

</ HACKATHON >

O DESAFIO
DA INOVAÇÃO.

REGULAMENTO DO 1º HACKATHON DO CREA-SP

O CONSELHO REGIONAL DE ENGENHARIA E AGRONOMIA DO ESTADO DE SÃO PAULO (CREA-SP), inscrito no CNPJ nº. 60.985.017/0001, com sede na Av. Brig.. Faria Lima, 1.059 - Pinheiros, São Paulo - SP, CEP: 01452-000, torna pública a abertura das inscrições para o **HACKATHON DO CREA-SP** com o seguinte desafio: **Como unificar os diversos serviços, benefícios e canais de comunicação do CREA-SP em uma única aplicação e fornecer uma melhor experiência para os profissionais registrados?**

Este regulamento deverá ser observado para o perfeito entendimento e direcionamento de todo o fluxo da realização do evento, sem prejuízo de novas informações a serem comunicadas nos canais oficiais de divulgação do CREA-SP. Portanto, os candidatos, no ato de seu cadastro e inscrição, aderem integralmente a todas as suas disposições, declarando que leram, aceitaram e compreenderam todos os termos deste regulamento, bem como de seus formulários e eventuais anexos.

Regulamento do desafio

1. Disposições gerais

1.1. Contextualização:

O CREA-SP tem passado por um contexto de transformação digital em seus serviços, processos internos, cultura e gestão de pessoas, buscando se tornar referência na inovação e na eficiência em serviços digitais com soluções que atendam de forma eficaz os profissionais das Engenharias, Agronomia, Geociências e Tecnólogos.

Por isso, nos últimos anos vem trabalhando em um processo contínuo, com entregas como a digitalização de processos, tecnologias para a fiscalização, novos canais de atendimento e ampliação de serviços que garantem mais eficiência e agilidade junto aos profissionais, empresas e sociedade.

Entretanto, em meio a esse processo de transformação, um grande desafio tem surgido e impedido o maior alcance dessas importantes soluções a quem realmente interessa: os profissionais registrados. Por isso, o desafio agora é criar uma aplicação que unifique as diversas soluções que o CREA-SP oferece aos profissionais das Engenharias, Agronomia, Geociências e Tecnólogos e que traga como pilares a usabilidade, a experiência e a agilidade.

1.1. O Hackathon do CREA-SP é um desafio destinado a profissionais registrados, cidadãos em geral e público estudantil com conhecimentos multidisciplinares para criação de formas inovadoras de unificar os diversos serviços, benefícios e canais de comunicação do CREA-SP em uma única aplicação e fornecer uma melhor experiência para os profissionais registrados no Conselho. As soluções podem ser por meio de protótipos de soluções tecnológicas baseadas em interfaces digitais (softwares, sites, apps, chatbots, API etc), que traduzem e facilitem seu uso e acesso. Além disso, os interessados em participar da maratona devem realizar a sua inscrição em alguma categoria, conforme especificado no item 5.4. do presente regulamento.

1.2. Os protótipos devem, necessariamente, trazer melhorias de usabilidade e experiência para o público-alvo em relação ao que já está disponível hoje.

1.3. A realização do Hackathon é de responsabilidade do Conselho Regional de Engenharia e Agronomia do Estado de São Paulo (CREA-SP), que poderá contar com o apoio de organizações ligadas às áreas de educação e inovação.

1.4. O Hackathon do CREA-SP contempla uma competição com o objetivo de premiar os melhores projetos desenvolvidos durante o período do evento (três melhores projetos avaliados pela comissão julgadora – para mais detalhes sobre as premiações visualizar o item 4) que atendam as expectativas do CREA-SP, nos termos regulados por este documento.

1.5. Poderão constituir equipes e se inscrever profissionais registrados, cidadãos com conhecimentos multidisciplinares e estudantes de nível técnico ou superior, que se sintam capazes de propor formas inovadoras de unificar os diversos serviços, benefícios e canais de comunicação do CREA-SP em uma única aplicação e fornecer uma melhor experiência para os profissionais registrados no Conselho, por meio de soluções tecnológicas baseadas em interfaces digitais (softwares, sites, apps, chatbots, API etc.).

