



REGULAMENTO 001/2021 - HACKATHON CIBERCIDADÃO, DE 20 DE SETEMBRO DE 2021

RETIFICADO (21/09/2021 – 19/10/2021)

I EVENTO HACKATHON CIBERCIDADÃO – PRODEST

O DIRETOR PRESIDENTE DO INSTITUTO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO DO ESPÍRITO SANTO – PRODEST, Autarquia Estadual transformada pela Lei Complementar nº 315 de 30 de dezembro de 2004, alterada pela Lei Complementar nº 360 de 31 de março de 2006, com sede na cidade de Vitória – ES, na Av. João Batista Parra, 465 - Enseada do Suá - CEP: 29050-925, inscrita no CNPJ sob o nº 28.162.790/0001-20, torna público a realização do I EVENTO HACKATHON CIBERCIDADÃO – PRODEST, nos termos das exigências estabelecidas neste Regulamento e demais normas complementares específicas.

1 DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

1.1 O Instituto de Tecnologia da Informação e Comunicação do Espírito Santo – PRODEST, através do Laboratório de Inovação do Prodest – LINO, (Instrução de Serviço N.º 064-N, de 04 de Agosto de 2021) realizará o Primeiro Evento do Hackathon Cibercidadão Prodest nº 001/2021, denominado “**HACKATHON CIBERCIDADÃO**”, para desenvolver uma solução de software a partir de uma ideia cidadã enviada por meio do Programa Cibercidadão a fim de, contribuir com a sociedade na melhoria da prestação do serviço público.

1.2 Este Regulamento estabelece as regras sobre o funcionamento do HACKATHON CIBERCIDADÃO, doravante denominado “Evento”.

1.3 A participação neste Evento sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste regulamento. Dessa forma, os participantes, no ato de seu cadastro/ inscrição aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, tem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento.

1.4 Hackathon é uma competição de programação que reúne estudantes e profissionais de Tecnologia da Informação e Comunicação ligados ao desenvolvimento de software e novas tecnologias, com o intuito de em um curto período de tempo criar soluções inovadoras para uma ideia específica.

1.5 O canal oficial de comunicação do HACKATHON CIBERCIDADÃO é o site <https://cibercidadao.prodest.es.gov.br/#hackathon>.

2. OBJETO

2.1 O HACKATHON CIBERCIDADÃO tem por objetivo estimular estudantes de Tecnologia da Informação e Comunicação a criarem soluções de software inovadoras a fim de contribuir com a sociedade na melhoria da prestação do serviço público do Estado do Espírito Santo.

2.2 Esta é a primeira edição do HACKATHON CIBERCIDADÃO, cujo tema é definido a partir de uma ideia cidadã recebida pelo Programa Cibercidadão, resultando em uma solução tecnológica prática a ser implementada para a sociedade.

2.3 As soluções tecnológicas deverão ser desenvolvidas a partir do tema que será proposto na abertura do evento.



3. DA COMISSÃO

Os membros da Comissão Organizadora e da Comissão Julgadora estão impedidos de se inscrever no evento, bem como seus parentes em linha reta, colateral ou afim, até o terceiro grau.

3.1 DA COMISSÃO ORGANIZADORA

3.1.1 A Comissão Organizadora será composta exclusivamente por colaboradores do Prodest, que será criada exclusivamente para o Evento tratado neste Regulamento sendo dissolvida automaticamente ao fim do referido evento.

3.1.2 A Comissão Organizadora tem como objetivo promover e executar o Evento em todas as suas fases.

3.1.3 O colaborador que firmar compromisso para integrar a Comissão Organizadora compromete-se a elaborar, publicar e divulgar o regulamento, bem como prestar esclarecimentos aos participantes, estando dentre suas funções receber e homologar as inscrições e acompanhar o certame durante toda a sua realização.

3.1.4 Os casos omissos não previstos neste Regulamento serão julgados pela Comissão Organizadora.

3.2 DA COMISSÃO JULGADORA

3.2.1 A Comissão Julgadora tem o objetivo de avaliar as soluções de software desenvolvidas durante o Evento.

3.2.2 A Comissão Julgadora será designada pelo Laboratório de Inovação do PRODEST – LINO, composta por no mínimo 5 pessoas especialistas da área de negócios e da área de TI.

3.2.3 Os membros da Comissão Julgadora, ao aceitarem o convite para participarem do Evento, aceitam o termo de sigilo sobre as informações que terão acesso, direta e/ou indiretamente, formais e/ou informais, durante as atividades realizadas em todas as etapas acima mencionadas.

