

EDITAL DE CHAMADA PÚBLICA Nº 2/2026

HACKLAB MAB LESTE AFORA

Gamificação da Experiência Virtual do Museu Afro Brasil Emanuel Araujo

A **Associação Museu Afro Brasil (AMAB)**, Organização Social de Cultura responsável pela gestão do Museu Afro Brasil Emanuel Araujo, através do Contrato de Gestão 02/2023 com a Secretaria da Cultura, Economia e Indústria Criativas do Estado de São Paulo, no âmbito do projeto **MAB Leste Afora**, torna pública a presente chamada para seleção de equipes participantes do **HackLab MAB Leste Afora**, maratona de cocriação e prototipagem destinada ao desenvolvimento da camada gamificada do Tour Virtual do Museu, nos termos e condições estabelecidos neste Edital e em seus Anexos.

1. DO OBJETO

1.1 Constitui objeto deste Edital a seleção de até **10 (dez) equipes**, compostas por, no mínimo, 5 (cinco) e, no máximo, **9 (nove) integrantes**, para participação no HackLab MAB Leste Afora, com o objetivo de conceber e prototipar soluções de gamificação para o Tour Virtual do Museu Afro Brasil Emanuel Araujo, incluindo trilhas educativas, missões, quizzes, QR Codes, badges digitais, recursos de acessibilidade, indicadores de participação e roteiros de mediação.

1.2 O HackLab é metodologia de execução da camada gamificada prevista no projeto MAB Leste Afora, não configurando alteração do objeto cultural aprovado, mas estratégia de desenvolvimento, validação e aprimoramento da experiência digital prevista no projeto.

1.3 Serão premiadas **3 (três) equipes**, classificadas em 1º, 2º e 3º lugares pela Comissão Julgadora, sem prejuízo das menções honrosas previstas no item 10.2.

2. DOS OBJETIVOS

2.1 São objetivos desta chamada:

- a)** acelerar a criação da experiência gamificada do Tour Virtual do Museu, com qualidade curatorial, educativa e técnica;
- b)** promover o protagonismo das juventudes da Zona Leste de São Paulo — em especial de pessoas negras, quilombolas e mulheres — na concepção de soluções culturais e tecnológicas;
- c)** aproximar estudantes de escolas públicas e de instituições de educação profissional do acervo e da missão do Museu;

ASSOCIAÇÃO MUSEU AFRO BRASIL
Parque Ibirapuera - Portão 10 - São Paulo/SP - Brasil - 04094 050 - tel.: 55 11 3320 8900
www.museuafrobrasil.org.br

- d) garantir acessibilidade como princípio de concepção, e não como ajuste posterior;
- e) fortalecer a democratização do acesso ao acervo do Museu Afro Brasil Emanuel Araujo.

3. DO CRONOGRAMA

3.1 A presente chamada obedecerá ao seguinte cronograma, podendo ser ajustado mediante ampla comunicação nos canais oficiais do Museu:

Etapas	Período
Publicação do Edital	18/08/2026
Inscrições das equipes	18/08 a 16/10/2026
Análise e seleção das equipes	19/10 e 22/10/2026
Divulgação das equipes selecionadas	23/10/2026
Prazo para recurso da fase de seleção	24/10 a 26/10/2026
Confirmação de participação e entrega de documentos	26 e 27/10/2026
Formação prévia obrigatória	28, 29 e 30/10/2026
HackLab (maratona presencial)	05, 06 e 07/11/2026
Divulgação do resultado e cerimônia de premiação	07/11/2026
Homologação final do resultado	até 10/11/2026

4. DAS CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO E ELEGIBILIDADE

4.1 Poderão participar equipes compostas por, no mínimo, 5 (cinco) e, no máximo, **9 (nove) pessoas**, com idade mínima de 14 (quatorze) anos completos até a data de início do HackLab.

4.2 Requisito obrigatório de composição: cada equipe deverá contar com, no mínimo, **1 (um/uma) estudante, a partir do Ensino Médio**, regularmente matriculado(a) em escola pública ou em instituições de educação profissional e tecnológica — tais como Sesi, SENAC e/ou ETECs — localizadas na **Zona Leste do Município de São Paulo**. O descumprimento deste requisito implica o indeferimento da inscrição, em caráter eliminatório.

