

REGULAMENTO DO CONCURSO CULTURAL

Hacker Cidadão 11.0

A Prefeitura do Recife, neste ato representada pela EMPREL - EMPRESA MUNICIPAL DE INFORMÁTICA, empresa pública municipal, inscrita no CNPJ sob o nº 11.006.269/0001-00, com sede na Rua do Brum 123, no bairro do Recife, Recife - PE, doravante denominada de EMPREL DO CONCURSO CULTURAL, ou simplesmente EMPREL, vem por meio do presente Edital, dar ciência da abertura de inscrições ao Concurso Cultural denominado Hacker Cidadão 11.0, que visa a construção de soluções inovadoras, voltadas para a área de sustentabilidade na cidade do Recife, dentro do regulamento definido neste edital.

DA LEGISLAÇÃO APLICÁVEL

1. O embasamento legal para a realização desse Concurso se apoia no Decreto Municipal nº 35.511/2022, de 01/04/2022, assim como na Lei Municipal nº 18.974/2022, de 31/08/2022.

Ressalte-se o Capítulo III - Do Desafio Público, Art. 9º, da Lei Municipal nº 18.974, que possui a seguinte redação:

“...Art. 9º Os órgãos e entidades da Administração Pública Municipal promoverão ciclos de inovação aberta por meio da realização de desafios públicos.

§ 1º Os desafios públicos constituem uma forma de colaboração entre órgãos e entidades da Administração Pública Municipal e a sociedade, na modalidade de concurso, visando ao desenvolvimento de soluções inovadoras que contribuam para a resolução de problemas da cidade mediante concessão de prêmio ou remuneração às propostas vencedoras.

§ 2º O edital de concurso para participação no desafio público indicará:

I - a descrição do desafio público proposto;

II - as etapas que compõem o desafio público;

III - o público-alvo e a qualificação exigida dos participantes;

IV - as diretrizes e formas de apresentação das propostas de solução dos desafios;

V - os critérios de análise e classificação das propostas; e

VI - as premiações a serem concedidas às soluções melhor classificadas.

”

2. Este concurso tem caráter exclusivamente cultural, sendo esse o espírito a ser alcançado.

DO PERÍODO DE REALIZAÇÃO

3. O Concurso Hacker Cidadão 11.0 irá ocorrer entre os dias 04 e 05 de julho de 2024, em formato presencial e também remoto.

DOS DESAFIOS

4. As soluções desenvolvidas com o uso de tecnologias definidas neste regulamento devem estar relacionadas a um dos três desafios do concurso:

- **Desafio 1 - Prevenção e Monitoramento de Deslizamentos de Barreiras**

As cidades com topografia variada e áreas de morro são suscetível a deslizamentos de terra, especialmente durante as chuvas intensas. A falta de monitoramento pode levar a tragédias, colocando em risco vidas e propriedades.

- **Desafio 2 - Sistema de Alerta e Resposta a Alagamentos**

Alagamentos são comuns em muitas cidades no mundo devido às chuvas intensas e ao sistema de drenagem insuficiente. Esses eventos causam transtornos significativos, afetando a mobilidade urbana, danificando propriedades e ameaçando a segurança pública.

- **Desafio 3 - Rede Comunitária de Resiliência Climática**

Engajar as comunidades na preparação e resposta a desastres é crucial para aumentar a resiliência das cidades. Redes comunitárias bem informadas e treinadas podem agir rapidamente para ajudar a mitigar os impactos dos desastres.

5. As temáticas/desafios estarão detalhadas no site do Hacker Cidadão, no site <http://hackercidadao.com.br>.

DOS PARTICIPANTES

6. Nesta edição do concurso, convidamos desenvolvedores, arquitetos, engenheiros, designers, entre outros, agregando novos conhecimentos e ajudando a construir soluções, com o uso de tecnologia que tratem de eixos relacionados à Cidades Inteligentes e possam ser, ao final do concurso, experimentadas e validadas na cidade do Recife.

6.1. Os candidatos a participar do Hacker Cidadão 11.0 deverão realizar o cadastro dos respectivos projetos e dos membros de suas equipes através do site do evento e aguardar a confirmação por parte da organização.

6.2. As equipes deverão ser formadas por 03 (três) a 06 (seis) integrantes.

6.3. As equipes a serem formadas deverão preferencialmente ser compostas por pessoas de perfis profissionais / acadêmicos distintos, estimulando a multidisciplinaridade das equipes.

