

1. Título da Ideia Inovadora Implementável

I *Hackathon*¹ de Inovação de dados do Governo de Mato Grosso do Sul

2. Caracterização da situação anterior

A Lei Complementar 131 de 2009 que versa sobre transparência, uma das mais avançadas no mundo, exige a divulgação de dados públicos em formato eletrônico em sítios virtuais denominados portais da transparência. A disponibilização de dados eletrônicos do governo tem como objetivo inibir a corrupção e aproximar o cidadão da gestão pública, fomentando o controle social das políticas públicas realizadas pelos governos federais, estaduais e municipais. A partir da exigência, o principal desafio é a viabilização dos dados em formatos eletrônicos, o que envolve alguns passos importantes de todas as secretarias do executivo estadual: a) a produção correta e fidedigna de dados relevantes b) a criação de mecanismos automatizados de disponibilização de informação c) produção de estatísticas automatizadas sobre os indicadores do executivo estadual.

O projeto Hackathon atua em duas frentes. O primeiro objetivo é atuar no aperfeiçoamento da disponibilização dos dados; o segundo objetivo é a utilização destes mesmos dados para subsídio e execução de políticas públicas inovadoras, cujo cidadão participe de modo ativo. O evento consiste em uma “maratona” de programação (um fim de semana), na qual a sociedade civil é convidada a pensar em mecanismos, programas e aplicativos para a viabilização e uso destes dados eletrônicos, favorecendo o controle social de forma direta pela sociedade civil. Trata-se, portanto, de uma oportunidade de fomentar o controle social, a cidadania e a transparência de modo duplo - aperfeiçoando os mecanismos de disponibilização de dados e convidando os membros da sociedade civil a participar da formulação de políticas para o mesmo, assim como o uso dos próprios dados, o que favorece a eficiência e a eficácia das políticas públicas.

3. Descrição da Ideia Inovadora Implementável

3.1. Apresentar o tema e o método da Ideia Inovadora Implementável

Contextualização geral do tema

¹ O termo Hackathon vem da junção do verbo em inglês *to hack* (no sentido de programar com expertise) e da palavra *marathon* (maratona), ou seja, um Hackathon é uma maratona de programadores para desenvolver soluções tecnológicas a desafios específicos.

O projeto Hackathon tem como tema o Controle Social. O controle social é uma forma de compartilhamento de poder entre o governo e a sociedade civil; trata-se de fomentar a participação dos cidadãos nas políticas públicas, promovendo a cidadania e adequando as políticas públicas a realidade da coletividade e do interesse público.

Na área da transparência, o controle social significa o acompanhamento cidadão das contas do governo, o que implica em uma melhor eficiência e eficácia na gestão dos gastos públicos e da qualidade das políticas públicas como um todo.

A metodologia de realização do projeto é, portanto, a co-participação dos cidadãos no processo de controle, reflexão e concepção das políticas públicas. No evento, a sociedade civil é convocada, por meio de uma competição pública com premiação, a pensar soluções a partir de dados eletrônicos do governo.

Eventos anteriores de maratonas de programação encontraram soluções criativas e inovadoras tanto no setor privado, quanto no setor público. Além disso, o chamado à sociedade civil na concepção direta das políticas públicas democratiza a gestão governamental, o que impacta positivamente a qualidade das políticas públicas, pois os projetos conseguem agregar mais pontos de vista, favorecendo o debate e o consenso nas ações públicas.

Estrutura do projeto

O I Hackathon do Governo de Mato Grosso do Sul pretende realizar uma competição de programação para soluções para o setor público do âmbito estadual de Mato Grosso do Sul. A competição é realizada por meio de um evento, cuja duração é um fim de semana (sexta-feira a domingo), na qual os participantes participam de palestras, realizam uma “maratona” de 36 horas para a criação de aplicativos, códigos ou soluções eletrônicas para o setor público e, por fim, apresentam as soluções criadas para uma banca avaliadora.

A criação das propostas estarão ancoradas a desafios formulados pelas secretarias participantes do projeto. As secretarias, em parceria com a controladoria, melhorarão a qualidade dos seus dados eletrônicos; estes dados servirão de base para a concepção, pelos participantes do Hackathon, das soluções digitais dos desafios que envolvem a secretaria.

