EDITAL DE LICITAÇÃO MODALIDADE “CONCURSO” N° XX/2018 SEPLAG DESTINADO À REALIZAÇÃO DA 1ª JORNADA DE INOVAÇÃO EM GESTÃO PÚBLICA E SERVIÇOS PÚBLICOS DE ALAGOAS

O Secretário de Estado do Planejamento, Gestão e Patrimônio, com fundamento na Lei n° 8.666, de 21 de junho de 1993, torna pública a abertura das inscrições para a edição da 1ª JORNADA DE INOVAÇÃO EM GESTÃO PÚBLICA E SERVIÇOS PÚBLICOS DE ALAGOAS, no período de xx de março a xx de maio de 2018, nos termos deste regulamento e seus anexos.

**1ª JORNADA DE INOVAÇÃO EM GESTÃO PÚBLICA E SERVIÇOS PÚBLICOS DE ALAGOAS**

**REGULAMENTO DO CONCURSO**

**1 - OBJETO**

* 1. O concurso JORNADA DE INOVAÇÃO EM GESTÃO PÚBLICA E SERVIÇOS PÚBLICOS DE ALAGOAS tem por objeto o desenvolvimento de soluções voltadas para a promoção da inovação na Gestão Pública e nos serviços públicos do Poder Executivo Estadual conforme temas estipulados neste edital.

1.2 O presente concurso visa promover um ambiente de inovação e colaboração entre o Governo do Estado de Alagoas, a comunidade universitária e a sociedade em geral, mesclando conhecimentos acadêmicos com práticas do mercado profissional, estimulando a criação de produtos com base nas tecnologias dos dispositivos móveis, a abertura de dados e a transferências destas tecnologias para a sociedade.

1.3 A JORNADA DE INOVAÇÃO EM GESTÃO PÚBLICA E SERVIÇOS PÚBLICOS DE ALAGOAS tem por objetivo promover o desenvolvimento de soluções inovadoras, preferencialmente suportadas por recursos de Tecnologia da Informação e da Comunicação conforme temas identificados pela SEPLAG/AL e estipulados neste edital..

1.3.1 - Os projetos de soluções inovadoras deverão ser:

1.3.1.1 Pensados para simplificar procedimentos que aprimorem a gestão patrimonial do Poder Executivo Estadual e a oferta de alguns serviços públicos conforme especificados neste edital;

1.3.1.2 Disponibilizem artefatos que possam ser reutilizados pelo Poder Executivo Estadual sem nenhum custo adicional, licenciados preferencialmente nos moldes da Licença *Creative Commons* CC-BY NC 3.0 BR[[1]](#footnote-1)

1.3.1.3 Os projetos suportados por Tecnologia da Informação e da Comunicação deverão ser em software livre e licenciados nos termos da licença livre GNU GPL v2.0, que compreende, entre outras, a exigência de disponibilização de códigos-fonte abertos, a liberdade de uso, a possibilidade de distribuição e de modificação do software, conforme exigências do artigo 111 da Lei n° 8.666, de 21 de junho de 1993;

1.3.2 – Os temas dos projetos são:

1. Modernização da Gestão do Patrimônio Público (Projeto: Cuidando do Patrimônio Público – este recurso é seu!!!)
2. Modernização da oferta de serviços públicos ao cidadão alagoano (Projetos: App Novo Já! Mobile e App Mapa dos Serviços Públicos)

**2 - PARTICIPAÇÃO**

2.1 O presente concurso destina-se a estudantes de Instituição de Ensino Superior, Público ou Privado, de abrangência Nacional, bem como empresas e pessoas físicas que se interessem em participar do certame.

Parágrafo Único: Por se tratar de uma jornada de inovação, onde será necessária a presença ininterrupta dos participantes por mais de 24 horas, somente serão permitidas inscrições de maiores de 18 anos.

2.2 É vedada a participação de funcionários e servidores da SEPLAG/AL na formação das equipes que irão participar do Concurso na qualidade de competidores.

