



## Conselho Regional de Administração da Bahia

Fiscalizar, valorizar e promover o exercício do  
profissional de Administração, contribuindo  
com o desenvolvimento do país.



Assessoria da Diretoria

Avenida Tancredo Neves 999 - Ed. Metropolitano Alfa - 6º andar - Salas 601/602 e 401/402 - Bairro  
Caminho das Árvores - Salvador-BA - CEP 41820-021  
Telefone: (71) 3311-2562 - www.cra-ba.org.br

EDITAL Nº 2 DE RETI-RATIFICAÇÃO DO EDITAL Nº 2/2023/CRA-BA, DE 23 DE AGOSTO DE 2023  
(ATUALIZADO EM RAZÃO DA ALTERAÇÃO/PRORROGAÇÃO DOS PRAZOS)

Salvador, 23 de agosto de 2023.

O **CONSELHO REGIONAL DE ADMINISTRAÇÃO DA BAHIA (CRA-BA)**, inscrito no CNPJ sob o nº 14.998.009/0001-48, com sede na Av. Tancredo Neves, 999, salas 401/402/601/602, Bairro: Caminho das Árvores, Salvador/BA, CEP: 41820-021, neste ato, representado pelo seu Presidente, Adm. Márcio de Miranda Leite e Oiticica, brasileiro, portador da Carteira de Identidade Profissional CRA-BA nº 9.923 e do CPF nº 177.479.965-00, faz saber, por meio deste Edital, que realizará concurso para a concessão do "PRÊMIO JOÃO EURICO MATTA DE ADMINISTRAÇÃO", de âmbito Regional, nas modalidades **ARTIGO e HACKATHON**, em conformidade com a Resolução Normativa CRA-BA nº 02, de 31 de janeiro de 2023, alterada pela Resolução Normativa CRA-BA nº 03, de 29 de março de 2023.

## 1. ORGANIZAÇÃO

**1.1.** A Comissão Organizadora do evento possui representantes do Conselho Regional de Administração da Bahia (CRA-BA), da Academia Baiana de Ciência da Administração (ACADM) e do Sindicato dos Administradores do Estado da Bahia (SINDAEB).

**1.2.** A Comissão Organizadora é 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 deste edital, bem como tomar as demais medidas necessárias para a realização do evento de forma que o mesmo atinja plenamente seu objetivo.

## 2. SOBRE O HACKATHON

**2.1.** O Hackathon é uma ação de fomento à inovação aberta com objetivo de incentivar a criação de soluções de gestão inovadoras e de base tecnológica, para o desenvolvimento das organizações.

**2.2.** A realização do Hackathon é uma homenagem ao espírito inovador do Professor Administrador João Eurico Matta, homem a frente do seu tempo, sendo um dos responsáveis da profissionalização da administração pública e de empresas na Bahia e no Brasil. Foi Secretário de Estado Extraordinário para a Reforma Administrativa entre 1963 e 1967, durante o governo Lomanto Júnior, o resultado dessa experiência, está relatado no livro "Modernização do Poder Executivo na Bahia: Estratégia e Dinâmica do Programa de Reforma Administrativa do Governo Lomanto Júnior (1963-1967)". Dirigiu o ISP – Instituto de Serviço Público - Centro de Estudos Interdisciplinares para o Setor Público (1989-1992). Presidiu o Conselho Regional de Administração da Bahia de 1997 a 2006. Foi professor e diretor da Escola de Administração da Universidade Federal da Bahia, fez parte do colegiado fundador do mestrado em administração. Ocupou a Cadeira 16 da Academia de Letras da Bahia, na qual se sucederam, desde a sua fundação, os juristas Nabuco de Araújo (patrono da Cadeira), Eduardo Espínola, Orlando Gomes e ele, que foi bacharel em direito e mestre em administração pública. Foi Presidente de honra da Academia Baiana de Ciência da Administração (ACADM), onde ocupou a cadeira nº 25. No Sindicato dos Administradores do Estado da Bahia (SINDAEB) compôs a

Diretoria em diversas ocasiões.

**2.3.** A proposta do Hackathon é desafiar os participantes a se unirem e somarem esforços e competências para criarem uma solução inovadora para o desenvolvimento das organizações, que contribua para a solucionar um dos problemas apresentados.

**2.4.** A ação não possui caráter comercial ou objetiva resultados financeiros, tendo, portanto, finalidade cultural e social, que possam gerar transformações nas organizações e desenvolver habilidades e competências dos participantes.

**2.5.** O Hackathon é uma maratona de criação, onde equipes competem entre si para desenvolverem, em dois dias imersivos, uma solução inovadora, conforme o desafio proposto e indicado neste edital.

**2.6.** As equipes terão acesso a uma trilha de capacitações e mentorias para apoiá-las ao longo da jornada de criação e desenvolvimento.

