

EDITAL DE PARTICIPAÇÃO

A **FLUXO MARKETING DIGITAL E TECNOLOGIA LTDA.**, em parceria com as instituições **Fundação Guamá**, **StartUp Pará** e a **HIVE**, torna público o presente edital de participação para o HACKATHON APOLLO, cujo tema será "Soluções tecnológicas e comunicacionais voltadas às demandas da COP 30". O evento ocorrerá nos dias 22 e 23 de abril de 2025, no Parque de Ciência e Tecnologia Guamá (PCT Guamá), em Belém/PA com início às 08h. As inscrições deverão ser realizadas por meio do link: <https://worldcreativityday.com/brazil/belem/activities/hackathon-apollo-dia-1> até o dia **21 às 22h, ou enquanto houver disponibilidade de vagas.**

O QUE É UM HACKATHON

Um hackathon é um evento dinâmico que reúne participantes com habilidades diversas para desenvolver, em suas etapas, soluções tecnológicas inovadoras em um curto período de tempo. Durante o hackathon, equipes colaboram intensamente, contando com mentorias especializadas e trocando experiências para criar soluções práticas e criativas destinadas a resolver desafios específicos.

SOBRE O TEMA

O tema do Hackathon Apollo é "Soluções tecnológicas e comunicacionais voltadas às demandas da COP 30". Este tema convida os participantes a desenvolverem projetos inovadores e sustentáveis que abordam os desafios globais, sob a ótica dos desafios do município de Belém, discutidos durante a COP 30, conferência internacional sobre mudanças climáticas que acontecerá neste ano em Belém - Pará durante os dias 10 a 21 de novembro de 2025. Os participantes deverão criar soluções práticas e eficientes nas áreas de tecnologia, comunicação e

sustentabilidade, visando contribuir para o enfrentamento das questões ambientais contemporâneas.

SOBRE O EVENTO

O Hackathon Apollo é um evento de iniciativa privada, promovido de forma independente, sem qualquer vínculo institucional com a organização oficial da COP30 no estado do Pará. A participação no evento não garante credenciamento, ingresso ou acesso à programação oficial da conferência, incluindo áreas restritas como a Blue Zone.

PARTICIPANTES

Podem participar do Hackathon Apollo com foco em estudantes universitários, e público expandido para jovens profissionais, profissionais em transição de carreira de qualquer curso, sendo especialmente encorajados aqueles das áreas de tecnologia, comunicação, design, meio ambiente, engenharia e negócios. A participação é gratuita e requer inscrição prévia através do link: <https://worldcreativityday.com/brazil/belem/activities/hackathon-apollo-dia-1>, as inscrições poderão ser realizadas até o dia **21 às 22h, ou enquanto houver disponibilidade de vagas.**

EQUIPES

A primeira edição do Hackathon Apollo contará com a participação de até 100 pessoas por dia. Os participantes serão organizados em equipes compostas por 3 a 5 integrantes, promovendo a diversidade de habilidades e o trabalho colaborativo. Essa dinâmica visa estimular a troca de conhecimentos e a criação de soluções inovadoras de forma integrada e estratégica.

1. DAS INSCRIÇÕES

1.1 As inscrições para o Hackathon Apollo estarão abertas no período de 20 de março a 21 de abril de 2025, até às 23h59 ou até o limite de 100 participantes. Para se inscrever, os interessados deverão preencher corretamente todas as informações obrigatórias no formulário de inscrição, disponível no link abaixo até o dia **21 às 22h, ou enquanto houver disponibilidade de vagas:**

<https://worldcreativityday.com/brazil/belem/activities/hackathon-apollo-di-a-1>

1.3 O preenchimento do formulário não garante a participação do candidato ao **Hackathon Apollo**, pois serão observados os limites de participantes do evento e o mínimo de participantes por equipe.

