

Regulamento Experimenta Segurança Pública

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 **Segurança Pública**.

1.1. Consiste em três modalidades: “Hackathon”, “Startup” e “Scratch Day”.

1.1.1. Modalidade “**Hackathon**”: voltada à busca por soluções a desafios apresentados aos participantes, reunindo mentes ansiosas para trabalhar em equipe, por horas, dentro de um ambiente descolado e produtivo. Todos serão convidados a desafiar paradigmas, pensar fora da caixa e curtir bons momentos.

1.1.2. Modalidade “**Startup**”: Competição de Pitch voltada a empresas consolidadas que já possuem soluções em mobilidade urbana operando no mercado.

1.1.3. Modalidade “**Scratch Day**”: Oficina de Scratch para crianças de 7 a 12 anos.

2. Público elegível:

Estão aptos a participar deste Edital de concurso cultural:

2.1. **Modalidade Hackathon:** Esta campanha se estende a todos, que se acham que podem contribuir com o desenvolvimento de uma solução a um dos desafios propostos, desde que sejam maiores de 14 (catorze) anos de idade devidamente autorizados pelos pais e acompanhados por professor responsável da Instituição de Ensino matriculado. 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.

- 2.2. **Modalidade Startup:** Se estende a todas as empresas de soluções em segurança pública em operação no mercado.
- 2.3. **Modalidade Scratch Day:** Essa modalidade visa a participação de crianças de 7 a 12 anos. Não é necessário conhecimento em Scratch.

3. Local e período de duração:

O Experimenta será realizado nos dias 29 e 30 de junho e 01 de julho, no Adamastor, localizado à Av. Monteiro Lobato, 734 - Macedo - Guarulhos - SP 07111-080 em períodos a seguir:

- 3.1. **Modalidade Hackathon:** Das 08h00min do dia 30/06/2018 às 12h00min do dia 01/07/2018.
- 3.2. **Modalidade Startup:** Das 19h00min às 23h00 do dia 29 de junho de 2018.
- 3.3. **Modalidade Scratch Day:** Das 14h00min às 17h00min do dia 30/06/2018.

4. Mecânica:

4.1. Modalidade Hackathon:

- 4.1.1. Uma vez iniciado o período de inscrição, qualquer pessoa poderá se inscrever individualmente ou em grupo, em equipes de 4 pessoas.
- 4.1.2. Recomenda-se que os grupos tenham ao menos dois desenvolvedores e um designer de UX.
- 4.1.3. Uma pessoa pode se inscrever individualmente, porém, se selecionada, será automaticamente encaixada em um grupo, definido através de sorteio direcionado, a fim de que o grupo tenha membros que cumpram os papéis recomendados no item 4.2.
- 4.1.4. Serão oferecidos 03 desafios e deverá ser selecionado aquele que for de preferência do participante ou do grupo.
- 4.1.5. Serão selecionados grupos e pessoas individualmente até que se atinja o mínimo de 50 e máximo de 100 participantes.

- 4.1.6. 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 por um comitê, 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.
- 4.1.7. A inscrição é totalmente espontânea e voluntária, não tendo qualquer tipo de vínculo com o contrato de trabalho, e tampouco o empregado irá executar tarefas rotineiras, tendo pleno conhecimento que estará participando do evento como participante comum.
- 4.1.8. A inscrição se dará através do preenchimento de um formulário online, acessado em: <http://experimental.guarulhos.sp.gov.br>
- 4.1.9. 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 será desqualificado.
- 4.1.10. É permitida a saída do local do evento, a qualquer momento, assim como o seu retorno.
- 4.1.11. Os participantes terão comida e bebida, à disposição, durante todo o evento, respeitando os horários dos serviços.
- 4.1.12. Também ficará à disposição de todos os participantes um brigadista com treinamento em primeiros socorros e equipe médica de plantão.
- 4.1.13. Os inscritos que forem selecionados receberão, por e-mail, acesso ao formulário online de confirmação de presença, o qual deverá ser aceito de livre e espontânea vontade em todas as suas condições no caso de concordância, para assim, poder participar.
- 4.1.14. 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.
- 4.1.15. 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.