3.2.4 Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, os membros da Comissão Julgadora comprometem-se a informar à Comissão Organizadora qualquer conflito de interesse na avaliação da solução desenvolvida, assim que for identificado.

3.2.5 As decisões dos integrantes da banca julgadora no que tange à seleção e à premiação (se houver) dos grupos participantes, além das decisões que a comissão organizadora venha a dirimir, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

4. DA ESTRUTURA DO EVENTO

4.1 O Evento será realizado de forma inteiramente online, através da Plataforma Discord e transmitido em tempo real pelo Youtube ou outros meios indicados pela Comissão Organizadora durante sua realização.

4.2 É de responsabilidade do participante prover e garantir os meios e ferramentas adequadas, assim como seu correto funcionamento, para participação no Evento, não se limitando a computadores, dispositivos correlatos e acesso à internet.



4.3 É responsabilidade do participante estar apto a utilizar as ferramentas Zoom, Youtube e Discord.

4.4 As etapas e datas para o Evento estão previstas na Tabelas I e poderão ser alteradas ou prorrogadas, a critério da Comissão Organizadora do Evento, mediante publicidade no canal oficial de comunicação conforme o item 1.5.

Tabela I: Programação do Evento

ETAPAS	DATA
Período de inscrição	20/09/2021 à 08/10/2021
Período de Homologação	18/10/2021 à 19/10/2021
Credenciamento	20/10/2021 à 21/10/2021
Realização do evento	22/10/2021 à 24/10/2021

4.5 O Evento terá duração prevista de 48 horas entre os dias 22 à 24 de outubro de 2021, conforme a programação apresentada na Tabela II.

4.6 O Evento poderá ser suspenso, adiado ou cancelado por qualquer razão, a critério da Comissão Organizadora.

5. DA COMUNICAÇÃO

5.1 Informações e atualizações sobre o Evento serão disponibilizadas no canal oficial, conforme o item 1.5.

5.2 Em todas as etapas do Evento, a Comissão Organizadora se comunicará com os participantes inscritos por meio do e-mail cibercidadao.hackathon@prodest.es.gov.br e/ou Discord e/ou redes sociais e/ou canal oficial.

5.3 Os participantes inscritos são responsáveis por acompanharem a programação, os resultados e eventuais alterações.

5.4 A Comissão Organizadora sugere a desabilitação de anti-spams que possam impedir as comunicações realizadas pelo Evento.

6. DAS INSCRIÇÕES

6.1 As inscrições serão realizadas exclusivamente por meio eletrônico, devendo o candidato acessar o site <https://cibercidadao.prodest.es.gov.br>, no período que se inicia às **17h do dia 20/09/2021** até às **17h do dia 08/10/2021** horário de Brasília.

6.2 As inscrições para o evento deverão ser realizadas por **grupo** dentro do período disposto neste regulamento, conforme Tabela I.

6.3 O organizador não garante que o sistema de inscrição online estará disponível de forma ininterrupta durante todo o período de inscrição, não se responsabilizando, assim, por falhas sistêmicas e de carregamento.

6.3.1 Da mesma forma, o organizador não será responsável por inscrições feitas fora do período de inscrição, ou por inscrições enviadas erroneamente, com informações incorretas, inválidas ou imprecisas, que resultarão, assim, na rejeição ou cancelamento da inscrição, conforme o caso.

6.3.2 Da mesma forma, o organizador não se responsabiliza pelas inscrições que não forem concluídas por problemas nos computadores, servidores, linhas telefônicas ou em provedores de acessos dos usuários ou, ainda, por falta de energia elétrica no local de acesso do usuário.



6.4 A realização da inscrição não assegura a participação no Evento. A participação no Evento é assegurada apenas aos grupos com inscrição homologada e credenciamento confirmado.

6.5 A inscrição e a participação no Evento serão realizadas de forma gratuita e não onerosa, sendo as eventuais despesas para a participação do Evento de responsabilidade exclusiva dos participantes inscritos.

6.6 Os participantes se comprometem, no ato da inscrição, a anexar a documentação exigida, bem como a qualquer momento que for exigida, para fins de comprovação dos dados de inscrição.

6.6.1 Os participantes são responsáveis pela veracidade das informações e dos documentos apresentados.

6.6.2 Os participantes da *categoria estudante* deverão anexar a declaração de matrícula da instituição de ensino com carimbo e assinatura ou assinatura eletrônica no momento da inscrição.

6.6.3 A não apresentação e/ou a não veracidade dos documentos apresentados acarretará na imediata desclassificação do participante, a qualquer tempo, sem prejuízo de serem adotadas as medidas legais cabíveis para apurar a conduta dos responsáveis.

