

REGULAMENTO HACKATHON REDE +BRASIL

Nº 01/2021 – ONLINE

O Diretor-Presidente do Serviço Federal de Processamento de Dados (Serpro), tendo em vista o disposto na Lei nº 5.615, de 13 de outubro de 1970 e no Estatuto Social do Serpro, em o Ministério da Economia (ME) e a Controladoria-Geral da União (CGU), torna pública a abertura das inscrições para o **HACKATHON REDE +BRASIL - nº 01/2021**, a ser realizado no período de 8 a 15 de setembro de 2021.

I. REGULAMENTO

Art. 1º O **HACKATHON REDE +BRASIL - nº 01/2021**, doravante intitulado **HACKATHON REDE +BRASIL**, terá como tema "+Brasil: mais Acessível e mais Colaborativo". O evento consiste no desenvolvimento de soluções tecnológicas que proporcionem a construção de um ecossistema colaborativo de inovação e tecnologia com vistas à análise de dados públicos, por meio do mapeamento de propostas de soluções voltadas ao Setor Público, especialmente em ferramentas com viés que contribuam para a inclusão dos Municípios nos processos digitais, proporcionando maior transparência, aumento dos mecanismos de participação e controle social e melhoria da qualidade dos serviços públicos.

Art. 2º O **HACKATHON REDE +BRASIL** visa promover um ambiente de inovação e colaboração entre o governo e a sociedade, mesclando conhecimentos do meio acadêmico, setor público e setor privado, para estimular a criação de soluções tecnológicas que contribuam com o desafio do governo federal de transformação digital de seus serviços, visando facilitar a vida do cidadão, dos gestores públicos e de empresas prestadoras de serviço.

§1º A realização do evento se justifica pela necessidade do Ministério da Economia (ME), por meio do Departamento de Transferências da União (DETRU), subordinado à Secretaria de Gestão (SEGES) da Secretaria Especial de Desburocratização, Gestão e Governo Digital (SEDGG) e da Controladoria-Geral da União (CGU), com o apoio técnico do Serpro, promoverem o desenvolvimento de soluções tecnológicas que tornem o acesso do cidadão aos serviços e informações de governo mais efetivo e simples, racionalizando recursos, desburocratizando processos e dando mais autonomia ao cidadão, estados e municípios em sua relação com o Estado.

§2º As ações a serem desenvolvidas devem estar alinhadas à missão do governo federal de simplificar o relacionamento do cidadão com o poder público e, por consequência, melhoria de sua qualidade de vida, propiciando a evolução dos serviços prestados à sociedade pelo DETRU, CGU e Serpro.

Art. 3º O **HACKATHON REDE +BRASIL** tem por objetivo específico promover o desenvolvimento de soluções tecnológicas capazes de melhorar a experiência do usuário, aqui entendido como o cidadão, estados e municípios, sob diversos aspectos relacionados à Transferência de Recursos da União em âmbito nacional e às competências do DETRU, CGU e Serpro.

Art. 4º Em resposta aos desafios propostos no evento, as soluções apresentadas devem ajudar a resolver, obrigatoriamente, pelo menos, 1 (um) problema relacionado a um dos 2 (dois) eixos temáticos constantes do **Anexo I** deste regulamento.

§1º As soluções deverão ser norteadas e desenvolvidas observando as temáticas: “transparência”, “transferências de recursos”, “simplificação de processos”, “confiabilidade de dados”, “combate à corrupção” e “eficiência no setor público”.

§2º Entre as oportunidades de desenvolvimento, apresentam-se como sugestões a construção de *dashboards* especializados; o cruzamento de dados jamais explorados; o desenvolvimento de modelos por meio de algoritmos inteligentes para viabilizar identificação de padrões, predição e prescrição; o desenvolvimento de aplicativos que promovam a participação popular com base em dados de avaliação das políticas públicas; o jornalismo de dados; *storytelling* de dados; a análise de redes sociais para participação ativa da sociedade nas políticas públicas, entre outros.

§3º As equipes participantes não devem limitar o desenvolvimento das suas soluções às abordagens trazidas pela organização nesse artigo, visto que estas são meramente sugestivas, de caráter exemplificativo, e, portanto, não esgotam as possibilidades de soluções possíveis de serem apresentadas.