4.2.1 A condição de estudante prevista no item 4.2 será comprovada por declaração de matrícula, comprovante de frequência, carteirinha estudantil vigente ou documento equivalente emitido pela instituição de ensino, a ser anexado no ato da inscrição.

4.2.2 Para fins deste Edital, consideram-se integrantes da Zona Leste as instituições de ensino situadas nas Subprefeituras de Aricanduva/Formosa/Carrão, Cidade Tiradentes, Ermelino Matarazzo, Guaianases, Itaim Paulista, Itaquera, Mooca, Penha, São Mateus, São Miguel Paulista, Sapopemba e Vila Prudente.

4.3 Cotas de composição (ações afirmativas): em consonância com a missão do Museu Afro Brasil Emanuel Araujo e com o Estatuto da Igualdade Racial (Lei nº 12.288/2010), cada equipe deverá ser composta, obrigatoriamente, por:

a) no mínimo, 50% (cinquenta por cento) de integrantes autodeclarados(as) negros(as) — pretos(as) ou pardos(as), conforme os critérios de raça/cor utilizados pelo IBGE;

b) no mínimo, 40% (quarenta por cento) de mulheres, cisgêneras ou transgêneras.

4.3.1 Os percentuais do item 4.3 incidem sobre o número total de integrantes da equipe, com arredondamento sempre para o número inteiro imediatamente superior (por exemplo: equipe de 5 integrantes — mínimo de 3 pessoas negras e 2 mulheres; equipe de 9 integrantes — mínimo de 5 pessoas negras e 4 mulheres). Os requisitos são cumulativos e podem ser atendidos pelas mesmas pessoas (uma mulher negra contribui para ambos os percentuais).

4.3.2 Participação quilombola: equipes que contem com integrante(s) autodeclarado(s) quilombola(s) receberão bonificação na fase de seleção, na forma do item 6.4. A autodeclaração quilombola poderá ser acompanhada, quando existente, de declaração de vínculo emitida por associação comunitária quilombola.

4.3.3 O pertencimento racial, de gênero e quilombola será aferido por autodeclaração firmada por cada integrante no ato da inscrição (Anexo VII). Em caso de denúncia fundamentada de falsidade, a Comissão Organizadora poderá instaurar procedimento de verificação, assegurados o contraditório e a ampla defesa, podendo a constatação de má-fé acarretar a desclassificação da equipe em qualquer fase, inclusive após a premiação, com devolução dos valores recebidos.

4.3.4 O descumprimento das cotas do item 4.3 implica o indeferimento da inscrição, em caráter eliminatório. As cotas deverão ser mantidas durante todo o certame, inclusive na hipótese de desistência de integrantes.

4.4 Cada equipe indicará, no ato da inscrição, 1 (um/uma) representante (líder), obrigatoriamente maior de 18 (dezoito) anos, responsável pela comunicação com a Comissão Organizadora e pelo recebimento de eventual premiação em nome da equipe.

4.5 A participação de menores de 18 (dezoito) anos está condicionada à apresentação de **autorização assinada pelo responsável legal** (Anexo III), acompanhada de documento de identificação do responsável. Em caso de premiação, o valor correspondente será entregue na forma da lei, com anuência do responsável legal.

4.6 Cada pessoa poderá integrar apenas 1 (uma) equipe. A inscrição em mais de uma equipe implicará no indeferimento de todas as inscrições em que a pessoa figure.

4.7 É vedada a participação de: membros das Comissões Organizadora, de Seleção e Julgadora; empregados, dirigentes e conselheiros da AMAB; colaboradores do parceiro de tecnologia diretamente envolvidos na organização do evento; e seus cônjuges, companheiros ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade, até o terceiro grau.

4.8 A inscrição é gratuita, voluntária, nominativa e intransferível, e implica a aceitação integral dos termos deste Edital e de seus Anexos.

