



Hackathon da Saúde

Chatbot, dados abertos e soluções para a saúde pública na cidade

Regulamento

1. Das Disposições Gerais

1.1. O “Hackathon da Saúde - Dados abertos e soluções para a saúde pública na cidade” (Hackathon da Saúde) é uma maratona de hackers, programadores e inventores em geral para desenvolvimento de protótipos de soluções em geral e chatbots: que é um programa de computador que tenta simular um ser humano na conversação com as pessoas. O objetivo é responder as perguntas de tal forma que as pessoas tenham a impressão de estar conversando com outra pessoa e não com um programa de computador.

1.2 Os protótipos podem ser direcionados a tecnologias já existentes ou novas tecnologias relacionadas ao Sistema Único de Saúde.

1.3. Os protótipos devem utilizar dados da Secretaria Municipal de Saúde disponibilizados em função deste evento, visando necessariamente trazer benefícios aos cidadãos e/ou servidores públicos, proporcionando a melhoria dos serviços prestados pelo Sistema Único de Saúde no Município de São Paulo.

1.4. As partes envolvidas na organização e realização deste evento são: Secretaria Municipal da Saúde de São Paulo, Secretaria Municipal de Inovação e Tecnologia de São Paulo, TechSampa, Escola SENAI de Informática e AppCívico - Tecnologias para Impacto Positivo.

1.5. O Hackathon da Saúde conterá uma competição com objetivo de premiar os projetos desenvolvidos durante o evento, nos termos regulados por este instrumento.

1.5. Poderão se inscrever interessados de qualquer profissão ou habilidade capazes de utilizar a criatividade e a tecnologia para a criação de ferramentas digitais a partir de informações públicas.

1.6. Os participantes deverão preferencialmente utilizar em seus projetos dados disponibilizados pela Secretaria Municipal de Saúde

para o hackathon; as instruções sobre como acessar os dados estarão disponíveis no sítio do Hackathon da Saúde <http://fullstackers.com.br/2017-hackathon-saude/> e com a Comissão Organizadora no dia do evento.

1.7. Se desejado, poderão ser utilizados outros dados públicos em articulação com aqueles disponibilizados pela Secretaria Municipal de Saúde.

1.9. Todas as soluções resultantes desse hackathon devem ser disponibilizadas de forma aberta e com licença livre, com o objetivo de ser utilizado como exemplo de aplicações de dados abertos.

1.10. O Hackathon da Saúde é uma das atividades no âmbito da Virada da Saúde, série de eventos de promoção à saúde e bem estar da Secretaria Municipal de Saúde de São Paulo.

2. Data e Local

2.1. A Hackathon da Saúde acontecerá das 8h do dia 8 de abril, sábado, às 15h do dia 9 de abril de 2017, domingo, com palestras e monitoria, de acordo com a programação (<http://fullstackers.com.br/2017-hackathon-saude/>). A maratona de desenvolvimento ocorrerá na noite de sábado para domingo. A inscrição prévia é necessária para a participação.

2.2. O evento ocorrerá nas dependências da Escola SENAI de Informática, situadas à Al. Barão de Limeira, 539 - Santa Cecília, CEP: 01202-001 - São Paulo - SP. Informações sobre o evento, inclusive este regulamento, serão divulgadas no sítio da hackathon (https://www.google.com/url?q=http://www.prefeitura.sp.gov.br/saopauloaberta&sa=D&ust=1491318947466000&usg=AFQjCNHhe44Gg_YfTeYwo5L_6qjLYB0bgw)<http://fullstackers.com.br/2017-hackathon-saude/> (https://www.google.com/url?q=http://fullstackers.com.br/2017-hackathon-saude/&sa=D&ust=1491318947466000&usg=AFQjCNHu_9v8v4qBybOAA_YJpQhpvm2U_Q)

2.3. Após o término do período de desenvolvimento no dia 9 de abril, haverá apresentação, julgamento e premiação dos projetos, no mesmo local do evento.

