

PORTARIA Nº.111/2022/SECITECI/MT

Aprova o Regulamento do HACKAMT-2022.

A SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO DE MATO GROSSO no uso de suas atribuições e prerrogativas legais conferidas pela legislação,

RESOLVE:

Art. 1º Aprovar o Regulamento da Maratona de soluções inovadoras para o setor público - HACKAMT, nos termos do ANEXO I desta Portaria.

Art. 2º O HACKAMT será coordenado pela Superintendência de Desenvolvimento Científico, Tecnológico e de Inovação - SDCTI.

Art. 3º Esta portaria entra em vigor na data de sua publicação.

Registrada, Publique-se, Cumpra-se.

Cuiabá - MT, 31 de agosto de 2022.

Mauricio Munhoz Ferraz

Secretário de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação de Mato Grosso

ANEXO I

REGULAMENTO HACKAMT-2022

Maratona de soluções inovadoras para o setor público - HACKAMT

O GOVERNO DO ESTADO DE MATO GROSSO, através da SECITECI - Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação, CNPJ: 03.507.415/0024-30, Rua Mistral, 457 - Bairro Jardim Bom Clima, CEP 78048-222, a FAPEMAT - FUNDAÇÃO DE AMPARO À PESQUISA DO ESTADO DE MATO GROSSO, CNPJ: 02.357.455/0001-94, Rua Mistral, 457 - Bairro Jardim Bom Clima, CEP 78048-222 e a MTI EMPRESA MATO-GROSSENSE DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO, CNPJ: 15.011.059/0001-52, Palácio Paiaguás - Rua Des. Carlos Avalone, s/n - Centro Político Administrativo, CEP: 78049-903, considerando a necessidade de desenvolver soluções tecnológicas para o setor público nas áreas da ciência, tecnologia e inovação, estabelecem as diretrizes a serem observadas pelos candidatos/participantes do evento HACKAMT, a seguir dispostas.

Portanto, os candidatos/participantes do HACKAMT, no ato de seu cadastro e inscrição aderem integralmente a todas as disposições deste regulamento, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento, sob pena de desclassificação em caso de descumprimentos do mesmo.

1. OBJETIVO DO EVENTO

1.1. O "HACKAMT" é uma Maratona tecnológica colaborativa promovida pela SECITECI e FAPEMAT, com a cooperação da Empresa Mato-grossense de Tecnologia da Informação - MTI, para o desenvolvimento de soluções inovadoras para o setor público, é um evento presencial, a ser realizado no Shopping Goiabeiras, Av. José Monteiro de Figueiredo, 500, Duque de Caxias, na cidade de Cuiabá-MT, que reunirá profissionais e estudantes de diversas áreas do conhecimento na busca por soluções inovadoras para o setor público.

1.2. O objetivo deste regulamento é discriminar as regras de participação no evento "HACKAMT", bem como, os critérios para premiação que irá conceder 3 (três) Bolsas de Desenvolvimento Tecnológico - BDT durante um período de 12 (doze) meses à equipe que apresentar a proposta vencedora para o desafio 1 (um) do HACKAMT; e 3 (três) Bolsas de Desenvolvimento Tecnológico - BDT durante um período de 12 (doze) meses à equipe que apresentar a proposta vencedora para o desafio 2 (dois) do HACKAMT.

1.3. As Bolsas de Desenvolvimento Tecnológico - BDT serão concedidas em observância à resolução FAPEMAT nº 007/2019, de 25 de junho de 2019.

1.4. A maratona equivalerá também a uma consulta pública, nos moldes da Instrução Normativa 001/2021 da MTI, prevista em seu art. 13º, inciso VII, alínea a, e também prevista no Termo de Cooperação no 0111/2022/SECITECI/MTI, visando prospectar pessoas jurídicas ou profissionais da área de startups em Tecnologia da Informação e Comunicação acerca dos desafios estipulados neste Regulamento, para futura e eventual contratação, desde que demonstrada que a solução trata de uma

oportunidade de negócios definida e específica, alinhada com a estratégia da MTI em um segundo momento pós-evento, possam concluir as etapas de desenvolvimento e implantação da solução.

1.5. A hipótese de que trata o item 1.3, enseja a possibilidade de a MTI realizar parcerias, atreladas ao seu plano estratégico, caso seja identificada uma oportunidade de negócios. No entanto, não obriga a MTI e nem cria qualquer expectativa de direito aos participantes do evento.

