



Regulamento PG Tech Challenge 2026

O programa PG Tech Challenge 2026, está em sua primeira edição com o seguinte tema central: **"Como podemos usar tecnologia e inovação para criar soluções que gerem impacto social, econômico ou ambiental, alinhadas a um ou mais dos 18 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU?"**. A realização é da Prefeitura de Praia Grande, através da Subsecretária de Assuntos da Juventude, com assessoria metodológica da Associação Cactus, e produção do Grupo HJR, é uma competição Municipal, Regional e Nacional que fomenta o desenvolvimento de ideias tecnológicas e inovadores entre estudantes matriculados na rede pública e privada, no Ensino Fundamental anos finais (6º ao 9º ano), Ensino Médio regular, Técnico, EJA e Superior, sendo totalmente gratuita a participação dos alunos.

1. São Objetivos Pedagógicos da 1ª PG Tech Challenge 2026

1.1. Aproximar juventude e tecnologia de forma prática — oferecer vivências concretas com ferramentas, linguagens e processos tecnológicos, reduzindo a distância entre teoria escolar e aplicação real.

1.2. Estimular protagonismo e autoria — posicionar jovens como criadores de soluções (não apenas consumidores de tecnologia), desafios que exigem formulação de problema, prototipagem e apresentação de resultados.

1.3. Desenvolver competências do século XXI — pensamento computacional, resolução de problemas, trabalho em equipe, comunicação (pitch) e capacidade de lidar com ambiguidade e interação.

1.4. Conectar educação formal e não formal — integrar escolas, orientadores/professores e iniciativas extracurriculares num mesmo ecossistema de aprendizagem, valorizando o papel do professor-orientador.



1.5. Introduzir metodologias ativas — aprendizagem baseada em projetos e desafios (PBL), com etapas de mentoria, feedback e apresentação pública dos resultados.

1.6. Ampliar repertório sobre carreiras e trajetórias em tecnologia — apresentar áreas, profissões e caminhos formativos muitas vezes invisíveis.

2. São Objetivos Sociais

2.1. Democratizar o acesso à tecnologia e inovação — levar conteúdo, infraestrutura e networking tecnológico, incluindo aqueles sem acesso prévio a esses ambientes.

2.2. Reduzir desigualdades territoriais — fortalecer a Baixada Santista como polo de inovação, dialogando com diversas iniciativas.

2.3. Fomentar o desenvolvimento econômico local - conectar talentos a empresas, startups ao mercado de trabalho em tecnologia.

2.4. Dialogar com os ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável) — orientar os desafios e projetos apresentados para impacto social real, alinhando iniciativas jovens a pautas como educação de qualidade, redução de desigualdades, cidades sustentáveis e inovação.

2.5. Fortalecer políticas públicas de juventude — posicionar a PG Tech como extensão da atuação da Subsecretaria de Assuntos da Juventude, integrando tecnologia à agenda de direitos e oportunidades para adolescentes e jovens.

2.6. Promover inclusão e representatividade — garantir que grupos historicamente sub-representados em tecnologia (por gênero, raça, território, renda) tenham visibilidade e espaço de fala no evento.

3. Organização do 1º PG Tech Challenge 2026

3.1. A prefeitura de Praia Grande, através da Subsecretária de Assuntos da Juventude, com produção do GRUPO HJR e assessoria metodológica da Associação CACTUS.



3.2. Comitê de Avaliação do PG Tech Challenge 2026: grupo formado por profissionais da Prefeitura de Praia Grande, através da Subsecretária de Assuntos da Juventude, e convidados, responsáveis por fazerem a avaliação dos trabalhos das equipes.

3.3. Banca Final: grupo formado por profissionais e empreendedores convidados para realizarem a avaliação das 30 (trinta) equipes finalistas, sendo 10 (dez) da competição municipal, 10 (dez) da competição regional e 10 (dez) nacional Ensino Superior.

3.4. Final do Programa PG Tech Challenge 2026: evento presencial de apresentação de pitches dos Projetos Técnicos das 30 (trinta) equipes finalistas para a Banca Final e aberto ao público. Ocorrerá durante a PG Tech que funcionará no Kartódromo de Praia Grande, localizado na rua José Bonifácio, s/n – Sítio do Campo.