4.9 Não é permitida a substituição de integrantes após a homologação da inscrição. Em caso de desistência, a equipe poderá prosseguir desde que mantenha o mínimo de 5 (cinco) integrantes e os requisitos dos itens 4.2 e 4.3.

5. DAS INSCRIÇÕES

5.1 As inscrições serão realizadas exclusivamente por meio de formulário eletrônico disponível em [<https://forms.gle/ucerXzbMiGS3Mtq27>], no período indicado no item 3.1, mediante o envio de:

- a)** ficha de inscrição da equipe, com dados de todos os integrantes (Anexo I);
- b)** comprovação de matrícula do(s) estudante(s) de que trata o item 4.2 (Anexo II);
- c)** autorização do responsável legal, para integrantes menores de 18 anos (Anexo III);
- d)** autodeclaração de raça/cor e de gênero de cada integrante e, quando aplicável, autodeclaração de pertencimento a comunidade quilombola (Anexo VII);
- e)** proposta preliminar da equipe, com até 3.000 (três mil) caracteres, contendo: visão inicial para a gamificação do tour virtual, motivação da equipe e como pretende tratar a acessibilidade;

f) breve apresentação dos integrantes (miniperfis), com formação, experiências ou interesses em tecnologia, design, games, educação, cultura, comunicação e acessibilidade — não é exigida experiência profissional prévia.

5.2 Serão indeferidas as inscrições com documentação incompleta, enviadas fora do prazo ou em desacordo com este Edital.

5.3 A Comissão Organizadora poderá solicitar esclarecimentos ou documentação complementar, fixando prazo razoável para atendimento.

6. DA SELEÇÃO DAS EQUIPES

6.1 Serão selecionadas **10 (dez) equipes e 02 suplentes** para participar do HackLab, além de até 3 (três) equipes suplentes, convocadas em caso de desistência ou desclassificação, na ordem de classificação.

6.2 A seleção será conduzida por Comissão de Seleção designada pela Diretoria Executiva do Museu, composta por representantes da Curadoria, do Núcleo de Educação, da área de Acessibilidade, da Produção Executiva e do parceiro de tecnologia.

6.3 As inscrições deferidas serão avaliadas conforme os critérios, pontuações e pesos a seguir:

Critério de seleção	Nota	Peso	Pontuação máxima
A. Aderência da proposta preliminar ao objeto do Edital, ao acervo e à missão do Museu	0 a 10	3	30
B. Vínculo territorial da equipe com a Zona Leste (integrantes que estudam, residem ou atuam na região)	0 a 10	2	20
C. Multidisciplinaridade e diversidade da equipe (áreas de conhecimento, trajetórias e perfis complementares)	0 a 10	2	20
D. Potencial de realização em tecnologia, design, games, educação ou mediação cultural	0 a 10	2	20

E. Compromisso com acessibilidade na proposta preliminar	0 a 10	1	10
Total	—	—	100

6.4 Bonificação quilombola: equipes que contem com, no mínimo, 1 (um/uma) integrante autodeclarado(a) quilombola receberão 10 (dez) pontos adicionais à pontuação obtida nos critérios do item 6.3, limitada a pontuação final a 110 (cento e dez) pontos.

6.5 Os requisitos dos itens 4.2 (estudante de escola pública ou de instituições como SESI, SENAC e/ou ETEC da Zona Leste) e 4.3 (cotas de composição) são eliminatórios e não pontuáveis. Sua ausência impede a avaliação da inscrição.

6.6 Em caso de empate na pontuação final, serão adotados, sucessivamente, os seguintes critérios de desempate:

- a) maior nota no critério B (vínculo territorial com a Zona Leste);
- b) maior percentual de integrantes autodeclarados(as) negros(as) na composição da equipe;
- c) maior nota no critério A (aderência ao objeto);
- d) maior número de estudantes de escolas públicas ou instituições de educação profissional na composição da equipe;
- e) persistindo o empate, sorteio público, com convocação das equipes interessadas.

6.7 O resultado da seleção será divulgado nos canais oficiais do Museu, cabendo recurso fundamentado, dirigido à Comissão de Seleção, até 26/10/2026, por meio do e-mail [lesteafora@museuafrobrasil.org.br]. Os recursos serão decididos em instância única.

