

REGULAMENTO EXPERIMENTA! Meio Ambiente

1. Objetivo:

O Experimenta é um concurso cultural, de participação voluntária, realizado pela SDCETI - Secretaria de Desenvolvimento Científico, Econômico, Tecnológico e de Inovação com a intenção de promover a inovação dentro da Prefeitura de Guarulhos e colaborar na busca por soluções tecnológicas sobre o tema **Meio Ambiente**.

1.1. Consiste em duas modalidades: “Hackathon” e “Pitch4Gru”.

1.1.1. Modalidade **“Hackathon”**: Maratona tecnológica de 24h, no formato presencial, voltada à busca por soluções aos desafios apresentados aos participantes.

1.1.2. Modalidade **“Pitch4Gru”**: Competição de Startups, realizada através de Pitch, voltada a empresas consolidadas que já possuem soluções preferencialmente operando ou em pré-operação no mercado.

2. Tema

O tema do EXPERIMENTA! 2024 será Meio Ambiente.

2.1. O tema do evento é direcionado para atender aos desafios propostos pela Secretaria de Meio Ambiente do Município, que tem a missão de promover e monitorar políticas ambientais, fomentar ações de educação ambiental, aplicar projetos ambientais e coordenar o zoneamento ecológico econômico do município.

3. Público elegível:

Estão aptos a participar deste Edital de concurso cultural:

3.1. Modalidade Hackathon

3.1.1. Todas as pessoas maiores de 14 (catorze) anos. Os participantes menores de 18 (dezoito) anos, deverão apresentar autorização do responsável legal.

3.1.2. Diversos tipos de perfis serão bem vindos, tais como, universitários, desenvolvedores, analistas de sistemas, analistas de banco de dados, designers de UX, analistas de negócios, mas não se limitando a esses perfis. O importante é ter a mente aberta e criativa, porém sem perder o foco na execução, pois há um prazo para o desenvolvimento da solução.

3.2. **Modalidade Pitch4Gru**: Se estende a todas as empresas de soluções que ofereçam soluções atreladas às competências da Secretaria de Meio Ambiente, que conforme a Lei Municipal nº 7550 de 2017, são:

- garantir a implementação da Política Ambiental Municipal através de medidas de gerenciamento ambiental que promovam a preservação do meio ambiente, garantam o desenvolvimento sustentável e melhoria da qualidade de vida;

- organizar e garantir o funcionamento do Conselho Municipal de Defesa do Meio Ambiente - COMDEMA;
- organizar e garantir o funcionamento do Fundo Municipal do Meio Ambiente - FUNDAMBIENTAL;
- planejar, ordenar e coordenar as atividades de defesa do meio ambiente no Município, definindo critérios para conter a degradação e a poluição ambiental;
- manter relações e contatos visando à cooperação técnico-científica com órgãos e entidades ligados ao meio ambiente, do Governo Federal, dos Estados e dos Municípios brasileiros, bem como com órgãos e entidades internacionais;
- estabelecer com os órgãos federal e estadual do Sistema Nacional do Meio Ambiente - SISNAMA critérios visando à otimização da ação de defesa do meio ambiente no Município;
- estabelecer critérios e padrões de qualidade ambiental e de normas relativas ao uso e manejo de recursos ambientais;
- promover a participação da Secretaria, nos Comitês de Bacias Hidrográficas, nos Consórcios e Conselhos do Município e de Municípios da Região Metropolitana de São Paulo;
- coordenar as atividades de urbanização, paisagismo, arborização urbana e manutenção implantação de áreas verdes, parques, jardins e praças públicas;
- promover e articular ações de educação ambiental no âmbito dos órgãos da Prefeitura, na rede de ensino pública e privada, comunidades e demais setores da sociedade;
- elaborar a respectiva proposta orçamentária para executar a Política Ambiental do Município e implementar suas diretrizes estabelecidas na legislação ambiental;
- captar recursos junto a entidades privadas ou governamentais para aplicação em projetos ambientais;
- desenvolver o zoneamento ecológico econômico do Município;
- organizar e manter o Sistema Municipal de Informações sobre o Meio Ambiente;
- coordenar as atividades necessárias para a execução das suas atribuições, cumprindo e fazendo cumprir as determinações legais e as normas estatutárias e regimentais;
- estimular a participação da sociedade no planejamento e gestão das políticas ambientais;
- planejar, coordenar e executar ações relacionados à fiscalização ambiental;
- realizar o monitoramento e fiscalização da utilização dos recursos naturais e da realização de obras e/ou atividades potencialmente degradadoras da Qualidade Ambiental;
- desenvolver ações em conjunto as equipes de Fiscalização dos demais entes estaduais e federais de fiscalização e controle ambiental em espaços especialmente protegidos;