3.4.1. Na data de 24 de setembro serão as apresentações dos finalistas da categoria Ensino Fundamental 2.

3.4.2. Na data de 25 de setembro serão as apresentações dos finalistas da categoria Ensino Médio e Técnico.

3.4.3. Na data de 26 de setembro serão as apresentações dos finalistas da categoria Ensino Superior.

3.5. Pitch: é uma apresentação curta e direta, para que os participantes apresentem seus Projetos Técnicos e as soluções propostas, para o Comitê de Avaliação e a Banca de Jurados.

4. Das Categorias de Participação

4.1. O PG Tech Challenge é dividido em 3 (três) categorias, organizadas por nível de ensino, com exigências e critérios de avaliação próprios, conforme disposto neste Capítulo:

I) **Categoria Ensino Fundamental (N1)** — destinada a estudantes da cidade de Praia Grande, da rede pública e privada, regularmente matriculados do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental;



II) **Categoria Ensino Médio (N2)** — destinada a estudantes da Baixada Santista, da rede pública e privada, regularmente matriculados no Ensino Médio, incluindo modalidades técnicas e integradas;

III) **Categoria Ensino Superior (N3)** — destinada a estudantes de todo território Nacional, da rede pública e privada regularmente matriculados em cursos de graduação, em qualquer período do curso.

4.2. Do Ensino Fundamental N1 (anos finais 6º ao 9º ano), requisitos para entrega do projeto técnico em PDF (3 a 5 páginas) e pitch

- I) Capa (nome da equipe, escola, integrantes, professor orientador)
- II) Identificação do desafio (qual "How Might We" a equipe escolheu)
- III) ODS selecionado e por quê
- IV) Descrição da ideia/solução (texto + desenho ou esquema)
- V) Como a solução ajuda a comunidade (impacto esperado)
- VI) Materiais ou recursos necessários (se houver protótipo físico)
- VII) Pitch de 3 minutos

4.3. Do Ensino Médio e Técnico N2 requisitos para entrega do projeto técnico em PDF (5 a 8 páginas) e pitch

- I) Capa (nome da equipe, escola, integrantes, professor orientador)
- II) Contextualização do problema (dados/pesquisa básica que embasa a escolha do desafio)
- III) ODS selecionado e justificativa
- IV) Objetivo geral e objetivos específicos
- V) Descrição da solução/protótipo
- VI) Metodologia aplicada (etapas do design thinking usadas)
- VII) Viabilidade de implementação



VIII) Impacto social esperado

IX) Referências (mesmo que simples)

X) Pitch de 5 minutos

4.4. Do Ensino Superior N3 requisitos para entrega do projeto técnico em PDF (10 a 15 páginas) e pitch

I) Capa (nome da equipe, instituição de ensino, curso, integrantes)

II) Sumário

III) Introdução e contextualização (com dados e referências bibliográficas)

IV) Problema de pesquisa / desafio (How Might We) e justificativa

V) ODS selecionado com análise de aderência

VI) Objetivo geral e específicos

VII) Revisão teórica breve (fundamentação do problema)

VIII) Metodologia (design thinking, prototipagem, validação)

IX) Descrição técnica da solução (arquitetura, tecnologias, funcionamento)

X) Viabilidade técnica, econômica e operacional

XI) Resultados esperados / indicadores de impacto

XII) Cronograma de implementação

XIII) Considerações finais

XIV) Referências bibliográficas (ABNT)

XV) Anexos (se houver)

XVI) Pitch de 8 minutos

5. Das Condições de Participação

5.1. Para participar do 1º PG Tech Challenge 2026, os membros das equipes devem atender os seguintes requisitos, cumulativamente:

I) Ter entre 11 e 29 anos no momento de inscrição;



- II) Estar regularmente matriculado em uma Instituição de Ensino, conforme mencionado no início deste Regulamento;
- III) Ser residente, cidadão ou ter visto de estudante válido no Brasil;
- IV) Fazer parte de uma equipe que contenha entre 01 (um) e 07 (sete) integrantes da mesma instituição de ensino (podem ser de salas e anos diferentes também, mas dentro do Bloco de Aprendizagem (Fundamental – anos finais, Ensino Médio (PEI, normal, técnico ou EJA), Ensino Superior.
- V) Inscrição de um professor (a) Orientador na modalidade que envolve alunos do fundamental II, Médio, EJA e/ou Técnico.
- VI) Todos os integrantes inscritos do Ensino Fundamental, EJA, Médio e Técnico devem ao longo do período de inscrição concluir a trilha ofertada pela Associação Cactus.

