

Edital para inscrições de projetos para o Hackathon de desenvolvimento do aplicativo do Complexo Theatro Municipal de São Paulo

02 de Setembro de 2022

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

HACKATHON PARA DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVO DO COMPLEXO THEATRO MUNICIPAL DE SÃO PAULO

CONDIÇÕES GERAIS DE PARTICIPAÇÃO

A Sustenidos Organização Social de Cultura, pessoa jurídica de direito privado sem fins econômicos, inscrita no CNPJ sob nº. 01.891.025/0001-95, no uso de suas atribuições decorrentes do Contrato de Gestão nº 02/FTMSP/2021, torna pública a abertura das inscrições para o Hackathon de desenvolvimento do aplicativo do Complexo Theatro Municipal de São Paulo, a ser realizado no período de 15 a 16 de outubro de 2022, no formato híbrido (**presencial**, para estudantes de Instituições de Ensino Superior com campi no município de São Paulo e **online**, para estudantes de Instituições de Ensino Superior com campi no restante do país), nos termos deste edital.

O Hackathon do Complexo Theatro Municipal de São Paulo é uma maratona onde estudantes e professores interessados por tecnologia e cultura, por meio de um torneio de curta duração, buscam ideias e estratégias, assim como soluções criativas e inovadoras, com a finalidade de desenvolver um aplicativo para as necessidades do Complexo Theatro Municipal de São Paulo.

As equipes candidatas (inscritas no processo de seleção) terão informações detalhadas do projeto e do funcionamento do Complexo Theatro Municipal de São Paulo, suas políticas internas e organizacionais. Essas equipes deverão submeter as pré-propostas para avaliação do Comitê de Organização. As equipes classificadas participarão de um Hackathon, onde deverão detalhar suas pré-propostas e submetê-las a uma banca avaliadora. A equipe vencedora receberá um prêmio, em dinheiro, para desenvolver e disponibilizar o aplicativo ao público.

A SUSTENIDOS

A Sustenidos Organização Social de Cultura administra o Complexo Theatro Municipal desde o dia 28 de maio de 2021, por meio de contrato de gestão firmado com a Fundação Theatro

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

Municipal.

O COMPLEXO THEATRO MUNICIPAL

Com projeto assinado pelo escritório Ramos de Azevedo, em colaboração com os italianos Cláudio Rossi e Domiziano Rossi, o Theatro Municipal foi aberto em setembro de 1911. O prédio foi o primeiro a ser totalmente abastecido por energia elétrica.

Pelo palco do Municipal passaram os mais importantes representantes da arte musical da primeira metade do século XX; nomes como Enrico Caruso, Maria Callas, Bidu Sayão, Arturo Toscanini, Camargo Guarnieri, Villa-Lobos, Francisco Mignone, Ana Pawlova, Arthur Rubinstein, Claudio Arrau, Duke Ellington, Ella Fitzgerald, Isadora Duncan, Nijinsky e Baryshnikov, entre muitos outros. Indo sempre além da cena clássica, o Theatro coroou sua vocação cosmopolita ao receber um dos principais eventos da história das artes no Brasil, a Semana de 22, de Mário e Oswald de Andrade, Anita Malfatti e tantos outros jovens célebres que deram início ao movimento modernista brasileiro.

Em mais de 100 anos de história, três grandes reformas preservaram, renovaram e ampliaram o Theatro, que hoje conta com um edifício restaurado. Em 2012, foram criadas as instalações da Praça das Artes para abrigar os corpos artísticos, as escolas municipais de música e dança e as múltiplas atividades do Complexo Theatro Municipal.

Praça das Artes

Mais do que uma extensão para as atividades do Theatro Municipal, a Praça das Artes é um espaço cultural criado para receber música, dança, teatro, exposições e diversas manifestações artísticas contemporâneas.

Além de fazer parte da revitalização cultural do centro histórico de São Paulo e ser um convite à reconexão com a cidade, a construção é uma solução de integração dos corpos artísticos e administrativos do Theatro e é também sede da Escola de Dança e da Escola Municipal de Música de São Paulo.

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

Sua concepção teve como premissa desenhar uma área que abraçasse o antigo prédio tombado do Conservatório Dramático e Musical de São Paulo e que constituísse um edifício moderno e uma praça aberta ao público que circula na área.

Inaugurado em dezembro de 2012 em uma área de 29 mil m², o projeto vencedor dos prêmios APCA e ICON AWARDS é resultado da parceria do arquiteto Marcos Cartum (Núcleo de Projetos de Equipamentos Culturais da Secretaria da Cultura) com o escritório paulistano Brasil Arquitetura, de Francisco Fanucci e Marcelo Ferraz.

Central Técnica

A Central Técnica de Produções Artísticas Chico Giacchieri é um lugar dedicado não só à preservação, restauração e armazenamento dos cenários e figurinos de produções líricas e de dança do Theatro, como também à criação e desenvolvimento de peças (à criação e produção de cenografia, objetos de cena e figurinos) para novas montagens.

A CT possui um acervo de indumentárias (de 1948 aos dias atuais) que está sendo atualizado e catalogado tanto para pesquisa do público interessado, quanto para o reaproveitamento nos espetáculos do próprio TMSP ou locação e empréstimo para outros teatros, produções audiovisuais e exposições.

1. OBJETIVOS DO HACKATHON

1.1. Fomentar a parceria entre os setores públicos, privados e o ensino superior por meio de um processo seletivo que busca por uma equipe que desenvolva um aplicativo para o Complexo Theatro Municipal de São Paulo.