Art. 5º As soluções devem:

I - ser desenvolvidas e apresentadas em observância:

a) às datas previstas neste Regulamento, em ambiente 100% digital, e

b) à descrição dos eixos temáticos constantes deste Regulamento;

II - ser orientadas para utilização pelo governo, empresas, clientes e/ou governo, por meio de uma interface que possibilite uma adequada experiência para o usuário final da solução;

III - ser baseadas em softwares livres, sendo exigida a disponibilização do código fonte aberto, a liberdade de uso, a possibilidade de distribuição e de modificação do software além de permitir sua completa execução sem a necessidade de aquisição de qualquer biblioteca ou componente proprietário.

IV - estar alinhadas ao Manual de Orientações Técnicas do **HACKATHON REDE +BRASIL**, que será disponibilizado no sítio eletrônico do evento até o dia 3 de setembro de 2021;

V - possuir caráter inédito, entendendo-se por inéditas as soluções ainda não lançadas, comercializadas e/ou disponibilizadas de forma profissional por nenhuma empresa ou instituição;

VI - ser classificadas como soluções de TI, entendendo-se por solução de tecnologia da informação o conjunto de bens e/ou serviços que apoiam processos de negócio, mediante a conjugação de recursos, processos e técnicas utilizados para obter, processar, armazenar, disseminar e fazer uso de informações; e

VII - ser funcional, entendendo-se como funcional aquela solução que permita a sua execução de forma completa, de acordo com as informações constantes do Pitch.

Parágrafo único. As equipes que deixarem de observar as recomendações constantes dos incisos deste artigo estarão passíveis de desclassificação, após deliberação da comissão organizadora e garantido o direito de defesa das equipes participantes.

II. DA PARTICIPAÇÃO

Art. 6º O presente evento destina-se a cidadãos brasileiros, e estrangeiros em situação regular, a partir de 18 anos de idade e é aberto ao público em geral.

Art. 7º É vedada a participação de empregados/servidores/funcionários do ME, da CGU e do Serpro na formação das equipes na qualidade de competidores.

Art. 8º Os empregadores/servidores/funcionários dos órgãos envolvidos na organização do **HACKATHON REDE +BRASIL**, edição on-line, não farão jus a nenhuma remuneração adicional em razão da sua participação no evento.

Art. 9º As equipes deverão atentar-se às regras informadas pela organização do evento e pautar suas ações de acordo com as informações constantes deste regulamento, mantendo um comportamento ético, sem causar danos patrimoniais ou morais, seja a outros participantes ou a terceiros.

Art. 10. A organização não garante aos participantes a preservação de segredos de negócios, segredos industriais ou *know-how* que venham a ser expostos durante o evento.

Art. 11. Os participantes autorizam a organização, seus parceiros e patrocinadores, a utilizarem endereços eletrônicos, telefones e demais dados informados pelos participantes na inscrição, com o propósito de formação e atualização de cadastro, reforço de mídia publicitária e divulgação do próprio "**HACKATHON REDE +BRASIL**", nos limites da LGPD (Lei Geral de Proteção de Dados), sem nenhum ônus para a organização.

Parágrafo único. A Organização está expressamente vedada de comercializar os dados coletados no "**HACKATHON REDE +BRASIL**". Os dados e informações coletados estarão armazenados em ambiente seguro, observado o estado da técnica disponível, e somente poderão ser acessados por pessoas qualificadas e previamente autorizadas, em observância a legislação em vigor (Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018, Lei Geral de Proteção de Dados - LGPD).

Art. 12. As soluções tecnológicas apresentadas serão apuradas pela Comissão Julgadora, que será constituída por:

I - 4 (quatro) representantes de instituições e/ou órgãos do governo (SEGES, CGU, Secretaria do Tesouro Nacional e Serpro); e

II - 2 (dois) representantes de entidades externas (universidades, OSCs e/ou setor privado).

Parágrafo único. A composição da Comissão Organizadora encontra-se no Anexo II deste Regulamento.

Art. 13. O evento contará com a presença de mentores da SEGES, CGU, Serpro e instituições externas que acompanharão o ciclo de execução do **HACKATHON REDE +BRASIL**, edição on-line.