- garantir o devido acompanhamento e processamento dos procedimentos administrativos de fiscalização ambiental municipal e de denúncias;
- definir as condições, restrições e medidas de controle ambiental que deverão ser obedecidas para localizar, licenciar, construir, ampliar, modificar, operar, desativar ou utilizar recursos ambientais em obra, atividade, intervenção ou empreendimento considerados efetiva ou potencialmente poluidores, ou que, sob qualquer forma, possam causar degradação ambiental;
- realizar a avaliação e licenciamento ambiental para emissão de Licença Prévia, Licença de Instalação, Licença de Operação isoladas ou concomitantemente, Renovação de Licenças, Termos de Dispensa de Licenciamento, Autorizações Ambientais e Manifestação Técnica Ambiental;
- garantir a análise, manifestação técnica e acompanhamento dos processos de licenciamento ambiental de obras e atividades;

4. Incrições

- 4.1. As inscrições permanecerão abertas de 26 de janeiro a 25 de fevereiro de 2024. A organização do evento poderá, ao bem das atividades e para atender a coletividade, prorrogar o prazo de inscrição, devendo este ser informado pelo site da Prefeitura de Guarulhos (www.guarulhos.sp.gov.br) e no Diário Oficial do Município.
- 4.2. A inscrição é gratuita e dar-se-á através do preenchimento de um formulário online, acessado em: www.experimenta.guarulhos.sp.gov.br
- 4.3. A inscrição é totalmente espontânea e voluntária, não criando qualquer tipo de vínculo, como contrato de trabalho ou similar.
- 4.4. Os inscritos menores de 18 (dezoito) anos deverão enviar via email uma autorização para participação no evento (anexo I), assinada por um responsável legal, com cópia R.G ou CNH para comprovação, com antecedência de no mínimo 5 dias úteis antes da realização do evento.
- 4.5. Não será permitida a participação dos inscritos maiores de 14 (catorze) anos até 18 (dezoito) anos incompletos que não enviarem a autorização solicitada no item acima.
- 4.6. Ao se inscrever, o participante assume integral responsabilidade para todos os efeitos legais, pela inexistência de plágio nos produtos e serviços a serem apresentados e/ou desenvolvidos ou de violação de direitos autorais e/ou conexos de terceiros
- 4.7. Serão solicitados no ato da inscrição para a modalidade Hackathon as seguintes informações: Nome completo, CPF, Data de nascimento, Gênero, Escolaridade, Instituição de ensino, telefone, e-mail, CEP residencial, bairro, cidade e perfil.
- 4.8. Serão solicitados no ato da inscrição para a modalidade Concurso de Startups (Pitch4Gru) as seguintes informações: Nome da empresa, CNPJ,

