



Inscrições	Comissão	Técnica	Geral	Termo	Compromisso	Ranking	Geral	Banco
Digital	Apoiadores	Release	DOCs					

A Iniciativa

O Hackathon é uma maratona de hackers, programadores, desenvolvedores, designers, educadores e inventores em geral, para promover o desenvolvimento de projetos que visem a transparência de informações públicas por meio de tecnologias digitais. Hackers, neste concurso, são pessoas de qualquer gênero, profissão ou habilidade, capazes de usar sua criatividade e quaisquer tecnologias para transformar informações de interesse público em projetos e serviços com vistas à melhoria da educação.

A organização Hackathon MAIS da sustentabilidade será feita pelo Programa BenchMarking Brasil em parceria com o Instituto Mais, e apoio de organizações parceiras conforme Acordo de Cooperação firmado entre as partes. **Hackathon MAIS** das Boas Práticas de Sustentabilidade acontecerá em São Paulo no Hall Nobre do Tribunal Regional Federal da 3ª Região (TRF3) – Avenida Paulista, 1842 – 25º andar, no dia 28/06 de 2018. Os participantes do **Hackathon MAIS** da presente edição, deverão desenvolver propostas de aplicativos de Boas Práticas de Sustentabilidade na temática gerencial do Programa Benchmarking: “Educação, Informação e Comunicação Socioambiental”, e em consonância com o ODS 11 (Objetivos do Desenvolvimento Sustentável) da Agenda ONU que trata das “**Cidades e Comunidades Sustentáveis**”.



As propostas apresentadas devem visar à disseminação de informações educacionais a fim de promover a mobilização da sociedade com foco no tema gerencial Benchmarking e os ODS da ONU definidos para a edição. Como referência a temática gerencial e ODS definidos para a edição sugerimos pesquisa no Banco Digital do Programa Benchmarking Brasil e nos ODS da agenda ONU, que podem ser acessados nos endereços eletrônicos: <http://benchmarkingbrasil.com.br/banco-digital-bench/> e <https://nacoesunidas.org/pos2015/>

Regulamento:

O **Hackathon MAIS** de Boas Práticas de Sustentabilidade deverá ter no mínimo 02 instituições parceiras e máximo 07 instituições parceiras. As instituições de ensino parceiras do **Hackathon MAIS** selecionarão de seus alunos, regularmente matriculados um mínimo de 1 (um) e máximo de 3 (três) propostas de aplicativos para avaliação do Júri Técnico.



O Júri Técnico será composto por representantes das Instituições parceiras e por especialistas convidados pelos organizadores do Hackathon

Mais. As propostas de aplicativos selecionadas pelas instituições parceiras serão enviadas em formato padronizado (inscrição online com preenchimento de formulário) ficando disponível no sistema para conferência e aprovação dos organizadores e posterior avaliação do Júri Técnico da edição.

As propostas de aplicativos serão avaliadas pela metodologia do Programa Benchmarking Brasil adaptada especialmente para o **Hackathon MAIS** que consiste na descrição e avaliação da proposta em 07 quesitos fundamentais recebendo nota de 0 a 10 em cada um deles. Cada quesito deverá ser descrito em até 1000 caracteres com espaço. Poderá também conter anexos (ilustrações, ppts, vídeos, etc) que serão opcionais tanto para quem envia a proposta do aplicativo (autor/proponente) quanto para quem avalia (jurado/integrante da comissão técnica). Os quesitos a serem avaliados são:

- Descritivo (será analisada a originalidade da proposta)
- Funções básicas (será analisado o que o aplicativo faz)
- Requisitos para instalação (será analisado o potencial de replicabilidade)

- Principais benefícios aos usuários (será analisada a sua atratividade)
- Facilidade de uso (será analisada a sua aplicação no dia a dia das pessoas e empresas)
- Características sustentáveis do aplicativo (será analisado o impacto que ele causa na disseminação das boas práticas socioambientais)
- Condição Técnica dos Proponentes (será analisada a capacitação técnica dos autores)

O Júri Técnico terá 1 semana para avaliar e pontuar as propostas de aplicativos dando notas de 0 a 10 em cada um dos quesitos, e média aritmética para a nota final da proposta do aplicativo. Recomenda-se a adoção da *Escala Likert* para esta função. Após a avaliação de todos os aplicativos inscritos, o jurado encaminhará planilha preenchida e assinada com suas notas aos organizadores para a tabulação do *score* final de cada aplicativo avaliado.