5.1.1 O (s) aluno (s) menor (es) de 18 anos deverá enviar uma autorização assinada digitalmente no gov, ou reconhecida em Cartório, por um(a) responsável legal, conforme o modelo do Anexo I, que deverá ser digitalizada em formato PDF

5.1.2 O (s) aluno (s) maior (es) de 18 anos deverá enviar uma cópia digitalizada de documento oficial com foto, dentro do formulário de inscrição e o Anexo II assinado no gov, ou reconhecido em Cartório.

6. Inscrições

6.1 As inscrições para participação no 1º PG Tech Challenge 2026 devem ser feitas pela Unidade Escolar (fundamental anos finais e médio) ou equipe (Ensino Superior), através do site www.pgtechoficial.com.br, no período de 28 de julho à 30 de agosto.

6.2 Somente serão aceitas as inscrições realizadas através do site www.pgtechoficial.com.br

6.3 Não é possível trocar, excluir ou incluir integrantes aos times após a inscrição.

6.4. As equipes com alunos menores de 18 anos deverão apresentar autorização dos responsáveis legais de cada menor, conforme o



modelo do Anexo I, que deverá ser digitalizada em formato PDF. O envio deverá ser feito ao preencher o formulário de inscrição individual. A não entrega da autorização acarretará na desclassificação da equipe.

6.4.1. Os maiores de 18 anos devem anexar documento oficial com foto e data de nascimento, além do Anexo II.

6.5. Não será cobrada taxa de inscrição para participação na competição.

6.6. É obrigatório anexar o link não listado no youtube de um vídeo em formato Pitch, conforme itens 4.2, 4.3 e 4.4 deste regulamento.

6.7. Todas as obrigatoriedades devem ser concluídas e anexadas até a data final de inscrições.

6.8. Cada unidade de ensino pode inscrever no máximo 3 (três) trabalhos

6.9. É obrigatório anexar o Certificado de Conclusão do Curso indicado pela UNFPA (agência ligada a ONU) que é “Agenda 2030 para o desenvolvimento sustentável: desafios para a implementação”, oferecido pelo ENAP.

6.9.1. O certificado somente é gerado após 24h da inscrição, e deve ser anexado por todos do grupo inscrito.

7. O Papel do Professor Orientador

7.1 Cada equipe inscrita no PG Challenge na categoria Ensino Fundamental 2, EJA, Ensino Médio e Técnico, deverá contar com 1 (um) professor orientador (que será o mesmo caso a escola inscreva mais de 1 grupo), docente da instituição de ensino à qual a equipe está vinculada, responsável pelo acompanhamento pedagógico do grupo durante todas as etapas da competição.

7.2 Compete ao professor orientador, independentemente do nível de ensino da equipe sob sua responsabilidade:



I) mediar o processo de construção da solução, sem substituir o protagonismo dos estudantes na definição das ideias e escolhas do projeto;

II) assegurar que a solução desenvolvida responda de forma consistente ao desafio proposto, formulado segundo a metodologia *How Might We*;

III) orientar a equipe na escolha e no aprofundamento do Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) ao qual o projeto se vincula, zelando pela coerência entre o problema abordado e o ODS selecionado;

IV) acompanhar a organização interna da equipe, incluindo divisão de tarefas, cumprimento de prazos e mediação de eventuais conflitos;

V) preparar a equipe para a apresentação do pitch, zelando pela clareza da comunicação, pelo domínio do conteúdo e pelo cumprimento do tempo estabelecido perante a banca avaliadora;

VI) validar e assinar, quando exigido, os documentos de inscrição e demais formulários oficiais da equipe.

VII) Fazer a inscrição do aluno ou equipe.

7.3. Para equipes do Ensino Fundamental II, a atuação do professor orientador deverá observar, adicionalmente:

I) o suporte estruturado às etapas do processo de ideação, com ensino explícito de técnicas de brainstorming, priorização de ideias e prototipação de baixo custo;

II) a adequação da linguagem do desafio à faixa etária dos estudantes, preservando a complexidade do problema real a ser enfrentado;

III) o acompanhamento do escopo do projeto, auxiliando a equipe a delimitar soluções viáveis dentro do tempo e dos recursos disponíveis;



IV) o apoio próximo na estruturação da fala de apresentação, tendo em vista o caráter formativo da primeira experiência de exposição pública de ideias.

