

Hackathon da Inteligência Cidadã

Inovação na interpretação e visualização dos dados abertos do Governo do Estado do Ceará.

Regulamento do concurso

1. Disposições gerais

- 1.1. O Hackathon da Inteligência Cidadã é um concurso destinado a cidadãos com conhecimentos multidisciplinares para criação de formas inovadoras de interpretar e visualizar os dados abertos do Governo do Estado do Ceará por meio de protótipos de soluções tecnológicas baseadas em interfaces digitais (*softwares, sites, apps, chatbots* etc), que traduzam e facilitem seu uso e acesso aberto.
- 1.2. Os protótipos devem necessariamente trazer benefícios para a comunidade a partir da transparência dos dados abertos do governo.
- 1.3. A realização do concurso é de responsabilidade da Caiena Tecnologia e Design e da Controladoria e Ouvidoria Geral do Estado do Ceará (CGE). Outras partes envolvidas e que apoiam a execução do evento são: Banco Mundial, Universidade Estadual do Ceará (UECE), Secretaria da Educação do Estado do Ceará (SEDUC) e Empresa de Tecnologia da Informação do Ceará (Etice).
- 1.4. O Hackathon da Inteligência Cidadã contempla uma competição com o objetivo de premiar os quatro melhores projetos desenvolvidos durante o período do evento (dois em cada categoria de inscrição – para mais detalhes sobre as categorias visualizar o item 5), nos termos regulados por este documento.
- 1.5. Poderão constituir equipes e se inscrever cidadãos que se sintam capazes de propor novas formas de se interpretar e disponibilizar a visualização dos dados abertos do Governo do Estado do Ceará por meio de soluções tecnológicas baseadas em interfaces digitais (*softwares, sites, apps, chatbots* etc.).
- 1.6. Os participantes deverão, obrigatoriamente, utilizar os dados abertos e a estrutura de dados abertos do Governo do Estado do Ceará relacionadas no item 7.3 do presente documento e acessíveis pelo hotsite do concurso (<https://ceara.caiena.net/hackathon>).

- 1.7. Poderão ser utilizadas outras bases de dados oficiais (bases de dados secundárias) conquanto que, nas soluções apresentadas, tais bases apareçam de forma combinada com aquelas listadas no item 7.3 do presente documento, também acessíveis no hotsite do concurso (<https://ceara.caiena.net/hackathon>), e que ofereçam soluções aos desafios apresentados.
- 1.8. Todas as soluções desenvolvidas resultantes deste evento devem ser disponibilizadas de forma aberta e com licença livre para serem utilizadas como exemplos de aplicações de dados abertos.
- ~~1.9. Estarão impedidos de constituir equipe quaisquer pessoas com vínculo empregatício com o Poder Público ou com a empresa Caiena Tecnologia e Design.~~
- 1.9. Ficam impedidos de constituir equipe pessoas com vínculo empregatício ou na qualidade de consultores diretos ou indiretos da Caiena Desenvolvimento de Software Ltda e com a Controladoria e Ouvidoria Geral do Estado do Ceará.
 - 1.9.1. A fim de garantir total isenção, os avaliadores assinarão declaração atestando não possuir nenhum vínculo com os participantes das equipes concorrentes.
- 1.10. A premiação é de responsabilidade única e exclusiva da Caiena Tecnologia e Design.
- 1.11. Os valores informados da premiação são brutos. Impostos e encargos aplicáveis serão retidos a fim de se chegar ao valor líquido para pagamento.

2. Etapas do concurso

- 2.1. Etapa 1 – Organização e inscrições das equipes.
- 2.2. Etapa 2 – Desenvolvimento da ideia e produção dos artefatos a serem entregues e apresentados pela equipe.
- 2.3. Etapa 3 – Pré-qualificação dos inscritos e seleção dos finalistas.
- 2.4. Etapa 4 – Apresentação presencial e seleção dos vencedores.

3. Datas e locais

- 3.1. Inscrições: 4 de Dezembro de 2017 até 4 de Janeiro de 2018 (23h59 BRST). Local: <http://ceara.caiena.net/hackathon>.

