REGULAMENTO DO HACKATHON DO CREA-PB 2025

Inteligência Artificial para simplificar, agilizar e inovar

O CONSELHO REGIONAL DE ENGENHARIA E AGRONOMIA DA PARAÍBA (CREA-PB), inscrito no CNPJ nº. 08.667.024/0001, com sede na Av. Dom Pedro I, 809 – Tambiá – João Pessoa – PB, CEP: 58020-538, torna pública a abertura das inscrições para a **2ª Edição do Hackathon do Crea-PB** com o seguinte desafio: ***Como a inteligência artificial pode melhorar os serviços do Crea-PB?***

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-PB. 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.

1. Disposições gerais

1.1. Organização

1.1.1. A presente 2ª Edição do Hackathon do Crea-PB é promovida pelo Conselho Regional de Engenharia e Agronomia da Paraíba, doravante denominada simplesmente “Crea-PB” 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-PB 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.

1.3. Contextualização:

> *O Conselho Regional de Engenharia, Agronomia e Geociências da Paraíba (Crea-PB) busca explorar o potencial da inteligência artificial (IA) para tornar seus serviços mais eficientes, inovadores e personalizados. Com o crescimento da tecnologia, a IA pode ser uma ferramenta poderosa para otimizar processos internos, melhorar a experiência dos profissionais registrados e oferecer soluções mais ágeis e precisas para a sociedade paraibana.*
>
> *Como a IA pode ser utilizada para modernizar os serviços do CREA-PB, garantindo maior eficiência, transparência e inovação em processos como registro de empresas, fiscalização, suporte técnico e prestação de serviços?*

1.3. O Hackathon do CREA-PB é um desafio destinado a profissionais registrados 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, podendo utilizar plataformas low-code ou no-code para o seu desenvolvimento. 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, demonstrar de forma materializada, mesmo que em forma de MVP (Mínimo Produto Viável) a solução proposta para o desafio vigente.

1.5. O Hackathon do CREA-PB 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-PB, nos termos regulados por este documento.

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 2ª Edição do Hackathon do Crea-PB 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 a 2ª Edição do Hackathon do Crea-PB, 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. Anti-Assédio:

2.2.1. A 2ª Edição do Hackathon do Crea-PB 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 do Crea-PB, incluindo palestras, workshops, comemorações, mídias sociais e outras mídias online.

2.2.3. Soluções e projetos criados no Hackathon do Crea-PB 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 Crea-PB 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-PB 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 28 de maio de 2025 (23h59 BRST) ou enquanto houver vagas (limite de 70 vagas). Local das inscrições: https://www.sympla.com.br/evento/2-hackathon-do-crea-pb/2870698

3.1.1. Caso as 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-PB.

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

Data	Horário	Atividade
28/05/2025 (quarta-feira)	19h30 às 20h30	[**On-line**] Esquenta para o Hackathon: Desafio + Tira-dúvidas
30/05/2025 (sexta-feira)	16h30 às 20h00	[**Presencial**] Abertura do Hackathon + Formação das equipes
31/05/2025 (sexta)	08h30 às 20h00	[**Presencial**] Mentorias + Workshops + Desenvolvimento das soluções
01/06/2025 (domingo)	08h30 às 18h00	[**Presencial**] Mentorias + Workshops + Desenvolvimento das soluções + Pitch + Premiação

3.2.1. O Hackathon ocorrerá no formato **PRESENCIAL** na sede do Crea-PB de Campina Grande, localizado na **Rua Prof. Capiba, 462, Campina Grande, PB,** 58428-023, entre os dias 30 de maio e 01 de junho de 2025.

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 01 de junho de 2025.

3.4.1. Só ocorrerá o anúncio de classificação das equipes até a colocação de premiação, nesse caso, só serão anunciados os vencedores do primeiro, segundo e terceiro colocados.

3.4.1. 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.

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 troféu e premiação em dinheiro é para o grupo, e não por componente.

4.1.2. A premiação em dinheiro será destinada exclusivamente aos participantes da categoria "Profissionais registrados no Crea-PB" que estejam adimplentes com o Conselho.

4.1.3. Reconhecemos o valor da participação dos estudantes e seu importante papel na inovação. As equipes que incluem estudantes em sua formação, mesmo que alcancem as melhores colocações, receberão como incentivo o Troféu de reconhecimento, o certificado de participação e a oportunidade de apresentar seu projeto em eventos promovidos pelo Crea-PB, visando o desenvolvimento de suas carreiras e a visibilidade de suas ideias.

4.1.2. A premiação poderá sofrer ajustes, sendo incrementada com outros prêmios, de caráter financeiro ou não, a depender dos organizadores e patrocinadores do evento, sendo formalmente anunciada na abertura do Hackathon no dia 30 de maio de 2025.

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-PB 2025.

5. Inscrições

5.1. As inscrições deverão ser realizadas dentro do período de 24 de março a 28 de maio de 2025, 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/evento/2-hackathon-do-crea-pb/2870698

5.3. Poderão se inscrever e constituir equipes profissionais registrados no CREA-PB e estudantes de nível superior.

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

- ➔ **Profissionais registrados no Crea-PB:** São profissionais das áreas de Engenharia, Agronomia, Geociências e Tecnólogos, devidamente registrados e adimplentes com o Crea-PB.
- ➔ **Estudantes:** São estudantes das áreas de Engenharia, Agronomia, Geociências e Tecnólogos.

