

EDITAL - HACKATHON TJMA

Este regulamento contém as informações a respeito do evento e todas as regras aplicáveis ao Hackathon do Poder Judiciário do Estado do Maranhão (PJMA), denominado **Hackathon TJMA**. Colocamos à disposição dos candidatos e futuros participantes, para entendimento e direcionamento de toda realização do evento. Portanto, os candidatos/participantes, no ato de seu cadastro e inscrição, aderem integralmente a todas as suas disposições, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento.

1. OBJETIVO DO EVENTO

1.1. O Hackathon TJMA tem como desafio “**COMO MELHORAR O ACESSO À JUSTIÇA DO CIDADÃO E DA CIDADÃ MARANHENSE?**”

Seguem algumas orientações para que você e sua equipe consigam desenvolver as soluções:

Descrição do Desafio:

Em 2019, o Maranhão atingiu o maior percentual de pessoas sem instrução: 16,6% da população com 25 anos ou mais de idade nunca frequentou a escola ou possui o curso de ensino fundamental incompleto.

O Maranhão também ficou entre os últimos estados brasileiros no ranking de acesso à Internet: apenas 67,4% da população maranhense utilizou a Internet naquele ano.

Os dados refletem a imensa dificuldade de grande parte da população ao acesso à educação e à internet no Maranhão. Consequentemente, há impedimentos em diversos níveis que são obstáculos ao acesso à Justiça e aos seus serviços prestados, seja no ambiente presencial e/ou no digital.

No que diz respeito à prestação jurisdicional no âmbito digital, com a pandemia e as alterações que ela acarretou, o Judiciário brasileiro instituiu o Juízo 100% Digital, por meio da Resolução nº 345/2020 do Conselho Nacional de Justiça (CNJ). O objetivo do Juízo 100% Digital é tornar o Poder Judiciário acessível a todos os jurisdicionados, sem que seja necessária estrutura física para suporte e atendimento.

Ao trazer novas tecnologias com o fim de dar maior eficiência à prestação jurisdicional, o Poder Judiciário também entendeu que precisaria elaborar estratégias inclusivas para atingir a população que têm dificuldades no acesso à educação e à internet, levando em conta aqueles que não têm meios para acompanhar essa modernização.

A exemplo disso, a Resolução CNJ nº. 101/2021 recomenda aos tribunais brasileiros a adoção de medidas específicas com o fim de garantir o acesso à Justiça aos excluídos digitais.

O acesso à Justiça – em todas as suas esferas e meios – é uma preocupação latente e contínua deste Tribunal, que busca constantemente melhorar a experiência do usuário no âmbito do Poder Judiciário do Estado do Maranhão, incluindo-se aqui os cartórios extrajudiciais e serviços notariais e registrais, garantindo, assim, a Justiça a todos, independente do ambiente físico ou digital.

1.2. 1.2 As soluções podem ser tecnológicas ou não. Todas as soluções devem conter informações concisas sobre o desenvolvimento do projeto (problema, público-alvo, solução, o porquê, como implementar e o plano inicial de implantação do projeto).

2. DA DATA E DO FORMATO

2.1. O Hackathon TJMA, acontecerá entre os dias **8 e 10 de abril de 2022**, de forma remota, com a utilização da plataforma de Desafios e Experiências Exponencias do Judiciário Exponencial, DEX2 (<https://jedex2.com/app-login/>), e da plataforma de comunicação denominada Discord (<https://discord.com>), e incluirá atividades síncronas como palestras, mentorias e dinâmicas de interação entre os participantes.

3. DA PARTICIPAÇÃO

3.1. O evento é aberto ao público e destina-se a cidadãos brasileiros e estrangeiros registrados no Cadastro de Pessoas Físicas - CPF e em situação regular no país, a partir de 18 anos de idade.

3.1.1. O público-alvo preferencial do presente edital são pessoas com conhecimentos nas áreas de ciência de dados, programação e desenvolvimento, direito, negócios, gestão, economia, administração pública, comunicação social (jornalismo, relações públicas, rádio e TV, marketing, publicidade e demais habilitações), design gráfico e engenharia.