- 4.1.16. Haverá conexão à internet via wi-fi aberta para todos os participantes.
 - 4.1.17. Durante o evento, mentores com conhecimento sobre os desafios estarão disponíveis para sanar eventuais dúvidas.
 - 4.1.18. Se a conduta de algum participante estiver prejudicando negativamente o progresso da equipe, o caso poderá ser levado ao conhecimento do júri técnico para avaliação e deliberação, podendo este aplicar desde uma advertência verbal até a exclusão do programa, perdendo o participante excluído o direito à premiação.
- 4.2. **Modalidade Startup:**
- 4.2.1. Serão considerados classificados para o presente concurso, até 10 (dez) empresas que primeiro se inscreverem e atenderem aos requisitos estabelecidos.
 - 4.2.2. Na abertura do evento, após a orientação geral da equipe de Organização, os inscritos devem 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.
 - 4.2.3. Os inscritos que forem selecionados receberão, por e-mail, acesso ao formulário online de confirmação de presença, o qual deverá ser aceito de livre e espontânea vontade em todas as suas condições no caso de concordância, para assim, poder participar.
 - 4.2.4. A inscrição é totalmente espontânea e voluntária, não tendo qualquer tipo de vínculo com o contrato de trabalho.
 - 4.2.5. A inscrição se dará através do preenchimento de um formulário online, acessado em: <http://experimenta.guarulhos.sp.gov.br>
- 4.3. **Modalidade Scratch Day:**
- 4.3.1. Serão considerados classificados para participar os 60 (sessenta) primeiros jovens de 7 a 12 anos, por ordem de inscrição. A atividade acontece nos laboratórios de informática do Centro Educacional Adamastor.

- 4.3.2. A inscrição é totalmente espontânea e voluntária.
- 4.3.3. inscrição se dará através do preenchimento de um formulário online, acessado em: <http://experimenta.guarulhos.sp.gov.br>

5. Seleção da melhor solução e premiação

5.1. Modalidade Hackathon:

- 5.1.1. Após a entrega das soluções, será dado início o processo de apresentação das soluções de cada equipe. Tendo cada apresentação um limite de 4 minutos de duração e 4 minutos de perguntas por parte do comitê avaliador. As soluções serão analisadas pelo júri técnico, que divulgará os vencedores. Para cada desafio que porventura venha a ser proposto pela SDCETI, haverá premiação para a equipe classificada em primeiro lugar, sendo certo que, caso a SDCETI entenda que nenhuma solução apresentada tenha sido satisfatória ao propósito do respectivo desafio, este ficará livre para declarar a ausência de vencedores e, conseqüentemente, de premiação, conforme estabelecido no item 5.6. Cada grupo 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. A premiação será divulgada através do site oficial do Experimenta: <http://experimenta.guarulhos.sp.gov.br>

5.1.2. Classificação dos Projetos:

Os projetos serão classificados em 2 categorias:

- 5.1.2.1. Aplicativos móveis de interface com o cidadão - Aplicações de locais ou de internet voltadas para o uso em dispositivos móveis como smartphones e tablets.
- 5.1.2.2. Programas e tecnologias voltada para a gestão - Softwares de computador ou internet voltado para o uso em computadores como desktops, notebooks e laptops

5.1.3. Os critérios de seleção da melhor ideia serão:

5.1.3.1. ALINHAMENTO AO DESAFIO

5.1.3.1.1. quanto a solução atende o desafio proposto?

5.1.3.2. INOVAÇÃO

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

5.1.3.3. DESIGN E USABILIDADE

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

5.1.3.4. PRAZOS DE IMPLEMENTAÇÃO

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

5.1.3.5. ESCALABILIDADE DA SOLUÇÃO

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

5.1.4. Se a solução de nenhuma das equipes participantes de um determinado desafio atingir um nível de qualidade técnico mínimo, com um protótipo funcional, este desafio não terá vencedor, desobrigando a SDCETI de premiar uma das equipes.

5.1.5. Ao se inscrever, cada equipe ou participante, deverá optar por 2 (dois) desafios, pois, caso algum desafio não atinja a quantidade mínima de 3 (três) equipes selecionadas, este desafio será automaticamente excluído, e a(s) equipe(s) participará(ão) da segunda opção.