- nome do representante, CPF do representante, data de nascimento, gênero, telefone, e-mail, CEP, bairro, cidade e perfil.
- 4.9. Não será permitida a participação de Servidores Públicos da Prefeitura de Guarulhos.
 - 4.10. Eventuais inscrições realizadas após o prazo não darão direito a recurso, em caso de indeferimento.
 - 4.11. Os habilitados serão divulgados em 27 de fevereiro de 2024 no site do evento (experimenta.guarulhos.sp.gov.br) e/ou no site da Prefeitura de Guarulhos (www.guarulhos.sp.gov.br) e via email.
 - 4.12. A análise dos habilitados será realizada pela comissão organizadora, composta pelos servidores do Departamento de Ciência, Tecnologia e Inovação - DCTI da Secretaria de Desenvolvimento Científico, Econômico, Tecnológico e de Inovação - SDCETI.
 - 4.13. Os recursos poderão ser impetrados até o dia 01 de março de 2024.
 - 4.14. A comunicação de problemas na inscrição, bem como apresentação de recursos, deverá ser encaminhada para a comissão organizadora através dos emails nas disposições gerais deste regulamento.
 - 4.15. O resultado da análise dos recursos será divulgado no dia 05 de março de 2024 no site do evento (experimenta.guarulhos.sp.gov.br) e/ou no site da Prefeitura de Guarulhos (www.guarulhos.sp.gov.br) e via email.

5. Local e período de duração:

O Experimenta será realizado entre os dias 15 e 17 de março de 2024, no Centro Educacional Adamastor, localizado à Av. Monteiro Lobato, 734 - Macedo - Guarulhos - SP, com o seguinte cronograma em períodos a seguir:

- 5.1. **Modalidade Hackathon:** Das 10h00 do dia 16/03/2024 às 18h00 do dia 17/03/2024.
- 5.2. **Modalidade Startup:** 19h00 às 22h00 do dia 15/03/2024.

6. Mecânica:

6.1. Modalidade Hackathon:

- 6.1.1. Uma vez iniciado o período de inscrição, qualquer pessoa poderá se inscrever individualmente ou em grupo, em equipes de 4 pessoas.
- 6.1.2. Recomenda-se que os grupos tenham desenvolvedores e um designer de UX.
- 6.1.3. Uma pessoa pode se inscrever individualmente, porém, se selecionada, será integrada em um grupo, definido através de sorteio direcionado, a fim de que o grupo tenha membros que cumpram os papéis recomendados no item 3.1
- 6.1.4. Serão oferecidos até 05 desafios e deverá ser selecionado aquele que for de preferência do participante ou do grupo.
- 6.1.5. Serão selecionados grupos e pessoas individualmente até que atinja o máximo de 60 participantes.

- 6.1.6. No caso do número de grupos e indivíduos inscritos ultrapassar o limite previsto de vagas, ocorrerá uma seleção técnica de todos os perfis inscritos para que se alcance o limite estipulado neste regulamento. Esta seleção será feita pela comissão organizadora, ao seu exclusivo arbítrio e critério, sem a necessidade de emissão de esclarecimento justificado, e levará em consideração as respostas fornecidas na ficha de inscrição.
- 6.1.7. A inscrição é totalmente espontânea e voluntária, não criando qualquer tipo de vínculo, como contrato de trabalho ou similar.
- 6.1.8. É admitida a desistência do participante a qualquer momento. Se a(s) desistência(s) implicar(em) em um grupo com menos de 3 integrantes, o mesmo poderá ser desqualificado e seus membros poderão ser encaixados em outros grupos a critério da comissão organizadora
- 6.1.9. Em caso de não comparecimento, sem a devida justificativa, de participante habilitado e inscrito até às 12h e/ou de desistência que ocorra até às 14h do dia 16 de março, ficará a critério da comissão organizadora optar pelo remanejamento de grupos ou convidar pessoas e/ou grupos inscritos que não foram selecionadas inicialmente entre os 60 participantes, mas que reúnem condições de participar, caso o número de inscritos tenha ultrapassado o limite de 60 participantes.
- 6.1.10. Nos casos de convite em função de desistência, o(s) participante(s) deverão integrar o grupo até as 16h.
- 6.1.11. É permitida a saída do local do evento, a qualquer momento, assim como o seu retorno.
- 6.1.12. Durante o evento, os participantes receberão instruções detalhadas sobre o problema/desafio e os meios que poderão ser utilizados como fim para desenvolver a solução.
- 6.1.13. Os participantes deverão levar seus computadores, e poderão utilizar a tecnologia que preferirem no desenvolvimento da solução e/ou que estejam disponíveis para o desenvolvimento de algum Desafio.
- 6.1.14. Haverá conexão à internet via wi-fi aberta para todos os participantes.
- 6.1.15. Durante o evento, mentores com conhecimento sobre os desafios estarão disponíveis para sanar eventuais dúvidas.
- 6.1.16. Se a conduta de algum participante estiver prejudicando o progresso da equipe, o caso poderá ser levado ao conhecimento da comissão organizadora para avaliação e deliberação, podendo este aplicar desde uma advertência verbal até a exclusão do programa, perdendo o participante excluído o direito à premiação.
- 6.1.17. O participante e o grupo devem se certificar que possuem autorização para uso, modificação e/ou cópia, mesmo que parcial, de qualquer software, aplicação e/ou código que por ventura