1.2. Desenvolver um aplicativo funcional, que tenha foco nos setores:

1.2.1. Formação, dando suporte ao compartilhamento de informações e atingindo interações com diferentes audiências durante as visitas guiadas;

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

- 1.2.2. Acervo e Pesquisa, dando visibilidade ao trabalho de catalogação e recuperação histórica que vem sendo desenvolvido pela gerência da área, disponibilizando informações sobre o acervo do Complexo Theatro Municipal;
- 1.2.3. Programação, funcionando como um suporte para que nossa audiência e público de nossos espetáculos tenham acesso à programação e compra de ingressos;
- 1.3. Disponibilizar um aplicativo, exclusivo do Complexo Theatro Municipal de São Paulo, nas principais lojas de aplicativos (AppleStore e PlayStore);
- 1.4. Promover o compartilhamento de informações sobre o Complexo Theatro Municipal de São Paulo;
- 1.5. Disponibilizar no aplicativo recursos para a acessibilidade de pessoas com deficiência.

2. PÚBLICO-ALVO DO HACKATHON

2.1. O Hackathon do Complexo Theatro Municipal de São Paulo destina-se aos estudantes, maiores de 18 (dezoito) anos, regularmente matriculados em curso do Ensino Superior, Graduação e Pós-Graduação no Brasil, que comprovem atender aos requisitos especificados neste Edital.

2.2. É vedada a participação na condição de concorrentes à premiação:

2.2.1. Servidores e colaboradores do Complexo Theatro Municipal de São Paulo, Fundação Theatro Municipal e/ou da Sustenidos;

2.2.2. Parentes em linha reta, colateral ou afim, até o terceiro grau, da Banca de Seleção e Premiação, dos servidores da Fundação Theatro Municipal, da Secretaria de Cultura da Cidade de São Paulo, dos empregados da Sustenidos, colaboradores da Sustenidos Organização Social de Cultura e dos Conselhos da Sustenidos Organização Social de Cultura, bem como colaboradores da Digital Learning, consultoria parte do Comitê Organizador do evento.

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

2.2.3. Estudantes de IES que possuírem vínculo com o Complexo Theatro Municipal de São Paulo.

2.3. Os candidatos deverão compor uma equipe, formada por 05 (cinco) integrantes e obrigatoriamente composta por:

2.3.1. **01 (um) professor:** Para ser elegível a participar do processo seletivo previsto neste Edital o docente deverá lecionar, pelo menos, uma disciplina de graduação (licenciatura, bacharelado ou tecnológico) em cursos de Ciências da Computação, Computação, Análise e Desenvolvimento em Sistemas da Informação ou curso similar da área de exatas, vinculados à mesma instituição de ensino dos demais membros da equipe.

2.3.2. **04 (quatro) estudantes:** Para ser elegível a participação dos 4 estudantes, estes deverão estar oficialmente matriculados em cursos de graduação (licenciatura, bacharelado ou tecnológico) em Ciências da Computação, Computação, Análise e Desenvolvimento em Sistemas da Informação ou curso similar da área de exatas, que contemplem em seus projetos políticos pedagógicos a temática da teoria e prática do desenvolvimento de aplicativos; **ou**, 3 (três) estudantes de graduação nas áreas já citadas e 1 (um) estudante de pós-graduação em temáticas afins ao desenvolvimento de softwares, desde que ele (pós-graduando) possua graduação ou formação técnica na área de Ciência da Computação ou áreas afins.

2.4. Caso ocorra a desistência de algum participante do grupo, o integrante desistente deverá ser substituído por um novo participante e a documentação deverá ser submetida ao Comitê Organizador do evento por meio do e-mail hackathon@theatromunicipal.org.br.

2.5. Professores e estudantes de um mesmo grupo devem possuir vínculo institucional com a mesma Instituição de Ensino Superior (IES).

2.6. No caso das equipes aprovadas para a fase do Hackathon, os estudantes e professores vinculados aos campi de IES localizados na cidade de São Paulo deverão, obrigatoriamente, participar presencialmente do Hackathon, enquanto os estudantes vinculados aos campi de

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

IES localizados em outras cidades poderão participar remotamente (mais informações **no item 4.3.2**).

2.7. A participação no Hackathon do Complexo Theatro Municipal de São Paulo é voluntária, sem a caracterização de qualquer vínculo de natureza empregatícia.

2.8. Para conhecer demais deveres do participante, ver o item **8 deste Edital**.

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

3. PRAZOS E CRONOGRAMA

Item	Marco	Data/período
1	Lançamento do Edital	02 de Setembro 2022
2	Webinar sobre o Edital (aberto ao público, via Youtube do Complexo Theatro Municipal)	19 de setembro às 17h
3	Prazo final de inscrição da Equipe (Fase 1)	21 de setembro até às 23h59
4	Prazo final de inscrição do Pré-Projeto (Fase 2)	29 de setembro até às 23h59
5	Divulgação dos aprovados para o Hackathon	05 de outubro
6	Realização do evento de Hackathon (Fase 3)	15 e 16 de outubro
7	Divulgação da equipe vencedora	18 de outubro
8	Desenvolvimento do Aplicativo (Fase Desenvolvimento)	01 de novembro de 2022 a 28 de fevereiro de 2023

4. PROCESSO DE INSCRIÇÃO E SELEÇÃO

4.1. O processo de seleção da equipe desenvolvedora é dividido em 3 (três) fases:

- I – Inscrição das equipes;
- II – Submissão do pré-projeto;
- III – O Hackathon.

5. DAS INSCRIÇÕES DAS EQUIPES (FASE 1)

5.1. Os interessados em participar do processo de seleção deverão realizar a inscrição por meio do preenchimento de formulário eletrônico disponibilizado no seguinte link <https://forms.gle/8J3sThiynnR9KSj26> no período definido no item 3 deste Edital.

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

5.2. Os interessados deverão formar equipes compostas de obrigatoriamente 5 (cinco) integrantes.

5.3. A inscrição da equipe deverá ser realizada, exclusivamente, por um participante da equipe.

5.4. Todos os membros da equipe deverão ser identificados no formulário de inscrição, sendo que um deles deverá ser indicado como responsável da equipe, preferencialmente o professor.