O evento inicia-se com credenciamento, abertura e contextualização, cujo objetivo é apresentar os principais desafios do poder público na área de TI para os competidores, assim como espaço de fala para os patrocinadores do evento e autoridades públicas. Após isso, são definidos e distribuídos os desafios para os participantes, que serão divididos em grupos, cujo critério de seleção é o da maior diversidade interna por grupo.

Os participantes terão 36 horas para poderem realizarem os desafios. Nesse período, o evento fornece as condições de infra-estrutura e alimentação necessárias para os participantes: internet, mobiliário, área de descanso e lazer e também alimentação. Para além disso, também serão definidos mentores especialistas nas áreas dos desafios para contribuir com os participantes dos projetos.

Após o período, os participantes irão apresentar as soluções propostas em formato de “*pitch*”, isto é, apresentações visuais objetivas e curtas, de aproximadamente 5 minutos com perguntas e respostas de mais 5 minutos, totalizando 10 minutos. A avaliação das soluções ficarão a cargo de uma banca examinadora, composta por servidores e especialistas das áreas dos desafios. Após a avaliação das soluções, haverá a definição dos vencedores das competições com cerimônia de entrega aos vencedores.

As propostas vencedoras, assim como outras propostas não vencedoras passíveis de implementação, serão articuladas pelos parceiros das secretarias que participaram da organização do projeto. As secretarias deverão se comprometer com o início da execução da proposta em no máximo 2 anos. Os códigos fonte das soluções desenvolvidas pelos participantes serão cedidos gratuitamente ao governo do Estado, que deverá realizar os esforços necessários a sua aplicação.

3.2. Eixo de atuação

No que diz respeito ao Mapa Estratégico do Governo, o Hackathon se insere no Eixo de Gestão, e auxiliará o **desenvolvimento de um modelo de gestão participativa, desburocratizada, moderna, transparente e com foco em resultado** e fomentando a **garantia da boa gestão dos recursos públicos**. Em termos mais amplos, a área de atuação da Ideia Inovadora Implementável, por sua vez, está contida no eixo de tecnologia da Informação, já que, inicialmente, os produtos ou projetos resultantes da maratona serão implementados por meio digital.

De modo complementar, é válido ressaltar que a iniciativa está alinhada a dois dos seis princípios norteadores para o desenvolvimento sul-mato-grossense. O primeiro, relativo à “Mobilização e Participação Social” está contemplado, tanto no seu meio, na qual a sociedade é convidada a participar ativamente na proposição de soluções, quanto na sua finalidade - a disponibilização eficaz de dados de transparência e a produção de mecanismos eletrônicos inovadores de gestão participativa.

O segundo princípio atendido por meio do projeto é o da “Criatividade, ciência, tecnologia e informação como motores das mudanças”. As maratonas de programação conhecidas como “Hackathon” são algumas das iniciativas mais inovadoras da atualidade, por consistir em um espaço aberto de colaboração, criatividade e desenvolvimento de soluções arrojadas. Diversas instituições em todo o mundo têm adotado a prática como modo de aliar as vivências e conhecimentos de cidadãos comuns às suas necessidades criativas. Do mesmo modo, o evento consiste numa grande oportunidade de modernizar o Governo de Mato Grosso do Sul por meio do uso da informação e inovação.

4. Objetivos propostos

O objetivo do projeto Hackathon é a realização de uma maratona de competição em programação denominado “Hackathon”, na qual a sociedade civil é convidada a realizar soluções inovadoras de programação para desafios enfrentados pela gestão governamental.

As soluções inovadoras de programação tem como objetivo modernizar a gestão de dados públicos, tornando-os mais acessíveis, favorecendo a transparência e a democratização do governo. Além disso, também objetiva-se o fomento do controle social, incentivando os cidadãos a conhecerem, participarem e controlarem as iniciativas do governo.

Por fim, também busca-se o aperfeiçoamento das políticas públicas com a modernização da gestão dos dados, pois, por meio do uso de dados, é possível fomentar políticas públicas inteligentes, passíveis de monitoramento do real impacto social da implementação das políticas.

5. Resultados esperados

- Promoção de uma cultura de transparência de dados nas secretarias estaduais parceiras do projeto
- Modernização da gestão de informações nas secretarias estaduais parceiras do projeto

- Promoção do controle social e da cidadania, por meio do aperfeiçoando dos mecanismos de produção e divulgação de dados públicos
- Promoção da eficiência e da eficácia das políticas públicas estaduais, por meio da democratização dos dados e da formulação das políticas públicas.
- Inibição da corrupção, má fé e mau uso do dinheiro público, por meio do aperfeiçoamento do controle social.