6.8 As equipes selecionadas deverão confirmar participação e entregar os documentos complementares no prazo do item 3.1, sob pena de convocação de suplente.

7. DA FORMAÇÃO PRÉVIA

7.1. As equipes selecionadas participarão de formação prévia obrigatória, a ser realizada nos dias 28, 29 e 30/10/2026, com carga horária total de 12 (doze) horas, sendo 4 (quatro) horas por dia. A formação abordará: o Museu Afro Brasil Emanuel Araujo e seu acervo; fundamentos de gamificação; acessibilidade cultural e digital; mediação cultural; direitos de uso de imagem e de propriedade intelectual; e mentoria/formação sobre articulação territorial com os coletivos convidados. Ao se inscreverem, as equipes declaram ciência da necessidade de disponibilidade para participação no processo

formativo prévio e da obrigatoriedade de frequência mínima de 70% (setenta por cento) dos integrantes da equipe.

7.2 A ausência injustificada da equipe (ou de sua maioria) na formação prévia poderá acarretar a desclassificação e a convocação de suplente.

8. DO HACKLAB (MARATONA)

8.1 O HackLab será realizado presencialmente, no Museu Afro Brasil Emanuel Araújo, no período de 05 a 07 de novembro de 2026 (quinta-feira a sábado), com programação divulgada previamente às equipes.

8.2 As equipes desenvolvem suas soluções orientadas pelas seguintes trilhas de desenvolvimento:

- a)** Gamificação educativa — missões, quiz, pontuação simbólica, badges e trilhas de aprendizagem;
- b)** Mediação territorial — atuação dos jovens monitores na condução da experiência nos equipamentos culturais;
- c)** Acessibilidade — recursos para pessoas cegas, surdas, com baixa visão ou com diferentes níveis de letramento digital;
- d)** Dados e impacto — painel de acesso, presença, conclusão de trilhas, feedback e engajamento;
- e)** Comunicação e pertencimento — aproximação da experiência com a juventude da Zona Leste.

8.3 Ao final da maratona, cada equipe deverá apresentar, no mínimo:

- a)** conceito da experiência gamificada;
- b)** jornada do usuário;
- c)** protótipo navegável ou demonstrável;
- d)** proposta de trilhas e missões;
- e)** estratégia de acessibilidade;
- f)** papel dos monitores na mediação;
- g)** indicadores de impacto;
- h)** necessidades técnicas para implementação.

8.4 As equipes contarão com mentoria técnica, curatorial, educativa e de acessibilidade durante todo o evento. O Museu e o parceiro de tecnologia disponibilizarão a infraestrutura básica do evento; equipamentos pessoais de trabalho (notebooks e

similares) são de responsabilidade das equipes, admitido o empréstimo de equipamentos pela organização mediante disponibilidade e termo de responsabilidade.

8.5 A apresentação final (pitch) terá duração máxima de 5 (cinco) minutos por equipe, seguida de arguição pela Comissão Julgadora de até 3 (três) minutos.

8.6 As soluções deverão utilizar exclusivamente imagens, textos e registros do acervo autorizados pelo Museu e disponibilizados às equipes, sendo vedado o uso de conteúdo de terceiros sem autorização formal.

9. DO JULGAMENTO

9.1 O julgamento será realizado por Comissão Julgadora designada pela Diretoria Executiva, composta por representantes da Curadoria, do Núcleo de Educação, da área de Acessibilidade, da Comunicação, do parceiro de tecnologia e por, no mínimo, 1 (uma) pessoa convidada com atuação reconhecida em cultura, tecnologia ou inovação na Zona Leste.

9.2 As soluções serão avaliadas conforme os critérios e pesos a seguir, em escala de 0 (zero) a 10 (dez) por avaliador(a):

Critério de julgamento	Peso	Pontuação máxima
A. Impacto educativo e cultural e aderência ao acervo e à narrativa do Museu	25%	25
B. Qualidade da gamificação e da experiência do usuário	20%	20
C. Acessibilidade da solução	20%	20
D. Viabilidade técnica e potencial de implementação como MVP	15%	15
E. Aderência à mediação territorial e ao papel dos monitores	10%	10
F. Clareza e qualidade da apresentação (pitch)	10%	10
Total	100%	100

9.3 A nota final de cada equipe corresponderá à média das notas ponderadas atribuídas pelos membros da Comissão Julgadora.

