

## **EDITAL DE CONCURSO CGE/MS Nº 01/2019**

O Controlador-Geral do Estado de Mato Grosso do Sul, com fundamento na Lei nº 8.666, de 21 de junho de 1993, torna pública a abertura das inscrições para a edição do I HACKATHON DO GOVERNO DO ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL - TRANSPARÊNCIA, CONTROLE SOCIAL E COMBATE À CORRUPÇÃO, doravante denominado **HackMS**, a ser realizado na Cidade de Campo Grande-MS, no período de 02 a 04 de Agosto de 2019, nos termos deste Edital, do Regulamento e demais Anexos.

### **1. OBJETIVO**

O HackMS tem como objetivo principal o desenvolvimento de ferramentas tecnológicas que, utilizando as informações disponibilizadas na base de dados abertos do Poder Executivo Estadual ([www.dados.ms.gov.br](http://www.dados.ms.gov.br)) ou outras fontes oficiais, possam fomentar a Transparência, o Controle Social e Combate à Corrupção em Mato Grosso do Sul. As soluções deverão ser desenhadas com vistas a atender os desafios estabelecidos para uma das seguintes categorias principais: **Fiscalização Cidadã** ou **Visualização de Dados**, conforme detalhado neste Edital.

### **2. DISPOSIÇÕES INICIAIS**

2.1 Este Concurso é destinado a todos os representantes da sociedade civil que preencham os requisitos deste Edital.

2.2 Poderão concorrer Equipes compostas por no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) pessoas físicas, com no mínimo 18 anos de idade, brasileiras natas ou naturalizadas, residentes em qualquer unidade federativa do Brasil.

2.3 Incentiva-se a participação de estudantes e profissionais das áreas de ciências da computação, sistemas de informação, programação e desenvolvimento, design, comunicação, administração pública e áreas correlatas.

2.4 A experiência e/ou conhecimento nestas áreas deverá ser comprovada através de histórico profissional ou acadêmico, e/ou conhecimento de mercado e produto/serviço, no ato da pré-inscrição, e será considerado diferencial para fins de seleção e aprovação na primeira fase, conforme explicitado no item 4.7 do Edital.

2.5 A realização da pré-inscrição pela Equipe presume a prévia e integral aceitação de todos os termos deste Edital e seus Anexos.

2.6 A comunicação contínua entre participantes e organização será realizada por meio do endereço eletrônico [cge@cge.ms.gov.br](mailto:cge@cge.ms.gov.br) ou pela área destinada a [contato](#) localizada na página do Evento.

### **3. DESAFIOS**

3.1 As soluções apresentadas poderão ser diversas (aplicativos, software, sites, chatbots, dentre outros), desde que auxiliem na resolução das seguintes questões:

- a) **Fiscalização Cidadã:** Como aumentar a participação popular no acompanhamento e fiscalização dos serviços e políticas públicas providos pelo Estado?
- b) **Visualização de Dados:** Como traduzir os dados abertos fornecidos pelo Governo do Estado para uma linguagem mais acessível e tornar a sua utilização mais fácil para os cidadãos?

3.2 Para o desenvolvimento das soluções propostas, deverão ser utilizados, prioritariamente, os grupos de dados que **serão abertos** no Portal de Dados Abertos do Poder Executivo Estadual até a data do evento, disponível em: [www.dados.ms.gov.br](http://www.dados.ms.gov.br).

3.3 Outras bases de dados públicas poderão ser utilizadas livremente, como as catalogadas em <http://dados.gov.br>.

### **4. FASE I: PRÉ- INSCRIÇÃO**

4.1 As Equipes interessadas em participar do Concurso deverão acessar o site <https://www.doity.com.br/hack-ms>, no qual encontrarão informações sobre o evento e as diretrizes para realização da pré-inscrição.

4.2 As Equipes deverão ser compostas por no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) pessoas físicas, com no mínimo 18 anos de idade, brasileiras natas ou naturalizadas.

4.2.1 Cada Equipe deverá, obrigatoriamente, contar com a seguinte composição:

- a) Equipes de 3 integrantes - no mínimo 1 (um) com experiência relevante ou formação na área de programação e/ou desenvolvimento;
- b) Equipes de 4 integrantes - no mínimo 2 (dois) com experiência relevante ou formação na área de programação e/ou desenvolvimento;
- c) Equipes de 5 integrantes - no mínimo 2 (dois) com experiência relevante ou formação na área de programação e/ou desenvolvimento.