5.5. Caso o participante efetue mais de uma inscrição, será considerada válida a primeira inscrição que foi submetida.

5.6. As inscrições serão gratuitas e as despesas com passagens, locomoção e acomodação serão de responsabilidade exclusiva dos participantes.

5.7. No ato da inscrição da equipe, deve ser entregue a seguinte documentação de cada participante (professor e estudantes):

I - Original frente e verso do documento de identificação com foto, válido em todo território nacional.

II - Comprovante de matrícula/vínculo com instituição acadêmica.

III - Caso seja estudante de pós-graduação, submeter o diploma de graduação em tecnologia ou áreas similares da Ciências da Computação.

IV - Termo individual de interesse em participar do evento (Anexo A).

V - Termo de Ciência de Participação no evento assinado pelo coordenador do curso de graduação ao qual os integrantes da equipe estão vinculados. Caso os integrantes da mesma equipe sejam de diferentes cursos, dentro da mesma IES, deve ser entregue um termo assinado por cada coordenador de cada curso (Anexo B).

VI - Termo de Autorização Não Onerosa de Uso de Imagem (Anexo C).

VII - Termo de Sigilo e Confidencialidade (Anexo D).

VIII - Termo de Cessão Não Onerosa de Cessão de Direitos Patrimoniais (Anexo E).

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

5.8. Ao se inscreverem, os participantes manifestam concordância com o inteiro teor deste Edital e seus anexos.

5.9. Os dados fornecidos pelo participante, no momento de sua inscrição, deverão ser corretos, claros e precisos, sendo de sua total responsabilidade a veracidade das informações e dos documentos apresentados.

5.10. Reserva-se o direito de não realizar o evento, bem como alterar a data de sua realização ou de qualquer prazo previsto.

5.11. É desejável que as equipes sejam constituídas por participantes que apresentem diferentes habilidades, tais quais:

I. Desenvolvimento de softwares e aplicativos;

II. Desenvolvimento Back-end;

III. Desenvolvimento Front-end;

IV. Experiência de usuário;

5.12. Serão automaticamente eliminadas as inscrições enviadas que:

I - Apresentarem dados incompletos na ficha de inscrição e/ou,

II - Não for encaminhada a documentação necessária, conforme item 5.7.

5.13. A confirmação da inscrição será enviada por e-mail ao responsável por ela.

6. SUBMISSÃO DO PRÉ-PROJETO (FASE 2)

6.1. O pré-projeto (ou pré-proposta) busca avaliar a capacidade técnica e o potencial de entrega do projeto pela equipe inscrita.

6.2. O pré-projeto poderá ser submetido após a inscrição, até a data delimitada pelo cronograma que consta no item 3 deste Edital.

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

6.3. O comitê organizador do Hackathon poderá enviar para as equipes materiais complementares que apresentem questões técnicas e sobre o funcionamento do Complexo Theatro Municipal de São Paulo, para auxiliar e contribuir com a elaboração do pré-projeto.

6.4. O pré-projeto deve ser submetido por meio do link:

<https://forms.gle/d8WJYA541qRV7611A>

6.5. Apenas um dos participantes da equipe deverá submeter o pré-projeto, com a proposta, no formato de um Pitch em vídeo. Essa proposta deverá contemplar as seguintes especificações:

I - O Pitch deverá ser publicado no Youtube como vídeo não listado.

II - Para a submissão do pré-projeto, a equipe deverá enviar o link do vídeo produzido, por meio do formulário de pré-projeto. No formulário também será solicitado informações sobre a experiência dos membros da equipe com o desenvolvimento de softwares e aplicações;

III - Tempo máximo de 6 minutos;

6.6. No Pitch, deverão ser abordados os seguintes tópicos:

I - Explicação da solução funcional e os recursos tecnológicos a serem desenvolvidos.

II - Explicação da proposta técnica e aderência ao Complexo Theatro Municipal de São Paulo.

III - Explicação da arquitetura da aplicação e a tecnologia a ser utilizada.

IV - Cronograma estimado para fases do projeto (3 meses de desenvolvimento).

V - Ferramentas necessárias e custo estimado a ser gasto com recursos externos.

VI - Organização e função de cada integrante no grupo.

6.7. Para a criação do vídeo, o comitê organizador não disponibilizará template ou modelo. Cada equipe deverá usar a criatividade e se atentar aos critérios acima mencionados.

6.8. Para critério de seleção dos pré-projetos, será avaliado:

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

I - Aderência do projeto ao escopo de atuação do TMSM – Até 04 pontos

II - Grau de inovação da proposta – Até 02 pontos

III - Viabilidade de execução da proposta - Até 03 pontos

IV - A experiência da equipe apresentada – 01 ponto

6.9. Serão selecionadas 10 equipes para participar do Hackathon e outras 10 equipes ficarão na lista de espera.

6.9.1. As equipes na lista de espera poderão ser convidadas a participar em até 24h antes da realização do Hackathon, caso ocorra a desclassificação ou desistência de alguma equipe selecionada. A comunicação será por e-mail do responsável pela inscrição.

6.9.2. Não havendo retorno do contato com a confirmação de participação em até 3h, outra equipe poderá ser convidada, respeitando o critério de classificação.

6.10. Em prol do fomento à diversidade nos meios de tecnologia, as equipes terão acréscimo de 10% em sua pontuação final por contemplarem populações historicamente marginalizadas em suas equipes, a ser, pelo menos, uma mulher, pessoa negra ou parda, PCD, transgênero, indígena e/ou quilombola.