3.1.2. Os participantes serão convidados a manifestar suas áreas de conhecimento durante o processo de inscrição, com o objetivo de contribuir para a formação adequada de equipes.

3.1.3. É permitida *somente* 1 (uma) inscrição por CPF.

3.2. As inscrições serão gratuitas e poderão ser realizadas pelos participantes através do link <https://hackathon-tjma.jedex2.com>, o qual levará o participante à plataforma de Desafios e Experiências Exponenciais www.jedex2.com, das 00h00min (horário de Brasília) de 14/03/2022 até às 12h00min (horário de Brasília) de 06/04/2022. Não serão aceitas inscrições realizadas fora desse período, assim como os Organizadores não se responsabilizarão por eventuais falhas, erros ou indisponibilidade do site que impossibilitem a inscrição dos participantes.

3.3. Os interessados em participar do Hackathon TJMA precisam formar times de 3 (três) a 5 (cinco) integrantes.

3.3.1. O time deverá ter entre seus integrantes, pelo menos, 1 (um/a) servidor(a) do PJMA.

3.4. No que se refere à formação das equipes:

a) A Comissão Organizadora será responsável por organizar e liderar o processo de formação de equipes incompletas e da inclusão de participantes ainda sem equipe.

3.5. Cada equipe será composta, *preferencialmente* (não obrigatório), por pessoas das áreas de:

- a) Negócio/Gestão; ou
- b) Comunicação Social; ou
- c) UX/Designer; ou
- d) Desenvolvedor; ou
- e) Área jurídica (estudante de direito, bacharel, advogado ou servidor do judiciário).

3.6. Caberá a pessoa participante se responsabilizar por todas eventuais necessidades para participar do evento.

3.7. **Mentores e Jurados** não poderão se inscrever como participantes do Hackathon TJMA, sendo seu cadastro automaticamente excluído da base de participantes.

4. DADOS UTILIZADOS

4.1. Na **live de abertura do Hackathon TJMA**, que acontecerá no dia **8 de abril, às 19h**, no canal oficial do Judiciário Exponencial no YouTube, com transmissão simultânea no canal oficial do TJMA (youtube/tjmaoficial), serão detalhados os desafios e apresentadas as ferramentas disponíveis (APIs/Dados), além de conteúdos de suporte aos participantes da maratona.

4.2. Outras bases de dados públicas poderão ser utilizadas, desde que estas sejam legais, não violem direitos de terceiros e em conjunto com as informações do Tribunal.

5. COMISSÃO JULGADORA

5.1. Os trabalhos apresentados serão examinados por uma Comissão Julgadora, composta por até 7 (sete) membros a serem escolhidos pela equipe Organizadora, provenientes ou não de diversos segmentos relacionados à temática do evento.

5.2. Estão impedidos de participar do Concurso, os membros da Comissão Julgadora, bem como seus parentes em linha reta, colateral ou afim, até o terceiro grau.

6. DA SUBMISSÃO DE PROJETOS

6.1. A submissão de projetos do Hackathon TJMA deverá acontecer pela Plataforma Dex2 <https://jedex2.com/app-login/> até 23h59 (horário de Brasília) do dia 10/04/2022 (DOMINGO) da seguinte forma:

6.2. A submissão **Entrega Final** consiste na entrega de:

- a) **Video Pitch:** Link do vídeo no YouTube de até 3 minutos na estrutura de um pitch reforçando problema, solução e tecnologia utilizada. Os vídeos com mais de 3 minutos não serão aceitos e causam a desclassificação imediata da equipe. O Vídeo só deve ser disponibilizado no Youtube, com o link do mesmo sendo enviado no momento da submissão do

projeto no (<https://jedex2.com/app-login/>). O vídeo deve ser postado como 'Público' ou 'Não listado'.