4.2.2 O total de participantes no Concurso será de, no máximo, 70 pessoas ou número de Equipes que alcance este limite.

4.3 As pré-inscrições se iniciam com a publicação deste Edital e estarão abertas até o dia 03 de julho de 2019, às 23h59 e deverão ser realizadas por meio de preenchimento de formulário disponível online (Anexo II) e envio de currículo (Anexo III) de cada um dos participantes integrantes da Equipe, **por meio do espaço determinado na página de inscrição.**

4.3.1 No ato da pré-inscrição, a Equipe deverá definir um nome para a identificação do grupo que será utilizado até o final da maratona.

4.3.2 Na mesma oportunidade, deverão ser anexados ao formulário de inscrição a fotocópia digitalizada dos documentos de habilitação de cada um dos membros da Equipe, correspondente à identificação civil (RG ou equivalente na forma do art. 2º da Lei Federal nº 12.037, de 1º de outubro de 2009) e ao cadastro de pessoa física (CPF).

4.4 A ausência de qualquer informação solicitada implica na inabilitação da respectiva Equipe.

4.5 Inscrições enviadas após a data e horário limite serão automaticamente inabilitadas.

4.6 É vedada a pré-inscrição de servidores da Controladoria-Geral do Estado, bem como de funcionários do SEBRAE LivingLab, da Pantanal Incubadora Mista de Empresas, da Fundação de Apoio ao Desenvolvimento do Ensino, Ciência e Tecnologia do Estado de Mato Grosso do Sul (FUNDECT) e do Ministério Público do Estado de Mato Grosso do Sul, bem como respectivos parentes em linha reta, colateral ou afim, até o terceiro grau.

4.7 Caso o número de pré-inscritos supere o número máximo de vagas disponíveis para o Concurso (70 vagas ou número de Equipes que alcance este limite), será realizada a seleção de Equipes, com base nos seguintes critérios e ordem de preferência:

- a) Primeiro - Diversidade da Equipe: Experiência profissional ou experiências extracurriculares (participação em grupo de pesquisa, empresa júnior, produção de artigos, trabalhos voluntários, participação em eventos, dentre outros) dos componentes da Equipe em temas relacionados aos desafios e ao desenvolvimento e programação;
- b) Segundo - Diversidade da Equipe: Equipes compostas por áreas distintas de formação;
- c) Terceiro - Ordem de inscrição.

4.7.1 A seleção das Equipes será realizada por Comissão composta por servidores do quadro de pessoal da Controladoria-Geral do Estado, especialmente designada por ato do seu Controlador-Geral.

**4.8 A organização do evento entrará em contato via e-mail ou telefone para que as Equipes selecionadas confirmem a inscrição no HackMS.**

**4.9 Caso não confirme a inscrição até o dia 09 de Julho, ao 12h (meio dia), a Equipe será substituída pelo próximo grupo na ordem de classificação.**

4.10 Os resultados contendo o **nome das Equipes** selecionadas serão divulgados a partir do dia 10 de julho de 2019, às 18h, na página <https://www.doity.com.br/hack-ms>.

## **5. FASE II: PARTICIPAÇÃO NO CONCURSO**

5.1 As Equipes selecionadas na fase de pré-inscrição e que confirmarem inscrição no prazo estipulado, participarão da etapa presencial, em formato de maratona, que ocorrerá nos dias 02, 03 e 04 de Agosto de 2019, no Sebrae LivingLab, localizado na Rua Brasil, 205 - Monte Castelo, em Campo Grande, MS.

5.2 Durante esta etapa, as Equipes estarão reunidas para:

- a) Construção de um protótipo;
- b) Construção de um Plano de Trabalho, que será essencial para análise de viabilidade da implementação da solução; e

c) Apresentação de pitch do projeto.

5.3 A etapa presencial contará com a participação de gestores públicos ligados ao controle social e combate à corrupção, bem como membros sociedade civil ligados ao tema do Concurso para orientação das Equipes em formato de mentoria.

5.4 Os participantes deverão portar computadores pessoais, cabos de energia, adaptadores e demais itens que sejam considerados relevantes para o desenvolvimento das propostas.

## **6. JULGAMENTO E PREMIAÇÃO**

6.1 As Equipes terão até o meio dia (12h) do dia 04/08 (domingo) para submeter as soluções para apreciação técnica. As Equipes que não realizarem a submissão até o horário estabelecido serão automaticamente desclassificadas.

6.2 No dia 4 de Agosto de 2019, às 14h, as Equipes apresentarão, por meio de Pitch, os protótipos e soluções à Comissão Julgadora. Cada apresentação terá duração de até 5 minutos. As apresentações deverão ser realizadas utilizando os protótipos ou *demo* das soluções, não sendo permitido o uso de Powerpoint.

6.3 No caso de desenvolver mais de um projeto durante a maratona, a Equipe deverá selecionar apenas um para apresentação e avaliação.