6.10.1. A indicação ocorrerá por auto declaração dentro do processo de inscrição.

6.10.2. O bônus previsto neste item não é acumulativo.

6.10.3. A bonificação ocorrerá considerando a composição original da equipe.

6.10.4. Nas hipóteses de substituições na equipe:

6.10.4.1. Caso a pessoa pertencente a uma população historicamente marginalizada saia da equipe, a equipe deixará de ganhar a bonificação.

6.10.4.2. Caso a equipe original não possua nenhuma pessoa dentro do critério,

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

mas dentro de uma substituição passe a ter, a equipe não fará jus à bonificação.

6.11. Conforme as avaliações recebidas pela banca de avaliadores, os 10 projetos melhores pontuados serão classificados para o Hackathon do Complexo Theatro Municipal de São Paulo, considerando que:

I - Pelo menos 05 projetos classificados deverão ser de campi de instituições baseadas no município de São Paulo;

II - Os demais projetos poderão ser de campi de outros municípios brasileiros.

III – O critério de Aderência servirá como primeiro critério de desempate, sendo os itens Viabilidade e Inovação os itens subsequentes de desempate.

6.12. São critérios de desclassificação:

I - A não observância dos termos do presente edital.

II – Plágio ou infração de direitos intelectuais, autorais e de imagem.

6.13. Em caso de desistência ou substituição de algum participante da equipe, a o responsável pela equipe deverá comunicar o comitê do Hackathon que irá avaliar a aceitação da substituição ou não.

6.14. Havendo desclassificação ou desistência de alguma equipe, o comitê do evento poderá convidar outra equipe de acordo com a classificação na fase de pré-projeto.

6.15. Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzido no âmbito do presente Edital, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos, reivindicações ou ônus causados a terceiros, excluindo e indenizando o Comitê Organizador em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, plágio, imagem, voz e nome.

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

7. O HACKATHON (FASE 3)

7.1. Serão elegíveis para participar do Hackathon as equipes que forem classificadas entre as 10 primeiras colocadas e cumprirem os critérios de documentação, composição de equipe, comprovação de vínculo a uma IES e apresentação do pré-projeto até o prazo indicado pelo cronograma deste edital (29 de setembro, até às 23h59).

7.2. As equipes poderão ser avisadas sobre a eventual pendência de documentos dentro de seus processos de inscrição até as datas limites para cada fase.

7.3. O Hackathon será executado nos dias 15 e 16 de outubro de 2022, das 09h às 18h, de forma híbrida, nos seguintes termos:

7.3.1. Participação Presencial - O evento será realizado em São Paulo, na Praça das Artes do Complexo Theatro Municipal de São Paulo (Avenida São João, 281, Centro, 01035-000). Os projetos dos campi de instituições de ensino localizados no município de São Paulo deverão ter, obrigatoriamente, no mínimo três participantes de forma presencial durante os dois dias de evento, devendo obrigatoriamente os outros membros estarem online durante toda a programação.

7.3.2. Participação Remota - Os projetos dos campi das instituições de ensino localizados fora do município de São Paulo poderão participar de forma remota. Caso queiram participar presencialmente, deverão arcar com os custos de deslocamento, hospedagem e quaisquer outras despesas que a equipe venha a desembolsar durante a estadia em São Paulo para o evento.

7.4. É obrigatório que todos os membros participem de toda a programação, seja online ou presencialmente.

7.5. A plataforma online de realização do evento será comunicada aos participantes antes do evento pelo e-mail cadastrado no ato da inscrição. Qualquer instabilidade ou erro no endereço de e-mail informado será de responsabilidade da equipe, e o não recebimento não

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

poderá ser atribuído a qualquer título aos responsáveis pela realização do evento.

7.6. É necessário que os/as participantes tenham acesso à internet, computador, microfone e webcam para participação no evento de forma remota.

7.7. As programações das versões presencial e híbrida podem ser diferentes, de acordo com o que for adequado ou possível a partir da estrutura do evento.

7.8. As equipes selecionadas deverão desenvolver o documento de projeto de aplicação de sua pré-proposta durante o Hackathon.

7.9. O documento de projeto de aplicação deve conter:

I - Descrição minuciosa da linguagem de programação, framework, repositórios, metodologia, testes, e função dos participantes do time.

II - Descrição minuciosa das funcionalidades do app.

III - Apresentação de um cronograma de entrega da primeira versão funcional do app considerando 3 meses de trabalho.

IV - Apresentação da lista de recursos técnicos necessários para o desenvolvimento do app (infraestrutura, licenças etc.).

V - Apresentação de um protótipo navegável em ferramenta de UI/UX p.e. Figma.

7.10. O ANEXO C contém um documento de expectativas de funcionalidades que o documento de projeto pode conter.

7.11. Durante o Hackathon, as equipes terão acesso a atividades que problematizarão e enriquecerão suas propostas, o que pode ocorrer através de palestras, mentorias, sessões de debate e qualquer outro tipo de atividade que a comissão organizadora considerar interessante.

7.12. Casos específicos serão julgados pela comissão organizadora do evento.

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

8. CRITÉRIOS DE SELEÇÃO DA EQUIPE DESENVOLVEDORA VENCEDORA

8.1. A Banca de Seleção e Premiação será composta por no mínimo 05 (cinco) integrantes, dentre profissionais experientes e reconhecidos especialistas na área de cultura, tecnologia e inovação.

8.2. Os critérios de avaliação dos documentos de projeto serão:

I - Aderência do projeto ao escopo de atuação do TMSP – Até 02 pontos

II - Grau de inovação da proposta – Até 01 ponto

III - Viabilidade de execução da proposta - Até 03 pontos

IV - Proposta de Layout - Até 02 pontos

V - Proposta de Usabilidade – Até 02 pontos

8.3. Mais detalhes dos critérios de avaliação dos projetos serão apresentados às equipes classificadas.

8.4. Para determinar a equipe vencedora, será utilizado o somatório das notas dos avaliadores por quesitos. Exemplo: [nota final] = [quesito 1] + [quesito 2] + [quesito 3] + [quesito 4] + [quesito 5]

8.5. As notas serão divulgadas de forma consolidada por quesitos pela Banca de Seleção via e-mail cadastrado no momento da inscrição.