6.7 A realização da inscrição no Evento implica prévia e integral aceitação dos participantes aos termos do presente documento, incluindo o Termo de Sigilo e Confidencialidade, Propriedade Intelectual, Autorização Não Onerosa Para Uso De Imagem, Voz e Nome e Termo de Cessão e Transferência de Direitos Autorais e de Uso, conforme Anexo I, II, III e IV do documento, respectivamente.

6.8 Os grupos com inscrição homologada serão divulgados no site do Evento, conforme disposto no item 8 (oito).

6.9 Os grupos com inscrição homologada deverão realizar o credenciamento no Evento, conforme disposto no item 9 (nove).

7. DAS VAGAS E COMPOSIÇÃO DOS GRUPOS

7.1 O número de vagas será limitado a 50 grupos, podendo ser estendido a critério da Comissão Organizadora.

7.1.1 Ao atingir as vagas estipuladas, automaticamente é aberto o cadastro de reserva, que será utilizado em caso de desistência de algum dos grupos já inscritos, ou por outro motivo determinado pela Comissão Organizadora.

7.1.2 O limite será marcado pela ordem cronológica das inscrições.

7.2 O grupo será composto por membros da categoria *estudante* e, opcionalmente, da categoria *independente*.

7.2.1 Categoria *estudante*: Pessoa física matriculada em curso técnico ou de graduação da área de TI, com matrícula devidamente comprovada em instituição de ensino reconhecida pelo MEC;

7.2.2 Categoria *independente*: Pessoa física com conhecimento da área de TI, independente de vínculo com instituição de ensino. Nesta categoria se enquadram pessoas autodidatas, alunos de pós graduação, profissionais e outros.



7.3 A inscrição será realizada por grupo, cuja composição é definida por no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) membros, podendo conter no máximo 1 membro da *categoria independente*.

7.3.1 Fica proibida a formação de grupo composto por mais de 1 membro da *categoria independente*, caso isso ocorra, o grupo será automaticamente desclassificado.

7.4 A inscrição de cada participante no Evento implica:

- A. Concordância com a categoria estudante ou independente;
- B. Disponibilidade para se dedicar às atividades do Evento;
- C. Idade igual ou superior a 18 anos.

8. DA HOMOLOGAÇÃO

8.1 A inscrição somente será homologada após o e-mail de confirmação enviado pela Comissão Organizadora do Evento contendo o número de inscrição do grupo, no período de Homologação definido na Tabela I.

8.2 A inscrição do grupo no Evento será homologada se, e somente se, atender os seguintes requisitos:

- A. Inscrição dentro da quantidade de vagas disponíveis para o Evento, conforme o item 7.1;
- B. Inscrição contendo as informações pessoais e acadêmicas de cada membro do grupo;
- C. Inscrição contendo número de membros dentro do limite estabelecido neste regulamento.
- D. Inscrição contendo o nome de identificação para o grupo;
- E. Realização de apenas UMA inscrição por grupo;
- F. Membro não participante de outro grupo inscrito;

8.3 Os grupos que atenderem aos requisitos descritos no item 7 terão suas inscrições homologadas, sendo divulgadas no site oficial do Evento de acordo com cronograma previsto na Tabela I.

9. DO CREDENCIAMENTO

9.1 Os grupos com inscrição homologada deverão realizar o credenciamento, conforme cronograma previsto na Tabela I. Durante o período de credenciamento, os representantes dos grupos com inscrição homologada receberão um e-mail de credenciamento do Evento, que deverá ser respondido no **prazo de 24h**, confirmando a participação do grupo no Evento.

9.2 O grupo que não responder o e-mail confirmando sua participação dentro do período estipulado, perderá a vaga para os grupos da lista de espera, por ordem de inscrição.

9.3 O participante que confirmar e não participar do evento poderá sofrer restrições nos próximos eventos realizados pelo Laboratório de Inovação - LINO.

9.4 Na etapa de Credenciamento, os participantes receberão maiores informações sobre a realização do Evento, bem como o acesso a suas respectivas salas do Discord.

10. REALIZAÇÃO DO EVENTO

10.1 O Evento será realizado de forma inteiramente online, através da Plataforma Discord e transmitido em tempo real pelo Youtube ou outros meios indicados pela Comissão Organizadora durante sua realização.



10.2 As salas do Discord serão enviadas para cada grupo através do e-mail cibercidadao.hackathon@prodest.es.gov.br, após o seu devido credenciamento, conforme item 9 (nove).