- b) **Vídeo Demo:** Link do vídeo no YouTube de até 60 segundos gravando a tela e navegação da solução desenvolvida, neste vídeo não podem ser utilizadas ferramentas de prototipação que não apresentem código desenvolvido. Os vídeos com mais de 60 segundos não serão aceitos e causam a desclassificação imediata da equipe. O Vídeo só deve ser disponibilizado no Youtube, com o link do mesmo sendo enviado na Plataforma DEX2 (<https://jedex2.com/app-login/>). O vídeo deve ser postado como 'Público' ou 'Não listado'. (opcional)
- c) **Apresentação:** No formato de slides, com estrutura de pitch contendo informações sobre o problema, sobre a solução e tecnologias utilizadas, pode-se utilizar desse material para trazer informações de mercado e *roadmap* futuro da solução desenvolvida. (Obrigatório utilizar formato .pdf e é recomendado o formato de 10 slides).
- d) **Link público do repositório:** Disponibilizar em repositório do github. Caso a solução utilize mais de um repositório, enviar o link de todos (limitado a 3 links no máximo). Cada link deve ter um arquivo *Read* com informações sobre o projeto. Recomendamos seguir as boas práticas com os *commits* vide: <https://www.conventionalcommits.org/en/v1.0.0-beta.2/> (opcional)
- e) **Link da solução:** Caso a solução desenvolvida esteja hospedada em um link, este pode ser disponibilizado, porém não faz parte do escopo de avaliação navegar na solução. A solução precisa ser claramente apresentada no vídeo de demonstração, item b desta cláusula. (Item opcional)

6.3. O total de links disponibilizados na Entrega Final não pode ser superior a sete, sendo:

- a) 1 (um) vídeo pitch;
- b) 1 (um) vídeo demo; (opcional)
- c) 1 (um) .pdf de Apresentação;
- d) 1 a 3 (um a três) links de repositório público; (opcional) e
- e) 1 (um) link da solução (opcional)



Os links não podem ser diferentes dos descritos no item 7.1 deste regulamento em hipótese alguma. Caso isso ocorra, o projeto e a equipe será imediatamente desclassificada, sem direito a contestação.

6.4. Caso a solução seja tecnológica, os participantes deverão deixar a solução disponível para testes e fornecer todas as informações necessárias para a avaliação da solução, incluindo senhas, usuários e quaisquer outros recursos necessários à sua execução, devendo ser informados todos os procedimentos para sua instalação.

6.5. Ainda no caso de solução tecnológica (github), a partir da data limite de submissão das propostas de soluções, **é vedada qualquer alteração em seu conteúdo**, sob pena de desclassificação dos concorrentes.

7. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

7.1. No período de **11/04/2022 a 14/04/2022**, a equipe de avaliadores fará a análise/avaliação para validar as soluções tecnológicas que foram desenvolvidas pelas equipes para definição dos times vencedores de cada desafio. A divulgação dos vencedores será realizada pelo canal oficial Youtube do Judiciário Exponencial, co-organizadora do desafio no dia 14/04/2022 às 19h (BSB), com transmissão simultânea no youtube/tjmaoficial.

7.1.1. Ressalta-se que os avaliadores são profissionais especializados e capacitados especialmente selecionados para atuar de forma isenta na avaliação dos participantes.

7.1.2. Para referida análise, serão avaliados os seguintes pontos:

a) **Criatividade e originalidade:** O quão o projeto apresentado demonstra originalidade e criatividade, não apresentando apenas uma cópia de outras soluções já existentes em diferentes segmentos;

b) **Uso de técnicas:** Será avaliada a correta aplicação das técnicas de análise e modelagem empregadas na solução do problema, de modo que o olhar para os dados deve possuir validade estatística, eventuais modelos devem possuir avaliação e testes consistentes, e todo e qualquer resultado produzido pelo time deve ser capaz de ser reproduzido novamente e explicado pelo time no dia da apresentação.

c) **Aplicabilidade e viabilidade:** O quão o projeto apresentado demonstra potencial para solucionar os problemas atinentes ao desafio proposto; É

importante que o trabalho seja acompanhado de um estudo que demonstre sua viabilidade e impacto na sociedade para confirmar sua real aplicabilidade nos desafios do tema e no momento que estamos vivendo.

d) **Qualidade de protótipo:** O protótipo apresentado deve ser funcional e consistente, sendo possível rodar as soluções na frente dos jurados.

e) **Inovação:** O projeto precisa responder positivamente às perguntas: A solução é inovadora, seja em termos de tecnologia ou modelo de projeto? O projeto aborda o problema de uma maneira diferente?