1.6. Os participantes terão acesso aos diversos canais digitais de comunicação e disponibilização de serviços do CREA-SP ativos atualmente, sendo disponibilizado um guia do participante, permitindo entender sua usabilidade atual dos serviços essenciais oferecidos pelo CREA-SP.

1.7. A fim de garantir total isenção, os avaliadores assinarão uma declaração atestando não possuir parentesco em linha reta, colateral ou afim, até o terceiro grau com os membros das equipes concorrentes.

2. Etapas do Hackathon:

2.1. Etapa 1 – Organização e inscrições dos participantes;

2.2. Etapa 2 – Abertura do Hackathon on-line e agenda de mentorias on-line;

2.3. Etapa 3 – Hackathon presencial e premiação das 3 melhores equipes.

3. Datas e locais

3.1. Inscrições dos participantes: de 21 de junho a 26 de julho de 2023 (23h59 BRST) ou enquanto houver vagas (limite de 100 vagas).

Local das inscrições: <https://www.crealab.com.br/hackathon>

3.1.1. Caso as 100 vagas disponibilizadas para inscrição sejam preenchidas antes da data limite para o fim das inscrições, será aberta uma lista de espera para inscrição de novos participantes.

3.1.1.1. Os participantes inscritos na Lista de Espera receberão um e-mail para confirmação de sua participação no Hackathon do CREA-SP.

3.2. As datas e horários previstos para a execução do evento são:

Data	Horário	Atividade
27/07/2023 (quinta-feira)	19h30 às 21h00	[On-line] Abertura do Hackathon
28/07/2023 (sexta) a 03/08/2023 (quinta-feira)	08h00 às 22h00	[On-line] Mentorias + Desenvolvimento das soluções
04/08/2023 (sexta-feira) e 05/08/2023 (sábado)	09h00 às 22h00 08h00 às 17h00	[Presencial] Mentorias + Desenvolvimento das soluções + Pitch + Premiação

3.2.1. A etapa inicial do Hackathon ocorrerá no formato ON-LINE por meio das plataformas YouTube e Discord;

3.2.2. A etapa final do Hackathon ocorrerá no formato **PRESENCIAL** no endereço: Praça Almirante Gago Coutinho, 29, Ponta da Praia, Santos/SP – Brasil, CEP: 11030-200 (Blue Med Convention Center: <https://bluemedconventioncenter.com.br/>).

3.3. Os participantes que desejarem continuar no local do Hackathon presencial, mesmo após os horários das programações previstas no item 3.2., poderão passar a noite no local (de sexta para sábado).

3.3.1. Os participantes que desejarem passar a noite no local do Hackathon presencial (Blue Med Convention Center) ficam responsáveis por levar os itens necessários para o seu descanso.

3.3.2 Os participantes que desejarem pernoitar responsabilizam-se pelo uso e conservação do(s) espaço(s) utilizado(s) e todo seu conteúdo e comprometem-se a devolvê-lo(s) em perfeito estado, findo o período de utilização. Em caso de extravio e/ou dano, total ou parcial, do patrimônio utilizado, fica obrigado(a) a ressarcir o Conselho Regional de Engenharia e Agronomia do Estado de São Paulo dos prejuízos decorrentes.

3.4. Caberá ao participante ter consigo o próprio laptop/notebook para utilização durante todo o Hackathon, para efetiva participação e realização do desenvolvimento dos projetos a serem avaliados para premiação.

3.5. Anúncio dos ganhadores do Hackathon e finalistas da maratona: 05 de agosto de 2023 (a parte final do evento será aberta ao público, podendo os participantes convidar colegas e familiares).

4. Premiações

4.1. Os times que apresentarem as 03 (três) melhores soluções na etapa do Hackathon, serão premiados da seguinte forma:

1º Lugar: 01 Troféu e valor em dinheiro de R\$ 5.000,00.

2º Lugar: 01 Troféu e valor em dinheiro de R\$ 3.000,00.

3º Lugar: 01 Troféu e valor em dinheiro de R\$ 2.000,00.

