



# REGULAMENTO E ORIENTAÇÕES GERAIS

## – MOVIMENTO AMPLIFIQUE: *HACKATHON* –

### INTRODUÇÃO

O Movimento Amplifique é uma iniciativa da Controladoria-Geral do Estado – CGE<sup>1</sup> para o fomento do Controle Social, ou seja, a participação ativa dos cidadãos no controle, avaliação e fiscalização das ações e instituições do Estado. Neste Movimento, busca-se a promoção do Controle Social em Minas Gerais por meio de soluções tecnológicas para questões de ordem pública e do interesse da sociedade. Para tanto, entre outras atividades, o Movimento conta com uma *hackathon* na qual espera-se a discussão e produção de algumas dessas soluções.

Este regulamento contém informações, regras e orientações gerais a respeito deste *hackathon* promovido pela CGE no âmbito do Movimento Amplifique.

---

<sup>1</sup> Em parceria com Secretaria de Estado de Governo de Minas Gerais – SEGOV, Secretaria de Estado de Desenvolvimento Econômico, Ciência, Tecnologia e Ensino Superior de Minas Gerais – SEDECTES, por meio do Sistema Mineiro de Inovação – SIMI, o *Startups and Entrepreneurship Ecosystem Development* – SEED, e Fundação de Amparo à Pesquisa de Minas Gerais – FAPEMIG.



## OBJETIVO

O *hackathon* tem por objetivo reunir grupos de indivíduos munidos de proficiência técnica (programadores, desenvolvedores, *designers*, etc.) para discutir, organizar, produzir e apresentar aplicativos para dispositivos móveis (*apps*) que disponham de mecanismos para que os cidadãos possam exercer o Controle Social no Estado de Minas Gerais.

## HORA, DATA E LOCAL

O *hackathon* terá duração prevista de 47h (quarenta e sete horas), ocorrendo entre as 18 horas do dia 14 de julho de 2017 (sexta-feira) até as 17 horas do dia 16 de julho de 2017 (domingo), nas dependências do SEED - *Startups and Entrepreneurship Ecosystem Development*, localizado na Praça Rui Barbosa, 104, Centro, Belo Horizonte, Minas Gerais.

## ORIENTAÇÕES TÉCNICAS

É fortemente recomendado que os participantes que utilizarem bases de dados façam-no por meio da ferramenta de Dados Abertos do [Portal da Transparência do Estado de Minas Gerais](http://www.transparencia.mg.gov.br)<sup>2</sup>, sem prejuízo da utilização de outras bases também abertas. É extremamente importante que as bases utilizadas sejam públicas e que tenham respaldo e credibilidade, de modo a evitar a publicação e utilização de informações equivocadas ou tratadas de modo irresponsável.

Todo e qualquer código-fonte desenvolvido durante o *hackathon* será de domínio público e deverá estar disponível para revisões, incrementos e demais alterações, seguindo-se o modelo de desenvolvimento *Open Source* ou Código Aberto.

Serão aceitas bibliotecas e outras fontes de código não proprietário, desde que devidamente creditadas e conforme disponibilização de suas fontes e *links* para *download*.

## INSCRIÇÕES

Só poderão se inscrever e participar do *hackathon* pessoas físicas, maiores de 18 (dezoito) anos, inscritas por meio do site <http://www.amplifique.cge.mg.gov.br>, após o preenchimento de formulário específico e mediante aceite *online* do Regulamento.

As inscrições deverão ser realizadas no período compreendido entre as 09h00 do dia 20 de junho de 2017 até as 23h59 do dia 13 de julho de 2017, horário de Brasília (UTC-3).

---

<sup>2</sup> <http://www.transparencia.mg.gov.br/dados-abertos>



O *hackathon* terá a participação de, no máximo, 80 inscritos. Estas vagas serão distribuídas para inscritos que contemplem total ou parcialmente um ou mais dos seguintes perfis:

- programador e desenvolvedor com conhecimentos em desenvolvimento de aplicativos móveis;
- designers gráficos;
- comunicadores.

