

# HACKATHON INOVAÇÃO ABERTA PARA A GESTÃO PÚBLICA 2026

Coloração segmentada em: Workshop / Sessão de Trabalho / Pitch / Institucional / Pausa

| Horário                                                                                    | Duração | Atividade                                         | Tipo          | Descrição / Objetivo                                                                                    | Local      |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|---------|---------------------------------------------------|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>DIA 1 · Sábado · 19/09/2026 · Desenvolvimento (Problema · MVP · Modelo de Negócios)</b> |         |                                                   |               |                                                                                                         |            |
| 08h00 – 08h30                                                                              | 30min   | <b>Credenciamento e Café de boas vindas</b>       | Institucional | Recepção dos participantes, entrega de crachás, kit do evento e network inicial                         | Auditório  |
| 08h30 – 08h50                                                                              | 20min   | <b>Abertura Institucional IFSULDEMINAS</b>        | Institucional | Boas-vindas; apresentação da IFSULDEMINAS                                                               | Auditório  |
| 08h50 - 09h10                                                                              | 20min   | <b>Abertura Prefeitura de Poços de Caldas</b>     | Institucional | Contextualização do ecossistema regional de inovação e do papel do VINC - Vulcão de inovação Networking | Auditório  |
| 09h10 - 09h25                                                                              | 15min   | <b>Apresentação do Programa e da Jornada</b>      | Institucional | Beta-i apresenta a metodologia do hackathon, a jornada dos 2 dias e o que se espera ao final            | Auditório  |
| 09h25 - 9h45                                                                               | 20min   | <b>Apresentação dos Desafios pela Prefeitura</b>  | Institucional | PREFEITURA apresenta os desafios reais                                                                  | Auditório  |
| 09h45 - 10h05                                                                              | 20min   | <b>Q&amp;A</b>                                    | Institucional | Tirar duvidas sobre os desafios e sobre o que deve ser trabalhado como uma potencial solução            | Auditório  |
| 10h05 - 10h15                                                                              | 10min   | <b>Votação e Seleção das Ideias</b>               | Dinâmica      | Cada equipe escolhe um desafio a ser resolvido                                                          | Auditório  |
| 10h15 - 10h30                                                                              | 15min   | <b>Regras do Hackathon</b>                        | Institucional | Apresentação das regras, critérios de avaliação (escala 1-4), premiação e dinâmica de mentorias         | Auditório  |
| 10h30 – 10h50                                                                              | 20min   | <b>WORKSHOP 1 · Declaração do Problema</b>        | Workshop      | Como definir e refinar o problema (5 Whys, problema vs. sintoma, validação com dados)                   | Auditório  |
| 10h50 - 12h30                                                                              | 1h40    | <b>Sessão de Trabalho · Definição do Problema</b> | Trabalho      | Squads trabalham com mentores na declaração do problema; uso de templates Beta-i                        | Sala       |
| 10h50 - 12h30                                                                              | 1h40    | <b>Conversa Aberta com Mentores</b>               | Trabalho      | Squads circulam entre mentores técnicos (agro, ambiental, clima) e de negócio para tirar dúvidas        | Sala       |
| 12h30 – 13h30                                                                              | 1h00    | <b>Almoço</b>                                     | Institucional | -                                                                                                       | Refeitório |

# HACKATHON INOVAÇÃO ABERTA PARA A GESTÃO PÚBLICA 2026

Coloração segmentada em: Workshop / Sessão de Trabalho / Pitch / Institucional / Pausa