venham a utilizar e/ou submeter durante o hackathon, não cabendo responsabilidade aos organizadores do evento.

6.2. Modalidade Startup:

- 6.2.1. Serão considerados classificados para o presente concurso, até 10 (dez) empresas que primeiro se inscreverem e atenderem aos requisitos estabelecidos.
- 6.2.2. Na abertura do evento, após a orientação geral da comissão de Organização, os inscritos podem apresentar os materiais de divulgação de seus projetos (“Startups”) a serem expostos na área de exibição. Será facultado aos inscritos realizar demonstrações (“demo”) de seu projeto para o público geral.
- 6.2.3. A inscrição é totalmente espontânea e voluntária, não criando qualquer tipo de vínculo, como contrato de trabalho ou similar.

7. Seleção da melhor solução e premiação

7.1. Modalidade Hackathon:

- 7.1.1. Após a entrega das soluções, será dado início ao processo de apresentação das soluções de cada equipe.
 - 7.1.1.1. Cada apresentação terá limite de 3 minutos de duração e 3 minutos para perguntas por parte da Comissão Julgadora.
 - 7.1.1.2. As soluções serão analisadas pela Comissão julgadora, que divulgará os vencedores.
 - 7.1.1.3. Dentre todas as soluções apresentadas serão premiadas as três soluções que obtiverem as melhores pontuações segundo os critérios de avaliação.
 - 7.1.1.4. A premiação será em dinheiro totalizando o valor de R\$10.000,00 (Dez mil reais). Os três grupos mais bem classificados, e portanto vencedores, serão premiados da seguinte forma:
 - 1º Lugar: R\$ 5.000,00 (cinco mil reais)
 - 2º Lugar: R\$ 3.000,00 (três mil reais)
 - 3º Lugar: R\$ 2.000,00 (dois mil reais)
 - 7.1.1.5. Os valores representam o total da premiação destinada aos grupos vencedores, que deverá ser dividido igualmente entre todos os integrantes de cada grupo.
 - 7.1.1.6. Os valores pagos em forma de premiação sofrerão dedução de imposto de renda, conforme tabela oficial em vigor.
 - 7.1.1.7. O prêmio será pago após todos os trâmites burocráticos internos necessários para sua liquidação e empenho.
 - 7.1.1.8. Cada grupo vencedor deverá eleger um representante para ser o seu porta-voz. Este representante será responsável por entregar em até 48h após o término do evento, um requerimento por escrito (papel físico), assinado por todos os integrantes do grupo, informando o nome/número da

equipe; nome completo, RG, CPF e outros dados que poderão ser solicitados pela comissão organizadora.

7.1.2. Os critérios de avaliação da melhor ideia serão:

7.1.2.1. ALINHAMENTO AO DESAFIO/ 0 - 10

7.1.2.1.1. quanto a solução atende ao desafio proposto?

7.1.2.2. INOVAÇÃO/ 0 - 10

7.1.2.2.1. quanto a solução é nova e se diferencia do que há no mercado na atualidade?

7.1.2.3. DESIGN E USABILIDADE/ 0 - 10

7.1.2.3.1. quanto a solução possui interfaces intuitivas e provê uma boa usabilidade ao usuário?

7.1.2.4. PRAZOS DE IMPLEMENTAÇÃO/ 0 - 10

7.1.2.4.1. quanto o prazo de implantação é rápido e adequado para a resolução dos desafios?

