



Prefeitura de  
**Fortaleza**

***REGULAMENTO  
HACKATHON DE  
INOVAÇÃO NA  
GESTÃO MUNICIPAL***

FEVEREIRO/ 2020



## **Sumário**

1. Objetivos .....	2
2. Data e Local .....	3
3. Temáticas do Hackathon .....	3
4. Participantes.....	4
5. Da inscrição .....	4
6. Propriedade Intelectual.....	6
7. Programação .....	7
8. Banca Julgadora.....	7
9. Dos Critérios de Avaliação .....	8
10. Premiação .....	9
11. Certificação .....	9
12. Disposições Gerais .....	9

## **HACKATHON DE INOVAÇÃO NA GESTÃO PÚBLICA MUNICIPAL**

### **REGULAMENTO**

Este REGULAMENTO contém informações gerais e regras sobre a realização do “Hackathon de Inovação na Gestão Municipal”, uma capacitação para os servidores de forma interativa com agentes da sociedade, utilizando metodologia especificamente criada com esta finalidade.

É imprescindível que o interessado leia por inteiro o teor deste documento para melhor compreender e participar com pleno aproveitamento das atividades. Todas as regras e disposições deste documento se aplicarão durante todo o período de realização da capacitação.

Este REGULAMENTO foi elaborado pela Comissão Organizadora, composta por membros da Secretaria Municipal do Planejamento, Orçamento e Gestão – **SEPOG**, da Coordenadoria Especial de Relações Internacionais e Federativas - **CERIF**, e da Fundação Citinova, realizadoras representantes da Prefeitura Municipal de Fortaleza, e pelo **SOMOS UM**, empresa que detém a responsabilidade técnica pelo desenvolvimento e aplicação da metodologia da capacitação e pela condução do referido Hackathon.

### **1. Objetivos**

- Capacitar servidores públicos municipais na Metodologia de Desenvolvimento de Soluções Inovadoras para questões específicas do setor público, aplicando uma abordagem que busca a solução de problemas de forma coletiva e colaborativa, em uma perspectiva de empatia máxima com seus stakeholders (interessados): as pessoas são colocadas no centro de desenvolvimento do produto – não somente o consumidor final, mas todos os envolvidos na ideia.
- Promover a interação entre servidores e outros atores da sociedade (cidadãos) em grupos de trabalho, para a aplicação prática da metodologia durante o Hackathon e o desenvolvimento de soluções participativas.

- Capacitar as equipes para a criação de ideias inovadoras para a gestão pública municipal que estejam alinhadas com temáticas definidas pela SEPOG.
- Capacitar as equipes para o desenvolvimento de ideias com viabilidade de implementação ágil, preferencialmente suportadas por recursos de Tecnologia da Informação e da Comunicação.
- Propiciar a entrega e continuidade para a próxima gestão municipal (2021-2024) de um conjunto de soluções inovadoras em andamento, que gerem impactos positivos na eficiência operacional e gerencial do executivo, bem como servidores capacitados em inovação.
- Capacitar os servidores para a proposição de contribuições em aceleração e melhoria de soluções para projetos em andamento.

## **2.Data e Local**

O Hackathon de Inovação na Gestão Municipal acontecerá do dia 04 a 06 de março de 2020 e é parte das atividades do **IV SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE POLÍTICAS INOVADORAS PARA CIDADES**, realizado pela Coordenadoria Especial de Relações Internacionais Federativas – CERIF, da Prefeitura Municipal de Fortaleza, no Centro de Eventos do Ceará.

## **3.Temáticas do Hackathon**

A Capacitação das equipes e criação de ideias inovadoras que auxiliem na resolução das seguintes problemáticas da gestão pública terá as seguintes temáticas:

### **➤ GESTÃO INTELIGENTE**

Inovação de fluxos. Virtualização de processos. Gerenciamento de documentos e dados em nuvem. Integração de políticas públicas. Desburocratização. Compras sustentáveis. Parcerias Público-Privadas.