7.4. Para equipes do Ensino Médio e Técnico, a atuação do professor orientador deverá observar, adicionalmente:

I) a condução do acompanhamento por meio de questionamento crítico e solicitação de evidências, estimulando a autonomia da equipe na resolução de problemas;

II) a orientação quanto à viabilidade técnica da solução, incluindo, quando pertinente, validação de hipóteses, pesquisa com usuários e prototipagem funcional;

III) o incentivo à reflexão sobre sustentabilidade e viabilidade da proposta, quando aplicável ao curso ou eixo técnico da equipe;

IV) a preparação da equipe para bancas avaliadoras com critérios equivalentes a padrões profissionais de apresentação, incluindo domínio de dados e capacidade de resposta técnica.

V) Fazer a inscrição do aluno ou equipe.

7.5 O não cumprimento das atribuições descritas neste artigo por parte do professor orientador poderá ser levado à Comissão Organizadora do PG Challenge para avaliação, sem prejuízo da participação da equipe na competição.

8. Sobre as entregas e a avaliação dos trabalhos

8.1. As Equipes que não fizerem as entrega até o dia 30 de agosto serão automaticamente desclassificadas.

8.2. Todas as entregas da competição devem ser feitas por meio do site oficial (www.pgtechoficial.com.br), não serão aceitas outras formas de entrega, como anexado a e-mail.

8.3. O Comitê de Avaliação analisará, e os seus integrantes atribuirão notas a cada um deles, de 0 a 100.

8.3.1. São critérios de avaliação:



I) Aderência ao desafio (How Might We) - A solução responde de fato à pergunta-desafio escolhida? Há coerência entre problema e proposta?

II) Alinhamento com o ODS escolhido - A equipe justificou bem a escolha do ODS? A solução realmente dialoga com essa meta?

III) Originalidade e criatividade - A ideia traz algo novo, uma combinação inusitada, ou um olhar diferente sobre um problema conhecido?

IV) Viabilidade de implementação - A solução é exequível dentro da realidade da equipe (recursos, tempo, tecnologia)?

a) **Fundamental:** o comitê avalia esforço, entendimento do problema e criatividade acima de sofisticação técnica. Protótipos podem ser conceituais;

b) **Médio e Técnico:** espera-se alguma pesquisa de embasamento e um protótipo ou mockup mais elaborado (físico, digital ou funcional simples);

c) **Superior:** espera-se rigor técnico, viabilidade real (mesmo que em fase de MVP) e fundamentação teórica consistente.

V) Clareza e qualidade da comunicação - O projeto técnico está bem escrito/organizado? A apresentação oral do pitch é clara e convincente?

VI) Impacto social/comunitário esperado - A solução beneficia a comunidade (região) descrita no projeto ou tem potencial de escala? Há indicadores, mesmo que estimados?

VII) Trabalho em equipe e processo - Fica evidente o uso do processo de design thinking (etapas, interação, participação de todos)?

8.4. As 10 (dez) equipes da competição municipal, as 10 (dez) equipes da competição regional e as 10 (dez) equipes da competição nacional, que obtiverem as maiores médias das notas dos integrantes do Comitê de Avaliação seguirão para a Final da Competição.

8.4.1. São critérios de desempate, seguindo a ordem:



I) Maior nota no critério "Impacto social/comunitário esperado" - Coerente com o espírito do programa — em caso de empate, prevalece quem promete gerar mais benefício real para a comunidade.

II) Maior nota no critério "Aderência ao desafio (How Might We)" - Reforça que a solução deve responder com precisão ao problema proposto, e não apenas ser criativa de forma solta.

III) Maior nota no critério "Viabilidade de implementação" - Prioriza soluções que saem do papel — critério especialmente relevante se o objetivo é dar continuidade pós-competição.

IV) Avaliação do processo de design thinking - Valoriza o percurso da equipe, não só o resultado final.

V) Decisão colegiada do comitê de avaliação (voto de minerva) - Último recurso — se todos os critérios acima ainda resultarem em empate técnico, o comitê se reúne e decide por consenso ou voto, com justificativa registrada em ata.

8.5. A divulgação dos resultados ocorrerá em 14 de setembro no site oficial do evento www.pgtechoficial.com.br, e mencionará somente quais foram as equipes finalistas.

8.6. Todos os integrantes, inclusive o professor orientador receberá de forma on line no e-mail registrado no ato da inscrição, Certificado de Participação no evento.

9. Avaliação da Banca Final

9.1. A Banca Final avaliará os pitches das trinta equipes finalistas, e os seus integrantes atribuirão nota a cada um deles, de 0 a 100, de acordo com os seguintes critérios:

I) Clareza da apresentação - A equipe explicou o problema, o ODS escolhido e a solução de forma compreensível em tempo hábil?

