

Guia das Equipes

Sumário

Sejam bem-vindos ao INPI Hack!	2
Qual a programação do evento?	2
Timeline com as principais atividades e datas	2
Lives	3
De credenciamento e abertura	3
De encerramento	3
Palestras	3
Mentoria	4
O que minha equipe precisa saber para desenvolver a solução?	4
Informações técnicas gerais	4
Requisitos	5
Bases de dados	5
Do INPI	5
Outras bases de dados	6
O que minha equipe deverá entregar e como?	7
Vídeo do pitch	7
Código-fonte e demais documentos	7
Como a solução da minha equipe será avaliada?	8
Critérios de avaliação	8
Seleção das soluções vencedoras	8
E se tiver empate?	8
E se minha equipe for uma das vencedoras?	8
Divulgação dos vencedores	8
Pagamento do prêmio	9
O que precisamos saber pra não vacilar?	9
Situações que eliminam as equipes	9
Situações que desclassificam as equipes	9
Sanções às equipes premiadas	10
E se precisarmos de alguma ajuda?	10

Sejam bem-vindos ao INPI Hack!

Olá participantes, que prazer ter vocês aqui!

Nesse Guia vocês encontrarão as principais informações necessárias ao correto desenvolvimento da solução, além de orientações sobre o funcionamento e a dinâmica do evento.

O Guia também traz outras informações importantes previstas no [Regulamento do INPI Hack](#). Indicamos ao lado do texto o número dos artigos e Anexos do Regulamento que tratam sobre o assunto. **Mas fiquem ligados:** esse Guia não dispensa a leitura do Regulamento.

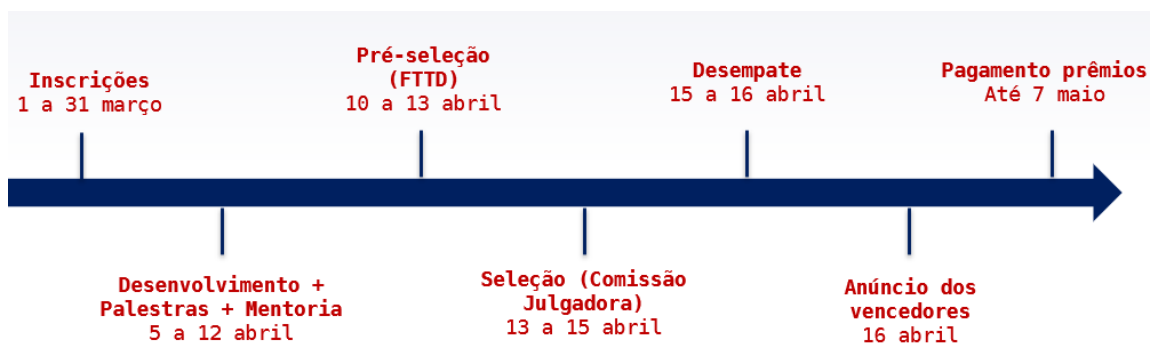
Leiam com atenção e programem-se para dispor de todos os recursos necessários para a execução do desafio. Durante o evento, teremos uma vasta programação com palestras, sessões de mentoria e momentos dedicados, exclusivamente, ao desenvolvimento da solução. Também disponibilizaremos um servidor na plataforma Discord para vocês interagirem como equipes. Em breve vocês receberão o *link* de acesso por e-mail.

Vamos juntos nessa jornada 100% *online* para ajudar a melhorar a prestação dos serviços oferecidos pelo INPI para a sociedade brasileira!

Qual a programação do evento?

Timeline com as principais atividades e datas

Anexo II



Lives

De credenciamento e abertura

Art. 20

No dia **5 de abril às 9 h** faremos a live de abertura do evento, que será transmitida pelo [canal do INPI no YouTube](#). Falaremos sobre a dinâmica da maratona, sobre como tirar o máximo proveito das mentorias e sobre as ferramentas de comunicação e dos bancos de dados disponíveis. Nesta live também entregaremos às equipes os arquivos no formato CSV extraídos das bases de dados internas do INPI.

Importante: pelo menos um membro de cada equipe deverá estar presente na live de credenciamento e abertura, informando seu nome e o nome da equipe no chat do YouTube. A participação é essencial para o entendimento de toda a dinâmica do hackathon.

