

EDITAL Nº 2648/2016 / CONCURSO 001/2016 – I CONCURSO HACKER CIDADÃO
Concurso de Desenvolvimento de Aplicativos para a Cidade

A PREFEITURA MUNICIPAL DE FORTALEZA, por intermédio da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza – CITINOVA, torna público que fará realizar uma licitação na modalidade de **CONCURSO**, que visa promover **O DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS PARA A CIDADE – HACKER CIDADÃO** tornando-a mais conectada, informada e participativa.

Para tanto, convida os interessados a participarem da referida seleção, que será regida precipuamente pela Lei nº 8.666, de 21 de junho de 1993, e demais normas aplicáveis à espécie e por este instrumento convocatório, conforme as especificações constantes do presente Edital e seus Anexos.

1. FILOSOFIA DO CONCURSO

A realização do Primeiro Concurso Hacker Cidadão se destina a atrair a competência tecnológica da população da cidade em particular da sua juventude, para um exercício de cidadania sob a forma de contribuição a melhoria da vida na cidade e a solução dos problemas urbanos.

2. OBJETIVOS DO CONCURSO

Os objetivos do concurso são:

- a) Difundir a Cultura Digital na Cidade
- b) Incentivar o empreendedorismo na produção de aplicativos úteis para a cidade;
- c) Incentivar o uso de dados da cidade;
- d) Aproximar a academia das questões relativas à cidade.

3. DA PARTICIPAÇÃO

- 3.1.** Podem participar do concurso candidatos interessados de qualquer profissão ou habilidade, capazes de utilizar a criatividade e a tecnologia para a criação de soluções web e/ou aplicativos móveis que se de algum modo agreguem valor a cidade.
- 3.2.** Poderão ser realizadas propostas de inscrições individuais ou em grupos (pessoas físicas) de, no máximo, 05 (cinco) integrantes.
- 3.3.** São impedidos de participar do certame:



EDITAL Nº. 2648/2016
CONCURSO Nº. 001/2016

- a) funcionários da administração pública (direta ou indireta) do Município de Fortaleza, bem como de seus parentes até primeiro grau, assim como funcionários ou dirigentes das entidades apoiadoras do evento.
- b) membros das comissões organizadora e julgadora do concurso, bem como seus cônjuges, companheiros ou parentes em linha reta ou colateral, consanguíneos ou afins, até o segundo grau.

4. QUANTO AOS DADOS

- 4.1. Os participantes poderão utilizar todo e quaisquer dados referentes cidade de Fortaleza, disponíveis em qualquer fonte pública ou privada. A CITINOVA oferece conjuntos de dados sobre a cidade no portal <http://dados.fortaleza.ce.gov.br>.
- 4.2. Caso os dados requeridos existentes no âmbito municipal não estejam disponíveis em portais públicos ou privados, o participante poderá solicitar (por meio do site de inscrição do evento) uma licença especial para o desenvolvimento da aplicação com dados simulados.

5. TECNOLOGIAS E PLATAFORMAS

- 5.1. Para o desenvolvimento da solução descrita no item “TEMÁTICA”, os participantes poderão se utilizar de tecnologias WEB e/ou Mobile. Mais especificamente, deverão ser adotadas, preferencialmente, como plataformas de desenvolvimento:
 - a) para aplicações e serviços Web:
 - a. JAVA;
 - b. Ruby on Rails;
 - c. Python.
 - d. PHP
 - b) para dispositivos móveis em tecnologia nativa
 - a. Android;
 - b. iOS.
 - c) como sugestão para acelerar o desenvolvimento e deploy dos aplicativos, os candidatos poderão utilizar a plataforma BLUEMIX (solução IBM para criação, gestão e execução de aplicativos web e móveis, com armazenamento e infraestrutura completa na nuvem), podendo ser solicitado apoio à organização quanto a utilização da plataforma.

