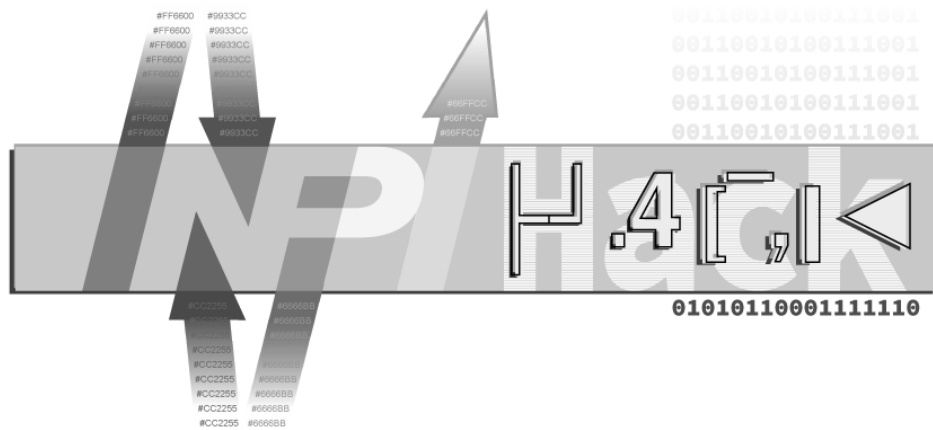


Regulamento



O **Presidente do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI)**, tendo em vista o disposto na Lei nº 8.666, de 21 de junho de 1993, e na Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996, torna pública a abertura das inscrições para a edição do HACKATHON INPI nº 01/2021, edição *online*, doravante denominado "INPI Hack", a ser realizado no período de 5 a 12 de abril de 2021, em ambiente 100% digital, nos termos deste Regulamento.

DO OBJETIVO

Art. 1º O INPI Hack tem por objetivo viabilizar o desenvolvimento de soluções tecnológicas capazes de contribuir para o deslinde dos problemas identificados na entrega dos serviços prestados pelo INPI e enfrentados pela sociedade brasileira no contexto da Propriedade Intelectual (PI); criar um ambiente de colaboração entre o Instituto e o ecossistema de inovação, mesclando conhecimentos de profissionais e estudantes de diferentes áreas; contribuir para a transformação digital do INPI; e estimular a participação da sociedade civil na tomada de decisões inerentes à PI.

Parágrafo único. As equipes participantes deverão criar soluções que possibilitem a otimização do desempenho do INPI, em especial no que diz respeito aos serviços públicos prestados pelo Instituto, à intensificação do uso estratégico do Sistema de Propriedade Intelectual, da proteção e da promoção e disseminação da cultura de PI, bem como à sua proteção, além do fomento do uso integrado das bases de dados sobre PI e da melhoria dos sistemas do INPI.

DA DESCRIÇÃO DO OBJETO

Art. 2º Com a observância das disposições deste Regulamento, as soluções tecnológicas devem ser desenvolvidas em ambiente 100% digital, por meio do uso de ferramentas amplamente conhecidas, e devem ajudar a resolver um ou mais problemas relacionados a pelo menos uma das seguintes categorias: Serviços, Uso Estratégico, Cultura, Proteção, Bases de Dados e Sistemas.

Parágrafo único. As soluções apresentadas devem:

I – 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;

II – 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 aberto, a liberdade de uso, a possibilidade de distribuição e de modificação do *software*;

III – apresentar caráter inédito, assim entendidas as soluções ainda não lançadas no mercado, comercializadas ou disponibilizadas de forma profissional por nenhuma empresa ou instituição, ou mesmo apresentada em outros *hackathons* ou eventos semelhantes;

IV – resolver problema relacionado a uma ou mais categorias mencionadas no *caput* do art. 3º (Serviços, Uso Estratégico, Cultura, Proteção, Bases de Dados e Sistemas), tendo por referência o Panorama Geral (Anexo I) apresentado; e

V – 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).

Art. 3º Os participantes do INPI Hack, reunidos em equipes, deverão apresentar soluções relacionadas às seguintes categorias:

I – Serviços: o desafio nessa categoria diz respeito ao desenvolvimento de tecnologias inovadoras para otimizar a prestação de serviços do INPI para a sociedade brasileira, como soluções *mobile* de interação do Instituto com os usuários, melhorias dos canais digitais de comunicação e dos meios de atendimento dos usuários (Portal do INPI, Fale Conosco e Revista da Propriedade Industrial), e plataformas *online* de prospecção de potenciais usuários das famílias de serviços de marcas, patentes, desenhos industriais, indicações geográficas, programas de computador, topografias de circuitos integrados e contratos de tecnologia e franquia;

