores, advogados, economistas e indústria financeira, dentre outros.

3.2. É vedada a participação de empregados/servidores/funcionários do Ministério da Fazenda, da Enap e do Serpro na formação das equipes na qualidade de competidores, caso estejam diretamente envolvidos na organização do evento, mentorias e comissão julgadora.

3.3. As equipes deverão atentar-se às regras informadas pela organização do evento e pautar suas ações de acordo com as informações constantes deste regulamento, mantendo um comportamento ético, sem causar danos patrimoniais ou morais, seja a outros participantes ou a terceiros.

3.4. Os participantes autorizam a organização e seus parceiros, a utilizarem imagens, voz e informações pessoais tais como vídeo dos pitches, endereços eletrônicos, e demais dados informados pelos participantes na inscrição e ao longo da atividade, com o propósito de formação e atualização de cadastro, engajamento e divulgação do HACKATHON e seus resultados, nos limites da Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018, Lei Geral de Proteção de Dados - LGPD, sem nenhum ônus para a organização e/ou expectativa de pagamento.

3.5. Os organizadores do HACKATHON terão acesso aos dados, e estão expressamente vedados de comercializá-los. Os dados e informações coletados estarão armazenados em ambiente seguro, observado o estado da técnica disponível, e somente poderão ser acessados por pessoas qualificadas e previamente autorizadas, em observância a legislação em vigor.

4. FASES DO HACKATHON

4.1. O HACKATHON será composto pelas seguintes fases:

- I - Fase 1: Inscrição dos participantes e equipes;
- II - Fase 2: Abertura e Dinâmica de Formação de Equipes;
- III - Fase 3: Desenvolvimento da solução;
- IV - Fase 4: Submissão da solução;
- V - Fase 5: Pitches e Julgamento das Soluções; e
- VI - Fase 6: Premiação e Cerimônia de Encerramento.

4.2. Toda informação sobre cronograma detalhado do presente Edital,

inclusive possíveis alterações, serão disponibilizadas na Plataforma Desafios <<https://gov.br/desafios>>.

5. DOS DESAFIOS

5.1. O Hackathon é aberto para qualquer contribuição de desenvolvimento de soluções tecnológicas que desenvolva os seguintes desafios:

5.1.1. SEGMENTO Varejo (G2C) Governo a Cidadão:

Desafio 1: Desenvolvimento de tecnologias para casos de uso utilizando títulos públicos tokenizados para aplicações em: Tesouro Direto e Mercado Secundário. Com a finalidade de incentivar a massificação, adoção e uso dos títulos, por investidores no Brasil e/ou no Exterior, prestigiando fácil acesso e a usabilidade das ferramentas.

5.1.2. SEGMENTO Parceiros Institucionais:

Desafio 2 (G2B) Governo a Empresa: Desenvolvimento de tecnologias para casos de uso utilizando títulos públicos tokenizados (e.g. Formação de Garantias) para aplicações em: Ofertas Públicas (i.e. leilão) e Mercado Secundário. Com a finalidade de gerar novas oportunidades e serviços que impactem positivamente as oportunidades para as empresas envolvendo os Títulos do Tesouro.

Desafio 3 (G2G) Governo a Governo: Desenvolvimento de tecnologias para caso de uso de tokenização de transferências especiais (i.e. repasse de recursos para Estados e Municípios) para promover otimização, transparência e rastreabilidade.

5.1.3. SEGMENTO Infraestrutura Tecnológica (Processos Internos):

Desafio 4: Desenvolvimento de tecnologias para casos de uso de automação de monitoramento, controle e precificação online de títulos públicos (e.g. oráculos).

Desafio 5: Teses, standards e oportunidades relacionados à interoperabilidade com o Sistema de Registro e Controle da STN, entre soluções da web2, web3 e DREX.

5.2. Cada desafio é independente um dos outros. As equipes podem apresentar soluções para um ou mais desafios.

6. DA INSCRIÇÃO DOS PARTICIPANTE E EQUIPES (FASE 1)

6.1. As inscrições se iniciam dia 24 de outubro de 2023 e terminam às 23h59min do dia 16 de novembro de 2023, e devem ser feitas pelo formulário eletrônico indicado na Plataforma Desafios <<https://gov.br/desafios>>.

6.2. As Equipes deverão ser constituídas por no mínimo 2 e no máximo 10 integrantes. Todos integrantes deverão ser inscritos separadamente, e em seguida formar as Equipes, observando as instruções determinadas nas Dinâmicas de Formação de Equipe.

6.3. A participação de Pessoa Jurídica está autorizada mediante inscrição dos participantes como pessoa física, e posterior apresentação da equipe sob designação do nome da pessoa jurídica.

6.4. Apenas um integrante de cada Equipe deverá ser apontado como Líder do projeto. Este será responsável por submeter o projeto final e pelo recebimento do prêmio, caso couber.