6.4. A simples inscrição, não garante a participação no evento.

DA PARTICIPAÇÃO

7. A participação neste certame é voluntária e gratuita. Será permitido o limite de 150 (cento e cinquenta) inscritos, no qual:

7.1 Os inscritos no site do concurso serão selecionados pela ordem em que se inscreveram, não garantindo de imediato a participação no evento;

7.2 Serão permitidas as inscrições dos participantes de forma individual;

7.3 Os participantes deverão obrigatoriamente formar um grupo no primeiro dia do evento para atender o item 6 deste instrumento;

7.4 A princípio, serão pré-selecionados 72 (setenta e dois) participantes por ordem de inscrição dentre os candidatos, em razão do espaço físico de realização do Hacker Cidadão. Os demais participantes, até o número de 150, poderão atuar de forma remota, sendo obrigatória a confirmação prévia, a participação na plataforma de interação Discord, disponibilizada pela organização do evento, bem como ter pelo menos um representante apresentando e defendendo o projeto de sua equipe de forma presencial no último dia do evento, conforme programação apresentada no site do Hacker Cidadão 11.0, sob pena de desclassificação do projeto que não cumprir essas determinações;

7.5 Será criado um cadastro de reserva para os demais inscritos além do limite estabelecido no item 7;

7.6 No caso do inscrito selecionado não confirmar a sua participação após ser contatado por e-mail, no prazo estipulado, será convocado o próximo do cadastro de inscrições, até que esteja confirmada a participação de 72 (setenta e dois) pré-selecionados para a participação presencial. O mesmo se aplica para a participação remota, onde os inscritos serão contatados por e-mail para confirmarem, no prazo estipulado, a participação de forma remota;

8. As inscrições poderão ser efetuadas a partir do site do concurso até o dia 03 de Julho de 2024, ou até o encerramento das vagas, o que acontecer primeiro.

9. Não poderão participar deste concurso, pessoas físicas ou jurídicas que tenham relação comercial com a **EMPREL**, bem como, seus funcionários, prepostos ou contratados e seus respectivos parentes até o terceiro grau civil.
10. Não poderão ser inscritos neste concurso cultural projetos que já estejam sendo comercializados por alguma empresa.
11. O participante fica ciente e concorda que a participação no concurso deve ser feita com apresentação de material inédito, produzido exclusivamente para esta finalidade.
12. O participante deve ser pessoa física maior de 18 (dezoito) anos.
13. O participante obriga-se a fornecer à **EMPREL**, por ocasião do seu cadastro, informações verdadeiras, atuais e completas, bem como a assim mantê-las durante todo o período em que participar do concurso.
14. No caso de constatação da falta de ineditismo da solução desenvolvida, plágio total ou de parte, a equipe e sua solução serão eliminadas do concurso. No caso de tal constatação só vier a ocorrer depois do julgamento, sendo a solução vencedora, haverá a suspensão do prêmio, passando à categoria de vencedora a solução que lhe suceder na contagem de pontos.

DO LOCAL DO EVENTO

15. O Concurso ocorrerá no Mirante do Paço, localizado na Tv. do Amorim, 75 – 4º andar – Recife, PE, CEP: 50030-070.

DA COMPETIÇÃO E DA FORMA DE DISPUTA

16. O **Hacker Cidadão 11.0** será composto dos seguintes desafios:

16.1. Desafio - O Concurso consiste no desenvolvimento de aplicativos inovadores, mobile, IoT (Internet of Things - Internet das Coisas), web ou sistemas embarcados, dentro do conceito de um dos desafios definidos no item 4 deste edital.

16.2. É critério classificatório, a utilização de pelo menos uma base de algum **Portal Municipal de Dados Abertos** ou a geração de dados, que poderão ser publicados posteriormente nos respectivos **Portais**. Adicionalmente, serão valorizadas as soluções que utilizarem artefato(s) conectado(s) (IoT), uso de realidade aumentada / visão computacional ou a simulação do uso destes sensores, onde a aplicação deverá consumir através de API's possíveis dados recebidos dos sensores.