7.1.2.5. ESCALABILIDADE DA SOLUÇÃO/ 0 - 10

7.1.2.5.1. Quanto da população é atendida pela solução? Em quanto tempo isso seria possível?

7.1.3. Se nenhuma das equipes participantes de um determinado desafio atingir um nível de qualidade técnica mínimo, com um protótipo funcional, este desafio não terá vencedor.

7.1.4. A pontuação final de cada proposta será aferida pela média ponderada das notas atribuídas em cada item.

7.1.5. Em caso de empate, a banca de avaliação se reunirá para decidir entre os projetos empatados.

7.2. Modalidade Startup:

7.2.1. Cada projeto terá um limite de 5 minutos de duração para apresentação da solução e 5 minutos para perguntas por parte da Comissão Julgadora.

7.2.2. As soluções serão analisadas pela Comissão Julgadora, que divulgará os vencedores.

7.2.3. Dentre todas as soluções apresentadas serão premiadas as três soluções que obtiverem as melhores pontuações segundo os critérios de avaliação.

7.2.4. A premiação será em dinheiro totalizando o valor de R\$18.000,00 (Dezoito mil reais). Os projetos mais bem classificados, e portanto vencedores, serão premiados da seguinte forma:

- 1º Lugar: R\$ 9.000,00 (nove mil reais)
- 2º Lugar: R\$ 6.000,00 (seis mil reais)
- 3º Lugar: R\$ 3.000,00 (três mil reais)

7.2.5. Os valores pagos em forma de premiação sofrerão dedução de imposto de renda, conforme tabela oficial em vigor.

7.2.6. O prêmio será pago após todos os trâmites burocráticos internos necessários para sua liquidação e empenho.

- 7.2.7. Cada projeto vencedor deverá eleger um representante para ser o porta-voz. Este representante será responsável por entregar em até 48h após o término da campanha, um requerimento por escrito (papel físico), assinado por todos os integrantes do grupo, informando o nome/número da equipe; nome completo, RG e CPF.
- 7.2.8. Os critérios de avaliação da melhor solução serão:**
- 7.2.8.1. ALINHAMENTO AO DESAFIO/ 0 - 10
 - 7.2.8.1.1. Quanto a solução atende ao desafio proposto?
 - 7.2.8.2. INOVAÇÃO/ 0 - 10
 - 7.2.8.2.1. Quanto a solução é nova e se diferencia do que há no mercado na atualidade?
 - 7.2.8.3. DESIGN E USABILIDADE/ 0 - 10
 - 7.2.8.3.1. Quanto a solução possui interfaces intuitivas e provê uma boa usabilidade ao usuário?
 - 7.2.8.4. PRAZOS DE IMPLEMENTAÇÃO/ 0 - 10
 - 7.2.8.4.1. Quanto o prazo de implantação é rápido e adequado para a resolução dos desafios?
 - 7.2.8.5. ESCALABILIDADE DA SOLUÇÃO/ 0 - 10
 - 7.2.8.5.1. Quanto da população é atendida pela solução? Em quanto tempo isso seria possível?
- 7.2.9.A pontuação final de cada proposta será aferida pela média ponderada das notas atribuídas em cada item.
- 7.2.10.Em caso de empate, a banca de avaliação se reunirá para decidir entre os projetos empatados.

8. Direito de imagem:

- 8.1. Ao participar desta Campanha de Inovação, nos termos deste Regulamento, o participante estará automaticamente autorizando a SDCETI a utilizar, de modo gratuito, definitivo e irrevogável, o seu nome, imagem e som de voz nos canais de comunicação interna e externa, para divulgação da campanha.
- 8.2. As autorizações descritas anteriormente não implicam em qualquer obrigação de divulgação ou de pagamento de qualquer quantia por parte da empresa.

9. Propriedade intelectual e Confidencialidade no Experimenta

9.1. Modalidade Hackathon:

- 9.1.1. O Participante, desde já, declara-se ciente e aceita que, caso seu grupo seja escolhido vencedor e premiado, a Propriedade Intelectual gerada por meio ou a partir de qualquer ideia apresentada no Experimenta é de uso e titularidade **do Participante**, que autoriza, desde já, à Prefeitura de Guarulhos, de forma não exclusiva, a utilização da solução e desenvolvimento.