III. DO PROCESSO SELETIVO

Art. 14. O processo seletivo será composto pelas seguintes fases:

I - Fase 1: Inscrição das equipes: de 23 de agosto até 5 de setembro de 2021 (até às 18h);

II - Fase 2: Organização das equipes: de 6 a 8 de setembro de 2021;

III - Fase 3: Desenvolvimento da solução: de 8 a 13 de setembro 2021;

IV - Fase 4: Entrega e demonstração da solução: 13 de setembro de 2021 até às 12h (meio-dia);

V - Fase 5: Pré-seleção das soluções finalistas: 13 de setembro de 2021;

VI - Fase 6: Demonstração final das soluções: 15 de setembro de 2021; e

VII - Fase 7: Julgamento final das soluções: 15 de setembro de 2021.

IV. DA INSCRIÇÃO DAS EQUIPES (FASE 1)

Art. 15. As pessoas interessadas em participar do evento deverão acessar a página do evento no sítio eletrônico do Serpro e preencher seus dados pessoais nos campos apropriados, definidos como obrigatórios, no formulário eletrônico disponibilizado para a inscrição.

Art. 16. Os interessados deverão formar equipes compostas de, no mínimo, 3 (três) e, no máximo, 5 (cinco) integrantes, observando os prazos e limites previstos neste Regulamento.

Art. 17. A organização do evento encerrará as inscrições a partir do momento em que as 40 (quarenta) equipes tenham realizado as inscrições, com a possibilidade de formação de lista de espera para o caso de alguma desistência.

Parágrafo único. O limite será marcado pela ordem cronológica das inscrições.

Art. 18. A organização do **HACKATHON REDE +BRASIL**, edição on-line, se reserva ao direito de não realizar o evento caso haja menos de 10 (dez) equipes inscritas.

Art. 19. No ato da inscrição da equipe devem ser registrados:

a) Todos os membros da equipe, sendo permitida apenas 1 (uma) inscrição por CPF (pessoa física);

b) Indicação de um dos membros como responsável pela equipe (líder); e

c) Indicação do nome da equipe (escolhido pelos membros), que servirá para identificá-los durante o evento.

Art. 20. As inscrições serão gratuitas e eventuais despesas com passagens, locomoção, acomodação e refeições serão de responsabilidade exclusiva das equipes participantes.

Art. 21. O preenchimento e envio do formulário eletrônico de solicitação de inscrição não garantem a participação no evento, devendo os pretensos participantes aguardarem o e-mail de confirmação que será enviado para o líder da equipe.

Art. 22. A participação no evento implica autorização do(s) autor(es) para utilização pelo governo federal e/ou Serpro, 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 evento.

Art. 23. Este Regulamento ficará disponível na página do evento, no menu “A empresa” > “Eventos”, no sítio eletrônico do Serpro.

V. DA ORGANIZAÇÃO DAS EQUIPES (FASE 2)

Art. 24. No mínimo um representante de cada equipe inscrita deve participar da live de abertura do evento, que ocorrerá em plataforma on-line na data definida na programação que será disponibilizada no sítio eletrônico do Serpro.

Parágrafo único. Será eliminada a equipe que não tiver pelo menos um representante para as atividades de credenciamento e abertura do evento descritas no caput.

Art. 25. As equipes contarão com o auxílio de mentores para orientação quanto ao desenvolvimento dos trabalhos e utilização do ambiente de acesso aos dados.

Parágrafo único. O líder de cada equipe terá acesso ao grupo de mentores do evento em aplicativo de mensagem instantânea, por meio do qual deverá agendar as sessões de mentoria em plataforma e ambiente mais conveniente ao mentor e à equipe.

Art. 26. Para o desenvolvimento das soluções e efetiva participação no evento, as equipes deverão dispor de computadores pessoais com acesso à internet, sendo de sua inteira responsabilidade as providências nesse sentido.

VI. DO DESENVOLVIMENTO DAS SOLUÇÕES (FASE 3)

Art. 27. As equipes realizarão o desenvolvimento das soluções de modo remoto, no período definido na programação disponibilizada no sítio eletrônico do Serpro.

Art. 28. Durante o evento ocorrerão ações de mentoria para suporte ao desenvolvimento das soluções e esclarecimento de dúvidas em torno dos temas propostos, de acesso e manipulação dos dados.