II) Domínio do conteúdo - Os integrantes demonstram entender profundamente o projeto (não decoraram um texto — sabem explicar e argumentar)?



III) Resposta às perguntas da banca - Qualidade, segurança e coerência nas respostas ao Q&A. Aqui se testa se o projeto é deles de fato, ou se foi "feito por outra pessoa".

IV) Poder de persuasão / storytelling - A equipe conecta a solução a uma narrativa envolvente? Consegue gerar conexão emocional com a plateia/banca?

V) Uso do tempo e recursos de apresentação - Respeitou o tempo estipulado? Usou bem slides, protótipo físico, vídeo, demonstração, etc.?

VI) Trabalho em equipe no pitch - Participação equilibrada entre os integrantes (evita que só um fale e o resto fique mudo)?

VII) Impacto e viabilidade reforçados na fala - A equipe reforça de forma convincente por que a solução merece ser implementada de fato?

9.2. As 3 (três) equipes vencedoras de cada categoria, será a que obtiver a maior média das notas do comitê de avaliação que tem peso 60% e da Banca Final que tem peso 40%

9.3. São critérios de desempate, seguindo a ordem:

I) Maior nota em "Resposta às perguntas da banca" (mostra domínio genuíno)

II) Maior nota em "Impacto e viabilidade reforçados na fala"

III) Decisão colegiada da banca final, com justificativa em ata

9.4. A divulgação do resultado mencionará somente as três primeiras colocadas na competição municipal, as três primeiras da competição regional e as três primeiras da competição nacional.

10. Premiação

10.1 Na competição Municipal - fundamental II: 1º lugar R\$ 5.000,00; 2º lugar R\$ 3.000,00 e 3º lugar 1000,00.

10.2 Na competição Regional – ensino médio: 1º lugar R\$ 8.000,00; 2º lugar 5.000,00 e 3º lugar 2.000,00.



10.3 Na competição Nacional – ensino superior: 1º lugar R\$ 10.000,00; 2º lugar 8.000,00 e 3º lugar 5.000,00.

10.4. Premiação será efetuada em até 40 (quarenta) dias após o evento.

11. DA ACESSIBILIDADE E DAS CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

11.1. A organização do PG Challenge reconhece o direito à participação plena e igualitária de todas as pessoas, comprometendo-se a adotar medidas de acessibilidade física, comunicacional, atitudinal e instrumental durante todas as etapas da competição, em conformidade com a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Lei nº 13.146/2015) e demais normas aplicáveis.

11.1.2 Poderão solicitar condições especiais de participação:

- I) pessoas com deficiência física, sensorial, intelectual ou múltipla;
- II) pessoas com transtorno do espectro autista (TEA) ou outras condições neurodivergentes;
- III) pessoas com mobilidade reduzida, temporária ou permanente;
- IV) gestantes e lactantes;
- V) pessoas com necessidades de saúde específicas que demandem adaptações (ex.: intervalos regulares, alimentação especial, acesso a medicamentos).

11.2. As equipes e/ou participantes que necessitem de condições especiais deverão informar tal necessidade no ato da inscrição, por meio de campo específico no formulário de cadastro, indicando:

- I) tipo de necessidade e adaptação requerida;
- II) necessidade de acompanhante, cuidador ou intérprete;
- III) recursos de tecnologia assistiva próprios que pretendam utilizar.

11.2.1 A comunicação prévia tem por objetivo garantir tempo hábil para a organização providenciar as adaptações necessárias, sem



prejuízo do atendimento a demandas supervenientes identificadas durante o evento.

11.3. A organização do PG Challenge se compromete a assegurar, conforme a necessidade identificada:

I) acessibilidade física nos espaços de competição, incluindo rotas acessíveis, rampas, sinalização tátil e sanitários adaptados;

II) disponibilização de intérprete de Língua Brasileira de Sinais (Libras) mediante solicitação prévia;

III) material de apoio em formatos acessíveis (fonte ampliada, contraste adequado, leitura em áudio, quando aplicável);

IV) flexibilização de prazos e formatos de apresentação/pitch para participantes com necessidades específicas, sem prejuízo da avaliação técnica do projeto;

V) espaço reservado e climatizado para descanso, medicação ou regulação sensorial;

VI) permissão de acompanhante, cuidador ou profissional de apoio.;

VII) acessibilidade digital nos canais de comunicação e transmissão da competição (legendas, audiodescrição quando viável).

