

**MINUTA DE EDITAL**

***1° Hackathon ANS***

1. **Das Disposições Gerais** 
   1. O *1° Hackathon ANS* reunirá hackers, programadores, desenvolvedores e inventores em geral, com o objetivo de promover o desenvolvimento de projetos que visem ao aumento da transparência na divulgação de informações públicas do setor de saúde suplementar e à inovação por meio de tecnologias digitais.
   2. Compreendem-se como hackers, neste regulamento, pessoas de qualquer profissão ou habilidade, capazes de usar a criatividade e quaisquer tecnologias para transformar informações de interesse público em soluções *mobile* que visem aumentar a transparência e agregar valor a questões da saúde suplementar.
      1. Por soluções *mobile*, entendem-se aplicativos para tecnologias móveis (smartphones e tablets).
   3. O *1° Hackathon ANS* será organizado pela Agência Nacional de Saúde Suplementar em parceria com <nome do parceiro>, conforme extrato de Acordo de Cooperação n° <número>, publicado no D.O.U. de <dia> de <mês> de 2016.
   4. O *1° Hackathon ANS*, cuja programação completa será divulgada oportunamente no Portal eletrônico da Agência Nacional de Saúde Suplementar (<http://www.ans.gov.br>), acontecerá no período de <data> a <data> de 2016, na cidade do Rio de Janeiro, RJ.
   5. As soluções desenvolvidas durante o evento devem ter como finalidade, além de colaborar com a transparência das informações no setor de saúde suplementar, mobilizar a sociedade na busca de melhor compreensão e solução dos problemas do setor.
   6. Este regulamento e todas as demais informações referentes ao *1° Hackathon ANS* estarão disponíveis no Portal eletrônico da ANS.
      1. Este regulamento também será divulgado mediante aviso publicado no Diário Oficial da União.
2. **Das Propostas de Inscrições**
3. As propostas de inscrições serão gratuitas e deverão ser formalizadas exclusivamente por meio de preenchimento de formulário disponível no Portal eletrônico da ANS, no período de <data> a <data> (até 23h59, horário oficial de Brasília).
4. As propostas deverão ser inscritas necessariamente em um dos seguintes temas: 1) utilização consciente do plano de saúde; ou 2) mobilidade dos dados clínicos do beneficiário.
5. Serão aceitas propostas de inscrições individuais ou de equipes de, no máximo, 3 (três) componentes.
6. Todos os proponentes deverão ser identificados no formulário de inscrição, sendo que no caso de inscrição coletiva, além da identificação, deverá ser indicado o membro responsável pela equipe.
7. Todos os proponentes deverão ser residentes no Brasil e, no momento da inscrição, ter idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos.
8. O(s) proponente(s) deverá(ão) registrar, no formulário de inscrição, uma proposta sucinta de projeto de desenvolvimento de solução *mobile* que utilize, preferencialmente dados da Agência Nacional de Saúde Suplementar.
9. Ao se inscreverem no *1° Hackathon ANS*, os participantes concordam com o inteiro teor do regulamento, autorizando Agência Nacional de Saúde Suplementar a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet, cd-rom, ou em qualquer outro meio de comunicação ou mídia, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens, projetos, ou empresas, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado.
10. No que se refere à salvaguarda dos direitos de propriedade intelectual, todos os participantes cedem exclusivamente à Agência Nacional de Saúde Suplementar o código-fonte e o direito de uso dos aplicativos desenvolvidos, de forma irrevogável.
    * 1. Os participantes deverão apresentar, no ato da inscrição, um Termo de Cessão de Direitos Autorais e também um Termo de Licença de Uso do Software/Aplicativo que vier a ser desenvolvido no *1° Hackathon ANS*, conforme modelos a serem disponibilizados oportunamente no Portal eletrônico da ANS.
    1. Não serão aceitas inscrições de servidores públicos (permanentes e temporários) da ANS, de seus funcionários terceirizados e estagiários, de funcionários e prestadores de serviços da <nome do parceiro>, assim como de membros da Comissão Avaliadora e parentes até segundo grau de todas as pessoas referidas neste item.
11. **Da Seleção dos Participantes para o *1° Hackathon ANS***
    1. Por meio de avaliação das propostas de inscrições, a Comissão Organizadora selecionará até 50 (cinquenta) pessoas para participarem do *1° Hackathon ANS*, sendo possível a seleção individual ou de equipes de até 3 (três) componentes.
    2. Os nomes dos membros que comporão a Comissão Organizadora serão nomeados através de portaria da Diretoria de Desenvolvimento Setorial da ANS e serão divulgados oportunamente no Portal eletrônico da ANS.
    3. Os critérios a serem utilizados na avaliação das propostas são o **interesse público**, a **criatividade** e a **adequação ao tema**.
       1. No quesito **interesse público**, será avaliado se o projeto contribuirá para a melhor compreensão do setor de saúde suplementar.
       2. No quesito **criatividade**, será avaliado se o projeto apresentará solução inovadora para um problema relevante.
       3. No quesito **adequação ao tema**, será avaliado se o projeto aborda, pelo menos, 1 (um) dos temas propostos no item 2.2.
    4. O resultado da seleção para participação no evento será divulgado no dia <data>, no Portal eletrônico da Agência Nacional de Saúde Suplementar.
12. **Do Custeio das Despesas** 
    1. As despesas dos participantes referentes a transporte, hospedagem, alimentação, material de consumo e quaisquer outras necessárias para a participação neste evento serão de responsabilidade dos próprios participantes.
       1. Nos eventos inicial e final do *1° Hackathon ANS*, que ocorrerão conforme o disciplinado no item 5.1, haverá *coffee break* custeado pela ANS.
    2. As premiações serão custeadas por <nome do parceiro>, conforme o item 7.1 deste regulamento.
13. **Da Participação no Evento**