Art. 29. A organização do evento disponibilizará oportunamente as bases de dados a serem utilizadas para construção das soluções, observadas as disposições contidas na Lei nº 12.527, de 18 de novembro 2011 (Lei de Acesso à Informação - LAI) e na Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais - LGPD).

Parágrafo único. É vedado o uso dos dados disponibilizados durante o evento para qualquer outro fim que não o estritamente definido neste Regulamento, acarretando a imediata desclassificação da equipe que descumprir essa regra.

VII. DA ENTREGA E DEMONSTRAÇÃO DAS SOLUÇÕES (FASE 4)

Art. 30. As equipes deverão entregar as soluções, no ambiente que será disponibilizado pelo evento, na data definida na programação, de acordo com o sítio eletrônico do Serpro.

Art. 31. O código fonte com a devida documentação deve estar disponível para que a Comissão Julgadora possa executá-lo até 12h (meio-dia) do dia 13 de setembro de 2021 (horário de Brasília).

Parágrafo único. Consideram-se entregáveis nessa etapa e itens obrigatórios:

I - todo código fonte da aplicação, bibliotecas, API's e qualquer outro elemento necessário para execução da aplicação disponibilizado no ambiente definido pela organização do evento;

II - arquivo de apresentação da solução, contendo o *pitch* final da solução; e

III - vídeo de demonstração/apresentação da solução.

Art. 32. Será automaticamente eliminada a equipe que:

I - entregar a solução de forma incompleta, em inobservância aos entregáveis descritos no parágrafo único do art. 31;

II - não entregar a solução; e

III - entregar a solução fora do prazo definido na programação disponibilizada no sítio eletrônico do Serpro.

Art. 33. As equipes deverão apresentar o *pitch* final das suas soluções à Comissão Julgadora, contendo, no mínimo, os seguintes elementos:

I - nome da solução;

II - público-alvo;

III - problema;

IV - modelo de negócio; e

V - diferencial competitivo.

Art. 34. Será automaticamente eliminada a equipe que:

I - demonstrar a solução de forma incompleta, em inobservância ao estabelecido no art. 33; e

II - não demonstrar a solução.

Art. 35. A demonstração da solução ocorrerá de forma virtual, por meio de publicação de vídeo no YouTube ou em outro repositório onde seja possível o acesso on-line, de forma fácil e simplificada, em data a ser divulgada na página eletrônica do Serpro.

Parágrafo único. Qualquer dificuldade de acesso ao vídeo, imposta pela utilização de plataforma ou recurso diverso do YouTube, que implique a impossibilidade de acesso pela organização e Comissão Julgadora resultará na desclassificação da equipe.

Art. 36. O vídeo de apresentação e demonstração da solução deverá ter, no máximo, 6 (seis) minutos de duração, cabendo aos times a utilização de recursos de edição para adequação do tempo.

VIII. DA PRÉ-SELEÇÃO DAS SOLUÇÕES (FASE 5)

Art. 37. Caberá à Comissão Organizadora do evento, com apoio dos mentores selecionados, realizar a pré-seleção das equipes finalistas a serem avaliadas pela Comissão Julgadora.

Parágrafo único. Serão submetidas ao julgamento final as 10 (dez) soluções mais bem avaliadas pelos mentores designados pela Comissão Organizadora, os quais devem utilizar os mesmos critérios da Comissão Julgadora, descritos no art. 41.

Art. 38. As equipes não selecionadas para a fase de avaliação final não terão qualquer classificação na competição.

IX. DA DEMONSTRAÇÃO FINAL (FASE 6)

Art. 39. As 5 (cinco) equipes mais bem avaliadas pela Comissão Julgadora serão convidadas a apresentar as suas soluções na cerimônia de encerramento do evento, conforme cronograma constante na página eletrônica do Serpro.

Parágrafo único. Deverá ser observado o tempo de até 2 (dois) minutos para apresentação de que trata o caput, que deverá ser dirigida ao público em geral e não será objeto de avaliação pela Comissão Julgadora para fins de classificação.

X. DO JULGAMENTO FINAL DAS SOLUÇÕES (FASE 7)

Art. 40. O julgamento das soluções pela Comissão Julgadora ocorrerá no período definido na programação que será disponibilizada no sítio eletrônico do Serpro.

