

EDITAL Nº 01/2025 - CREATIVE PACK E EMAP

PROCESSO DE SELEÇÃO DE EQUIPES PARA O DE PARTICIPAÇÃO NO HACKATHON DO COMPLEXO PORTUÁRIO MARANHENSE

A Empresa Maranhense de Administração Portuária – EMAP, no uso de suas atribuições legais, em parceria com a Creative Pack, torna pública a abertura das inscrições para o **Hackathon do Complexo Portuário Maranhense**, que será realizado nos dias 14 e 15 de junho em São Luís (MA), como parte da programação do **Inova Portos**.

1. Do Objeto

- 1.1. A Empresa Maranhense de Administração Portuária (EMAP), vinculada ao governo do Maranhão e responsável pela administração do Porto do Itaqui, promove o **Hackathon do Complexo Portuário Maranhense**. A EMAP, uma das primeiras empresas públicas portuárias brasileiras a desenvolver um programa de inovação, por meio do evento, busca unir os desafios enfrentados pelas empresas da comunidade portuária local às soluções criadas pelo ecossistema de inovação do estado.
- 1.2. O objetivo do **Hackathon do Complexo Portuário Maranhense** é promover uma competição multidisciplinar (maratona) de ideias e soluções inovadoras elaboradas por estudantes de graduação e profissionais das diversas áreas de conhecimento.
- 1.3. O Hackathon do Complexo Portuário Maranhense terá sua etapa presencial nos dias 14 e 15 de junho de 2025, no Multicenter Sebrae (Av. Jerônimo de Albuquerque, s/n - Alto do Calhau, São Luís, Maranhão). A maratona irá selecionar projetos submetidos por candidatos maranhenses. As soluções desenvolvidas serão avaliadas, e os três finalistas serão premiados no Inova Portos, no dia 18 de junho de 2025. A contratação dos projetos pelas empresas participantes será opcional, de acordo com seu interesse e necessidade.
- 1.4. O presente edital tem como objetivo regulamentar a participação de candidatos no **Hackathon do Complexo Portuário Maranhense**. A empresa contratada pela EMAP responsável por executar este Hackathon será a Creative Pack. A empresa é um grupo de consultores associados que trabalham com educação corporativa em cultura de inovação, desenvolvimento de projetos e conexões com ecossistemas e, ao longo de 10

anos de atuação, já atendeu quase 70 empresas no Maranhão e em todo o Brasil.

2. Da Participação

- 2.1. A participação é gratuita, com equipes participantes formadas por no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) membros.
- 2.2. Podem participar estudantes devidamente matriculados em Instituições de Ensino Superior do Estado do Maranhão, com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos completos até a data de inscrição na maratona.
- 2.3. É obrigatória a presença de pelo menos um representante, profissional ou estudantes, das seguintes áreas de conhecimento/habilidades:
 - **Design:** Pessoas com habilidades em UX/UI, design de produto ou comunicação visual.
 - **Tecnologia:** Pessoas desenvolvedoras, pessoas de engenharia de software, cientistas de dados ou profissionais com habilidades em TI.
 - **Negócios:** Pessoas empreendedoras, especialistas em marketing, vendas ou gestão de produtos.
- 2.4. Cada equipe deverá ter 01 (um) líder, responsável por efetuar a inscrição da equipe, que poderá realizar apenas 01 (uma) inscrição. Uma vez inscrito em uma equipe, o candidato não poderá se inscrever em outra.
- 2.5. **Todos os participantes devem ser residentes do Estado do Maranhão**, comprovando residência através de documentação oficial.

3. Processo de Seleção

- 3.1. O processo de seleção inclui 4 fases:
 1. Inscrição e envio de Projeto de Inovação(50 vagas);
 2. Mentoria remota (25 vagas);
 3. Hackathon presencial (10 vagas)
 4. Finalistas premiados (3 vagas)
- 3.2. Os resultados de cada fase serão divulgados no site e redes sociais da Creative Pack, nos endereços: <https://creativepack.com.br/> e @creativepackbr

4. Da Inscrição

- 4.1. As equipes interessadas em participar do **Hackathon do Complexo Portuário Maranhense** deverão realizar a inscrição no período de 04 a 23 de abril de 2025 e enviar a documentação obrigatória por meio do formulário específico disponibilizado pela organização. O envio correto e completo da

documentação é um critério essencial para a validação da inscrição, sendo a ausência de qualquer item motivo para desclassificação automática da equipe.

4.2. O líder de cada equipe deverá enviar a documentação obrigatória através do formulário eletrônico disponível em: Formulário para Envio de Documentação.

