

**EDITAL IPLANRIO 001/2024****I EDITAL DO CONCURSO INTERNO DE  
INOVAÇÃO DE IPLANRIO - I HACKIPLAN**

**A EMPRESA MUNICIPAL DE INFORMÁTICA - IplanRio**, tem o prazer de convidar seus colaboradores a embarcarem em uma jornada de inovação e colaboração no **I HACKIPLAN**, um hackathon focado em soluções de Inteligência Artificial (IA) para aplicação em Desafio Tecnológico. O evento congregará equipes multidisciplinares, compostas por servidores da IplanRio, que em equipes, unirão esforços para enfrentar o desafio a ser apresentado conforme cronograma.

**1. Objetivo do Concurso**

O Concurso Interno de Inovação tem como objetivo incentivar a criatividade e a colaboração entre os funcionários da empresa, promovendo o desenvolvimento de soluções inovadoras de IA e de baixo custo que tragam impacto positivo em toda a organização, para o desafio tecnológico específico. Objetiva também a incorporação ou adoção, por parte da IplanRio, das soluções desenvolvidas, visando a melhoria na qualidade dos serviços.

Para fins desta Seleção Pública, entende-se por Inteligência Artificial: tecnologia que simula, por meio de algoritmos computacionais, mecanismos avançados de cognição e suporte à decisão baseado em grandes volumes de informação. Seu funcionamento alicerça-se em outras tecnologias como Machine Learning, que consiste no reconhecimento de padrões a partir da análise de grandes conjuntos de dados, permitindo a construção de resultados de forma autônoma a partir desse aprendizado, mesmo sem estar formalmente programado para este fim; Deep Learning, um subconjunto de Machine Learning que consiste no uso de algoritmos complexos para estruturação hierárquica de dados não lineares utilizando técnicas de redes neurais; Big Data Analytics, que consiste na análise de grandes bases de dados construindo análises descritivas ou preditivas; Processamento de Linguagem Natural, a qual envolve um mix de todas as tecnologias anteriores permitindo que agentes autônomos sejam capazes de receber e processar comandos e informações em linguagem natural; e Visão Computacional, que é a capacidade de reconhecer padrões visuais e de automatizar tarefas com base na detecção de imagens, objetos, pessoas ou quaisquer dados multidimensionais.

Considera-se inovação a introdução de novidade ou aperfeiçoamento no ambiente produtivo e social que resulte em novos produtos, serviços ou processos ou que compreenda a agregação de novas funcionalidades ou características a produto, serviço ou processo já existente que possa resultar em melhorias e em efetivo ganho de qualidade ou desempenho. (art. 2º, inciso IV, lei 10.973/04).

## **2. Do Desafio Tecnológico**

Será objeto deste edital o desafio tecnológico que terá a IA como tecnologia a ser utilizada para solucionar o problema.

O desafio tecnológico será identificado com base nos temas-problemas apontados pelas diretorias da IplanRio, em rodadas de descobertas a serem conduzidas pela Comissão organizadora deste concurso.

No **Anexo 1** deste Edital será apresentado o detalhamento do Desafio Tecnológico, com a descrição da problemática, da expectativa de aplicação de IA, o que se espera da solução, dentre outros fatores.

No **Anexo 2** deste Edital apresenta-se as diretrizes gerais de tecnologias da informação e comunicação; elementos relativos ao ambiente computacional; e elementos de segurança da informação e privacidade que deverão ser observados pela(s) equipe(s).

A IplanRio promoverá encontro com as equipes para apresentação e detalhamento do Desafio Tecnológico, de modo a facilitar o entendimento pelas equipes sobre o problema, os requisitos de TIC, e demais elementos.

## **3. Participação**

Podem participar todos os colaboradores que estejam com seus contratos ativos.

Será admitido, a título de apoio e para enriquecer a diversidade de ideias e ampliar a perspectiva de inovação a participação de pessoas externas à organização, com conhecimentos avançados em ferramentas tecnológicas de IA que possam trazer novos insights e propostas de soluções criativas que beneficiem o concurso e seus objetivos. Importante ressaltar que a participação desses atores se dará no formato de mentoria, não sendo elegíveis como coexecutor(es) na solução do Desafio Tecnológico.

#### 4. Inscrições

4.1 As inscrições devem ser feitas por equipes e estarão abertas de 23/09 a 04/10. Os interessados devem formar suas equipes e preencher o formulário de inscrição disponível na intranet da IplanRio.

4.2 Cada equipe deve ter no mínimo 2 e no máximo 4 participantes.

4.3 Não haverá taxa de inscrição.

4.4 Cada equipe deve gerar um codinome próprio.

4.5 Após a inscrição, as equipes receberão e-mail da comissão organizadora do I HACKIPLAN confirmando a inscrição.

4.6 As inscrições serão realizadas exclusivamente pelo link do formulário disponibilizado na Intranet.

4.7 Não serão aceitas inscrições após o prazo final estabelecido no cronograma.

4.8 A Comissão Organizadora, a ser designada em Portaria específica, não se responsabilizará por inscrições não recebidas em virtude de eventuais problemas técnicos. Somente o email de confirmação garante a participação da equipe.

4.9 Haverá limites de inscrições. Sendo permitido até 10 equipes inscritas. Será respeitada a ordem cronológica de inscrição.