Art. 41. As soluções serão avaliadas pela Comissão Julgadora, conforme critérios abaixo:

I – relevância do problema resolvido;

II – promoção da transparência;

III – usabilidade e design que priorizem o acesso simplificado e fácil compreensão do usuário;

IV – inovação e criatividade da solução; e

V – completude funcional da solução.

§1º Caso a comissão julgadora considere insatisfatórios os trabalhos apresentados não será atribuído prêmio a nenhum participante, devendo os trabalhos serem devolvidos aos autores.

§2º Na hipótese de ocorrer empate técnico entre as soluções desenvolvidas, serão utilizados como critérios de desempate, nessa ordem, as maiores avaliações referentes aos quesitos:

I – relevância do problema resolvido;

II – usabilidade e design que priorizem o acesso simplificado e fácil compreensão do usuário; e

III – completude funcional da solução.

Art. 42. Os membros da Comissão Julgadora serão convidados a fazer a avaliação das soluções de acordo com os quesitos apresentados no caput do art. 41, adotando escala numérica de 1 (um) a 10 (dez).

Art. 43. A apuração das notas será realizada pela organização do evento, anunciada em *live* online e publicada na data definida na programação que será disponibilizada no sítio eletrônico do Serpro.

§1º A partir da avaliação da Comissão Julgadora serão classificados os projetos em 1º (primeiro), 2º (segundo) e 3º (terceiro) lugares.

§2º As equipes classificadas deverão ter disponibilidade para conceder entrevistas e fornecer informações para publicação em mídias e *releases* relacionadas à divulgação do evento e em atendimento às equipes de comunicação dos órgãos envolvidos na organização do evento.

Art. 44. As equipes deverão realizar, no mínimo, 3 (três) publicações no feed do Instagram de algum dos membros do time para fazerem jus à pontuação relativa à atividade denominada "desafio redes sociais".

§1º Serão atribuídos 6 (seis) pontos à equipe que cumprir a atividade integralmente, sendo contabilizada fração correspondente no caso de cumprimento parcial, sendo 2 (dois) pontos por cada postagem válida.

§2º Para ser válida, a postagem deverá conter uma imagem relacionada ao **HACKATHON REDE +BRASIL**, mencionar ou marcar os perfis oficiais do Ministério da Economia @ministeriodaeconomia, Controladoria-Geral da União @cguoficial, e Serpro @serprobrasil, e inserir as *hashtags* #Hackathon #MaisBrasil, #MaisIntegrado #MaisParticipativo.

§3º As equipes deverão garantir que as postagens relativas ao desafio de que trata esse artigo estejam públicas até o final do evento, não sendo contabilizada a pontuação das postagens que porventura a organização não consiga visualizar.

§4º Os pontos de que tratam este artigo serão somados à nota final da equipe, sendo contabilizados como pontuação para todos os efeitos.

Art. 45. A equipe vencedora será aquela que apresentar a solução que obtiver o maior somatório geral das notas atribuídas por todos os componentes da Comissão Julgadora, independentemente da temática da solução, não havendo ranking por eixo temático.

XI. DA PREMIAÇÃO

Art. 46. Serão entregues prêmios em pecúnia para as 3 (três) primeiras equipes do ranking geral em até 30 (trinta) dias após a divulgação do resultado final.

Art. 47. A premiação total do evento é R\$ 30.000,00 (trinta mil reais), distribuídos da seguinte forma:

I - Primeira colocada: R\$ 15.000,00 (quinze mil reais);

II - Segunda colocada: R\$ 10.000,00 (dez mil reais); e

III - Terceira colocada: R\$ 5.000,00 (cinco mil reais).

Parágrafo único. Os prêmios de que trata este artigo estão em valores brutos, sujeitos à tributação na forma da lei.

Art. 48. Cada equipe poderá ser contemplada apenas uma vez e deverá indicar um representante para receber o prêmio em nome do time.

Parágrafo único. A conta-corrente informada deverá ser de titularidade do representante indicado pela equipe, sendo vedado o pagamento em nome de terceiros.

XII. DAS SANÇÕES

Art. 49. O descumprimento das disposições constantes no Regulamento ensejará a desclassificação da equipe.

XIII. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 50. Estão impedidos de participar do evento os membros da Comissão Julgadora e da Comissão Organizadora, bem como seus parentes em linha reta, colateral ou afim, até o terceiro grau.