II – Uso Estratégico: as equipes que desejarem apresentar soluções dessa categoria podem propor soluções destinadas a favorecer o uso estratégico do Sistema de Propriedade Intelectual por residentes, em prol da competitividade e do desenvolvimento de negócios no Brasil e no mundo, que promovam novas formas de conexão para transferência e monetização de PI, criem novas experiências de identificação de ativos de PI passíveis de proteção, estimulem o empreendedorismo, a inteligência comercial e a constituição de redes e *clusters* locais, como painéis com indicadores de setores aquecidos, para o desenvolvimento de soluções inovadoras e obtenção da proteção associada à criação, promovam multiplataformas de localização de produtos e serviços para complementaridade da cadeia produtiva, aprofundar o conhecimento das necessidades dos consumidores finais, desenvolver mecanismos de internacionalização e posicionamento global, e trocar experiências em matéria de transferência de tecnologia e na obtenção da concessão de patentes, registro de marcas, desenhos industriais, indicações geográficas, programas de computador e topografias de circuitos integrados;

III – Cultura: as soluções sob essa perspectiva podem variar desde plataformas educacionais, de *gaming*, cultura e para a promoção de negócios envolvendo ativos de PI, propriamente ditas, até o desenvolvimento de dispositivo que ajude a melhorar a qualidade do pedido de registro de ativos de propriedade industrial, de animações sobre a importância da PI para os detentores do direito (centros de pesquisa, pesquisadores, estudantes, empreendedores, micro e pequenas empresas, microempreendedores individuais, *startups*, etc.), de tecnologias de realidade virtual e aumentada para experiências imersivas, como visitas e acesso virtual a atividades específicas promovidas pelo INPI, de ferramentas de transmissão *online* do conhecimento da PI ao público infanto-juvenil, de novas ferramentas para interação entre os servidores do INPI, agentes econômicos, consumidores, comunidade acadêmica e sociedade em geral;

IV – Proteção: nessa categoria, as equipes podem propor soluções que auxiliem o INPI a contribuir com órgãos fiscalizadores e forças policiais do país na repressão de infrações como pirataria, contrafação e abordagem indevida de usuários efetivos ou potenciais dos serviços prestados pelo INPI, por meio de plataformas de conexão dos servidores do Instituto ao Conselho Nacional de Combate à Pirataria e Delitos de Propriedade Intelectual (CNCP), de ferramentas de identificação – em estabelecimentos comerciais, lojas virtuais ou transporte aéreo, marítimo ou rodoviário – de produtos, serviços e *sites* desenvolvidos preponderantemente pela violação a direitos de PI, de integração e publicação de informações sobre multas e medidas aplicadas para controle da falsificação e da pirataria, e de canais de comunicação entre as vítimas de pirataria e as autoridades públicas competentes;

V – Bases de Dados: as soluções relacionadas a essa categoria devem se voltar ao fomento do uso integrado das bases de dados sobre PI para estimular a inovação, a economia criativa e a produção de análises prospectivas sobre tendências tecnológicas, como plataformas, *dashboards* e mapas dinâmicos com a apresentação das indústrias emergentes no país, das empresas com uso ativo ou potencial do Sistema de Propriedade Intelectual, do uso dos instrumentos de fomentos e dos incentivos fiscais para a inovação, do impacto econômico e social do investimento em Pesquisa e Desenvolvimento (P&D) e da interação entre Institutos de Ciência e Tecnologia (ICTs), empresas e governos; e

VI – Sistemas: as equipes que se dedicarem às soluções relativas a essa categoria podem propor a melhoria dos sistemas do INPI, como os de solicitação dos serviços de forma eletrônica (Petição Eletrônica), de busca por ativos de PI depositados no Brasil (BuscaWeb) e de registro eletrônico dos pagamentos (PAG), além do desenvolvimento de novos sistemas que facilitem a prestação dos serviços, o controle de informações e processos do Instituto e a implementação de projetos estratégicos em curso no Instituto.

Parágrafo único. As soluções desenvolvidas pelas equipes não devem se limitar às sugestões associadas a cada categoria, visto que as abordagens propostas não esgotam todas as possibilidades.

DOS CONCEITOS

Art. 4º O presente Regulamento adota as seguintes definições:

I – *Hackathon*: maratona de programadores, desenvolvedores, *designers* e inovadores em geral, com o objetivo de estimular o desenvolvimento de solução para problemas e desafios que permitem a colaboração para a captação de ideias que possam se transformar em novos produtos, serviços ou negócios;

II – Propriedade Intelectual (PI): produto resultante da atividade intelectual, objeto de proteção jurídica, do qual decorrem os direitos que permitem aos criadores ou proprietários de patentes, marcas comerciais ou obras com direitos autorais que se beneficiem de suas próprias obras ou investimentos em uma criação, tendo a propriedade industrial como uma de suas vertentes, que constitui objeto central das atividades desempenhadas pelo INPI;

III – Ecossistema de Inovação: comunidade de atores que interagem em ambientes complexos, alinhados a uma visão compartilhada, em busca da inovação no território;

IV – FTTD: Força-Tarefa de Transformação Digital do INPI, instituída pela Portaria INPI/PR nº 292, de 28 de junho de 2019, com as alterações da Portaria OUVID/PR nº 2, de 23 de julho de 2020, e da Portaria de Pessoal OUVID/INPI nº 1, de 3 de fevereiro de 2021, autora do projeto básico do INPI Hack e responsável pela sua organização e gerenciamento;

