

REGULAMENTO HACKATHON 2014

CÂMARA DOS DEPUTADOS

Tema: **Gênero e Cidadania**

1. Das Disposições Gerais

1.1. O evento *Hackathon de Gênero e Cidadania* reunirá, na forma de maratona, *hackers*, programadores, desenvolvedores e inventores em geral, com o objetivo de promover o desenvolvimento de projetos que visem ao aumento da transparência na divulgação de informações públicas por meio de tecnologias digitais.

1.2. Compreende-se como *hackers*, neste regulamento, pessoas de qualquer gênero, profissão ou habilidade, capazes de usar a criatividade e quaisquer tecnologias para transformar informações de interesse público em soluções *web* que visem agregar valor às questões relativas à violência contra a mulher ou às políticas de gênero e de cidadania.

1.3. Este regulamento e todas as demais informações referentes ao *Hackathon de Gênero e Cidadania* estarão disponíveis no sítio eletrônico <http://www.camara.leg.br/hackathon2014>.

1.3.1 Este regulamento será divulgado mediante aviso publicado no Diário Oficial da União e no jornal Correio Braziliense.

1.3.2 Todas as informações referentes à Comissão Organizadora e à Comissão Avaliadora estarão disponíveis no endereço eletrônico referido no item 1.3.

1.4. O *Hackathon de Gênero e Cidadania* acontecerá no período de 24/11/2014 a 28/11/2014, na Câmara dos Deputados, Brasília, Distrito Federal.

2. Das Propostas de Inscrição

2.1. As propostas de inscrição serão formalizadas exclusivamente por meio de preenchimento de formulário disponível no sítio eletrônico <http://www.camara.leg.br/hackathon2014>, no período de 15/09/2014 a 3/10/2014 (até 23h59, horário oficial de Brasília).

2.2 As propostas deverão ser inscritas necessariamente em uma dessas duas trilhas: 1) **Violência contra a mulher** ou 2) **Políticas de gênero relacionadas**

à participação, representatividade, transparência e demais tópicos de cidadania.

2.3. Serão aceitas propostas de inscrição individuais ou de equipes de, no máximo, 3 (três) componentes.

2.3.1 Em todas as equipes, pelo menos 1 (um) dos componentes deverá ser do sexo feminino ou transgênero.

2.4. O(s) proponente(s) deverá(ão) registrar, no formulário de inscrição, uma proposta sucinta de projeto de desenvolvimento de solução *web* que utilize, preferencialmente, dados da Câmara dos Deputados.

2.5. Poderão ser apresentadas propostas de evolução de projetos apresentados em *hackathons* anteriores.

2.6. Todos os proponentes deverão ser identificados no formulário de inscrição. No caso de inscrição coletiva, além da identificação de cada componente do grupo, deverá ser indicado o membro responsável pela equipe.

2.7. Todos os proponentes deverão ser brasileiros e, no momento da inscrição, ter idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos.

2.8. Não serão aceitas inscrições de membros que participem da organização do evento, nem de pessoas que trabalhem ou prestem serviços para a Câmara dos Deputados ou para o Banco Mundial.

3. Da Seleção dos Participantes para o *Hackathon de Gênero e Cidadania*

3.1 Por meio de avaliação das propostas de inscrição, a Comissão Organizadora do *Hackathon de Gênero e Cidadania* selecionará até 50 (cinquenta) pessoas para participarem do *Hackathon*, sendo possível a seleção individual ou de equipes de até 3 (três) componentes.

3.2. Os critérios a serem utilizados na avaliação das propostas enviadas são o **interesse público** e a **criatividade**.

3.2.1. No quesito **interesse público**, será avaliado se a proposta contribuirá para o **combate à violência contra a mulher** ou para o **fortalecimento das políticas de gênero e de cidadania**.

3.2.2. No quesito **criatividade**, será avaliado se a proposta apresentará solução inovadora para um problema relevante.

3.3. O resultado da seleção para participação no evento será divulgado até o dia 20/10/2014, no sítio eletrônico <http://www.camara.leg.br/hackathon2014>.

4. Do Custeio das Despesas

4.1. Os até 50 (cinquenta) participantes individuais ou de equipes selecionados terão as seguintes despesas arcadas pela Câmara dos Deputados:

a) passagem aérea, ida e volta (Estado de origem/Brasília–DF/Estado de origem);

b) adicional de embarque e desembarque para os participantes;

c) hospedagem, tipo alojamento, de 4 (quatro) diárias, no período de 24/11/2014, após 12h, até o dia 28/11/2014, até 12h;

d) alimentação durante a realização do programa, a qual consistirá em 3 (três) refeições por dia: café da manhã, almoço e café da tarde, em local designado pela Câmara dos Deputados;

e) traslado entre o alojamento e o local de realização das atividades do *Hackathon de Gênero e Cidadania*.

4.1.1 As refeições de que trata a alínea “d” do subitem 4.1 terão início no almoço do dia 24/11/2014 e término no almoço do dia 28/11/2014.

4.2 Demais despesas serão de responsabilidade exclusiva dos participantes.

4.3 A marcação da data e do horário dos voos seguirá os princípios da Administração Pública de economicidade, eficiência e transparência.

