



G DE SOUZA PETRÓLEO, J G DE VASCONCELOS, PODIUM COMÉRCIO DE PNEUS AUTO CENTER LTDA, HARDBOARD DA AMAZÔNIA LTDA, SANA AUTO PEÇAS LTDA, AURIVALDO MOREIRA DE ALMEIDA EIRELI, GERAZI M DE FREITAS, HILGERT & CIA LTDA, NAVERIO NAVEGAÇÃO DO RIO AMAZONAS LTDA e AMACOL AMAZÔNIA COMERCIAL LTDA. O certame foi finalizado com o valor total de R\$ 25.201.903,50.

LUIZ FERNANDES DE OLIVEIRA NETO
Coordenador Regional

(SIDE - 26/02/2016) 194035-19208-2016NE000005

SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA

AVISO DE LICITAÇÃO CONCURSO Nº 1/2016

DESTINADO À REALIZAÇÃO DO HACKATHON PARTICIPAÇÃO NO COMBATE À CORRUPÇÃO

O Secretário Executivo e o Secretário Nacional de Justiça e Cidadania do Ministério da Justiça com fundamento na Lei nº 8.666, de 21 de junho de 1993, tornam pública a abertura das inscrições para a edição do HACKATHON PARTICIPAÇÃO NO COMBATE À CORRUPÇÃO, no período de 29 de fevereiro a 14 de abril de 2016, nos termos do regulamento e Anexos.

HACKATHON PARTICIPAÇÃO NO COMBATE À CORRUPÇÃO

REGULAMENTO DO CONCURSO

TEMA:

"Participação social e enfrentamento da corrupção"

OBJETIVO

O Concurso de Aplicativos para enfrentamento da corrupção, promovido pelo Ministério da Justiça (MJ) e seus parceiros institucionais, em especial os órgãos componentes da Estratégia Nacional de Combate à Corrupção e à Lavagem de Dinheiro (ENCCLA), é voltado a representantes da sociedade civil, visando a envolvê-la na execução de políticas públicas realizadas por meio de transferências, facilitando o entendimento acerca de dados a elas relacionados e a fiscalização dessa execução de modo colaborativo entre Estado e sociedade.

DO OBJETO

Art. 1º O presente concurso destina-se a todos os representantes da sociedade civil que preencham os requisitos deste edital.

Art. 2º Podem concorrer equipes compostas por até 5 (cinco) pessoas físicas, com no mínimo 18 anos de idade e brasileiras natas ou naturalizadas há mais de 10 (dez) anos.

Parágrafo único. As equipes devem ser compostas com ao menos uma participante do gênero feminino.

Art. 3º O presente concurso tem por objeto o desenvolvimento de solução de software voltada à participação e ao controle social sobre transferências.

Parágrafo único. Os projetos de solução de software deverão ser:

I - pensados para utilização em dispositivos móveis, que utilizam ao menos sistema operacional Android e iOS;
II - versionados em Git, desde seu início;
III - baseados em software livre e licenciados nos termos da licença livre GNU GPL v2.0, que compreende, entre outras, a exigência de disponibilização de códigos-fonte abertos, a liberdade de uso, a possibilidade de distribuição e de modificação do software, conforme as exigências do artigo 111 da Lei nº 8.666, de 21 de junho de 1993.

Art. 4º As soluções apresentadas deverão enfrentar os seguintes desafios:

a) Tradução dos dados de convênios e transferências para uma linguagem acessível ao cidadão;
b) Possibilidade de seleção, por parte do cidadão, das informações que impactem seu cotidiano;
c) Aumento da participação popular no acompanhamento e fiscalização da execução física das políticas públicas realizadas por meio de transferências e convênios;
d) Utilização, por parte governo, da informação coletiva a ser gerada pela solução.
e) Maior permeabilidade da gestão pública ao desenvolvimento livre e colaborativo, tornando-a mais transparente e acessível.

Art. 5º Para o desenvolvimento das soluções propostas, deverão ser utilizados, preferencialmente, dados abertos do Sistema de Convênios (SICONV), disponíveis em:

I - <https://portal.convenios.gov.br/informacoes-gerenciais/download-de-dados>;

II - <https://portal.convenios.gov.br/informacoes-gerenciais-metadados>.

