

</ HACKA THON >

O DESAFIO
DA INOVAÇÃO.

2ª edição



REGULAMENTO DO HACKATHON CREA-SP - 2ª Edição

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 a **2ª Edição do Hackathon do Crea-SP** com o seguinte desafio: **Como facilitar a comunicação entre o Profissional, a Instituição de ensino e o Crea-SP, a fim de obter o 1º registro do Profissional do Crea-SP de forma rápida e inovadora?**

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. Organização

1.1.1. A presente **2ª Edição do Hackathon do Crea-SP** é promovida pelo Conselho Regional de Engenharia e Agronomia do Estado de São Paulo, doravante denominada simplesmente "Crea-SP" e operado pela Voa Consultoria Empresarial LTDA, inscrita no CNPJ sob o nº 51.196.852/0001-37, doravante denominada simplesmente Voa Inovação.

1.2. O Crea-SP e a Voa Inovação, através de seus representantes, comporão a Comissão Organizadora do evento ("Comissão Organizadora") que será responsável por viabilizar a realização do evento, selecionar os participantes, indicar e recrutar os avaliadores, definir e informar sobre alterações necessárias, garantir o respeito de todos e a aplicação do Código de Conduta, bem como tomar as demais medidas necessárias para a realização do evento de forma que o mesmo atinja plenamente seu objetivo.

1.2. 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, melhorias nos processos e documentação para os profissionais e ampliação de serviços que garantem mais eficiência e agilidade junto aos profissionais, empresas e sociedade.

Entretanto, em meio a esse processo de transformação, o Crea-SP têm enfrentado desafios na busca de oferecer os melhores serviços aos Profissionais no processo para retirar o seu primeiro registro profissional, a comunicação com as Instituições de Ensino ainda enfrenta gargalos,

onerando o processo por falta de informações essenciais para o primeiro registro desse profissional no Crea-SP.

Por isso, o desafio agora é desburocratizar o acesso a informações relevantes para o Profissional obter o seu primeiro registro no Crea-SP, facilitando a comunicação entre as partes envolvidas (Principalmente a Instituição de Ensino e o Crea-SP) e tornando-a mais ágil e inovadora.

1.3. O Hackathon do CREA-SP é um desafio destinado a profissionais registrados, cidadãos em geral e público estudantil. As soluções podem ser por meio de protótipos de soluções tecnológicas baseadas em interfaces digitais (softwares, sites, apps, chatbots, API, IA, big data 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.

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

1.5. 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.

1.6. Os participantes terão acesso a materiais que exemplificam como os procedimentos são realizados atualmente, sendo disponibilizado um Guia do Desafio até a data de início do Hackathon.

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. Código de conduta antiassédio

2.1 Código de Conduta:

2.1.1. Contamos com o apoio e colaboração de todos os participantes, patrocinadores, fornecedores, parceiros, voluntários e funcionários que nos ajudem a tornar a 2ª Edição do Hackathon do Crea-SP um lugar que acolha e respeite todos os participantes, independentemente de raça, sexo, idade,

orientação sexual, deficiência, aparência física, origem nacional, etnia ou religião. Assim reforçamos que não iremos tolerar nenhuma forma de assédio em nossos eventos.

2.1.2. Exemplos de assédio incluem comentários ofensivos, ameaças, xingamentos verbais, imagens sexualizadas, intimidação, perseguição, exposição de fotografias ou gravações sem autorização, interrupção prolongada de comunicações, contato físico ou abordagem sexual indesejada.

2.1.3. Solicitamos que todos os participantes, palestrantes, patrocinadores e voluntários sigam esse Código de Conduta durante a 2ª Edição do Hackathon do Crea-SP, assim como os futuros Hackathons.

2.1.4. Agradecemos aos participantes por sua ajuda em manter a maratona acolhedora, respeitosa e amigável com todos os participantes.

2.2. Antiassédio:

2.2.1. A 2ª Edição do Hackathon do Crea-SP é dedicado a fornecer uma experiência livre de assédio para todos. O assédio inclui comentários verbais ofensivos relacionados a sexo, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, tamanho corporal, raça, etnia, nacionalidade, religião, imagens sexuais, intimidação deliberada, perseguição, fotografia ou gravação de áudio/vídeo sem consentimento, contato físico inadequado e atenção sexual indesejada.

2.2.2. Linguagem e imagens excessivamente sexuais não são apropriadas em nenhum momento do Hackathon do Crea-SP, incluindo palestras, workshops, comemorações, mídias sociais e outras mídias online.

2.2.3. Soluções e projetos criados no Hackathon do Crea-SP estão igualmente sujeitos a este código de conduta antiassédio.

2.2.4. Funcionários, patrocinadores, fornecedores, parceiros e voluntários também estão sujeitos à política antiassédio.

2.2.5. Os participantes sinalizados pelo descumprimento desta política devem corrigir sua postura imediatamente ou serão retirados do evento. Se você está sendo assediado ou está testemunhando outra pessoa ser assediada ou tem outras preocupações sobre este problema, entre em contato com um membro da equipe de organização imediatamente.

