

REGULAMENTO

CONFEA OPEN-DAY: 1º Hackathon do Sistema Confea/Crea e Mútua

O CONSELHO FEDERAL DE ENGENHARIA E AGRONOMIA (CONFEA), inscrito no CNPJ nº.33.665.647/0001-91 e tem sua sede localizada na Quadra Sepn 508 Bloco A - Asa Norte, Brasília - DF, CEP 70.740-541, torna pública a abertura das inscrições para a 1ª Edição do Hackathon do Sistema Confea/Crea e Mútua com o seguinte desafio: **Como podemos unificar o registro dos profissionais do Sistema Confea/Crea e Mútua em uma mesma plataforma que integre dados, permitindo que engenheiros, agrônomos e geocientistas possam atuar em todos os estados desde o seu primeiro registro, resolvendo assim, a necessidade de solicitar visto em cada região que encontre uma oportunidade no mercado de trabalho, além de padronizar a emissão da Anotação de Responsabilidade Técnica, a ART.**

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 CONFEA. 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 1ª Edição do Hackathon do Sistema Confea/Crea e Mútua é promovida pelo Conselho Federal de Engenharia e Agronomia, doravante denominada simplesmente “CONFEA” 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 CONFEA e a Voa Inovação, através de seus representantes, compõem 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 Conselho Federal de Engenharia e Agronomia – Confea e os Conselhos Regionais de Engenharia e Agronomia – Creas são autarquias que surgiram a partir do Decreto nº 23.569, de 11 de dezembro de 1933, e são responsáveis pela verificação, fiscalização e aperfeiçoamento do exercício e das atividades das áreas profissionais da engenharia, agronomia e geociências. As competências do Federal e dos Regionais estão na Lei nº 5.194, de 24 de dezembro de 1966.

O chamado Sistema Confea/Crea é o conjunto formado pelo Confea e pelos Creas atuando de forma associada e coesa em prol de um objetivo comum: zelar pela defesa da sociedade e do desenvolvimento sustentável do país, observados os princípios éticos profissionais. A intenção de se buscar essa unidade de ação é que tais órgãos fiscalizadores – que possuem, cada um, personalidade jurídica própria – trabalhem de forma sinérgica, de modo a potencializar suas entregas aos cidadãos.

Saiba mais em: <https://www.confesa.org.br/>

1.3. O Confea Open-Day é um desafio destinado a profissionais e estudantes das engenharias, agronomia, geociências e tecnólogos, designers, desenvolvedores e comunidade em geral que queiram contribuir com o desafio e conhecer mais o Sistema Confea/Crea e Mútua. As soluções podem ser por meio de protótipos de soluções tecnológicas baseadas em interfaces digitais (softwares, sites, apps, API, IA, big data etc), que traduzem e facilitem seu uso e acesso, podendo utilizar plataformas low-code para o seu desenvolvimento, observando a obrigatoriedade da submissão de código. Além disso, os interessados em participar da maratona devem realizar a sua inscrição na plataforma do Sympla, conforme orientado no item 5. do presente regulamento.

1.4. Os protótipos devem, necessariamente, demonstrar de forma materializada, mesmo que em forma de MVP (Mínimo Produto Viável) a solução proposta para o desafio vigente.

1.5. O Hackathon contempla uma competição com o objetivo de premiar os melhores projetos desenvolvidos durante o período do evento, para mais detalhes sobre as premiações visualizar o item 4. que atendam as expectativas do do Sistema Confea/Crea e Mútua, nos termos regulados por este documento.

1.6. Caso necessário, os participantes terão acesso a materiais que exemplificam e dão suporte a como os procedimentos são realizados atualmente.

2. Código de conduta anti-assédio

2.1 Código de Conduta:

2.1.1. Contamos com o apoio e colaboração de todos os participantes, patrocinadores, fornecedores, parceiros, voluntários, mentores e funcionários que nos ajudem a tornar a 1ª Edição do Hackathon do do Sistema Confea/Crea e Mútua 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, fornecedores, mentores e voluntários sigam esse Código de Conduta durante o Hackathon, assim como em futuras edições.