V – Mentoria: relacionamento entre pessoa mais experiente e menos experiente, no qual o mentor contribui para aumentar o conhecimento e a compreensão do mentorado sobre como atingir seu objetivo;

VI – GitHub: plataforma de hospedagem de código-fonte com controle de versão, usando o Git, que permite a programadores, utilitários ou usuários cadastrados que contribuam em projetos de qualquer lugar do mundo;

VII – Protótipo: modelo funcional construído a partir de especificações preliminares para simular a aparência e a funcionalidade de um sistema (software) a ser desenvolvido, ainda que de forma incompleta. Um protótipo é um ativo tangível, não uma descrição abstrata que requer interpretação;

VIII – *Minimum Viable Product* (MVP): termo em inglês para “produto mínimo viável”, que consiste na versão mais simples de um produto ou serviço, entregue no menor tempo possível e lançado com uma quantidade mínima de esforço e desenvolvimento, funcionalidades que se assemelham às da versão final e características suficientes para ser adotado, atendendo a necessidades específicas do público destinatário;

IX – *Pitch* ou *Elevator Pitch*: apresentação de 3 a 5 minutos de duração que mostra uma visão geral de ideia, produto, serviço ou negócio, projetado para atrair rapidamente a atenção e convencer os ouvintes a se interessar mais pelo objeto apresentado; e

X – Direitos Patrimoniais do Autor: direitos que viabilizam o aproveitamento econômico de sua criação, a exemplo do direito de dela dispor, distribuir, publicar e reproduzir, que são alienáveis.

DA PARTICIPAÇÃO

Art. 5º O INPI Hack destina-se à participação de quaisquer interessados, maiores de 18 anos de idade, que comprovem atender os requisitos especificados neste Regulamento.

Art. 6º Não poderão participar, direta ou indiretamente, do INPI Hack, na condição de concorrentes à premiação:

I – os membros da FTTD;

II – os membros da Comissão Julgadora; ou

III – os servidores do INPI.

Art. 7º A participação no INPI Hack é voluntária, sem a caracterização de qualquer vínculo de natureza empregatícia ou atinente a contrato de trabalho.

Art. 8º O evento contará com a presença de mentores, que acompanharão o ciclo de execução do INPI Hack, além de palestrantes.

DAS ETAPAS DA MARATONA

Art. 9º As etapas que compõem o INPI Hack são:

I – inscrição e organização das equipes;

II – palestras e mentoria;

III – desenvolvimento das soluções;

IV – entrega das soluções;

V – demonstração das soluções;

VI – pré-seleção das soluções finalistas; e

VII – julgamento final das soluções.

DA INSCRIÇÃO E ORGANIZAÇÃO DAS EQUIPES

Art. 10. Os interessados em participar do evento deverão acessar o *hotsite* do evento (<http://www.gov.br/inpi/pt-br/hackathon>) e preencher o formulário eletrônico disponibilizado para a inscrição.

Art. 11. As primeiras 200 (duzentas) inscrições serão confirmadas, respeitada a ordem cronológica de seu recebimento, sendo prevista a formação de lista de espera para suprir eventual desistência de participantes, caso atingido o referido limite.

Art. 12. As inscrições serão gratuitas e eventuais despesas com passagens, locomoção, acomodação e refeições serão de responsabilidade exclusiva dos participantes.

Art. 13. Ao se inscreverem no INPI Hack, os participantes manifestam concordância com o inteiro teor deste Regulamento.

Art. 14. Os interessados deverão formar equipes compostas de, no mínimo, 3 (três), e, no máximo, 5 (cinco) integrantes.

Parágrafo único. Fica a critério dos participantes a formação e inscrição das equipes, devendo observar os prazos e regras deste Regulamento.

Art. 15. A organização do INPI Hack se reserva o direito de não realizar o evento, caso o número de equipes inscritas seja inferior a 10 (dez) ou o número de inscritos seja insuficiente para a constituição de, no mínimo, 10 (dez) equipes.

Art. 16. É desejável que as equipes sejam constituídas por participantes que apresentem diferentes habilidades, sendo recomendados os seguintes perfis:

I – Gestão de Negócios: participante com habilidades técnicas para criar algo de utilidade, é criativo na definição de estratégias para o desenvolvimento de produtos ou serviços, tem capacidade de planejamento por meio do estabelecimento de metas para o controle dos resultados e busca do sucesso de seu empreendimento, toma a iniciativa de empreender, analisa os riscos para viabilidade do projeto, mobiliza os recursos necessários e demonstra com clareza os benefícios e resultados que uma solução pode trazer;

II – Experiência do Usuário (UX): participante com habilidades para projetar sistemas que ofereçam melhor experiência aos usuários no tocante a *design* de interface, usabilidade, acessibilidade, arquitetura da informação e interação homem-computador;

III – Propriedade Industrial: participante com conhecimento empírico dos serviços prestados pelo INPI, dos processos de concessão dos direitos da propriedade industrial e das rotinas de acompanhamento processual, com habilidades para revisar, aprimorar ou transformar a jornada do usuário dos serviços prestados pelo INPI e capacidade de apontar os desafios relacionados à implementação prática da solução, bem como o grau inovativo que impactará na experiência do usuário;

IV – Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC): participante com habilidades em programação e desenvolvimento de sistemas e soluções tecnológicas, seja por meio da implementação de novos códigos, seja pela estruturação e composição de soluções que atendam aos desafios propostos; e

V – *Design*: participante com habilidades de *design* de soluções e no uso das respectivas ferramentas.