4.1.1. Observação: O valor em dinheiro é para o grupo, e não por componente.

4.1.2. A premiação poderá sofrer ajustes, sendo incrementada com outros prêmios, de caráter financeiro ou não, a depender dos patrocinadores do evento, sendo formalmente anunciada na abertura do Hackathon no dia 27 de julho de 2023.

4.1.3. Os prêmios serão disponibilizados em até 30 (trinta) dias úteis após a data da divulgação do resultado, sem qualquer ônus aos contemplados, via transferência bancária ou Pix.

4.2. Todos os participantes das equipes que apresentarem o pitch no final do Hackathon e que tenham feito check-in na abertura do evento receberão o certificado de participação com 60h do HACKATHON DO CREA-SP.

5. Inscrições

5.1. As inscrições deverão ser realizadas dentro do período de 21 de junho de 2023 a 26 de julho de 2023, respeitando o limite de vagas para cada categoria.

5.2. As inscrições serão realizadas exclusivamente pela plataforma Sympla, no hotsite do evento, disponível no link do evento a seguir: <https://www.crealab.com.br/hackathon>

5.3. Poderão se inscrever e constituir equipes profissionais registrados no CREA-SP, cidadãos em geral com conhecimentos multidisciplinares de negócio, marketing, design, tecnologias e programação, além de estudantes de nível técnico ou superior.

5.4. Os participantes deverão se inscrever em uma das seguintes categorias:

- a. **Profissional registrado no CREA-SP:** São profissionais das áreas de Engenharia, Agronomia, Geociências e Tecnólogos com registro ativo no CREA-SP e que utilizam os serviços oferecidos pelo CREA-SP.
- b. **Desenvolvedor:** Os(As) desenvolvedores(as) são aqueles(as) profissionais ou estudantes que utilizam linguagem de programação para criar sistemas,

sites, aplicativos, API, chatbots etc.

- c. **Marketing/Negócio:** São empreendedores, profissionais ou estudantes com conhecimentos em marketing e/ou negócio, incluindo toda a estratégia e operação das ações para promover a marca e a venda do produto/serviço nos diversos canais, criando o modelo de negócio e caracterizam-se pelos conhecimentos em métricas, marketing de conteúdo, jornada do cliente, dentre outros.
- d. **Designer UI/UX:** Este grupo abrange profissionais ou estudantes mais ligados(as) à área de design, com foco na usabilidade de produtos e experiência do/a usuário(a), experiência de interface, web design e design em geral.
- e. **Estudantes:** Estudantes de qualquer curso técnico, de graduação, pós-graduação, mestrado ou doutorado dos cursos de Engenharias, Agronomia, Geociências e Tecnólogos que tenham perfil inovador e desejam desenvolver novas habilidades de conhecimento de desenvolvimento de produtos de base tecnológica e trabalho em equipe.

5.5. É vedada a participação de:

5.5.1. Integrantes e parentes até o terceiro grau da comissão julgadora, conforme estabelece o item 1.7, na formação das equipes que irão participar do desafio na qualidade de competidores.

5.5.2. Menores de 18 (dezoito) anos.

5.6. As inscrições serão realizadas individualmente, devendo cada participante realizar sua inscrição pelo Sympla.

5.6.1. É permitida somente 01 (uma) pré-inscrição por CPF (pessoa física).

5.7. Os participantes poderão integrar equipes previamente ao início do Hackathon, para isso, é necessário enviar e-mail para hackathon@creasp.org.br com assunto "EQUIPE FORMADA - HACKATHON" informando os integrantes da equipe (nome completo) e líder da equipe (responsável principal pela comunicação e rateio do prêmio em caso da equipe alcançar o pódio).

5.7.1. As equipes serão compostas por no mínimo 2 (dois) e no máximo 5 (cinco) integrantes.

5.7.1.1. Cada equipe será composta, preferencialmente (não obrigatório), por:

- a) 01 (uma) pessoa de skill de Negócio, Marketing ou estudante de qualquer área de atuação; e
- b) 01 (uma) pessoa de skill de Design (UX/UI); e
- c) 01 (uma) profissional registrado no CREA-SP; e
- d) 02 (duas) pessoas de skill de Desenvolvimento.