9.4 Em caso de empate, serão adotados, sucessivamente: maior nota no critério C (acessibilidade); maior nota no critério A (impacto educativo e cultural); maior nota no critério D (viabilidade técnica); e, persistindo o empate, decisão colegiada e fundamentada da Comissão Julgadora.

9.5 As decisões da Comissão Julgadora quanto à classificação e à premiação são soberanas e irrecoráveis.

10. DA PREMIAÇÃO

10.1 Serão premiadas as **3 (três) equipes** mais bem classificadas, com premiação total de **R\$ 40.000,00 (quarenta mil reais)**, assim distribuída:

Classificação	Valor Bruto	Benefício Adicional
1º lugar	R\$ 20.000,00	Residência de Incubação do MVP (item 10.5)
2º lugar	R\$ 10.000,00	—
3º lugar	R\$ 5.000,00	—

10.2 Poderão ser concedidas, ainda, 2 (duas) menções honrosas individuais, no valor bruto de R\$ 2.500,00 (dois mil e quinhentos reais) cada, a título de reconhecimento temático, sem integrar a classificação do pódio:

- a)** Destaque Acessibilidade — melhor solução de inclusão para pessoas cegas, surdas ou com baixa visão;
- b)** Destaque Territorial — melhor solução apresentada por equipe majoritariamente composta por jovens que estudem ou residam na Zona Leste.

10.3 Os valores indicados são brutos, sujeitos à retenção de tributos na forma da legislação vigente. A premiação é atribuída à equipe, e não a cada integrante; o pagamento será realizado em conta bancária de titularidade do(a) representante indicado(a) no ato da inscrição, sendo de responsabilidade exclusiva da equipe a partilha interna do valor.

10.4 O pagamento da premiação está condicionado à assinatura do Termo de Cessão de Direitos (Anexo IV), à entrega da documentação técnica da solução e, no caso de integrantes menores de 18 anos, à anuência do responsável legal. O pagamento ocorrerá em até 30 (trinta) dias corridos após o cumprimento das condições.

10.5 Residência de Incubação: a equipe vencedora será convidada a participar da Residência de Incubação destinada ao desenvolvimento do MVP de sua solução, com acompanhamento e suporte do parceiro de tecnologia e das equipes do Museu, em agenda compatível com estudo e trabalho. O período de duração da residência será definido posteriormente pelo Museu e comunicado à equipe vencedora, sem que a participação configure vínculo empregatício, estágio ou prestação de serviços, e sem remuneração adicional além do prêmio

10.6 A participação da equipe vencedora na Residência de Incubação é condição imprescindível para o desenvolvimento do MVP da solução premiada, considerando que caberá à própria equipe desenvolver a proposta, com acompanhamento e suporte do parceiro de tecnologia e das equipes do Museu. A impossibilidade de participação deverá ser comunicada formalmente ao Museu, que avaliará as medidas cabíveis, inclusive quanto à continuidade da equipe no processo de incubação.

11. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL E CESSÃO DE DIREITOS

11.1 Os integrantes das equipes declaram e garantem a autoria e a originalidade das soluções apresentadas, respondendo, pessoal e ilimitadamente, por eventuais violações a direitos de terceiros.

11.2 Ao se inscreverem, as equipes autorizam o Museu a utilizar, adaptar, desenvolver, hospedar, reproduzir e divulgar os protótipos e materiais apresentados no âmbito do projeto MAB Leste Afora, sem exclusividade e sem finalidade lucrativa, garantido o crédito autoral aos integrantes.

11.3 As equipes premiadas firmarão Termo de Cessão de Direitos (Anexo IV), pelo qual cedem ao Museu, de forma gratuita, definitiva e não exclusiva, os direitos patrimoniais necessários à implementação, adaptação e evolução da solução no âmbito do projeto e de suas edições futuras, permanecendo os direitos morais dos autores preservados na forma da lei.