1.6. A MTI poderá formalizar parceria de negócios com participantes do evento, sejam eles ganhadores ou não da premiação, desde que reste demonstrado em modelo de negócios próprio que a pretensa parceria encontra-se alinhada ao Plano Estratégico da MTI, e nos termos da Lei nº 13.303/2016, do Regulamento de Licitação e Contratos da MTI e da Instrução Normativa nº 001/2021.

1.7. O HACKAMT tem como desafios:

- Desafio 1 - Nova forma para o controle da presença na sala de aula;
- Desafio 2 - Como equacionar a quantidade de merenda a ser ofertada e evitar o desperdício.

2. PRODUTO MÍNIMO ESPERADO

2.1. A banca de avaliadores escolherá a equipe vencedora de cada desafio do HACKAMT. Portanto, a avaliação será realizada com os mesmos critérios de avaliação nos dois desafios.

2.2. As soluções inovadoras elaboradas no dia do evento e posteriormente na etapa de desenvolvimento deverão atender aos seguintes critérios e características:

- a) serem aplicativos móveis ou sistema web;
- b) devem conter ferramentas de gestão do sistema;
- c) devem observar a Lei Geral de Proteção de Dados - LGPD;
- d) ser de fácil interação com o usuário de diferentes faixas etárias e níveis de escolaridade;
- e) baixo custo de implantação e manutenção.

2.3. O participante terá que escolher apenas um desafio para trabalhar juntamente com sua equipe.

3. CRITÉRIOS DE ELEGIBILIDADE DOS BOLSISTAS

3.1. O bolsista deverá cumprir os seguintes critérios:

- a) ser brasileiro ou estrangeiro com autorização para permanência no Brasil ao longo da vigência da bolsa, com idade superior a 18 (dezoito) anos;
- b) ter currículo atualizado na Plataforma Lattes e no SIGFAPEMAT;
- c) o bolsista não poderá ser beneficiário de outra bolsa da FAPEMAT, CAPES, CNPq ou de qualquer entidade semelhante, no âmbito federal, estadual ou municipal;
- d) não possuir pendência com a FAPEMAT.

4. DA DATA DE REALIZAÇÃO DO HACKAMT

4.1. A maratona de soluções inovadoras para o setor público - HACKAMT, será realizada pela SECITECI, de forma presencial, nas dependências do Shopping Goiabeiras, Av. José Monteiro de Figueiredo, 500, Duque de Caxias, na cidade de Cuiabá-MT, nos dias de 16 a 18 de setembro de 2022.

4.2. A maratona incluirá palestras, capacitações, mentorias e dinâmicas de interação entre os participantes das equipes devidamente inscritas.

5. INSCRIÇÕES DOS PARTICIPANTES DO HACKAMT

5.1. As inscrições devem ser realizadas via internet, utilizando-se do formulário Inscrição HACKAMT na plataforma sympla, na página eletrônica (www.secitec.mt.gov.br), através de hiperlink, até a data limite das inscrições - ver item 8 - Cronograma ou até encerrar o número máximo de vagas de 50 participantes.

5.2. Não serão aceitas inscrições submetidas por qualquer outro meio, tampouco, após o prazo final de recebimento estabelecido no item 8 - Cronograma.

5.3. Só serão aceitas inscrições de brasileiro ou estrangeiro com autorização para permanência no Brasil ao longo da vigência

da bolsa, com idade superior a 18 (dezoito) anos.

5.4. A inscrição será realizada de forma individual, voluntária, gratuita e intransferível.

5.5. A inscrição no HACKAMT não se limita a profissionais e alunos, estando aberta para qualquer indivíduo acima de 18 anos, que se sinta preparado e queira participar do evento.

5.6. Os organizadores não se responsabilizarão por eventuais falhas, erros ou indisponibilidade do site que impossibilitem a inscrição dos participantes.

5.7. Os organizadores estarão disponíveis através do endereço eletrônico inscricaoevento@secitec.mt.gov.br para dúvidas relacionadas a inscrição, que encerram-se, impreterivelmente, às 17:00 horas do dia 13 de setembro de 2022 não sendo aceito como justificativa para envio posterior à data limite o disposto no item 5.6.

5.9. O proponente receberá um recibo eletrônico com número de protocolo da sua inscrição, o qual servirá como comprovante da transmissão.