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

DA INSCRIÇÃO

Art. 6º As pessoas interessadas em participar do Concurso deverão acessar o site <http://justica.gov.br/lapbi>, no qual encontrarão o material de divulgação, o regulamento do concurso e as instruções para inscrição das propostas.

Art. 7º As inscrições estarão abertas até o dia 14 de abril de 2016 e deverão ser realizadas diretamente no site <http://justica.gov.br/lapbi>, por meio de envio das seguintes informações e produtos, conforme modelo disponibilizado:

a) ficha de inscrição de acordo com o formulário padrão e com o formato disponibilizados;

b) vídeo de 2 (dois) minutos explicando para a Comissão Julgadora o potencial da ideia no enfrentamento dos desafios propostos; e

c) protótipo funcional da solução, entendido como protótipo que possua algumas das funcionalidades do produto original e permita uma interação, mesmo que simulada, destas funcionalidades.

§ 1º A ausência de qualquer informação ou produto solicitados implica desclassificação do respectivo trabalho.

§ 2º Os trabalhos enviados após 14 de abril de 2016 serão desclassificados.

Art. 8º Durante o período de inscrição, serão programadas conversas com os organizadores para suporte ao desenvolvimento dos trabalhos, esclarecimento de dúvidas e aprofundamento das ideias em torno do tema do concurso.

Parágrafo único. A comunicação contínua entre participantes e organização será realizada por meio do canal de mensagem instantânea <https://justica.gov.br/labpi-chat>.

Art. 9º A participação no Concurso 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 - autorização do (s) autor (es) para utilização, a título universal, definitivo e gratuito, ao público em geral, das ideias e produtos apresentados.

DO PROCESSO SELETIVO

Art. 10º O processo seletivo será composto por 2 (duas) etapas:

I - etapa eliminatória; e

II - etapa classificatória.

DA ETAPA ELIMINATÓRIA

Art. 11 Os projetos submetidos no momento da inscrição serão avaliados pela Comissão Julgadora, que levará em conta os seguintes critérios:

I - Qualidade da ideia proposta (incluindo criatividade e originalidade);

II - Implantação da ideia do aplicativo (incluindo a experiência do usuário e design);

III - Potencial impacto no enfrentamento da corrupção;

IV - Potencial de promoção de atuação conjunta entre sociedade e Estado no enfrentamento da corrupção.

Art. 12 Serão selecionados para participar da próxima etapa os três melhores projetos, aos quais será conferido o prêmio de R\$ 10.000,00 (dez mil reais) por projeto.

Art. 13 Os resultados serão divulgados no dia 19 de abril de 2016.

DA ETAPA CLASSIFICATÓRIA

Art. 14 Os vencedores da etapa eliminatória participarão da etapa classificatória, que ocorrerá presencialmente, nos dias 27 a 29 de abril de 2016, na sede do Ministério da Justiça.

Art. 15 Durante esta etapa, as equipes estarão reunidas para:

I - evolução do protótipo apresentado; e

II - cronograma de implementação de funcionalidades para o prazo de 40 (quarenta) dias, caso seja a proposta vencedora.

§ 1º O ambiente de imersão contará com a presença de gestores públicos ligado à gestão, fiscalização e controle de convênios e transferências, bem como de representantes da sociedade civil ligados aos temas do concurso para orientação das equipes.

§ 2º Os participantes deverão portar consigo computadores pessoais para o desenvolvimento das propostas.

Art. 16 No dia 29 de abril de 2016, as equipes apresentarão os resultados obtidos à Comissão Julgadora, sendo que cada apresentação terá duração máxima de 10 minutos.

Art. 17 A Comissão Julgadora levará em consideração na etapa final os seguintes critérios:

I - Potencial impacto no enfrentamento da corrupção;

II - Potencial de implementação da solução no prazo de 30 dias;

III - Progresso realizado na resolução de fraquezas apontadas pela Comissão Julgadora.

DA PREMIAÇÃO

Art. 18 Após a reunião da Comissão Julgadora, serão divulgados os resultados acerca do primeiro colocado.

