

## EDITAL N° 54, DE 03 DE JUNHO DE 2020

PROCESSO N° 04600.001660/2020-51

Torna público regulamento de *hackathon* voltado ao desenvolvimento de soluções inovadoras que contribuam para a resolução de desafio público relacionado ao enfrentamento da pandemia de Covid-19.

**O PRESIDENTE DA FUNDAÇÃO ESCOLA NACIONAL DE ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA - Enap**, no uso das atribuições que lhe confere o Estatuto aprovado pelo Decreto n° 9.680, de 2 de janeiro de 2019, bem como o disposto em sua Política de Inovação Tecnológica, instituída pela Resolução n° 35, de 30 de outubro de 2018, tendo em vista o papel da Enap no fomento à inovação e à difusão do conhecimento nas áreas de gestão governamental e de políticas públicas, bem como no apoio e promoção de ações de empreendedorismo tecnológico destinados à melhoria da administração pública e à modernização da gestão pública, e visando promover e disseminar a inovação aberta e incentivar a colaboração entre o governo e a sociedade, torna público regulamento de *hackathon* voltado ao desenvolvimento de soluções inovadoras que contribuam para resolução de desafio público relacionado ao enfrentamento da pandemia de Covid-19, nos termos do seguinte Regulamento:

### **CAPÍTULO I - DO OBJETO**

Art. 1° O *hackathon*, regido pelo presente edital de chamamento público, destina-se ao desenvolvimento de soluções inovadoras, pelo uso de tecnologias e ciência de dados, que contribuam para a resolução do desafio público voltado ao enfrentamento dos impactos econômicos ocasionados pela pandemia de Covid-19 a seguir indicado: "Como podemos oferecer a melhor orientação profissional para os trabalhadores para a ocupação de vagas de emprego e para o empreendedorismo?"

§1° As propostas de solução a serem apresentadas deverão considerar um ou mais dos seguintes eixos:

I - Como aumentar a probabilidade de trabalhadores conseguirem vagas de emprego e empregadores encontrarem profissionais com perfil desejado?

II - Como podemos identificar, entre quem busca emprego e renda, perfis empreendedores e orientar essas pessoas para o empreendedorismo?

III - Como podemos prever que ocupações estarão "em alta" e "em baixa" em diferentes regiões?

IV - Como identificar e disponibilizar aos trabalhadores cadastrados no Sistema Nacional de Emprego - Sine informações sobre as qualificações exigidas pelas ocupações "em alta"?

§2º Referências e orientações complementares sobre o desafio público proposto encontram-se disponíveis a partir do endereço eletrônico <https://coronathon.enap.gov.br/> ou do endereço <http://gov.br/enap/coronathon>.

Art. 2º Para fins deste Regulamento, considera-se:

I - *Hackathon*: competição consistente em maratona de desenvolvimento que pode reunir programadores, desenvolvedores, designers e inovadores em geral, com o objetivo de estimular o desenvolvimento de soluções para problemas e desafios que permitem a colaboração para a captação de ideias que possam se transformar em novos produtos ou serviços;

II - *Pitch*: apresentação de até 3 minutos de uma visão geral de ideia, produto, serviço ou negócio, projetado para atrair rapidamente a atenção e convencer os ouvintes a se interessarem mais no que está sendo dito.

## **CAPÍTULO II – DAS FASES**

Art. 3º O *hackathon*, de acordo com o previsto no cronograma preliminar constante do Anexo I deste Regulamento, será composto das seguintes fases:

I - Inscrição de participantes;

II - Formação de equipes;

III - Desenvolvimento e submissão das soluções;

IV - Análise e classificação das soluções;

V - Anúncio das soluções vencedoras; e

VI - Premiação das soluções vencedoras.

§1º Todas as fases serão realizadas de forma online, por meios eletrônicos.

§2º As atividades do cronograma poderão ser ajustadas ou alteradas, mediante ampla comunicação aos participantes.

### **CAPÍTULO III - DO PÚBLICO-ALVO**

Art. 4º O presente chamamento é aberto ao público e destina-se a cidadãos brasileiros e estrangeiros registrados no Cadastro de Pessoas Físicas - CPF e em situação regular no país, a partir de 18 anos de idade.