4.3.1 O voo de ida será marcado preferencialmente para segunda, 24/11/2014.

4.3.2 O voo de volta será marcado para o dia 28/11/2014.

4.3.3 Excepcionalmente, a volta poderá ser marcada para 29/11/2014, caso não haja disponibilidade de voo para 28/11/2014, e apenas nesses casos a hospedagem poderá ser estendida até 12h do dia 29/11/2014.

5. Da Participação no Evento

5.1. Os participantes deverão portar consigo computadores pessoais para o desenvolvimento das soluções propostas, uma vez que a Câmara dos Deputados não fornecerá equipamentos.

5.2. Para o desenvolvimento das soluções propostas, deverão ser utilizados, preferencialmente, dados abertos da Câmara dos Deputados, disponíveis no

endereço eletrônico <http://www2.camara.leg.br/transparencia/dados-abertos>, de forma articulada com outros dados, quando necessário.

5.3. Outras bases de dados públicas poderão ser utilizadas, como as catalogadas em <http://dados.gov.br>, ou ainda outras bases de dados que os participantes julgarem necessárias.

5.4. No dia 28/11/2014, a partir das 9h, todos os projetos deverão ser apresentados na forma de protótipos.

5.5. Cada apresentação terá duração máxima de 10 (dez) minutos.

5.6. A ordem de apresentação dos projetos será definida pela Comissão Organizadora do *Hackathon*.

5.7. As apresentações deverão ser feitas no local do evento e acessíveis ao público.

5.7.1. A Comissão Avaliadora será composta por profissionais reconhecidos em pelo menos uma das seguintes áreas: políticas de equidade e gênero, processo legislativo, transparência, participação popular, acessibilidade, informações públicas ou desenvolvimento de aplicações *web*.

5.8 Após a apresentação dos projetos, os participantes individuais ou as equipes deverão encaminhar, até 23h59 do dia 5/12/2014 (horário oficial de Brasília), o *link* com acesso à versão definitiva da solução *web* proposta para o email hackathon@camara.leg.br.

5.9 O link referido no item 5.8 deverá conter os códigos e demais artefatos desenvolvidos, de forma que sejam de acesso livre e público, obedecendo aos princípios de software livre, e que cite a licença adotada.

5.10 Os participantes deverão apresentar à Comissão Organizadora um *Termo de Cessão de Direitos Autorais* e também um *Termo de Licença de Uso de Software/Aplicativo*, conforme modelos a serem disponibilizados oportunamente.

6. Da Avaliação dos Projetos

6.1. Os projetos desenvolvidos nesta Maratona Hacker serão apreciados pela Comissão Avaliadora, que é soberana, e elegerá o(s) projeto(s) vencedor(es).

6.2 Os projetos serão avaliados com base em três critérios:

| Critérios | Descrição |
|-------------------------|--|
| Interesse Público | Será avaliado o quanto o projeto contribuirá para o combate a violência contra a mulher ou para o fortalecimento das políticas de gênero e de cidadania. |
| Criatividade e Inovação | Será avaliado o quanto o projeto contribuirá para experimentação de abordagens não convencionais para a solução de problema relevante, considerada a sua distinção entre as soluções alternativas já existentes. |
| Qualidade técnica | Será avaliado o quanto o projeto atende aos seguintes parâmetros: a) usabilidade e acessibilidade; b) facilidade para ser compartilhado, copiado, alterado, remixado e executado por outras pessoas; c) estar devidamente documentado na internet. |

6.3. A escolha dos projetos vencedores será feita de forma justificada em reunião aberta, passível de acompanhamento por quaisquer interessados, em data e local a serem divulgados pela Comissão Organizadora.

7. Da Premiação

7.1. Serão selecionados até 2 (dois) projetos vencedores.

7.2. Os membros inscritos nas equipes desenvolvedoras do(s) projeto(s) vencedor(es) do *Hackathon de Gênero e Cidadania* serão premiados com passagem e hospedagem para participar de um encontro sobre projetos de cidadania na sede do Banco Mundial em Washington (EUA).

7.3. A premiação será patrocinada pelo Banco Mundial.

8. Das Disposições Finais

8.1. Os participantes deverão declarar, no formulário de inscrição de propostas para o *Hackathon de Gênero e Cidadania*, que concordam com os termos deste Regulamento, para que a inscrição seja aceita.

8.2 Em atenção ao princípio colaborativo, que norteia a realização deste *Hackathon*, membros colaboradores que não tenham sido inscritos em conformidade com a Seção 2 (Das Propostas de Inscrição) poderão ter seus

nomes divulgados por suas respectivas equipes, para fins de crédito de autoria, desde que tenham colaborado efetivamente com o desenvolvimento dos projetos.

8.2.1. Somente os membros inscritos em conformidade com a Seção 2 (Das Propostas de Inscrição) farão jus à premiação de que trata a seção 7 (Da Premiação).

8.3. A Comissão Organizadora do *Hackathon de Gênero e Cidadania* esclarecerá as dúvidas sobre este Regulamento e decidirá os casos omissos.