10.3 Os grupos participantes serão auxiliados por mentores que acompanharão o Evento e oferecerão esclarecimentos técnicos, considerando:

A. A mentoria será realizada através das salas do Discord, de forma livre e distribuída ao longo do período de realização do evento, conforme Tabela II.

B. Os mentores poderão contribuir a nível de consultoria e esclarecimento de dúvidas com os grupos, mas ficam proibidos de oferecer ferramentas, códigos ou produtos, sob a pena de perderem o direito à mentoria e ocasionar a desclassificação do grupo beneficiado.

10.4 Não será admitida qualquer tipo de campanha publicitária por parte dos participantes ou mentores.

10.5 O Evento terá duração prevista de 48 horas, conforme o cronograma apresentado na Tabela II.

Tabela II: Cronograma do Evento

Data	Dia da semana	Horário	Descrição
22/10/2021	sexta-feira	18:00 - 18:30	Live: Abertura do Evento
22/10/2021	sexta-feira	18:30 - 19:00	Live: Explicações gerais
22/10/2021	sexta-feira	19:00 - 19:30	Live: Briefing dos Temas Focais
22/10/2021	sexta-feira	19:30 - 20:00	Live: Apresentação das Ferramentas
22/10/2021	sexta-feira	20:00 - 00:00	Desenvolvimento da Solução
23/10/2021	sábado	00:00 - 09:00	Desenvolvimento da Solução
23/10/2021	sábado	09:00 - 09:30	Live: Palestra, tira dúvidas e dicas
23/10/2021	sábado	09:30 - 15:00	Desenvolvimento da Solução
23/10/2021	sábado	15:00 - 15:30	Live: Palestra, tira dúvidas e dicas
23/10/2021	sábado	15:30 - 19:00	Desenvolvimento da Solução
23/10/2021	sábado	19:00 - 19:30	Live: Palestra, tira dúvidas e dicas
23/10/2021	sábado	19:00 - 00:00	Desenvolvimento da Solução
24/10/2021	domingo	00:00 - 09:00	Desenvolvimento da Solução
24/10/2021	domingo	09:00 - 09:30	Live: Palestras, tira dúvidas e dicas
24/10/2021	domingo	09:30 - 12:00	Desenvolvimento da Solução
24/10/2021	domingo	12:00 - 13:00	Entrega da Solução
24/10/2021	domingo	13:00 - 17:00	Live: Avaliação dos pitches e das soluções
24/10/2021	domingo	17:00 - 17:40	Live: Apresentação dos Resultados
24/10/2021	domingo	17:40 - 18:00	Live: Encerramento

11. COMPROMISSO COM O EVENTO

11.1 Todos os membros dos grupos devem confirmar sua presença na abertura do Evento, conforme cronograma definido na Tabela II. O membro do grupo que não confirmar sua presença durante a abertura do evento terá sua participação cancelada.



11.2 Se o cancelamento do membro resultar na quantidade de membros inferior ao limite definido pelo Evento, o grupo será desclassificado ou a comissão poderá fazer a gestão de inclusão de outros membros inscritos.

11.3 Após a abertura do Evento, as demais atividades programadas no cronograma definido na Tabela II, deverão contar com a presença de pelo menos um membro de cada grupo.

11.4 O grupo que não tiver a presença de pelo menos um membro em cada atividade do cronograma definido na Tabela II terá sua participação cancelada.

11.5 Os grupos deverão atentar-se às regras informadas pela Comissão Organizadora e pautar suas ações de acordo com o Código de Ética, Conduta e Integridade do Prodest.

11.6 É terminantemente proibido o uso, pelos grupos participantes, dos serviços de tecnologia para violar a segurança ou a integridade de qualquer rede, computador ou sistema de comunicação, aplicativo de software ou dispositivo de rede.

11.7 É terminantemente proibido o uso, pelos grupos participantes, da utilização de álcool ou drogas ilícitas.

11.8 É terminantemente proibida a apologia a crimes, atos de manifestação política, preconceito de qualquer natureza, uso de linguagem imprópria, uso de “easter eggs” (brincadeiras e surpresas ocultas) e toda e qualquer referência avaliada como inadequada ao Evento pela Comissão Organizadora.

11.9 Suspeitas de conduta antiética e desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pela Comissão Organizadora, podendo desclassificar imediatamente o(s) participante(s) e/ou seu(s) grupo(s), o(s) qual(is) responderá(ão) integralmente por seus atos.

12. DO DESENVOLVIMENTO DA SOLUÇÃO

12.1 O grupo participante deve desenvolver uma solução de software para resolver o Tema focal do Evento, no período definido no cronograma, na Tabela II.