6. Público-alvo

6.1. Apontar qual é o público que será afetado pela iniciativa, direta e indiretamente, nessa ordem

O público-alvo da maratona hacker de Mato Grosso do Sul compreenderá uma comunidade diversa, tendo em vista o objetivo finalístico do evento de fomentar a participação social para a solução de problemas relacionados à disponibilização de dados confiáveis e inteligíveis pelo governo. Desse modo, serão convidados a participar do evento cidadãos dos campo de Ciência e Tecnologia; profissionais e amadores de Tecnologia da Informação; Desenvolvedores; Data Scientists e/ou indivíduos inseridos áreas correlatas. Profissionais de outros campos que possuam noções de programação também serão bem-vindos.

Ainda diretamente, estão envolvidos os servidores da Ouvidoria-Geral do Estado/ MS, servidores da área de Controladoria Interna e Externa e Servidores da área de TI da CGE/MS, pois estes participarão ativamente na proposição de desafios para os participantes, além de servidores das secretarias parceiras. Tendo como insumo principal os entraves e dificuldades vividas diariamente nas suas respectivas áreas no que diz respeito aos mecanismos de transparência, esses colaboradores compartilharão informações com os participantes e realizarão a análise dos projetos desenvolvidos por eles.

Por fim, cabe ressaltar que, indiretamente, todos os cidadãos e o governo, por meio da economia de recursos advindos de uma participação social efetiva, instauração de novas práticas de transparência, desenvolvimento de soluções tecnológicas e modernização do uso de dados, serão beneficiados pelos resultados do Hackathon.

6.2. Municípios/regiões beneficiados

O Hackathon será realizado na cidade de Campo Grande, Mato Grosso do Sul. A abrangência do evento, no entanto, pode ser considerada nacional, uma vez que será permitida a participação de candidatos de todo o país. O plano de marketing será estruturado de modo a garantir uma divulgação de longa amplitude, que atraia um público-alvo variado, das mais diversas áreas do estado e do país.

O objetivo da extensão do convite à esfera nacional é fazer com que cidadãos da área de TI com diferentes vivências e ideias possam trabalhar juntos em um ambiente inovador.

Com relação ao alcance do impacto dos resultados, deve-se levar em consideração que a maratona será realizada com o objetivo principal de gerar melhorias no sistema do governo estadual. Desse modo, os benefícios se estenderão por todo o estado de Mato Grosso do Sul.

7. Ações e etapas da implementação

7.1. Ações e atividades a serem desenvolvidas ou em desenvolvimento

Etapas de Implementação	Cronograma
1. Elaboração do Plano Geral do Projeto	
Termo de Abertura do Projeto	Fevereiro
Plano de Gerenciamento do Escopo	Fevereiro
Plano de Gerenciamento do Cronograma	Fevereiro
Plano de Gerenciamento de Riscos	Fevereiro
Plano de Gerenciamento das Comunicações	Fevereiro
Plano de Gerenciamento de Aquisições	Fevereiro
2. Captação de Recursos	
Elaboração de Orçamento	Fevereiro
Aprovação de despesas pela CGE	Março
Realização de convênios com parceiros do setor público	Março
Chamamento público de patrocínio	Março-Abril

Formalização de parcerias	Abril
3. Divulgação	
Identidade visual	Abril
Plano de mídia	Abril
Site do evento	Maio
Produção de material de divulgação	Maio
4. Fornecimento de dados pelas Secretarias	
Apresentação do evento aos órgãos	Maio
Levantamento de dados disponibilizáveis	Maio
Definição dos desafios	Maio
Disponibilização dos dados	Maio
5. Inscrição	
Edital	Junho
Formulários de Inscrição	Junho
Seleção de participantes	Junho
Divulgação dos selecionados	Junho
Confirmação de participação	Julho
6. Estrutura física do evento	
Definição da sede	Junho-Julho
Adequações no prédio	Julho
Estrutura de ambientação	Julho
7. Estrutura tecnológica	
Conectividade	Julho
Links de internet	Julho
8. Estrutura de apoio	