- 9.1.2. O Participante poderá realizar a reprodução e/ou apresentação parcial ou integral de tal ideia a terceiros.
- 9.1.3. O Participante declara sua inequívoca ciência de que a submissão de uma ideia ou protótipo, não gera qualquer direito ou garantia de sua efetiva implementação, e que esta poderá, ainda, ser livremente modificada e transformada para que aumente a possibilidade de ser adotada e implementada pela Prefeitura de Guarulhos, caso seja premiada.
- 9.1.4. Sempre que necessário, e a pedido da SDCETI, o Participante responsável pela ideia vencedora e premiada obriga-se a assinar todos os documentos necessários à **cessão não exclusiva** de direitos autorais à SDCETI.
- 9.1.5. Os **participantes** declaram que a participação no Experimenta, é suficiente para **ceder de forma não exclusiva** os direitos autorais de natureza patrimonial das obras, inclusive o desenvolvimento de softwares, pelo que o Participante do Experimenta dá a mais ampla, geral, irrevogável e irretratável quitação, para nada mais reclamar a esse título, em tempo algum sob qualquer pretexto.

10. Modalidade Startup:

- 10.1. Os proponentes declaram e garantem que a exibição, demonstração e uso de todo e qualquer material utilizado durante o evento é de sua inteira responsabilidade e livre de qualquer ônus à SDCETI. Os proponentes declaram e garantem que os materiais referidos não infringem direitos de terceiros.

11. Disposições Gerais:

- 11.1. Questões relativas à presente Chamada devem ser encaminhadas por meio do e-mail dctiguarulhos@gmail.com e/ou experimenta@guarulhos.sp.gov.br.
- 11.2. Todos os participantes terão direito a sair e retornar ao local do evento no período noturno, mediante a apresentação de um documento de identificação com foto, sendo a gestão do tempo responsabilidade do próprio grupo. Todos os deslocamentos externos se darão por conta do próprio participante, sem qualquer ônus para a SDCETI.
- 11.3. Este Regulamento estará disponível no site: <http://experimenta.guarulhos.sp.gov.br>, bem como o Formulário de inscrição.
- 11.4. Todas as comunicações a serem feitas entre a SDCETI e os participantes serão feitas por meio do e-mail cadastrado no formulário de inscrição.
- 11.5. Os participantes reconhecem que a SDCETI não se responsabilizará por quaisquer falhas, impossibilidades técnicas e/ou indisponibilidades do sistema que eventualmente possam ocorrer quando da sua participação.
- 11.6. A comissão organizadora não se responsabilizará por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos de objetos pessoais dos participantes (como,

por exemplo, celular), durante os dias do evento. Cabe exclusivamente aos participantes o dever de guarda e cuidado com tais pertences. Caso o participante se ausente do local do evento, ainda que por pouco tempo, deve levar consigo seus pertences e equipamentos.

- 11.7. O ato de participar desta chamada implica conhecimento e concordância, por parte do participante ou responsável, da íntegra das disposições contidas nesta chamada, não podendo o participante abster-se do seu conhecimento.
- 11.8. Ao confirmar sua inscrição, você declara o seu expresso consentimento ao Termo de Consentimento para Tratamento de Dados Pessoais, para coletarmos, tratarmos, armazenarmos e compartilharmos seus dados, conforme anexo 3 do presente regulamento.
- 11.9. Fica eleito o Foro da Cidade de Guarulhos/SP para dirimir quaisquer dúvidas referentes ao presente Regulamento, ainda que diverso seja, ou venha a ser o do inscrito.