6. ENTREGÁVEIS

6.1. O que deverá ser entregue ao final do prazo de execução do concurso, será:

6.1.1. Primeira etapa – **obrigatório** – pelo site:

a) Apresentação em PDF em até 06 (seis) páginas sobre a solução produzida destacando questões como: impacto na cidade, viabilidade, tecnologias utilizadas, inovação, bem como as interfaces e boas práticas de software utilizadas no desenvolvimento;

6.1.2. Primeira etapa – **obrigatório** – pelo site:

a) código executável do aplicativo (iOS ou Android) e ou link web para verificação do funcionamento da solução;

6.1.3. Primeira etapa – **desejável** – pelo site:

a) arquivo em PDF com o modelo de negócio Business Model Canvas) (vide modelo: [http://www.bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/b606c09f2e9502c51b09634badd2821/\\$File/4439.pdf](http://www.bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/b606c09f2e9502c51b09634badd2821/$File/4439.pdf));

6.1.4. Finalistas – **obrigatório** – presencial:

a) Pitch (apresentação sumária de 3 a 5 minutos) com objetivo de “vender” sua proposta.

7. SELEÇÃO

7.1. Serão selecionados, dentre os inscritos, os 10 (dez) projetos que melhor atendam os seguintes critérios:

- a) adequação aos objetivos propostos;
- b) viabilidade;
- c) impacto na cidade;
- d) qualidade do código e da proposta tecnológica e inovação.

7.2. No critério adequação aos objetivos propostos, serão classificados apenas os projetos que apresentarem solução relacionada aos desafios propostos e que estejam aderentes ao regulamento serão selecionados;

7.3. No critério viabilidade de realização, serão classificados os projetos que demonstrem capacidade de entrega de no mínimo um produto viável a ser apresentado para a Comissão Avaliadora no final do desafio;

7.4. No critério impacto para a população e inovação, serão melhores avaliados os projetos que apresentarem as soluções mais eficientes e inovadoras, levando-se

**EDITAL Nº. 2648/2016
CONCURSO Nº. 001/2016**

em conta também o potencial de abrangência dos seus resultados para a população.

- 7.5.** Caso a mesma pessoa ou grupo tenha inscrito mais de um projeto, apenas 01 (um) poderá ser selecionado para participar do evento.

8. PREMIAÇÃO

- 8.1.** Os três projetos vencedores do Concurso serão premiados de acordo com a sua classificação, de acordo com o Anexo I deste Edital.
- 8.2.** O valor total da premiação será de R\$ 15.000,00 (quinze mil reais), conforme distribuição a seguir:
- a) Primeiro Lugar – R\$ 7.000,00 (sete mil reais) para o grupo responsável pelo projeto;
 - b) Segundo Lugar – R\$ 5.000,00 (cinco mil reais) para o grupo responsável pelo projeto;
 - c) Terceiro Lugar – R\$ 3.000,00 (três mil reais) para o grupo responsável pelo projeto.

9. DOS RECURSOS FINANCEIROS

- 9.1.** As despesas decorrentes deste concurso serão provenientes dos recursos do orçamento da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza, consignadas à dotação orçamentária 11205.19.573.0099.1289.0001, elemento de despesa 339031, fonte 101.
- 9.2.** Os interessados em participar deste certame deverão, no momento da premiação, possuir conta junto, exclusivamente, ao sistema do Banco do Brasil S.A e proceder com o devido cadastro junto à Secretaria de Finanças do Município – SEFIN a fim de viabilizar a assinatura do contrato em até 05 (cinco) dias úteis após a divulgação dos finalistas do concurso, conforme item 11 do Edital.
- 9.3.** Sobre o valor da premiação poderá haver a incidência dos tributos aplicáveis à espécie, observando as especificidades de pessoa física.
- 9.4.** Para pessoas físicas, o cálculo de desconto será realizado a partir da tabela progressiva de imposto de renda de acordo com a legislação vigente.
- 9.5.** A realização do contrato deverá seguir, no que couber, todos os procedimentos previsto na lei nº 8666/93.

10. DO PRAZO DE VIGÊNCIA



EDITAL Nº. 2648/2016
CONCURSO Nº. 001/2016

10.1. Este edital entra em vigor na data de sua publicação e terá validade de até 01 ano, podendo ser prorrogado por igual período, em ato devidamente motivado.