8.6. O critério de Viabilidade servirá como primeiro critério de desempate, sendo os itens Layout e Usabilidade os itens subsequentes de desempate.

9. ORÇAMENTO PARA DESENVOLVIMENTO DO APLICATIVO

9.1. A equipe vencedora do Hackathon receberá um orçamento de R\$ 150.000,00 (cento e cinquenta mil reais). O valor será dividido em parcelas, mediante as entregas acordadas entre

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

o Comitê Organizador do Hackathon e a equipe.

9.2. O pagamento da quantia será efetuado obedecendo os trâmites legais, de forma parcelada e de acordo com entregas do aplicativo, em até 10 dias úteis após a divulgação da equipe e projeto vencedor.

9.3. O valor será depositado em conta corrente indicada pela equipe. Não havendo qualquer responsabilidade acerca de pagamentos e repasses. A responsabilidade pelo recebimento cabe a equipe ou na pessoa do responsável indicado pela equipe previamente, não podendo ser atribuída aos responsáveis pelo evento qualquer responsabilidade pelos valores depositados na conta corrente indicada.

10. DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS E FIRMAÇÃO DA PARCERIA

10.1. A divulgação do resultado será realizada no dia 18 de outubro na página do site do Complexo Theatro Municipal de São Paulo,

10.2. A equipe vencedora terá até 02 dias úteis para demonstrar interesse na realização da proposta via termo assinado por todos os integrantes.

10.3. A equipe vencedora terá até 05 dias úteis para entregar o termo de cooperação assinado pela IES em que estão matriculados.

10.4. No caso de desistência ou da não localização de um selecionado, no prazo de 05 dias úteis, a banca examinará a possibilidade ou não, de convocação de um outro selecionado pelo time, para eventual caso de substituição.

10.5. No caso de desistência da primeira colocada, será convocada a próxima equipe com maior classificação, e assim sucessivamente, com prazos a serem seguidos indicados na publicação da mesma convocação.

11. DEVERES

11.1. É dever dos participantes:

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

I - Participar de todas as atividades do Hackathon respeitando o período determinado no cronograma;

III - Cada equipe deverá entregar apenas 1 (uma) solução ao final do Hackathon;

IV – Abster-se de usar dos dados que venham a ser eventualmente disponibilizados pela organização durante o evento para qualquer outro fim que não o estritamente definido neste edital, acarretando a imediata desclassificação do time a inobservância dessa regra;

V - Utilizar seus próprios recursos tecnológicos, assim como hardwares e softwares pessoais (computadores, celulares, conexão à internet etc.), sejam os participantes na modalidade remota ou presencial;

VII - Participantes do Hackathon que residem na capital de São Paulo deverão ter, no mínimo, 03 componentes presencialmente no evento.

11.2. Caberá aos professores de cada equipe:

I - Contribuir para a interface entre o Hackathon e a administração acadêmica da IES de origem.

II - Orientar a equipe para entrega do projeto durante o evento.

III - Identificar a necessidade de ajuda durante o processo de desenvolvimento do produto a ser entregue no evento do hackathon e solicitar ajuda do mentor quando for necessário.

IV - Participar integralmente do evento.

V - Comunicar ao comitê do hackathon a possível desistência de algum componente da equipe para substituição.

VI - Comprometer-se com os demais membros da equipe a cumprir todas as etapas do evento.

VII - No caso da equipe vencedora, comprometer-se com a entrega dos artefatos tecnológicos de acordo com o cronograma pactuado.

VIII – Professor buscar estrutura na IES.

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

11.3. Caberá ao Comitê Organizador:

I - Avaliar a substituição do participante e/ou equipe;

II - Assessorar as equipes durante o evento;

III - Coordenar a equipe de mentores e avaliadores;

IV - Fornecer uma programação equivalente para os grupos que participarem presencial e remotamente.

12. EQUIPAMENTOS

12.1. Os participantes devem dispor de seus próprios equipamentos para realização das atividades do Hackathon.

12.2. A responsabilidade pelo transporte e segurança de tais equipamentos, bem como a utilização dos mesmos durante todo evento, fica por conta de cada participante.

12.3. Quaisquer normas de segurança ou de identificação de equipamentos deverão ser rigorosamente seguidas pelos participantes.

13. SIGILO E CONFIDENCIALIDADE

13.1. O participante deverá manter o mais absoluto sigilo com relação a qualquer informação recebida em decorrência da participação no evento.

13.2. Da mesma forma, a organização se compromete, desde já, a manter sigilo total sobre todos os dados enviados pelos participantes.

13.3. O banco de dados gerado em função das inscrições será de inteira propriedade do comitê organizador, que poderá utilizá-lo, sem qualquer ônus, para fins lícitos, da forma que melhor lhe aprouver.

13.4. O participante autoriza a organização a divulgar seu nome e o título do projeto, tal qual informado na ficha de inscrição, para fins estatísticos e de divulgação dos resultados do

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

Hackathon.

13.5. Os participantes autorizam o Comitê Organizador, seus parceiros e patrocinadores a utilização de seus endereços eletrônicos, telefones e demais dados informados com o propósito de formação e atualização de cadastro, pesquisa, reforço de mídia publicitária e divulgação do Hackathon, nos limites da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais, Lei nº 13.709/2018, que regula as atividades de tratamento de dados pessoais.

13.6. É expressamente vedada a comercialização dos dados pessoais coletados em razão da participação neste Edital. 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.