6.5. Este desafio educacional é aberto a todos, sendo incentivada a diversidade.

6.6. Não serão admitidas inscrições realizadas fora do prazo ou submetidas por terceiros ou em outro meio que não o informado na Plataforma Desafios, conforme item 6.1.

6.7. A Enap não se responsabilizará por inscrições que deixarem de ser concretizadas por motivos de ordem técnica dos computadores, por falhas de comunicação, por congestionamento das linhas de comunicação ou por outros fatores que impossibilitem a transferência de dados.

6.8. A organização do HACKATHON se reserva ao direito de adiar ou cancelar as etapas subsequentes caso não haja a formação de ao menos 18 (dezoito) equipes no desafio, conforme discricionariedade da organização.

6.9. As inscrições serão gratuitas e eventuais despesas com o desenvolvimento da solução, licenças de software, passagens, locomoção, acomodação e refeições serão de responsabilidade exclusiva das equipes participantes.

7. DA ORGANIZAÇÃO DAS EQUIPES (FASE 2)

7.1. Após as inscrições, os inscritos poderão se organizar em equipes, nomear um líder e registrar a equipe e o líder, conforme instruções que serão repassadas na Dinâmica de Formação de Equipes.

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

7.3. Para o desenvolvimento das soluções e efetiva participação no evento, as equipes deverão dispor de computadores pessoais com acesso à internet, e qualquer licença ou ferramenta necessárias para o desenvolvimento e demonstração das soluções, sendo de sua inteira responsabilidade as providências nesse sentido.

8. DO DESENVOLVIMENTO DAS SOLUÇÕES (FASE 3)

8.1. As equipes realizarão o desenvolvimento das soluções de modo remoto, no período definido na programação disponibilizada na Plataforma Desafios <<https://gov.br/desafios>>.

8.2. Durante o HACKATHON ocorrerão ações de mentoria para suporte ao desenvolvimento das soluções e esclarecimento de dúvidas em torno dos temas propostos, de acesso e manipulação dos dados.

8.3. Para o desenvolvimento do projeto poderá ser utilizado qualquer blockchain "EVM - Ethereum Virtual Machine", ou seja, compatível com a tecnologia de código aberto Ethereum.

8.4. Ao menos parte do código deverá ter sido desenvolvido durante o desafio (e.g. atualização).

8.5. É vedado o uso de dados eventualmente disponibilizados durante o evento para qualquer outro fim que não o estritamente definido neste Regulamento, acarretando a imediata desclassificação da equipe que descumprir essa regra.

9. DA SUBMISSÃO DAS SOLUÇÕES (FASE 4)

9.1. As equipes deverão entregar as soluções, no ambiente que será disponibilizado pela organização do HACKATHON, na data definida na programação, de acordo com as demais instruções constantes na Plataforma Desafios <<https://gov.br/desafios>>.

9.2. Consideram-se entregáveis desta etapa e itens obrigatórios:

I - Elaborar código no GitHub e submeter conforme instruções constantes no site 6.1;

II - Projeto em ambiente de teste ou produção em blockchain compatível com EVM;

III - Todo código fonte da aplicação, bibliotecas, API's e qualquer outro elemento necessário para execução da aplicação disponibilizado no ambiente definido pela organização do evento; e

IV - Problem Solution Fit e Business Model Canvas preenchidos no ambiente online oferecido pela organização do Hackathon.

9.3. Os participantes poderão submeter de forma discricionária outros recursos que julgarem pertinentes, incluindo vídeos e apresentações.

10. DOS PITCHES E JULGAMENTO DAS SOLUÇÕES (FASE 5)

10.1. O pitch e a apresentação em slides contendo o problema e a descrição da solução, deverão ser submetidos à Comissão Julgadora na data definida na programação, de acordo com as demais instruções constantes na Plataforma Desafios <<https://gov.br/desafios>>.

10.2. O pitch da solução deverá ser submetido nos termos acima, além de ser publicado no YouTube.

10.3. Qualquer dificuldade de acesso ao vídeo, imposta pela utilização de plataforma ou recurso diverso do YouTube, que implique a impossibilidade de acesso pela organização e Comissão Julgadora resultará na desclassificação da equipe.

10.4. O vídeo de apresentação/demonstração da solução deverá ter, no máximo, 3 (três) minutos de duração, cabendo aos times a utilização de recursos de edição para adequação do tempo.

10.5. Será automaticamente eliminada a equipe que:

I - entregar a solução de forma incompleta, em inobservância aos entregáveis descritos;

II - não entregar a solução; ou

III - entregar a solução fora do prazo.

10.6. O pitch e a apresentação em slides contendo o problema e a descrição da solução devem conter, no mínimo, os seguintes elementos:

I - nome da solução;

II - público-alvo;

III - problema;

IV - modelo de negócio; e

V - diferencial competitivo.