Art. 17. Os participantes que não se inscreverem com equipe pré-constituída serão inseridos em outras equipes, que serão formadas, dentro do possível, de acordo com o estabelecido no artigo precedente.

Art. 18. Os integrantes da equipe deverão ser identificados no formulário de inscrição, com a indicação de um deles como responsável da equipe.

Art. 19. A relação dos inscritos e das respectivas equipes será publicada no *hotsite* do evento, de acordo com a Programação do INPI Hack (Anexo II).

Art. 20. No mínimo, 1 (um) representante de cada equipe inscrita deve participar da *live* de credenciamento e abertura do evento, que ocorrerá em plataforma *online*, na data definida na Programação do INPI Hack (Anexo II).

Art. 21. Será eliminada a equipe que não tiver pelo menos 1 (um) representante para as atividades de credenciamento e abertura do evento descritas no artigo precedente.

Art. 22. As equipes contarão com o auxílio de mentores para orientação quanto ao desenvolvimento dos trabalhos e utilização do ambiente de acesso aos dados necessários ao desenvolvimento das soluções.

Parágrafo único. Os representantes de cada equipe terão acesso ao grupo de mentores do evento para realizar as sessões de mentoria por meio de plataforma *online* informada no *hotsite* do INPI Hack.

DAS PALESTRAS

Art. 23. Após a *live* de abertura do evento, serão realizadas palestras ministradas por profissionais tecnicamente habilitados, para abordagem de temas relacionados a PI, que subsidiarão os participantes à compreensão dos desafios propostos.

Art. 24. Recomenda-se que, no mínimo, 1 (um) representante de cada equipe inscrita participe das palestras, que ocorrerão na plataforma *online* informada no *hotsite* do evento, conforme datas definidas na Programação do INPI Hack (Anexo II).

DO DESENVOLVIMENTO DAS SOLUÇÕES

Art. 25. As equipes realizarão o desenvolvimento das soluções, de modo remoto, no período definido na Programação do INPI Hack (Anexo II).

Parágrafo único. O INPI não disponibilizará ambiente de inovação próprio para o evento, cabendo às equipes utilizar ferramentas próprias de desenvolvimento.

Art. 26. Para o desenvolvimento das soluções e efetiva participação no evento, as equipes participantes deverão dispor de computadores pessoais com acesso à internet, sendo de sua inteira responsabilidade as providências nesse sentido.

Art. 27. Durante o período de desenvolvimento da solução, ocorrerão ações de mentoria e palestras para suporte à construção das soluções e esclarecimento de dúvidas em torno da manipulação dos dados e dos temas relacionados a cada uma das categorias do desafio (Serviços, Uso Estratégico, Cultura, Proteção, Bases de Dados e Sistemas).

DA ENTREGA DAS SOLUÇÕES

Art. 28. As equipes deverão entregar as soluções mediante a sua disponibilização em repositório do GitHub, na data definida na Programação do INPI Hack (Anexo II).

Art. 29. A disponibilização do código-fonte, com a devida documentação, deverá ser informada à FTTD pelo *e-mail* inpihack@inpi.gov.br, na data e horário definidos na Programação do INPI Hack (Anexo II).

Parágrafo único. Consideram-se entregáveis e obrigatórios:

I – todos os artefatos da versão final do protótipo ou MVP da solução desenvolvida, incluindo código-fonte, 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; e

II – arquivo de apresentação da solução contendo o *pitch* final da solução.

Art. 30. Serão eliminadas as equipes que:

I – entregarem a solução de forma incompleta, conforme entregáveis citados no artigo precedente;

II – não entregarem a solução; ou

III – entregarem a solução fora do prazo.

DA DEMONSTRAÇÃO DAS SOLUÇÕES

Art. 31. As equipes deverão apresentar o *pitch* final das soluções, contendo, no mínimo, os seguintes elementos:

I – categoria do desafio em que a solução melhor se insere;

II – problema a ser resolvido;

III – como a solução resolve o problema; e

IV – resultados esperados.

Art. 32. Serão eliminadas as equipes que:

I – demonstrarem a solução de forma incompleta, observado o disposto no artigo precedente; ou

II – não demonstrarem a solução.

Art. 33. A demonstração da solução ocorrerá de forma virtual, por meio de publicação de vídeo no YouTube.

§ 1º O vídeo de apresentação e demonstração da solução deverá ter, no máximo, 6 (seis) minutos de duração, cabendo às equipes a utilização de recursos de edição para adequação do tempo.