1.4 A inscrição implica na aceitação de todos os termos do presente edital pelo participante.

2. DOS REQUISITOS E DA PARTICIPAÇÃO

2.1 Estar regularmente inscrito por meio do link disponibilizado neste edital, com todas as informações obrigatórias preenchidas corretamente.

2.2 Comparecer obrigatoriamente no local, data e horário da abertura oficial do evento, apresentando à banca organizadora sua equipe que poderá ser formada no dia e local do evento (mínimo de 3 membros e máximo de 5) com membros devidamente inscritos.

2.3 Todas as soluções devem ser idealizadas e desenvolvidas integralmente durante os dois dias do **Hackathon Apollo**. Não serão aceitas cópias totais ou parciais de projetos existentes, bem como o uso de materiais previamente

desenvolvidos, como softwares, códigos, metodologias ou aplicativos. A **originalidade** será critério essencial para avaliação.

2.4 Cada participante é responsável por levar seus próprios equipamentos, tais como: notebooks, tablets, smartphones, carregadores, extensões elétricas, adaptadores de tomada, alimentos e demais itens de uso pessoal. A organização não disponibilizará nenhum equipamento, fora os materiais de papelaria.

2.4.1 O evento disponibilizará um coffee break para os participantes, devendo o participante levar outras refeições ou alimento. No entanto, caso o participante possua restrições alimentares específicas, recomenda-se que leve seus próprios alimentos, uma vez que a organização não poderá garantir opções adequadas a todas as necessidades individuais.

2.5 A comissão organizadora fornecerá gratuitamente acesso à rede wi-fi e energia elétrica durante todo o evento. No entanto, não se responsabilizará por eventuais falhas, quedas ou instabilidades no fornecimento desses serviços.

2.6 Durante todo o evento, cada equipe deverá manter no mínimo dois integrantes presentes no local para não ser desclassificada, podendo os demais integrantes da equipe saírem do local para alimentação e para outras necessidades.

2.7 As ideias devem ser originadas e desenvolvidas de forma independente. O uso de ferramentas de inteligência artificial para a idealização da solução principal é proibido e acarretará a desclassificação da equipe. No entanto, é permitido o uso de IA para fins complementares, como criação de imagens, vídeos, áudios e apresentações. Também é permitida a utilização de

bibliotecas e repositórios online, desde que sejam devidamente creditados e o link de origem seja disponibilizado.

2.8 Em caso de desistência, o participante ou equipe deverá comunicar formalmente à banca organizadora.

2.9 Atividades consideradas suspeitas, perigosas ou ilícitas deverão ser imediatamente informadas a qualquer membro da comissão organizadora e poderão resultar na desclassificação do(s) envolvido(s).

2.10 É terminantemente proibido o uso ou consumo de entorpecentes, bebidas alcoólicas, tabaco ou cigarros (eletrônicos ou não) no local do evento ou em suas imediações. A violação desta regra implicará na imediata desclassificação do participante.

2.11 Itens perfurantes ou cortantes devem ser apresentados à banca organizadora para inspeção antes do uso no local do evento.

2.12 Todos os participantes devem ser estudantes de cursos de graduação ou de nível tecnológico.

2.13 Cada equipe deverá desenvolver apenas um (01) projeto durante o Hackathon Apollo que seja correlato aos temas gerais e específicos propostos pela banca organizadora.

2.14 Menores de idade deverão apresentar o Termo de Autorização de Participação assinado por um responsável legal.

3. DOS OBJETIVOS E DAS CARACTERÍSTICAS

OBJETIVO GERAL: O objetivo desta maratona é incentivar o desenvolvimento de soluções tecnológicas, criativas, sustentáveis e comunicacionais que respondam de forma inovadora aos desafios globais abordados pela COP30. A iniciativa busca promover a colaboração entre participantes de diferentes áreas do conhecimento, estimulando o pensamento crítico e a aplicação prática de ideias voltadas para a construção de um futuro mais sustentável.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Desenvolver soluções para as temáticas propostas no item 4 deste edital, havendo a possibilidade de serem aplicadas no segmento geral.