6.4 Os trabalhos apresentados serão examinados por Comissão Julgadora, composta por até cinco membros de reputação ilibada e que ocupem papel de relevância, servidores públicos ou não, a serem indicados pela organização do evento e designados por meio de ato específico do Controlador-Geral do Estado.

6.4.1 Na etapa final de avaliação, a Comissão Julgadora levará em consideração os seguintes critérios e objetivos:

a) Interesse Público: avaliação do potencial de impacto da solução em prol do controle social e/ou combate à corrupção (peso 2);

- b) Criatividade: avaliação do grau de inovação da solução e o seu diferencial considerando as soluções já existentes no Estado (peso 2);
- c) Código fonte: será avaliado o funcionamento do código e se a demonstração da solução é executada de modo adequado (peso 2);
- d) Design: será avaliado se a interface é acessível, atraente e de fácil uso pela população (peso 1);
- e) Viabilidade: será avaliado o quanto a proposta é exequível, considerando a realidade da estrutura tecnológica do Poder Executivo Estadual, bem como a sua viabilidade financeira (peso 1).

6.4.2 Cada membro da Comissão Julgadora avaliará a solução e atribuirá valores de 0 a 10, para os quesitos listados acima, por meio de ficha representada no Anexo IV.

6.4.3 A pontuação final será a soma da média ponderada das notas atribuídas a cada quesito pela Comissão Julgadora, conforme ficha apresentada na Anexo V.

Por Exemplo:

<b>Ficha de Avaliação</b>	Interesse Público (Peso 2)	Criatividade (Peso 2)	Código Fonte (Peso 2)	Design	Viabilidade	Média Ponderada
Avaliador 1	6	8	8	7	5	7
Avaliador 2	8	7	8	9	8	7,9
Avaliador 3	10	8	5	10	6	7,75
Avaliador 4	7	5	5	10	10	6,75
Avaliador 5	9	7	8	9	9	8,25
<b>Total</b>						<b>37,65</b>

6.4.3 Soluções tecnológicas copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições, ainda que de autoria dos integrantes da Equipe, não serão aceitas. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação da Equipe.

6.5 Após a reunião da Comissão Julgadora, ainda no local do evento, serão divulgados os resultados acerca dos premiados e colocações. As três equipes mais bem classificadas no ranking serão premiadas.

6.6 A premiação respeitará a seguinte distribuição:

COLOCAÇÃO DA EQUIPE	PRÊMIO
PRIMEIRA	R\$8.000,00
SEGUNDA	R\$6.000,00
TERCEIRA	R\$4.000,00

6.6.1 O pagamento da premiação será realizado, no prazo de até 30 dias da publicação do resultado do Concurso no Diário Oficial, em conta corrente do líder da Equipe, a ser designado por meio de declaração assinada pelos membros desta no momento do credenciamento, conforme modelo constante do Anexo VII deste Edital. A transferência de quantias aos demais membros do grupo é de inteira responsabilidade do líder da Equipe, não cabendo à Controladoria-Geral do Estado qualquer ingerência sobre o repasse e distribuição entre os respectivos componentes.

6.6.1.1 Por ocasião do credenciamento deverão ser apresentados os originais dos documentos de habilitação exigidos (RG e CPF) na fase de inscrição.

## 7. DO FORMATO DA MARATONA

7.1 A maratona terá duração total de cerca de 30 horas, respeitando a seguinte distribuição:

- Dia 1 - Das 17h até às 22h30
- Dia 2 - Das 7h30 até às 22h30
- Dia 3 - Das 7h30 até às 17h

7.2 A programação preliminar do evento será disponibilizada no site do evento a partir do mês de Julho.

## 8. FASE III: DA VIABILIDADE DE IMPLEMENTAÇÃO E DESENVOLVIMENTO

8.1 Fica facultado à organização do Concurso a realização da presente etapa.

8.2 A análise de viabilidade de implementação dos projetos vencedores será realizada pelos gestores responsáveis pela área do Controle Social da Controladoria-Geral do Estado, em conjunto com os técnicos da Superintendência da Gestão da Informação da Secretaria da Fazenda e gestores da Fundação de Apoio ao Desenvolvimento do Ensino, Ciência e Tecnologia do Estado de Mato Grosso do Sul (FUNDECT) e será baseada, principalmente, no Plano de Trabalho elaborado pela equipe.

8.3 Serão considerados para esta análise apenas os projetos vencedores, ou seja, aqueles que ocuparem as três primeiras colocações na etapa presencial.

8.4 A partir da constatação de viabilidade de execução, a equipe será chamada a assinar um termo outorga para recebimento de bolsas em conformidade com a Resolução Normativa FUNDECT/CS nº 001/2015, de 14 de maio de 2015, por até 12 meses, para o desenvolvimento completo da solução, sob abrigo da Fundação de Apoio ao Desenvolvimento do Ensino, Ciência e Tecnologia do Estado de Mato Grosso do Sul (FUNDECT).