12.2 O Tema focal será publicado na abertura do evento, não sendo disponibilizado antecipadamente em nenhuma hipótese.

12.3 - As soluções de software desenvolvidas podem ser protótipos ou produtos digitais criados por puro código, designs/layouts, jogos ou outros formatos, desde que atendam aos requisitos do Tema focal.

12.3.1 Entende-se por protótipo aquele criado pela primeira vez durante um determinado projeto, servindo de modelo ou molde no desenvolvimento de produtos para futuras produções.

12.4 A solução de software deverá considerar:

- A. Uso de tecnologias modernas/inovadora;
- B. Ser orientada a utilização dos serviços públicos;
- C. Deve ser compatível com a plataforma web.



12.5 Será permitida a utilização de dados externos, obtidos a partir da internet ou em redes sociais, desde que estes sejam legais ou não violem direitos de terceiros dentro dos critérios da LGPD.

12.5.1 Não poderão ser usados dados, informações e/ou conhecimentos protegidos por direitos de propriedade intelectual de terceiros.

12.6 Será permitida a reutilização de bibliotecas, APIs e todo o tipo de ferramenta que facilite o desenvolvimento da solução de software.

12.6.1 O reuso deve ser baseado em software livre ou licenciado em termos da licença livre GNU LGPL v3.0, que compreende, entre outras, a exigência de disponibilização de código fonte aberto, a liberdade de uso, a possibilidade de distribuição e de modificação do software.

12.7 O organizador não se responsabiliza pelo uso de informações, base de dados, ferramentas, bibliotecas e outros dos participantes do Evento.

12.8 Não serão aceitos projetos prontos ou que já estejam iniciados antes do início oficial do Evento. A identificação de projetos anteriores, total ou parcial, será punida com a desclassificação do respectivo grupo.

12.8.1 Para manter o "fair-play", todos os grupos devem começar ao mesmo tempo e sem reutilizar código de projetos anteriores, ou seja, todo o código deverá ser desenvolvido durante o evento e somente no evento.

12.9 Não serão aceitas soluções tecnológicas copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação do respectivo grupo.

13. DAS ENTREGAS E APRESENTAÇÕES

13.1 O grupo participante deverá entregar a solução de software desenvolvida durante o Evento, conforme cronograma definido na Tabela II.

13.2 O material (código fonte, documentação, pitch e outros) produzido durante o Evento deverá ser entregue à Comissão Julgadora conforme cronograma definido na Tabela II.

13.2.1 O material enviado fora do período previsto no cronograma será desconsiderado. Caso o grupo participante não envie o material durante o período estabelecido, o grupo será automaticamente desclassificado.

13.3 Os grupos deverão apresentar sua solução de software em um pitch de 3 (três) a 5 (cinco) minutos para a análise da Comissão Julgadora, contendo obrigatoriamente a demonstração da solução de software **em funcionamento**.

13.3.1 Serão permitidas as apresentações de slides, vídeos ou outra forma de apresentação desde que envolva a demonstração da solução de software em funcionamento, no formato de pitch de 3 (três) a 5 (cinco) minutos.

13.3.2 A ordem da apresentação será definida por sorteio, conforme cronograma definido na Tabela II.



13.4 Caso o grupo participante não apresente o pitch ou não demonstre a solução de software em funcionamento, o grupo será automaticamente desclassificado.

14. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E RANKING

14.1 Os critérios de avaliação considerados pela Comissão Julgadora são baseados na originalidade, design, solubilidade, viabilidade e pitch.

- A. **Originalidade:** Critério que avalia se a ideia foi construída originalmente pelo grupo ou se aborda uma visão inovadora.
- B. **Design:** Critério que avalia a experiência do usuário, usabilidade, design e impacto social.
- C. **Solubilidade:** Critério que avalia se a solução resolve o tema focal ou supre as necessidades levantadas com maior completude funcional.
- D. **Viabilidade** – Critério que avalia se a solução de software pode ser implantada, executada e sustentada tecnicamente.
- E. **Pitch** – Critério que avalia a clareza, objetividade, formalidade e criatividade da apresentação.

14.2. A nota final do grupo participante será a soma das notas atribuídas para cada critério de cada integrante da Comissão Julgadora.

14.2.1 Cada critério receberá uma pontuação de 1 a 5 com a graduação: Muito ruim (1 ponto), Ruim (2 pontos), Razoável (3 pontos), Bom (4 pontos) e muito bom (5 pontos).