6. MONTAGEM DAS EQUIPES DO HACKAMT

6.1. As propostas de soluções inovadoras deverão ser apresentadas por equipes de no mínimo 03 (três) e no máximo 05 (cinco) integrantes, todos devidamente inscritos no HACKAMT.

6.2. Somente participantes inscritos no HACKAMT poderão fazer parte das equipes que apresentarão propostas.

6.3. As equipes deverão ter, preferencialmente, no mínimo 01 (uma) mulher entre seus membros.

6.4. É recomendável que as equipes constituídas sejam multidisciplinares, de modo a agregar, através dos seus membros, competências nas mais diversas áreas (programação, desenvolvimento de projeto, área do desafio escolhido, negócios).

6.5. Cada participante poderá compor apenas 01 (uma) equipe no HACKAMT.

6.6. Cada equipe constituída deverá dispor de ao menos 01 (um) computador/notebook para a realização das atividades do HACKAMT.

7. ENCAMINHAMENTO DAS PROPOSTAS NO HACKAMT

7.1 A entrega da proposta para equipe de organização deverá acontecer até às 15h (horário de Cuiabá-MT) do dia 18/09/2022.

7.2 A submissão Entrega Final consiste na entrega de:

a) Vídeo Demo: Link do vídeo no Youtube de até 60 segundos gravando a tela e navegação da solução desenvolvida, neste vídeo não pode ser utilizadas ferramentas de prototipação que não apresentem código desenvolvido. Os vídeos com mais de 60 segundos não serão aceitos e causam a desclassificação imediata da equipe. O vídeo só deve ser disponibilizado no Youtube, com o link do mesmo sendo enviado no momento da submissão do projeto. O vídeo deve ser postado como "Público" ou "Não listado". (opcional)

b) Apresentação: No formato de slides, com estrutura de pitch contendo informações sobre o problema, sobre a solução e tecnologias utilizadas, pode-se utilizar desse material para trazer informações de mercado e roadmap futuro da solução desenvolvida. (obrigatório utilizar formato pdf e recomendamos o formato de até 10 (dez) slides).

c) Link público do repositório: (disponibilizar em repositório do github). Caso a solução utilize mais de um repositório, enviar o link de todos (limitado a 3 links no máximo). Cada link deve ter um arquivo Read com informações sobre o projeto. Recomendamos seguir as boas práticas com os commits vide: <https://www.conventionalcommits.org/en/v1.0.0-beta.2/> (opcional)

d) Link da solução: Caso a solução desenvolvida esteja hospedada em um link, este pode ser disponibilizado, porém não faz parte do escopo de avaliação navegar na solução. A solução precisa ser claramente apresentada no vídeo de demonstração, item b desta cláusula. (Item opcional)

7.3. O total de links disponibilizados na Entrega final não pode ser superior a 6, sendo:

a) 1 (um) vídeo demo;

b) 1 (um) pdf de Apresentação;

c) 1 a 3 (um a três) links de repositório público; (opcional) e

d) 1 (um) link da solução (opcional)

7.4. Os participantes deverão deixar a solução disponível para testes e 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.

7.5. A partir do horário limite de submissão das propostas de soluções, é vedada qualquer alteração em seu conteúdo, sob pena de desclassificação dos concorrentes.

7.6. O projeto a ser enviado poderá também conter o seguinte item (opcional):

a) Link da solução: Caso a solução desenvolvida esteja hospedada em um link, este pode ser disponibilizado, porém não faz parte do escopo de avaliação navegar na solução.

7.7. Não serão aceitas propostas submetidas por qualquer outro meio, tampouco após o prazo final de recebimento estabelecido no item 8 - Cronograma.

7.8. Constatado o envio de propostas idênticas, por proponentes diferentes, ambas as propostas serão sumariamente desclassificadas.

8. CRONOGRAMA

ETAPAS	DATAS
Lançamento do Regulamento na página eletrônica da SECITECI	31/08/2022
Início da inscrição	31/08/2022
Término do prazo de inscrição	13/09/2022
Realização do HACKAMT	16 a 18/09/2022
Início da constituição das equipes e escolha do desafio	16/09 às 18h
Término da constituição das equipes *	17/09 às 12h
Término da submissão das propostas	18/09 às 15h
Apresentação dos Pitch para Comissão Julgadora	18/09 às 16h
Divulgação do resultado	18/09 às 18h
Início da contratação dos bolsistas	01/10/2022
Término da contratação dos bolsistas	31/03/2023

* Somente para constituição de novas equipes ou excepcionalidades que serão julgadas pela comissão de organização do evento.