Equipe do evento	Julho
Limpeza	Julho
Segurança	Julho
Alimentação	Julho
Material dos participantes	Julho
Identificação dos participantes	Julho
9. Realização do evento	
Credenciamento	Agosto
Abertura	Agosto
Primeiro dia de Atividades	Agosto
Segundo dia de Atividades	Agosto
Cerimonial de encerramento	Agosto
10. Cobertura do Evento	Agosto
11. Pós-evento	
Limpeza	Agosto
Prestação de contas	Agosto
Divulgação dos resultados	Agosto
Acompanhamento da implementação do projeto vencedor	A partir de Agosto, mas a etapa é contínua até a implementação da proposta vencedora
12. Encerramento do Projeto	
Relatório de Lições Aprendidas	Agosto

7.2. Prazo para implementação da Ideia Inovadora Implementável

O cronograma do projeto foi elaborado tendo em vista o prazo máximo de 6 (seis) meses para a execução completa das etapas e atividades preliminarmente definidas. Às fases de menor complexidade e que são mais internas à organização do evento, foi atribuída a

duração máxima de 1 (um) mês. Para as fases mais complexas, que envolvem divulgação de edital ou participação assídua de contatos externos, definiu-se duração de 2 (dois) meses.

É válido ressaltar (conforme explicitado no item 3) que, como produto da maratona, será escolhido ao menos um projeto a ser implementado no período máximo de 2 anos. Por esse motivo, é expressamente necessário que haja um acompanhamento periódico por parte da organização da iniciativa com relação ao plano de implementação do projeto vencedor do Hackathon. A conclusão da implementação da ideia vencedora da maratona é considerada fator crítico de sucesso da iniciativa.

7.3. Parcerias da Ideia Inovadora Implementável

A parceria e cooperação com instituições externas é um dos pilares da organização da maratona hacker de Mato Grosso do Sul. Essa decisão advém tanto da necessidade de promover um evento diverso e atrativo, quanto pelo desejo de fortalecimento institucional de iniciativas que fomentem a inovação no estado. Além disso, preza-se pela execução de uma iniciativa que não produza ônus exclusivo e excessivo aos órgãos do governo.

Com o intuito de tornar claros os objetivos da formação de parcerias, foram desenvolvidas previamente algumas modalidades de cooperação nas quais os órgãos e instituições podem estar inseridos.

São elas:

- **Apoio Institucional:** Permissão para vinculação do Hackathon à marca/organização, por meio de instrumentos estabelecidos no ato de celebração do acordo, a fim de conceder gabarito e respaldar o evento.
- **Apoio Publicitário:** Auxílio na divulgação do evento através da veiculação de propagandas por páginas em rede social, websites, blogs, pôsteres afixados em murais apropriados disponíveis no espaço físico/sede, permissão para a distribuição de folhetos e divulgação oral em espaço físico/sede, dentre outras práticas a serem acordadas no ato da assinatura do convênio/parceria.
- **Bens e Serviços:** Conforme explicitado no item 3 deste documento, espera-se que grande parte dos custos sejam mitigados por meio do fornecimento de bens e serviços providos por parceiros externos. Desse modo, instituições privadas, com ou sem fins lucrativos, também representarão parcela significativa na carteira de parceiros do

evento. É válido ressaltar que o patrocínio se dará exclusivamente pela oferta destes itens (ver item 8), não sendo aceita a transferência direta de recursos monetários.

- **Cessão de Espaço Físico e Infraestrutura:** Disponibilização das dependências físicas, recursos de infraestrutura, e/ou outros itens correlatos necessários para a realização do evento, a serem definidos no ato da celebração do acordo.
- **Cessão de Servidores:** Disponibilização de servidores, a combinar, para auxílio periódico e/ou permanente em atividades específicas durante a fase de execução do projeto. O número de servidores e suas atribuições serão definidas durante a celebração do acordo.
- **Compartilhamento de Informações:** Disponibilização de informações relevantes (não-confidenciais) e dados abertos para a elaboração de desafios e contextualização do tema para os participantes; compartilhamento de conhecimentos técnicos, dentre outros, a serem definidos na assinatura do acordo.
- **Ordenação de Despesa:** Contribuição por meio de recursos monetários a serem definidos por meio de acordo.