14.2.2 Soluções tecnológicas que **dissentirem** dos temas propostos no evento (item 2), serão desclassificadas.

14.3 A apuração das notas será realizada pela Comissão Organizadora e publicada conforme cronograma definido na Tabela II. Após a apuração das notas, na Cerimônia de Encerramento, serão divulgados os resultados acerca do primeiro, segundo e terceiro colocados.

14.3.1 Em casos de empate nos três primeiros colocados, a Comissão Julgadora será responsável pela decisão da colocação dos grupos, seguindo como critérios de desempate, as maiores pontuações nos critérios de Originalidade, Solubilidade e Viabilidade, respectivamente.

14.3.2 A decisão da Comissão Julgadora é soberana, não cabendo qualquer recurso.

15. DO CERTIFICADO

15.1 Os participantes que atenderem aos requisitos estabelecidos no item 13 (treze) deste documento e obtiverem 80% de presença nas Lives, conforme a Tabela II: Cronograma do Evento receberão o certificado de participação de 48 horas.

15.2 Os grupos classificados em primeiro, segundo e terceiro lugar, receberão certificados específicos de acordo com sua classificação.

15.3 Os certificados serão enviados para o e-mail cadastrado no momento da inscrição, no prazo máximo de 5 dias úteis após o encerramento.

16. DISPOSIÇÕES FINAIS



16.1 A participação em quaisquer das fases do HACKATHON CIBERCIDADÃO não constitui compromisso ou promessa de qualquer relação, de quaisquer naturezas, presente ou futura com o Prodest ou outras entidades envolvidas.

16.2 Este regulamento poderá ser impugnado por qualquer pessoa em até 05 (cinco) dias úteis após a publicação do mesmo.

16.2.1 Acolhida a impugnação contra o ato convocatório, será definida e publicada nova data para a sua realização.

16.2.2 As impugnações e pedidos de esclarecimentos não suspendem os prazos previstos.

16.3 A responsabilidade do Prodest é limitada à organização e execução do Evento, na forma definida neste Regulamento, não sendo de sua responsabilidade:

A. Quaisquer prejuízos e danos sofridos pelos grupos participantes que não tenham sido provocados direta e dolosamente pelo Prodest.

B. Eventos imprevisíveis ou por eventos que, ainda que previsíveis, apresentem-se sob forma excessiva ou extraordinária, nem nas hipóteses de caso fortuito ou força maior.

C. Nas hipóteses em que outros agentes tenham contribuído com culpa ou dolo, incluindo a própria vítima, e nas hipóteses em que, ainda que tenha o Prodest agido dentro do razoavelmente exigido, por fatores externos e/ou independentes, o dano ou prejuízo não tenha sido ou não pôde ser evitado.

16.4 Na identificação de qualquer violação deste Regulamento, a organização do evento poderá desclassificar imediatamente o(s) participante(s) e/ou seu(s) grupo(s), o(s) qual(is) responderá(ão) integralmente por seus atos.

16.5 Ao se inscrever para participação no HACKATHON CIBERCIDADÃO, o Participante declara expressamente que leu, compreendeu e concordou com os termos e condições que regerão o Evento, especialmente os constantes deste Regulamento e na página <https://cibercidadao.prodest.es.gov.br/#hackathon>.

Dúvidas e/ou esclarecimentos acerca do Evento poderão ser tratados através do canal oficial <https://cibercidadao.prodest.es.gov.br> ou pelo e-mail: cibercidadao.hackathon@prodest.es.gov.br.



ANEXO I

TERMO DE SIGILO E CONFIDENCIALIDADE

Pelo presente TERMO DE SIGILO E CONFIDENCIALIDADE, relativo às soluções criativas, inovadoras, técnicas e outras a que tiver acesso no durante a minha participação no Hackathon Cibercidadão, considerando que o sigilo e a confidencialidade são imprescindíveis para a realização deste evento, além de ser um meio capaz de impedir que terceiros se apoderem de forma ilegítima a intelectualidade gerada pelo PRODEST e realizado pelo Laboratório de Inovação do Prodest – LINO.