- 3.2. Entrega dos projetos para pré-qualificação: 4 de Janeiro de 2017 até 12 de Janeiro de 2018 (23h59 BRST). Local: <http://ceara.caiena.net/hackathon>.
- 3.3. Anúncio dos finalistas: 17 de Janeiro de 2018. Local: <http://ceara.caiena.net/hackathon>.
- 3.4. Evento presencial para as apresentações dos finalistas, defesas e cerimônia de premiação: 27 de Janeiro de 2018. Local: *Hall da Reitoria da UECE, das 09h00 às 19h00*.

4. Premiações

- 4.1. Categoria Geral (graduandos, pós-graduandos, empreendedores, profissionais e público em geral)
 - 4.1.1. Primeiro colocado: R\$ 4.000,00
 - 4.1.2. Segundo colocado: R\$ 3.000,00
- 4.2. Categoria Estudantil (estudantes do ensino médio)
 - 4.2.1. Primeiro colocado: R\$ 1.500,00
 - 4.2.2. Segundo colocado: R\$ 1.000,00
- 4.3. Os dois primeiros colocados de cada categoria na etapa final: presença entre as “Soluções da Sociedade” de aplicativos, sites e afins destacados entre os primeiros no Portal do Governo Executivo Estadual do Ceará.
- 4.4. Todas as equipes participantes e seus componentes qualificadas para a final receberão Certificado com Menção Honrosa.

5. Inscrições

- 5.1. As inscrições serão realizadas exclusivamente pelo preenchimento do Formulário Google disponível no hot site do evento: (<https://ceara.caiena.net/hackathon>).
- 5.2. Poderão constituir equipes, sem restrição, cidadãos com conhecimentos multidisciplinares (acadêmicos) ou experiência acumulada aderente aos propósitos da hackathon.
- 5.3. Em conformidade com as regras do Banco Mundial, agente financiador do Projeto PforR para o Governo do Ceará, dentro do qual está sendo

executado o desenvolvimento do Sistema Público de Relacionamento com o Cidadão, tendo a empresa Caiena como executora, ficam proibidos de participar de equipes quaisquer pessoas com vínculo empregatício com o Poder Público.

- 5.4. As inscrições são realizadas por equipes com no mínimo 2 (dois) e no máximo 5 (cinco) integrantes.
- 5.5. A indicação da lista de membros das equipes deverá ser feita no momento da inscrição.
- 5.6. Um dos membros da equipe deverá se identificar como o responsável pela equipe e disponibilizar, obrigatoriamente, seu e-mail e telefone para contato.
- 5.7. As inscrições poderão ser realizadas em duas categorias: Geral e Estudantil.
 - 5.7.1. Categoria Geral: qualquer composição exceto aqueles que se enquadrem na Categoria especificada em 5.7.2.
 - 5.7.2. Categoria Estudantil (ensino médio): grupos que sejam compostos integralmente por estudantes do ensino médio de instituições de ensino públicas ou privadas.

6. Desafios

- 6.1. Propõe-se a criação de conceitos, protótipos e outros artefatos para a apresentação de ideias que explorem a interpretação e visualização dos dados abertos do Governo do Estado do Ceará.
- 6.2. A elaboração de ideias para a participação no concurso não é limitada à engenharia de software. Portanto, a implementação das ideias propostas em códigos de programação não é obrigatória. Contudo, soluções derivadas de engenharia de software serão agraciadas nos quesitos de avaliação na fase final. Para maiores detalhes, verificar o item 11 do presente regulamento.
- 6.3. Exemplos de como as ideias podem se materializar:
 - 6.3.1. Aplicativo de celular.
 - 6.3.2. Site com visualização de dados.
 - 6.3.3. Canal de notícias para disparar via Whatsapp.
 - 6.3.4. Página de informações nas redes sociais.