Art. 51. A participação no **HACKATHON REDE +BRASIL** se dará a partir da efetivação da inscrição e do aceite on-line e implica o conhecimento e total aceitação dos termos deste Regulamento.

Art. 52. Nenhum participante terá direito ao recebimento de quaisquer valores, seja a que tempo e/ou título for, em virtude de qualquer forma de utilização, divulgação e reprodução

de sua imagem e/ou conteúdo e funcionalidades da solução e se compromete, ainda, a não divulgar informações sobre as soluções a terceiros.

Art. 53. Este Regulamento poderá ser impugnado por qualquer pessoa até 5 (cinco) dias úteis antes da data fixada para realização do evento.

§1º As impugnações e pedidos de esclarecimentos não suspendem os prazos previstos no evento.

§2º Acolhida a impugnação será definida e publicada nova data para realização do evento.

Art. 54. Dos atos praticados pela Comissão Organizadora e pela Comissão Julgadora serão admitidos recursos, devendo ser apresentados em até 5 (cinco) dias úteis após o ato praticado, cabendo ao titular da Superintendência de Comunicação e Marketing (SUPEM) do Serpro a decisão final sobre os recursos.

Art. 55. As equipes deverão atentar-se às regras informadas pela Comissão Organizadora e pautar suas ações de acordo com o Código de Ética, Conduta e Integridade do Ministério da Economia e do Serpro.

§1º Qualquer conduta considerada inapropriada, que possa comprometer o regular desenvolvimento do evento, ou cause qualquer prejuízo à consecução do objeto especificado neste Regulamento, será avaliada pela Comissão Organizadora e poderá acarretar a desclassificação da equipe.

§2º Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora e/ou pela Comissão Julgadora.

§3º O concurso poderá ser interrompido ou suspenso, por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de internet, com servidores, entre outros, não sendo devida qualquer indenização ou compensação aos participantes do concurso e/ou aos eventuais terceiros.

§4º Nos casos mencionados no parágrafo anterior, a Comissão Organizadora aplicará os melhores esforços para dar prosseguimento ao evento tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo na hipótese de impossibilidade de retomada da realização.

§5º Informações adicionais sobre o evento ou esclarecimentos sobre este Regulamento podem ser obtidos pelo e-mail hackathon@serpro.gov.br.

Art. 56. As despesas custeadas pelo Serpro serão somente as previstas neste Regulamento, conforme disponibilidade orçamentária informada.

Parágrafo único. Eventuais despesas adicionais, como passagens, diárias, licenças de software e hardware serão de responsabilidade exclusiva dos participantes.

Art. 57. A Comissão Organizadora será formada exclusivamente por profissionais do ME, CGU e do Serpro.

ANEXO I - DEFINIÇÃO DOS EIXOS TEMÁTICOS

Eixo Temático 1: +Participativo:

Acreditamos que a transparência é o melhor mecanismo para promover melhoria da gestão e das entregas à sociedade, de maneira mais eficiente, justa e socialmente responsável. A transparência é também um importante antídoto contra a corrupção, uma vez que é importante indutor para que os gestores públicos ajam com responsabilidade. Uma gestão pública transparente permite à sociedade acessar informações e colaborar qualitativamente no controle das ações de seus governantes, com intuito de checar se os recursos públicos estão sendo usados como deveriam. Além de colocar o cidadão no centro das decisões políticas, a transparência é também um direito instrumental, pois além de tudo permite ao cidadão acessar outros direitos fundamentais.

É com base nessas premissas, amparadas em princípios constitucionais e legais, que desenvolvemos uma série de medidas de transparência para promoção do controle social. Essas medidas estão institucionalizadas e representam grande avanço para a democracia no Brasil. No entanto, essas medidas coexistem ainda de forma fragmentada, com grande potencial de coordenação entre si e de melhor comunicação com o cidadão, respeitando as especificidades regionais e locais, as suas diversidades e buscando superar desigualdades estruturais de nossa sociedade.

Atualmente o cidadão dispõe de painéis abertos que compõem a Plataforma +BRASIL, onde encontra as informações agregadas sobre as transferências de recursos da União para Estados, Município e Organizações da Sociedade Civil (transferenciasabertas.planejamento.gov.br). O cidadão também dispõe de acesso livre aos dados brutos disponibilizados diariamente para *download* em formato aberto (plataformamaisbrasil.gov.br).

