

EDITAL DO HACKATHON MGEST TEMA: HUMANISMO DIGITAL

1. DO EVENTO

1.1. O **MGest – Hackathon Maranhão Gestão 2026** é uma competição de inovação realizada durante o evento **Maranhão Gestão 2026**, com foco no desenvolvimento de soluções tecnológicas aplicadas a problemas reais de empresas participantes dos programas **PAN** e **PAEX**.

1.2. O hackathon é uma iniciativa do **INAED – Instituto Nacional de Educação e Desenvolvimento**, em parceria com empresas e instituições apoiadoras do Maranhão Gestão.

1.3. O evento ocorrerá nos dias **13 e 14 de abril de 2026**, no horário de **10h às 15h**, de forma presencial, integrado à programação oficial do Maranhão Gestão 2026, a ser realizado em **São Luís/MA**, no piso 2 do Golden Shopping Calhau.

2. DOS OBJETIVOS DA COMPETIÇÃO

2.1. O **MGest** tem como objetivo principal **desenvolver soluções tecnológicas inovadoras para problemas reais de gestão, operação e estratégia apresentados por empresas clientes dos programas PAN e PAEX**, promovendo:

- a) a aproximação entre empresas, estudantes, profissionais e empreendedores;
- b) o uso de **tecnologia, dados e inteligência artificial** como suporte à tomada de decisão;
- c) o fortalecimento da cultura de **inovação e melhoria contínua** nas organizações;
- d) o estímulo à **criação de soluções com foco em impacto, viabilidade e aplicabilidade prática**.

2.2. As soluções desenvolvidas deverão, preferencialmente, contemplar:

- a) uso de ferramentas digitais, automação, análise de dados ou IA;
- b) melhoria de eficiência operacional, experiência do cliente, governança, sustentabilidade ou gestão de pessoas;
- c) possibilidade de prototipagem em curto prazo, para futura implementação nas empresas.

3. DO PÚBLICO-ALVO E DOS PARTICIPANTES

3.1. Poderão participar do **MGest**:

- a) **colaboradores de empresas PAN ou PAEX, devidamente inscritos**;
- b) **estudantes** de graduação e pós-graduação de instituições de ensino superior;
- c) **profissionais de mercado** das áreas de gestão, tecnologia, inovação, dados, engenharia, comunicação, design, entre outras áreas correlatas;
- d) **empreendedores e integrantes de startups**.



3.2. A idade mínima para participação é de **18 (dezoito) anos** completos até a data de início do evento.

3.3. Ficam impedidos de participar como competidores:

- a) membros da comissão organizadora do hackathon;
- b) membros da coordenação do Maranhão Gestão diretamente envolvidos na avaliação;
- c) pessoas que tenham conflito de interesse não sanado com as empresas proponentes dos problemas.

4. DAS EMPRESAS PROPONENTES DOS PROBLEMAS

4.1. Poderão submeter problemas ao **MGest** as **empresas clientes dos programas PAN e PAEX**, que cumpram os requisitos de participação.

4.2. Cada empresa poderá submeter até **03 (três) problemas**, conforme critérios definidos previamente.

4.3. Os problemas apresentados serão objeto de análise pela comissão organizadora, que escolherá um deles para seguir no hackathon.

4.4. Para o problema selecionado, a empresa deverá indicar um(a) **Responsável pelo Problema**, que atuará como ponto focal durante o hackathon.

4.5. Uma vez selecionados, os problemas que serão objetos de análise e busca de solução, serão realizados um sorteio como forma de distribuir os problemas entre as equipes.

4.6. Compete ao Representante da empresa, responsável pelo Problema:

- a) apresentar o contexto e a relevância do desafio durante a abertura do hackathon;
- b) esclarecer dúvidas das equipes ao longo dos dois dias de competição, no horário oficial;
- c) validar o entendimento do recorte do problema que será trabalhado pelas equipes;
- d) participar da banca avaliadora, respeitando as regras de imparcialidade.