### **➤ GESTÃO DE PESSOAS**

A valorização da força de trabalho. O futuro da carreira de servidor público. Os desafios da produtividade. Novas forma de provimento dos serviços públicos.

➤ **GESTÃO PARA O USUÁRIO**

Acolhimento do cidadão. Avaliação da qualidade do Serviço Público. O diálogo entre a população e o governo. Ofertas de serviços virtuais e/ou digitais.

Para o desenvolvimento das soluções propostas, a Comissão Organizadora irá disponibilizar um *drive* com informações pertinentes sobre as temáticas que serão foco dos grupos de trabalho durante o Hackathon.

## **4. Participantes**

4.1. A participação no Hackathon é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.

4.2. Podem participar do Hackathon: Servidores públicos municipais (prioritariamente), professores e estudantes de instituições de ensino superior e pessoas interessadas.

4.3. Servidores públicos de outras esferas (estadual ou federal) serão considerados como pessoas interessadas.

4.4. Podem participar pessoas com idade igual ou acima dos 18 anos, que concordarem com todos os termos e condições estabelecidos neste regulamento.

**Observação:** A jornada de trabalho dos servidores municipais participantes no período de 04 a 06 de março, será registrada no próprio local do **Hackathon**, sendo de responsabilidade única e exclusiva da **SEPOG** e da **CERIF** providenciar os devidos registros.

## **5. Da inscrição**

5.1. A pré-inscrição deverá ser feita através do preenchimento do formulário disponibilizado no Canal do Planejamento ([planejamento.fortaleza.ce.gov.br](http://planejamento.fortaleza.ce.gov.br)), no período de 11 a 17 de fevereiro de 2020.

5.2. No ato da inscrição, os participantes deverão indicar duas temáticas de interesse para composição dos grupos de trabalho, sendo a primeira de sua maior preferência e a segunda opção de igual ou menor preferência;

5.3. As equipes devem ter no mínimo 3 (três) e no máximo 05 (cinco) integrantes;

**5.3.1. Cada equipe, deverá, obrigatoriamente, contar com a participação de 2 (dois) servidores municipais, independentemente da quantidade de integrantes que possua.**

**5.3.2. Cada equipe terá um mentor fixo, integrante da Prefeitura Municipal de Fortaleza, que participará de todo o Hackathon. O mentor poderá ser indicado pela equipe ou convidado pela coordenação do Hackathon e não contará como membro da equipe dos 05 (cinco) integrantes.**

**5.3.3. Preferencialmente, as equipes devem conter, pelo menos, um participante da sociedade, para que a capacitação seja vivenciada de forma interativa, conforme proposta pela metodologia do Hackathon.**

5.3.4. O total de participantes no Hackathon será de, no máximo, 80 (oitenta) pessoas.

5.3.5. No que se refere a formação das equipes:

- a) Poderão ser previamente formadas pelos próprios participantes; ou
- b) A Comissão Organizadora será responsável por organizar e liderar o processo de formação de equipes incompletas e da inclusão de participantes sem equipe alguma.

5.4. Logo após a formação, cada equipe irá indicar um representante que ficará responsável por toda a comunicação com a Comissão Organizadora deste Hackathon.

5.5. Fica desde já estabelecido que todos os membros da equipe deverão, anteriormente ao início do Hackathon, assinar o termo de cessão de imagem e voz e o termo de cessão de direito de propriedade das soluções apresentadas. Será vedada a participação de quaisquer participantes que não tenham assinado o referido documento.

<b>CRONOGRAMA</b>		
<b>ETAPA</b>	<b>PERÍODO</b>	<b>MEIO DE COMUNICAÇÃO</b>
PRÉ-INSCRIÇÕES	11 a 17/02	Canal do Planejamento

DIVULGAÇÃO DO RESULTADO DAS PRÉ-INScrições	19/02	planejamento.fortaleza.ce.gov.br
CONFIRMAÇÃO DAS INSCRIÇÕES	19 e 20/02	
REALIZAÇÃO DO HACKATHON	04 a 06/03	Local: Centro de Eventos do Ceará

Ao se inscrever no Hackathon, o candidato concorda em receber informações por e-mail e/ou whatsapp.