8.5 Os termos e condições da bolsa serão disponibilizados por meio de ato específico, a serem publicados em imprensa oficial.

8.6 Após a leitura dos termos e condições para recebimento da bolsa, fica facultado à Equipe a participação na etapa de desenvolvimento e implementação da solução.

8.7 Durante a etapa de desenvolvimento e implementação da solução, a Equipe terá acesso aos programas de inovação e suporte da equipe do Sebrae LivingLab, bem como de outras instituições que são parte do ecossistema inovador de Mato Grosso do Sul.

## **9. DO CUSTEIO DAS DESPESAS PARA PARTICIPAÇÃO NO CONCURSO**

9.1 Todas as despesas necessárias à participação serão de inteira responsabilidade dos participantes.

9.2 O HackMS fornecerá alimentação e bebidas, mas isto não exclui a possibilidade de que os participantes levem seu próprio alimento, caso desejem. Participantes com restrições alimentares e dietas especiais são aconselhados a levarem alimentos que os atendam de modo satisfatório, pois não está garantido o fornecimento de refeições especiais para estes grupos.



## **10. DO USO DE IMAGEM E VÍDEO E DA PROPRIEDADE INTELECTUAL**

10.1 A participação no HackMS importa:

I - autorização do (s) autor (es) para utilização, a título universal, definitivo e gratuito, ao público em geral, todo 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 Concurso;

II – cessão do (s) autor (es) do (s) projeto (s) premiado (s), para utilização, a título universal, definitivo e gratuito, à Controladoria-Geral do Estado, dos produtos apresentados na etapa, conforme as exigências do artigo 111 da Lei nº 8.666, de 21 de junho de 1993.

10.2 O documento de cessão deverá ser preenchido (Anexo VI) por cada um dos integrantes da equipe e entregue no ato do credenciamento.

## **11. DA DOTAÇÃO ORÇAMENTÁRIA**

11.1 As despesas decorrentes da realização deste Concurso estão programadas em dotação orçamentária própria, conforme especificado abaixo:

Gestão/Unidade: 530101/00001

Fonte: 0100000000

Programa de Trabalho: 10.53101.04.124.0065.6141.0001

Elemento de Despesa: 33903190 (prêmios e condecorações outras premiações)

PI: Gestão e Manutenção CGE

## **12. DISPOSIÇÕES FINAIS**

12.1 Estão impedidos de participar do Concurso os membros da Comissão Julgadora, bem como seus parentes em linha reta, colateral ou afim, até o terceiro grau, bem como aqueles com quem mantenham relacionamento afetivo público e notório.

12.2 É proibido o uso de dados, informações e/ou conhecimentos protegidos por direitos de propriedade intelectual de terceiros sem o prévio consentimento do titular, ou indicação clara da gratuidade dos mesmos.

12.3 Os casos omissos e eventuais consultas serão resolvidos pela organização do evento, devendo ser encaminhadas, por meio eletrônico, no e-mail [cge@cge.ms.gov.br](mailto:cge@cge.ms.gov.br).

12.3.1 A organização do concurso fará o registro e a análise das consultas, formulará e enviará as respostas e publicará na página do concurso.

12.3.2 É de exclusiva responsabilidade dos participantes consultar periodicamente o conteúdo da página oficial do Concurso.

12.4 O prazo para impugnação do edital por qualquer cidadão é de até 05 (cinco) dias úteis antes da data fixada para realização do Concurso e por qualquer participante em até 02 (dois) dias úteis antes da data fixada para sua realização (artigo 41, Lei 8.666/93).

12.5 Este edital poderá ser revogado ou anulado, no todo ou em parte, por motivo de interesse particular da instituição ou exigência legal, sem que isso implique direito a indenização ou reclamação de qualquer natureza por parte dos participantes.

12.6 Constituem anexos deste Edital, dele fazendo parte integrante:

- I – Anexo I – Regulamento;
- II – Anexo II – Formulário de Inscrição Online;
- III – Anexo III - Modelo de Currículo;
- IV - Anexo IV - Ficha de Avaliação de Propostas - Por Avaliador;
- V - Anexo V - Ficha de Avaliação de Propostas - Nota Final da Equipe;
- VI - Anexo VI - Termo de Cessão de Direitos Patrimoniais;
- VII - Anexo VII - Autorização de Pagamento de Prêmio ao Líder da Equipe.

12.7 Das decisões proferidas no âmbito deste Concurso caberá recurso pelos interessados na forma definida no art. 109 da Lei nº 8.666, de 1993.

12.8 Fica eleito o foro da Comarca de Campo Grande, Mato Grosso do Sul, com exclusão de qualquer outro, para dirimir quaisquer questões oriundas deste Edital.