5.4.1. Apenas os participantes da categoria Profissionais registrados no Crea-PB estarão elegíveis para receber a premiação em dinheiro.

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 podem ser realizadas de forma individual ou por equipes já formadas, via Sympla. Durante o evento, será oferecida dinâmica para complementar e formar grupos multidisciplinares.

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

5.7. As equipes serão compostas por no mínimo 2 (dois) e no máximo 4 (quatro) integrantes, devendo ter pelo menos 2 (dois) integrantes da categoria Profissionais registrados no Crea-PB, ficando os demais opcionais e de livre escolha.

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-PB implica:

5.8.1. Autorização do(s) autor(es) para utilização pelo CREA-PB, 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-PB, 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 a inteligência artificial pode melhorar os serviços do Crea-PB?***

6.2. 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.

6.3. Objetivos:

6.3.1. Melhorar a eficiência dos processos internos - utilizar a IA para automatizar tarefas repetitivas, reduzir erros humanos e otimizar a alocação de recursos.

6.3.2. Melhorar a experiência dos profissionais registrados - utilizar a IA para oferecer suporte em tempo real, responder dúvidas e fornecer informações atualizadas sobre regulamentações e serviços.

6.3.3. Oferecer soluções mais ágeis e precisas para a sociedade paraibana - utilizar a IA para identificar padrões e anomalias em dados de fiscalização, prever e prevenir irregularidades e otimizar a alocação de recursos.

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” a “c”, 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 (Opcional): 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/.

c) Descrição dos Projetos: Será disponibilizado um modelo para descrição dos projetos criados durante o hackathon. Esse documento, é mais descritivo, podendo ter informações técnicas da solução e protótipo, métodos de implementação, detalhes com pesquisa de usuário, validações, etc. Salvar em formato .pdf para a submissão.

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

7.3. O horário limite para a submissão dos projetos será previamente definido e informado aos participantes na abertura e deverá ser rigorosamente respeitado.

7.4. Projetos entregues fora do prazo não serão considerados.

8. Seleção dos finalistas

8.1. A Comissão Julgadora será do tipo especial composta por, no mínimo, 3 (três) membros indicados exclusivamente pelo CREA-PB, 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, por tempo indeterminado. 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, domingo (01/06/2025) 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. Adequação e Impacto da IA: A solução deve demonstrar o uso efetivo de técnicas de IA (como machine learning, processamento de linguagem natural, visão computacional, etc.). O impacto da solução na melhoria dos serviços do Crea-PB deve ser claro e significativo.

9.1.2. Inovação: A solução deve apresentar uma abordagem nova ou melhorada para os serviços do Crea-PB. Será valorizada a criação de funcionalidades ou recursos que não existem ou que superam as soluções atuais.

9.1.3. Eficiência e Otimização: A solução deve reduzir o tempo de processamento, minimizar erros humanos ou melhorar a alocação de recursos. Será avaliado o potencial de automação de tarefas repetitivas ou complexas.

9.1.4. Viabilidade Técnica: A solução deve ser compatível com a infraestrutura tecnológica do Crea-PB. Será considerada a facilidade de integração com sistemas existentes.

9.1.5. Impacto Social e Econômico: Quão significativo é o impacto da solução na sociedade paraibana e nos profissionais registrados. A solução deve trazer benefícios claros, como melhorias na prestação de serviços, redução de custos ou aumento da satisfação dos usuários.

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

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

9.4. No caso de empate entre duas ou mais equipes, o primeiro critério de desempate será:

9.4.1. Maior nota no critério "Impacto Social e Econômico".

9.4.2. Maior nota no critério "Inovação".

9.4.3. Maior nota no critério "Adequação e Impacto da IA".

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 de inscrição do desafio: https://voainovacao.com.br/hackathon-crea-pb/

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 Hackathon do CREA-PB 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-PB, 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 CREA-PB, por escrito, mediante assinatura de documento específico para esse fim. Já o desenvolvimento pelo CREA-PB 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-PB 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 CREA-PB, 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 Hackathon do CREA-PB.

10.7. Os participantes do Hackathon do CREA-PB, 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-PB e a Comissão Organizadora. Inclui-se a utilização no site oficial, nos canais de divulgação e/ou nas redes sociais do CREA-PB 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-PB e da Comissão Organizadora.

10.8. Ao se inscrever para participar do Hackathon do CREA-PB, nos termos deste Regulamento, cada participante concorda com a divulgação irrestrita da ideia/solução/projeto apresentados, sem qualquer ônus para o CREA-PB 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-PB, ficando ambos, equipe e CREA-PB, 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-PB, 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-PB poderão ser alterados ou encerrados a qualquer momento, a exclusivo critério do CREA-PB 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-PB 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-PB 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: https://voainovacao.com.br/hackathon-crea-pb/ em data prévia ao evento ou na abertura do hackathon.

Hackathon do Crea-PB 2ª Edição - IA para simplificar, agilizar e inovar.

Equipe Organizadora