16.3. O desenvolvimento da solução seguirá as seguintes etapas:

- Desenvolvimento e prototipação da versão inicial da solução durante os dois dias do Hacker Cidadão, com premiação para o primeiro colocado de cada desafio;
- O prazo para conclusão do desenvolvimento e prototipação da solução vencedora deverá ocorrer em até 30 dias, podendo ser prorrogado por igual período a critério da Emprel;
- Caso a equipe vencedora deseje, poderá realizar a submissão de seu projeto no ambiente EITA!Labs, sendo necessário a aprovação do Conselho Gestor do EITA!Labs (<https://eitalabs.recife.pe.gov.br>);
- Para as soluções vencedoras, que submeterem suas soluções e forem aprovadas pelo conselho do EITA!Labs, a respectiva solução será integrada ao EITA!Labs para sua divulgação e experimentação na cidade;
- Caso algum dos projetos vencedores não seja submetido ou aprovado pelo Conselho do EITA!Labs, a Emprel poderá, a seu critério, convocar os demais projetos de acordo com o ranking divulgado, fornecendo-lhes o mesmo prazo adicional descrito acima, sem aporte adicional de recursos financeiros;
- As equipes vencedoras do Hacker Cidadão 11.0 poderão, caso aceitem, ser apoiadas durante mais 60 dias na evolução de seus projetos, através de mentorias, por pesquisadores vinculados ao Laboratório de Inovação para Mudanças Climáticas e Sustentabilidade da Universidade Católica de Pernambuco (LIMCS / UNICAP). Tendo em vista que o Recife é uma das cidades mais vulneráveis do mundo aos impactos das mudanças climáticas, segundo o IPCC (Painel Intergovernamental para as Mudanças Climáticas), o LIMCS integra uma rede de universidades latino americanas e europeias que compõem os Climate Labs – Laboratórios de Inovação Social para Mitigação e Adaptação às Mudanças Climáticas. Essa rede é composta por universidades da França, Itália, Espanha, México, Colômbia e Brasil;
- Ao final da mentoria promovida pelo LIMCS, haverá a escolha da equipe vencedora e a apresentação dos projetos durante a Semana Socioambiental da Unicap, que ocorrerá em setembro desse ano.

DA ELEIÇÃO DOS PROJETOS E DOS CRITÉRIOS DE JULGAMENTO

17. O participante deverá disponibilizar o código fonte da aplicação em local a ser orientado pela comissão organizadora no dia do evento, para posterior análise por parte desta comissão.

17.1. A comissão organizadora do **Hacker Cidadão 11.0** deverá emitir parecer sobre os projetos analisados e esses estarão disponíveis para consulta pela comissão julgadora.

17.2. O projeto será avaliado de acordo com os seguintes critérios de avaliação:

Critério	Descrição	Pontuação
Inovação	A solução proposta conseguiu demonstrar que o projeto representa uma ideia ou conceito novo ou criativo de resolver o desafio?	0 a 5
Impacto para a cidade	O projeto traz impacto positivo para as pessoas, melhoria dos serviços ou relevância para a cidade?	0 a 5
Viabilidade técnica	A solução proposta é factível de ser aplicada e o projeto permite escalabilidade?	0 a 5
Usabilidade e Experiência do usuário	A interface é intuitiva, simples, e até mesmo interessante de ser utilizada pelo usuário.?	0 a 5

17.3. A pontuação final será a média aritmética das notas obtidas em cada critério.

17.4. Em caso de empate na Pontuação Final, serão adotados sucessivamente os seguintes critérios para desempate das notas atribuídas:

17.4.1. Maior pontuação no critério “Inovação”;

17.4.2. Maior pontuação no critério “Usabilidade e experiência do usuário”;

17.4.3. Maior pontuação no critério Impacto para a cidade (Pessoas e serviços).

17.5. Persistindo o empate entre os projetos vencedores, a comissão julgadora deverá se reunir para desempatar, definindo assim o projeto vencedor.

17.6. A decisão da Comissão julgadora quanto às notas atribuídas, conforme critérios estabelecidos no item 17.2, será soberana, não se admitindo contra ela interposição de recurso.

17.7. Os participantes defenderão sua solução perante os julgadores, em no máximo 5 (cinco) minutos. O formato da apresentação é livre, podendo ser tanto uma demonstração informal (com ou sem auxílio de slides) do aplicativo para os jurados. Independente do formato escolhido, é sugerido abordar os seguintes pontos na apresentação:

- Identificação do projeto (concorrente e nome do aplicativo);
- Breve descrição da solução apresentada;
- Bases de dados que utilizou ou que está produzindo;

- Razão pela qual considera sua solução inovadora;
- Solução.

17.8. Será selecionado o melhor projeto de cada desafio pela comissão julgadora.

17.9. A apresentação deverá ser feita pessoalmente no espaço reservado no local do evento, no dia 05 de julho de 2024.

17.10. Os projetos deverão ser enviados através do email hackercidadao@recife.pe.gov.br quando solicitados pela comissão organizadora do evento.

17.11. O participante declara ter todos os direitos, incluindo os direitos autorais, e autorizações necessários à distribuição e publicação da solução proposta, bem como no que concerne às artes e layout, para participação no **Hacker Cidadão 11.0**, sob pena de sua responsabilização nos termos da lei.