§1º O público alvo preferencial do presente edital são participantes com conhecimentos nas áreas de desenvolvimento de aplicativos, ciência de dados, programação, negócios, economia, administração pública, *marketing* e *design*.

§2º Os participantes serão convidados a manifestarem suas áreas de conhecimento durante o processo de inscrição, com o objetivo de contribuir para a formação adequada de equipes.

### **CAPÍTULO IV - DA INSCRIÇÃO DE PARTICIPANTES**

Art. 5º A inscrição de participantes será gratuita e deverá ser realizada por meio de formulário acessível a partir dos endereços eletrônicos <http://gov.br/enap/coronathon> e/ou <https://coronathon.ena.gov.br/> até as 17h do dia 10 de junho de 2020, horário de Brasília.

§1º Os participantes deverão acessar o link de inscrição e preencher o formulário correspondente, atentando ao que prevê este Regulamento e as instruções contidas no próprio formulário.

§2º Será admitida apenas uma inscrição por CPF.

§3º As inscrições, limitadas ao quantitativo de 4.500 (quatro mil e quinhentas) vagas, ocorrerão por ordem de chegada e, a partir do atingimento do citado limite, poderá a organizadora do evento encerrá-las.

§4º Todas as inscrições válidas e realizadas dentro do prazo e do quantitativo de vagas serão aprovadas automaticamente para participação no evento.

§5º A confirmação da inscrição ocorrerá por meio do envio de um e-mail de confirmação para os participantes inscritos.

Art. 6º 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.

## **CAPÍTULO V - FORMAÇÃO DAS EQUIPES**

Art. 7º Os participantes competirão em equipes formadas por até 06 (seis) integrantes.

§1º Os participantes poderão formar suas equipes livremente, a partir de acordo entre os participantes inscritos, podendo contar com o apoio da organização do evento para essa finalidade.

§2º As equipes serão compostas, preferencialmente, por participantes com conhecimentos e habilidades diferentes e complementares, relacionadas às diferentes áreas do conhecimento previstas no §1º do art. 4º.

§3º Cada equipe deverá possuir, no mínimo, um profissional da área de desenvolvimento ou ciência de dados.

§4º Os participantes sem equipe designada terão a oportunidade de se juntar a equipes que precisem de suas especialidades e que ainda não contem com 06 (seis) integrantes.

§5º A participação de todos os participantes de cada equipe durante todo o ciclo do evento é recomendada.

## **CAPÍTULO VI - DO DESENVOLVIMENTO E SUBMISSÃO DAS SOLUÇÕES**

Art. 8º A fase de desenvolvimento e submissão das soluções do *hackathon* acontecerá das 18h do dia 12 de junho às 22h dia 14 de junho de 2020.

Art. 9º A fase de desenvolvimento e submissão de soluções ocorrerá de forma remota, por meio de plataforma específica a ser designada nos endereços <http://gov.br/enap/coronathon> e <https://coronathon.enap.gov.br/>, e poderá contar com etapas de imersão, ideação, prototipação, validação e implementação das soluções propostas.

§1º Com o intuito de apoiar eventuais equipes interessadas em qualificar suas propostas, a Enap e seus parceiros poderão oferecer, na plataforma designada ou em ferramentas análogas, atividades de auxílio e

contextualização abertas a todos os interessados, tais como palestras, mentorias, webinários e oficinas on-line, entre outras.

§2º Os participantes receberão por e-mail informações sobre o acesso à plataforma na qual ocorrerão as atividades.

Art. 10. A etapa de desenvolvimento se dará sob a forma de realização de trabalho coletivo, desenvolvido por cada equipe, com o objetivo de produzir uma proposta de solução tecnológica que vise a contribuir para a resolução do desafio público proposto no art. 1º, a partir das informações e referências oferecidas pela organização do evento.

Art. 11. Finalizada a etapa de desenvolvimento, cada equipe participante deverá submeter a solução desenvolvida por meio de link específico a ser disponibilizado nos endereços eletrônicos <http://gov.br/enap/coronathon>, <https://coronathon.enap.gov.br/> ou na plataforma designada até as 22h do dia 14 de junho de 2020.

§1º A submissão de cada equipe deverá conter, no mínimo:

I - um *pitch* de até 3 minutos, em formato vídeo;

II - apresentação de até 30 slides, em formato ppt ou assemelhado;

III - documento descrevendo a solução, para avaliação da Comissão Avaliadora.