14. REGRAS DE CONDUTA

14.1. O participante deve observar atentamente todas as instruções informadas pelo Comitê Organizador durante o Hackathon.

14.2. A inobservância das instruções poderá ocasionar o imediato cancelamento da inscrição do participante, seja antes ou durante o evento.

14.3. É absolutamente proibido o consumo de bebidas alcoólicas durante o evento, bem como a utilização indevida de quaisquer drogas ou medicamentos.

14.4. Durante o evento, qualquer atividade que seja considerada suspeita deverá ser imediatamente informada a qualquer dos membros da comissão organizadora do evento e/ou ao pessoal designado para a segurança.

14.5. O Comitê Organizador se compromete a promover uma comunidade respeitosa e livre de assédio para todos. Não será tolerada qualquer forma de assédios ou intimidações de qualquer participante, palestrantes, mentores, colaboradores, ou quaisquer membros da comunidade.

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

14.6. Por assédio entende-se sem limitação, comentários ofensivos, verbais ou eletrônicos, relacionados a características ou escolhas pessoais, origem racial, gênero, bem como comentários ou imagens sexuais, racistas, homofóbicas, transfóbicas ou discriminatórias de qualquer natureza em espaços públicos ou digitais, intimidação deliberada, bullying, perseguição, encaixo, fotografias ou gravações que gerem embaraço, interrupções reiteradas de palestras, bate-papos, reuniões eletrônicas, reuniões físicas ou outros eventos, contato físico inadequado ou atenção sexual indesejada.

14.7. Espera-se que os participantes cumpram imediatamente solicitações para descontinuar qualquer assédio ou comportamento de bullying.

14.8. Se um participante se engajar em comportamento de assédio, a coordenação do evento poderá tomar medidas que considere adequadas, desde alertas ao infrator até a vedação de sua participação em demais eventos organizados pela comunidade.

14.9. Eventuais incidentes ocorridos durante o evento, envolvendo quaisquer aspectos relativos a comportamento dos participantes e/ou descumprimento das instruções passadas pela organização serão resolvidos de forma soberana e irrecorrível pela própria equipe do Hackathon, exceto naquilo que ultrapasse a sua competência legal.

14.10. Deve ser seguido o código de conduta da Sustenidos, disponível em www.sustenidos.org.br.

15. RESPONSABILIDADE LIMITADA

15.1. A responsabilidade do Comitê Organizador é limitada à organização e execução do evento, na forma definida neste informativo.

15.2. O Comitê Organizador não será responsável por quaisquer prejuízos e danos sofridos pelos participantes, que não tenham sido provocados direta e culposamente pela mesma.

15.3. O Comitê Organizador não está habilitado a intervir, nem será responsabilizado,

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

por quaisquer fatos que ocorram fora do espaço designado ao evento e/ou que não guardem relação com este.

16. PROPRIEDADE INTELECTUAL

Todo título de propriedade intelectual gerado pelas equipes durante o Hackathon do Theatro Municipal de São Paulo, incluindo os códigos-fontes e/ou conteúdos e funcionalidades das soluções geradas por elas, pertencerão única e exclusivamente à Sustenidos Organização Social de Cultura. As equipes se comprometem, ainda, a não divulgar informações sobre as soluções a terceiros, nem fazer uso para fins semelhantes.

17. DO USO DA IMAGEM E VOZ

17.1. Os participantes, desde já, cedem, a título gratuito e de forma definitiva e irrevogável, à Sustenidos Organização Social de Cultura, os direitos de uso de suas imagens, som de suas vozes e direitos conexos decorrentes de sua participação neste Hackathon, autorizando a divulgação por quaisquer meios de publicação, seja em mídia impressa, eletrônica, digital ou virtual existente em território nacional, desde que vinculado ao presente evento, conforme o aceite no termo de responsabilidade no ato da primeira etapa de inscrição.

17.2. 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 voz.

18. DISPOSIÇÕES GERAIS

18.1. Quaisquer dúvidas, divergências ou situações não previstas neste Edital serão julgadas e decididas, de forma soberana e irrecorrível, pela organização do evento.

18.2. A participação neste Edital, através da efetivação da inscrição implicam o conhecimento e total aceitação deste Regulamento.

18.3. Este Edital poderá ser suspenso, adiado ou cancelado por qualquer razão, desde

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

que devidamente motivado.

18.4. Nenhuma das disposições deste regulamento gera qualquer direito ou expectativa de direito ao participante, com referência a qualquer objeto

18.5. A relação entre o participante e o Comitê Organizador estará sempre, e em qualquer hipótese, sujeita à legislação brasileira e as partes elegem o Foro da Cidade de São Paulo como competente, com exclusão de qualquer outro foro, por mais privilegiado que seja, para dirimir eventuais controvérsias oriundas deste Regulamento.

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

Lista de anexos

ANEXO A – Termo individual de interesse em participar do projeto

ANEXO B - Termo de Ciência da IES

ANEXO C - Termo de Autorização Não Onerosa de Uso de Imagem e Dados Pessoais

ANEXO D - Termo de Sigilo e Confidencialidade

ANEXO E - Termo de Cessão Não Onerosa de Cessão de Direitos Patrimoniais;

ANEXO F - EXPECTATIVAS DE ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS E REFERÊNCIAS

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

ANEXO A - TERMO DE COMPROMISSO DE PARTICIPAÇÃO

Pelo presente instrumento, o Autorizador abaixo qualificado e assinado, autoriza a inclusão do seu nome na qualidade de participante no “Hackathon do Complexo Theatro Municipal de São Paulo” regulamentado pelo Edital _____ de _____ de 2022, declarando expressamente que leu, compreendeu e concorda integralmente com os termos e condições do Edital.