3. Das Inscrições

3.1. As propostas de inscrição serão realizadas exclusivamente por meio de preenchimento de formulário disponível na plataforma MeetUp, até 7 de abril, até às 23h59 (horário de Brasília) ou até completarem as vagas - <https://www.meetup.com/Fullstack->

3.2. Poderão ser realizadas propostas de inscrições individuais ou em grupos de no máximo 06 (seis) integrantes. Grupos que não se formarem no ato de inscrição poderão se formar no dia do evento.

3.3 Um dos participantes da equipe deverá ser indicado no formulário de inscrição como responsável pela equipe.

3.5. Não serão permitidas inscrições de pessoas que trabalhem ou prestem serviços à Secretaria Municipal da Saúde e a Secretaria de Inovação e Tecnologia.

4. Dos desafios

4.1. Para subsidiar a elaboração de projetos serão apresentados aos participantes propostas de desafios a serem enfrentados por meio dos softwares e aplicativos desenvolvidos, bem como serão ofertados a descrição dos dados da Secretaria Municipal de Saúde de São Paulo que serão disponibilizados para o Hackathon. A oferta dos desafios se dará pelo sítio da hackathon a partir de 05 de abril.

5. Dos dados

5.1 Deverão ser utilizados nos projetos inscritos e desenvolvidos preferencialmente os dados mencionados no tópico anterior, mas outras bases de dados públicas poderão ser usadas complementarmente, preferencialmente de forma articulada aos dados disponibilizados pela Secretaria Municipal de Saúde.

5.2. Haverá na abertura do evento, no dia 8 de abril de 2017, palestras com especialistas da Secretaria Municipal de Saúde com detalhes técnicos e suporte no uso dos dados abertos para a hackathon, bem como detalhamento dos desafios.

6. Da Participação

6.1. Os participantes deverão dispor de computadores pessoais. Não serão disponibilizados computadores pela organização do evento.

6.2. No local, os participantes terão acesso à infraestrutura de trabalho, compreendendo bancadas de trabalho com energia elétrica, wifi com acesso à internet, refeitório, cadeiras e espaço para descanso. Serão oferecidos café da manhã em ambos os dias, no período da manhã, e lanche individual aos participantes durante o evento.

6.3. Os participantes deverão arcar com as despesas de locomoção, hospedagem e alimentação complementar necessárias à participação no evento.

6.4. No dia do evento, será disponibilizado o pacote completo de dados e haverá suporte da Secretaria Municipal de Saúde, SENAI e AppCívico no manejo dos dados por toda a duração do evento.

6.5. O participante garante, ao se inscrever e concordar com este regulamento, que a solução/aplicação de software desenvolvida para fins desse hackathon necessariamente deverá ter códigos de domínio público e licença de software livre, sendo a garantia desse cumprimento de responsabilidade do participante.

6.6. Só poderão participar da hackathon maiores de 18 anos.

6.7. Ao realizar a inscrição, o participante concorda automaticamente em ceder seu direito de uso de imagem durante o evento à Prefeitura de São Paulo, SENAI e AppCívico e aos canais de comunicação a elas associados.

6.8. Código de Conduta: A Comissão Organizadora se reserva o direito de punir com desclassificação equipes e/ou integrantes que apresentarem comportamento inadequado ou não condizente com o propósito do evento.

6.9 Por comportamento inadequado entender-se o comportamento que afetar o convívio harmonioso entre os participantes. Uso de linguagem inadequada e hostilidade entre participantes não serão tolerados. A Comissão Organizadora se reserva ao direito de desclassificar a equipe nesses casos.

7. Da Apresentação dos Projetos

7.1. Ao fim da maratona de desenvolvimento, os projetos deverão ser apresentados no próprio local de realização do evento, em uma apresentação curta, em horário exato definido pela organização.

7.2. A ordem de apresentação dos projetos será definida pela Comissão Organizadora do evento.

7.3. Cada equipe terá no máximo 3 minutos para a apresentação de seu projeto aos participantes do evento e à Comissão Julgadora.

8. Da avaliação dos projetos

8.1. A Comissão Julgadora será designada pela Secretaria Municipal de Saúde e Secretaria de Inovação e será composta por profissionais de reconhecida atuação no setor de saúde pública ou tecnologia.