Por este termo de sigilo e confidencialidade comprometo-me:

1. A manter, por tempo indeterminado ou até autorização em contrário do Laboratório de Inovação do Prodest – LINO, o devido sigilo e confidencialidade, requerida ou não, de quaisquer dados e/ou informações pertencentes ao Prodest ou por ele tratados ou custodiados e aos quais terei acesso ou conhecimento, seja verbalmente, por escrito ou visualmente (inclusive mantendo sigilo interno, quando aplicável, necessário ou solicitado), não os comercializando, reproduzindo, cedendo ou divulgando para pessoas não autorizadas a acessá-los ou conhecê-los, no todo ou em parte, direta ou indiretamente, sejam quais forem os meios ou formas utilizados – exceto quando necessário, justificável e autorizado pelo Prodest.
2. A zelar pela integridade, disponibilidade, autenticidade e legalidade de quaisquer dados e/ou informações pertencentes ao Prodest ou por ele tratados ou custodiados e aos quais terei acesso ou conhecimento, não os utilizando para benefício próprio ou de terceiros ou ainda para fins que possam trazer prejuízos de qualquer natureza ao Prodest, aos proprietários dos mesmos, a terceiros e/ou ao Governo do Estado do Espírito Santo.
3. A não compartilhar nomes de usuários (logins), senhas, tokens ou quaisquer outros dados, meios de autenticação ou credenciais individuais que a mim sejam fornecidos para meu uso exclusivo de serviços, recursos e/ou ativos gerenciados pelo Prodest, cuja utilização será de minha total responsabilidade e deverá observar os aspectos de segurança da informação descritos no item 2 (dois).
4. A somente manusear ou acessar serviços e/ou ativos de informação; tratados ou custodiados pelo Prodest, tais como: software, sistemas, ambientes, equipamentos, redes cabeadas ou sem fio etc., necessários à execução das atividades relacionadas ao Evento e cuja permissão de acesso a mim tenha sido expressamente concedida, nas dependências da Autarquia ou fora dela, respeitando sua Política de Segurança da Informação e legislação brasileira vigente, bem como não permitir, promover ou facilitar tais acessos a terceiros não autorizados.
5. A informar imediatamente ao Prodest, quaisquer incidentes de segurança da informação ocorridos ou prováveis de ocorrer, ou seja, quaisquer eventos que coloquem em risco a confidencialidade, integridade, disponibilidade, autenticidade e/ou legalidade de dados e/ou informações pertencentes, tratadas ou custodiadas pelo Prodest. A não utilizar as informações confidenciais a que tiver acesso, para gerar benefício próprio exclusivo ou unilateral, presente ou futuro, ou para o uso de terceiros;



6. A não efetuar nenhuma espécie de gravação ou cópia da documentação confidencial a que tiver acesso, bem como as informações disponibilizadas nas apresentações e mentorias. A não repassar o conhecimento das informações confidenciais, responsabilizando-me por todas as pessoas que vierem a ter acesso às informações por meu intermédio e obrigando-me, assim, a ressarcir a ocorrência de qualquer dano ou prejuízo oriundo de eventual quebra de sigilo das informações fornecidas.
7. Adicionalmente, declaro estar ciente de que as atividades por mim executadas no evento on-line do Prodest e/ou em locais onde eu utilize ativos de sua propriedade poderão ser monitoradas, fiscalizadas e auditadas pelo Prodest a qualquer tempo, mesmo sem minha anuência ou aviso prévio, excetuando-se as restrições legais vigentes e aplicáveis.
8. Caso o signatário do presente termo descumpra quaisquer obrigações previstas no presente documento estará sujeito às implicações e sanções de cunho civil, penal e administrativas cabíveis.
9. Para dirimir quaisquer controvérsias acerca do presente termo, fica eleito o Foro da cidade de Vitória/ES, com exclusão de qualquer outro, por mais privilegiado que seja.
10. Por estar de acordo com os compromissos firmados através deste instrumento o **SIGNATÁRIO CONCORDA E ACEITA** o presente TERMO.



ANEXO II

TERMO DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

Pelo presente TERMO DE PROPRIEDADE INTELECTUAL, relativo aos direitos de propriedade intelectual às soluções criativas e inovadoras desenvolvidas no Hackathon Cíbercidadão, considerando que:

1. Quaisquer direitos de propriedade intelectual, resultantes da execução dos trabalhos realizados durante o Evento, serão de titularidade das partes envolvidas no projeto. A título exemplificativo, entendem-se por trabalhos realizados os inventos, programas de computador, aperfeiçoamentos, metodologias e inovações técnicas, produtos ou processos, privilegiáveis ou não, nos termos da Lei nº 10.973/04 e demais leis de proteção da Propriedade Intelectual.
2. Para a utilização de direitos protegidos por propriedade intelectual, de titularidade de terceiros, necessários para a execução da solução de software, deverá ser apresentada a respectiva licença de uso, sendo proibido o uso de produtos não licenciados.
3. A não observação do procedimento previsto no item anterior, desonerará o Prodest da obrigação de pagamento de indenizações, taxas ou comissões porventura devidas e fixadas em juízo, caso seja arguida por seus titulares a infringência de direitos de propriedade intelectual.