**Governo do Estado de Mato Grosso do Sul**  
**Controladoria-Geral do Estado**

Campo Grande, 11 de Junho de 2019

Carlos Eduardo Girão de Arruda  
Controlador-Geral do Estado

ANEXO I DO EDITAL DE CONCURSO CGE Nº 01/2019

**REGULAMENTO DO CONCURSO HACK MS**

**TEMA**

Art. 1º O Hack MS tem como tema “TRANSPARÊNCIA, CONTROLE SOCIAL E COMBATE À CORRUPÇÃO”

**OBJETIVO**

Art. 2º O Hack MS terá como objetivo principal o desenvolvimento de ferramentas tecnológicas que, utilizando as informações disponibilizadas na base de dados abertos do Poder Executivo Estadual ([www.dados.ms.gov.br](http://www.dados.ms.gov.br)) ou outras fontes oficiais, possam fomentar a Transparência, o Controle Social e Combate à Corrupção em Mato Grosso do Sul. As soluções deverão ser desenhadas com vistas a atender os critérios estabelecidos para uma das seguintes categorias principais: Fiscalização Cidadã ou Visualização de Dados.

**DESAFIOS**

Art. 3º As soluções apresentadas poderão ser diversas (aplicativos, software, sites, chatbots, dentre outros), vinculados a base de dados ou não, desde que auxiliem na resolução das seguintes questões:

I - Fiscalização Cidadã: Como aumentar a participação popular no acompanhamento e fiscalização dos serviços e políticas públicas providos pelo Estado?

II - Visualização de Dados: Como traduzir os dados abertos fornecidos pelo Governo do Estado para uma linguagem mais acessível e tornar a sua utilização mais fácil para os cidadãos?

Art. 4º Para o desenvolvimento das soluções propostas, deverão ser utilizados, prioritariamente, os grupos de dados que serão abertos no Portal de Dados Abertos do Poder Executivo Estadual, até a data do evento, disponível em: [www.dados.ms.gov.br](http://www.dados.ms.gov.br).

Art. 5º Outras bases de dados públicas poderão ser utilizadas livremente, como as catalogadas em <http://dados.gov.br>.

## **PARTICIPAÇÃO**

### **FASE I – PRÉ-INSCRIÇÃO DE EQUIPES:**

Art. 6º Poderão concorrer equipes compostas por no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) pessoas físicas, com no mínimo 18 anos de idade, brasileiras natas ou naturalizadas, residentes em qualquer unidade federativa do Brasil.

Parágrafo único. Cada Equipe deverá, obrigatoriamente, contar com a seguinte composição:

- I. Equipes de 3 integrantes - no mínimo 1 (um) com experiência relevante ou formação na área de programação e/ou desenvolvimento;
- II. Equipes de 4 integrantes - no mínimo 2 (dois) com experiência relevante ou formação na área de programação e/ou desenvolvimento;
- III. Equipes de 5 integrantes - no mínimo 2 (dois) com experiência relevante ou formação na área de programação e/ou desenvolvimento.

Art. 7º As inscrições se iniciam com a publicação do edital e estarão abertas até o dia 03 de julho de 2019, às 23h59 e deverão ser realizadas por meio de preenchimento de formulário disponível online (Anexo II) e envio de currículo (Anexo III) de cada um dos participantes por meio do espaço determinado na página de inscrição

Parágrafo único. Na mesma oportunidade, deverão ser anexados ao formulário de inscrição a fotocópia digitalizada dos documentos de habilitação de cada um dos membros da Equipe, correspondente à

identificação civil (RG ou equivalente na forma do art. 2º da Lei Federal nº 12.037, de 1º de outubro de 2009) e ao cadastro de pessoa física (CPF).

Art. 8º No ato da inscrição a Equipe deverá definir um nome para a identificação do grupo que será utilizado até o final da maratona.

Art. 9º A ausência de qualquer informação solicitada implica na inabilitação da respectiva Equipe.

Art. 10 Inscrições enviadas após a data e horário limite serão automaticamente inabilitadas.

Art. 11 É vedada a inscrição de servidores da Controladoria-Geral do Estado, bem como de funcionários do SEBRAE LivingLab, da Pantanal Incubadora Mista de Empresas, da Fundação de Apoio ao Desenvolvimento do Ensino, Ciência e Tecnologia do Estado de Mato Grosso do Sul (FUNDECT) e do Ministério Público do Estado de Mato Grosso do Sul.