11.4. Nenhuma equipe ou participante será desclassificado(a) ou penalizado(a) em sua avaliação em razão de deficiência, condição de saúde ou necessidade de adaptação, sendo vedada qualquer forma de discriminação por parte da organização, comissão julgadora, banca final ou demais participantes.

11.5. Casos omissos relativos à acessibilidade serão avaliados e decididos pela Comissão Organizadora do PG Challenge, ouvida, quando necessário, a área técnica responsável por acessibilidade da Prefeitura Municipal de Praia Grande.

11.6. Dúvidas, solicitações ou denúncias relacionadas à acessibilidade poderão ser encaminhadas ao e-mail/canal oficial pgchallenge@pgtechoficial.com.br, com atendimento prioritário.



12. Dados pessoais, uso de imagem e som

12.1. Ao se inscreverem, os participantes manifestam ciência e concordância inequívoca com os termos previstos no Anexo II deste Regulamento, que prevê condições acerca do tratamento de dados pessoais, uso de imagem e som.

12.1.2. A Prefeitura de Praia Grande, por meio da Subsecretaria de Assuntos da Juventude (e, no que couber, o Grupo HJR), atua como Controladora dos dados pessoais coletados no âmbito do PG Tech Challenge 2026, sendo responsável pelas decisões referentes ao tratamento, nos termos do art. 5º, VI, da LGPD. A Associação Cactus atua exclusivamente como Operadora (art. 5º, VII), realizando o tratamento em nome e segundo as instruções da Controladora, limitada à disponibilização e operação da landing page de inscrições

12.3. Os participantes concordam em conceder entrevistas e participar de reportagens que porventura sejam solicitadas e autorizam a Organização do programa a veicular as imagens oriundas das atividades nos diversos tipos de mídia, tais como impressa, televisionada, vídeo, virtual, telefônica, dentre outras.

12.4. No caso de o participante ser menor de 18 anos, deverá enviar uma autorização assinada por um(a) responsável legal, conforme o modelo do Anexo I, que deverá ser digitalizada em formato PDF assinada pelo responsável pelo GOV ou reconhecido em Cartório.

12.5. Dúvidas ou solicitações relacionadas ao tratamento de dados pessoais, o titular poderá entrar em contato com a Associação Cactus por meio do canal: [e-mail/contato do encarregado de dados – DPO].

13. Propriedade Intelectual

13.1. A Prefeitura de Praia Grande, através da Subsecretaria de Assuntos da Juventude e Associação Cactus, divulgará os materiais produzidos pelas equipes participantes exclusivamente aos mentores, examinadores, organizadores da competição e patrocinadores. Cabe às equipes definir quais informações serão divulgadas durante a competição, não sendo obrigadas a



compartilhar quaisquer dados que considerem sigilosos, confidenciais, não pertinentes ao Projeto Técnico ou que possam comprometer sua estratégia de proteção à Propriedade Intelectual.

13.2 Os participantes estão cientes de que, conforme a Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, as ideias, por si só, não são protegidas por direitos autorais. Assim, compete a cada equipe

adaptar seu Projeto Técnico e suas apresentações de forma a preservar os elementos estratégicos de suas ideias. Os organizadores, colaboradores e avaliadores da competição terão acesso a todos os materiais produzidos pelas equipes e deverão manter sigilo sobre seu conteúdo.

13.3 Em razão da ausência de proteção legal acima informada, os participantes têm ciência de que terceiros poderão utilizar ou explorar ideias apresentadas pela equipe, desde que tais ideias sejam abstratas e não estejam protegidas por direitos de propriedade intelectual, conforme a Lei Federal nº 9.610/1998.

13.4 Quando os direitos de propriedade intelectual forem decorrentes de atividades de ensino, pesquisa ou extensão realizadas no âmbito de suas instituições de ensino, os participantes deverão verificar, junto às suas respectivas instituições, se existe alguma Política de Inovação ou outra normativa aplicável.

14. Disposições Gerais

14.1 Os participantes são responsáveis pelas eventuais despesas de conexão de internet e outros recursos que queiram utilizar, fora do oferecido pela competição aos competidores.

14.2 As datas e horários divulgados na programação do evento podem sofrer eventuais alterações, de acordo com questões operacionais, climáticas ou logísticas.

14.2.1 Para garantir que os participantes tenha sempre a informação mais atualizada, recomendamos acompanhar o site oficial do evento (www.pgtechoficial.com.br), onde qualquer mudança será comunicada com antecedência.