§2º As submissões poderão conter, quando aplicável, as interfaces de programação de aplicação (APIs) públicas e descrições de ferramentas, *plug-ins* e dependências usados no aplicativo, bem como arquivos contendo as imagens e áudios utilizados.

§3º As submissões poderão incluir protótipos, que poderão ser desenvolvidos em qualquer linguagem, tanto para plataformas móveis como para desktops, e deverão ser apresentados com toda a documentação disponível.

Art. 12. Os participantes deverão fornecer todas as informações necessárias para a avaliação da solução, incluindo senhas, usuários e quaisquer outros recursos necessários à sua execução, devendo ser informados todos os procedimentos para sua instalação.

Art. 13. Observadas as condições de submissão, as soluções desenvolvidas serão analisadas de acordo com o Capítulo VII deste Regulamento.

## **CAPÍTULO VII - DA ANÁLISE E CLASSIFICAÇÃO DAS SOLUÇÕES**

Art. 14. A análise das soluções desenvolvidas será realizada por Comissão Avaliadora constituída por especialistas designados especialmente para esse fim.

§ 1º A Comissão Avaliadora será composta por membros designados pelo Presidente da Enap.

§ 2º Entre os membros da Comissão Avaliadora, o Presidente da Enap designará seu presidente, que coordenará os trabalhos da Comissão e não desempenhará o papel de avaliador.

§ 3º Os integrantes da Comissão Avaliadora comprometem-se a informar ao Presidente da Comissão Avaliadora sobre qualquer conflito de interesse na avaliação da solução desenvolvida, assim que for identificado.

Art. 15. As soluções desenvolvidas serão analisadas conforme os seguintes critérios e pontuações:

I - Impacto (até 100 pontos);

II - Criatividade (até 100 pontos);

III - Produto (até 100 pontos);

IV - Apresentação (até 100 pontos);

V - Viabilidade de implementação (até 100 pontos).

Art. 16. Será considerada vencedora a solução que obtiver a maior pontuação.

§ 1º Cada proposta receberá como nota final a média aritmética simples do somatório de todas as notas a ela atribuídas pelos membros da Comissão Avaliadora.

§ 2º No caso de empate entre projetos, as notas obtidas nos critérios "Impacto", "Produto", "Viabilidade de Implementação", "Criatividade" e "Apresentação" serão utilizadas para desempate, nessa ordem.

§ 3º Permanecendo o empate, caberá à Comissão Avaliadora definir o vencedor, após deliberação entre seus membros.

## **CAPÍTULO VIII - ANÚNCIO DAS SOLUÇÕES VENCEDORAS**

Art. 17. O resultado da avaliação das propostas de soluções inovadoras será publicado na plataforma Desafios.

§ 1º Recursos poderão ser apresentados no prazo de 2 (dois) dias, a partir da publicação do resultado, e dirigidos à Diretoria de Inovação e Gestão do Conhecimento da Enap, exclusivamente por meio do endereço de e-mail [digc@enap.gov.br](mailto:digc@enap.gov.br).

§ 2º Os recursos serão apreciados, em caráter definitivo, pelo presidente da Comissão Avaliadora.

§3º O resultado final será publicado no Diário Oficial da União.

## **CAPÍTULO VIII - DA PREMIAÇÃO**

Art. 18. As cinco soluções com melhor pontuação receberão os seguintes prêmios:

I - Primeiro lugar: R\$ 8.000,00 (oito mil reais);

II - Segundo lugar: R\$ 6.000,00 (seis mil reais);

III - Terceiro lugar: R\$ 3.000,00 (três mil reais);

IV - Quarto lugar: R\$ 2.000,00 (dois mil reais);

V - Quinto lugar: R\$ 1.000,00 (mil reais).

§ 1º O valor do prêmio está sujeito à incidência, à dedução e à retenção de impostos, conforme legislação em vigor, por ocasião da data de pagamento do prêmio.

§ 2º A premiação será paga via transferência bancária para a conta corrente de titularidade do premiado no prazo de até 120 dias da publicação do resultado final no Diário Oficial da União.

§ 3º A transferência bancária será feita para a conta do representante do grupo, conforme informado no ato de submissão da proposta.