11. DO CRONOGRAMA

ATIVIDADES	DATAS
Divulgação do Edital.	A partir de 25/02/2016
Período de Inscrição.	25/02/2016 à 11/04/2016
Avaliação de conformidade dos inscritos	11/04/2016 à 18/04/2016
Workshop inicial sobre o formato dos projetos e recursos disponíveis.	20/04/2016
Início da fase de desenvolvimento.	22/04/2016
Finalização da fase de desenvolvimento com entrega dos produtos.	23/05/2016
1ª fase de Avaliação dos projetos por uma banca Unifor, Prefeitura e IBM (impacto na cidade, viabilidade, qualidade do código, inovação, funcionamento).	24/05/2016 à 27/06/2016
Divulgação dos 10 finalistas	29/06/2016
Apresentação dos finalistas em Fortaleza.	30/06/2016
Apresentação dos vencedores e Premiação em Fortaleza.	30/06/2016

12. DAS INSCRIÇÕES

12.1. As inscrições serão gratuitas e estarão abertas no período de 25 de fevereiro de 2016 a 11 de abril de 2016 pelo site <http://hackercidadao.fortaleza.ce.gov.br>.

12.2. Efetivada a inscrição, nenhuma alteração poderá ser realizada.

12.3. O ato de inscrição no concurso implica a plena aceitação, por parte dos concorrentes, nos termos contidos neste Edital.

12.4. Serão eliminados os projetos:

a) que forem inscritos de forma inadequada ou incompleta, ou que apresentem quaisquer outras incorreções que não atendam às exigências do presente Edital.

12.5. Não será permitida a mudança do proponente (pessoa física) em nenhuma das etapas do processo desse Edital.

12.6. A lista de habilitados e inabilitados será divulgada na página da Fundação CITINOVA na internet (<http://hackercidadao.fortaleza.ce.gov.br>).

EDITAL Nº. 2648/2016
CONCURSO Nº. 001/2016

12.7. Após a divulgação do resultado da fase de avaliação, os proponentes inabilitados poderão interpor recurso à comissão de habilitação jurídica, no prazo de 03 (três) dias, a contar da data da divulgação da lista de habilitados e inabilitados na página da Fundação CITINOVA na internet (<http://hackercidadao.fortaleza.ce.gov.br>).

13. DA COMISSÃO JULGADORA

13.1. Haverá uma Comissão Julgadora composta por 03 (três) especialistas, de reconhecido prestígio na área, designados pela Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza.

13.2. Os membros da Comissão Julgadora poderão ser substituídos a qualquer tempo, em caso de impossibilidade de participação decorrente de caso fortuito ou força maior, por outros profissionais igualmente especializados e reconhecidos.

14. DA DIVULGAÇÃO DO RESULTADO FINAL

14.1. O resultado final do processo de seleção será publicado no Diário Oficial do Município e divulgado na página da Fundação CITINOVA na internet (<http://hackercidadao.fortaleza.ce.gov.br>).

14.2. Não serão fornecidas informações sobre o resultado da seleção pública por telefone.

14.3. A Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza divulgará o resultado do concurso junto a outros órgãos e meios de comunicação.

15. DA PREMIAÇÃO

15.1. A Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza premiará os melhores trabalhos da seguinte forma:

a) os três primeiros classificados receberão um prêmio em dinheiro e um kit, conforme estabelecido no Anexo I deste Edital;

15.2. Todos os projetos que apresentarem uma versão gratuita do seu produto de acordo com as regras previstas neste regulamento, quando possível, terão sua versão gratuita disponibilizada pelos organizadores do evento ou pelos seus eventuais colaboradores.

15.3. Todos os projetos e suas respectivas soluções/aplicações de software desenvolvidas como resultados deste evento deverão, necessariamente, ser

EDITAL Nº. 2648/2016
CONCURSO Nº. 001/2016

entregues com seu código fonte completo e documentação para a entidade organizadora logo após a apresentação feita para a Comissão Julgadora.

- 15.4.** Os interessados em participar deste certame deverão, no momento da premiação, possuir conta junto, exclusivamente, ao sistema do Banco do Brasil S.A e proceder com o devido cadastro junto à Secretaria de Finanças do Município – SEFIN a fim de viabilizar a assinatura do contrato em até 05 (cinco) dias úteis após a divulgação dos finalistas do concurso, conforme item 11 do Edital.
- 15.5.** Os premiados firmarão contratos com a Fundação CITINOVA para proceder com o recebimento dos prêmios estipulados na cláusula 8 deste edital.
- 15.6.** O procedimento de pagamento da premiação está vinculado aos trâmites da lei nº 8666/93 estipulados no referido contrato.

16. INFRAESTRUTURA E SUPORTE

- 16.1.** A prefeitura de Fortaleza, por meio do Portal de Dados Abertos (dados.fortaleza.ce.gov.br), disponibiliza dados e informações públicas relacionados à cidade de Fortaleza.