Nome:

RG:

CPF:

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

ANEXO B - Termo de Ciência da IES

Pelo presente instrumento, o Declarante abaixo qualificado e assinado, declare-se ciente da participação do () discente () docente do curso de _____ da _____ no “Hackathon do Complexo Theatro Municipal de São Paulo” regulamentado pelo Edital Hackathon para Desenvolvimento do Aplicativo do Complexo Theatro Municipal de São Paulo _____, _____ de _____ de 2022.

Nome:

RG:

CPF:

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

ANEXO C - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, SOM E DADOS PESSOAIS

Pelo presente instrumento, o Autorizador abaixo qualificado e assinado, autoriza o Comitê Organizador a fazer o tratamento de todos os dados pessoais fornecidos no momento da inscrição e utilizar, gratuitamente, as imagens decorrentes de sua participação no “Hackathon do Complexo Theatro Municipal de São Paulo”, de acordo com o que a seguir se estabelece:

1. A presente autorização é dada de forma a permitir a utilização pelo Comitê Organizador, gratuitamente, em número ilimitado de vezes, da imagem do Autorizador no material de divulgação (impressa, virtual e audiovisual) institucional.
2. O Comitê Organizador fica plenamente capacitado a reproduzir, publicar e ceder, no Brasil e no exterior, sob qualquer forma de suporte de material existente ou que venha a ser criado, as produções que contenham a imagem do Autorizador.
3. O Autorizador declara que firma a presente autorização gratuitamente.
4. O Autorizador declara autorizar expressamente o Comitê Organizador a fazer o tratamento de todos os dados pessoais fornecidos no momento da sua inscrição, exclusivamente para fins lícitos (inclusive e especialmente para relacionamento e envio de informações sobre o evento e/ou de outras ações relacionadas ao objeto deste), e declara estar ciente que os dados poderão ser compartilhados com os parceiros e patrocinadores do Hackathon do Complexo Theatro Municipal de São Paulo cuja relação consta no site deste, pelo prazo de 05 (cinco) anos, sem o direito de obter o reconhecimento, compensação ou remuneração de qualquer espécie para tal uso.
6. Fica eleito o Foro da Cidade de São Paulo, como o único competente para dirimir quaisquer dúvidas oriundas do presente instrumento com renúncia expressa de qualquer outro, por mais privilegiado que seja.

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

7. Por ser esta a expressão de vontade do Autorizador, nada terá este a reclamar a título de direitos conexos a imagem e voz ou qualquer outro.

Nome:

RG:

CPF:

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

COMPLEXO



**THEATRO
MUNICIPAL**

 **PRAÇA
DAS ARTES**

 **THEATRO
MUNICIPAL**

 **CENTRAL
TÉCNICA**

REALIZAÇÃO

SUSTENIDOS
ORGANIZAÇÃO SOCIAL DE CULTURA

ANEXO D - TERMO DE SIGILO E CONFIDENCIALIDADE

Pelo presente instrumento, o Participante abaixo qualificado e assinado, assume o compromisso de manter confidencialidade e sigilo sobre todas as informações técnicas e outras a que tiver acesso durante participação no “Hackathon do Complexo Theatro Municipal de São Paulo”, nos seguintes termos:

1. Não utilizar as informações confidenciais a que tiver acesso, para gerar benefício próprio exclusivo ou unilateral, presente ou futuro, ou para o uso de terceiros;
2. Não efetuar nenhuma espécie de gravação ou cópia da documentação confidencial a que tiver acesso, incluindo os datasets disponibilizados no evento;
3. Não se apropriar de material confidencial ou sigiloso da tecnologia que venha a estar disponível;
4. Não repassar o conhecimento das informações confidenciais, responsabilizando-se por todas as pessoas que vierem a ter acesso às informações por seu intermédio e obrigando-se, assim, a ressarcir a ocorrência de qualquer dano ou prejuízo oriundo de eventual quebra de sigilo das informações fornecidas;
5. Para os fins deste Termo, entende-se por informação confidencial toda informação revelada sob a forma escrita, verbal ou por quaisquer outros meios, que inclui o conteúdo constante de dados digitais, desenhos, relatórios, estudos, materiais, produtos, tecnologia, programas de computador, especificações, manuais, planos de negócio, informações financeiras, e outras

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

informações submetidas oralmente, por escrito ou qualquer outro tipo de mídia, bem como questões relativas a negócios revelados durante a participação no “Hackathon do Complexo Theatro Municipal de São Paulo”;

6. A vigência da obrigação de confidencialidade e sigilo, assumida por meio deste Termo, só poderá ser quebrada mediante autorização por escrito, concedida ao Participante pela Fundação Theatro Municipal de São Paulo;

7. Este instrumento obriga as participantes do “Hackathon do Complexo Theatro Municipal de São Paulo”, assim como seus herdeiros e sucessores;

8. Fica eleito o Foro da Cidade de São Paulo, como o único competente para dirimir quaisquer dúvidas oriundas do presente instrumento com renúncia expressa de qualquer outro, por mais privilegiado que seja.

9. Pelo não cumprimento do presente Termo de Confidencialidade e Sigilo, fica ciente de todas as sanções judiciais que poderão advir.