Art. 12 O número máximo de vagas disponíveis para participação no Concurso será de 70 (setenta) pessoas ou número de Equipes que alcance este limite. Caso haja superação, será realizada a seleção das Equipes com base nos seguintes critérios e ordem de preferência:

I. Primeiro - Diversidade da Equipe, considerada a experiência profissional ou experiências extracurriculares (participação em grupo de pesquisa, empresa júnior, produção de artigos, trabalhos voluntários, participação em eventos, dentre outros) dos componentes da equipe em temas relacionados aos desafios e ao desenvolvimento e programação;

II. Segundo - Diversidade da Equipe, considerada as Equipes compostas por áreas distintas de formação;

III. Terceiro - Ordem de inscrição no Concurso.

Art. 13 Os resultados contendo os nomes das Equipes selecionadas serão divulgados a partir do dia 10 de julho de 2019, ao meio dia (12h).

Art. 14 A organização do evento entrará em contato, via e-mail ou telefone, para que as Equipes selecionadas confirmem presença no Hack MS.

Art. 15 Caso não haja confirmação até a data de 09 de julho de 2019 às 12h (meio dia), a Equipe será substituída pelo próximo grupo na ordem de classificação.

## **FASE II - APRESENTAÇÃO E JULGAMENTO DOS TRABALHOS:**

Art. 16 As Equipes selecionadas na fase de inscrição e que confirmarem presença no prazo estipulado, participarão da etapa presencial, em formato de maratona, que ocorrerá nos dias 02, 03 e 04 de Agosto de 2019, no Sebrae LivingLab, localizado na Rua Brasil, 205 - Monte Castelo, em Campo Grande, MS.

Art. 17 Durante esta etapa, as Equipes estarão reunidas para:

I. Construção de um protótipo;

II. Construção de um Plano de Trabalho, que será essencial para análise de viabilidade da implementação da solução; e

III. Apresentação de pitch do projeto.

Parágrafo único. Os participantes deverão portar computadores pessoais, cabos de energia, adaptadores e demais itens que sejam considerados relevantes para o desenvolvimento das propostas

Art. 18 As Equipes terão até o meio dia (12h) do dia 04/08 (domingo) para submeter as soluções para avaliação técnica. As Equipes que não realizarem a submissão até o horário estabelecido não terão suas propostas avaliadas e serão automaticamente desclassificadas.

Art. 19 No dia 4 de agosto de 2019, às 14h, as Equipes apresentarão, por meio de Pitch, os protótipos e soluções à Comissão Julgadora. Cada apresentação terá duração de até 5 minutos.

Art. 20 No caso de desenvolver mais de um projeto durante a maratona, a Equipe deverá selecionar apenas um para apresentação e avaliação.

Art. 21 Na etapa final de avaliação, a Comissão Julgadora levará em consideração os seguintes critérios e objetivos:

- I. Interesse Público: avaliação do potencial de impacto da solução em prol do controle social e/ou combate à corrupção (peso 2);
- II. Criatividade: avaliação do grau de inovação da solução e o seu diferencial considerando as soluções já existentes no Estado (peso 2);
- III. Código fonte: será avaliado o funcionamento do código e se a demonstração da solução é executada adequadamente (peso 2);
- IV. Design: será avaliado se a interface é acessível, atraente e de fácil uso pela população (peso 1);
- V. Viabilidade: será avaliado o quanto a proposta é condizente com a realidade da estrutura dos dados abertos do Poder Executivo Estadual e a sua viabilidade financeira (peso 1).

Art. 22 Cada membro da Comissão Julgadora avaliará a solução e atribuirá valores de 0 a 10, para os quesitos listados acima, por meio de ficha representada no Anexo IV do Edital.

Art. 23 A pontuação final será a soma da média ponderada das notas atribuídas a cada quesito pela Comissão Julgadora, conforme ficha apresentada no Anexo V do Edital.

Art. 24 Soluções tecnológicas copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições, ainda que de autoria dos integrantes da Equipe, não serão aceitas. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação da Equipe.



Art. 25 Após a reunião da Comissão Julgadora, ainda no local do evento, serão divulgados os resultados acerca dos premiados e colocações. As três Equipes mais bem classificadas no ranking serão premiadas.

### **PREMIAÇÃO**

Art. 26 A premiação respeitará a seguinte distribuição:

COLOCAÇÃO DA EQUIPE	PRÊMIO
PRIMEIRA	R\$8.000,00
SEGUNDA	R\$6.000,00
TERCEIRA	R\$4.000,00

Art. 27 O pagamento da premiação será realizado em conta corrente do líder da Equipe, a ser designado por meio de declaração assinada pelos membros desta no momento do credenciamento (Anexo VII do Edital).

Art. 28 A transferência de quantias aos demais membros do grupo é de inteira responsabilidade do líder da Equipe, não cabendo à Controladoria-Geral do Estado qualquer ingerência sobre o repasse e distribuição entre os componentes dos grupos.

Art. 29 O pagamento será realizado em até 30 (trinta) dias após o anúncio dos vencedores.