A Comissão Organizadora não se responsabiliza por inscrições e/ou confirmações não recebidas por falha técnica ou problemas de conexão com a Internet. Não serão aceitas inscrições fora do prazo do cronograma deste regulamento.

## **6. Propriedade Intelectual**

6.1 A participação no Hackathon de Inovação na Gestão Municipal importa:

I - autorização do (s) autor (es) para utilização, a título universal, definitivo e gratuito, ao público e a Prefeitura Municipal de Fortaleza, de toda e qualquer tipo de comunicação, divulgação, veiculação e, enfim, publicidade e promoção relativamente ao seu nome, imagem e voz, em qualquer meio, incluindo eletrônicos e na internet, desde que vinculado ao presente regulamento;

II – cessão do (s) autor (es) de todas as ideias elaboradas e desenvolvidas, para utilização, a título universal, definitivo e gratuito, a Prefeitura Municipal de Fortaleza, dos produtos apresentados durante todas as atividades do Hackathon, conforme as exigências do artigo 111 da Lei nº 8.666, de 21 de junho de 1993.

6.2 O documento de cessão deverá ser preenchido por cada um dos integrantes da equipe e entregue no ato do credenciamento.

## 7. Programação

A programação do Hackathon será composta pelas seguintes atividades principais:

<b>DIA 01 KICKOFF DO HACKATHON</b>	<b>DIA 02 SPRINT DO HACKATHON ONDE ESTAMOS AGORA?</b>	<b>DIA 03 DEMODAY DO HACKATHON</b>
8h – Credenciamento 9h–PALESTRA DE ABERTURA: INOVAÇÃO NA GESTÃO PÚBLICA 10h –Pitch inicial e Orientação às Equipes 11h–Workshop: Metodologia de Identificação dos Problemas 12h – Almoço 13h–Workshop: Metodologia de Validação dos Problemas (Trabalho de Campo) 14h – Mentorias e Aplicação Prática da Metodologia (Palestra Opcional) 17h – Encerramento	08h–Abertura (Café da Manhã) 08h30min - Workshop: LeanCanvas – Modelando da Ideia à Solução 12h- Almoço 13h–Workshop: Validação das Soluções (Trabalho de Campo) 14h – Mentorias e Aplicação Prática da Metodologia (Palestra Opcional) 17h–Encerramento	08h - Café da Manhã 08h30min - Workshop: Como Fazer um Pitch Perfeito! 09h30min – Workshop: Pitch Training 11h–Pitch: Apresentação das soluções para a comissão julgadora 12h – Divulgação dos resultados, entrega da premiação e encerramento do Hackathon.

**Observação:** Necessidades de alterações ou ajustes nesta Programação serão analisadas e autorizadas exclusivamente pela Comissão Organizadora.

## 8. Banca Julgadora

8.1. Ao final do Hackathon, as ideias serão submetidas a uma Banca Julgadora, responsável por avaliar as propostas de soluções de acordo com os critérios deste REGULAMENTO.

8.2. A Banca Julgadora será composta por profissionais especialistas em inovação e/ou em gestão pública, mediante convite da Comissão Organizadora.

8.3. Ao aceitarem o convite para participarem do Hackathon, os integrantes da Banca Julgadora firmarão o termo de sigilo sobre as informações a que terão acesso, direta e/ou indiretamente, formais e/ou informais, durante as atividades realizadas em todas

as etapas acima mencionadas. Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, os integrantes que farão parte da banca julgadora comprometem-se a informar à Comissão Organizadora qualquer conflito de interesse na avaliação da solução desenvolvida, assim que for identificado.

8.4. É vedado o acesso dos jurados à Programação do Hackathon antes do dia e horário previamente acordados para a avaliação das ideias.

8.5. Os membros da Banca Julgadora terão acesso ao salão de realização do Hackathon somente no horário determinado para as apresentações das equipes.

## **9. Dos Critérios de Avaliação**

A Banca Julgadora será composta por avaliadores convidados pela Comissão Organizadora, que fará a análise/avaliação para validar as soluções que forem desenvolvidas pelas equipes.