2.2.6. Os participantes do Hackathon do Crea-SP que violarem essas regras podem ser sancionados ou expulsos da maratona, a critério dos organizadores do hackathon. Se um participante se envolver em comportamento de assédio, os organizadores do Hackathon do Crea-SP podem tomar as medidas que considerarem apropriadas, incluindo avisar o infrator ou expulsar da maratona.

3. Datas e locais

3.1. Inscrições dos participantes: até 03 de dezembro de 2023 (23h59 BRST) ou enquanto houver vagas (limite de 100 vagas).

Local das inscrições:

https://www.sympla.com.br/hackathon-crea-sp-2023---2-edicao_2221095

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, ligação ou whatsapp 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
30/11/2023 (quinta-feira)	19h30 à 21h00	[On-line] Live Esquenta para o Hackathon: Desafio + Tira-dúvidas
07/12/2023 (quinta-feira)	19h00 às 22h00	[Presencial] Abertura do Hackathon + Formação das equipes
08/12/2023 (sexta)	08h00 às 22h00	[Presencial] Mentorias + Workshops + Desenvolvimento das soluções
09/12/2023 (sábado)	08h00 às 17h00	[Presencial] Mentorias + Workshops + Desenvolvimento das soluções + Pitch + Premiação

3.2.1. O Hackathon ocorrerá no formato **PRESENCIAL** no espaço Coworking do Crea-SP na Av. Angélica, 2364, São Paulo/SP (Dias 07 e 08 de dezembro) e no Espaço Imensità na Av. Luiz Dumont Villares, 392 - Santana, São Paulo - SP, 02085-000 (Dia 09 de dezembro).

3.2.2. Os horários de término nos dias 07/12 e 08/12 são referentes às programações oficiais, mas o local do hackathon permanecerá aberto para uso das equipes até as 23h no dia 07 de dezembro e durante toda a madrugada do dia 08 para o dia 09 de dezembro;

3.2.2.1. A permanência dos participantes além dos horários da programação oficial é opcional e não acarreta qualquer ônus à efetiva participação. Sendo um recurso extra para as equipes que desejarem e tiverem disponibilidade de utilizar.

3.3. 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.

3.4. O anúncio dos ganhadores do Hackathon ocorrerá ao final da maratona no dia 09 de dezembro de 2023 (a parte final da maratona 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 07 de dezembro 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 50h do HACKATHON DO CREA-SP.

5. Inscrições

5.1. As inscrições deverão ser realizadas dentro do período de 08 de novembro a 03 de dezembro 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.sympla.com.br/hackathon-crea-sp-2023---2-edicao_2221095

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. **Área Técnica:** São profissionais ou estudantes das áreas de Engenharia, Agronomia, Geociências e Tecnólogos.
- b. **Desenvolvedor(a):** 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:** 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.

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; e
- b) 01 (uma) pessoa de skill de Design (UX/UI); e
- c) 01 (uma) profissional de skill da Área Técnica; e
- d) 02 (duas) pessoas de skill de Desenvolvimento.

5.7.1.2. É obrigatório ter pelo menos 1 (um) integrante da categoria "Área Técnica" e pelo menos 1 (um) integrante da categoria "Desenvolvedor(a)", 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. Desafio

6.1. Propõe-se a criação de conceitos, protótipos e outros artefatos para a apresentação de ideias que explorem o desafio: Como facilitar a comunicação entre o Profissional, a Instituição de ensino e o Crea-SP, a fim de obter o 1º registro do Profissional do Crea-SP de forma rápida e inovadora?

6.3. As soluções para o desafio devem se materializar em artefatos que possam ser explicados e demonstrados, sejam eles: protótipos navegáveis ou estáticos, soluções integradas com APIs, aplicativos, chatbot e outras tecnologias que viabilizem a aplicação da solução.

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, salvar 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: 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/>.

7.2. Os participantes poderão submeter materiais extras que julgarem relevantes para a avaliação, além dos obrigatórios presentes no item 7.1.

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 regulamento.

8.2. A avaliação das propostas será realizada no último dia do Hackathon, sábado (09/12/2023) 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 1 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 e multidisciplinares essenciais para o desenvolvimento da solução é a equipe;

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 quanto 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 2;

9.3.2. Aplicabilidade: peso 4;

9.3.3. Criatividade: peso 2;

9.3.4. Design: peso 2;

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 Hackathon podem realizar a publicação de aditivos ao presente regulamento no decorrer da realização da maratona. Os eventuais aditivos, caso surjam, serão disponibilizados na página de inscrição do desafio: https://www.sympla.com.br/hackathon-crea-sp-2023---2-edicao_2221095

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, (iv) não cumprimento ao código de conduta antiassédio;

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.sympla.com.br/hackathon-crea-sp-2023---2-edicao_2221095 em data prévia ao evento ou na abertura do hackathon.

CONSELHO REGIONAL DE ENGENHARIA E AGRONOMIA DO ESTADO DE SÃO PAULO,
em São Paulo, 08 de novembro de 2023.

Mamede Abou Dehn Júnior
VICE-PRESIDENTE NO EXERCÍCIO DA PRESIDÊNCIA DO CREA-SP