5.7.1.2. É obrigatório ter pelo menos 1 (um) integrante da categoria "Profissional registrado no CREA-SP" e pelo menos 1 (um) integrante da categoria "Desenvolvedor ou Designer", ficando os demais perfis opcionais.

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

5.7.3. Caberá ao participante se responsabilizar por quaisquer necessidades e/ou recursos para participar do evento.

5.8. A participação no HACKATHON DO CREA-SP implica:

5.8.1. Autorização do(s) autor(es) para utilização pelo CREA-SP, 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 à presente maratona;

5.8.2. Autorização do(s) autor(es) para utilização pelo CREA-SP, a título universal, definitivo e gratuito das ideias e soluções tecnológicas apresentadas durante o hackathon.

6. Desafios

6.1. Propõe-se a criação de conceitos, protótipos e outros artefatos para a apresentação de ideias que explorem a unificação dos diversos serviços, benefícios e canais de comunicação do CREA-SP em uma única aplicação. Além de fornecer uma melhor experiência para os profissionais registrados, incluindo melhorias de design na interface, de forma que seja intuitiva e de fácil acesso.

6.2. A elaboração de ideias para a participação no desafio não é limitada à Engenharia de Software. Portanto, a implementação das ideias propostas em códigos de programação não é obrigatória, podendo ser utilizadas plataformas Low-code e No-code. Contudo, soluções derivadas de Engenharia de Software serão agraciadas nos quesitos de avaliação na fase final. Para mais detalhes, verificar o item 9 do presente regulamento.

6.3. A ideia deve se materializar em artefatos que possam ser explicados e demonstrados, sejam eles: protótipos navegáveis ou estáticos, soluções integradas com redes sociais, vídeos, infográficos, dentre outros artefatos visuais e sonoros que a equipe julgue relevantes e adequados para a apresentação da proposta elaborada.

7. Submissão de Projetos

7.1. A submissão do pitch da solução deverá ser realizada conforme orientação da organização durante o hackathon, atendendo obrigatoriamente as exigências previstas nas alíneas "a" e "b", das seguintes formas:

a) Apresentação em PDF: A apresentação deverá ser feita em slides com estrutura de pitch, salva como .pdf, com estrutura de pitch, contendo informações sobre o problema, a solução e as tecnologias utilizadas. Pode-se utilizar esse material para trazer informações de mercado e roadmap futuro da solução desenvolvida. Vale ressaltar que é obrigatório utilizar o formato .pdf.

b) Link público do repositório (ITEM NÃO OBRIGATÓRIO): Disponibilizar em repositório do github. Caso a solução utilize mais de um repositório, enviar o link de todos (limitado a 3 links no máximo), em que cada link deverá ter um arquivo README com informações sobre o projeto. Recomendamos seguir as boas práticas com os commits vide: <https://www.conventionalcommits.org/en/v1.0.0-beta.2/>.

8. Seleção dos finalistas

8.1. A Comissão Julgadora será do tipo especial composta por, no mínimo, 3 (três) membros indicados exclusivamente pelo CREA-SP, podendo ser ou não profissionais com vínculo empregatício com a instituição, que tenham perfil inovador e/ou de gestão pública, podendo ser ou não servidores públicos.

8.1.1. Os integrantes da Comissão de Avaliação e Julgamento firmarão o termo de sigilo sobre as informações a que terão acesso, direta e/ou indiretamente, formais e/ou informais, durante as atividades realizadas em todas as etapas acima mencionadas. Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, comprometer-se-ão a informar à Comissão Organizadora qualquer conflito de interesse na avaliação do projeto desenvolvido, assim que for identificado.

8.1.2. A Comissão Julgadora irá avaliar as equipes que submeterem projetos conforme os Critérios de Avaliação do item 9. do presente edital.

8.2. A avaliação das propostas será realizada no último dia do Hackathon, sábado (05/08/2023) pela comissão julgadora, a partir da apresentação dos pitches.

8.3. Serão selecionadas 3 (três) equipes finalistas para o Hackathon, ficando elencadas em colocações de 1º (primeiro lugar), 2º (segundo lugar) e 3º (terceiro lugar) para título de premiação da etapa.