10.7. Serão submetidas ao julgamento final as soluções que tenham atendido todos os critérios objetivos.

10.8. As equipes desclassificadas não terão qualquer premiação na competição.

10.9. A avaliação das soluções pela Comissão Julgadora ocorrerá no período definido na programação que será disponibilizada na Plataforma Desafios <<https://gov.br/desafios>>.

10.10. Caberá à Comissão Organizadora do evento, com apoio dos mentores

selecionados, realizar a avaliação objetiva do atendimento dos requisitos dos projetos submetidos pelas equipes.

10.11. A Comissão Julgadora será designada por ato da presidência da Enap, a critério dos organizadores, desde que não apresentem qualquer conflito de interesse, e podem ser alterados sem aviso prévio até a data inicial de análise dos projetos.

10.12. As soluções serão avaliadas pela Comissão Julgadora, adotando escala numérica de 1 (um) a 10 (dez), conforme critérios abaixo:

I - Relevância do problema resolvido;

II - Usabilidade e design que priorizem o acesso simplificado e fácil compreensão do usuário;

IV - Inovação e criatividade da solução;

V - Completude funcional da solução; e

VI - Pertinência temática ao desafio.

10.13. Caso a comissão julgadora considere insatisfatórios os trabalhos apresentados, não será atribuído prêmio a nenhuma equipe.

10.14. Na hipótese de ocorrer empate técnico entre as soluções desenvolvidas, serão utilizados como critérios de desempate, nessa ordem, as maiores avaliações referentes aos quesitos:

I - Relevância do problema resolvido;

II - Usabilidade e design que priorizem o acesso simplificado e fácil compreensão do usuário; e

III - Completude funcional da solução.

10.15. Pontos Extras: As equipes poderão optar por realizar, no mínimo, 2 (duas) publicações no feed do Instagram, LinkedIn e/ou Twitter, de algum dos membros do time para fazerem jus à pontuação relativa à atividade denominada "desafio redes sociais". Será atribuído 0.5 (cinco décimos) de ponto à equipe que cumprir a atividade integralmente. O prazo de publicação será até o dia 05 de novembro de 2023, às 12h.

10.16. Para ser válida, a postagem deverá conter uma imagem relacionada ao HACKATHON: Web3 - Tokenização do Tesouro Nacional, mencionar ou marcar os perfis oficiais: @min.fazenda, @tesouronacional, @serprobrasil, @enapgovbr e inserir as hashtags #hackathonweb3stn. Os pontos de que tratam este artigo serão somados à nota final da equipe, sendo contabilizados como pontuação para todos os efeitos.

10.17. As equipes deverão garantir que as postagens relativas ao "desafio redes sociais" estejam públicas até o prazo final estabelecido, não sendo contabilizada a pontuação das postagens que porventura a organização não consiga visualizar.

10.18. As equipes vencedoras serão aquelas que apresentarem a solução que obtiverem os maiores somatórios gerais das notas atribuídas por todos os componentes da Comissão Julgadora.

11. DA PREMIAÇÃO E CERIMÔNIA DE ENCERRAMENTO (FASE 6)

11.1. Os vencedores serão anunciados em transmissão ao vivo online, na data e horário a ser definido de acordo com a programação, de acordo com as demais instruções constantes na Plataforma Desafios <<https://gov.br/desafios>>.

11.2. A partir da avaliação da Comissão Julgadora serão classificados os

projetos em 1º (primeiro), 2º (segundo) e 3º (terceiro) lugares do ranking geral e em cada um dos desafios.

11.3. As equipes vencedoras serão convidadas a fazer pitch ao vivo.

11.4. Os prêmios em pecúnia para as 3 (três) primeiras equipes do ranking geral, e para cada uma das 3 (três) primeiras equipes do ranking em cada desafio, serão pagos em até 45 (quarenta e cinco) dias após a divulgação do resultado final.

11.5. A premiação total do evento é de até R\$ 138.000,00 (cento e quarenta mil reais), distribuídos da seguinte forma:

11.5.1. Premiação de Ranking Geral para a solução

I - Primeira colocada: R\$ 25.000,00 (vinte e cinco mil reais);

II - Segunda colocada: R\$ 18.000,00 (dezoito mil reais); e

III - Terceira colocada: R\$ 10.000,00 (dez mil reais).

11.5.2. Premiação de Ranking por Desafio de desenvolvimento de solução (desafios 01 a 04)

I - Primeira colocada: R\$ 9.000,00 (nove mil reais);

II - Segunda colocada: R\$ 6.000,00 (seis mil reais); e

III - Terceira colocada: R\$ 4.000,00 (quatro mil reais).