7.1.2.1. No caso de empate, o critério que definirá quem será o ganhador será: o grau de **aplicabilidade**. Caso persista o empate, será aplicado um segundo critério: a qualidade e o nível de desenvolvimento do protótipo funcional. Se, ainda assim persistir o empate, como próximo critério, será considerado: o foco no usuário.

8. DA PREMIAÇÃO

8.1. A organização do evento poderá ou não fornecer premiação, financeira e não-financeira, para os vencedores conforme negociação com seus parceiros.

8.2. Durante o evento poderá haver a distribuição de brindes ou cupons de desconto durante a programação.

8.3. A organização do evento não se responsabiliza pelo rateio ou qualquer outro critério de divisão do prêmio entre os integrantes da equipe, caso necessário.

8.4. A premiação, caso haja, será divulgada na cerimônia de abertura do Hackathon TJMA. No dia 8 de abril de 2022, às 19h (horário de Brasília), de acordo com a programação do evento.

8.5. Os prêmios, se houver, serão entregues em até 30 dias úteis após a data de 14/04/2022, sem qualquer ônus aos contemplados;

8.6. Todos os reconhecimentos oferecidos são pessoais e intransferíveis.

8.7. Possibilidade de desafio da marca: no formato de *quiz* organizado pelas empresas patrocinadoras, com perguntas sobre temas diversos, com participação opcional e de forma online. Serão oferecidos prêmios aos

ganhadores que são de responsabilidade destes patrocinadores os produtos e entrega dos mesmos.

9. COMUNICAÇÃO

9.1. Em todas as etapas do Evento, a comunicação será feita com os participantes inscritos e selecionados por meios eletrônicos, a saber, pelo e-mail e pela Plataforma DEX2 (<https://jedex2.com/app-login/>) sendo certo que os participantes são responsáveis por manter seus dados atualizados.

9.2. Os participantes inscritos são responsáveis por acompanhar a programação, os resultados e eventuais alterações do Hackathon TJMA.

9.3. Solicita-se a desabilitação de AntiSpam que possam barrar as comunicações sobre o Evento, que deverão chegar por meio do domínio “@tjma,” “@jedex2” ou “@judiciarioexponencial”. Não será possível alegar a falta de conhecimento sobre informações e/ou sobre resultados do Evento.

9.4. Solicitamos o número do contato telefônico no intuito de contatar as equipes vencedoras, apenas.

10. DISPOSIÇÕES GERAIS

10.1. No que se refere à salvaguarda dos direitos de propriedade intelectual, essa é de responsabilidade única, exclusiva e intransferível dos participantes (membros que integram as próprias equipes que desenvolveram as soluções tecnológicas), cabendo apenas a eles próprios eventuais registros para a proteção dos seus direitos nos órgãos competentes.

10.2. Os participantes reconhecem e consentem que haverá a coleta, armazenamento e outros tratamentos necessários dos seus dados pessoais e pessoais sensíveis, bem como o compartilhamento destes e de sua imagem junto ao PJMA, ao Judiciário Exponencial e eventuais Parceiros no Brasil para o cumprimento das obrigações decorrentes do Desafio, para o cumprimento de obrigações legais e para o exercício regular de direitos do PJMA, durante a vigência deste Desafio e posteriormente, pelos prazos exigidos por lei e de acordo com as regras de retenção de dados do PJMA.

10.3. 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 os organizadores, em caso de demanda judicial ou extrajudicial

intentada por terceiros, sob qualquer alegação relacionada à violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

10.4. Os organizadores não se responsabilizam pelo uso de base de dados públicos e/ou privados de terceiros pelos participantes do Hackathon TJMA.