De encerramento

Art. 42

No dia **16 de abril às 9 h** será a live de encerramento do **INPI Hack**, que também será transmitida pelo [canal do INPI no YouTube](#). Serão divulgados os nomes das 3 equipes vencedoras, que receberão os prêmios em dinheiro!

Palestras

Art. 23, 24

Durante o evento teremos palestras com profissionais renomados, trazendo temas relevantes nas áreas de propriedade industrial (PI), empreendedorismo, inovação e negócios, considerando o papel do INPI nos Sistemas de Propriedade Industrial e Inovação brasileiros. As palestras ajudarão sua equipe a ter valiosos *insights* sobre qual solução desenvolver durante a maratona. Além disso, serão compartilhados conhecimentos que vocês poderão levar para vida toda, especialmente para sua vida profissional. Portanto, não deixe de prestigiar esses momentos!

Recomendamos que pelo menos um membro de cada equipe participe das palestras, pois nelas serão dadas informações valiosas que ajudarão sua equipe a escolher o alvo da solução a ser desenvolvida.

As palestras serão transmitidas pelo [canal do INPI no YouTube](#). A programação das palestras será divulgada no [hotsite do INPI Hack](#).

Mentoria

Art. 22, 27

O **INPI Hack** terá uma equipe de mentores prontos para ajudar sua equipe a desenvolver a solução. Os mentores são especialistas que estão no evento para orientar, dar suporte e passar conhecimentos para os participantes. É um time formado por pessoas com habilidades em diversas áreas: tecnologia da informação, propriedade industrial, marketing, empreendedorismo e negócios. Apesar de poderem contribuir bastante com o sucesso do projeto da sua equipe, não fique esperando instruções dos mentores o tempo todo. Eles oferecem dicas durante o processo, mas a validação e a construção da solução ficam por conta dos integrantes da equipe.

Toda comunicação com os mentores será feita pela plataforma Google Meet. A plataforma é gratuita e permite a comunicação por videoconferência e *chat*. No [hotsite do INPI Hack](#) você encontrará os perfis e os horários de disponibilidade de cada mentor. Cada sessão de mentoria terá duração máxima de 30 minutos e deverá ser agendada de acordo com a disponibilidade do mentor, utilizando a agenda que será disponibilizada no próprio [hotsite](#). Cada mentor terá um *link* fixo de videoconferência, que será informado no [hotsite](#). Façam bom uso dessa comunicação com os mentores, pois além de possibilitar a construção da solução da sua equipe, também será um excelente espaço para *networking*!

O que minha equipe precisa saber para desenvolver a solução?

Informações técnicas gerais

- O INPI não fornecerá API ou ambiente de inovação próprios;
- As equipes podem utilizar qualquer API licenciada nos termos da GPL versão 2.0;
- As equipes podem utilizar qualquer linguagem de programação, com preferência para a Java, devido às atuais condições técnicas do INPI. Este ponto poderá ser considerado na avaliação das soluções pelo critério "viabilidade da execução real";
- É livre a utilização de qualquer *framework* ou biblioteca livres;
- É permitido utilizar qualquer banco de dados com linguagem relacional;
- É permitido utilizar qualquer arquitetura computacional (CPU, GPU etc) *on premise*;
- É permitido utilizar APIs ou ferramentas externas, desde que sejam livres;

- Toda e qualquer solução deverá ter seu código disponibilizado no Github;
- Todos os códigos e procedimentos disponibilizados no Github deverão ser suficientes para a criação e replicação da solução.

Requisitos

Art. 2º, 3º

As soluções apresentadas devem:

- ser orientadas para utilização pelo INPI ou por seus usuários, por meio de interface que possibilite uma adequada experiência para o usuário final da solução;
- ser baseadas em *software* livre e licenciados nos termos da licença livre GNU GPL v2.0, que compreende, entre outras, a exigência de disponibilização de código-fonte, a liberdade de uso, a possibilidade de distribuição e de modificação do *software*;
- apresentar caráter inédito, ou seja, não podem ter sido lançadas no mercado, comercializadas ou disponibilizadas de forma profissional por nenhuma empresa ou instituição, ou mesmo apresentada em outros *hackathons* ou eventos semelhantes;
- resolver problema relacionado a uma ou mais categorias do desafio: Serviços, Uso Estratégico, Cultura, Proteção, Bases de Dados e Sistemas;
- estar relacionada a uma ou mais famílias de serviços prestados pelo INPI: Marcas, Patentes, Desenhos Industriais, Indicações Geográficas, Programas de Computador, Topografias de Circuitos Integrados e Contratos de Tecnologia e Franquia.