§ 2º O *link* do vídeo, a ser publicado na categoria de visibilidade “privada”, deverá ser compartilhado com a FTTD pelo e-mail inpihack@inpi.gov.br, na data e horário definidos na Programação do INPI Hack (Anexo II).

DA PRÉ-SELEÇÃO DAS SOLUÇÕES

Art. 34. Caberá à FTTD realizar a pré-seleção das 10 (dez) soluções finalistas, no período definido na Programação do INPI Hack (Anexo II).

Parágrafo único. A FTTD utilizará os mesmos critérios de avaliação do art. 39 para pré-seleção das soluções que serão submetidas ao julgamento final da Comissão Julgadora.

Art. 35. As soluções não selecionadas para a fase de avaliação final não terão classificação.

DO JULGAMENTO FINAL DAS SOLUÇÕES

Art. 36. As soluções apresentadas serão analisadas pela Comissão Julgadora, integrada por pessoas de reputação ilibada e reconhecido conhecimento das categorias de desafios propostos, constituída por:

I – 2 (dois) representantes do INPI; e

II – 3 (três) representantes da sociedade civil organizada, do meio acadêmico ou de outros órgãos governamentais.

Art. 37. O Presidente do INPI constituirá a Comissão Julgadora, que terá sua formação divulgada no *hotsite* do INPI Hack.

Art. 38. O julgamento das soluções pela Comissão Julgadora ocorrerá no período definido na Programação do INPI Hack (Anexo II).

Art. 39. As soluções serão avaliadas pela Comissão Julgadora, quanto aos critérios de:

I – inovação;

II – usabilidade e *design*;

III – completude funcional;

IV – viabilidade de execução real; e

V – relevância do problema resolvido.

Art. 40. A Comissão Julgadora avaliará as soluções desenvolvidas de acordo com os critérios listados no artigo precedente, adotando escala numérica de 1 (um) a 10 (dez) para cada critério.

§ 1º Em caso de empate técnico entre as soluções, serão utilizados como critérios de desempate, nessa ordem, as maiores avaliações quanto aos critérios de inovação, relevância do problema resolvido, viabilidade de execução real e completude funcional.

§ 2º Caso persista o empate técnico, esgotados os critérios de desempate previstos no parágrafo precedente, será realizado sorteio pela FTTD para a definição da classificação, na data definida na Programação do INPI Hack (Anexo II).

Art. 41. O membro da Comissão Julgadora do INPI Hack deverá se declarar suspeito ou terá arguida sua suspeição se estiver diante da avaliação ou julgamento de solução desenvolvida por equipe composta por participante com quem tenha amizade íntima ou inimizade notória ou com os respectivos cônjuges, companheiros, parentes e afins até o terceiro grau.

Parágrafo único. O membro considerado suspeito se absterá da avaliação da solução desenvolvida pela equipe que ensejar a suspeição, cuja nota será suprida, para cada critério, pela média aritmética das notas atribuídas pelos demais membros da Comissão Julgadora.

Art. 42. A apuração das notas será realizada pela FTTD, sendo anunciada em *live* e publicada, com o resultado final da avaliação das soluções pela Comissão Julgadora, na data definida na Programação do INPI Hack (Anexo II).

DA PREMIAÇÃO

Art. 43. As soluções vencedoras serão aquelas que obtiverem a maior nota resultante da soma das pontuações dadas por todos os integrantes da Comissão Julgadora.

Art. 44. Serão entregues prêmios em pecúnia para as 3 (três) primeiras equipes classificadas no *ranking* geral.

Parágrafo único. A premiação total do evento perfaz o valor de R\$ 30.000,00 (trinta mil reais), sendo premiadas apenas as 3 (três) melhores equipes, independentemente da temática da solução e sem distinção por categorias de desafios consideradas individualmente.

Art. 45. Os prêmios serão distribuídos às 3 (três) melhores equipes nos seguintes valores líquidos:

- I – primeira colocada: R\$ 15.000,00 (quinze mil reais);
- II – segunda colocada: R\$ 10.000,00 (dez mil reais); e
- III – terceira colocada: R\$ 5.000,00 (cinco mil reais).

Parágrafo único. O valor da premiação será creditado após a obrigatória retenção do imposto sobre a renda.

Art. 46. Cada equipe premiada somente poderá receber uma das premiações, que será paga ao responsável da equipe.

§ 1º O valor da premiação será pago ao responsável da equipe por meio de ordem bancária emitida em até 15 (quinze) dias úteis após a divulgação do resultado final de que trata o art. 41.

§ 2º O representante da equipe premiada tem ciência de que a retenção do imposto sobre a renda será vinculada ao número de sua inscrição no Cadastro de Pessoas Físicas (CPF) e, conseqüentemente, será da sua responsabilidade executar eventual ajuste junto à Receita Federal, em consonância com o Termo de Ciência de Retenção do Imposto Sobre a Renda (Anexo III).