11.4 Os conteúdos do acervo do Museu (imagens, textos, registros e marcas) permanecem de titularidade do Museu e somente poderão ser utilizados nos limites autorizados neste Edital, sendo vedado seu uso fora do âmbito do HackLab sem autorização expressa.

12. DO USO DE IMAGEM E DA PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS

ASSOCIAÇÃO MUSEU AFRO BRASIL
Parque Ibirapuera - Portão 10 - São Paulo/SP - Brasil - 04094 050 - tel.: 55 11 3320 8900
www.museuafrobrasil.org.br

12.1 Os participantes autorizam, mediante termo específico (Anexo V), a captação e o uso de sua imagem, nome e voz em fotografias, vídeos e transmissões relacionados ao HackLab e ao projeto MAB Leste Afora, para fins institucionais e de divulgação, sem finalidade comercial e sem remuneração adicional, por prazo indeterminado. Para menores de 18 anos, a autorização será firmada pelo responsável legal.

12.2 Os dados pessoais coletados serão tratados exclusivamente para as finalidades deste Edital, em conformidade com a Lei nº 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais — LGPD), não sendo compartilhados com terceiros para fins comerciais. Os titulares poderão exercer seus direitos pelo canal [lesteafora@museuafrobrasil.org.br].

13. DO CÓDIGO DE CONDUTA

13.1 O HackLab é um ambiente livre de assédio e de discriminação de qualquer natureza, inclusive em razão de raça, cor, etnia, gênero, identidade de gênero, orientação sexual, deficiência, aparência, religião, idade ou origem.

13.2 Condutas incompatíveis com o Código de Conduta (Anexo VI), fraude, plágio ou obtenção de vantagem indevida ensejarão advertência, desclassificação da equipe ou exclusão do participante, a critério fundamentado da Comissão Organizadora.

13.3 Neutralidade político-eleitoral: o HackLab é iniciativa de natureza exclusivamente cultural e educativa, sendo vedada, em qualquer fase do certame, a veiculação de propaganda ou manifestação de caráter político-partidário ou eleitoral nas soluções desenvolvidas, nos materiais, nas apresentações, nos espaços do evento e nos canais de comunicação a ele associados, inclusive por participantes, mentores, convidados e apoiadores.

13.4 É vedada a participação de candidatas e candidatos a cargos eletivos, bem como a menção, o uso de nome, imagem, número, slogan ou símbolo de candidaturas, partidos, federações ou coligações, em cerimônias, transmissões, peças de comunicação e atividades do HackLab, na forma da Lei nº 9.504/1997.

13.5 A comunicação do HackLab observará caráter estritamente informativo e educativo, sem promoção pessoal de autoridades ou agentes públicos, cabendo à Comissão Organizadora zelar pelo cumprimento das normas eleitorais aplicáveis durante todo o período do certame.

14. DAS OBRIGAÇÕES

14.1 Compete à Comissão Organizadora: divulgar o Edital e seus resultados; garantir a infraestrutura do evento; disponibilizar mentorias e conteúdos autorizados do acervo; zelar pela acessibilidade do evento; e prestar esclarecimentos pelo e-mail [lesteafora@museuafrobrasil.org.br].

14.2 Compete às equipes: cumprir os prazos e as regras deste Edital; participar da formação prévia; zelar pelos espaços e equipamentos; e comunicar imediatamente desistências ou impedimentos.

15. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

15.1 A participação no HackLab não gera vínculo empregatício, associativo ou de prestação de serviços entre os participantes, a AMAB, o Museu ou o parceiro de tecnologia. Cada equipe participante receberá certificado de participação no processo formativo e no Hackathon, que poderá ser utilizado como comprovação de horas complementares perante as instituições de ensino em que os jovens estejam matriculados, observadas as regras próprias de cada instituição

15.2 O cronograma, o local e as normas deste Edital poderão ser ajustados por razões supervenientes, mediante ampla e prévia comunicação nos canais oficiais do Museu, sem prejuízo aos inscritos.

15.3 Os casos omissos serão decididos pela Comissão Organizadora, ouvidas, quando necessário, as áreas jurídica e de compliance da AMAB.