9. Critérios de avaliação do Hackathon

9.1. Cada equipe será avaliada pelos membros da comissão julgadora da fase eliminatória, que analisaram as propostas enviadas dando notas de 0 a 10 para os critérios abaixo, onde 1 representa nenhuma ou mínima aderência ao critério e 10 representa total ou máxima aderência ao critério:

9.1.1. Composição da equipe: o quão bem equipada com conhecimentos técnicos essenciais para o desenvolvimento da solução é a equipe e o quão heterogênea é a equipe em variedade de gênero (masculino e feminino), constando na equipe, pelo menos, uma integrante do gênero feminino;

9.1.2. Aplicabilidade: O quão o projeto apresentado demonstra potencial para solucionar os problemas atinentes ao desafio proposto;

9.1.3. Criatividade: o quanto a ideia é inovadora e destaca-se em relação às práticas já existentes;

9.1.4. Design: o quanto a solução proposta é simples, intuitiva e amigável para os usuários, atendendo os aspectos visuais e, principalmente, o aspecto funcional;

9.1.5. Viabilidade: será avaliado o quanto a proposta é condizente e viável com a realidade da estrutura tecnológica do CREA-SP;

9.1.6. Qualidade do protótipo: O quão o protótipo submetido apresenta aparente qualidade/usabilidade em suas funcionalidades.

9.2. As notas dadas por cada membro da comissão nos seis critérios passarão por um cálculo de média ponderada e resultarão na nota final de cada avaliador.

9.3. Os pesos dos critérios na média ponderada são:

9.3.1. Composição da equipe: peso 1;

9.3.2. Aplicabilidade: peso 4;

9.3.3. Criatividade: peso 2;

9.3.4. Design: peso 3;

9.3.5. Viabilidade: peso 3;

9.3.6. Qualidade do protótipo: peso 4.

9.4. Estabelecidas as notas finais de cada membro da comissão de jurados, será feita uma média simples somando-se as notas dos membros da comissão julgadora.

9.5. Será gerado um ranking das 3 (três) primeiras equipes a partir da nota final de cada um.

9.6. No caso de empate entre duas ou mais equipes, o primeiro critério de desempate será a nota original, portanto, sem as ponderações.

9.7. No caso de permanecer o empate entre duas ou mais equipes, o segundo critério de desempate será a data e o horário do envio: a equipe que tiver feito a submissão antes, prevalecerá.

10. Disposições finais

10.1. Os organizadores do evento podem realizar a publicação de aditivos ao presente regulamento no decorrer da realização da maratona. Os eventuais aditivos, caso surjam, serão disponibilizados no hot site do desafio: <https://www.crealab.com.br/hackathon>

10.2. Dúvidas sobre o regulamento ou sobre o desafio podem ser enviadas para os organizadores no e-mail: hackathon@creasp.org.br.

10.3. Qualquer projeto submetido à apreciação da Comissão Organizadora do Hackathon do CREA-SP continua sendo de propriedade intelectual do indivíduo ou do time que o desenvolveu, ficando o incentivo aos participantes a abrir seus projetos de código-fonte e compartilhá-los com a comunidade open source para fomentar e promover inovação nesse espaço.

10.4. Os direitos relativos ao uso da solução desenvolvida em razão do Hackathon do CREA-SP com design e código fonte das equipes, pelo CREA-SP, em qualquer plataforma, software e/ou aplicativo, serão objeto de negociação a ser realizada oportunamente entre o participante/equipe e o CREA-SP, por escrito, mediante assinatura de documento específico para esse fim. Já o desenvolvimento pelo CREA-SP de novas funcionalidades, novas APIs, ideias ou insights, dentre outras evoluções possíveis na solução desenvolvida, em razão do Hackathon, terão livre direito com autorização mediante inscrição pelo website oficial do Hackathon conforme item 5. do presente regulamento.