2.3 As soluções apresentadas serão avaliadas por duas Comissões, assim definidas:

2.3.1 – Comissão julgadora, composta por, no mínimo:

1. 1 (um) representante da área de Tecnologia da Informação da SEPLAG/AL;
2. 1 (um) representante da área de Modernização da Gestão da SEPLAG/AL;
3. 1 (um) representante da área de Patrimônio Público da SEPLAG/AL;
4. 1 (um) representante da área de Atendimento ao Cidadão da SEPLAG/AL;
5. 1 (um) representante da área de Produção da Informação e do Conhecimento da SEPLAG/AL;
6. 1 (um) representante da academia convidado pela SEPLAG/AL.
7. 1 (um) representante do setor produtivo convidado pela SEPLAG/AL.

2.3.2 – Comissão técnica, composta por:

1. 1 (um) representantes da área de Tecnologia da Informação;
2. 1 (um) representante da área acadêmica, convidado;
3. 1 (um) representante da Sociedade, convidado.

2.4 Para o desenvolvimento dos trabalhos, o Concurso contará com servidores e colaboradores da SEPLAG/AL que participaram da especificação técnica dos projetos, com notório conhecimento sobre os projetos a serem desenvolvidos.

**3 - PROCESSO SELETIVO**

3.1 - O processo seletivo será composto por 4 (quatro) etapas:

1. etapa eliminatória;
2. Discussão prévia das propostas de solução;
3. submissão da solução;
4. etapa classificatória.

**3.2 - ETAPA ELIMINATÓRIA**

3.2.1 As pessoas interessadas em participar do concurso deverão acessar o site https://www.doity.com.br/1hackathoninsanosefazal e preencher seus dados pessoais nos campos apropriados, definidos como obrigatórios, no formulário eletrônico disponibilizado, no período de xx/xx/2018 a xx/xx/2018.

3.2.1.1 Os interessados deverão formar equipes compostas por no mínimo 2(dois) e no máximo 6(seis) integrantes.

3.2.1.2 Todos os membros das equipes deverão ser identificados no formulário de inscrição.

3.2.1.3 No ato da Inscrição, os participantes deverão indicar o projeto que pretendem desenvolver durante a Jornada de Inovação.

3.2.1.4 Vídeos descritivos dos projetos podem ser acessados nos endereços eletrônicos constantes no Anexo I deste edital.

3.2.1.5 O descritivo dos projetos está presentes no Anexo III deste edital.

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

Parágrafo Único: No momento do credenciamento, os participantes deverão levar 1 kg (um quilo) de alimento não perecível que será doado para ações humanitárias.

3.2.3 A participação no Concurso implica:

1. autorização do(s) autor(es) para utilização pelo Governo do Estado de Alagoas, a título universal, definitivo e gratuito, ao público em geral, todo e qualquer tipo de comunicação, divulgação, veiculação e, enfim, publicidade e promoção relativamente ao seu nome, imagem e voz, em qualquer meio, incluindo eletrônicos e na internet, desde que vinculado ao presente concurso;
2. autorização do(s) autor(es) para utilização, a título universal, definitivo e gratuito, ao público em geral, das ideias e soluções de software apresentados.

3.2.4 Serão automaticamente eliminadas as inscrições enviadas que apresentarem dados incompletos na ficha de inscrição ou que descumprirem quaisquer artigos deste edital.

3.2.5 As equipes inscritas participarão do evento 1ª JORNADA DE INOVAÇÃO EM GESTÃO PÚBLICA E SERVIÇOS PÚBLICOS DE ALAGOAS que ocorrerá presencialmente entre os dias xx e xx de xxxx de 2018, no Centro de Convenções de Maceió.

3.2.5.1 O evento será realizado de forma continuada, sendo necessário que pelo menos 50% (cinquenta por cento) dos integrantes da equipe fique no local do evento durante todo o período de execução da Jornada.

3.2.5.2 – As regras para pontuação e punição das equipes estão descritas no anexo II deste Edital;

3.2.5.3 - Os participantes deverão portar consigo computadores pessoais para desenvolvimento dos produtos, sendo de sua inteira responsabilidade a guarda de seus computadores.

3.2.5.4 – ao final do evento, as equipes vencedoras deverão disponibilizar para utilização do público em geral as soluções e/ou softwares finalizados durante a realização do concurso.

3.2.6 Deverão ser utilizados obrigatoriamente os dados disponibilizados pela SEPLAG/AL.

Parágrafo único. Para os dados que não estiverem disponíveis e forem necessários para o

desenvolvimento da solução, a equipe poderá solicitar à coordenação do evento a utilização de dados complementares e/ou fictícios para demonstração da solução.