Guarulhos, 23 de janeiro de 2024

Jorge Taiar

Secretário de Desenvolvimento Científico,
Econômico, Tecnológico e de Inovação – SDCETI

ANEXO 1

AUTORIZAÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO DE ADOLESCENTE EM EVENTOS

Eu _____,

RG nº _____, AUTORIZO meu(s)/ minha(s) filho (a) (s) _____, com _____ anos de idade, a participar do evento “**EXPERIMENTA!** Meio Ambiente”, nos dias 15, 16 e 17 de março de 2024, no Centro Educacional Adamastor (Avenida Monteiro Lobato, 734 - Macedo - Guarulhos), com início às 10h00 do 16 de março até às 18h00 do dia 17 de março.

Guarulhos/SP _____ de _____ de _____.

assinatura do responsável legal

Obs.: Enviar cópia do RG ou CNH, para comprovação da assinatura.

ANEXO 2

TERMO DE CIÊNCIA

Eu, _____, RG _____ e CPF _____,

Tenho ciência que o porta-voz escolhido pela equipe _____ que eu participei no evento EXPERIMENTA! Meio Ambiente, é _____.

() Modalidade - Hackathon

() Modalidade - Startup

Guarulhos/SP _____ de _____ de _____.

assinatura do participante

ANEXO 3

TERMO DE CONSENTIMENTO PARA TRATAMENTO DE DADOS PESSOAIS LEI GERAL DE PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS – LGPD

Nos termos dos Arts. 7º, 10º e 11º da Lei nº 13.709/2018, o participante autoriza o tratamento dos dados pessoais e sensíveis fornecidos à Prefeitura de Guarulhos, através da SDCETI (Secretaria de Desenvolvimento Científico, Econômico, Tecnológico e de Inovação), listados na documentação exigida constante no regulamento do evento “EXPERIMENTA! Habitação” e quaisquer outros documentos que poderão ser solicitados pela organização do evento, **para fins de inscrição e para formalizar a entrega de premiações, caso haja**. A **autorização acima engloba o tratamento, bem como o compartilhamento dos dados pessoais/sensíveis** entre os setores administrativos da Prefeitura e das Instituições parceiras para execução do evento.

Finalidade do tratamento de dados:

O inscrito autoriza, expressamente, que a Prefeitura de Guarulhos, através da Secretaria de Desenvolvimento Científico, Econômico, Tecnológico e de Inovação, utilize os dados pessoais e dados pessoais sensíveis para as seguintes finalidades:

- a) Permitir que a Prefeitura de Guarulhos, através da SDCETI, identifique e entre em contato com o inscrito, em razão do Processo de inscrição para o EXPERIMENTA!;
- b) Para cumprimento, pela Prefeitura, através da SDCETI, de obrigações impostas por órgãos de fiscalização;
- c) Quando necessário, para atender aos interesses legítimos da Prefeitura ou das instituições parceiras, **exceto no caso de prevalecerem direitos e liberdades fundamentais do titular que exijam a proteção dos dados pessoais;**

Responsabilidade pela Segurança dos Dados:

A Prefeitura se responsabiliza por manter medidas de segurança técnicas e administrativas suficientes a proteger os dados pessoais do PARTICIPANTE, comunicando ao PARTICIPANTE, caso aconteça qualquer incidente de segurança que possa acarretar risco ou dano relevante, conforme o artigo 48 da Lei 13.709/2018.

Término do Tratamento dos Dados:

Fica permitido à Prefeitura manter e utilizar os dados pessoais do PARTICIPANTE durante todo o período do evento e posteriormente, para as finalidades relacionadas neste termo e, ainda, após o término do evento para cumprimento de obrigações legais ou impostas por órgãos de fiscalização, nos termos do artigo 16 da Lei 13.709/2018;

Direito de Revogação do Consentimento:

O PARTICIPANTE poderá revogar seu consentimento, a qualquer tempo, por carta eletrônica ou escrita, conforme o parágrafo 5º do artigo 8º combinado com o inciso VI do caput do artigo 18 e com o artigo 16 da Lei 13.709/2018.

Tempo de Permanência dos Dados Recolhidos:

O PARTICIPANTE fica ciente de que a Prefeitura de Guarulhos deverá permanecer com os seus dados pelo período de duração de todo o evento e pelo prazo necessário para cumprimento de obrigações legais ou impostas por órgãos de fiscalização e controle.