17. DISPOSIÇÕES GERAIS

- a) Os elementos entregáveis, conforme descrição no item "ENTREGÁVEIS", serão submetidos ao julgamento de uma banca examinadora;
- b) A banca examinadora será composta por membros compostos por professores universitários, representantes da Fundação CITINOVA e profissionais de TI do mercado;
- c) A Prefeitura de Fortaleza não se compromete com a aquisição de nenhum software ou serviço ou com a adoção ou posse pela gestão pública das soluções apresentadas. Buscará, entretanto, a viabilização dos projetos vencedores dentro do que for possível e permitido pela legislação.
- d) Em caso de eliminação de algum participante, uma nova lista será elaborada levando em conta a classificação geral dos candidatos estabelecida pela banca;
- e) A premiação será paga por um representante da prefeitura, diretamente as equipes vencedoras, no ato da premiação. O não comparecimento no dia da premiação de pelo menos um membro da equipe acarretará em eliminação da equipe e consequentemente perda da premiação;

EDITAL Nº. 2648/2016
CONCURSO Nº. 001/2016

- f) Não poderão ser utilizadas bibliotecas ou subsistemas (ex. SGBD) que não sejam de licença de uso gratuita na solução desenvolvida.
- g) Dúvidas sobre este Regulamento podem ser remetidas aos organizadores do evento, por meio de canal disponibilizado no site <http://hackercidadao.fortaleza.ce.gov.br>.
- h) A organização 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.
- i) Os casos omissos e eventuais dúvidas referentes a este Edital serão resolvidos e esclarecidos pela organização do evento.
- j) A organização do evento poderá adiar ou cancelar o evento caso não alcance a quantidade mínima de inscritos, sem qualquer ônus para seus organizadores.
- k) Toda a comunicação entre os organizadores e os inscritos para o evento ocorrerá por meio do site <http://hackercidadao.fortaleza.ce.gov.br>.
- l) Os casos omissos serão dirimidos pela Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza - CITINOVA, após a manifestação formal da Comissão de Seleção.
- m) Fica eleito o Foro da Comarca de Fortaleza para dirimir quaisquer questões decorrentes do presente Edital.

18. ANEXOS:

18.1. Constituem anexos deste edital, dele fazendo parte:

- Anexo I – Termo de Referência;
- Anexo II – Minuta do Contrato.

Fortaleza/CE, ___ de _____ de 20__.

CIENTE:

João José Vasco Peixoto Furtado

Presidente em Exercício da Fundação de Ciência, Tecnologia & Inovação de Fortaleza

Aprovação expressa da assessoria jurídica:

Francisco Allan Montenegro Freire

Procurador Jurídico

OAB/CE nº 24.854

ANEXO I – TERMO DE REFERÊNCIA

I CONCURSO HACKER CIDADÃO: DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS PARA A CIDADE

A Prefeitura de Fortaleza vem por meio de sua Fundação CITINOVA, em parceria com a Universidade de Fortaleza – UNIFOR e IBM, promover o I Concurso de Desenvolvimento de Aplicativos para a cidade. O objetivo principal do concurso é estimular a produção de aplicativos que ofereçam serviços/informações sobre a cidade tornando-a mais conectada, informada, e participativa.

1. OBJETIVOS DO CONCURSO

O principal objetivo do concurso, cumprindo uma das missões da Fundação CITINOVA, é promover a criação de serviços públicos digitais pela própria sociedade.

Mais especificamente, os objetivos do concurso são:

- a) Incentivar o empreendedorismo na produção de serviços úteis para a cidade;
- b) Incentivar o uso de dados abertos na cidade;
- c) Aproximar a academia das questões relativas a cidade;

2. PARTICIPANTES

Poderão se inscrever pessoas interessadas de qualquer profissão ou habilidade, capazes de utilizar a criatividade e a tecnologia para a criação de soluções web e/ou aplicativos móveis que se tornem **serviços de utilidade pública para a cidade de Fortaleza**.

Não poderão participar do desafio, funcionários da administração pública (direta ou indireta) do Município de Fortaleza, bem como de seus parentes até primeiro grau, assim como funcionários ou dirigentes das entidades apoiadoras do evento.

Poderão ser realizadas propostas de inscrições individuais ou em grupos (pessoas físicas) de, no máximo, 05 (cinco) integrantes.