**3.3 DISCUSSÃO PRÉVIA DAS PROPOSTAS DE SOLUÇÃO**

3.3.1 Todas as propostas que estiverem em conformidade com os requisitos da ETAPA ELIMINATÓRIA deverão participar realizar uma apresentação preliminar da sua proposta de solução, para uma banca de especialistas das áreas de negócio especificadas no item 2.3.1 .

3.3.2 Cada equipe, representada pelo líder da equipe, terá até 10 minutos para apresentar a sua proposta de solução para um dos temas do edital. A proposta deverá conter, no mínimo, os seguintes artefatos:

1. Modelo de Negócio da solução, utilizando o artefato *Business Model Canvas*, conforme modelo disponível em <https://strategyzer.com/canvas/business-model-canvas>
2. Protótipo funcional da solução, que simule o funcionamento da solução que será implementada. Para a concepção deste protótipo, deverão ser utilizados dados fictícios;

Parágrafo Único: Ao seu critério, cada equipe poderá utilizar outros artefatos complementares para enriquecer a sua apresentação, respeitado o limite de tempo estabelecido.

3.3.3 Após a apresentação de cada proposta, a banca de especialistas emitirá comentários e sugestões de melhoria que poderão, ou não, ser acatadas pela equipe responsável pela proposta.

3.3.4 Para esta etapa, as equipes serão convocadas mediante chamada pública que será disponibilizada no site do concurso e no site da Secretaria de Estado do Planejamento, Gestão e Patrimônio (www.seplag.al.gov.br).

**3.4 SUBMISSAO DA SOLUCAO**

3.4.1 O código fonte com a devida documentação deve estar disponível para que a comissão técnica possa executá-lo.

3.4.1.1 Considera-se entregáveis desta etapa: 1) Estória, 2) Todo código fonte da aplicação, bibliotecas, manual(is), interfaces de programação (APIs) e qualquer outro elemento necessário para compilação da aplicação; 3) Solução em endereço eletrônico na internet e/ou instalável da aplicação para iOS ou Android;

3.4.1.2 Os entregáveis devem estar disponíveis para avaliação da comissão técnica a partir do prazo estipulado na programação do evento.

3.4.2 Serão automaticamente eliminadas as equipes que:

3.4.2.1 Submeter a solução de forma incompleta conforme entregáveis citados no item

3.4.1 e seus subitens;

3.4.2.2 Não submeterem a solução;

3.4.2.3 Submeter a solução fora do prazo.

Parágrafo Único: Os prazos de submissão das soluções serão fixados no início da Jornada de Inovação e repassados a todas as equipes efetivamente inscritas.

**3.5 ETAPA CLASSIFICATÓRIA**

3.5.1 A demonstração da solução ocorrerá presencialmente no dia xx de xxxxxx de 2018, conforme agenda a ser divulgada durante o evento.

3.5.2 A ordem de demonstração das soluções será definida pela organização do evento.

3.5.3 A demonstração das soluções terá duração de no máximo 10 minutos.

3.5.4 As soluções serão avaliadas pela comissão julgadora quanto aos quesitos: 1) Solução mais inovadora, 2) melhor usabilidade e design, 3) maior completude funcional e 4) uso de recursos tecnológicos, dentro dos temas elencados no item 1.3.2.

3.5.5 Cada membro da comissão julgadora avaliará a solução e atribuirá notas de 1 a 10, para os quesitos: 1) inovação, 2) usabilidade e design, 3) completude funcional e 4) uso de recursos tecnológicos. A nota final atribuída pela Comissão Técnica para a Solução será a soma da média simples apurada para cada item.

Exemplo:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Inovação | Usabilidade e | Completude | Uso de recursos |
|  |  | Design | Funcional | tecnológicos |
| Avaliador 1 | 8 | 9 | 10 | 8 |
| Avaliador 2 | 9 | 7 | 10 | 8 |
| Avaliador 3 | 8,5 | 8 | 7,5 | 9 |
| Avaliador 4 | 10 | 7,5 | 9,5 | 7 |
| Avaliador 5 | 9,5 | 8,5 | 8,5 | 8,5 |
| **Média>>>>** | **9,0** | **8,0** | **9,10** | **8,10** |
| Nota Final | **= 34,20** (correspondente a 9,0 + 8,0 + 9,10 + 8,10) | | |  |

3.5.6 As soluções serão avaliadas individualmente, dentro de suas respectivas áreas, sendo declarada vencedora a que obtiver melhor pontuação final.