5. DOS PROBLEMAS E DESAFIOS

5.1. A finalidade do **MGest** é desenvolver e oferecer soluções aplicadas a **problemas reais de negócio**, apresentados por empresas clientes dos programas **PAN e PAEX**.

5.2. Serão considerados **elegíveis** apenas problemas que:

- a) estejam relacionados a contextos reais de gestão, operação, processos, mercado, pessoas, finanças, ESG ou dados;
- b) possuam **potencial de solução por meio de tecnologia**, tais como:
 - sistemas, aplicativos ou plataformas digitais;



- dashboards e ferramentas de business intelligence;
- automações de processos;
- modelos de decisão baseados em dados ou IA.

c) possam ser abordados, em forma de protótipo, dentro do tempo e da dinâmica do hackathon.

5.3. A comissão organizadora será responsável pela **curadoria e seleção** dos problemas que integrarão a lista oficial de problemas/desafios do **MGest**, considerando:

- a) relevância e impacto para a empresa;
- b) aderência à proposta do Maranhão Gestão;
- c) potencial de aprendizado e replicabilidade;
- d) viabilidade técnica de desenvolvimento de solução em formato de protótipo no período do evento.

5.4. A lista de problemas/desafios selecionados será divulgada às equipes participantes na abertura do **MGest**, no dia 13 de abril de 2026.

6. DAS INSCRIÇÕES DAS EMPRESAS

6.1. Estão aptas a apresentar problemas todas as empresas que tenham implantado as metodologias de gestão do programa PAN ou PAEX, da Fundação Dom Cabral - FDC, circunscritas aos estados do Maranhão e Piauí.

6.2. Os problemas apresentados passarão pela análise da Comissão Organizadora, que disponibilizará por sorteio, os problemas **conforme** o total de equipes formadas/inscritas.

6.3. Não serão consideradas inscrições fora do prazo.

7. DAS INSCRIÇÕES DOS INTEGRANTES DAS EQUIPES

7.1. As inscrições no **MGest** serão realizadas por meio de **formulário eletrônico** disponibilizado nos canais oficiais do Maranhão Gestão 2026 e site.

7.2. No ato da inscrição, o participante deverá informar:

- a) nome completo, data de nascimento, CPF, e-mail e telefone para contato, estado e cidade;
- b) vínculo (empresa, instituição de ensino, startup, autônomo, etc.) e sua devida comprovação;
- c) área de atuação ou formação predominante;
- d) se já possui equipe formada ou se deseja ser alocado em equipe pela organização.

7.3. As inscrições são **gratuitas**;



7.4. Inscrições fora do prazo não serão computadas.

8. DA FORMAÇÃO E SELEÇÃO DAS EQUIPES

8.1. As equipes deverão ser compostas por **05 (cinco) a 07 (sete) participantes**.

8.1.1. Cada equipe poderá ser composta por, no máximo, **7 (sete) integrantes**, sendo considerada, para fins de composição, a **ordem cronológica de inscrição individual** dos participantes vinculados à respectiva equipe.

8.1.2. Uma vez atingido o número máximo de integrantes previsto no item 8.1.1, **não serão aceitas novas inscrições** vinculadas à mesma equipe, independentemente da data ou horário do requerimento.

8.2. As equipes deverão ser constituídas de forma multidisciplinar, devendo contemplar, sempre que possível, os seguintes perfis:

- a) negócio/gestão;
- b) tecnologia/dados;
- c) design/experiência do usuário;
- d) operação/processos.

8.3. Cada equipe receberá **apenas um problema** dentre os desafios disponibilizados, mantendo o foco na construção de uma solução para esse caso específico.

8.4 Serão selecionadas, para fins de participação, **até 5 (cinco) equipes**, observados os critérios e condições previstos neste Edital.