5.1. O *1° Hackathon ANS* será composto de três etapas:

* + 1. A etapa 1 (um) é evento de abertura, que será transmitido pelo canal da ANS no Youtube. Os participantes poderão participar presencial ou virtualmente deste evento, recebendo palestras e mentoring acerca dos temas abordados.
    2. A etapa 2 (dois) terá duração de 13 dias corridos, durante os quais os participantes desenvolverão os projetos. Ao longo desse período, também será disponibilizado mentoring via e-mail e/ou Skype.
    3. A etapa 3 (três) é um evento de apresentação dos protótipos, cuja presença de, pelo menos, 1 (um) membro de cada equipe é obrigatória, no qual cada equipe terá 15 (quinze) minutos para sua apresentação, sendo que a ordem de apresentação será definida pela Comissão Organizadora através de sorteio.
  1. Os participantes deverão portar consigo documento oficial de identificação com foto e computadores pessoais nas etapas 1 (um) e 3 (três), uma vez que a Agência Nacional de Saúde Suplementar não fornecerá equipamentos, restando a essa a obrigação de fornecer apenas acesso a rede de internet e pontos de energia.
     1. Durante a etapa 2 (dois), os participantes farão o desenvolvimento das propostas em local não fornecido pela ANS.

1. **Do Desenvolvimento do Projeto**
   1. O projeto deverá ser desenvolvido, pelo menos, para plataforma Android, em um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) cuja licença seja gratuita para desenvolvimento e manutenção de software proprietário em organizações governamentais.
   2. Serão disponibilizados para download os seguintes dados, que poderão ser utilizados como entradas no projeto:
      1. Bases de Dados ANS, disponível em <http://www.ans.gov.br/perfil-do-setor/dados-e-indicadores-do-setor/baixar-base-de-dados>;
      2. Informações a respeito da saúde de indivíduos fictícios, que permitam análises de dados individuais de beneficiários. Tais informações serão disponibilizadas em arquivos de diversos formatos, como TXT, PDF e arquivos de imagem.
   3. Para o desenvolvimento das soluções propostas, deverão ser utilizados, preferencialmente, os dados disponibilizados pela Agência Nacional de Saúde Suplementar, citados no item 6.2, de forma articulada com outros dados públicos, quando necessário.
   4. Outras bases de dados públicas poderão ser utilizadas, como as catalogadas em <http://dados.gov.br>, ou ainda outras bases de dados públicas que os participantes julgarem necessárias.
   5. É permitida a utilização de Interface de Programação de Aplicações (API) de terceiros ou bibliotecas externas, contanto que elas estejam disponíveis para todos os participantes.
   6. Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzido no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando a Agência Nacional de Saúde Suplementar em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.
   7. A Agência Nacional de Saúde Suplementar não se responsabiliza pelo uso de base de dados públicos e/ou privados pelos participantes do *1° Hackathon ANS*.
   8. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá este concurso, além do desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pela Comissão Organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante.
2. **Da Avaliação dos Projetos** 
   1. A Comissão Avaliadora será composta por profissionais reconhecidos em pelo menos uma das seguintes áreas: saúde suplementar, transparência, participação popular, informações públicas ou desenvolvimento de aplicações mobile.
      1. Os membros que comporão a Comissão Avaliadora serão convidados pela ANS, serão nomeados através de portaria da Diretoria de Desenvolvimento Setorial da ANS e terão seus nomes divulgados oportunamente no portal eletrônico da ANS.
   2. Após a apresentação do protótipo, os participantes individuais ou as equipes deverão encaminhar, até 23h59 do dia <data> (horário oficial de Brasília), o link com acesso à versão definitiva da solução mobile proposta para o e-mail [hackathonans@ans.gov.br](mailto:hackathonans@ans.gov.br).