8.2. A composição da Comissão Julgadora será divulgada no sítio da hackathon.

8.3. A Comissão Julgadora avaliará no dia 9 de abril de 2017 as aplicações ou soluções de softwares apresentados ao fim da

hackathon e o resultado será divulgado no local.

8.4. Os softwares serão avaliados em quatro quesitos: interesse público; monitoramento participativo, criatividade e qualidade técnica.

8.4.1. No quesito interesse público, será avaliada a contribuição da solução desenvolvida para a melhoria da gestão em saúde pública, acesso dos usuários, disseminação de informação para o usuário ou funcionários da saúde pública na cidade de São Paulo.

8.4.2. No quesito monitoramento participativo, será avaliado grau de inclusão do usuário na utilização da ferramenta/solução desenvolvida, seja no aspecto facilidade de uso pelo usuário ou pela possibilidade do mesmo contribuir com o monitoramento dos serviços prestados no sistema por meio da solução.

8.4.3. No quesito criatividade, será avaliado se o projeto apresenta solução inovadora para os problemas mencionados em 8.4.1.

8.4.4. No quesito qualidade técnica, será avaliado se a solução desenvolvida pode ser compartilhada, copiada, alterada e remixada por outras pessoas. Será considerado se o código do projeto está de acordo com as coding conventions, se está liberado na rede e em repositório aberto (GitHub), se dispõe de informações suficientes para ser replicado e reproduzido livremente e está devidamente documentado na internet.

8.5. A escolha dos projetos vencedores poderá ser feita por consenso entre os avaliadores, desde que justificados cada um dos quesitos avaliados.

8.6. Em caso de não haver consenso, todos os participantes da Comissão Julgadora deverão atribuir notas de 0 a 10 para os quesitos apresentados no item 8.4.

8.7. Os projetos vencedores serão aqueles que obtiverem o maior somatório geral das notas atribuídas por todos os componentes da Comissão.

8.8. Serão premiados, de acordo com as notas finais, os três projetos mais bem pontuados.

8.9. Em caso de empate, o maior somatório das notas atribuídas pelos componentes da Comissão Avaliadora para o quesito interesse público será utilizado como critério de desempate.

9. Dos Resultados

9.1. Os resultados serão divulgados no local do evento, na tarde do dia 09 de abril de 2017 e posteriormente publicados no site do hackathon. - <http://fullstackers.com.br/2017-hackathon-saude/>

9.2. Os resultados serão anunciados em três categorias: primeiro,

segundo e terceiro lugar.

10. Da Premiação

10.1. Os projetos vencedores do pitch poderão escolher entre três tipos de prêmios, a saber:

10.1.2 Seis bolsas da Escola SENAI de Informática em cursos livres de tecnologia;

10.1.3 Mentoria de negócios para startup oferecida pela EOKOE, através de 7 dinâmicas descritas em: <https://www.eokoe.com/construcao-de-empresas/>

10.1.4 Seis livros “Dados Abertos Conectados” oferecidos pela W3C.

10.2 Os prêmios não poderão ser desmembrados, sendo que a equipe vencedora escolhe um dos itens acima, o segundo lugar escolhe outro item; e o terceiro lugar recebe o prêmio que restou.

10.3. Detalhes sobre a disponibilização das bolsas do SENAI serão informados no momento da premiação.

10.4 O código dos projetos premiados tem obrigação de ser disponibilizados no GitHub.

11. Das Disposições Finais

11.1. Todos aqueles que preencherem o formulário de inscrição para participar do Hackathon da Saúde automaticamente concordam com os termos deste Regulamento.

11.2. Dúvidas sobre este Regulamento podem ser enviadas à Comissão Organizadora por meio da plataforma meetup, ou no dia do evento.

11.3. A organização do hackathon se reserva o direito de resolver arbitrariamente conflitos que possam acontecer no decorrer do concurso e se compromete em manter a transparência das suas decisões.

11.4. Os casos omissos e eventuais dúvidas referentes a este Edital serão resolvidos e esclarecidos pela organização do evento.

Website:

<http://fullstackers.com.br/2017-hackathon-saude> (<http://fullstackers.com.br/2017-hackathon-saude/>)