Interessados que, porventura, não possam participar do *hackathon*, por ter sido alcançado o limite máximo do número de vagas, poderão constar de lista de espera, sendo que a CGE não faz qualquer declaração, nem se obriga, de qualquer maneira, perante os inscritos, a garantir a sua participação no *hackathon*.

Para todos os efeitos, neste *hackathon* específico não poderão participar quaisquer servidores, colaboradores, funcionários ou prestadores de serviços que guardem qualquer relação com as instituições organizadoras, quais sejam:

- Controladoria Geral do Estado de Minas Gerais – CGE;
- Secretaria de Estado de Governo de Minas Gerais – SEGOV;
- Secretaria de Estado de Desenvolvimento Econômico, Ciência, Tecnologia e Ensino Superior de Minas Gerais – SEDECTES;
- Sistema Mineiro de Inovação – SIMI;
- Startups and Entrepreneurship Ecosystem Development – SEED;
- Fundação de Amparo a Pesquisa de Minas Gerais – FAPEMIG.

O preenchimento e envio do formulário eletrônico de inscrição não garante a participação no *hackathon*. As instruções de confirmação de presença serão enviadas por *e-mail* pela Comissão Organizadora.

## ESTRUTURA E MATERIAIS

O espaço destinado à realização das atividades conta com acesso gratuito à internet e energia elétrica, mesas, cadeiras, *puffs*, murais e outros recursos. Não serão disponibilizados, no entanto, computadores pessoais, *notebooks*, *tablets* ou quaisquer outros equipamentos desta natureza, sendo estes de responsabilidade exclusiva do participante em seu transporte, manuseio e segurança.

Haverá também espaço destinado a repouso e descanso, sendo, portanto, permitido aos participantes que assim o desejem, levar colchonetes, cobertores e/ou sacos de dormir para utilização neste espaço.

Os participantes terão acesso a alimentação e bebidas (água, café, sucos e energéticos) fornecidas pela Comissão Organizadora. Isso não impede, no entanto, que participantes levem seus próprios lanches, caso assim prefiram.



O acesso às dependências do SEED ficará suspenso, por questões de segurança, no período compreendido entre as 22h do dia 15 de julho (sábado) e 8h do dia 16 de julho (domingo). Nesse período, recomenda-se fortemente que os participantes não se ausentem, não sendo a Comissão Organizadora responsável por sua segurança no ambiente externo ao SEED. Aqueles participantes que se encontrarem ausentes nesse intervalo não poderão entrar no SEED até o final do período.

## **PARTICIPAÇÃO**

O participante que não comparecer ao local designado para o desenvolvimento das atividades no horário estabelecido na programação, que será disponibilizada posteriormente, será automaticamente desclassificado.

Os participantes competirão em equipes, preferencialmente compostas por 5 (cinco) pessoas, a serem formadas no dia 14 de julho de 2017. A organização do *hackathon* será responsável por liderar o processo de formação de equipes e da inclusão de participantes em alguma equipe no dia das atividades. O participante não poderá, em hipótese alguma, desenvolver o projeto individualmente. Todos os projetos serão desenvolvidos em equipe.

Os participantes não poderão usar os serviços para violar a segurança ou a integridade de qualquer rede, computador ou sistema de comunicação, aplicativo de *software* ou dispositivo de rede. As atividades proibidas incluem, mas não estão restritas a: acesso não autorizado, interceptação de dados, falsificação de origem, negação de serviço (DoS) e interferência internacional.

Os participantes se responsabilizarão pela segurança de seus equipamentos pessoais e pelo bom uso dos equipamentos do SEED disponibilizados para a realização do *hackathon*.

## **APRESENTAÇÃO**

As equipes participantes deverão, ao final do *hackathon*, preparar a apresentação de um *Produto Viável Mínimo* (MVP) para a Comissão Julgadora e para os demais participantes das atividades, expondo o que foi criado durante o período de imersão, ou seja, deverão apresentar o resultado do desenvolvimento do projeto proposto, no formato de uma versão mais simples de um produto final que represente a solução proposta pela equipe.