17.12. O resultado final, com a divulgação dos vencedores do concurso, acontecerá no dia 05 de julho de 2024, após as defesas e julgamento pelo corpo de jurados.

17.13. A comissão organizadora do concurso se reserva no direito de selecionar uma quantidade menor de projetos, caso assim entenda pertinente.

DOS PRÊMIOS

18. Os prêmios deste Concurso Cultural são destinados às equipes vencedoras e são intransferíveis, conforme colocações a seguir:

- a) 1º. Colocado do Desafio 1: R\$ 10.000,00 (dez mil reais)
- b) 1º. Colocado do Desafio 2: R\$ 10.000,00 (dez mil reais)
- c) 1º. Colocado do Desafio 3: R\$ 10.000,00 (dez mil reais)

18.1. A não aceitação pela equipe vencedora de qualquer um dos prêmios, não dará direito, sob nenhuma hipótese, a substituição do prêmio.

18.2. A data de entrega e o local da premiação serão decididos posteriormente pela comissão organizadora do certame e informados aos vencedores com a devida antecedência.

DOS REQUISITOS PARA PREMIAÇÃO

19. A Comissão Especial de Julgamento do **Hacker Cidadão 11.0** deverá emitir um parecer com a aprovação final do projeto, para possibilitar o recebimento da premiação, conforme requisitos abaixo:

19.1. O cumprimento integral dos ajustes ao projeto que venham a ser solicitados pela comissão organizadora deste concurso.

19.2. A apresentação de cópias dos seguintes documentos dos membros das equipes: Carteira de Identidade (RG), Cadastro de Pessoas Físicas (CPF), comprovante de residência, comprovante de conta bancária ativa;

19.3. Demais exigências e requisitos previstos neste edital e na legislação pertinente.

19.4. Caso o participante premiado não cumpra os requisitos do item 19, no prazo de 30 (trinta) dias úteis, contado do recebimento do comunicado de solicitação de ajustes/exigências, a premiação será destinada à equipe participante seguinte da lista de classificação. Desde que a mesma esteja apta para recebimento e cumpra as exigências acima citadas.

DO JÚRI

20. O júri será constituído por integrantes da empresa organizadora do concurso e convidados de instituições parceiras da EMPREL.

20.1. As decisões do júri são irrecorríveis.

21. O projeto poderá ter sua temática inicial modificada, bem como o tempo definido para defesa da solução, caso a comissão organizadora assim entenda, sendo esta decisão irrecorrível.

DA CONTINUIDADE DOS PROJETOS E DO PERÍODO DE APOIO FORNECIDO PELOS PARCEIROS

22. A **EMPREL** irá oferecer um programa de apoio para os vencedores dos desafios para a conclusão do desenvolvimento do produto, conforme item 16.3;

22.1. Estará apto a participar da continuidade, os projetos vencedores, desde que tenha obtido no julgamento a média final superior a 3,5.

22.2. O valor da premiação de R\$10.000,00 (dez mil reais) deverá ser destinado também para evolução da solução no prazo estipulado no item 16.3.

22.3. É facultativo às equipes a continuidade dos projetos e a sua participação nessa fase.

22.4. Não havendo interesse na continuidade do projeto pela equipe vencedora, a próxima equipe melhor colocada da mesma categoria, será convidada a participar, desde que cumpra as exigências do item 22.1, bem como atenda ao item 19.

22.5. Durante a continuidade dos projetos, os participantes irão receber apoio de especialistas na área a que submeterem os projetos, para evoluir com a aplicação que estará em desenvolvimento em parceria com a **EMPREL** durante o período descrito no item 16.3.

22.6. Serão levantados requisitos e melhorias viáveis, aplicáveis ao projeto, que deverão ser desenvolvidos e mantidos pelos participantes.

22.7. Os participantes se comprometem a participar de reuniões quinzenais, sempre que solicitados, de acompanhamento do projeto durante o período definido.

DAS DÚVIDAS

23. As dúvidas que possam surgir sobre este regulamento, podem ser levadas ao conhecimento da comissão organizadora do concurso, por meio de correio eletrônico, dirigidas ao endereço hackercidadao@recife.pe.gov.br.

CESSÃO DE DIREITO DE IMAGEM

24. Os vencedores autorizam os organizadores, a **EMPREL** e a **Prefeitura do Recife**, de forma irrevogável, irretratável e gratuita, que faça uso de suas imagens e seus nomes em qualquer publicidade, aviso ou comunicação que for realizada em qualquer meio escrito ou audiovisual, referente ao concurso, em todo o mundo e por prazo indeterminado.