**2.7.** Ao final do evento, as soluções criadas serão avaliadas por uma Comissão Avaliadora do CRA-BA e a equipe vencedora receberá o prêmio.

### **3. DATAS E LOCAIS**

**3.1.** O evento será realizado em formato online através de plataformas a serem informadas posteriormente, sendo uma delas área de comunicação dos participantes com os mentores e equipe organizadora.

**3.2.** O período de inscrição para o evento será entre os dias **03/08/2023 e 11/10/2023**.

**3.3.** O evento será realizado nos dias **20, 21 e 22 de outubro de 2023**.

### **4. INSCRIÇÕES**

**4.1.** As inscrições deverão ser realizadas através de formulário eletrônico disponível no site <https://cra-ba.org.br/>, cujo link do formulário a seguir estará disponibilizado <https://bit.ly/inscricao-hackathon-gestao-cra>, mediante preenchimento de todos os campos.

**4.2.** A inscrição de cada equipe será feita de uma só vez pelos seus membros, no formulário disponível no site, onde será declarado o seu líder, o qual deverá ser um Profissional de Administração com registro ativo e adimplente no CRA-BA.

**4.3.** A inscrição não garante a aceitação da equipe.

**4.4.** O participante reconhece que a sua inscrição e eventual participação no Hackathon é nominal e voluntária e não gera nenhum outro tipo de compromisso presente ou futuro com parceiros ou com o CRA-BA.

**4.5.** Podem efetuar as inscrições as equipes formadas por pessoas físicas com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos.

### **5. CRITÉRIOS PARA INSCRIÇÃO**

**5.1.** O número de vagas para o evento é limitado a 10 (dez) equipes (50 participantes), e os critérios para a seleção serão:

5.1.1. Manutenção da multidisciplinaridade nas equipes;

5.1.2. Disponibilidade para participação do evento;

5.1.3. Ordem de inscrição;

5.1.4. Conhecimento na temática proposta;

5.2. Os critérios serão julgados com base no preenchimento do formulário de inscrição e informações eventualmente solicitadas.

5.3. A divulgação dos selecionados será no dia **16/10/2023**, sendo comunicado através de e-mail e divulgação dos canais oficiais do evento.

## 6. SELEÇÃO E PARTICIPAÇÃO DAS EQUIPES

6.1. As equipes terão 5 (cinco) participantes.

6.2. A forma de inscrição será por equipe, através do formulário específico constante do site <https://cra-ba.org.br/>.

6.2.1. Todos os participantes da equipe devem se inscrever de forma individual no formulário.

6.3. A multidisciplinaridade das equipes levará em consideração a seguinte estrutura:

### **Obrigatoriamente:**

6.3.1. Um profissional de Administração com registro ativo e adimplente com o Conselho Regional de Administração da Bahia (CRA-BA), sendo este o líder da equipe;

6.3.2. Um profissional com experiência na área de programação, desenvolvimento de produtos digitais, como softwares, entre outros;

6.3.3. Um profissional da área de designer: pessoa que tenha domínio sobre ferramentas de web design e afins.

### **Facultativo:**

6.3.4. Estudantes de Administração ou áreas correlatas, TI e design;

6.3.5. Outros profissionais com experiência do tema proposto: Gestão e Inovação.

6.4. É necessário que cada equipe tenha um profissional de Administração com registro e adimplente com o CRA-BA, líder da equipe, sendo esta condição para que recebam a premiação, caso suas soluções sejam selecionadas como vencedoras pela Comissão Avaliadora no último dia do evento.

6.5. As equipes selecionadas serão dispostas em ferramenta de comunicação específica para que recebam informações referente ao evento.

6.6. A abertura oficial do Hackathon acontecerá de forma online.

6.6.1. Todas as equipes selecionadas receberão o link de acesso à videoconferência para abertura do Hackathon através de ferramenta de comunicação específica.

6.7. Uma equipe pode conter pessoas de cidades diferentes do Estado da Bahia.

6.8. Caberá ao participante dispor de um aparelho (computador, celular, tablet, etc.) com boa conexão de internet.

6.9. Poderão participar da ação e compor a equipe profissionais e acadêmicos de cursos conexos à Administração, que possuam interesse no desenvolvimento de soluções em gestão e inovação das organizações.

6.9.1. É indicado que os participantes possuam competências como: administração de negócios; análise de dados; programação e desenvolvimento de softwares; design; comunicação e marketing e gestão de equipes, dentre outros.