Cada equipe terá um máximo de 5 minutos para a apresentação da sua solução e 3 minutos para *feedback* da Comissão Julgadora. As apresentações serão conduzidas no mesmo local de realização das atividades. Todos os membros da equipe deverão estar presentes no momento da apresentação.



## AVALIAÇÃO

A organização nomeará uma Comissão Julgadora que será composta por pessoas especializadas, de diversos segmentos relacionados à temática do *hackathon*. A Comissão Julgadora será responsável pela análise e pontuação dos projetos, com base nos seguintes critérios:

- originalidade e criatividade;
- usabilidade (design e interface);
- potencial de impacto para a sociedade;
- viabilidade prática de uso e desenvolvimento;
- conformidade com os objetivos do Movimento Amplifique.

Cada um dos critérios será avaliado por nota própria, sendo a nota final da equipe o somatório da nota de cada um dos critérios. A equipe com a maior nota final será declarada vencedora.

Os resultados serão anunciados no próprio dia do *hackathon*, após o julgamento pela Comissão Julgadora. Não haverá possibilidade de recurso ou contestação relativa à seleção e premiação das equipes participantes, sendo a Comissão Julgadora soberana em sua decisão final.

No caso de empate entre projetos, serão utilizadas, para desempate, as pontuações de "potencial de impacto para a sociedade". Permanecendo o empate, a Comissão Julgadora poderá realizar nova votação de desempate apenas entre as propostas empatadas.

## PREMIAÇÃO

Os grupos participantes vencedores nas duas melhores colocações receberão, como premiação:

- 1º colocado: Ingressos para a Campus Party BH, incluindo acesso a todos os stands do evento, e direito ao acampamento no Expominas.
- 2º colocado: Ingressos para a Campus Party BH, incluindo acesso a todos os stands do evento.

Os prêmios são pessoais e intransferíveis, exclusivos aos membros das equipes vencedoras.

## REGRAS DE CONDUTA

É importante que o participante observe atentamente todas as instruções informadas pela equipe organizadora antes e durante o andamento do *hackathon*. Espera-se dos participantes, a todo momento, comportamento ético e baseado nos



princípios do respeito, cordialidade e civilidade. Não será tolerado comportamento ofensivo, lascivo, imoral ou, de qualquer modo, inapropriado para o bom andamento das atividades. A inobservância das instruções e normas de conduta poderá ocasionar o imediato cancelamento da inscrição do participante, antes, ou durante o *hackathon*, sem possibilidade de nova inscrição.

É essencial, ainda, que os participantes zelem pela segurança e bem-estar de seus colegas e da Comissão Organizadora, bem como pelo patrimônio próprio, alheio e das dependências do SEED, atentando-se à utilização correta e responsável de quaisquer materiais ou recursos disponíveis.

## DISPOSIÇÕES GERAIS

Ao se inscreverem no *hackathon*, os participantes autorizam os realizadores 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.

Os participantes se comprometem a ceder os direitos das soluções em caráter definitivo para fins não comerciais e não exclusivos à CGE, que poderá desenvolver, aplicar, melhorar e utilizar as soluções da maneira que melhor for aplicável.

No ato do aceite deste regulamento, o participante compromete-se a não desenvolver ou executar projetos realizados previamente ou com código de *software* principal escrito anteriormente ao início da competição.

O *hackathon* poderá ser interrompido ou suspenso, por motivos de força maior, segurança ou devido a problemas de acesso à rede de internet, entre outros, não sendo devida qualquer indenização ou compensação aos participantes da maratona e/ou aos eventuais terceiros. A equipe organizadora se empenhará para que o Movimento prossiga tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de realização.

A participação neste *hackathon* sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste regulamento. Dessa forma, os participantes no ato da inscrição aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreendem, têm total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento.

Os casos omissos não previstos neste regulamento serão julgados pela equipe organizadora do *hackathon*.