9. ANÁLISE E JULGAMENTO

9.1. As propostas apresentadas serão examinadas por uma Comissão Julgadora, composta por membros especialistas a serem escolhidos pela SECITECI e pelas realizadoras do HACKAMT. Não é permitido integrar esta comissão profissionais que tenha apresentado propostas a este regulamento, ou que participe da equipe de qualquer projeto. É vedado a qualquer membro do comitê julgar propostas de projetos em que:

a) esteja participando da equipe do projeto seu cônjuge, companheiro ou parente, consanguíneo ou afim, em linha reta ou na colateral, até o terceiro grau; ou

b) esteja litigando judicial ou administrativamente com qualquer membro da equipe do projeto ou seus respectivos cônjuges ou companheiros.

9.2. As equipes apresentarão para Comissão Julgadora suas propostas em formato de Pitch: Reforçando problema, solução e tecnologia utilizada. Com duração de 4 minutos, as apresentações com mais de 4 minutos terão perda de nota.

9.3. Critérios de análise

Esta análise será realizada pela Comissão Julgadora, que se manifestará, individualmente, sobre os seguintes tópicos:

CRITÉRIOS DE ANÁLISE E JULGAMENTO DE MÉRITO E RELEVÂNCIA	PESO	NOTA*
		(1 a 10) MÉDIA
A	Adequação da proposta apresentada ao desafio escolhido (a solução responde ao desafio para o qual foi enviado)	03
B	Viabilidade da proposta	03
C	Grau de inovação para o setor público	02
D	Potencial de impacto na sociedade	01
E	Desenvolvimento da equipe	01

NC: Nota Avaliador (somatório das médias dividido por 10)

Nota*

MUITO BOM (MB) = plenamente consistente - 10 pontos

BOM (B) = adequadamente consistente - 8 a 9 pontos

REGULAR (R) = razoavelmente consistente - 5 a 7 pontos

FRACO (F) = pouco consistente - 3 a 4 pontos

DEFICIENTE (D) = inconsistente - 1 a 2 pontos

9.4 Ranqueamento das propostas

Esta etapa, realizada pela comissão julgadora, consiste no ranqueamento das propostas observando-se a nota dos critérios de análise. Propostas com nota final abaixo de 7,0 serão excluídas da concorrência.

O ranqueamento do comitê será registrado em planilha eletrônica contendo a relação das propostas avaliadas, recomendadas e não recomendadas, com as respectivas pontuações finais, em ordem decrescente, assim como outras informações e recomendações julgadas pertinentes. Em caso de empate da média final das propostas, serão utilizadas como critério de desempate as notas dos critérios de análise e de julgamento, na seguinte ordem: Item A, Item B, Item C, item D e Item E.

10. DA PREMIAÇÃO

As propostas aprovadas serão financiadas com recursos de custeio (Bolsas de Desenvolvimento Tecnológico), no valor global estimado de até R\$ 216.000,00 (duzentos e dezesseis mil reais) oriundos da FAPEMAT, Programa de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, Ação 2597, Fonte 192.

O Regulamento disponibilizará ao todo 06 (seis) Bolsas de Desenvolvimento Tecnológico, distribuídas conforme tabela abaixo:

DESCRIÇÃO TIPO QTDE REQUISITOS DO BOLSISTA	VALOR	MESES TOTAL
	MENSAL (R\$)	

Equipe

vencedora	BDT- 3	Profissional com atuação mínima de 02 (dois) anos em atividades de 3.000,00	12	108.000,00
Desafio I	2	inovação, gestão, desenvolvimento ou transferência de tecnologia		
				108.000,00
Equipe				
vencedora	BDT- 3	Profissional com atuação mínima de 02 (dois) anos em atividades de 3.000,00	12	108.000,00
Desafio II	2	inovação, gestão, desenvolvimento ou transferência de tecnologia		
				108.000,00

11. RESULTADOS DOS JULGAMENTOS

Depois de vencidas todas as etapas de análise a lista de projetos aprovados serão divulgadas no site da SECITECI no endereço eletrônico www.secitec.mt.gov.br.

A contratação ocorrerá após a assinatura do termo de concessão e aceitação de auxílio e de acordo com disponibilidade orçamentária financeira da FAPEMAT.