§ 3º Os integrantes das equipes vencedoras têm plena ciência de que o pagamento da premiação será efetuado em favor do representante de cada equipe, cumprindo-lhes, exclusivamente, a responsabilidade pela distribuição do valor pago, em conformidade com o Termo de Ciência de Pagamento dos Prêmios (Anexo IV).

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 47. Se for constatada a inviabilidade total ou parcial da solução desenvolvida, posteriormente ao pagamento da premiação, poderão ser aplicadas as seguintes sanções administrativas aos integrantes da equipe vencedora, observados os princípios da razoabilidade e proporcionalidade, bem como a natureza e gravidade da falta cometida:

I – advertência;

II – multa, até 20% (vinte por cento) do valor previsto no art. 45, inciso III, deste Regulamento;

III – devolução de até 100% (cem por cento) dos valores da premiação paga à equipe, devidamente corrigidos;

IV – suspensão temporária de participação em licitação e impedimento de contratar com o INPI, por até 2 (dois) anos, prevista no art. 87, inciso III, da Lei nº 8.666, de 21 de junho de 1993; ou

V – declaração de inidoneidade para licitar e contratar com a Administração Pública, prevista no artigo 87, inciso IV, da Lei nº 8.666, de 21 de junho de 1993.

Art. 48. Além dos servidores do INPI e dos membros da FTDD e da Comissão Julgadora, estão impedidos de participar do INPI Hack como integrantes das equipes seus parentes em linha reta, colateral ou afim, até o terceiro grau.

Art. 49. Os participantes não terão direito ao recebimento de quaisquer valores, seja a que tempo ou título for, em virtude de qualquer forma de utilização, divulgação ou reprodução de sua imagem ou conteúdo e funcionalidades da solução, e manifestam plena concordância com o Termo de Autorização Não Onerosa de Uso de Imagem (Anexo V).

Art. 50. Os participantes se comprometem a não divulgar informações sobre as soluções desenvolvidas por terceiros e a não utilizar os dados disponibilizados durante o evento para fim diverso daquele estritamente definido neste Regulamento, acarretando a imediata desclassificação da equipe a inobservância dessa regra, na forma do Termo de Sigilo e Confidencialidade (Anexo VI).

Art. 51. A salvaguarda dos direitos de propriedade intelectual será de responsabilidade única, exclusiva e intransferível dos integrantes das equipes que desenvolveram as soluções tecnológicas, a quem caberá eventual registro para a proteção de seus direitos perante os órgãos competentes, inclusive perante o INPI.

Parágrafo único. Os integrantes das equipes premiadas cedem ao INPI todos os direitos patrimoniais da solução desenvolvida durante o evento, em caráter definitivo e não exclusivo, para quaisquer fins, sem ônus à autarquia, que poderá desenvolver, aplicar, melhorar e utilizar as soluções da maneira que melhor for aplicável, na forma do Termo de Cessão Não Onerosa de Direitos Patrimoniais (Anexo VII).

Art. 52. Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo produzido no âmbito do INPI Hack, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando o INPI em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

§ 1º Não serão aceitas soluções tecnológicas copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes ou competições.

§ 2º A identificação de cópia ou reprodução, total ou parcial, será punida com a desclassificação do respectivo participante ou equipe, além da adoção das medidas administrativas e penais cabíveis.

Art. 53. As deliberações da Comissão Julgadora serão registradas em atas e relatórios pertinentes ao INPI Hack.

Art. 54. Dos atos praticados pela Comissão Julgadora ou pela Força-Tarefa de Transformação Digital do INPI será admitido recurso, a ser interposto no prazo de 5 (cinco) dias úteis, a contar da divulgação oficial do ato.

Parágrafo único. Caso o ato não seja reconsiderado, o recurso será dirigido ao Presidente do INPI, por intermédio da autoridade que praticou o ato recorrido, no prazo de 5 (cinco) dias úteis, para que, no mesmo prazo, decida o recurso.

Art. 55. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Julgadora.

Art. 56. As despesas arcadas pelo INPI serão somente as previstas neste Regulamento, custeadas conforme disponibilidade orçamentária.

Parágrafo único. Eventuais despesas adicionais, como passagens, diárias, licenças de *software*, *hardware* e afins, serão de responsabilidade exclusiva dos participantes.

Art. 57. Este Regulamento será publicado na imprensa oficial, juntamente com o Edital do HACKATHON INPI nº 01/2021, com antecedência mínima de 45 (quarenta e cinco) dias da realização do INPI Hack, e será disponibilizado no *hotsite* do evento, juntamente com o material de divulgação e com as informações necessárias para a realização da inscrição.

Cláudio Vilar Furtado
Presidente do INPI

ANEXO I PANORAMA GERAL

A Propriedade Intelectual (PI) é pouco conhecida pela população brasileira em geral. Em países desenvolvidos, as pessoas têm conhecimento dos ativos de PI e da sua importância desde a infância, pois se trata de assunto abordado nas escolas.

No Brasil, mesmo os pesquisadores de universidades renomadas têm dificuldade de solicitar o registro no INPI com qualidade, apesar do apoio dos NITs (Núcleos de Inovação Tecnológica).