15.4 Este Edital e seus Anexos estão disponíveis em [\[https://museuafrobrasil.org.br/edital-hacklab/\]](https://museuafrobrasil.org.br/edital-hacklab/). Dúvidas poderão ser encaminhadas ao e-mail [\[lesteafora@museuafrobrasil.org.br\]](mailto:lesteafora@museuafrobrasil.org.br) até 48 (quarenta e oito) horas antes do encerramento das inscrições.

15.5 Fica eleito o Foro da Comarca de São Paulo/SP para dirimir quaisquer controvérsias oriundas deste Edital.

São Paulo, 18 de agosto de 2026.

Diretoria Executiva

Associação Museu Afro Brasil — Museu Afro Brasil Emanuel Araujo

RELAÇÃO DE ANEXOS

Anexo I — Ficha de Inscrição da Equipe (dados da equipe, do representante e de cada integrante, com indicação do estudante de que trata o item 4.2);

Anexo II — Modelo de Declaração/Comprovação de Matrícula (escola pública, SESI, SENAC e/ou ETEC da Zona Leste de São Paulo);

Anexo III — Termo de Autorização do Responsável Legal para participante menor de 18 anos (participação, uso de imagem e recebimento de eventual premiação);

Anexo IV — Termo de Cessão de Direitos sobre a solução desenvolvida;

Anexo V — Termo de Autorização de Uso de Imagem, Nome e Voz;

Anexo VI — Código de Conduta do HackLab MAB Leste Afora;

Anexo VII — Formulários de Autodeclaração de Raça/Cor, de Gênero e de Pertencimento a Comunidade Quilombola.

GLOSSÁRIO DE TERMOS TÉCNICOS

Para fins de melhor compreensão deste Edital, consideram-se os seguintes termos técnicos e expressões específicas:

1 Hackathon/HackLab: maratona colaborativa de criação, em que equipes trabalham de forma intensiva, com apoio de mentores, para desenvolver ideias, soluções, protótipos ou propostas relacionadas a um desafio previamente definido. Neste Edital, o HackLab corresponde à maratona voltada à criação de soluções de gamificação para o Tour Virtual do Museu.

2 Protótipo: versão inicial, simplificada ou demonstrável de uma solução, criada para apresentar seu conceito, funcionamento, percurso de uso e principais recursos, ainda que não esteja finalizada ou pronta para implementação definitiva.

3 MVP: sigla para Minimum Viable Product, ou Produto Mínimo Viável. Refere-se a uma versão funcional básica da solução, com os elementos essenciais para testar sua viabilidade, uso e impacto antes de seu desenvolvimento completo.

4 Tour Virtual: experiência digital de visitação, realizada por meio de ambiente on-line, imagens, vídeos, textos, recursos interativos ou navegação imersiva, que permite ao público conhecer espaços, obras, acervos ou conteúdo do Museu sem a necessidade de presença física.

5 Gamificação: uso de elementos inspirados em jogos — como missões, desafios, pontuação simbólica, recompensas, trilhas, rankings, badges e narrativas interativas — em contextos educativos, culturais ou digitais, com o objetivo de ampliar o engajamento, a participação e a aprendizagem do público.

6 Trilha educativa ou trilha de aprendizagem: sequência organizada de conteúdos, atividades, desafios ou etapas de visitação, planejada para orientar o público em um percurso de conhecimento sobre determinado tema, obra, acervo ou narrativa cultural.

7 Tour Disciplinar: percurso de visitação ou mediação estruturado a partir de uma área de conhecimento, tema ou disciplina específica, como história, arte, cultura afro-brasileira, educação patrimonial, tecnologia, acessibilidade ou território, permitindo que o público explore o acervo por diferentes abordagens.

8 Mediação cultural: prática de aproximação entre o público, o acervo, os conteúdos e as narrativas do Museu, realizada por meio de escuta, diálogo, contextualização e orientação educativa, respeitando diferentes repertórios, idades, territórios e formas de aprendizagem.