A definição de *software* livre aqui adotada é dada pela [Free Software Foundation \(FSF\)](#). Consulte o art. 3º do [Regulamento do INPI Hack](#) para ver exemplos de soluções para cada categoria do desafio.

Bases de dados

Do INPI

Vocês terão acesso a cópias das bases de dados internas do INPI no formato CSV. Essas bases estarão anonimizadas, não anotadas (sem indicação de fraude) e disponíveis apenas no modo leitura. Um Dicionário de Dados contendo explicações sobre os campos das bases também será fornecido.

As bases do INPI que serão disponibilizadas contêm dados bibliográficos de cada uma das 7 famílias de serviço do Instituto, incluindo dados de classificação e despachos, que são publicados na [Revista da Propriedade Industrial \(RPI\)](#). Essas bases são:

- BuscaWeb – Contratos (Contratos de Transferência de Tecnologia e Franquia);
- BuscaWeb – Marcas;
- BuscaWeb – Patentes;
- BuscaWeb – Desenhos Industriais;
- BuscaWeb – Programas de Computador;
- Topografia de Circuitos Integrados;
- Indicações Geográficas.

Outras bases de dados

Além das bases de dados do INPI vocês também poderão utilizar bases de outras instituições públicas para desenvolverem suas soluções. Há diversas bases interessantes no [Portal Brasileiro de Dados Abertos](#) que podem ser utilizadas e que trazem informações sobre as atuais condições e desafios da Economia, do Sistema de Propriedade Industrial e do Sistema de Ciência, Tecnologia e Inovação do Brasil. Vejam a seguir alguns exemplos:

- [Pesquisa de Inovação \(PINTEC\)](#);
- [Política de Propriedade Intelectual das Instituições Científicas, Tecnológicas e de Inovação do Brasil](#);
- [Ipeadata](#);
- [Bases de dados estatísticos do comércio exterior brasileiro de bens](#);
- [Indicadores Nacionais de Ciência, Tecnologia e Inovação](#);
- [Banco de Variáveis de Ciência, Tecnologia & Inovação](#);
- [Licitações e Contratos do Governo Federal](#);
- [CNEP – Cadastro Nacional de Empresas Punidas](#);
- [CEIS – Cadastro Nacional de Empresas Inidôneas e Suspensas](#).

Mas não se limitem às bases aqui apresentadas. Essas são apenas algumas sugestões!

O que minha equipe deverá entregar e como?

Vídeo do *pitch*

Art. 31, 33, Anexo II

Pitch é uma apresentação rápida que tem a intenção de “vender” um produto ou negócio para investidores, clientes, parceiros, sócios etc. No **INPI Hack** o *pitch* representa a oportunidade que sua equipe tem de apresentar a solução desenvolvida, mostrando suas funcionalidades, vantagens, enfim, é a hora de vender o peixe! Coloque muita energia nesse momento e dedique um tempo na construção dessa apresentação, pois ela é decisiva para o resultado final da sua equipe!

O *pitch* será feito na forma de vídeo, que deverá ter no máximo 6 minutos. Por favor utilizem os recursos de edição necessários para adequar o tempo. O vídeo do *pitch* deverá conter os seguintes elementos:

- categoria do desafio em que a solução melhor se insere;
- problema a ser resolvido;
- como a solução resolve o problema;
- resultados esperados.

O arquivo contendo o vídeo do *pitch* deverá ser publicado na categoria de visibilidade “não listado” no YouTube e o *link* do vídeo deverá ser informado à FTTD pelo e-mail inpihack@inpi.gov.br. Sua equipe pode disponibilizar o vídeo e seu *link* a partir do dia 10 de abril até as 12 h (meio dia) do dia 12 de abril.