- a) Documento de identificação com foto de cada membro da equipe;
- b) Declaração de matrícula em Instituição de Ensino Superior (IES) pública ou privada e/ou histórico escolar que comprove o vínculo ativo junto à instituição de ensino superior, ou em instituição de ensino técnico (como IFMA, SENAC, entre outras), quando estudantes.
- c) Diploma ou declaração de atuação profissional, quando profissionais.
- d) Comprovante de residência atualizado de município do estado do Maranhão.

4.3. Além da documentação obrigatória, cada equipe deverá submeter um **Projeto de Inovação**, cujo modelo encontra-se no **Apêndice 2** deste edital. Esse projeto servirá como base para a seleção das **25 equipes** que avançarão para a fase presencial do hackathon.

4.3.1. O Projeto de Inovação é um documento estruturado que detalha a solução inovadora proposta para resolver um dos desafios propostos do Hackathon. O objetivo é fornecer informações suficientes para avaliar a originalidade, viabilidade e impacto da solução proposta.

4.4. Após análise e avaliação dos Projetos de Inovação, serão selecionadas até **50 inscrições** para a etapa seguinte de Mentorias.

4.5. Os Projetos de Inovação serão avaliados com base nos seguintes critérios, de mesmo peso (2):

Critério	Pontuação
Clareza e adequação ao desafio a ser resolvido	2 pontos
Grau de inovação da proposta	2 pontos
Viabilidade técnica e de implementação	2 pontos
Escalabilidade para outras empresas	2 pontos

Qualificação e diversidade de formação da equipe	2 pontos
--	----------

4.6. Não serão aceitas inscrições por nenhum outro meio que não seja o descrito na cláusula 4.2 do presente edital.

Parágrafo Único: Obedecendo o princípio da impessoalidade e prezando pela lisura do processo, não será permitida a inscrição dos servidores da entidade realizadora e parceiras deste Hackathon.

5. Das Mentorias Remotas

- 5.1.** As 25 equipes com melhor pontuação participarão de um processo de **mentoria remota** de 1 (um) mês para o desenvolvimento da solução.
- 5.2.** As mentorias remotas acontecerão diariamente, das 20h às 21h, através do Google Meet. O link da sala será disponibilizado para as equipes após a etapa de avaliação e seleção.
- 5.3.** Cada time terá 20 minutos com os mentores para tirar dúvidas e orientação para elaboração da Proposta de Solução.
- 5.4.** Em caso de não comparecimento, o horário reservado não poderá ser compensado.
- 5.5.** Após o período de mentoria, as equipes deverão criar e submeter uma Proposta de Solução através de formulário eletrônico que será disponibilizado para as equipes selecionadas para esta fase.
- 5.6.** As Propostas de Solução serão avaliadas com base nos seguintes critérios:

Critério	Descrição	Pontuação
Inovação	Grau de originalidade e criatividade	3,0
Viabilidade	Potencial de implementação e sustentabilidade	3,0
Impacto	Relevância e impacto para o desafio proposto	3,0
Qualidade da Apresentação	Clareza e objetividade na comunicação da ideia	1,0

6. Do Hackathon (Etapa Presencial)

6.1. Ao término da fase de mentoria, **as 10 equipes que mais se destacarem avançarão para a final presencial**. Os critérios de seleção incluem:

Critério	Descrição	Pontuação
Inovação	Grau de originalidade e criatividade	2,5
Viabilidade	Potencial de implementação e sustentabilidade	3,0
Impacto	Relevância e impacto para o desafio proposto	3,0
Qualidade da Apresentação	Clareza e objetividade na comunicação da ideia	1,5

6.2. A fase presencial acontecerá nos dias 14 e 15 de junho de 2025, conforme item 1.2 deste edital.

6.3. As 10 equipes selecionadas seguirão uma metodologia proposta e terão mentores durante os dias da maratona para criar, inovar e gerenciar a ideia inovadora, planejando, levantando requisitos, testando e validando o projeto para apresentar as soluções que estejam relacionadas com o objetivo deste Edital.

6.4. As tecnologias, equipamentos, processos de criação, metodologias, técnicas, materiais e ferramentas para o desenvolvimento das soluções, produtos e/ou processos e/ou serviços, poderão ser escolhidos livremente pelas equipes.

6.5. O desafio será apresentado por representante do Porto do Itaqui, e haverá um momento de conversa com o objetivo de melhor compreensão do problema.

6.6. Após a apresentação da problemática, as equipes terão o tempo de 1 (uma) hora para tirar as dúvidas, de acordo com a metodologia do Hackathon.