No âmbito federal, o cidadão dispõe do Portal de Transparência (<https://www.gov.br/cgu/pt-br/assuntos/transparencia-publica/portal-da-transparencia>), onde pode acompanhar as informações sobre a utilização dos recursos arrecadados com impostos no fornecimento de serviços públicos à população, na destinação desses recursos públicos para as despesas orçamentárias, para as licitações e os contratos, para os cartões de pagamento, para benefícios sociais, para emendas parlamentares, para a remuneração dos servidores públicos, também para os convênios, dentre outras destinações.

Em complementação a todos esses mecanismos de transparência ativa, promovemos também o fortalecimento da Rede Nacional de Ouvidorias, que é um fórum de integração das ouvidorias públicas, federais, estaduais, distrital e municipais, e que, por sua vez, são os canais de comunicação do cidadão com a administração pública. São órgãos que, estão cada dia mais institucionalizados e capacitados, para atender às necessidades individuais e coletivas da sociedade e para extrair informações estratégicas de suas bases de dados

para promover a participação, o controle social e a melhoria da prestação dos serviços públicos (<https://www.gov.br/ouvidorias/pt-br/ouvidorias/rede-de-ouvidorias>).

Embora essas iniciativas promovam grande avanço na transparência da gestão pública no Brasil, toda essa informação deve chegar ao cidadão comum em uma linguagem mais simples. Acreditamos que é possível tornar esses mecanismos ainda mais integrados, mais acessíveis, úteis, fáceis, rápidos de se utilizar e prazerosos para todos os cidadãos.

Perguntas orientadoras: Como posso tornar mais fácil o acesso à informação necessária ao exercício dos direitos dos usuários de serviços públicos? Como posso coletar dados e possibilitar que os serviços públicos sejam formulados e executados de forma a endereçar as necessidades da população? É possível desenvolver a experiência do usuário nesses portais, para torná-los mais integrados, mais amigáveis, úteis, rápidos e fáceis, além de proporcionar maior prazer aos usuários durante o seu uso?

Eixo Temático 2: +Integrado - Banco de Projetos: a ideia é desenvolver solução tecnológica para efetuar a busca, por objeto, de projetos que já foram executados e aprovados, em âmbito municipal, estadual e federal, visando disseminar conhecimentos através da contribuição de todos, aproveitando boas práticas e dando celeridade à entrega das políticas públicas ao cidadão. O desafio é onerar minimamente as partes (União, estados, municípios e organizações da sociedade civil).

Perguntas orientadoras: Como vincular as necessidades locais e os objetos dos projetos já executados? Como otimizar a execução de política pública, conciliando projetos e necessidades, considerando as boas práticas e cases de sucesso?

ANEXO II - COMPOSIÇÃO DA COMISSÃO ORGANIZADORA

1. DA COMISSÃO ORGANIZADORA

1.1 DOS MEMBROS

Do Serpro

I - Tiago Arrais Carvalho – Gerente do Departamento de Eventos do Serpro.

II - Guilherme Dantas - Analista do Departamento de Eventos do Serpro.

III - Eder Luís dos Santos Silva – Gerente Comercial de Relacionamento com Cliente

IV - Eliezer Trajano da Silva – Gerente da Divisão de Criação de Produtos do Serpro

V - Carlos Alexandria – Gerente da Divisão de Criação de Produtos do Serpro

Do Ministério da Economia

I - Regina Lemos Andrade – Diretora do Departamento de Transferências da União

II - Tâmara da Conceição Carvalho de Castro – Coordenadora-Geral de Governança Colaborativa e Gestão do Conhecimento

III - Rodrigo de Souza Maeda – Coordenador de Projetos de Tecnologia da Informação

IV - Sarah de Moura Galdino Fernandes Roriz - Assessora do Gabinete do Departamento de Transferências da União

Da CGU

I. Marcos Gerhardt Lindenmayer - Chefe de Gabinete da Ouvidoria-Geral da União (OGU)

II. Flávia Lemos Sampaio Xavier - Chefe de Divisão - Substituta do Gabinete da Ouvidoria-Geral da União (OGU)