- 6.3.5. Relatórios customizados por associação de bairros (número de funcionários públicos, horas trabalhadas, gastos de custeio, investimentos, número de atendimentos por áreas-chave escolhidas).
- 6.3.6. Acompanhamento do Planejamento Plurianual (PPA).
- 6.4. A ideia deve se materializar em artefatos que possam ser explicados e demonstrados presencialmente, sejam eles: protótipos navegáveis ou estáticos, soluções integradas com redes sociais, vídeos, infográficos, dentre outros artefatos visuais e sonoros que o equipe julgue relevantes e adequados para a apresentação da proposta elaborada.

7. Dados disponíveis

- 7.1. É obrigatória a utilização de pelo menos uma das bases de dados abertos do Governo do Estado do Ceará acessíveis pelo hotsite do concurso (<https://ceara.caiena.net/hackathon>).
- 7.2. É obrigatório que se considere a estrutura atual dos dados Governo do Estado do Ceará para a proposição de soluções.
- 7.3. Serão disponibilizados aos participantes os dados de:
 - 7.3.1. Despesas por Nota de Empenho
 - 7.3.2. Servidores Públicos.
 - 7.3.3. Contratos e Convênios.
 - 7.3.4. Obras.
- 7.4. Se desejado, as equipes poderão utilizar outras bases de dados oficiais (bases de dados secundárias) conquanto que, nas soluções apresentadas, tais bases apareçam de forma combinada com ao menos uma das bases de dados listadas no item 7.3 do presente documento, acessíveis no hotsite do evento (<https://ceara.caiena.net/hackathon>), e que ofereçam soluções aos desafios apresentados.

8. Envio das propostas

- 8.1. O envio das propostas será feito exclusivamente pelo Formulário Google disponível no hotsite do evento: (<https://ceara.caiena.net/hackathon>).
- 8.2. O envio das propostas será liberado no dia 4 de Janeiro de 2017.

- 8.3. O prazo final para o envio das propostas é o dia 12 de Janeiro de 2018, às 23h59 (BRST).
- 8.4. Submissões realizadas após o horário estipulado serão automaticamente desclassificadas.
- 8.5. O envio das propostas deverá ser feito por meio de 1 (um) arquivo em formato PDF com no máximo 100 (cem) MB de tamanho contendo textos, imagens e hiperlinks para protótipos (se houver).
- 8.6. O envio das respostas será realizado via Formulário Google com o apoio do Google Drive, sendo, portanto, necessário que o membro do grupo responsável pelo envio esteja autenticado em uma conta pessoal do Google (Gmail).

9. Seleção dos finalistas

- 9.1. Serão selecionados 6 (seis) equipes finalistas para a Categoria Geral e 4 (quatro) equipes finalistas para a Categoria Estudantil. Totalizando 10 (dez) equipes finalistas somando-se as duas categorias.
- 9.2. A avaliação das propostas será realizada entre os dias 12 e 17 de Janeiro de 2018 pela comissão julgadora da fase eliminatória.
- 9.3. A comissão julgadora da fase eliminatória é composta por membros da Caiena e da CGE.
- 9.4. As 8 (oito) equipes finalistas serão contatados pelos organizadores do concurso para confirmação de presença na fase final.
- 9.5. É obrigatório que as equipes finalistas confirmem a presença de ao menos 2 (dois) integrantes no dia e no local do evento final.
- 9.6. Caso uma equipe finalista não confirme a presença ou os organizadores do concurso não consigam entrar em contato até as 17h (BRST) do dia 20 de Janeiro de 2018, a equipe é automaticamente desclassificada e a próxima do ranking é classificada em seu lugar.
 - 9.6.1. A nova equipe que eventualmente for classificada em decorrência da desclassificação da equipe anterior terá o prazo de 24 horas para confirmar a presença no evento final.
 - 9.6.2. Caso a nova equipe não confirme a presença ou os organizadores do concurso não consigam estabelecer comunicação com o membro responsável no período

determinado no item 9.6.1, a próxima equipe do ranking é classificada em seu lugar.

9.6.3. O procedimento dos itens 9.6.1 e 9.6.2 poderá ser reaplicado quantas vezes for necessário até o dia 26 de Janeiro de 2018, às 17h (BRST).