4. DOS TEMAS DO HACKATHON

4.1 Os projetos deverão ser desenvolvidos em um dos 3 (três) temas propostos, visando suprir a real demanda relacionada à temática proposta.

4.2 Cada proposta deverá ser desenvolvida para um único tema.

4.3 Os grupos escolherão um dos desafios temáticos para a edição do Hackathon Apollo são:

- a) **Comunicação Climática Criativa:** Como engajar a população de Belém sobre as pautas da COP30?
- b) **Monitoramento Cidadão e Transparência Verde:** Como a tecnologia pode empoderar a sociedade civil no acompanhamento de compromissos sustentáveis?

- c) **Cidades Sustentáveis na Amazônia Urbana:** Como repensar a mobilidade, gestão de resíduos e espaços públicos de forma inovadora?
- d) **Turismo Sustentável e Cultural para a COP30:** Como promover experiências sustentáveis e autênticas para os visitantes da COP?

4.4 Não serão aceitos projetos de cunho político-partidário, de caráter ofensivo, com conteúdo sexual explícito, que violem a privacidade e a segurança do usuário final, de membros da organização ou de outros participantes do evento.

5. DA APRESENTAÇÃO DAS SOLUÇÕES

5.1 As soluções desenvolvidas pelas equipes deverão estar completamente finalizadas e prontas para entrega até às **18h00 do dia 23 de abril de 2025**. Após esse horário, não serão permitidas modificações nos projetos entregues.

5.2 O início das apresentações dos pitches está previsto para às **18h15min do mesmo dia**, obedecendo a uma ordem de apresentação previamente definida pela organização do evento. Cada equipe terá até **5 (cinco) minutos** para apresentar sua solução ou protótipo à banca avaliadora. Em seguida, a comissão avaliadora terá até **3 (três) minutos adicionais** para realizar perguntas, esclarecer dúvidas e aprofundar pontos específicos sobre o projeto apresentado.

5.3 A avaliação das soluções será conduzida no **dia 23 de abril de 2025, a partir das 19h00**.

5.4 Todos os membros das equipes que participarem integralmente da competição desde o início até a entrega e apresentação da solução receberão um **certificado de participação de 20 horas**, reconhecendo seu engajamento e dedicação ao hackathon.

5.5 A premiação ocorrerá no Parque de Ciência e Tecnologia Guamá (PCT Guamá) a partir das 20h do dia 23 de abril.

6. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

6.1 A etapa de avaliação, a ser conduzida pela banca avaliadora, tem como objetivo analisar as soluções desenvolvidas e apresentadas pelas equipes participantes, verificando sua aderência aos objetivos deste regulamento e ao desafio proposto. O não cumprimento desses critérios poderá resultar na desclassificação automática do projeto.

6.2 A banca avaliadora será composta por cinco especialistas avaliando os projetos com base nos seguintes critérios:

Relevância para a COP30 (1 a 5 pontos)
Inovação e Criatividade (1 a 5 pontos)
Viabilidade Técnica e Executiva (1 a 5 pontos)
Impacto Social e Ambiental (1 a 5 pontos)
Clareza e Qualidade da Apresentação (Pitch) (1 a 5 pontos)

6.3 As soluções deverão ser entregues em formato funcional, implementadas como um **MVP (Minimum Viable Product)**. Serão aceitos protótipos estáticos, mockups ou apenas interfaces visuais sem funcionalidades implementadas.

7. DA DINÂMICA DO EVENTO

7.1 O evento será realizado com a seguinte estrutura:

Dia 01 - 22 de abril “Inspiração e Imersão”	Abertura oficial com autoridades e parceiros.
	Palestras com especialistas em clima, tecnologia e comunicação.
	Workshop sobre metodologias ágeis e pitch.
	Formação dos grupos (3 a 5 integrantes, totalizando até 100 participantes por dia).
	Lançamento das "Missões Apollo" (desafios temáticos).
	Início da maratona e das mentorias de criação.
Dia 02 - 23 de abril “Prototipagem e Pitch”	Mentorias intensivas.
	Finalização dos protótipos e materiais de apresentação.
	Rodada de pitches para a banca avaliadora.
	Premiação e encerramento.