As propostas de aplicativos que obtiverem as 05 maiores pontuações na avaliação do Júri Técnico serão expostas ao público visitante do XVI Benchmarking Brasil, no dia 28 de junho de 2018, em São Paulo onde receberão votos do Júri Popular – Escolha de 1 opção entre os 5 selecionados. As 05 propostas de aplicativos selecionadas – as que

obtiveram as maiores pontuações do Júri Técnico – farão parte do Ranking Hackathon MAIS do ano, e receberão certificados personalizados. A proposta de aplicativo que obtiver a maior número de preferência na votação popular também receberá certificado personalizado.

Cronograma:

- No período de 15 a 19 de maio as instituições parceiras enviam as propostas de aplicativos que selecionaram aos organizadores.
- No período de 23 a 30 de maio os jurados avaliam as propostas de aplicativos que foram inscritas e encaminham a planilha preenchida e assinada.
- Até o dia 02 de junho os organizadores informam os representantes das Instituições de Ensino Parceiras as propostas de aplicativos que foram selecionadas pela comissão técnica e divulga em ordem alfabética no site do Programa Benchmarking Brasil.
- No período de 03 de junho até a data de início do XVI Bench Day (28/06), os autores das propostas de aplicativos selecionadas desenvolvem suas apresentações e um protótipo funcional para apresentação ao público visitante do XVI Benchmarking Brasil para votação popular.
- No dia 28/06 no XVI Bench Day, os autores conhecem suas classificações no Ranking e recebem seus certificados personalizados.

Do Perfil do participante:

- Recomenda-se que os inscritos tenham conhecimentos em programação, desenvolvimento web e/ou mobile, design de interfaces e/ou gráfico, gestão de negócios e/ou equipes, não havendo a necessidade de ter conhecimento em todas essas áreas. Também desejável que tenha afinidade (interesse) pelas temáticas escolhidas para o desenvolvimento do aplicativo em convergência com os temas definidos para a edição presente. Só estarão aptos a participar da competição alunos regularmente matriculados em uma das instituições parceiras e maiores de 18 (dezoito) anos.
- Não poderão participar do **Hackathon MAIS** colaboradores, prestadores de serviço, estagiários ou quaisquer profissionais que mantenham vínculos de trabalho com o INSTITUTO MAIS ou com os patrocinadores do **Hackathon MAIS**, bem como seus dependentes diretos: filhos e cônjuges.



Da participação no Programa Benchmarking Brasil:

- Não há contrapartidas financeiras para nenhuma das partes participantes do processo. As equipes que tiverem suas propostas de inscrição selecionadas participarão do evento em São Paulo como expositores, tendo suas despesas de alimentação custeadas pelos organizadores.
- As equipes deverão dispor dos equipamentos necessários para apresentação de sua solução no evento: computadores ou tablets pessoais, sinal de internet, etc. Estes equipamentos devem ser providenciados pelos participantes. A infraestrutura física para apresentação do aplicativo ao público presente no evento será fornecida pelos organizadores e disponíveis no local (mesas, banner informativo, identificação dos nomes das propostas, pontos de energia).

Da Apresentação dos Projetos

- Todos os Projetos aprovados serão expostos no Bench Day durante a realização do Programa Benchmarking Brasil.
- Todos os projetos propostos devem ser gratuitos e de domínio público, podendo ser compartilhados, copiados, alterados e remixados por outras pessoas.