Para a referida análise, serão utilizados os seguintes critérios:

- A) aderência da proposta de solução ao tema;
- B) aplicabilidade da solução para uso imediato;
- C) facilidade de uso (usabilidade);
- D) potencial de eficiência da gestão pública municipal;
- E) capacidade de replicação da solução no âmbito do Poder Público Municipal.

Cada critério receberá a pontuação de 0 a 10, conforme avaliação dos jurados. Os critérios poderão ter pesos diferenciados de acordo com interesse da PMF e definidos pela Comissão Organizadora.

Caso haja diferenciação dos pesos nos critérios da avaliação, as equipes serão devidamente informadas durante o Hackathon.

Caberá à Banca Julgadora declarar 01 (uma) Equipe Vencedora, de acordo com a maior pontuação obtida entre as equipes.

## **10. Premiação**

O prêmio será no valor de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais), custeado por entidades parceiras, e ocorrerá no último turno do Hackathon, após o resultado da Equipe Vencedora.

No mínimo, 01 (um) participante de cada equipe deverá estar presente no encerramento. A divisão do prêmio entre membros da equipe será de responsabilidade única e exclusiva da própria, não imputando à Comissão Organizadora a responsabilidade para definição das cotas.

## **11. Certificação**

Será emitido certificado pela Escola de Governo – IMPARH, com carga horária referente a 20 (vinte) horas.

## **12. Disposições Gerais**

Questões relativas ao presente Hackathon deste REGULAMENTO, devem ser encaminhadas pelo e-mail: [hackathon@fortaleza.ce.gov.br](mailto:hackathon@fortaleza.ce.gov.br)

Toda e qualquer situação não prevista neste REGULAMENTO, bem como eventuais casos omissos, serão decididas, exclusivamente, pela Comissão Organizadora.

Todas as comunicações por parte da Comissão Organizadora serão feitas por meio eletrônico (*whatsapp/e-mail*) cadastrado pelo participante no formulário de inscrição.

Os participantes reconhecem que a Comissão Organizadora não se responsabiliza por quaisquer falhas, impossibilidades técnicas e/ou indisponibilidades do sistema que eventualmente possam ocorrer quando da sua participação.

O ato de participar deste REGULAMENTO implica conhecimento e concordância, por parte do Participante, da íntegra das disposições contidas nesta, não podendo o Participante abster-se do seu conhecimento.

Sem prejuízo do disposto no Termo de Autorização de Uso de Imagem, todos os membros da equipe declaram expressamente ceder todos os seus direitos de propriedade de imagem relativamente ao conteúdo do evento realizado pelas Realizadoras, de forma gratuita e sem qualquer ônus, sendo que estas são firmadas em caráter irrevogável, irretratável, e por prazo indeterminado, obrigando inclusive eventuais herdeiros e sucessores outorgantes, nos seguintes termos:

- i. A cessão dos direitos de imagem compreende a veiculação da imagem por meio de televisão, jornais, livros, Internet e quaisquer outros meios de comunicação existentes ou que venham a ser inventados, passíveis de veicular, transmitir e retransmitir a imagem.
  
- ii. A simples participação neste concurso constitui plena e incondicional concordância bem como a aceitação, por parte de todos os membros da equipe, dos termos e condições dispostos neste regulamento e autoriza o uso de sua imagem, depoimentos e outros registros escritos e audiovisuais às Realizadoras, e, para a divulgação de assuntos relacionados às instituições, com veiculação em canais internos (websites, newsletters etc.) e externos (jornais, revistas, websites de terceiros etc).

Toda e qualquer situação não prevista neste REGULAMENTO bem como eventuais casos omissos, serão decididos, exclusivamente, pelo Realizador, através de uma comissão formada especialmente para a ação.

A Comissão Organizadora se reserva, a qualquer momento, o direito de cancelar, suspender ou modificar qualquer item deste Regulamento.

Fortaleza, 11 de fevereiro de 2020.

***Comissão Organizadora***



Prefeitura de  
**Fortaleza**