§ 4º A comissão organizadora do evento não se responsabiliza pelo rateio ou qualquer outro critério de divisão do prêmio entre o grupo, caso necessário.

Art. 19. Instituições parceiras poderão oferecer premiações adicionais específicas ou destinar recursos financeiros e não-financeiros, como mentorias, incubações e apoios institucionais, para as equipes vencedoras.

Parágrafo único. Atividades adicionais de mentoria ou apoio poderão ser destinadas a equipes adicionais, ainda que não tenham sido classificadas entre as equipes vencedoras, a critério das instituições parceiras.

Art. 20. As equipes vencedoras ou seus representantes poderão ser convidados a comparecerem a eventos, promovidos pela Enap ou por instituições parceiras, para apresentação das soluções desenvolvidas.

## **CAPÍTULO IX - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS**

Art. 21. Os participantes devem garantir que as soluções desenvolvidas não infrinjam direito autoral, segredo comercial ou quaisquer outros direitos patrimoniais de terceiros.

Parágrafo único. 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.

Art. 22. Não serão aceitas soluções copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições.

Parágrafo único. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação da respectiva equipe participante.

Art. 23. Ao se inscreverem neste evento, os participantes autorizam os organizadores, realizadores, patrocinadores e apoiadores do evento a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet, ou em qualquer outro meio de comunicação, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens, projetos, ou empresas, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado.

Art. 24. Os participantes conservarão todos os direitos de propriedade intelectual sobre os materiais, códigos-fonte, protótipos e soluções criadas.

Parágrafo único. Os participantes autorizam a publicação do documento que descreve a solução, mencionado no art. 11, em repositório institucional que funcionará como banco de soluções.

Art. 25. 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 de solução desenvolvida.

Art. 26. Não haverá qualquer tipo de compromisso de a Administração Pública celebrar contrato para a aquisição, em escala ou não, das propostas de soluções selecionadas ou de serviços a elas relacionados.

Parágrafo único. Não obstante o disposto no caput, os participantes concordam em negociar prioritariamente com o governo federal eventuais direitos de propriedade intelectual relacionados às soluções apresentadas, caso assim solicitados.

Art. 27. Os participantes poderão utilizar ferramentas e recursos pagos, desde que adquiridos legalmente e cujas licenças permitam a publicação pelos organizadores do evento, sem ônus a este.

Art. 28. É expressamente vedada a apologia a crimes, preconceito de qualquer natureza, citação e uso de nomes/imagem de pessoas reais (incluindo pessoas políticas e/ou figuras públicas) sem expressa autorização prévia, uso de linguagem imprópria, uso de imagens com nudez, erotizadas, obscenas, pornográficas ou com cenas de violência, apologia a consumo de bebidas alcóolicas, apologia ao fumo, apologia ao consumo de substâncias ilícitas e toda e qualquer referência inadequada.

Parágrafo único. Na identificação destas violações, a organização do evento poderá desclassificar imediatamente o(s) participante(s) e/ou seu(s) grupo(s), o(s) qual(is) responderá(ão) integralmente por seus atos.

Art. 29. Os casos omissos serão resolvidos pelo Presidente da Comissão Avaliadora.

**DIOGO G. R. COSTA**

## **ANEXO I**

### **CRONOGRAMA PRELIMINAR**

10 de Junho	<ul style="list-style-type: none"><li>• Encerramento das inscrições</li><li>• Abertura do evento</li><li>• Início da formação das equipes</li><li>• Palestra de abertura</li><li>• Plantão de dúvidas</li></ul>
-------------	---

12 de Junho	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interação e dúvidas</li> <li>• Encerramento da formação das equipas</li> <li>• Início do desafio (Imersão)</li> <li>• Palestra sobre os problemas</li> <li>• Mentorias e interação</li> </ul>
13 de junho	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mentorias e interação</li> <li>• Palestras sobre ideação</li> <li>• Mentorias e interação</li> <li>• Palestras sobre prototipação</li> <li>• Mentorias e interação</li> </ul>
14 de junho	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mentorias e interação</li> <li>• Apresentação (demolition)</li> <li>• Implementação</li> <li>• Encerramento da submissão</li> </ul>
17 de junho	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Live de divulgação dos vencedores</li> </ul>
Até 120 dias após a publicação do resultado final no Diário Oficial da União	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pagamento das premiações</li> </ul>