6.10. Não poderão se inscrever como participantes: a) conselheiros regionais ou federais do Sistema CFA/CRAs; b) representantes e coordenadores de Núcleos de Estudos do CRA-BA; c) empregados e colaboradores do Sistema CFA/CRAs ou aqueles que exerçam funções a estes equiparadas; d) prestadores de serviço contratados pelos órgãos integrantes do Sistema CFA/CRAs, durante a vigência do contrato; e) membros Acadêmicos da Academia Baiana de Ciência da Administração

(ACADM); f) integrantes da Diretoria do Sindicato dos Administradores do Estado da Bahia (SINDAEB) e g) empregados e Colaboradores do CRA-BA, da ACADM e do SINDAEB.

## 7. PROGRAMAÇÃO E CRONOGRAMA

7.1. Salienta-se que a programação aqui descrita refere-se a um planejamento e poderá sofrer alterações.

7.2. O Hackathon terá duração prevista de dois dias imersivos, conforme calendário apresentado a seguir.

**03/08/2023 a 11/10/2023** - Período das inscrições

**16/10/2023** - Divulgação dos selecionados

**20, 21 e 22/10/2023** - Hackathon

**27/10/2023** - Premiação

7.3. As equipes participantes deverão, durante o período do Hackathon, desenvolver uma solução para o desafio proposto e seu protótipo, além de preparar uma apresentação para a Comissão Avaliadora do CRA-BA.

7.4. A apresentação será em formato de pitch com duração de 5 minutos.

7.5. É de responsabilidade das pessoas inscritas acompanhar a programação, os resultados e eventuais alterações do evento.

## 8. DESAFIOS

8.1. Ao longo do evento as equipes deverão desenvolver soluções com o objetivo de promover transformações nas organizações, sob a perspectiva de **Gestão e Inovação**.

8.2. As equipes deverão desenvolver soluções nos seguintes desafios:

8.2.1. Temática Central: Gestão e Inovação

I. Gestão de Pessoas

a) Gestão da Intergeracionalidade nas organizações

b) Engajamento dos Colaboradores nos objetivos da organização

II. Processos

a) Inovação nos processos de atendimento nas organizações

b) Acompanhamento de contratos nas organizações

III. Registro e Fiscalização para Conselhos de Classe

a) Aumento de registro PF e PJ nos Conselhos de Classe

b) Conscientização dos Profissionais de Administração em relação a Importância da Profissão

## 9. AVALIAÇÃO

**9.1.** A avaliação dos projetos será feita pela Comissão Avaliadora do CRA-BA, que avaliará as equipes a partir dos seguintes critérios:

- 9.1.1. Viabilidade da solução
- 9.1.2. Inovação da solução
- 9.1.3. Grau de Completude do projeto e design
- 9.1.4. Potencial de solução do problema
- 9.1.5. Potencial de Impacto e escala da solução
- 9.1.6. Embasamento da problemática/solução

**9.2.** As avaliações serão feitas em escala de 1 (um) a 5 (cinco), sem a nota 3 (três). Considerando 1 (um) a menor nota e 5 (cinco) a maior nota.

9.2.1. A Comissão Avaliadora será responsável por selecionar 01 (um) dos melhores projetos desenvolvidos durante o Hackathon, a partir da média das notas recebidas nos critérios indicados e pelos membros da Comissão Avaliadora.

**9.3. Bônus por Engajamento:** O Hackathon valoriza o engajamento dos participantes durante o evento, reconhecendo a importância da colaboração e interação entre os participantes para o desenvolvimento de projetos inovadores. As pontuações serão detalhadas no decorrer do evento.

9.3.1. A pontuação de bônus será somada à nota final do projeto desenvolvido pela equipe, podendo chegar a um valor máximo previamente estabelecido.

9.3.2. A decisão dos organizadores quanto à atribuição do bônus é soberana e não caberá recurso sobre o resultado final.

## **10. PREMIAÇÃO**

**10.1.** O prêmio será pago em conta bancária do líder da equipe, a ser informada à equipe organizadora e responsável pelo evento, não havendo nenhuma responsabilidade da instituição organizadora quanto ao uso da verba pela equipe vencedora.

**10.2.** A transferência do recurso deverá ser realizada apenas ao membro da equipe que possuir registro e adimplência perante o CRA-BA e for indicado como líder da equipe.

10.2.1. Prêmio da equipe vencedora: R\$ 10.000,00 (dez mil reais)

**10.3.** O CRA-BA não exigirá prestação de contas em relação ao uso da premiação em dinheiro oferecida.

**10.4.** A forma como a equipe vencedora utilizará a premiação é de responsabilidade única e exclusiva da equipe vencedora, não sendo responsabilidade do CRA-BA, seus parceiros ou equipe organizadora se envolver em quaisquer questões ou desacordos entre os membros da equipe.

**10.5.** O valor que compõe a premiação indicada corresponde a montante bruto, não inclusas taxas de transação, impostos e tarifas bancárias.

## **11. USO DA IMAGEM E PROPRIEDADE INTELECTUAL**

**11.1.** O participante autoriza o CRA-BA e parceiros componentes da equipe organizadora a divulgar seu nome, título do projeto e quaisquer imagens que forem capturadas durante o evento para fins de divulgação. Tal autorização será expressa no momento da inscrição.