25. Os vencedores comprometem-se a assinar todos os documentos e autorizações necessárias, para o uso de suas imagens e/ou nomes pelos os organizadores, a **EMPREL** e a **Prefeitura do Recife**.

DOS DIREITOS DE USO E DE PROPRIEDADE

26. Pelo presente Instrumento Particular e, na melhor forma de Direito, os Participantes do Concurso **Hacker Cidadão 11.0** declaram serem titulares originários dos títulos dos aplicativos desenvolvidos e apresentados no Concurso **Hacker Cidadão 11.0**, elaborado no âmbito da **EMPREL** e autorizam, em caráter irrevogável e irretratável e a título gratuito, o uso e a

disponibilização da solução desenvolvida, inclusive em mídia eletrônica, celulares, entre outros, sem qualquer limitação de tempo, sem prejuízo de qualquer outra forma ou meio de veiculação ou comunicação que exista ou venha existir, nos termos da legislação vigente. Declaram, desde já, serem responsáveis pelos conteúdos, formas e demais elementos que compõem o aplicativo, inclusive tendo tomado todos os cuidados referentes a procedimentos que evitem situações de plágio; e declaram, por fim, não existir impedimento algum, de qualquer natureza, para a sua veiculação.

27. Os direitos de autor sobre os trabalhos realizados apresentados no concurso terão o direito de uso compartilhado entre os respectivos autores, a **EMPREL** e a **Prefeitura do Recife**, podendo estas instituições evoluírem com as soluções em aplicação a ser desenvolvida pela empresa.

28. As soluções desenvolvidas durante a fase de continuidade do projeto serão implementadas na plataforma definida pela **EMPREL**, caso seja necessário a integração com o Conecta Recife ou outro serviço desenvolvido no âmbito da Emprel.

29. Caso haja interesse de ambas as partes, existirá a possibilidade de parcerias estratégicas e comercial entre a **EMPREL** e a empresa selecionada com definições de comissões e regras de distribuição do produto final, nos termos do que autoriza o parágrafo 4º do art. 28 da Lei nº. 13.303/2016.

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

30. A comissão organizadora reserva-se o direito de, justificadamente, recusar a participação de qualquer pessoa que não reúna os requisitos descritos neste regulamento e que não cumpra com os termos de participação ou viole o espírito do concurso.

31. O projeto será desclassificado, caso o comportamento de um dos integrantes do projeto seja inadequado ou viole direito de terceiros.

32. Os resultados do concurso serão disponibilizados através do site <http://hackercidadao.com.br/>

33. Caso a comissão organizadora não consiga contatar os vencedores no prazo de 30 dias, estes perderão seus direitos sobre o prêmio, sem que, por este motivo, a comissão organizadora precise pagar qualquer tipo de indenização, ficando determinado neste caso, o repasse ao próximo melhor classificado e na inexistência deste, a decisão ficará a critério da comissão organizadora.

34. Os vencedores dos prêmios serão responsáveis pela liquidação com a Receita Municipal, Estadual e Federal de qualquer imposto relacionado com a obtenção do prêmio percebido.

35. 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 concurso ou sua anulação definitiva, se for o caso, com a suficiente antecipação e publicidade, sem que exista direito a qualquer indenização em favor dos participantes.

36. A comissão organizadora deixa aberta a possibilidade de troca, tanto das datas, quanto do local do evento, por motivos de força maior.

37. A **EMPREL** não se responsabiliza por participações que não sejam computadas por motivos de problemas técnicos, que ocorram na transmissão dos dados.

38. A **EMPREL** poderá incluir os dados enviados nas suas bases de dados e listas de contatos e terá como obrigação, a necessidade de fornecer estas informações, caso uma autoridade competente assim o determine. Caso o usuário queira ser excluído da lista de contatos, deverá fazer contato seguindo as instruções dispostas no e-mail enviado pela comissão organizadora.

39. Não cabe à **EMPREL**, nenhuma responsabilidade pelo envio de projetos de terceiros, de modo que os participantes responderão por qualquer reivindicação.

40. Responderá civil e criminalmente, o participante que se utilizar de meios fraudulentos, sendo excluído do Concurso Cultural.

41. Os projetos de conteúdo ilícito e imoral serão desclassificados. Além dos critérios estabelecidos, serão rejeitados aplicativos que atentem aos direitos humanos e às diversas formas de preconceito.

42. O participante se compromete em aceitar, no ato da inscrição, todos os termos deste regulamento.

Recife, 02 de julho de 2024.

Diretor Presidente

Bernardo Juarez D'Almeida

EMPREL - EMPRESA MUNICIPAL DE INFORMÁTICA