10.5. Passíveis de desclassificação:

10.5.1. Para efeitos de desclassificação, sem prejuízo de outras possibilidades que possam surgir no decorrer do Hackathon do CREA-SP e, além das condições descritas neste regulamento, o participante poderá, ainda, ser desclassificado pelo (i) não cumprimento do prazo de inscrição; pela (ii) não entrega da solução exigida no desafio e/ou (iii) não atingir pontuação e/ou critérios mínimos para fazer jus à premiação, quando aplicável;

10.5.2. A Organização reserva-se o direito de desclassificar e excluir os participantes, e/ou suas respectivas equipes e projetos, cujas condutas demonstrem manipular dolosamente a operação do Hackathon do CREA-SP, bem

como os participantes que tentarem fraudar ou burlar as regras estabelecidas neste Regulamento e/ou nos Termos.

10.6. Os participantes do Hackathon do CREA-SP se comprometem a realizar todas as etapas de forma ética e íntegra, respeitando os prazos e as condições de participação do Hackathon do CREA-SP.

10.7. Os participantes do Hackathon do CREA-SP, neste ato, autorizam gratuitamente o direito de uso do seu nome, imagem e som de voz, relacionados com qualquer fase do programa, realização e/ou divulgação de suas atividades, bem como para produções relacionadas aos projetos (como ícones, marcas, logos, entre outros), sem qualquer ônus para o CREA-SP e a Comissão Organizadora. Inclui-se a utilização no site oficial, nos canais de divulgação e/ou nas redes sociais do CREA-SP e/ou de outras empresas e/ou instituições parceiras da Comissão Organizadora, além de toda mídia impressa, eletrônica ou digital, por prazo indeterminado a exclusivo critério do CREA-SP e da Comissão Organizadora.

10.8. Ao se inscrever para participar do Hackathon do CREA-SP, nos termos deste Regulamento, cada participante concorda com a divulgação irrestrita da ideia/solução/projeto apresentados, sem qualquer ônus para o CREA-SP e para a Comissão Organizadora, sem necessidade de qualquer cuidado/autorização adicional. Os participantes devem buscar as autorizações de terceiros eventualmente necessárias para atendimento das regras deste Regulamento.

10.9. Todo código fonte desenvolvido durante o período do Hackathon das equipes finalistas (primeiro, segundo e terceiro lugares) será de uso exclusivo à critério da empresa organizadora, CREA-SP, ficando ambos, equipe e CREA-SP, com direito de utilização do código submetido. Dessa forma, podendo a equipe ganhadora evoluir com a implementação da solução em período posterior ao Hackathon, sujeito à negociação com o CREA-SP, se o interessar.

10.10. No que se refere à salvaguarda dos direitos de propriedade intelectual, as ideias, os arranjos e os métodos ficarão a cargo da própria comissão organizadora do evento.

10.11. O presente regulamento e o Hackathon do CREA-SP poderão ser alterados ou encerrados a qualquer momento, a exclusivo critério do CREA-SP e/ou Comissão Organizadora, mediante aviso aos participantes a ser enviado por quaisquer meios de comunicação internos, físicos, eletrônicos ou digitais.

10.12. Quaisquer ambivalências nas interpretações do presente regulamento serão dirimidas pelos membros da Comissão Organizadora.

10.13. O Hackathon do CREA-SP visa reconhecer e divulgar as soluções desenvolvidas que tenham potencial inovador, estimulando a difusão do tema e formas de inovação aberta, não estando condicionada, em hipótese alguma, à sorte, nem objetivando resultados financeiros, e não implica em qualquer ônus de

qualquer natureza para as pessoas participantes inscritas e para as pessoas premiadas ao final da maratona, além de não vincular a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou de serviços da entidade organizadora ou dos parceiros.

10.14. Todos que preencherem o formulário de inscrição do Hackathon do CREA-SP automaticamente concordam com os termos estabelecidos neste regulamento.

10.15. A Comissão Organizadora, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste regulamento, assim como substituir qualquer um dos prêmios que serão anunciados por outros de igual valor, mediante comunicação no endereço: <https://www.crealab.com.br/hackathon>

CONSELHO REGIONAL DE ENGENHARIA E AGRONOMIA DO ESTADO DE SÃO PAULO,
em São Paulo, 21 de junho de 2023.

Vinicius Marchese Marinelli
PRESIDENTE DO CREA-SP