6.7. A avaliação dos pitches será realizada por uma banca, conforme ítem 11 do presente edital.

7. Das Obrigações e Responsabilidades dos Participantes

- 7.1. O participante deverá trazer seu próprio laptop/notebook para uso durante todo o Hackathon, pois a organização não fornecerá equipamentos. A integridade e segurança do dispositivo são de responsabilidade do participante.
- 7.2. A responsabilidade e segurança de tais equipamentos, bem como a sua utilização, ficará, durante a maratona, por conta de cada participante.
- 7.3. Não haverá profissionais disponíveis que ofereçam suporte e manutenção em software e hardwares dentre os membros das equipes.
- 7.4. Observar atentamente todas as instruções dadas pela organização do Hackathon durante a maratona.
- 7.5. Cada participante deverá agir com o máximo de respeito e civilidade.
- 7.6. Não será permitido, em hipótese alguma, conduta desrespeitosa a qualquer integrante da comissão organizadora, bem como aos voluntários ou participantes da maratona.
- 7.7. É exigido participação ativa das equipes participantes, cumprindo:
 - a) o envio de entregáveis nos prazos;
 - b) presença em, pelo menos, 75% dos encontros obrigatórios;
 - c) interação com os mentores.

8. Da Desqualificação

- 8.1. Os participantes poderão ser desqualificados nas seguintes situações:
 - a) Descumprimento das regras do edital;
 - b) Plágio ou infração de direitos de terceiros;
 - c) Conduta antiética ou desrespeitosa;
 - d) Falta de participação ativa no evento.

9. Dos Desafios

Os participantes deverão desenvolver soluções para um ou mais desafios definidos pela organização do hackathon. Os desafios estarão alinhados aos seguintes temas:

- **Desafio 1: Como reduzir o derramamento de cargas nas vias internas e de acesso ao Porto?**
- **Desafio 2: Como reduzir a incidência de pombos na poligonal do Porto?**
- **Desafio 3: Como fortalecer o monitoramento da conduta de saúde e segurança dos colaboradores dentro das instalações de forma preventiva?**

10. Da Comissão Julgadora e das avaliações

10.1. As avaliações dos Projetos de Inovação e as Proposta de Solução serão avaliados e julgados por comissão interna da Creative Pack.

10.2. As avaliações dos Projetos de Inovação (até 50 inscritos), Proposta de Solução (até 25 selecionados) e dos Pitches (três finalistas) serão realizados seguindo os critérios abaixo:

Crítérios
Inovação
Viabilidade
Impacto
Qualidade da Apresentação

10.3.A comissão julgadora dos pitches será composta por 5 (cinco) especialistas de diversas áreas, incluindo:

- Profissionais do setor de inovação e tecnologia;
- Representantes do setor portuário;
- Especialistas em design e produto;
- Mentores convidados.

10.4. A decisão da comissão é soberana e não caberá recurso.

11. Da Premiação

11.1. A divulgação das 3 equipes vencedoras será realizada durante o evento Inova Portos, no dia 18 de junho, às 17h, no Multicenter SEBRAE (São Luís/MA) e os prêmios serão pagos via transferência bancária ou Pix, utilizando os dados informados na inscrição pelo responsável pela equipe. O pagamento será realizado em até 60 dias após o evento. Os valores para os três primeiros colocados serão:

- **1º Lugar:** R\$ 7.500 (sete mil e quinhentos reais)
- **2º Lugar:** R\$ 5.000 (cinco mil reais)
- **3º Lugar:** R\$ 2.500 (dois mil e quinhentos reais)

11.2. O valor do prêmio será **transferido integralmente ao líder da equipe**, sendo a divisão entre os membros de responsabilidade do grupo.

11.3. Além do valor do prêmio, as três equipes finalistas terão ingressos garantidos para o Inova Portos, que ocorrerá nos dias 17 e 18 de junho de 2025.

12. Cronograma

Evento	Data
Abertura das Inscrições	04/04/2025
Encerramento das Inscrições	23/04/2025
Divulgação dos Seleccionados para Mentoria	25/04/2025
Período de Mentoria Remota	28/04/2025 a 30/05/2025
Hackathon	14 e 15/06/2025
Divulgação dos 3 finalistas	18/06/2025
Pagamento dos prêmios	Até 60 dias após o evento

13. Propriedade Intelectual

13.1. A propriedade intelectual dos projetos desenvolvidos pertence às equipes participantes. Entretanto:

- 13.1.1.** Caso a equipe vencedora não tenha interesse em desenvolver o projeto, poderá ceder os direitos de propriedade intelectual por meio de declaração no momento da submissão dos projetos, tornando-o open source.
- 13.1.2.** A EMAP terá direito de preferência sobre o projeto pelo período de **dois anos** a partir do término do evento.
- 13.1.3.** Caso os vencedores não realizem esforços sérios e efetivos para implementar o projeto, automaticamente renunciarão ao direito de propriedade intelectual, tornando-o open source.