8. DAS MENTORIAS

8.1 O evento contará com **08 (oito) mentores** divididos por área de atuação:

Sustentabilidade e COP30
Tecnologia e prototipagem

Comunicação e design
Negócios e pitch

9. DOS PRÊMIOS

9.1 As 3 (três) equipes primeiras colocadas serão premiadas da seguinte maneira:

Primeiro lugar	Segundo lugar	Terceiro lugar
Troféu Apollo, mentoria exclusiva intensiva com parceiros da jornada Apollo, pré-aceleração da ideia.	Mentoria especializada e selo de Menção Honrosa.	Sessão de mentoria coletiva e certificado de Destaque Criativo.

9.2 Os vencedores deverão entrar em contato com a Comissão Organizadora através do e-mail contato@agenciafluxo.com, no prazo máximo de 05 (cinco) dias úteis após a divulgação oficial do resultado. O não cumprimento deste prazo acarretará na perda automática do direito ao prêmio, sem possibilidade de recurso.

9.3 O prêmio é **intransferível** e **incondicional**. A eventual recusa por parte da equipe ganhadora implicará na **renúncia automática ao prêmio**, não sendo permitida sua substituição por outros bens, valores ou serviços, nem sua transferência a terceiros, sob qualquer justificativa.

10. DA COMISSÃO DE AVALIAÇÃO

10.1 A Comissão de Avaliação do Hackathon Apollo será composta por 05 (cinco) especialistas convidados pela Comissão Organizadora, cujos nomes e perfis serão divulgados na abertura oficial do evento. Os membros da comissão serão selecionados com base em sua experiência, qualificação técnica e conhecimento nas áreas relacionadas ao desafio proposto.

10.2 Todas as decisões da Comissão de Avaliação são **definitivas e soberanas**, não cabendo, em nenhuma fase do Concurso Cultural — seja durante a análise dos projetos, seja na definição dos vencedores — **qualquer tipo de recurso, contestação ou impugnação** por parte dos participantes.

10.3 Casos omissos ou situações excepcionais serão analisados e deliberados pela Comissão de Avaliação em conjunto com a Comissão Organizadora do Hackathon Apollo, cuja decisão final será irrevogável.

11. DAS PENALIDADES E DA DESCLASSIFICAÇÃO

11.1 Serão considerados nulos e automaticamente desclassificados, ficando impedidos de concorrer ou receber qualquer premiação, os participantes que:

- a) Não atenderem **todos os requisitos de participação** estabelecidos neste edital;
- b) Descumprirem **qualquer das condições previstas** neste regulamento;
- c) Cometerem **tentativas de fraude, manipulação ou abuso** durante qualquer fase da competição.

11.2 Também serão **automaticamente excluídos** os participantes que apresentarem **comportamento inadequado**, tentarem **burlar as regras** ou fornecerem **informações falsas**. Tais condutas poderão implicar em **responsabilização civil e criminal**, conforme a legislação vigente.

11.3 Atitudes consideradas **antiéticas**, o **descumprimento das normas internas dos espaços do evento**, o **desrespeito ao regulamento**, aos demais participantes, à **Comissão Organizadora**, mentores ou à **Comissão de Avaliação**, poderão resultar na desclassificação **imediate** do participante ou da equipe envolvida.

11.4 A Comissão Organizadora reserva-se o direito de **negar ou cancelar a participação** de pessoas ou equipes que **violam direitos de propriedade intelectual**, apresentem **conteúdos plagiados** ou que não sejam de sua própria autoria.

12. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL E DOS DIREITOS AUTORAIS

12.1 Os direitos autorais e a propriedade intelectual de todas as soluções desenvolvidas pelos participantes durante a edição do Hackathon Apollo, mas não se limitando a softwares, tecnologias, conteúdos e demais criações pertencem, a título universal, exclusivo e irrevocabél, aos membros participantes do evento após a liberação pela Comissão Idealizadora, conforme os dispositivos legais previstos nas Leis nº 9.609/98 (Lei do Software) e nº 9.610/98 (Lei de Direitos Autorais).

12.2 Ao final da edição do Hackathon, é **obrigação de cada equipe** entregar à Comissão Organizadora todos os **códigos-fonte**, juntamente com a **documentação completa** e quaisquer outros **dados técnicos** necessários para a compreensão e futura aplicação da tecnologia desenvolvida.

12.3 É **expressamente vedado** aos participantes, sem a devida **autorização formal e por escrito da comissão organizadora**, utilizar, reproduzir, desenvolver, executar, exibir publicamente por qualquer meio ou tecnologia de transmissão digital, bem como disponibilizar a terceiros, **todo ou parte do conteúdo e das tecnologias desenvolvidas** durante o evento.

13. CESSÃO DO DIREITO DE IMAGEM E VOZ

13.1 Todos os participantes autorizam, de forma **expressa, gratuita, irrevogável e irretratável**, a **Comissão Organizadora** a utilizar sua **imagem, voz, nome e dados biográficos** para fins de **divulgação institucional** do Hackathon Apollo. Essa autorização inclui a produção e veiculação de **fotos, vídeos, gravações de áudio e materiais promocionais**, em qualquer meio de comunicação, seja físico ou digital, em âmbito **nacional e internacional**, sem limitação de tempo ou número de utilizações.

13.2 Os participantes também autorizam a **divulgação pública dos projetos desenvolvidos** durante o evento, tanto no período da competição quanto posteriormente, para fins de **promoção, demonstração de resultados e incentivo à inovação**, sem que disso decorra qualquer direito à remuneração, compensação ou ressarcimento de qualquer natureza.

14. DO CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES

Dia 1 - Inspiração e Imersão

Credenciamento e Welcome Coffee	8h - 9h
Abertura oficial (PCT Guamá, Sebrae, Fluxo e Representante do Dia Mundial da Criatividade)	9h - 10h
Keynote talks sobre clima, tecnologia e comunicação.	11h - 12h

Pausa para o almoço.	12h - 13h
Formação dos grupos (mín. 3, máx. 5 integrantes).	13h - 14h
Apresentação dos desafios (Missões Apollo).	14h - 14:30
Início da maratona de criação e mentorias intensivas.	14:30 - 19h

Dia 2 - Prototipagem e Pitch

Alinhamento do dia.	8h - 9h
Mentorias intensivas.	9h - 12h
Pausa para o almoço.	11h - 12h
Finalização dos protótipos e materiais de apresentação.	13h - 18h
Rodada de pitches para a banca avaliadora.	18h - 19h
Deliberação da banca, premiação e encerramento (Pizza Break).	19h - 20h

15. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

15.1 Este hackathon, será realizado sob a forma de **CONCURSO CULTURAL**, possui caráter estritamente **cultural** e **educativo**. Não está sujeita a qualquer modalidade de sorte ou pagamento, conforme previsto no artigo 3º, inciso II, da Lei Federal nº 5.768/71.

15.2 A participação no Hackathon Apollo é totalmente voluntária e gratuita, mediante adesão dos interessados por meio do preenchimento do formulário de inscrição disponível em: <https://worldcreativityday.com/brazil/belem/activities/hackathon-apollo-dia-1>. Não há necessidade de aquisição de qualquer produto ou serviço, sendo vedada qualquer cobrança para participação no evento.

15.3 Todos os inscritos no evento deverão estar presentes no ato de abertura do evento que acontecerá no dia 22 de abril às **08h** no no Parque de Ciência e Tecnologia Guamá (PCT Guamá) evitando a desclassificação do participante.