12. DO SIGILO E CONFIDENCIALIDADE

O participante deverá manter o mais absoluto sigilo com relação a qualquer informação recebida em decorrência da participação no evento. Da mesma forma, a SECITECI e a organização do HACKAMT se comprometem, desde já, a manter sigilo total sobre todos os dados enviados pelos participantes. O banco de dados gerado em função das inscrições será de inteira propriedade da SECITECI, que poderá utilizá-lo, sem qualquer ônus, para fins lícitos, da forma que melhor lhe aprouver. O participante autoriza a SECITECI e a organização a divulgar seu nome e o título do projeto, tal qual informado na ficha de inscrição, para fins estatísticos e de divulgação dos resultados do HACKAMT.

13. DIREITOS DE TERCEIROS

13.1. Os participantes do HACKAMT deverão respeitar direitos de terceiros, em especial direitos autorais e direitos de propriedade intelectual. Os participantes, e nunca a SECITECI e a organização do HACKAMT, serão responsabilizados por quaisquer violações de direitos de terceiros.

13.2. A SECITECI e a organização do HACKAMT organização se reserva o direito de regresso ou, quando aplicável, de denúncia à lei (ou outra forma de intervenção de terceiros aplicados ao caso concreto) em razão de questionamentos que venha a sofrer por descumprimento deste item por parte dos participantes.

14. PROPRIEDADE INTELECTUAL

Considerando os dispositivos da Lei Federal nº 9.279, de 14/05/1996, da Lei Federal nº 10.973, de 02/12/2004, da Lei nº 9.456 de 25/04/1997, Lei Federal 9.609 e 19/02/1998 e no que couber, das Leis Complementares Estadual nº 297 de 07/01/2008, e nº 650, de 20/12/2019.

14.1. As Patentes de Invenção, Modelos de Utilidade, Desenhos Industriais ou quaisquer outras formas de registro de Propriedade Intelectual decorrentes da execução do projeto deverão ter obrigatoriamente a FAPEMAT como co-titular.

14.2. As partes envolvidas no desenvolvimento do produto ou processo inovador deverão prever, em contrato específico, a participação nos resultados da exploração das criações resultantes da parceria.

14.3. Caso a MTI identifique uma oportunidade de negócio e busque a formalização de uma parceria com participantes do evento, a distribuição da propriedade intelectual e direitos de exploração deverão ser discutidos em instrumento contratual próprio envolvendo a MTI, e a FAPEMAT, caso esta última esteja patrocinando bolsas a eventuais ganhadores.

15. ACOMPANHAMENTO DOS PROJETOS

15.1. A Superintendência de Desenvolvimento Científico, Tecnológico e de Inovação da SECITECI será responsável pela execução, orientação e acompanhamento dos projetos aprovados neste regulamento.

15.2. Durante o período de vigência da bolsa, a SECITECI será responsável por informar à FAPEMAT, por escrito, a ocorrência de quaisquer eventos que venham a prejudicar o andamento das bolsas, como o cancelamento, desistência, desempenho insuficiente e faltas injustificadas, de acordo com as disposições do Formulário de Cadastramento do Bolsista e Termo de Compromisso da FAPEMAT.

15.3. As equipes vencedoras poderão utilizar a infraestrutura física da SECITECI para desenvolver seus projetos durante a vigência da bolsa.

16. DISPOSIÇÕES GERAIS

16.1. O presente regulamento regula-se pelos preceitos do direito público e, em especial, pelas disposições das Leis nº Federal nº 10.973/04, 13.243/16, 8.666, Lei Estadual nº 650/2019 e decreto Estadual n. 735/2020 e, no que couber, pelas normas internas da SECITECI e FAPEMAT.

16.2. A Superintendência de Desenvolvimento Científico, Tecnológico e de Inovação - SDCTI reserva-se o direito de resolver os casos omissos e as situações não previstas no presente Regulamento.

17. INFORMAÇÕES ADICIONAIS E CONTATOS

Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação de Mato Grosso - SECITECI.

Superintendência de Desenvolvimento Científico, Tecnológico e de Inovação - SDCTI.

E-mail: inscricaoevento@secitec.mt.gov.br

Superintendência da Imprensa Oficial do Estado de Mato Grosso
Rua Júlio Domingos de Campos - Centro Político Administrativo | CEP 78050-970 | Cuiabá, MT

Código de autenticação: a2f122d4

Consulte a autenticidade do código acima em https://homolog.iomat.mt.gov.br/legislacao/diario_oficial/consultar