Os potenciais parceiros, preliminarmente mapeados para a iniciativa, são:

Instituição/Órgão	Tipo de Envolvimento
CGE	Apoio institucional, cessão de servidores, compartilhamento de informações, formulação de desafios e ordenação de despesa
Escola de Governo	Apoio institucional e apoio publicitário
FUNDECT	Apoio institucional, apoio publicitário e apoio por meio do fundo de inovação, com a Fundação atuando como ordenadora de despesa
Instituições Diversas	Apoio institucional, Bens e Serviços, cessão de espaço físico e/ ou infraestrutura, compartilhamento de informações e apoio publicitário
Sebrae-MS	Apoio institucional, cessão de espaço físico e recursos de infraestrutura necessários para a realização do evento
SGE	Apoio institucional, cessão de servidores e compartilhamento de informações

SIGI	Apoio institucional, compartilhamento de informações e cessão de servidores
UEMS	Apoio institucional e apoio publicitário
UFMS	Apoio institucional e apoio publicitário

8. Recursos necessários

8.1. Descrição dos recursos humanos, financeiros, materiais, tecnológicos

Os recursos humanos necessários para a viabilização direta do projeto estão envolvidos em 4 áreas distintas: a) desenvolvimento do desenho dos desafios, b) administração do projeto, c) procura e viabilização das parcerias (patrocínio) e d) publicização e comunicação do projeto. Os demais colaboradores do projeto atuarão de modo mais pontual na iniciativa.

A parceria com o Sebrae possibilita a eliminação do principal custo monetário de um evento deste porte: a infra-estrutura de TI. O Sebrae possui o espaço “Living Lab” com infra-estrutura própria e experiência na realização de outros Hackathons. Os principais custos monetários se relacionam a gastos com a alimentação dos participantes, serviços de segurança, ambulância e limpeza, além, claro, da premiação dos projetos escolhidos.

Os hackathons possuem alta visibilidade, o que aumenta a sua atratividade aos parceiros patrocinadores. Deste modo, os gastos necessários podem ser cobertos, na sua maior parte, por meio de apoio privado, no fornecimento de bens e serviços, uma vez que não será permitida a transferência direta de recursos monetários. Os patrocínios desse tipo podem ser divididos em cotas de distintos níveis, na qual os patrocinadores seriam recompensados com a divulgação da sua marca (espaços para banner, stands, impressão da logo em material gráfico do evento, entre outros, de acordo com a cota) e participação com falas institucionais no evento. As cotas possuem a seguinte divisão:

- Cota 1: Premiação
- Cota 2: Alimentação I (Pizzas)
- Cota 3: Alimentação II (Demais refeições)
- Cota 4: Bebidas I (Café e energético)

- Cota 5: Bebidas II (Água, sucos e refrigerantes)
- Cota 6: Ambientação (Mobiliário para áreas de descanso, recepção e alimentação)
- Cota 7: Infra-estrutura de ambientação (Produção de materiais gráficos como banners)
- Cota 8: Recursos humanos (equipes de segurança, limpeza e pronto atendimento)
- Cota 9: Divulgação (produção de materiais dos participantes)

Os custos detalhados, assim como o valor total estimado seguem a projeção abaixo:

Área	Orçamento
Premiação	20.000,00
Ambientação	5.000,00
Iluminação/Projeção	5.000,00
Descanso	5.000,00
Segurança	4.000,00
Ambulância	4.000,00
Limpeza	2.000,00
Prestadores de serviço	
Papelaria/Gráfica	1.000,00
Camisetas	1.500,00
Copos Reutilizáveis	1.500,00
Crachás	400,00
Alimentação	
Frutas	700,00

Pizza	2000,00
<i>Junk food</i>	3.000,00
<i>Coffee break</i>	4.000,00
Bebidas	
Energético	1.400,00
Refrigerantes	2.000,00
Outras bebidas	800,00
Água	2.000,00
Total	65.300,00

Tabela 1 *Estimativa apresentada em reais

8.2. Valor total estimado

Os valores totais constam na Tabela 1, no item 8.1

9. Mecanismos de avaliação

O principal indicador do projeto é a quantidade e qualidade das propostas apresentadas. A meta do projeto é de que pelo menos 3 soluções das propostas sejam passíveis de implementação no governo.