3.5.6.1 – A pontuação final será dada pela nota atribuída pela Comissão Julgadora, sendo retirada desta nota o valor correspondente as punições que a equipe tenha sofrido durante a realização do evento.

Exemplo:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| EQUIPES | TEMAS DOS PROJETOS | | | | | | | |
|  | TEMA 01 | Punição | TEMA 02 | | Punição | TEMA 03 | Punição | |
| Equipe 1 | 34,20 | 0,00 |  |  |  |  |  |
| Equipe 2 | 36,80 | 0,00 |  |  |  |  |  |
| Equipe 3 | 35,15 | 0,00 |  |  |  |  |  |
| Equipe 4 |  |  |  | 39,50 | 1,00 |  |  |
| Equipe 5 |  |  |  | 34,35 | 0,00 |  |  |
| Equipe 6 |  |  |  | 38,87 | 0,00 |  |  |
| Equipe 7 |  |  |  |  |  | 28,90 | 0,00 |
| Equipe 8 |  |  |  |  |  | 36,50 | 0,00 |
| Equipe 9 |  |  |  |  |  | 40,00 | 0,00 |
| Vencedora | Equipe 2 |  |  | Equipe 6 |  | Equipe 9 |  |

3.5.7 Caso ocorra empate entre duas ou mais equipes dentro do mesmo tema de projeto, será realizada uma avaliação técnica por parte da comissão designada.

3.5.8 As soluções serão avaliadas pela comissão técnica quanto a completude dos artefatos disponibilizados, bem como quanto à qualidade amostral dos documentos e fontes.

3.5.9 Cada membro da comissão técnica avaliará a solução e atribuirá notas de 1 a 10, para os quesitos: 1) Nível de automação , 2)qualidade do código fonte. A nota final da avaliação técnica será a soma da média simples apurada em cada item.

3.5.9.1 – No critério Nível de Automação serão verificados o uso de ferramentas de construção automatizadas, testes automatizados, entre outros.

3.5.9.2 – No critério Qualidade do Código Fonte serão verificados quanto as boas práticas de desenvolvimento de software, tais como uso de padrões de projeto, documentação do código, legibilidade, duplicidade, entre outras.

Exemplo:

Equipe 10

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Nível de Automação | Qualidade do Código Fonte |
| Avaliador 1 | 10 | 9 |
| Avaliador 2 | 9 | 8 |
| Avaliador 3 | 8 | 7 |
| Média | 9 | 8 |
| Nota Final | 17 |  |
|  | Equipe 11 |  |
|  | Nível de Automação | Qualidade do Código Fonte |
| Avaliador 1 | 9 | 9 |
| Avaliador 2 | 7 | 8 |
| Avaliador 3 | 8 | 7 |
| Média | 8 | 8 |
| Nota Final | 16 |  |

No exemplo acima, a equipe 10 seria a vencedora do tema de projeto Serviços para o Contribuinte.

3.5.10 As soluções serão avaliadas individualmente, dentro de suas respectivas áreas, sendo declarada vencedora a que obtiver melhor pontuação final.

Parágrafo único: em caso do empate, os critérios adotados serão: equipe que obteve melhor desempenho na questão técnica. Caso a regra anterior não seja suficiente, vencerá a equipe que realizou o cadastro de forma precoce.

3.5.11 Serão concedidos prêmios no valor de R$ 10.000,00 (dez mil reais) por área tema de projeto, conforme descrito nos itens 1.3.1, 1.3.2. e 1.3.3.

3.5.12 Todas as equipes que finalizarem as aplicações e realizarem as apresentações, receberão certificados de participação no evento com sua colocação geral.

**4 – DOTAÇÃO ORÇAMENTÁRIA**

4.1 - Os pagamentos dos prêmios correrão por conta dos seguintes recursos orçamentários:

4.1.1 – Programa de Trabalho (PT) – 04.128.0220.3135.0000 –Execução do Programa de Capacitação da SEFAZ

4.1.2 – Plano Interno (PI) – 004230;

4.1.3 – Elemento de despesa: 3.3.90.31 –Premiação Cult. Art. Cientifica e Outras;

4.1.4 – Fonte de Recurso: 0100000000 – Orçamento DO FUNSEFAZ.