15.4 Após a formação das equipes durante a fase de formação de equipes não haverá alteração das composições.

15.5 As equipes serão limitadas até a quantidade máxima de 100 (cem) participantes, podendo o limite ser excedido por deliberação unilateral da banca organizadora do evento.

15.6 As equipes serão acompanhadas por mentores durante toda a realização do evento, e contará com workshops sobre metodologias ágeis e pitches, palestras de especialistas em comunicação e tecnologia.

15.6 O presente regulamento e o Concurso Cultural **poderão ser alterados, suspensos ou cancelados a qualquer tempo**, a critério da Comissão

Organizadora. Caso isso ocorra, a Comissão compromete-se a comunicar publicamente um novo edital, as novas condições do concurso ou, se for o caso, seu **cancelamento definitivo**, sem que disso decorra qualquer direito à **indenização, compensação ou ressarcimento** aos participantes.

15.7 A Comissão Organizadora não se responsabiliza por participações não computadas em razão de **falhas técnicas**, incluindo, mas não se limitando a:

- a) Problemas em redes de computadores, servidores ou provedores;
- b) Defeitos ou mau funcionamento de hardware ou software;
- c) Interrupções ou atrasos na transmissão de dados;
- d) Congestionamento na internet ou nos sites do evento;
- e) Ataques de terceiros (como vírus ou hackers);
- f) Erros de programação (bugs), quedas de energia ou qualquer outro problema técnico.

15.8 Tentativas deliberadas de **violar sistemas**, interferir no funcionamento legítimo do concurso, fraudar inscrições ou causar danos a sites relacionados à competição poderão configurar infração **civil e penal**, sujeitando o infrator à devida responsabilização por **danos e prejuízos**.

15.9 A Comissão Organizadora também não se responsabiliza por **casos fortuitos ou de força maior** que impeçam a participação de interessados no

concurso, tais como intempéries, desastres naturais, greves ou qualquer evento imprevisível e inevitável.

15.10 A responsabilidade da Comissão Organizadora em relação à **premiação** encerra-se no momento da **entrega do prêmio** à equipe vencedora, não sendo devida qualquer assistência ou suporte posterior.

15.11 Quaisquer **despesas relacionadas ao desenvolvimento e execução do projeto**, incluindo, mas não se limitando a custos com materiais, ferramentas, deslocamento, hospedagem, alimentação ou equipamentos, são de inteira responsabilidade do(s) participante(s), individualmente ou em equipe. A organizadora está **isenta de qualquer obrigação financeira** nesse sentido.

15.12 Os participantes devem zelar por seus **pertences pessoais e equipamentos** durante o evento. A Comissão Organizadora **não se responsabiliza** por perdas, danos, extravios ou furtos ocorridos no decorrer da competição.

15.13 A **inscrição neste evento implica na aceitação plena, irrevogável e irretroatável de todas as cláusulas** e condições estabelecidas neste regulamento.

15.14 Os participantes declaram ter ciência e concordam expressamente com a **renúncia de quaisquer direitos de propriedade sobre os softwares, tecnologias e conteúdos desenvolvidos** no âmbito do Hackathon Apollo, conforme as condições descritas neste edital.

15.15 É de responsabilidade exclusiva dos participantes o **acompanhamento de atualizações e publicações oficiais** referentes a este edital e ao andamento do evento

15.16 A organização reserva-se o direito de realizar ajustes na programação, sempre que necessário, visando a melhor execução do evento. **Eventuais casos omissos ou situações não previstas neste regulamento serão analisados e deliberados pela Comissão Organizadora, cujas decisões são soberanas e irrecorríveis.**

15.17 Eventuais dúvidas que possam surgir sobre o funcionamento do Concurso Cultural e/ou sobre este edital podem ser levadas ao conhecimento da organização por meio de e-mail dirigido ao endereço: contato@agenciafluxo.com.

Belém, 08 de abril de 2025.

Comissão Organizadora - Hackathon Apollo