5.2. Modalidade Startup:

5.2.1. Após a apresentação das soluções de cada equipe. Tendo cada apresentação um limite de 5 minutos de duração e 5 minutos de perguntas por parte do comitê avaliador. As soluções serão analisadas pelo júri técnico, que divulgará os vencedores. Cada grupo 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. A premiação será divulgada através do site oficial do Experimenta: <http://experimenta.guarulhos.sp.gov.br>

5.2.2. Os critérios de seleção da melhor ideia serão:

5.2.2.1. ALINHAMENTO AO DESAFIO

5.2.2.1.1. quanto a solução atende o desafio proposto?

5.2.2.2. INOVAÇÃO

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

5.2.2.3. DESIGN E USABILIDADE

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

5.2.2.4. PRAZOS DE IMPLEMENTAÇÃO

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

5.2.2.5. ESCALABILIDADE DA SOLUÇÃO

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

6. Considerações Gerais:

6.1. 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.

6.2. Este Regulamento estará disponível no site: <http://experimenta.guarulhos.sp.gov.br>, bem como, o Formulário de inscrição.

6.3. inscritas para o bootcamp (preparação técnica intensiva) que será realizado em 16 de junho de 2018 em horário e local a serem publicados posteriormente. O participante que estiver presente durante todo o bootcamp estará selecionado para o Hackathon.

7. Do direito de imagem:

7.1. 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. As autorizações descritas anteriormente, não implicam em qualquer obrigação de divulgação ou de pagamento de qualquer quantia por parte da empresa.

8. Propriedade intelectual e Confidencialidade no Experimenta

8.1. Modalidade Hackathon:

8.1.1. 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**, concedendo e transferindo, desde já, à Prefeitura de Guarulhos, de forma não exclusiva, a utilização da solução e desenvolvimento na qual poderá utilizar-se da Propriedade Intelectual a qualquer momento e a seu exclusivo critério.

8.1.2. O Participante poderá realizar a reprodução e/ou apresentação parcial ou integral de tal ideia a terceiros.

8.1.3. 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.

- 8.1.4. O Participante responsável pela ideia vencedora e premiada, que desenvolver obras intelectuais, incluindo-se softwares, obras artísticas, desenhos, especificações, conceitos, procedimentos técnicos, invenções, modelos, código-fonte, diagrama, fluxograma, estudos, relatórios, bem como as informações relativas a finanças, custos e preços, durante a campanha, cede e transfere à Prefeitura de Guarulhos, **de forma não exclusiva e conforme estabelecida na cláusula 8.1**, em caráter definitivo, irrevogável e irreatável, todos os direitos autorais sobre essas obras intelectuais, exceto os de natureza moral, podendo a SDCETI exercer sobre elas toda e qualquer exploração, industrial e comercial, envolvendo aplicações diretas e indiretas, reproduções tangíveis ou intangíveis, ClassesProcs de reprodução e divulgação, para qualquer finalidade, inclusive publicitária, em publicações e exposições, no Brasil e no exterior.
- 8.1.5. 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.
- 8.1.6. Os **Participantes vencedores** 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 a mais ampla, geral, irrevogável e
- 8.1.7. irreatável quitação, para nada mais reclamar a esse título, em tempo algum sob qualquer pretexto.

9. Modalidade Startup:

- 9.1. 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.

9.2. Modalidade Scratch Day:

- 9.2.1. Os responsáveis pelos participantes 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 á SDCETI.

10. Disposições Gerais:

- 10.1. Questões relativas à presente Chamada devem ser encaminhadas por meio do e-mail experimenta@guarulhos.sp.gov.br
- 10.2. Todas as comunicações a serem feitas entre a SDCETI e os participantes serão feitas por meio do e-mail cadastrado no formulário de inscrição.
- 10.3. 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.
- 10.4. 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.
- 10.5. Fica eleito o Foro da Cidade de Guarulhos/SP para dirimir quaisquer dúvidas referentes ao presente Regulamento.

Guarulhos, 10 de maio de 2018

RODRIGO BARROS
Secretário