14.3 Os organizadores, produtores e assessoria metodológica do PG Challenge não se responsabilizarão pelo transporte, alimentação e hospedagem dos finalistas.

14.4 Os estudantes participantes realizarão toda a jornada da competição — inscrição, acesso aos conteúdos e entrega do projeto — na plataforma exclusiva do PG Tech Challenge 2026.

14.5. Fica instituído o Canal de Suporte do PG Challenge, destinado a garantir orientação, esclarecimento de dúvidas às equipes participantes durante todas as fases da competição, desde a inscrição até a etapa final, através do e-mail pgchallenge@pgtechoficial.com.br

14.6 Os resultados poderão ser contestados em até 2 (dois) dias úteis após a divulgação, mediante solicitação fundamentada enviada ao e-mail oficial da organização: pgchallenge@pgtechoficial.com.br.'

14.6.1 A organização responderá em até 5 (cinco) dias úteis. A decisão após análise da contestação é definitiva.

14.7 Eventuais questões que não estejam previstas neste regulamento serão solucionadas pela Subsecretaria de Assuntos da Juventude.



ANEXO I

TERMO DE CONSENTIMENTO PARA PARTICIPAÇÃO, TRATAMENTO DE DADOS E AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM DE MENORES DE IDADE

Este documento visa registrar a manifestação livre, informada e inequívoca pela qual pelo menos um dos pais ou pelo responsável legal pelo participante do evento/competição, doravante denominado “Responsável”, **autoriza a participação do menor abaixo indicado no PG Challenge 2026 da PG Tech de Praia Grande**, e consente e concorda que a Prefeitura de Praia Grande, através da Subsecretaria de Assuntos da Juventude, faça uso/tratamento dos dados pessoais, imagem e voz do participante do evento/competição, doravante denominado “Participante”, a ser regido pelas seguintes condições:

1. O Responsável concorda com o tratamento dos dados pessoais do Participante para finalidade específica, em conformidade com a Lei nº 13.709/2018 – Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD).

1.1. Ao manifestar sua aceitação para com o presente termo, o Responsável consente e concorda que a Prefeitura de Praia Grande, através da Subsecretária de Assuntos da Juventude, tome decisões referentes ao tratamento dos dados pessoais do Participante, bem como realize o tratamento de tais dados, envolvendo operações como as que se referem a coleta, produção, recepção, classificação, utilização, acesso, reprodução, transmissão, distribuição, processamento, arquivamento, armazenamento, eliminação, avaliação ou controle da informação, modificação, comunicação, transferência, difusão ou extração.



1.2. A Prefeitura de Praia Grande, através da Subsecretária de Assuntos da Juventude fica autorizada a tomar decisões referentes ao tratamento e a realizar o tratamento dos seguintes dados pessoais do Participante: nome, e-mail, perfil profissional, cargo e universidade/escola/instituição/empresa à qual está vinculado.

1.3. A Prefeitura de Praia Grande, através da Subsecretária de Assuntos da Juventude, fica autorizada a compartilhar os dados pessoais do Participante com outros agentes de tratamento de dados, incluindo a Prefeitura de Praia Grande, a produtora do evento HJR, patrocinadores do evento/competição, inclusive para fins de promoção dos produtos dos patrocinadores, observados a Lei nº 13.709/2018.

1.5. A Prefeitura de Praia Grande, através da Subsecretária de Assuntos da Juventude envidará os melhores esforços pela manutenção de medidas de segurança, técnicas e administrativas aptas a proteger os dados pessoais de acessos não autorizados e de situações acidentais ou ilícitas de destruição, perda, alteração, comunicação ou qualquer forma de tratamento inadequado ou ilícito.

1.6. Em conformidade ao art. 48 da Lei nº 13.709/2018, a Prefeitura de Praia Grande, através da Subsecretária de Assuntos da Juventude comunicará ao Responsável e à Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD) a ocorrência de incidente de segurança que possa acarretar risco ou dano relevante ao Participante.

1.7. A Prefeitura de Praia Grande, através da Subsecretária de Assuntos da Juventude, e eventuais patrocinadores poderão manter e tratar os dados pessoais do Participante durante todo o período em que tal tratamento for pertinente. Dados pessoais anonimizados, sem possibilidade de associação ao indivíduo, poderão ser mantidos por período indefinido.

1.8. O Responsável e o Participante poderão exercer os direitos previstos na Lei nº 13.709/2018, via e-mail à Prefeitura de Praia Grande, através da Subsecretária de Assuntos da Juventude, através do endereço eletrônico pgchallenge@pgtechoficial.com.br, a qualquer momento.