As soluções da competição serão avaliadas por comissão julgadora composta por servidores e especialistas segundo critérios objetivos. Em linhas gerais, avalia-se:

- A aplicabilidade da solução proposta
 - A adequação ao desafio proposto (escopo)
 - A facilidade de implementação
 - A capacidade de resolução dos problemas que a solução procura enfrentar
- O grau de desenvolvimento do protótipo apresentado
- A originalidade do projeto

10. Obstáculos na realização da Ideia Inovadora Implementável

Por se tratar de um evento que necessitará de considerável investimento em infraestrutura e utilizará um robusto arcabouço tecnológico, um dos obstáculos à implementação é o custo advindo desses itens. Uma das possíveis soluções a serem adotadas é a captação de recursos (bens e serviços) por meio da iniciativa privada e de cooperação com organizações diversas. Nesse contexto, um dos principais contatos estratégicos para a viabilização do Hackathon é o Sebrae Living Lab. Além de possuir infraestrutura e tecnologia necessárias para a realização do evento bem estruturadas - tendo hospedado eventos semelhantes no passado -, a instituição tem canais diretos para realização de eventos apoiados pela FUNDECT e pela Ouvidoria-Geral do Estado. Com relação ao desafio gerado pelas despesas relacionadas a demais bens e serviços, o impasse poderá ser resolvido a partir do lançamento de um Edital de Chamamento de Patrocínio, visando estabelecimento de parcerias com a iniciativa privada. O sistema de patrocínio está baseado em conformidade com o exposto no item 8 deste documento.

Um segundo entrave ao sucesso da iniciativa pode ser a baixa adesão do público-alvo ao hackathon, que por se tratar de uma tendência recente, ainda é desconhecido por boa parte da população. Esse obstáculo está diretamente ligado aos riscos de obtenção de resultados insatisfatórios e projetos de baixa qualidade desenvolvidos pelos maratonistas. Como ação corretiva para superar estes desafios, será elaborado um plano de marketing bem estruturado, com identificação de locais e meios estratégicos para divulgação do evento, incluindo plataformas digitais de alcance nacional. Prospecção de parcerias relevantes também é parte da solução - a cooperação com universidades como a UEMS e UFMS por exemplo, permitirá o contato mais próximo com um público jovem e arrojado. Para além disso, serão selecionados convidados de diferentes partes do Brasil para oferecer mentoria aos participantes do Hackathon e auxiliarem na divulgação do evento em seus respectivos estados.

Por ser um evento de médio porte e complexidade, o Hackathon poderia demandar a composição de uma equipe robusta, o que possivelmente representaria um entrave na implementação efetiva da iniciativa. Todavia, o plano do projeto está completamente adaptado para ser realizado por uma equipe reduzida. O problema será mitigado com a adoção de três medidas principais: a) a composição de uma equipe pequena, porém diversa, com um servidor da área de TI de órgão da SGI, um auditor da Ouvidoria-Geral do Estado, um analista

de projetos da Secretaria de Gestão Estratégica, bolsistas da FUNDECT, dentre outras possibilidades; b) recrutamento de voluntários para compor a equipe de logística nos dias que antecedem o evento e nos dias da maratona; e c) parceria com instituições que forneçam serviços específicos (cerimonial, limpeza, alimentação, segurança etc.).

11. Referências Bibliográficas ou de Projetos Catalogados ou Validados

Projetos consultados

Movimento Amplifique. Disponível em: <<http://www.amplifique.cge.mg.gov.br/>>. Acesso em 20 jul 2018

Hack a City Campo Grande. Disponível em <http://hackacity.eu/campo_grande/>. Acesso em 20 jul. 2018.

Hackathon das Águas (2016). Disponível em <<http://www.aguasguariroba.com.br/hackathon/>>. Acesso em 15 jul. 2018.

Hacknit - I Hackathon da Prefeitura de Niterói. Disponível em: <<http://hacknit.com.br/>>. Acesso em 18 jul. 2018.

Referências Bibliográficas

BRASIL. LEI COMPLEMENTAR Nº 131, DE 27 DE MAIO DE 2009 “Lei da Transparência”. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/LCP/Lcp131.htm>. Acesso em: 20 jul. 2018.

GUIZARDI, Francini Lube; SANTOS, Karina Fernandes dos; LEMOS, Ana Silvia Pavani, SEVERO, Fernanda Maria Duarte. Maratonas hackers no Brasil com desafios no campo da Saúde. In Interface (Botucatu) vol.22 no.65 Botucatu abr./jun. 2018

Modelo de Gestão para Resultados do Governo de Mato Grosso do Sul. Disponível em: <http://www.segov.ms.gov.br/wp-content/uploads/sites/3/2016/11/informativo_modelo_gestao_final.pdf>. Acesso em: Jul 2018.