9. DA METODOLOGIA E CRONOGRAMA

9.1. O **MGest** será realizado nos dias **13 e 14 de abril de 2026**, no horário de **10h às 15h**, conforme cronograma resumido:

Dia 13/04/2026 – Imersão e desenho da solução

- 10h00–10h20: Abertura oficial do **MGest**
- 10h20–10h40: Sorteio dos desafios entre as equipes participantes
- 10h40 – 12h00: Apresentação dos problemas pelas empresas proponentes
- 12h00–13h00: Imersão orientada com o Responsável pelo Problema (entendimento e recorte)
- 13h00–14h00: Intervalo
- 14h00–14h45: Desenho da solução (canvas, fluxo, arquitetura)
- 14h45–15h00: Checkpoint das entregas, encerramento do dia e orientações para o Dia 2.

Dia 14/04/2026 – Prototipagem, documentação e pitches

- 10h00–10h10: Reabertura e alinhamento dos critérios de avaliação
- 10h10–12h00: Sprint de prototipagem e preparação dos entregáveis
- 12h00–12h30: Submissão dos materiais finais (protótipo, documento técnico, pitch deck)
- 12h30–13h15: Intervalo / ajustes finais
- 13h15–14h30: Apresentações (pitches) das equipes à banca avaliadora
- 14h30–15h00: Deliberação da banca
- 16h00: Anúncio das equipes vencedoras e encerramento

9.2. Poderão ocorrer ajustes pontuais de horários, a critério da organização, desde que comunicados previamente aos participantes.

10. DOS ENTREGÁVEIS

10.1. Ao final do hackathon, cada equipe deverá entregar, obrigatoriamente:

a) Resumo da Solução / Canvas (1 página):

- descrição do problema;
- público impactado;
- proposta de valor;
- uso da tecnologia;
- principais benefícios e indicadores esperados;

b) Protótipo da Solução:

- podendo ser protótipo navegável (ex.: Figma), MVP simples (site, app, fluxo automatizado), dashboard demonstrativo ou framework/fluxo operacional apoiado em ferramenta tecnológica;

O protótipo da solução deve contemplar:

- contexto do problema;
- descrição da solução proposta;
- arquitetura ou lógica tecnológica adotada;
- impacto esperado para a empresa (ganhos de tempo, custo, qualidade, governança etc.);
- riscos e limitações, quando aplicável;

c) Pitch Deck (3 a 5 slides), com:



- título da solução e equipe;
- problema;
- solução e uso de tecnologia;
- diferenciais;
- impacto e viabilidade;
- próximos passos sugeridos;

d) **Apresentação oral (Pitch)** de **3 a 5 minutos**, seguida de tempo para perguntas da banca (10 minutos).

10.2. Modelos e templates poderão ser fornecidos pelo INAED para padronização dos entregáveis.

11. DA AVALIAÇÃO

11.1. As soluções serão avaliadas por uma **banca avaliadora** composta por:

- a) representante do INAED;
- b) representantes das empresas proponentes dos problemas;
- c) convidados especialistas, a critério da organização.

11.2. Em situações em que a empresa possua equipe participante trabalhando em seu próprio problema, o representante desta empresa na banca **não atribuirá nota diretamente** à respectiva equipe, preservando a imparcialidade.

11.3. Os critérios mínimos de avaliação incluirão:

- a) **Aderência ao problema real** apresentado;
- b) **Relevância e impacto potencial** para a empresa;
- c) **Grau de inovação** e criatividade da solução;
- d) **Uso consistente da tecnologia** (dados, automação, IA, digitalização, etc.);
- e) **Viabilidade de implementação**;
- f) **Qualidade do protótipo e clareza do pitch**.

11.4. Para composição da pontuação final deverá ser observado Regulamento Complementar desenvolvido especialmente para esse fim.