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

2.2. Anti-Assédio:

2.2.1. Esse Hackathon é dedicado a fornecer uma experiência livre de assédio para todos.

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

2.2.3. Soluções e projetos criados no Hackathon do Sistema Confea/Crea e Mútua estão igualmente sujeitos a este código de conduta anti-assédio.

2.2.4. Funcionários, patrocinadores, mentores, fornecedores, parceiros e voluntários também estão sujeitos à política anti-assédio.

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 Sistema Confea/Crea e Mútua 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 podem tomar as medidas que considerarem apropriadas, incluindo avisar o infrator ou expulsar da maratona.

3. Datas e locais

3.1. As inscrições se encerrarão no dia 18 de julho de 2024 (23:59, horário de Brasília). As inscrições são exclusivamente pela plataforma do Symppla nesse link: [Confea Open-Day: 1º Hackathon do Sistema Confea/Crea e Mútua - online - Symppla](#).

3.2. As datas e horários previstos para a execução da **Primeira Etapa** do hackathon são:

Data	Horário	Atividade
17/07/2024 (quarta-feira)	19h30 às 20h30	[On-line] Live Esquenta para o Hackathon: Desafio + Tira-dúvidas
18/07/2024 (quinta-feira)	23:59h	[On-line] Horário limite para realizar a inscrição
20/07/2024 (sábado)	09:30h às 20h00	[On-line] Abertura do Hackathon + Formação das equipes + Entendimento do Desafio + Workshops + Mentorias
21/07/2024 (domingo)	10h às 16h00	[On-line] Mentorias + Workshops + Desenvolvimento das soluções
22/07/2024 (segunda-feira)	09h às 22h00	[On-line] Mentorias + Workshops + Desenvolvimento das soluções
23/07/2024 (terça-feira)	09h às 22h00	[On-line] Mentorias + Desenvolvimento das soluções + Pré-Pitch
24/07/2024 (quarta-feira)	18h às 21h00	[On-line] Pitch + Resultado final

3.2.1. A Primeira Etapa do Hackathon ocorrerá no formato **100% ONLINE**.

3.2.2. O principal canal de comunicação do Hackathon Online será pelo **Discord**.

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. A parte final da maratona, momento de apresentação dos pitches e encerramento do hackathon, será aberta ao público, podendo os participantes convidar colegas e familiares.

3.5. O anúncio das equipes finalistas na Primeira Etapa do Hackathon ocorrerá ao final da maratona no dia 24 de julho de 2024. As 5 (cinco) equipes finalistas serão convidadas a ir para a Segunda Etapa do Hackathon.

3.5.1. A **Segunda Etapa** do Hackathon será exclusivamente para as 5 equipes finalistas.

3.5.2. A Segunda Etapa do Hackathon ocorrerá no formato **PRESENCIAL** em Brasília/DF.

3.6. As datas e horários previstos para a execução da **Segunda Etapa** do hackathon são:

Data	Horário	Atividade
14/08/2024 (quarta-feira)	09h às 21h00	[Presencial] Abertura + Refinamento das soluções + Mentorias e Networking
15/08/2024 (quinta-feira)	09h às 21h00	[Presencial] Refinamento das soluções + Mentorias e Networking + Demoday + Resultado final

4. Premiações

4.1. Os times que apresentarem as 05 (cinco) melhores soluções serão os finalistas na etapa do Hackathon, sendo contemplados da seguinte forma:

4.1.1. Os projetos finalistas serão contemplados com uma viagem para o Distrito Federal com todos os custos de traslado e hospedagem custeados pelo realizador do evento para participação na segunda etapa presencial nos dias 14 e 15 de agosto de 2024.

4.1.2. Todos os prêmios oferecidos às pessoas integrantes dos times finalistas são pessoais e intransferíveis.

4.2. Na segunda etapa, os três melhores projetos serão premiados compondo o pódio de 1º Lugar, 2º Lugar e 3º Lugar. A premiação será anunciada até o encerramento da primeira etapa do Hackathon.