ANEXO III

TERMO DE AUTORIZAÇÃO NÃO ONEROSA PARA USO DE IMAGEM, VOZ E NOME

Pelo presente TERMO DE DIREITO DE IMAGEM, VOZ e NOME, relativo à participação no Hackathon Cibercidadão, os participantes do evento concordam e se comprometem:

1. Conceder ao Prodest o uso e reprodução do nome, voz e imagem do participante em qualquer meio (incluindo, sem limitação, impresso, via televisão, via internet, por e-mail ou em qualquer outro meio, inclusive mídias agora conhecidas ou futuramente concebidas) para fins publicitários e promocionais em todo o mundo, em caráter permanente, gratuito, livre de royalties ou qualquer direito à compensação, notificação ou permissão do participante de qualquer tipo, exceto se proibido por lei.
2. Conceder permissão irrevogável e irretroatável de direito de uso de imagem e de publicidade dos “Materiais” desenvolvidos durante o Hackathon Cibercidadão para o Prodest em seus sítios eletrônicos, Instagram, Twitter, LinkedIn e qualquer outros meios de comunicação relacionados ao Hackathon Cibercidadão. Entende-se por “Materiais” todo tipo de informação, dado, projeto, foto, vídeo ou outro item de mídia elaborado durante o Evento.
3. O Prodest se manterá indene e livre de quaisquer reivindicações e demandas decorrentes de/ou em conexão com qualquer uso dos referidos "Materiais", incluindo, sem limitação, todas as reivindicações por invasão de privacidade, violação do meu direito de publicidade, difamação e quaisquer outros direitos pessoais e/ou de propriedade.
4. O Prodest terá direito não exclusivo para o uso ilimitado e irrestrito dos resultados desenvolvidos em razão das atividades realizadas no Evento, não cabendo neste caso nenhum tipo de remuneração ou pagamento a qualquer título, desde que este uso não interfira na proteção dos direitos de propriedade intelectual.

Os materiais desenvolvidos durante o Evento deverão ser licenciados gratuitamente pelo proponente ao Prodest, se for de interesse do ente, sendo que estes estarão obrigados a respeitar a autoria intelectual, divulgando o nome dos autores do projeto. Em qualquer caso, o proponente e o eventual licenciado têm permissão para produzir novas versões e extensões do produto, livres de monetização.



ANEXO IV

TERMO DE CESSÃO E TRANSFERÊNCIA DE DIREITOS AUTORAIS E DE USO

Pelo presente TERMO DE CESSÃO E TRANSFERÊNCIA DE DIREITOS AUTORAIS, relativo à participação no Hackathon Cibercidadão, os participantes do evento concordam e se comprometem:

1. Ceder integralmente o direito de uso perpétuo dos artefatos gerados durante o Hackathon Cibercidadão, que tornar-se-ão de propriedade do Prodest, e sobre os quais não caberá reivindicar direitos comerciais ou de autoria, em vista da pesquisa/desenvolvimento ser incorrida on-line pelo Prodest e/ou sob a orientação/subordinação e/ou inventores responsáveis pelos projetos. Entende-se por “artefatos”, aplicações prototipadas ou desenvolvidas, documentação, algoritmos ou itens de software elaborados durante o Evento. Entende-se por integralmente, a transferência de todos os direitos autorais, preservados os de natureza moral.
2. O Prodest, enquanto proprietário dos artefatos, poderá utilizar, fruir, dispor, reproduzir, distribuir, ou ceder os artefatos gerado no Hackathon Cibercidadão a outros Órgãos públicos de forma livre e ilimitada, no território nacional ou fora dele, independentemente de outro ajuste com o(s) autor(es), e sem que este tenha direito a qualquer remuneração ou indenização.
3. Ceder a transferência total, definitiva e gratuita dos direitos autorais dos participantes, em favor do Prodest, que, a qualquer tempo, a critério do ente, relativo a todas as atividades desenvolvidas, premiado ou não, poderá utilizar-se livremente dos trabalhos, total ou parcialmente, isolada ou conjuntamente, sem qualquer direito de oposição em favor dos autores, nem à remuneração ou indenização por perdas e danos, salvo se atingidos na honra ou boa fama.
4. Sem prejuízo de outros direitos, o Prodest poderá livremente utilizar as ideias propostas nos projetos apresentados. O(s) autor(es) nada receberão da Prodest a título de remuneração ou indenização, ressalvado a premiação prevista no regulamento do Evento.