   3. O link referido no item 7.2 deverá conter os códigos e demais artefatos desenvolvidos, além de citar a licença adotada.
   4. Os projetos desenvolvidos e apresentados durante o *1° Hackathon ANS* serão julgados a partir do dia <data> pela Comissão Avaliadora, que é soberana, após recebimento das respectivas versões definitivas das soluções mobile.
   5. A Comissão Avaliadora definirá os 3 (três) primeiros colocados.
   6. A avaliação dos projetos será feita com base em quatro critérios: **interesse público**; **criatividade** e **inovação**; qualidade técnica; e adequação.
      1. No quesito **interesse público**, será avaliado se o projeto contribuirá para aprimorar a transparência dos dados e a compreensão do setor de saúde suplementar.
      2. No quesito **criatividade**, será avaliado se o projeto apresenta solução inovadora para um problema relevante.
      3. No quesito **qualidade técnica**, será avaliado se o projeto atende aos seguintes critérios: usabilidade e acessibilidade; facilidade para ser compartilhado, copiado, alterado, remixado e executado por outras pessoas; e estar devidamente documentado na internet.
      4. No quesito **adequação ao tema**, será avaliado se o projeto manteve a adequação a, pelo menos 1 (um) dos temas propostos no item 2.2.
   7. Os membros da Comissão Avaliadora deverão atribuir notas de 0 a 10 para cada um dos três primeiros quesitos descritos no item 6.2 deste Regulamento e suas respectivas justificativas.
      1. O quesito **adequação ao tema** não receberá nota, pois é apenas um pré-requisito para a validação do projeto, uma vez que o seu descumprimento acarretará desclassificação automática do projeto.
   8. Serão premiados os 3 (três) projetos que obtiverem o maior somatório geral das notas atribuídas pelos componentes da Comissão Avaliadora.
      1. Em caso de empate, o maior somatório das notas atribuídas pelos componentes da Comissão Avaliadora para o quesito interesse público será utilizado como primeiro critério de desempate.
      2. Persistindo o empate, o maior somatório das notas atribuídas pelos componentes da Comissão Avaliadora para o quesito qualidade técnica será utilizado como segundo critério de desempate.
      3. Persistindo o empate, será realizado sorteio.
   9. A abertura dos envelopes com as notas da Comissão Julgadora será feita de forma justificada em reunião aberta, passível de acompanhamento por quaisquer interessados, em data e local a serem divulgados pela Comissão Organizadora.
   10. O resultado do *1° Hackathon ANS* será publicado no Portal eletrônico da ANS até o dia <data>.
3. **Da Premiação** 
   1. Os 3 (três) projetos vencedores do *1° Hackathon ANS* receberão os seguintes prêmios:

|  |  |
| --- | --- |
| Vencedor | Prêmio |
| 1° colocado | R$10.000,00 |
| 2° colocado | R$5.000,00 |
| 3° colocado | R$2.500,00 |

* 1. Os pagamentos dos prêmios serão efetuados diretamente por <nome do parceiro> ao representante da respectiva equipe de desenvolvedores ganhadora do prêmio em até 30 (trinta) dias após a divulgação do resultado final do *1° Hackathon ANS.*

1. **Das Disposições Finais** 
   1. Os participantes deverão declarar, no formulário de inscrição de projetos para o *1° Hackathon ANS*, que concordam com os termos deste Regulamento, para que a inscrição seja aceita.
      1. Somente os membros inscritos em conformidade com a Seção 2 (Das Propostas de Inscrição) terão seus nomes divulgados e farão jus à premiação de que trata a seção 8 (Da Premiação).
   2. A Comissão Organizadora do *1° Hackathon ANS* esclarecerá as dúvidas sobre este Regulamento e decidirá os casos omissos.
   3. Quaisquer esclarecimentos poderão ser obtidos por meio da Comissão Organizadora através do e-mail [hackathonans@ans.gov.br](mailto:hackathonans@ans.gov.br).