Nome:

RG:

CPF:

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

ANEXO E- TERMO DE CESSÃO NÃO ONEROSA DE DIREITOS PATRIMONIAIS

Pelo presente instrumento, o Cedente abaixo qualificado e assinado, concedo gratuitamente à Sustenidos, os direitos de propriedade intelectual e os direitos patrimoniais dos trabalhos desenvolvidos durante o “Hackathon do Complexo Theatro Municipal de São Paulo”, para utilização no âmbito do Contrato de Gestão nº 02/FTMSP/2021 para fins institucionais, nos seguintes termos:

1. Com a presente cessão, a Sustenidos está autorizada a conferir aos trabalhos produzidos no “Hackathon do Complexo Theatro Municipal de São Paulo” as mais variadas modalidades de utilização, fruição e disposição, desde que para fins institucionais, podendo alterá-los, derivá-los, desenvolvê-los, integrá-los a outro programa, reproduzi-los e citá-los para fins didáticos.
2. Os trabalhos poderão ser reproduzidos, integral ou parcialmente, por todas as modalidades que julgar adequadas, e em quaisquer formatos, bem como impressos, inseridos ou veiculados em quaisquer materiais de suporte físico ou eletrônico, incluindo, mas não se limitando a publicações, revistas, periódicos, folhetos, folders e em qualquer material de propaganda e publicidade, palestras, fitas ou outros suportes para gravação de imagens e dados, CD-Roms, cartazes páginas, sites ou blogs na internet, ou em qualquer outro meio de divulgação, seja ele físico ou digital, conhecido hoje ou que se desenvolva no futuro, para fins promocionais, institucionais.

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

3. O Cedente declara que os códigos-fonte desenvolvidos durante o evento não infringirão direitos de terceiros nem incorrerão em plágio, sob pena de responsabilização por violação de direitos de terceiros, nas esferas cível e penal, bem como por descumprimento das normas constantes neste Regulamento.
4. Este instrumento obriga as participantes do “Hackathon do Complexo Theatro Municipal de São Paulo”, assim como seus herdeiros e sucessores.
5. Fica eleito Foro da Cidade de São Paulo, como o único competente para dirimir quaisquer dúvidas oriundas do presente instrumento com renúncia expressa de qualquer outro, por mais privilegiado que seja.
6. Por ser esta a expressão de vontade do Cedente, nada terá este a reclamar a título de direitos patrimoniais dos trabalhos desenvolvidos durante o “Hackathon do Complexo Theatro Municipal de São Paulo”.

Nome:

RG:

CPF:

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

ANEXO F- Especificação técnica para entrega do projeto no evento

Expectativa / objetivo do evento

Protótipo de um aplicativo em uma ferramenta de design, como, por exemplo, o figma, atendendo as necessidades e especificações abaixo:

Público-alvo:

- Público que frequenta visitas guiadas e educativas do Complexo Theatro Municipal de São Paulo, incluindo visitas para crianças, pré-adolescentes e adolescentes que realizam o percurso das visitas educativas no Theatro Municipal de São Paulo;
- Participantes do percurso das visitas educativas, no geral no Theatro Municipal de São Paulo;
- Audiência que tem interesse em pesquisa e acervo do Theatro Municipal de São Paulo
- Assinantes no Theatro Municipal de São Paulo, que frequentam a Temporada de Óperas e da Orquestra Sinfônica Municipal;
- Frequentadores dos espetáculos, que adquirem ingressos online e off-line.

Possíveis funcionalidades

- Realidade aumentada e versões 3D do prédio Theatro Municipal de São Paulo e Praça das Artes;
- Audioguia, com geolocalização, e outras funções de acessibilidade;
- Acompanhamento e informações sobre o percurso;
- Informações sobre a história do Theatro Municipal de São Paulo e acervo;
- Notificações push;
- Biblioteca para acesso de publicações.

Funcionalidades sugeridas

Apresentamos algumas funcionalidades básicas que deverão ser apresentadas no projeto, mas

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

não devem ser limitadas. É importante destacar que outras funcionalidades devem ser apresentadas como características de inovação, permitindo mais engajamentos e atratividade aos usuários do Theatro Municipal de São Paulo.

- Informações sobre visitas guiadas e educativas, bem como acesso a ingressos
- Leitura de QRCode para identificação de espaços, obra de artes, acervo do Complexo Theatro Municipal de São Paulo durante visitas guiadas;
- Informações sobre a Programação do Theatro, conectando com o site do Complexo Theatro Municipal de São Paulo;
- Espaço para publicação ou leitura de conteúdo sobre os temas dos espetáculos e programações;
- Link de acesso ao site de compra de ingressos e acesso ingressos adquiridos;
- Funções de acessibilidade;
- Conexão com redes sociais para compartilhamento de conteúdos;
- Notificações

Detalhamento da entrega

1. Descrever minuciosamente a linguagem, framework, repositórios, metodologia, testes, e função dos participantes do time.
2. Descrever minuciosamente as funcionalidades do app
3. Apresentar um cronograma de entrega do app considerando 3 meses de trabalho.
4. Apresentar lista de recursos técnicos necessários para o desenvolvimento do app (infraestrutura, licenças etc.)

Referências

Apresentamos alguns aplicativos e site que poderão servir de referência para o desenvolvimento do projeto.

Opera Theatre of Saint Louis	https://opera-stl.org/
Glypheo	http://www.glypheo.com/
Opéra de Lausanne app	https://www.opera-lausanne.ch/en/opera-de-lausanne-app/

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP

Le Château de Versailles	https://www.chateauversailles.fr/
---------------------------------	---

Links importantes:

Ferramenta de design

Kit de ferramentas de design digital para criação de aplicativos, com ampla variedade de símbolos de design que podem ser reutilizados e compartilhados com a comunidade de design.

<https://www.sketch.com/>

<https://www.figma.com/>

<https://marvelapp.com/>

Tutoriais

Lista de tutoriais que poderão auxiliar o desenvolvimento técnico e funcional do app

Layout – https://www.youtube.com/watch?v=KBh_fSUG7hY

Figma – <https://www.youtube.com/watch?v=oGD4ixajvs8&list=PLwgL9IEA0PxXzmOu0crRi9I6PT46nqtI9>

Como criar um app - <https://www.youtube.com/watch?v=7qUZmH0jC4w>

Tecnologias para app - <https://www.youtube.com/watch?v=DaSJ7tIGnQs>

Praça Ramos de Azevedo, s/n — República | CEP: 01037-10 | São Paulo/SP