**11.2.** O banco de dados gerado em função das inscrições será de inteira propriedade da equipe organizadora, que poderá utilizá-lo sem qualquer ônus, para fins lícitos, da forma que melhor lhe

prouver.

**11.3.** As equipes e seus membros responsabilizar-se-ão pela autoria e originalidade de todo conteúdo por eles produzido, respondendo pessoal e ilimitadamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, mantendo o CRA-BA e seus parceiros indene em caso de demanda judicial ou extrajudicial por qualquer alegação relacionada à infração de direitos de terceiros (incluindo, mas não se limitando, violação à propriedade intelectual de terceiros).

## **12. DISPOSIÇÕES GERAIS**

**12.1.** A inscrição e aprovação dos candidatos implicam no conhecimento e total aceitação deste edital.

**12.2.** As dúvidas ou divergências não previstas neste edital serão julgadas e decididas de forma soberana e irrecorrível pela organização do evento.

**12.3.** A aceitação online dos termos deste edital pelos participantes, condição prévia para a participação regular no Hackathon, também implicará na expressa autorização e licenciamento gratuitos, mundiais, livres de pagamento de royalties, por prazo indeterminado, para o CRA-BA, suas afiliadas ou controladoras para fins de reprodução parcial ou integral, edição, adaptação, tradução para qualquer outro idioma, publicação, transmissão, emissão, distribuição e comunicação ao público por quaisquer meios e em quaisquer formatos.

**12.4.** Os participantes vencedores ou qualquer dos participantes não terão direito ao recebimento de quaisquer valores, seja a que tempo e/ou a que título for, em virtude de qualquer forma de utilização, divulgação e reprodução, considerando que a propriedade intelectual do projeto será representada pelo órgão organizador do evento.

**12.5.** Os participantes declaram, ainda, que qualquer funcionalidade dos respectivos projetos, bem como os próprios projetos desenvolvidos para a participação neste evento não ofendem ou transgridem quaisquer direitos de terceiros, especialmente direitos de propriedade intelectual; não são ofensivos, injuriosos, difamadores; nem são de qualquer forma ilegais ou ilícitos.

12.5.1. Os participantes concordam em indenizar e ressarcir a organização do evento e ou qualquer pessoa física ou jurídica eventualmente prejudicada pelo projeto desenvolvido no presente evento.

12.5.2. Se o Hackathon, de acordo com os critérios estabelecidos única e exclusivamente pela organização, concluir que qualquer participante obteve qualquer vantagem indevida mediante a utilização de meios fraudulentos e/ou quaisquer outros mecanismos considerados inadequados pela organização do evento, o referido participante, bem como seu grupo, será imediatamente desclassificado.

12.5.3. Quaisquer disputas, controvérsias ou reclamações que surgirem entre os participantes e o Hackathon, relacionadas aos termos deste Regulamento deverão ser, exclusivamente, dirimidas perante o Foro de Salvador/BA, com exclusão de qualquer outro por mais privilegiado que seja.

**12.6.** O Evento poderá ser suspenso, adiado ou cancelado por decisão da Comissão Organizadora sem que isso gere aos inscritos nenhum direito.

**12.7.** Nenhuma das disposições deste regulamento gerará qualquer direito ou expectativa de direito líquido de ordem material e/ou intelectual a qualquer participante e/ou equipe.

**12.8.** A critério dos organizadores do evento, nome, imagem, vídeo e voz dos participantes poderão ser gravados durante o período de participação, com autorização dos participantes, o que será realizada no momento da inscrição.

**12.9.** A equipe organizadora poderá realizar divulgação do escopo, conteúdo e funcionalidades do projeto vencedor, com autorização dos participantes, que será realizada no momento da inscrição.

**12.10.** Os participantes vencedores ou não, mentores, facilitadores, Comissão Avaliadora ou qualquer dos participantes ou parceiro não terão direito ao recebimento de quaisquer valores, seja a que tempo

e/ou a que título for, em virtude de qualquer forma de utilização, participação no evento, divulgação e reprodução; considerando que a propriedade intelectual do projeto será representada pelo órgão organizador do evento.

Salvador/BA, 23 de agosto de 2023.

Adm. Marcio de Miranda Leite e Oiticica  
Presidente do Conselho Regional de Administração da Bahia  
CRA-BA nº 9.923



Documento assinado eletronicamente por **Adm. Marcio de Miranda Leite e Oiticica**, **Presidente**, em 23/08/2023, às 17:28, conforme horário oficial de Brasília.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [sei.cfa.org.br/conferir](http://sei.cfa.org.br/conferir), informando o código verificador **2133830** e o código CRC **D6DD1CDB**.

---