Art. 19 O primeiro colocado receberá ainda prêmio de R\$ 30.000,00 (trinta mil reais) para implementar as funcionalidades propostas pela equipe no prazo de 40 (quarenta) dias, de acordo com o seguinte cronograma de desembolso:

4. PRAZO DE EXECUÇÃO

As atividades do concurso serão realizadas entre os meses de fevereiro e abril de 2016, de acordo com o seguinte cronograma de atividades:

ATIVIDADE	DATA
Lançamento do Edital	29 de fevereiro de 2016
Período de Inscrições	29 de fevereiro a 14 de abril de 2016
Resultado da Etapa Eliminatória	19 de abril de 2016
Etapa Classificatória	27 a 29 de abril de 2016
Divulgação do resultado final e premiação	29 de abril de 2016
Desenvolvimento do aplicativo	Abril a junho de 2016

§ 1º O valor de R\$ 12.000,00 (doze mil reais) após a entrega da primeira iteração de 15 dias.

§ 2º O valor de R\$ 12.000,00 (doze mil reais) após a entrega da segunda iteração de 15 dias.

§ 3º O valor de R\$ 6.000,00 (seis mil reais) após a fase de transição final, em que a solução estará em produção em regime de operação assistida.

Art. 20 O pagamento das parcelas do prêmio do primeiro colocado está condicionado à aprovação da Secretaria Nacional de Justiça e Cidadania e do Laboratório de Participação e Inovação do Ministério da Justiça, que analisará o cumprimento da implementação de funcionalidades prometidas para a solução e selecionadas pela Comissão Julgadora do Concurso.

DO CUSTEIO DAS DESPESAS

Art. 21 Os 15 (quinze) participantes das equipes selecionadas terão as seguintes despesas arcadas pelo Ministério da Justiça:

a) passagem aérea, ida e volta (cidade de origem/Brasília-DF/cidade de origem);

b) pagamento de diárias para custeio de alimentação, hospedagem e transporte.

§ 1º Demais despesas serão de responsabilidade exclusiva dos participantes.

§ 2º A marcação da data e do horário dos voos seguirá os princípios da Administração Pública de economicidade, eficiência e transparência.

DO JULGAMENTO E PREMIAÇÃO

Art. 22 Os trabalhos apresentados serão examinados por Comissão Julgadora, composta por, no mínimo, cinco membros de reputação ilibada e notório conhecimento da matéria em exame, servidores públicos ou não, a serem indicados pelo Ministério da Justiça.

Parágrafo único - Os membros da Comissão Julgadora serão designados em ato específico do Secretário Nacional de Justiça e Cidadania.

Art. 23 Cada equipe poderá ser agraciada apenas uma vez, mesmo se responsável por mais de um projeto.

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 24 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.

Art. 25 Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Julgadora.

ANEXO A PROJETO BÁSICO

1. OBJETO

Realização do concurso HACKATHON PARTICIPAÇÃO NO COMBATE À CORRUPÇÃO.

2. ESPECIFICAÇÃO

Este concurso é uma iniciativa do Ministério da Justiça, com a colaboração de outros parceiros, como Controladoria-Geral da União e Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão, que se adequa a suas finalidades institucionais dispostas no Decreto nº 8.668, de 11 de fevereiro de 2016. O projeto está em consonância com a Estratégia Nacional de Combate à Lavagem de Dinheiro e à Corrupção (ENCCLA), em especial com o teor de sua Ação 2/2016 (Fomentar a participação social através de instrumentos de transparência ativa para monitoramento das formas de transferência de recursos federais). Além disso, também está de acordo com as finalidades do Laboratório de Participação e Inovação (LabPI), que é uma iniciativa que busca promover ferramentas e métodos inovadores para gestão pública e prestação de serviços públicos do Ministério da Justiça. Inspirado pelo uso de metodologias ágeis e pela colaboração com a sociedade, o LabPI aposta no potencial da construção coletiva de soluções para o enfrentamento dos desafios impostos ao Estado brasileiro.

3. OBJETIVOS

Premiar as melhores ideias de aplicativos elaborados pela sociedade civil, visando a envolvê-la na execução de políticas públicas realizadas por meio de convênios e transferências, facilitando o entendimento acerca de dados a elas relacionados e a fiscalização dessa execução de modo colaborativo entre Estado e sociedade.

Estimular o desenvolvimento de ferramentas colaborativas nos temas de transparência ativa e de prevenção e enfrentamento da corrupção.