4.2.1. Os prêmios serão entregues em até 30 dias úteis após a data da divulgação do resultado (da segunda etapa), sem qualquer ônus aos contemplados;

4.3. 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 CONFEA OPEN-DAY: 1º Hackathon do Sistema Confea/Crea e Mútua.

5. Inscrições

5.1. As inscrições deverão ser realizadas dentro do período de 8 de julho ao dia 18 às 23:59h (horário de Brasília).

5.2. As inscrições serão realizadas exclusivamente pela plataforma Sympla, no hot site do evento, disponível no link do evento a seguir: [Confea Open-Day: 1º Hackathon do Sistema Confea/Crea e Mútua - online - Sympla](#).

5.2.1. As inscrições para o CONFEA OPEN-DAY: 1º Hackathon do Sistema Confea/Crea e Mútua são gratuitas.

5.3. Poderão se inscrever e constituir equipes Profissionais registrados e adimplentes no Sistema Confea/Crea, da área de negócio e marketing, estudantes da área tecnológica, programadores/desenvolvedores e designers, residentes no Brasil.

5.5. É vedada a participação de:

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

5.5.2. Menores de 18 (dezoito) anos.

5.5.3. Estrangeiros e brasileiros que não residam no Brasil.

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

5.6.1. É permitida somente 01 (uma) 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@voainovacao.com.br com assunto “**EQUIPE FORMADA - HACKATHON CONFEA**” 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 4 (quatro) integrantes.

5.7.1.1. Cada equipe será composta, **obrigatoriamente**, por:

a) pelo menos, um(a) Profissional registrado e adimplente com o Sistema Confea/Crea e Mútua, 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 online.

5.8. A participação no CONFEA OPEN-DAY implica:

5.8.1. Autorização do(s) autor(es) para utilização pelo CONFEA/CREA e MÚTUA, 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 CONFEA/CREA e MÚTUA, 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 podemos unificar o registro dos profissionais do Sistema Confea/Crea e Mútua em uma mesma plataforma que integre dados, permitindo que engenheiros, agrônomos e geocientistas possam atuar em todos os estados

desde o seu primeiro registro, resolvendo assim, a necessidade de solicitar visto em cada região que encontre uma oportunidade no mercado de trabalho, além de padronizar a emissão da Anotação de Responsabilidade Técnica, a ART.

6.2. Contextualização do Desafio:

Atualmente, após o encerramento da sua graduação, o profissional realiza o seu registro no Conselho Regional de Engenharia e Agronomia (Crea) do seu Estado. Dessa forma, para conseguir exercer sua atividade em outras regiões, existe a necessidade de um visto, um processo que onera e burocratiza a prática profissional a nível nacional.

Diante dessa problemática, o Confea busca uma solução para unificar o registro profissional em uma plataforma única, com integração de dados entre todos os Creas. A solução deve permitir que um profissional, ao se registrar pela primeira vez, tenha validade para atuar em todos os estados, eliminando a necessidade de vistos adicionais, além de realizar a emissão da Anotação de Responsabilidade Técnica (ART) de maneira universal e no mesmo Sistema. Isso visa facilitar a mobilidade profissional, reduzir burocracias, otimizar processos e melhorar a experiência do usuário.

6.3. Este desafio tem como objetivo, desenvolver uma solução inovadora que crie uma plataforma unificada para o registro profissional, com integração de dados entre todos os Creas. A solução deve permitir que um profissional, ao se registrar pela primeira vez, tenha validade para atuar em todos os estados, eliminando a necessidade de vistos adicionais. Além disso, agregar nesse mesmo espaço uma área destinada para a emissão de Anotação de Responsabilidade Técnica (ART), sendo um Sistema que também funcione de maneira única em todo o Brasil.

6.4. 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 e sistemas de interoperabilidade, aplicativos, funcionalidades de geolocalização e autenticação multifatorial, chatbot, tecnologias de blockchain, inteligência artificial e outras tecnologias que viabilizem a aplicação da solução.