3. FONTE DOS DADOS

Os participantes deverão, preferencialmente, utilizar em seus aplicativos/serviços os dados disponibilizados pela Prefeitura de Fortaleza no site <http://dados.fortaleza.ce.gov.br>. Caso os dados desejados não estejam disponíveis no portal, os participantes poderão



presumir sua existência, utilizando (criando) dados fictícios. A complexidade de obtenção dos dados presumidos, entretanto, impactará na avaliação de viabilidade do projeto.

4. TECNOLOGIAS E PLATAFORMAS

Para o desenvolvimento da solução descrita no item “TEMÁTICA”, os participantes poderão se utilizar de tecnologias WEB e/ou Mobile. Mais especificamente, deverão ser adotadas, preferencialmente, como plataformas de desenvolvimento:

- d) Para aplicações e serviços Web:
 - a. JAVA;
 - b. Ruby on Rails;
 - c. Python.
 - d. PHP
- e) Para dispositivos móveis em tecnologia nativa
 - a. Android;
 - b. iOS.
- f) Como sugestão para acelerar o desenvolvimento e deploy dos aplicativos, os participantes poderão utilizar a plataforma BLUEMIX (solução IBM para criação, gestão e execução de aplicativos web e móveis, com armazenamento e infraestrutura completa na nuvem), podendo ser solicitado apoio à organização quanto a utilização da plataforma.

5. ENTREGÁVEIS

O que deverá ser entregue ao final do prazo de execução do concurso, será:

- a) (Primeira etapa – obrigatório – pelo site) Apresentação em pdf (até 6 páginas) sobre a solução produzida destacando questões como impacto na cidade, viabilidade, tecnologias utilizadas, inovação, bem como as interfaces e boas práticas de software utilizadas no desenvolvimento;
- b) (Primeira etapa – obrigatório – pelo site) código executável do aplicativo (iOS ou Android) e ou link web para verificação do funcionamento da solução;
- c) (Primeira etapa – desejável – pelo site) arquivo em PDF com o modelo de negócio (Business Model Canvas) (vide modelo [http://www.bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/b606c09f2e9502c51b09634badd2821/\\$File/4439.pdf](http://www.bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/b606c09f2e9502c51b09634badd2821/$File/4439.pdf));
- d) (*Finalistas – obrigatório - presencial*) Pitch (apresentação sumária de 3 a 5 minutos) com objetivo de “vender” sua proposta.



6. SELEÇÃO

Serão selecionados, dentre os inscritos, os 10 (dez) projetos que melhor atendam os seguintes critérios: adequação aos objetivos propostos, viabilidade, impacto na cidade, qualidade do código e da proposta tecnológica e inovação.

No critério adequação aos objetivos propostos, serão classificados apenas os projetos que apresentarem solução relacionada aos desafios propostos e que estejam aderentes ao regulamento serão selecionados;

No critério viabilidade de realização, serão classificados os projetos que demonstrem capacidade de entrega de um mínimo produto viável a ser apresentado para a Comissão Avaliadora no final do desafio;

No critério impacto para a população e inovação, serão melhor avaliados os projetos que apresentarem as soluções mais eficientes e inovadoras, levando-se em conta também o potencial de abrangência dos seus resultados para a população.

Caso a mesma pessoa ou grupo tenha inscrito mais de um projeto, apenas 1 (um) poderá ser selecionado para participar do evento.

7. PREMIAÇÃO

Os três projetos vencedores do Concurso serão premiados de acordo com a sua classificação.

Os prêmios serão distribuídos da seguinte forma:

I - Primeiro Lugar: R\$ 7.000,00 para o grupo responsável pelo projeto, Kit IBM para cada integrante (Mochila de rodinha, camiseta Bluemix), Certificado.

II - Segundo Lugar: R\$ 5.000,00 para o grupo responsável pelo projeto, Kit IBM para cada integrante (mochila de costas, fone de ouvido), Certificado

III - Terceiro Lugar: R\$ 3.000,00 para o grupo responsável pelo projeto, KIT IBM (mochila de saquinho, carregador de celular), Certificado.

Os kits que acompanham a premiação serão provenientes e ofertados pela IBM adquiridos com seus recursos financeiros próprios.

Os selecionados serão premiados de acordo com a sua classificação.