- Serão disponibilizadas pelos organizadores, uma mesa, pontos de energia e um banner descritivo da solução, produzido mediante arte enviada pelas equipes participantes no momento da aprovação. As equipes que não enviarem arte, os organizadores identificarão apenas com o nome da equipe e do aplicativo.
- Todos os projetos aprovados devem apresentar um protótipo funcional durante a apresentação, que será julgado e avaliado pelo Júri Popular, composto pelos visitantes do Programa Benchmarking Brasil, composto das modalidades: Benchmarking das Artes, Benchmarking Jr, Benchmarking Pessoas e Benchmarking Sênior, além da modalidade Hackathon.
- As apresentações deverão ser feitas no local do evento, cada equipe em uma mesa designada pelos organizadores para todo o público que estiver circulando pelo local.

Da Avaliação dos Projetos



- Os projetos desenvolvidos para **Hackathon MAIS** serão avaliados previamente por uma Comissão de especialistas, designada pelos organizadores e pelas instituições parceiras da iniciativa. A Comissão será composta por profissionais com trabalhos reconhecidos

nacionalmente na área de Sustentabilidade e Desenvolvimento de Aplicativos e/ou profissionais com atuação reconhecida na área socioambiental.

- Os Projetos serão avaliados em quesitos sob o prisma do (a): interesse público; criatividade; qualidade técnica; e aplicabilidade no dia a dia de pessoas e empresas e com foco na educação, comunicação e disseminação do conhecimento.
- Sob o prisma “interesse público” será avaliado se o projeto atende à necessidade coletiva e se a proposta colabora com a melhoria de vida de cidadãos e cidadãs em sociedade em relação ao tema proposto.
- Sob o prisma “criatividade” será avaliado se o projeto apresenta solução inovadora para a temática e ODS definidos para a presente edição.
- Sob o prisma “qualidade técnica” será avaliado se o projeto cumpre o requisito de poder ser compartilhado, copiado, alterado e remixado por outras pessoas. Será considerado se o código do projeto está liberado na rede; dispõe de informações suficientes para ser replicado e reproduzido livremente e está devidamente documentado na internet.

- Sob o prisma “aplicabilidade no trabalho” o projeto deve atender a uma necessidade do Instituto MAIS que visa a educação e a comunicação por meio da disseminação de informação de qualidade, ou seja, a construção de uma nova consciência e cultura, a Cultura de Sustentabilidade.
- Os avaliadores serão convidados a fazer uma livre avaliação dos projetos, de acordo com os critérios da metodologia Benchmarking Brasil (quesitos, escala likert, inovação, melhores práticas, aplicabilidade, sustentabilidade). A comissão julgadora contará com o apoio da organização **Hackathon MAIS** para a avaliação dos repositórios de código e da documentação do projeto.

Dos Resultados

Serão anunciados no XVI BENCH DAY em São Paulo, dia 28 de Junho de 2018, e depois divulgados nas mídias sociais e publicações do Programa Benchmarking, podendo ser disponibilizados no banco de APPs Verde do programa e/ou em outros meios a serem definidos pela organização.

Das Disposições Finais

- Todos aqueles que preencherem o formulário de inscrição de projetos no **Hackathon MAIS** automaticamente concordam com os termos deste Edital.
- A organização do **Hackathon MAIS** se reserva o direito de resolver arbitrariamente conflitos que possam acontecer no decorrer do concurso, mas se compromete em manter a transparência das suas decisões.
- A organização do **Hackathon MAIS** se reserva o direito da não realização da iniciativa caso não tenha quórum mínimo de inscrições e/ou aprovações de projetos.
- O Programa Benchmarking e os apoiadores do **Hackathon MAIS** poderão divulgar e disponibilizar para download as ideias, os projetos e/ou os códigos desenvolvidos pelos participantes no **Hackathon MAIS** integral ou parcialmente, sem ônus adicional para os organizadores.
- Os participantes cedem os direitos de uso de imagem aos organizadores sem ônus adicional para os organizadores.
- Os casos omissos e eventuais dúvidas referentes a este Edital serão resolvidos e esclarecidos pela organização do evento



HACKATHON MAIS EDIÇÕES ANTERIORES:

Comissão Técnica: [2017](#) [2016](#) [2015](#)

Ranking: [2017](#) [2016](#) [2015](#)

São Paulo, 30 de Novembro de 2017

<http://benchmarkingbrasil.com.br/hackathon-mais/>