9.6.4. Os organizadores do concurso têm a liberdade de realizar o evento final com um número inferior às 10 (dez) equipes inicialmente previstas caso não seja possível obter a tempo a confirmação de presença de 10 (dez) equipes.

9.7. A lista de finalistas ficará disponível no hotsite do concurso para consulta pública por meio de uma Planilha Google.

10. Fase final e seleção dos vencedores

10.1. A fase final será realizada presencialmente no dia 27 de Janeiro de 2018, no Hall da Reitoria da UECE, das 9h00 às 19h00.

10.2. No dia do evento final, deverá haver ao menos 2 (dois) representantes de cada equipe finalista às 9h00 no local do evento para a realização do sorteio da ordem das apresentações.

10.3. Cada equipe terá 15 (quinze) minutos para realizar uma apresentação e defesa oral sobre a proposta elaborada.

10.4. Os recursos disponíveis no local do evento para a apresentação serão: mesa de trabalho e cadeiras, computadores (Windows) com internet, projetor com conector HDMI e caixas de som.

10.5. A apresentação só poderá ser feita pelos integrantes da equipe, não sendo permitida a utilização de terceiros ou pessoas que não estejam inscritas na lista de membros da equipe.

10.6. Ao final de cada apresentação, os membros da comissão julgadora da etapa final avaliarão a proposta segundo os critérios presentes neste regulamento.

10.7. A comissão julgadora da etapa final é composta por membros da Caiena, CGE, UECE, ETICE, SEDUC, HUBINE/BNB.

10.8. Será realizada a média das notas de cada membro da comissão julgadora e gerado um ranking de classificação das equipes.

10.9. Os vencedores serão anunciados e as premiações serão entregues.

11. Critérios de avaliação

11.1. Na fase eliminatória:

11.1.1. Cada equipe será avaliada por todos os membros da comissão julgadora da fase eliminatória, que analisaram as propostas enviadas dando notas de 0 a 10 para os critérios abaixo:

11.1.1.1. *Heterogeneidade da equipe*: equipes com variedade de gênero (masculino e feminino) e com variedade de áreas de estudo/formação (exatas, humanas, biológicas) receberão melhores pontuações.

11.1.1.2. *Relevância*: será avaliada o potencial de impacto da solução em prol da cidadania, da inclusão, de melhoria do serviço público e de controle social.

11.1.1.3. *Criatividade*: o quanto a ideia é inovadora e destaca-se em relação a práticas já existentes.

11.1.1.4. *Design*: o quanto a solução proposta é simples, intuitiva e amigável para os cidadãos (não será considerado o aspecto visual do design, mas sim o aspecto funcional).

11.1.1.5. *Viabilidade*: será avaliada o quanto a proposta é condizente e viável com a realidade da estrutura dos dados abertos do Governo do Estado do Ceará.

11.1.2. As notas dadas por cada membro da comissão nos cinco critérios passarão por um cálculo de média ponderada e resultarão na nota final de cada avaliador.

11.1.3. Os pesos dos critérios na média ponderada são:

11.1.3.1. Heterogeneidade da equipe: peso 1

11.1.3.2. Relevância: peso 4

11.1.3.3. Criatividade: peso 2

11.1.3.4. Design: peso 1

11.1.3.5. Viabilidade: peso 2

11.1.4. Estabelecidas as notas finais de cada membro da comissão, é feita uma média simples somando-se as notas dos 10 membros.

- 11.1.5. As equipes inscritas na Categoria Geral com ao menos 1 (um) estudante matriculado na rede de escolas públicas do Estado do Ceará, terão um bônus de 5% acrescido às suas notas finais.
- 11.1.6. As equipes que apresentarem soluções derivadas de engenharia de software terão um bônus de 10% acrescido às suas notas finais.
- 11.1.7. Será gerado um ranking das equipes a partir da nota final de cada um.
- 11.1.8. No caso de empate entre duas ou mais equipes, o primeiro critério de desempate será a nota original, portanto sem as ponderações.
- 11.1.9. No caso de permanecer o empate entre duas ou mais equipes, o segundo critério de desempate será a data e o horário do envio: a equipe que tiver feito a submissão antes, prevalecerá.
- 11.1.10. As 6 (seis) primeiras equipes do ranking da Categoria Geral serão classificadas à fase final do concurso.
- 11.1.11. As 4 (quatro) primeiras equipes do ranking da Categoria Estudantil serão classificadas à fase final do concurso.