13.2. Definição de "Esforços Sérios e Efetivos"

Será considerada falta de comprometimento:

- I - A ausência de atualização de códigos por mais de **três meses**;
- II - A falta de desenvolvimento de design;

III - A não implementação da solução proposta.

14. Uso de Imagem e Voz dos Participantes

14.1. Ao se inscreverem no Hackathon, os participantes autorizam os organizadores a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar seus nomes, vozes, imagens e projetos em diversas mídias, por tempo indeterminado, sem ônus ou necessidade de autorização adicional.

14.2. Caso solicitado pela assessoria de comunicação do evento, os participantes se comprometem a conceder entrevistas. Além disso, por um período de **90 dias** após o evento, os vencedores devem notificar a assessoria antes de conceder entrevistas.

15. Lei Geral De Proteção De Dados (LGPD)

15.1. Tratamento de Dados Pessoais:

Os dados pessoais coletados durante a inscrição e participação no hackathon serão tratados em conformidade com a **Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) - Lei nº 13.709/2018**, exclusivamente para os fins relacionados à organização e execução do evento.

15.2. Consentimento:

Ao realizar a inscrição, os participantes consentem com o tratamento de seus dados pessoais para as finalidades mencionadas.

15.3. Direitos do Titular:

Os participantes têm o direito de solicitar a atualização, correção ou exclusão de seus dados pessoais a qualquer momento, enviando um e-mail para: [E-mail de contato para LGPD].

16. Política Anticorrupção e Conduta Ética

16.1. Princípios Éticos e Integridade:

Todos os participantes devem agir com **integridade, transparência e honestidade** durante todas as fases do hackathon, comprometendo-se a não praticar atos de corrupção, fraude ou conduta antiética.

16.2. Compliance com Leis Anticorrupção:

Os participantes concordam em observar as disposições da **Lei Anticorrupção (Lei nº 12.846/2013)**, não oferecendo, prometendo, doando, aceitando ou solicitando qualquer vantagem indevida em relação à participação no hackathon.

16.3. Sanções:

Qualquer violação às disposições anticorrupção resultará em **desclassificação imediata** e, quando aplicável, em sanções legais conforme as legislações vigentes.

17. Disposições Finais

17.1. Toda a comunicação com os participantes será realizada por meio do endereço eletrônico informado no ato da inscrição pelo líder do time.

17.2. A comissão organizadora se compromete a preservar os dados dos participantes inscritos na maratona respeitando a LGPD - Lei Geral de Proteção de Dados

17.3. A inscrição no **Hackathon do Complexo Portuário Maranhense** implica a aceitação total deste edital.

17.4. A organização se reserva o direito de alterar as datas ou a programação, mediante aviso prévio.

17.5. O evento poderá ser interrompido ou suspenso por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de Internet, com servidores, entre outros, não sendo devida qualquer indenização ou compensação às pessoas participantes do concurso e/ou aos eventuais terceiros. A organização do evento envidará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao evento tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de sua realização.

17.6. Os casos omissos não previstos neste Regulamento serão julgados pela Comissão Organizadora.

- Quaisquer dúvidas devem ser encaminhadas para o e-mail: suporte@creativepack.org
- Os participantes, no ato de seu cadastro e inscrição, aderem integralmente a todas as disposições aqui descritas, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento

APÊNDICE 1- GLOSSÁRIO

- **API (Application Programming Interface):** Conjunto de regras e protocolos que permite a comunicação entre diferentes sistemas ou softwares.
- **Arco Norte:** Região estratégica para o escoamento da produção agrícola brasileira, abrangendo portos do Maranhão, Pará e outros estados do Norte e Nordeste.
- **Automação Portuária:** Uso de tecnologia para otimizar operações logísticas e de infraestrutura em portos.
- **Código-fonte:** Conjunto de instruções escritas em uma linguagem de programação que compõem um software.
- **Complexo Portuário do Itaqui:** Conjunto de terminais portuários situados no Maranhão, incluindo o Porto do Itaqui e outros terminais privados.
- **Cibersegurança:** Conjunto de práticas para proteger redes, sistemas e dados contra ataques cibernéticos.
- **Desafio (Challenge):** Problema ou necessidade apresentada pelas empresas participantes para que os times desenvolvam soluções inovadoras.
- **Desenvolvimento Ágil:** Metodologia que enfatiza ciclos curtos de desenvolvimento, feedback contínuo e entregas iterativas de software.
- **Empresas Participantes:** Empresas que patrocinam, apoiam ou acompanham o hackathon e podem avaliar soluções desenvolvidas pelos participantes.
- **Etapa Final:** Última fase do hackathon, onde os projetos selecionados concorrem à premiação e podem ser apresentados às empresas participantes.
- **Hackathon:** Evento de inovação e desenvolvimento intensivo, no qual equipes criam soluções tecnológicas para desafios específicos em um curto período.
- **Hinterlândia Portuária:** Área de influência econômica e logística de um porto, incluindo regiões produtoras e consumidores que utilizam a infraestrutura portuária.
- **Inovação Aberta:** Estratégia na qual empresas e organizações colaboram com startups, universidades e outros agentes externos para desenvolver soluções inovadoras.
- **Inteligência Artificial (IA):** Tecnologia que permite que máquinas aprendam e tomem decisões baseadas em dados e padrões identificados.
- **IoT (Internet of Things):** Conceito que permite a conexão de dispositivos físicos à internet para troca de dados e automação.
- **Logística Portuária:** Planejamento e execução do transporte, armazenamento e movimentação de cargas em portos.

- **MVP (Minimum Viable Product):** Versão inicial de um produto com funcionalidades mínimas necessárias para ser testado e validado.
- **Machine Learning:** Subconjunto da IA que envolve algoritmos capazes de aprender padrões e tomar decisões com base em dados.
- **Pitch:** Apresentação curta e persuasiva de uma ideia ou projeto para investidores, empresas ou jurados.
- **Porto 4.0:** Conceito que envolve digitalização, automação e uso de tecnologias emergentes para modernizar operações portuárias.
- **Solução Tecnológica:** Produto ou serviço desenvolvido para resolver um desafio específico utilizando tecnologia.
- **Software as a Service (SaaS):** Modelo de software baseado na nuvem, acessível via internet sem necessidade de instalação local.
- **Supply Chain:** Cadeia de suprimentos que engloba todas as etapas da produção e distribuição de produtos.
- **Time Multidisciplinar:** Equipe formada por profissionais de diferentes áreas, como tecnologia, logística e negócios, para desenvolver soluções mais completas.
- **Transformação Digital:** Uso de tecnologia para modernizar processos e melhorar a eficiência operacional nas empresas.
- **UI/UX (User Interface/User Experience):** Conceitos ligados ao design e à experiência do usuário ao interagir com um sistema ou aplicativo.
- **Validação de Mercado:** Processo de teste e coleta de feedback para verificar a viabilidade de um produto ou serviço.

APÊNDICE 2 - MODELO DE PROJETO DE INOVAÇÃO

1. Título do Projeto

Nome criativo e direto que represente a solução.

2. Resumo Executivo - até 500 caracteres

Breve descrição da solução, destacando o problema que resolve, o diferencial e o valor entregue.

3. Desafio Atendido

Demonstre compreensão clara do problema.

- **Qual desafio da empresa está sendo solucionado?**
- **Por que esse desafio é relevante?**

4. A Solução

Inclua ilustrações, wireframes ou fluxos, se possível.

- O que propomos?
- Como funciona?
- Qual a inovação por trás (tecnológica, de modelo, processo ou experiência)?
- O que torna essa ideia original e criativa?

5. Público-Alvo / Usuário Final

- Quem vai usar ou se beneficiar da solução?
- Qual a dor real sendo resolvida?

6. Diferenciais Inovadores

- O que torna essa solução única?
- Existe alguma inspiração no mercado? O que faremos de diferente?

7. Viabilidade de Implementação

- Quais recursos seriam necessários para testar essa solução (tempo, equipe, tecnologia)?
- Quais tecnologias ou ferramentas usamos ou pretendemos usar?

8. Impacto Esperado

- Como a solução impacta a empresa ou o ecossistema?
- Quais os indicadores de sucesso esperados (ganho de eficiência, redução de custo, satisfação do cliente, etc.)

9. Time

- Quem somos?
- Quais são as competências do time que fortalecem a execução dessa solução?

10. Material Complementar (opcional)

- Vídeo de até 2 minutos (pitch ou demo).
- Imagens do projeto.
- Links para repositórios, apresentações ou ferramentas.