

## **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 Representante (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
- 14h30–16h00: Deliberação da banca
- 20h00: 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. Durante a realização do hackathon, cada equipe deverá, obrigatoriamente, apresentar evidências formais das atividades e entregas desenvolvidas em cada bateria (etapa), sendo a entrega do produto final requisito indispensável para a validação da participação no evento:

### **a) Dia 1 (13/04/2026) Resumo da Solução modelo Canvas (1 página):**

- descrição do problema;
- público impactado;
- proposta de valor;
- uso da tecnologia;
- principais benefícios e indicadores esperados;
- Entrega do link do Canvas via e-mail [maranhão.gestao@inaed.com](mailto:maranhão.gestao@inaed.com) às 15h.

**NOTA:** A validação das entregas será realizada pela comissão avaliadora, que verificará a aderência aos objetivos propostos, a conformidade com os critérios técnicos estabelecidos e o cumprimento dos prazos definidos.

### **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.

**NOTA:** Caso a equipe proponha modelo diverso dos previstos na alínea “b”, a proposta será submetida à análise e deliberação da Comissão Avaliadora do **MGEST**, que decidirá sobre sua aceitação.



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, que deverá ser alguém diferente do profissional que atuou como Responsável do problema no desenvolvimento da solução apresentada;
- c) convidados especialistas, a critério da organização.

11.2. 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**.



11.3. 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 irrevogável** de todas as disposições deste Edital.

São Luís, 05 de fevereiro de 2026.

---

Comissão Organizadora MGest



## 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.