4.10 É obrigatória a assinatura do “Termo de Responsabilidade por eventual uso de dados” na hora da submissão da inscrição.

4.10.1 O Termo será enviado para o e-mail do líder da equipe e deve ser compartilhado para todos os membros da equipe.

4.10.2 Todos os integrantes da equipe devem assinar o Termo.

#### 5. Treinamentos

Para capacitar as equipes, serão oferecidos os seguintes treinamentos:

TREINAMENTO	OBJETIVO	CARGA HORÁRIA PREVISTA
Design Thinking	Técnicas de ideação e resolução de problemas centradas no usuário.	8 horas
Práticas Ágeis	Gerenciamento eficiente e adaptável de projetos.	8 horas
UX - User Experience	Workshop design de interface e testes dos usuários.	3 horas
IA - Inteligência Artificial	Workshop de Inteligência Artificial generativa	3 horas

Prototipagem Rápida	Criação de protótipos funcionais rapidamente.	8 horas
Pitching e Apresentação	Técnicas para apresentar ideias de forma clara e convincente.	3 horas
Análise de Viabilidade e Custo	Avaliação da viabilidade técnica e financeira das soluções propostas.	4 horas

## 6. Cronograma do Concurso

ETAPA	DESCRIÇÃO	DURAÇÃO	DATA
Divulgação do Edital e Desafio	Publicação do Edital e do Desafio Tecnológico, Comunicação interna.		16/09/24
Planejamento Inicial	Definição de objetivos, regras, critérios de avaliação, e formação de comitê.	1 semana	16/09/24
Inscrições	Abertura das inscrições e formação das equipes.	2 semanas	23/09/24 a 04/10/24
Treinamentos	Realização dos treinamentos sugeridos.	2 semanas	09/10/24 a 18/10/24
Hackathon	Evento principal onde as equipes desenvolvem suas soluções.	48 horas (2 dias)	21 a 23/10
Avaliação das Soluções	Apresentação dos projetos e avaliação pelo comitê.	1 dia	25/10/24
Anúncio dos Vencedores	Divulgação dos resultados e premiação das melhores soluções.	1 dia	28/10/24
Implementação Piloto	Implementação das soluções vencedoras em um ambiente controlado.	4 semanas	a definir
Avaliação Pós-Implementação	Avaliação dos resultados e feedback para as equipes.	1 semana	a definir

O evento contará com a presença de Especialistas (equipe de apoio multidisciplinar) de diferentes áreas do conhecimento, que acompanharão o ciclo de execução do HACKATHON.

## 7. Diretrizes gerais de avaliação

A análise de mérito das soluções será realizada pela Comissão Avaliadora, a ser nomeada em Portaria específica, podendo contar com a participação de atores externos à IplanRio, de notória especialização em tecnologia e inovação, seguindo os seguintes critérios:

Item	Critérios	Notas	Peso
1	Grau de inovação e capacidade da proposta solucionar o Desafio Tecnológico	0-5	3
2	Potencial da solução proposta ser incorporada pela IplanRio	0-5	3
3	Custo de implementação e manutenção	0-5	2
4	Apresentação da equipe: Capacidade de expor a solução	0-5	2

## 8. Premiação

A equipe vencedora, com base nos critérios de avaliação, será premiada com:

- I. Primeiro Lugar - R\$ 20.000,00 (vinte mil reais) para a equipe vencedora e certificado para os integrantes.

O critério de divisão da premiação da equipe será de responsabilidade da mesma.

A IplanRio convocará a equipe que terminar em primeiro lugar no concurso para compor Grupo de Trabalho a fim de implementar a solução vencedora.

Os participantes terão permanentemente garantidas a explicitação de suas autorias em qualquer meio de divulgação ou reprodução de seus projetos, no âmbito da PCRJ.

Haverá no encerramento as reflexões finais dos participantes e mentores, seguido de uma celebração das conquistas.

## 9. Implementação da Solução

A solução vencedora será implementada em um ambiente controlado durante um período de 4 semanas. Após a implementação, será realizada avaliação

dos resultados e coletado feedback da equipe e dos usuários.

## **10. Disposições Finais**

A participação no concurso implica na aceitação de todos os termos deste edital.

A IplanRio se reserva o direito de realizar ajustes no cronograma e nas regras do concurso, comunicando previamente os participantes.

As decisões dos membros da Comissão Avaliadora e da Comissão Organizadora são soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das decisões e/ou resultados.

Todos os direitos patrimoniais relativos às soluções desenvolvidas serão cedidos para a IplanRio, podendo ser livremente utilizadas e alteradas por ela em outras ocasiões, sem necessidade de nova autorização de seus autores.

Cada participante é responsável pela originalidade de todo o conteúdo por ele produzido, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus causados a terceiros em decorrência de plágios ou uso indevido de propriedade intelectual, direitos autorais ou softwares.

Casos omissos não previstos neste Edital serão deliberados pela Comissão Organizadora.

Dúvidas e informações adicionais podem ser obtidas através do e-mail: [inovacao.iplanrio@prefeitura.rio](mailto:inovacao.iplanrio@prefeitura.rio).

Participe e ajude a transformar a IplanRio com suas ideias inovadoras!