Embora o brasileiro tenha um marcante perfil criativo e empreendedor, muitas vezes não sabe da necessidade de proteger sua invenção, a marca de sua empresa ou o *software* que desenvolveu, por exemplo. Dessa forma, seu ativo de PI fica sujeito à cópia por terceiros, o que diminui as chances de fazer bons negócios no Brasil e no exterior.

Na área de Patentes, esse cenário resulta em um baixo número de depósitos de pedidos de patente por brasileiros e empresas brasileiras no Brasil e no exterior, além da baixa qualidade dos pedidos, que frequentemente são indeferidos por não cumprirem os requisitos da [Lei de Propriedade Industrial \(Lei nº 9.279\)](#) e das [Diretrizes de Exame de Patente](#).

A falta de conhecimento sobre procedimentos de registros também é refletida no grande número de exigências feitas em pedidos de Marcas, Desenhos Industriais e Indicações Geográficas. Em especial para os serviços de Marcas, o desconhecimento pode impedir até a internacionalização das empresas, uma vez que ao usuário é disponibilizada a possibilidade de pedir registro de marcas no Brasil e em mais 121 países e territórios que fazem parte do [Protocolo de Madri](#).

Por outro lado, a demora no tempo de resposta do Instituto para o exame e decisão dos pedidos de patente e de registros dos demais ativos de PI também é um problema que incomoda a sociedade e o próprio INPI. Atualmente, o tempo de decisão de exame técnico de pedidos de patente – contado a partir da data do pedido de exame – é superior a 5 anos. Entretanto, serviços prestados pelo Instituto de maneira célere, como o registro de Programas de Computador e de Topografias de Circuitos Integrados, cuja concessão do direito pode ser dada em até 7 (sete) dias, são pouco demandados ([Carta de Serviços do INPI](#)).

Outras famílias de serviço que também conferem importantes direitos de propriedade para seus titulares são pouco conhecidas. É o caso de Indicações Geográficas, área na qual o Brasil possui grande vocação; Desenho Industrial; e Contratos de Tecnologia e Franquia, que envolvem o licenciamento e cessão de direitos de PI e de Topografias de Circuitos Integrados, fornecimento de tecnologia, serviços de assistência técnica e franquia.

ANEXO II PROGRAMAÇÃO DO INPI HACK

Fases	Previsão	Dias	Meios	Por Quem?	Para Quem?
Inscrição e Organização das Equipes	Arts. 10 a 18 do Regulam.	de 01/03/2021 a 31/03/2021	<i>Hotsite</i> do Evento	Maiores de 18 Anos (vide habilidades recomendadas)	FTTD
Divulgação da Relação dos Inscritos	Art. 19 do Regulam.	02/04/2021	<i>Hotsite</i> do Evento	FTTD	Equipes / Sociedade
Live de Credenciamento e Abertura do Evento	Arts. 20 e 21 do Regulam.	05/04/2021	Plataforma <i>Online</i> de <i>Web Meetings</i>	FTTD	Equipes
Mentoria das Equipes	Arts. 22 e 27 do Regulam.	de 05/04/2021 a 12/04/2021	Plataforma <i>Online</i> de <i>Web Meetings</i>	Mentores	Equipes
Palestras	Arts. 23, 24 e 27 do Regulam.	de 05/04/2021 a 11/04/2021	Plataforma <i>Online</i> de <i>Web Meetings</i>	FTTD / Palestrantes	Equipes
Desenvolvimento das Soluções	Arts. 25 e 26 do Regulam.	de 05/04/2021 a 12/04/2021	Ferramentas Próprias das Equipes	Equipes / Mentores	FTTD
Entrega das Soluções	Arts. 28 a 30 do Regulam.	de 10/04/2021 às 12 h de 12/04/2021	GitHub e E-mail	Equipes	FTTD
Demonstração das Soluções	Arts. 31 a 33 do Regulam.	de 10/04/2021 às 12 h de 12/04/2021	YouTube e E-mail	Equipes	FTTD
Pré-Seleção das Soluções Finalistas	Arts. 34, 35 e 39 do Regulam.	de 10/04/2021 a 13/04/2021	Critérios de Avaliação	FTTD	Comissão Julgadora
Julgamento Final das Soluções	Arts. 36 a 41 do Regulam.	de 13/04/2021 a 15/04/2021	Critérios de Avaliação	Comissão Julgadora	Equipes / Sociedade
Sorteio para Definição da Classificação	Art. 40, § 2º, do Regulam.	16/04/2021	Plataforma <i>Online</i> de <i>Web Meetings</i>	FTTD	Equipes / Sociedade
Live de Divulgação do Resultado Final	Art. 42 do Regulam.	16/04/2021	Plataforma <i>Online</i> de <i>Web Meetings</i> e <i>Hotsite</i> do Evento	FTTD	Equipes / Sociedade
Premiação	Arts. 43 a 47 do Regulam.	07/05/2021	Ordem Bancária	INPI	Equipes Vencedoras