**Governo do Estado de Mato Grosso do Sul**  
**Controladoria-Geral do Estado**

**ANEXO II DO EDITAL DE CONCURSO CGE/MS Nº 01/2019**

**FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO ONLINE**

\*Campos obrigatórios

Nome Completo\*

E-mail\*

Nome do Time\*

Data de Nascimento\*

RG e CPF\* (anexar arquivo)

Telefone\*

Endereço

Cidade\*

Estado\*

Com qual gênero você se identifica?\*

Formação\*

Formação 2 (Outra Graduação, Formação Técnica, Mestrado, Especialização e outros)

Ocupação Atual\*

Currículo\* (anexar arquivo)

Você é portador de alguma necessidade especial (PNE)? Se sim, especifique.

Já participou de eventos semelhantes?\*

Tamanho da Camisa\*

Declaro estar ciente e concordar com os termos e condições expressos no Edital do evento\*

Declaro, sob as penas da Lei, não possuir nenhum dos impedimentos descritos nos itens 4.6 e 12.1 do Edital deste Concurso\*.

**ANEXO III DO EDITAL DE CONCURSO CGE/MS Nº 01/2019**

**MODELO DE CURRÍCULO**

Máximo de 1 (uma) página (pode ser usado espaçamento simples)

**NOME COMPLETO**

**FORMAÇÃO ACADÊMICA**

**Exemplo:**

Data - Nome do Curso - Instituição - Grau

**EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL ou EXPERIÊNCIA ACADÊMICA**

**Exemplo:**

Data - Nome da Empresa/ Projeto/Trabalho Voluntário  
Atividades desempenhadas

**FORMAÇÃO COMPLEMENTAR**

**Exemplo:**

Nome do Curso – Nome da Instituição

**OUTRAS EXPERIÊNCIAS RELEVANTES**

**Exemplo:**

Participação em Evento X

**INFORMÁTICA**

**Exemplo:**

Conhecimentos - Nível

**ANEXO IV DO EDITAL DE CONCURSO CGE/MS Nº 01/2019**

**FICHA DE AVALIAÇÃO DE PROPOSTAS - POR AVALIADOR**

<b>Ficha de Avaliação</b>	<b>Interesse Público (Peso 2)</b>	<b>Criatividade (Peso 2)</b>	<b>Código Fonte (Peso 2)</b>	<b>Viabilidade</b>	<b>Design</b>	<b>Média Ponderada</b>
Projeto a						
Projeto b						
Projeto c						
Projeto d						
Projeto e						
(...)						

**Assinatura**  
**Membro da Comissão Julgadora**

**ANEXO V DO EDITAL DE CONCURSO CGE/MS Nº 01/2019**

**FICHA DE AVALIAÇÃO DE PROPOSTAS - NOTA FINAL DA EQUIPE**

<b>Ficha de Avaliação Final</b>	<b>Interesse Público (Peso 2)</b>	<b>Criatividade (Peso 2)</b>	<b>Código Fonte (Peso 2)</b>	<b>Viabilidade</b>	<b>Design</b>	<b>Média Ponderada</b>
Avaliador 1						
Avaliador 2						
Avaliador 3						
Avaliador 4						
Avaliador 5						
<b>Notal Final da Equipe</b>						

**Assinatura**  
**Membro da Comissão Julgadora**

**ANEXO VII DO EDITAL DE CONCURSO CGE/MS Nº 01/2019**

**TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS PATRIMONIAIS**

Nome completo, inscrito(a) no CPF sob o nº \_\_\_\_\_, residente na \_\_\_\_\_, portador(a) da cédula de identidade nº \_\_\_\_\_, expedida por \_\_\_\_\_, com endereço à \_\_\_\_\_ (especificar); Nome completo, inscrito(a) no CPF sob o nº \_\_\_\_\_, residente na \_\_\_\_\_, portador(a) da cédula de identidade nº \_\_\_\_\_, expedida por \_\_\_\_\_, com endereço à \_\_\_\_\_ (especificar); Nome completo, inscrito(a) no CPF sob o nº \_\_\_\_\_, residente na \_\_\_\_\_, portador(a) da cédula de identidade nº \_\_\_\_\_, expedida por \_\_\_\_\_, com endereço à \_\_\_\_\_ (especificar); Nome completo, inscrito(a) no CPF sob o nº \_\_\_\_\_, residente na \_\_\_\_\_, portador(a) da cédula de identidade nº \_\_\_\_\_, expedida por \_\_\_\_\_, com endereço à \_\_\_\_\_ (especificar) e Nome completo, inscrito(a) no CPF sob o nº \_\_\_\_\_, residente na \_\_\_\_\_, portador(a) da cédula de identidade nº \_\_\_\_\_, expedida por \_\_\_\_\_, com endereço à \_\_\_\_\_ (especificar), doravante denominados CEDENTES, por meio do presente instrumento, cedem, em conformidade com o art. 111 da Lei Federal nº 8666, de 21 de junho de 1993, para o Estado de Mato Grosso do Sul, representado pela Controladoria-Geral do Estado, denominado CESSIONÁRIO, os direitos patrimoniais associados às soluções tecnológicas desenvolvidas durante a realização do I HACKATHON DO GOVERNO DO ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL - TRANSPARÊNCIA, CONTROLE SOCIAL E COMBATE À CORRUPÇÃO, em consonância com o Edital de Concurso CGE/MS nº 01/2019 e seus Anexos.