10.5. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá este Hackathon TJMA, além do desrespeito ao presente Regulamento, serão analisadas e julgadas pelos organizadores, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante, decisão essa irreversível.

10.6. Não serão aceitas soluções copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação do respectivo participante.

10.7. Ao participar do hackathon, o participante concede aos seus organizadores e seus patrocinadores direito e licença irrevogável, não exclusivo, com o direito de discutir, divulgar, comercializar e exibir o conteúdo derivado ou relacionado ao evento ("Conteúdo de Marketing"), bem como distribuir e usar esse Conteúdo de Marketing para fins promocionais e de publicidade. O participante entende e concorda que não receberá qualquer tipo de pagamento, retribuição ou favorecimento financeiro, mantendo os devidos créditos pelo uso da sua imagem.

10.8. As decisões dos integrantes da banca julgadora no que tange à seleção e à premiação das equipes participantes, além das decisões que os organizadores venham a dirimir, serão soberanas e irreversíveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

10.9. Este Regulamento estará disponível no LP do Hackathon TJMA <https://hackathon-tjma.jedex2.com> e poderá ser alterado pelos organizadores sempre que necessário.

10.10. O Hackathon TJMA, tem finalidade *exclusiva* de promover, reconhecer e divulgar as soluções desenvolvidas pela comunidade que tenham potencial inovador, não possuindo caráter comercial, não estando condicionada, em hipótese alguma, à sorte, nem objetivando resultados financeiros, e não implica em qualquer ônus de qualquer natureza para os participantes inscritos e para os premiados ao final do Evento, além de não vincular a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou de serviços de sua equipe organizadora ou dos parceiros.

10.11. Os Organizadores, a seu exclusivo critério, poderão, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste Regulamento mediante comunicação na LP do Hackathon <https://hackathon-tjma.jedex2.com>.

10.12. O Hackathon TJMA poderá ser interrompido, alterado ou suspenso, por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de Internet, com servidores, entre outros, não sendo devida qualquer indenização ou compensação aos participantes e/ou aos eventuais terceiros. Os organizadores envidarão, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao Hackathon TJMA, e tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de realização do mesmo.

10.13. A participação neste Evento sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste Regulamento. Dessa forma, os participantes, no ato de seu cadastro / inscrição aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, possuem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste Regulamento.

10.14. Os organizadores não se responsabilizarão por eventuais prejuízos que os participantes possam ter, oriundos da participação no Desafio, do resgate do prêmio, ou ainda, de situações que estejam fora do controle dos organizadores, contanto que não fique demonstrada a responsabilidade da empresa. Em caráter meramente exemplificativo, citam-se as seguintes situações:

10.14.1. Por qualquer impedimento do participante em se conectar à internet, não garantindo o acesso ininterrupto ou livre de erros à internet e ao site do desafio;

10.14.2. Oscilações, interrupções, falhas de transmissão dos serviços de internet;

10.14.3. Por danos de qualquer espécie causados em virtude de acesso ao site ou por impossibilidade de acessá-lo;

10.14.4. Por perda de dados, falhas e informações relativas ao uso do sistema, por falhas ou interrupções na internet, e ainda, por fraudes ou prejuízos ocasionados pela quebra de sigilo por parte do participante e em relação a seu login;

10.14.5. Por cadastros extraviados, atrasados, enviados erroneamente, incompletos, incorretos, inválidos ou imprecisos; ou,

10.14.6. Por e-mails cadastrados errados, que possuam bloqueio de SPAM ou do servidor.

10.15. Os casos omissos não previstos neste Regulamento serão julgados pelos Organizadores.

10.16. Esta ação independe de qualquer modalidade de sorteio, vale-brinde, concurso ou operação assemelhada, não estando, portanto, sujeita à autorização prévia estabelecida no artigo 1º da Lei Federal 5.768/71, beneficiando indistintamente a todos os que cumprirem ao disposto neste Regulamento.