O Projeto vencedor, caso seja construído utilizando a plataforma IBM BLUEMIX, terá como prêmio adicional uma Sessão de Mentoria, em Fortaleza, com especialistas de Indústria IBM e coordenadores do GEP - Programa Global de Empreendedorismo IBM.

Todos os projetos que apresentarem uma versão gratuita do seu produto de acordo com as regras previstas neste regulamento, quando possível, terão sua versão gratuita disponibilizada pelos organizadores do evento ou pelos seus eventuais colaboradores.

**EDITAL Nº. 2648/2016
CONCURSO Nº. 001/2016**

Todos os projetos e suas respectivas soluções/aplicações de software desenvolvidas como resultados deste evento necessariamente deverão ser entregues com seu código fonte completo e documentação para a entidade organizadora logo após a apresentação feita para a Comissão Julgadora.

8. DATAS IMPORTANTES

- Divulgação: a partir de 25/02/2016
- Inscrições: 25/02/2016 à 11/04/2016
- Avaliação e divulgação de conformidade dos inscritos: 11/04/2016 à 18/04/2016
- Workshop inicial sobre o formato dos projetos e recursos disponíveis:
20/04/2016
- Início da fase de desenvolvimento: 22/04/2016
- Finalização da fase de desenvolvimento com entrega dos produtos: 23/05/2016
- 1ª fase de Avaliação dos projetos: 24/05/2016 à 27/06/2016;
- Divulgação dos 10 finalistas: 29/06/2016
- Apresentação dos finalistas em Fortaleza: 30/06/2016
- Apresentação dos vencedores e Premiação em Fortaleza: 30/06/2016

9. INFRAESTRUTURA E SUPORTE

- a) A prefeitura de Fortaleza, por meio do Portal de Dados Abertos (<http://dados.fortaleza.ce.gov.br>), disponibiliza dados e informações públicas relacionados à cidade de Fortaleza.
- b) A universidade de Fortaleza por meio de seu Núcleo de Aplicação em Tecnologia da Informação - NATI oferecerá para as equipes participantes do concurso que desejarem ambiente, equipamentos e softwares para o desenvolvimento do projeto. Será disponibilizado o laboratório BlueLab, com infraestrutura adequada para o desenvolvimento, contando inclusive com o framework BlueMix da IBM que poupará das equipes tempo de montagem do ambiente de desenvolvimento.
- c) A IBM disponibilizará durante o período de desenvolvimento um consultor técnico para tirar dúvidas das equipes quanto ao desenvolvimento no caso de a equipe adotar as tecnologias IBM oferecidas gratuitamente para o desenvolvimento do projeto.

10. DISPOSIÇÕES GERAIS



**EDITAL Nº. 2648/2016
CONCURSO Nº. 001/2016**

- a. Os elementos entregáveis, conforme descrição no item "ENTREGÁVEIS", serão submetidos ao julgamento de uma banca examinadora;
- b. A banca examinadora será composta por membros compostos por professores universitários, representantes da Fundação CITINOVA e profissionais de TI do mercado;
- c. A Prefeitura de Fortaleza não se compromete com a aquisição de nenhum software ou serviço ou com a adoção ou posse pela gestão pública das soluções apresentadas. Buscará entretanto, a viabilização dos projetos vencedores dentro do que for possível e permitido pela legislação.
- d. Em caso de eliminação de algum participante, uma nova lista será elaborada levando em conta a classificação geral dos candidatos estabelecida pela banca;
- e. A premiação será paga por um representante da prefeitura, diretamente as equipes vencedoras, no ato da premiação. O não comparecimento no dia da premiação de pelo menos um membro da equipe acarretará em eliminação da equipe e conseqüentemente perda da premiação;
- f. Não poderão ser utilizadas bibliotecas ou subsistemas (ex. SGBD) que não sejam de licença de uso gratuita na solução desenvolvidas.
- g. Dúvidas sobre este Regulamento podem ser remetidas aos organizadores do evento, por meio de canal disponibilizado no site <http://hackercidadao.fortaleza.ce.gov.br>.
- h. A organização 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.
- i. Os casos omissos e eventuais dúvidas referentes a este Edital serão resolvidos e esclarecidos pela organização do evento.
- j. A organização do evento poderá adiar ou cancelar o evento caso não alcance a quantidade mínima de inscritos, sem qualquer ônus para seus organizadores.
- k. Toda a comunicação entre os organizadores e os inscritos para o evento ocorrerá por meio do site <http://hackercidadao.fortaleza.ce.gov.br>.