12. DA PREMIAÇÃO

12.1. Serão premiadas as equipes melhores colocadas no ranking final, de acordo com a pontuação obtida.

12.2. Do primeiro ao terceiro lugar haverá premiação em dinheiro:

- **1º lugar:** R\$ 5.000,00 (cinco mil reais)
- **2º lugar:** R\$ 3.000,00 (três mil reais);



- **3º lugar:** R\$ 2.000,00 (dois mil reais);

Além de certificados de classificação nominal (enviados eletronicamente) a cada membro e destaque na programação do Maranhão Gestão e nos canais oficiais do INAED.

Parágrafo Único: as equipes participantes que não alcançarem as três primeiras colocações receberão, eletronicamente, certificado nominal de participação.

13. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

13.1. As **soluções desenvolvidas** no âmbito do **MGest** serão entregues às empresas detentoras dos problemas objeto de estudo e análise pelas equipes.

Parágrafo Único: O direito de uso da proposta de solução poderá ser exercido pela empresa, que poderá utilizá-la, implementá-la e explorá-la sem restrição ou limitação de qualquer natureza, inclusive quanto a território e tempo, sem que disso decorra qualquer valor devido à equipe, a qualquer título, inclusive a título de danos materiais ou morais, observado o ordenamento jurídico aplicável.

13.2. Os participantes, ao se inscreverem, autorizam o **uso institucional de imagens, nomes, títulos e descrições resumidas das soluções** pela organização e parceiros, exclusivamente para fins de divulgação do evento e de seus resultados.

13.3. Eventuais necessidades de entendimento e/ou negociação entre as partes, surgidas após o término do **MGest**, oriundas da implementação da solução, não serão de responsabilidade da organização do evento.

14. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

14.1. A inscrição no **MGest** implica na **aceitação integral** deste edital e de seus regulamentos complementares.

14.2. Situações omissas ou não previstas neste documento serão analisadas e decididas pela **Comissão Organizadora** do hackathon.

14.3. O INAED reserva-se o direito de promover ajustes pontuais neste edital, quando necessários ao bom andamento do evento, desde que tais alterações sejam comunicadas pelos canais oficiais.

14.4. Os casos omissos e eventuais dúvidas referentes ao hackathon **MGest** serão resolvidos e esclarecidos pela Comissão Organizadora.

14.5. Para fins deste Edital, considera-se:

I. **Equipe:** grupo de participantes vinculados a um mesmo nome de equipe.

II. **Participante / Inscrito:** pessoa física que realiza inscrição individual.

III. **Multidisciplinaridade:** composição mínima exigida (remissão direta ao item 8.2).



IV. **Comissão Organizadora:** órgão responsável pela execução, análise e decisões.

V. **PAN:** Parceria para Aceleração do Negócio.

VI. **PAEX:** Parceiros para Excelência

15. A participação neste processo implica **aceitação integral e irretratável** de todas as disposições deste Edital.

São Luís, 22 de janeiro de 2026.

Comissão Organizadora MGest



maranhão.gestão@inaed.com



(98) 98802-5691



Av. Colares Moreira, Ed. Business Center, Sala 207 –
Renascença – São Luís (MA)

ANEXO I - CRONOGRAMA

O processo de seleção e execução observará o seguinte cronograma, podendo ser ajustado mediante comunicação oficial da Comissão Organizadora:

Etapa	Descrição	Data
I	Divulgação do Edital	10/02/2026
II	Inscrição e definição das empresas que irão disponibilizar os desafios	10/02/2026 a 24/02/2026
III	Data limite para recebimento dos problemas/desafios pelas empresas	24/02/2026
IV	Análise, validação e consolidação dos desafios pela Comissão Organizadora	25/02/2026 a 02/03/2026
V	Inscrição dos componentes para formação das equipes	03/03/2026 a 20/03/2026
VI	Divulgação das equipes selecionadas	25/03/2026
VII	Sorteio dos desafios entre as equipes participantes	13/04/2026
VIII	Realização do evento MGest	13 e 14/04/2026

Os desafios serão sorteados entre as equipes participantes no primeiro dia do evento **MGest**, assegurando isonomia, transparência e equidade no processo.