11.5.3. Premiação de Ranking por Desafio de tese (desafio 05)

I - Primeira colocada: R\$ 4.000,00 (quatro mil reais);

II - Segunda colocada: R\$ 3.000,00 (três mil reais); e

III - Terceira colocada: R\$ 2.000,00 (dois mil reais).

11.6. Os prêmios de que trata este artigo estão em valores brutos, sujeitos à tributação na forma da lei.

11.7. Cada solução poderá ser premiada apenas uma vez, podendo uma equipe, eventualmente, receber prêmios para mais de uma solução apresentada e deverá indicar um representante para receber o prêmio em nome da equipe.

11.8. A conta corrente informada deverá ser de agência bancária em território nacional e de titularidade do representante indicado pela equipe, sendo vedado o pagamento em nome de terceiros. O mesmo será responsável pelo pagamento de qualquer imposto relativo à premiação.

12. DAS SANÇÕES

12.1. O descumprimento das disposições constantes no Regulamento ensejará a desclassificação da equipe.

13. DISPOSIÇÕES FINAIS

13.1. A participação no HACKATHON se dará a partir da efetivação da inscrição e do aceite on-line e implica o conhecimento e total aceitação dos termos deste Regulamento.

13.2. Nenhum participante terá direito ao recebimento de quaisquer valores, seja a que tempo e/ou título for, em virtude de qualquer forma de utilização, divulgação e reprodução de sua imagem e/ou conteúdo e funcionalidades da solução e se compromete, ainda, a não divulgar informações sobre as soluções a terceiros.

13.3. Os participantes devem garantir que as soluções desenvolvidas não infrinjam direito autoral, segredo comercial ou quaisquer outros direitos patrimoniais

de terceiros.

13.4. Os participantes se responsabilizam pela aquisição e/ou originalidade de todo conteúdo por eles produzido no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando os organizadores, realizadores, patrocinadores e apoiadores do evento, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

13.5. O participante e a equipe devem se certificar que possuem autorização para o uso, modificação e/ou cópia, mesmo que parcial, de qualquer software, aplicação e/ou código que por ventura venham a utilizar e/ou submeter durante o HACKATHON, não cabendo responsabilidade aos organizadores do evento.

13.6. Ao participar do HACKATHON, o participante concorda com os termos da licença de código aberto <https://opensource.org/licenses/MIT>, também com a gravação e divulgação do pitch, e outros materiais porventura produzidos.

13.7. Os participantes autorizam a publicação do documento que descreve a solução, em repositório institucional que funcionará como banco de soluções.

13.8. Os empregadores/servidores/funcionários do MF, da Enap e do Serpro envolvidos na organização do HACKATHON não farão jus a nenhuma remuneração adicional em razão da sua participação no evento.

13.9. Este Regulamento poderá ser impugnado por qualquer pessoa até 5 (cinco) dias corridos antes da data fixada para realização do evento.

13.10. As impugnações e pedidos de esclarecimentos não suspendem os prazos previstos no HACKATHON.

13.11. Acolhida a impugnação será definida e publicada nova data para realização do HACKATHON.

13.12. Dos atos praticados pela Comissão Organizadora e pela Comissão Julgadora serão admitidos recursos, devendo ser apresentados em até 5 (cinco) dias corridos após o ato praticado, cabendo à Comissão organizadora a decisão final sobre os recursos.

13.13. As equipes deverão atentar-se às regras informadas pela Comissão Organizadora e pautar suas ações de acordo com o Código de Ética, Conduta e Integridade do Ministério da Fazenda.

13.14. Qualquer conduta considerada inapropriada, que possa comprometer o regular desenvolvimento do evento, ou cause qualquer prejuízo à consecução do objeto especificado neste Regulamento, será avaliada pela Comissão Organizadora e poderá acarretar a desclassificação da equipe.

13.15. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora e/ou pela Comissão Julgadora.

13.16. O evento poderá ser interrompido ou suspenso, por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de internet, com servidores, entre outros, não sendo devida qualquer indenização ou compensação aos participantes do evento e/ou aos eventuais terceiros.

13.17. Nos casos mencionados no item anterior, a Comissão Organizadora aplicará os melhores esforços para dar prosseguimento ao evento tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo na hipótese de impossibilidade de retomada da realização.

13.18. Informações adicionais sobre o evento ou esclarecimentos sobre este

Regulamento podem ser obtidos pelo e-mail <desafios@enap.gov.br>.

BETÂNIA LEMOS



Documento assinado eletronicamente por **Betânia Peixoto Lemos, Presidenta**, em 20/10/2023, às 09:51, conforme horário oficial de Brasília e Resolução nº 9, de 04 de agosto de 2015.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site <http://sei.enap.gov.br/autenticidade>, informando o código verificador **0736891** e o código CRC **582CF419**.

Referência: Processo nº 04600.003490/2023-92

SEI nº 0736891