José Eurico de Vasconcelos Filho

Diretoria de Desenvolvimento e Cidadania e Cultura Digital

ANEXO II – MINUTA DO CONTRATO

Contrato nº ____/2016

Processo nº P900852/2015

CONTRATO QUE ENTRE SI CELEBRAM A FUNDAÇÃO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO DE FORTALEZA E O(A) VENCEDOR(A) DO I CONCURSO HACKER CIDADÃO, ABAIXO QUALIFICADOS, PARA O FIM QUE NELE SE DECLARA.

A **Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza – CITINOVA**, situada Avenida Padre Antônio Tomás, nº 342-A, bairro Aldeota, CEP 60.140-160, pessoa jurídica de direito público, inscrita no CNPJ sob o nº 21.736.708/0001-85, doravante denominada **CONTRATANTE**, neste ato sendo representada por seu Presidente, Sr. Tarcísio Haroldo Cavalcante Pequeno, brasileiro, portador da Carteira de Identidade nº 95004011020, e do CPF nº 015.042.903-72, residente e domiciliado em Fortaleza - CE, na Av. Historiador Raimundo Girão, 444, Apto. 1302, Praia de Iracema, CEP: 60.165-050; e _____, inscrito(a) no CPF sob o nº _____, Carteira de Identidade nº _____, órgão emissor _____, residente e domiciliado na Av./Rua _____, número _____, cidade _____, estado _____, doravante denominada **CONTRATADA**, têm entre si justa e acordada a celebração do presente contrato, mediante a Lei nº 8.666/93 e as cláusulas e condições seguintes:

CLÁUSULA PRIMEIRA – DO OBJETO:

1.1. Constitui objeto deste contrato a premiação do I CONCURSO HACKER CIDADÃO – Concurso de Desenvolvimento de Aplicativos para a Cidade, de acordo com as especificações contidas no Edital do Concurso.

CLÁUSULA SEGUNDA – DA OBRIGAÇÃO DO CONTRATANTE:

2.1. Efetuar o pagamento destinado à premiação conforme prazos e valores estabelecidos no Edital do Concurso.

CLÁUSULA TERCEIRA – DA OBRIGAÇÃO DO CONTRATADO:



EDITAL Nº. 2648/2016
CONCURSO Nº. 001/2016

3.1. Possuir conta, exclusivamente, ao sistema do Banco do Brasil S.A e proceder com o devido cadastro junto à Secretaria de Finanças do Município – SEFIN a fim de viabilizar a assinatura do contrato em até 05 (cinco) dias úteis após a divulgação dos finalistas do concurso, conforme do Edital.

CLÁUSULA QUARTA – DOS RECURSOS ORÇAMENTÁRIOS:

4.1. As despesas decorrentes desta premiação serão provenientes dos recursos do orçamento da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza, consignadas à dotação orçamentária 11205.19.573.0099.1289.0001, elemento de despesa 339031, fonte 101.

CLÁUSULA QUINTA – DO PAGAMENTO PELOS SERVIÇOS PRESTADOS:

5.1. O pagamento da premiação totaliza o montante de R\$_____.

CLÁUSULA SEXTA – DO PRAZO DE VIGÊNCIA

6.1. O prazo de vigência deste contrato é de 12 (doze) meses, contado a partir da sua publicação, devendo ser publicado na forma do parágrafo único, do art. 61, da Lei Federal nº 8.666/1993.

CLÁUSULA SÉTIMA – DO FORO

7.1. Fica eleito o foro do Município de Fortaleza, do Estado do Ceará, para dirimir quaisquer questões decorrentes da execução deste contrato, que não puderem ser resolvidas na esfera administrativa.

E, por estarem de acordo, foi mandado lavrar o presente contrato, que está visado pela Assessoria Jurídica da CONTRATANTE, e do qual se extraíram 02 (duas) vias de igual teor e forma, para um só efeito, as quais, depois de lidas e achadas conforme, vão assinadas pelos representantes das partes e pelas testemunhas abaixo.

Fortaleza/CE, ____ de _____ de 201__.

TARCÍSIO HAROLDO CAVALCANTE PEQUENO

Presidente da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza

CONTRATANTE

CONTRATADO(A)