**5 - DISPOSIÇÕES FINAIS**

5.1 Estão impedidos de participar do Concurso os servidores integrantes das equipes técnicas dos projetos conforme especificado no ANEXO III, seus parentes em linha reta, colateral ou afim, até o terceiro grau, bem como qualquer funcionário ou servidor da Secretaria de Estado do Planejamento, Gestão e Patrimônio.

5.2 Dos atos praticados pela Comissão Organizadora e pela Comissão Técnica serão admitidos recursos, no prazo de até 05 (cinco) dias, contados da divulgação preliminar do resultado, cabendo ao Secretário de Estado da Fazenda a decisão final sobre os recursos.

5.3 As equipes vencedoras terão prazo de até 60 (sessenta) dias, contados da publicação do resultado definitivo, para disponibilizar a solução em endereço eletrônico na internet ou na loja de aplicativos da plataforma Play Store e/ou Apple Store.

5.4. O pagamento do prêmio será realizado em até 15 (quinze) dias após a disponibilização da solução na internet ou na loja de aplicativos da plataforma Play Store e/ou Apple Store.

Maceió, xx de março de 2018.

FABRÍCIO MARQUES SANTOS

Secretário de Estado do Planejamento, Gestão e Patrimônio

ANEXO I

Endereço eletrônico de disponibilização dos vídeos com a apresentação das equipes da primeira etapa da 1ª Jornada de Inovação da SEFAZ/AL.

1 – GP – MOB: <https://youtu.be/cFulDecKYzE>

2 – Economiza Alagoas: <https://youtu.be/5fJHNK0GWaY>

3 – Participa: <https://youtu.be/kLvdJIAZGZY>

4 – Eu Cidadão: <https://youtu.be/pytZtMHQCyI>

5 – Contribuinte Conectado:

<https://youtu.be/M5wx4NJQeAY>

8

ANEXO II

1 - As equipes terão uma pontuação inicial a zelar durante a imersão das 72h. Caso o grupo ou qualquer integrante descumpra com algumas dessas regras, sofrerá punição de forma gradativa, prejudicando na apuração final dos pontos, conforme itens 3.5.6 e 3.5.6.1.

2 – As punições serão as seguintes:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| N° | Hipótese de incidência | Pontuação |
| 1 | Falta de participação nos workshops durante a imersão | 1 |
| 2 | Ausência de integrantes/grupo durante as ações de guerrilha/gincana | 1 |
| 3 | Entregar atividades exigidas durante a imersão fora do prazo | 1 |
| 4 | Não realizar entrega das atividades extras exigidas durante a imersão | 2 |
| 5 | Ausentar-se durante a imersão no período entre 22h e 8 h (do dia | 2 |
|  | seguinte) |  |
| 6 | Ausentar-se durante a imersão, sem aviso prévio a equipe | 3 |
|  | organizadora |  |
| 7 | Portar-se de forma desrespeitosa com a comissão organizadora ou | 5 |
|  | quaisquer outros participantes do evento |  |

9

ANEXO III

Descrição sucinta dos projetos

**Proposta de Projeto**

1. IDENTIFICAÇÃO DA EQUIPE TÉCNICA DEMANDANTE NO GOVERNO DE ALAGOAS

ÁREA(S) DE NEGÓCIO DO GOVERNO DE ALAGOAS: XXXXXXXXXX

IDENTIFICAÇÃO DOS INTEGRANTES DA EQUIPE DE NEGÓCIO SOLICITANTE:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nome | Matrícula | E-mail | Telefone |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

2. DESCRIÇÃO DA PROPOSTA:

2.1. VISÃO GERAL

O projeto GP-MOB permitirá que o servidor tenha acesso a sua Ficha Funcional, solicite a atualização de suas informações pessoais, a redução de custos com material de expediente, a diminuição do fluxo de servidores no setor e a celeridade no trâmite dos processos.

2.2. OBJETIVO

Disponibilizar através do aplicativo a Ficha Funcional do Servidor atualizada

2.3. COMO O PROJETO IRÁ FUNCIONAR (RESULTADOS ESPERADOS)

O servidor deverá através de aplicativo ter acesso a sua Ficha Funcional e anotações nela contidas, identificando informações desatualizadas, poderá solicitar a atualização das mesmas mediante comprovação de imagens dos documentos originais.