7. Submissão de Projetos

7.1. A submissão dos entregáveis da solução deverá ser realizada até o meio-dia (12 horas) do dia 24 de julho de 2024 conforme orientação da organização durante o hackathon, atendendo obrigatoriamente as exigências previstas nas alíneas “a” e “b”, ficando as demais opcionais, das seguintes formas:

- a) **Apresentação (OBRIGATÓRIO):** No formato de slides, com estrutura de pitch contendo informações sobre o problema, sobre a solução e tecnologias utilizadas, pode-se utilizar desse material para trazer informações de mercado e roadmap futuro da solução desenvolvida. (obrigatório utilizar formato .pdf e recomendamos o formato de 10 slides).
- b) **Link público do repositório (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). Cada link deve ter um arquivo Read com informações sobre o projeto, recomendamos seguir as boas práticas com os commits vide: <https://www.conventionalcommits.org/en/v1.0.0-beta.2/>
- c) **Video Pitch (OPCIONAL):** Link do vídeo no YouTube de até 3 minutos na estrutura de um pitch reforçando problema, solução e tecnologia utilizada. O vídeo só deve ser disponibilizado no Youtube. (Item opcional)
- d) **Vídeo Demo (OPCIONAL):** Link do vídeo no YouTube de até 180 segundos gravando a tela e navegação da solução desenvolvida, com narração. O vídeo só deve ser disponibilizado no Youtube. (Item opcional)
- e) **Link da solução (OPCIONAL):** Caso a solução desenvolvida esteja hospedada em um link, pode ser disponibilizado. (Item opcional)

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

7.3. Além da submissão dos projetos nos formatos do item 7.1. cada equipe apresentará o Pitch da sua solução ao vivo, com apresentação via YouTube.

8. Seleção dos finalistas

8.1. A Comissão Julgadora será do tipo especial composta da seguinte forma:

- a) Por, no mínimo, 3 (três) membros indicados exclusivamente pelo CONFEA, 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.

b) Pela votação popular dos Profissionais registrados no Sistema Confea/Crea, através de seu Número de Registro, ficando limitado 1 (um) voto por profissional para cada equipe.

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 Online, quarta-feira (24/07/2024) pela comissão julgadora, a partir da apresentação dos pitches.

8.3. Serão selecionadas 5 (cinco) equipes finalistas na Etapa do Hackathon Online, sendo convidadas a ir para a Etapa do Hackathon Presencial em Brasília/DF.

8.4. Na Etapa do Hackathon Presencial, serão selecionadas 3 (três) equipes elencadas no pódio como 1º lugar, 2º lugar e 3º lugar do CONFEA OPEN-DAY: 1º Hackathon do Sistema Confea/Crea e Mútua.

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. **Eficiência:** *Capacidade da solução em centralizar e unificar o registro profissional;*

9.1.2. **Segurança:** *Nível de segurança e proteção dos dados dos profissionais.*

9.1.3. **Conformidade:** *Adesão às normas e regulamentos estabelecidos pelo Confea e CREAs;*

9.1.4. **Inovação:** *Grau de inovação e originalidade da solução proposta;*

9.1.5. **Viabilidade:** *Viabilidade técnica, econômica e operacional da implementação da solução no contexto do Sistema;*

9.1.6. **Grau de Desenvolvimento:** *O quão bem desenvolvida e avançada está a solução criada para o desafio proposto.*

9.2. As notas serão compostas da seguinte forma:

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

9.2.2. As notas dadas pelos profissionais registrados da votação popular nos seis critérios passarão por um cálculo de média simples e resultarão na nota final.

9.2.3. A média das notas dadas pelos profissionais registrados na votação popular terão peso igual a de um membro da comissão julgadora.

9.3. Nessa primeira etapa não será gerado um ranking das equipes, apenas serão apresentadas as equipes finalistas, independente da classificação.

9.3.1. O ranking das 3 (três) melhores soluções será apresentado na segunda etapa, com nova avaliação das 5 (cinco) soluções finalistas.

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

9.5. No caso de permanecer o empate entre duas ou mais equipes, o segundo critério de desempate será uma nova avaliação pela banca avaliadora, escolhendo a equipe de maior destaque geral.