ANEXO III
TERMO DE CIÊNCIA DE RETENÇÃO DO IMPOSTO SOBRE A RENDA

1. Declaro, para os devidos fins, que, na condição de representante de equipe, tenho plena ciência de que, em caso de premiação, a retenção do imposto sobre a renda será vinculada ao número de minha inscrição no Cadastro de Pessoas Físicas (CPF).
2. Declaro, por conseguinte, que será da minha inteira responsabilidade executar eventual ajuste junto à Receita Federal relativo à retenção do imposto sobre a renda correspondente à premiação.
3. Fica eleito o foro da Justiça Federal do Rio de Janeiro, Seção Judiciária do Rio de Janeiro, como o único competente para dirimir quaisquer dúvidas oriundas do presente instrumento com renúncia expressa de qualquer outro, por mais privilegiado que seja.
4. Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos patrimoniais decorrentes da retenção do imposto sobre a renda.

ANEXO IV
TERMO DE CIÊNCIA DE PAGAMENTO DOS PRÊMIOS

1. Tenho plena ciência de que o pagamento de eventual premiação será efetuado em favor do representante da equipe.
2. Assumo a responsabilidade concomitantemente com os demais integrantes da equipe de promover a distribuição do valor da premiação.
3. Fica eleito o foro da Justiça Federal do Rio de Janeiro, Seção Judiciária do Rio de Janeiro, como o único competente para dirimir quaisquer dúvidas oriundas do presente instrumento com renúncia expressa de qualquer outro, por mais privilegiado que seja.
4. Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos morais ou patrimoniais com fundamento na falta do recebimento do valor da premiação ou no seu recebimento em valor inferior ao que considere devido.

ANEXO V
TERMO DE AUTORIZAÇÃO NÃO ONEROSA PARA USO DE IMAGEM

1. Autorizo o INPI a utilizar, gratuitamente, as imagens decorrentes de minha participação no INPI Hack, de acordo com o que a seguir se estabelece:
2. A presente autorização é dada de forma a permitir a utilização pelo INPI, gratuitamente, em número ilimitado de vezes, da minha imagem no material de divulgação (impresa, virtual e audiovisual) institucional.
3. O INPI 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 minha imagem.
4. Declaro que firmo a presente autorização gratuitamente.
5. Fica eleito o foro da Justiça Federal do Rio de Janeiro, Seção Judiciária do Rio de Janeiro, 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 minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

ANEXO VI

TERMO DE SIGILO E CONFIDENCIALIDADE

1. Assumo o compromisso de manter confidencialidade e sigilo sobre todas as informações técnicas e outras a que tiver acesso durante minha participação no INPI Hack. Por este termo de sigilo e confidencialidade comprometo-me:

a) A 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;

b) A não efetuar nenhuma espécie de gravação ou cópia da documentação confidencial a que tiver acesso, incluindo os *datasets* disponibilizados no evento;

c) A não me apropriar de material confidencial ou sigiloso da tecnologia que venha a estar disponível; e

d) A não repassar o conhecimento das informações confidenciais, responsabilizando-me por todas as pessoas que vierem a ter acesso às informações por meu intermédio e obrigando-me, assim, a ressarcir a ocorrência de qualquer dano ou prejuízo oriundo de eventual quebra de sigilo das informações fornecidas.

2. 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 informações submetidas oralmente, por escrito ou qualquer outro tipo de mídia, bem como questões relativas a negócios revelados durante minha participação no INPI Hack.

3. A vigência da obrigação de confidencialidade e sigilo, assumida por meio deste Termo, só poderá ser quebrada mediante autorização por escrito, concedida à minha pessoa, pelo INPI.

4. Este instrumento obriga as participantes do INPI Hack, assim como seus herdeiros e sucessores.

5. Fica eleito o foro da Justiça Federal do Rio de Janeiro, Seção Judiciária do Rio de Janeiro, como o único competente para dirimir quaisquer dúvidas oriundas do presente instrumento com renúncia expressa de qualquer outro, por mais privilegiado que seja.

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

ANEXO VII

TERMO DE CESSÃO NÃO ONEROSA DE DIREITOS PATRIMONIAIS

1. Na forma do art. 111 da Lei nº 8.666/1993, concedo gratuitamente ao INPI, sem prejuízo de meus direitos de propriedade intelectual, os direitos patrimoniais dos trabalhos por mim desenvolvidos durante o INPI Hack, para serem utilizados no âmbito do INPI para fins institucionais.
2. Com a presente cessão, o INPI está autorizado a conferir aos trabalhos produzidos no INPI Hack 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.
3. 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.
4. Declaro 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.
5. Este instrumento obriga as participantes do INPI Hack, assim como seus herdeiros e sucessores.
6. Fica eleito o foro da Justiça Federal do Rio de Janeiro, Seção Judiciária do Rio de Janeiro, como o único competente para dirimir quaisquer dúvidas oriundas do presente instrumento com renúncia expressa de qualquer outro, por mais privilegiado que seja.
7. Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos patrimoniais dos trabalhos desenvolvidos durante o INPI Hack.