Código-fonte e demais documentos

Art. 28, 29, Anexo II

Além do arquivo contendo o vídeo do *pitch*, cada equipe deverá entregar também:

- o código-fonte da solução desenvolvida, que deverá ser disponibilizado no repositório GitHub a partir do dia 10 de abril até as 12 h (meio dia) do dia 12 de abril;
- todos os artefatos da versão final do protótipo ou MVP da solução desenvolvida, as APIs públicas e descrições de ferramentas, *plug-ins* e dependências usados no aplicativo, bem como bibliotecas e arquivos contendo as imagens e áudios utilizados, e qualquer outro elemento necessário para a execução da aplicação no ambiente disponibilizado pelo evento.

A equipe deverá informar a FTTD pelo e-mail inpihack@inpi.gov.br que a documentação está disponível para avaliação.

Como a solução da minha equipe será avaliada?

Critérios de avaliação **Art. 39, 40**

As soluções desenvolvidas pelas equipes serão avaliadas de acordo com os seguintes critérios: inovação, usabilidade e *design*, completude funcional, viabilidade de execução real e relevância do problema resolvido.

Para cada critério será atribuída uma nota de 1 a 10.

Seleção das soluções vencedoras **Art. 34, 40**

A seleção das soluções vencedoras será feita em duas etapas: na primeira, a FTTD fará a pré-seleção das 10 melhores soluções; na segunda, a Comissão Julgadora selecionará as 3 equipes vencedoras dentre as 10 pré-selecionadas. Tanto a FTTD como a Comissão Julgadora utilizarão os mesmos critérios para avaliar as soluções. As notas dadas por cada membro da FTTD e da Comissão Julgadora, para cada critério, serão somadas.

E se tiver empate? **Art. 40**

Se a pontuação final de 2 ou mais equipes finalistas ficar empatada serão utilizadas como critério de desempate as maiores notas recebidas pelas equipes para os seguintes critérios de avaliação, nessa ordem: inovação, relevância do problema resolvido, viabilidade de execução real e completude funcional.

Se mesmo assim as equipes ficarem empatadas será feito um sorteio pela FTTD para a definição da classificação das equipes vencedoras.

E se minha equipe for uma das vencedoras?

Divulgação dos vencedores **Art. 42, Anexo II**

Os nomes das equipes vencedoras serão divulgados na live de encerramento e no próprio [hotsite do INPI Hack](#) no dia 16 de abril.

Pagamento do prêmio

Art. 45, 46

Se sua equipe for uma das vencedoras receberá um prêmio em dinheiro no valor de:

- 1º lugar: R\$ 15.000,00;
- 2º lugar: R\$ 10.000,00;
- 3º lugar: R\$ 5.000,00.

O prêmio será pago pelo INPI ao responsável pela equipe em até 15 dias úteis após a divulgação das equipes vencedoras.

O representante da equipe ficará responsável por eventual ajuste junto à Receita Federal relacionado à Declaração do Imposto de Renda.

O que precisamos saber pra não vacilar?

Situações que eliminam as equipes

Art. 21, 30, 32

- Ausência de pelo menos 1 representante de cada equipe na live de credenciamento e abertura;
- Entregar a solução de forma incompleta;
- Não entregar a solução;
- Entregar a solução fora do prazo;
- Demonstrar a solução de forma incompleta;
- Não demonstrar a solução.

Situações que desclassificam as equipes

Art. 50

- Divulgar informações sobre as soluções desenvolvidas por terceiros;
- Utilizar os dados disponibilizados durante o evento para fim diverso daquele estritamente definido no [Regulamento do INPI Hack](#);
- Entregar solução que seja cópia ou reprodução, total ou parcial, de outras fontes ou competições.

Sanções às equipes premiadas

Art. 47

Na hipótese de infração ética e administrativa, em que seja verificado que a solução desenvolvida e premiada é parcial ou totalmente inviável, poderão ser aplicadas as seguintes sanções administrativas aos membros da equipe::

- advertência;
- multa de até R\$ 1.000,00;
- devolução de até 100% dos valores pagos à equipe, devidamente corrigidos;
- suspensão temporária de participação em licitação e impedimento de contratar com o INPI, por até 2 anos;
- declaração de inidoneidade para licitar e contratar com a Administração Pública.

E se precisarmos de alguma ajuda?

Qualquer dúvida ou problema mande um e-mail para inpihack@inpi.gov.br. A FTDD dará todo o apoio necessário à sua equipe.

Time INPI Hack – Força-Tarefa de Transformação Digital (FTDD)

Plano PI Digital