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 oficial do desafio: www.voainovacao.com.br/confea-open-day.

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

10.3. Qualquer projeto submetido à apreciação da Comissão Organizadora do CONFEA OPEN-DAY 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 CONFEA OPEN-DAY, assim como a evolução dessa solução no pós-hackathon, com design e código fonte das equipes, em qualquer plataforma, software e/ou aplicativo, serão objeto de negociação a ser realizada oportunamente entre o participante/equipe e o

CONFEA, por escrito, mediante assinatura de documento específico para esse fim. Já o desenvolvimento pelo CONFEA de novas funcionalidades, novas APIs, idéias e 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 CONFEA OPEN-DAY 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 anti-assédio;

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 Sistema Confea/Crea e Mútua, bem como os participantes que tentarem fraudar ou burlar as regras estabelecidas neste Regulamento e/ou nos Termos.

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

10.7. Os participantes do CONFEA OPEN-DAY, neste ato, autorizam gratuitamente o direito de uso do seu nome, imagem e som de voz, relacionados com qualquer fase do hackathon, 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 CONFEA e a Comissão Organizadora. Inclui-se a utilização no site oficial, nos canais de divulgação e/ou nas redes sociais do CONFEA 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 CONFEA e da Comissão Organizadora.

10.8. Ao se inscrever para participar do CONFEA OPEN-DAY, nos termos deste Regulamento, cada participante concorda com a divulgação irrestrita da ideia/solução/projeto apresentados, sem qualquer ônus para o CONFEA 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 será de uso exclusivo à critério da empresa organizadora e CONFEA, ficando ambos, equipe e CONFEA, 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 CONFEA, 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 Sistema Confea/Crea e Mútua poderão ser alterados ou encerrados a qualquer momento, a exclusivo critério do CONFEA 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 Sistema Confea/Crea e Mútua 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 CONFEA OPEN-DAY 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, sem prejuízo aos participantes, mediante comunicação no endereço: www.voainovacao.com.br/confea-open-day em data prévia ao evento ou na abertura do hackathon.

ERRATA REGULAMENTO CONFEA OPEN-DAY: 1º Hackathon do Sistema Confea/Crea e Mútua

Atenção:

Informamos a retificação das informações no Regulamento conforme abaixo:

Data de Publicação Original: 08/07/2024

Data da Errata/Adendo: 14/07/2024

Onde se lia:

"3.6. As datas e horários previstos para a execução da **Segunda Etapa** do hackathon são:

Data	Horário	Atividade
14/08/2024 (quarta-feira)	09h às 21h00	[Presencial] Abertura + Refinamento das soluções + Mentorias e Networking
15/ 07 /2024 (quinta-feira)	09h às 21h00	[Presencial] Refinamento das soluções + Mentorias e Networking + Demoday + Resultado final

Lê-se agora:

"3.6. As datas e horários previstos para a execução da **Segunda Etapa** do hackathon são:

Data	Horário	Atividade
14/08/2024 (quarta-feira)	09h às 21h00	[Presencial] Abertura + Refinamento das soluções + Mentorias e Networking
15/08/2024 (quinta-feira)	09h às 21h00	[Presencial] Refinamento das soluções + Mentorias e Networking + Demoday + Resultado final

Justificativa da alteração:

Atualização na data com a informação do mês incorreto.

Data de Publicação Original: 08/07/2024

Data da Errata/Adendo: 10/07/2024

Onde se lia:

"9.1.1. Eficiência: **Capacidade da solução em automatizar e acelerar o processo de análise das ARTs.**"

Lê-se agora:

"9.1.1. Eficiência: *Capacidade da solução em centralizar e unificar o registro profissional;*"

Onde se lia:

9.1.5. Viabilidade: *Viabilidade técnica, econômica e operacional da implementação da solução no contexto do **Confea, CREAs e Mútua**;*

Lê-se agora:

9.1.5. Viabilidade: *Viabilidade técnica, econômica e operacional da implementação da solução no contexto do Sistema;*

Justificativa da alteração:

Critérios de avaliação mais aderente ao desafio proposto.

Comissão Organizadora