| Horário       | Duração | Atividade                                        | Tipo          | Descrição / Objetivo                                                                                  | Local              |
|---------------|---------|--------------------------------------------------|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| 13h30 – 13h50 | 20min   | <b>WORKSHOP 2 · Validação e MVP</b>              | Workshop      | Ferramentas e métodos de validação rápida (testes com usuários, análise de hipóteses, MVP enxuto)     | Auditório          |
| 13h50 – 15h50 | 2h00    | <b>Sessão de Trabalho · Validação da Solução</b> | Trabalho      | Squads constroem MVP/protótipo, testam hipóteses com mentores e validam fit problema-solução          | Sala               |
| 13h50 – 15h50 | 2h00    | <b>Mentoria Direcionada e Checkpoint</b>         | Trabalho      | Cada squad faz checkpoint com Beta-i para alinhar o que falta para o pitch do Dia 3                   | Sala               |
| 15h30 - 15h50 | 20min   | <b>Lanche disponibilizado</b>                    | Institucional | Recarregando as baterias.                                                                             | Refeitório         |
| 15h50 – 16h10 | 20min   | <b>WORKSHOP 3 · Modelo de Negócios</b>           | Workshop      | Business Model Canvas: proposta de valor, segmentos de cliente, fontes de receita, canais e parcerias | Auditório          |
| 16h10 – 18h10 | 2h00    | <b>Sessão de Trabalho · Construção do Canvas</b> | Trabalho      | Squads preenchem o Business Model Canvas (A2 impresso) com apoio dos mentores de negócios             | Sala               |
| 16h10 – 18h10 | 2h00    | <b>Mentoria Direcionada e Checkpoint</b>         | Trabalho      | Cada squad faz checkpoint com Beta-i para alinhar o que falta para o pitch do Dia 3                   | Sala               |
| 18h10- 19h10  | 1h00    | <b>Jantar</b>                                    | Institucional | -                                                                                                     | Refeitório         |
| 19h10 - 20h10 | 1h00    | <b>Q&amp;A das atividades do Dia</b>             | Trabalho      | Tempo para revisitarem os trabalhos que foram feitos                                                  | Auditório          |
| 20h00 - 22h00 | 1h50    | <b>Banho liberado!</b>                           | Institucional | Banho                                                                                                 | Quadra de esportes |

## DIA 2 · Domingo · 20/09/2026 · Pitch e Apresentação

|               |      |                        |               |       |                    |
|---------------|------|------------------------|---------------|-------|--------------------|
| 06h00 - 07h30 | 1h30 | <b>Banho liberado!</b> | Institucional | Banho | Quadra de esportes |
|---------------|------|------------------------|---------------|-------|--------------------|

# HACKATHON INOVAÇÃO ABERTA PARA A GESTÃO PÚBLICA 2026

Coloração segmentada em: Workshop / Sessão de Trabalho / Pitch / Institucional / Pausa

| Horário       | Duração | Atividade                                         | Tipo          | Descrição / Objetivo                                                                              | Local            |
|---------------|---------|---------------------------------------------------|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| 07h00 - 08h00 | 1h00    | <b>Café da Manhã</b>                              | Institucional | -                                                                                                 | Auditório        |
| 08h00 – 08h20 | 20min   | <b>WORKSHOP 4 · Pitch de Sucesso</b>              | Workshop      | Estrutura do pitch (problema-solução-mercado-modelo-as k), técnicas de oratória, narrativa lógica | Auditório        |
| 08h20 - 8h30  | 10min   | <b>Sorteio da ordem dos pitches</b>               | Dinâmica      | Sorteio da ordem de apresentação das equipes                                                      | Auditório        |
| 08h30 – 10h30 | 2h00    | <b>Sessão de Trabalho · Construção do Pitch</b>   | Trabalho      | Squads montam o pitch (3-4 min) e os slides; ajustes finais no Canvas e na narrativa              | Sala             |
| 10h30 – 12h00 | 1h30    | <b>Pitch &amp; Practice (Ensaio)</b>              | Trabalho      | Cada squad ensaia o pitch com mentores; feedback rápido (3-4 min pitch + 2 min Q&A)               | Auditório        |
| 12h00 – 13h00 | 1h00    | <b>Almoço</b>                                     | Pausa         | Restaurante do Campus                                                                             | Refeitório       |
| 13h00 – 13h20 | 20min   | <b>Briefing da Banca + Aquecimento dos Squads</b> | Institucional | Banca recebe critérios e regras de avaliação; squads se preparam para a apresentação              |                  |
| 13h20 – 15h40 | 2h20    | <b>Apresentação dos Pitches</b>                   | Pitch         | 12 squads × (5 min pitch + 3 min Q&A da banca + 5 min transição) ≈ 13 min por squad               | Auditório        |
| 15h40 – 16h00 | 20min   | <b>Lanche disponibilizado</b>                     | Pausa         | Pausa enquanto a banca delibera                                                                   | Auditório        |
| 15h40 – 16h00 | 30min   | <b>Deliberação da Banca</b>                       | Pitch         | Banca consolida notas (escala 1-4 por critério), aplica critérios de desempate e define ranking   | Sala de Reuniões |
| 16h00 – 17h00 | 1h00    | <b>Cerimônia de Premiação e Encerramento</b>      | Institucional | Anúncio dos vencedores (1º ao 3º lugar); entrega de prêmios e troféus; foto oficial               | Auditório        |