2.4. PÚBLICO ALVO

( X ) INTERNO

( ) EXTERNO

( ) INTERNO X EXTERNO

2.5. VALOR A SER AGREGADO AOS PROCESSOS DE NEGÓCIO

-Agilidade no trâmite dos processos de Aposentadoria, Abono Permanência, Apostilamento de Quinquênios, Averbação de Tempo de Serviço e de Licença Prêmio e mudança na grafia do nome;

* Economia com material de expediente;
* Facilidade na atualização de informações referentes à mudança de endereço, inclusão de dependentes, Grau de Escolaridade, treinamentos, estado civil etc;
* Menor fluxo de servidores no setor, possibilitando melhor desenvolvimento dos trabalhos;
* Redução do numero de servidores responsáveis por manter a Ficha Funcional atualizada.

2.6. FORMA DE DISPONIBILIZAÇÃO DA SOLUÇÃO

Aplicativo no telefone

2.7. FUNCIONALIDADES QUE SERÃO DISPONIBILIZADAS

Ficha Funcional Atualizada

Modelo de solicitação de atualização

2.8. PACOTES DE TRABALHO NECESSÁRIOS A REALIZAÇÃO

Banco de dados com informações dos servidores (RHU) Arquivos de Fichas Funcionais digitalizados /Fichas em Word

2.9. ÁREA(S) DE NEGÓCIO QUE SERÁ(ÃO) BENEFICIADA(S) COM A SOLUÇÃO

Servidores Fazendários

Gerência de Valorização de Pessoas

Secretaria da Fazenda

**Proposta de Projeto**

1. IDENTIFICAÇÃO DA EQUIPE TÉCNICA DEMANDANTE NO GOVERNO DE ALAGOAS

ÁREA(S) DE NEGÓCIO DO GOVERNO DE ALAGOAS: XXXXXXXXXX

IDENTIFICAÇÃO DOS INTEGRANTES DA EQUIPE DE NEGÓCIO SOLICITANTE:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nome | Matrícula | E-mail | Telefone |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |



1. DESCRIÇÃO DA PROPOSTA:

2.1. VISÃO GERAL

Desenvolvimento de aplicativo móvel para permitir a consulta do valor de qualquer produto sendo vendido até um determinado raio de distância onde o usuário se encontra. Baseado na geolocalização do smartphone, o aplicativo fornecerá os preços praticados nos últimos dias pelos estabelecimentos próximos ao usuário.

2.2. OBJETIVO

* Facilitar a consulta de preços de produtos sem a necessidade do consumidor se deslocar aos estabelecimentos;
* Estimular a concorrência no comércio;
* Redução de custos com publicidade pelos comerciantes.

2.3. COMO O PROJETO IRÁ FUNCIONAR (RESULTADOS ESPERADOS)

Os dados das vendas realizadas no varejo utilizando a NFC-e são automaticamente enviados à SEFAZ/AL. A Sefaz disponibilizará parte dos dados públicos dessas notas através de *Web Services* para serem utilizados em aplicativos.

2.4. PÚBLICO ALVO

( ) INTERNO

( X ) EXTERNO

( ) INTERNO X EXTERNO

2.5. VALOR A SER AGREGADO AOS PROCESSOS FAZENDÁRIOS

* Credibilidade;
* Transparência.

2.6. FORMA DE DISPONIBILIZAÇÃO DA SOLUÇÃO

Lojas virtuais da Apple Store, para aplicativos desenvolvidos na plataforma iOS e/ou Google Store, para aplicativos desenvolvidos na plataforma Android.

2.7. FUNCIONALIDADES QUE SERÃO DISPONIBILIZADAS

* Consulta de preços por código de barras ou descrição;
* Consulta por geolocalização;
* Alerta quando um produto atingir um determinado valor;

* Exibir rota, em mapa, do estabelecimento escolhido;
* Compartilhar preços de produtos em Redes Sociais;
* Realizar cotação de lista de produtos.

2.8. PACOTES DE TRABALHO NECESSÁRIS A REALIZAÇÃO

* API (Web Service) fornecido pela SEFAZ/AL;
* Aplicativo móvel.

2.9. ÁREA DE NEGÓCIO QUE SERÁ BENEFICIADA COM A APLICAÇÃO

* Setor de cadastro
* Secretaria da Fazenda como um todo.

1. Disponível em: https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/br/ [↑](#footnote-ref-1)