9 Acessibilidade cultural e digital: conjunto de medidas, recursos e práticas voltadas a garantir que pessoas com diferentes deficiências, necessidades, repertórios, idades ou

níveis de letramento digital possam acessar, compreender e participar das experiências culturais e tecnológicas propostas.

10 Badges digitais: selos, emblemas ou reconhecimentos virtuais concedidos ao participante após o cumprimento de uma etapa, missão, atividade ou desafio, funcionando como registro simbólico de participação, conquista ou aprendizagem.

11 QR Code: código visual que pode ser lido pela câmera de celulares ou outros dispositivos, direcionando o usuário a páginas, conteúdos digitais, formulários, vídeos, trilhas, materiais educativos ou outras informações relacionadas ao Tour Virtual ou ao HackLab.

12 Pitch: apresentação breve e objetiva feita pela equipe para explicar sua solução, seus diferenciais, sua viabilidade, seus recursos de acessibilidade e sua aderência aos objetivos do Edital, dentro do tempo previsto para a apresentação final.

13 Jornada do usuário: descrição do caminho percorrido por uma pessoa ao interagir com a solução, desde o primeiro contato até a conclusão da experiência, incluindo etapas, escolhas, dificuldades, acessos, interações e aprendizados esperados.

14 Articulação territorial: processo de diálogo, mobilização e construção de vínculos com coletivos, instituições, escolas, agentes culturais, lideranças e comunidades de determinado território, especialmente da Zona Leste, para fortalecer a participação social, a escuta local e a aderência das soluções ao contexto em que serão aplicadas.

Editais HackLab Mab Leste Afora_vfinal.pdf

Documento número #bb3eb74d-d8f6-4df1-beae-0d7576bfdcd3

Hash do documento original (SHA256): 3913993e77e2aea77f193a2db04be87dc395ccf16be74a8a8cff21d7d17ba71b**Assinaturas****Jandaraci Ferreira de Araujo**

CPF: 730.397.645-00

Assinou como diretor(a) em 17 ago 2026 às 18:10:31

Log

- 17 ago 2026, 16:57:29 Operador com email edna.cruz@museuafrobrasil.org.br na Conta 97165a9a-d291-4a37-b7a8-dfa829f54c67 criou este documento número bb3eb74d-d8f6-4df1-beae-0d7576bfdcd3. Data limite para assinatura do documento: 16 de setembro de 2026 (16:57). Finalização automática após a última assinatura: habilitada. Idioma: Português brasileiro.
- 17 ago 2026, 16:58:10 Operador com email edna.cruz@museuafrobrasil.org.br na Conta 97165a9a-d291-4a37-b7a8-dfa829f54c67 adicionou à Lista de Assinatura: jandaraci.araujo@museuafrobrasil.org.br para assinar como diretor(a), via E-mail.
- Pontos de autenticação: Token via E-mail; Nome Completo; CPF; endereço de IP. Dados informados pelo Operador para validação do signatário: nome completo Jandaraci Ferreira de Araujo e CPF 730.397.645-00.
- 17 ago 2026, 18:10:31 Jandaraci Ferreira de Araujo assinou como diretor(a). Pontos de autenticação: Token via E-mail jandaraci.araujo@museuafrobrasil.org.br. CPF informado: 730.397.645-00. IP: 187.8.169.82. Componente de assinatura versão 1.1498.0 disponibilizado em <https://app.clicksign.com>.
- 17 ago 2026, 18:10:41 Processo de assinatura finalizado automaticamente. Motivo: finalização automática após a última assinatura habilitada. Processo de assinatura concluído para o documento número bb3eb74d-d8f6-4df1-beae-0d7576bfdcd3.

**Documento assinado com validade jurídica.**Para conferir a validade, acesse <https://www.clicksign.com/validador> e utilize a senha gerada pelos signatários ou envie este arquivo em PDF.

As assinaturas digitais e eletrônicas têm validade jurídica prevista na Medida Provisória nº. 2200-2 / 2001

Este Log é exclusivo e deve ser considerado parte do documento nº bb3eb74d-d8f6-4df1-beae-0d7576bfdcd3, com os efeitos prescritos nos Termos de Uso da Clicksign, disponível em www.clicksign.com.