11.2. Na fase final:

- 11.2.1. Cada equipe será avaliada por todos os membros da comissão julgadora da fase final que analisaram as propostas apresentadas, dando notas de 0 a 10 para os critérios abaixo:
 - 11.2.1.1. *Relevância*: será avaliado o potencial de impacto da solução em prol da cidadania, da inclusão, de melhoria do serviço público e de controle social.
 - 11.2.1.2. *Criatividade*: o quanto a ideia é inovadora e destaca-se em relação a práticas já existentes.
 - 11.2.1.3. *Design*: o quanto a solução proposta é simples, intuitiva e amigável para os cidadãos (não será considerado o aspecto visual do design, mas sim o aspecto funcional).
 - 11.2.1.4. *Viabilidade*: será avaliado o quanto a proposta é condizente e viável com a realidade da estrutura dos dados abertos do Governo do Estado do Ceará.

- 11.2.1.5. *Apresentação:* será avaliada a qualidade da apresentação presencial no que diz respeito à organização dos argumentos e raciocínio de defesa da proposta desenvolvida (não será levada em consideração a qualidade do acabamento visual da apresentação).
- 11.2.2. As notas dadas por cada membro da comissão nos cinco critérios passarão por um cálculo de média ponderada e resultarão na nota final de cada avaliador.
- 11.2.3. Os pesos dos critérios na média ponderada são:
 - 11.2.3.1. Relevância: peso 4
 - 11.2.3.2. Criatividade: peso 2
 - 11.2.3.3. Design: peso 1
 - 11.2.3.4. Viabilidade: peso 2
 - 11.2.3.5. Apresentação: peso 1
- 11.2.4. Estabelecidas as notas finais de cada membro da comissão, é feita uma média simples somando-se as notas de todos os membros.
- 11.2.5. As equipes inscritas na Categoria Geral com ao menos 1 (um) estudante matriculado na rede de escolas públicas de ensino médio do Estado do Ceará, terão um bônus de 5% acrescido às suas notas finais.
- 11.2.6. As equipes que apresentarem soluções derivadas de engenharia de software terão um bônus de 10% acrescido às duas notas finais.
- 11.2.7. Será gerado um ranking das equipes a partir da nota final de cada um.
- 11.2.8. No caso de empate entre duas ou mais equipes, o primeiro critério a ser utilizado para desempate é a nota da fase de pré-qualificação.
- 11.2.9. Permanecendo o empate, o segundo critério a ser utilizado para desempate é a data e o horário do envio da proposta para a fase eliminatória: a equipe que tiver feito a submissão antes, prevalecerá.

- 11.2.10. As equipes serão premiadas em conformidade com o que foi estabelecido no item 4 do regulamento.

12. Disposições finais

- 12.1. Os organizadores do evento podem realizar a publicação de aditivos ao presente regulamento no decorrer da realização do concurso. Os eventuais aditivos, caso surjam, serão disponibilizados no hotsite do concurso (<https://ceara.caiena.net/hackathon>).
- 12.2. Dúvidas sobre o regulamento ou sobre o concurso podem ser enviadas para os organizadores nos endereços de e-mail: noliveira@caiena.net e platancia@caiena.net.
- 12.3. Quaisquer ambivalências nas interpretações do presente regulamento serão dirimidas pelos seguintes membros da Comissão Organizadora:
- 12.3.1. Ítalo Brígido
- 12.3.2. Nilson Vieira Oliveira
- 12.3.3. Paulo Latância
- 12.4. Todos que preencherem o formulário de inscrição do Hackathon da Inteligência Cidadã automaticamente concordam com os termos estabelecidos neste regulamento.