Os CEDENTES declaram ainda que não infringem direitos autorais e/ou outros direitos de propriedade de terceiros, assumindo integral responsabilidade pelo seu conteúdo, bem como autorizam a Administração a executar o projeto quando julgar conveniente, nos termos do art. 52, § 2º da Lei Federal nº 8666, de 1993.

De acordo com o no item 6 do Edital, a remuneração se dará pelo pagamento dos prêmios estipulados.

Campo Grande, \_\_\_\_ de \_\_\_\_ de 2019.

---

Assinatura dos Participantes

**ANEXO VIII DO EDITAL DE CONCURSO CGE/MS Nº 01/2019**

**AUTORIZAÇÃO DE PAGAMENTO DE PREMIAÇÃO AO LÍDER DA EQUIPE**

A Equipe \_\_\_\_\_, inscrita no “CONCURSO” Nº 01/2019 destinado à realização do I HACKATHON DO GOVERNO DO ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL - TRANSPARÊNCIA, CONTROLE SOCIAL E COMBATE À CORRUPÇÃO, composta pelos membros 1) Nome Completo: \_\_\_\_\_, Nacionalidade: \_\_\_\_\_, Estado Civil: \_\_\_\_\_, residente e domiciliado em: \_\_\_\_\_, portador do RG nº: \_\_\_\_\_, órgão expedidor \_\_\_\_\_ e do CPF nº: \_\_\_\_\_; 2) Nome Completo: \_\_\_\_\_, Nacionalidade: \_\_\_\_\_, Estado Civil: \_\_\_\_\_, residente e domiciliado em: \_\_\_\_\_, portador do RG nº: \_\_\_\_\_, órgão expedidor \_\_\_\_\_ e do CPF nº: \_\_\_\_\_; 3) Nome Completo: \_\_\_\_\_, Nacionalidade: \_\_\_\_\_, Estado Civil: \_\_\_\_\_, residente e domiciliado em: \_\_\_\_\_, portador a RG nº: \_\_\_\_\_, órgão expedidor \_\_\_\_\_ e do CPF nº: \_\_\_\_\_; 4) Nome Completo: \_\_\_\_\_, Nacionalidade: \_\_\_\_\_, Estado Civil: \_\_\_\_\_, residente e domiciliado em: \_\_\_\_\_, portador a RG nº: \_\_\_\_\_, órgão expedidor \_\_\_\_\_ e do CPF nº: \_\_\_\_\_; 5) Nome Completo: \_\_\_\_\_, Nacionalidade: \_\_\_\_\_, Estado Civil: \_\_\_\_\_, residente e domiciliado em: \_\_\_\_\_, portador a RG nº: \_\_\_\_\_, órgão expedidor \_\_\_\_\_ e do CPF nº: \_\_\_\_\_; firma, frente à CONTROLADORIA-GERAL DO ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL, inscrita no CNPJ sob o nº 27.219.869/0001-88, com sede no Parque dos Poderes, Bloco III, Campo Grande/MS a autorização para realização do pagamento da premiação da Equipe, caso esteja entre as três primeiras colocadas, nos seguintes termos:

- I. Fica definido como líder da equipe e titular da conta onde será depositado o pagamento o (a) Sr. (a) \_\_\_\_\_, residente e domiciliado (a) em \_\_\_\_\_, portador do RG nº \_\_\_\_\_, órgão expedidor \_\_\_\_\_ e do CPF \_\_\_\_\_, titular da Conta Corrente nº \_\_\_\_\_, Agência \_\_\_\_\_ do Banco \_\_\_\_\_.
- II. O pagamento será realizado no prazo de até 30 dias da publicação do resultado do Concurso no Diário Oficial do Estado.



- III. O compromisso de transferência de quantias aos demais membros do grupo é de inteira responsabilidade do líder da Equipe, não cabendo à Controladoria-Geral do Estado qualquer ingerência sobre o repasse e distribuição entre os respectivos componentes.

Campo Grande-MS, .....(data)

---

Assinatura dos Participantes