2. O Responsável autoriza a Prefeitura de Praia Grande, através da Subsecretária de Assuntos da Juventude a registrar a imagem e/ou som da voz do Participante e autoriza a veiculação da imagem,



voz e depoimentos do Participante em qualquer meio de comunicação, sem quaisquer ônus e restrições.

2.1. O Responsável autoriza, de livre e espontânea vontade, a cessão, pela a Prefeitura de Praia Grande, através da Subsecretária de Assuntos da Juventude, de direitos da veiculação por qualquer meio de comunicação, englobando o emprego de qualquer tecnologia e suporte físico e/ou digital, não recebendo para tanto qualquer tipo de remuneração.

2.2. O Responsável concorda e autoriza que a utilização da imagem e/ou voz do Participante, em qualquer meio de comunicação, poderá ser editada e sobreposta de outros elementos gráficos, com a finalidade de aprimoramento.

2.3. A Prefeitura de Praia Grande, através da Subsecretária de Assuntos da Juventude, não será responsável por qualquer utilização que usuários de seus sites ou redes sociais façam da imagem e/ou som da voz do Participante, incluindo, mas não se limitando ao download, distribuição por e-mail, disponibilização em outros ambientes da Internet, ou a fixação e transmissão em qualquer meio ou suporte.

2.4. A autorização prevista neste item 2 é gratuita, global e definitiva, sem limite territorial ou temporal.

3. O Responsável declara ciência sobre todas as normas contidas no Regulamento do PG Challenge, disponíveis na página da internet: eee.pgtechoficial.com.br

_____ (cidade/estado), _____ de _____ de 2026.

Assinatura: _____ (reconhecida pelo aplicativo GOV)

Nome do Responsável: _____

Nome do Participante: _____



ANEXO II

CONDIÇÕES DE TRATAMENTO DE DADOS PESSOAIS, USO DE IMAGEM E SOM

1. Dados pessoais

1.1. O Participante manifesta sua ciência inequívoca e concordância de que a Prefeitura de Praia Grande, através da Subsecretária de Assuntos da Juventude realizará o tratamento dos seguintes dados pessoais do Participante, em conformidade com a Lei nº 13.709/2018 – Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), com fundamento, especialmente, nos artigos 7º, incisos I, III e IX, da LGPD: nome, e-mail, filiação, cidade, universidade/instituição, status de formação, dados e informações da proposta, imagem e voz gravada em vídeo.

1.2. A finalidade principal do tratamento dos dados mencionados acima tem relação com o cumprimento das ações coordenadas no que se refere às atividades que serão desenvolvidas pelo Participante no âmbito de sua participação no programa.

1.3. A Prefeitura de Praia Grande, através da Subsecretária de Assuntos da Juventude tomara todas as decisões necessárias referentes ao tratamento dos dados pessoais do Participante para o atingimento da finalidade, envolvendo operações incluindo, mas não se limitando a, coleta, produção, recepção, classificação, utilização, acesso, reprodução, transmissão, distribuição, processamento, arquivamento, armazenamento, eliminação, avaliação ou controle da informação, modificação, comunicação, transferência, difusão ou extração.



1.4. A Prefeitura de Praia Grande, através da Subsecretária de Assuntos da Juventude poderá compartilhar os dados pessoais do Participante com outros agentes de tratamento de dados, incluindo instituições e empresas parceiras.

1.5. A Prefeitura de Praia Grande, através da Subsecretária de Assuntos da Juventude tomara medidas de segurança, técnicas e administrativas aptas a proteger os dados pessoais de acessos não autorizados e de situações acidentais ou ilícitas de destruição, perda, alteração, comunicação ou qualquer forma de tratamento inadequado ou ilícito.

1.6. Em conformidade ao art. 48 da Lei nº 13.709, a Prefeitura de Praia Grande, através da Subsecretária de Assuntos da Juventude comunicará ao Participante e à Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD) a ocorrência de incidente de segurança que possa acarretar risco ou dano relevante ao Participante.

1.7. A Prefeitura de Praia Grande, através da Subsecretária de Assuntos da Juventude poderá manter e tratar os dados pessoais do Participante durante todo o período em que os mesmos forem pertinentes ao alcance das finalidades listadas neste termo, e os Patrocinadores poderão manter e tratar tais dados pelo tempo que for pertinente às suas respectivas finalidades legítimas, observados os limites legais. Dados pessoais anonimizados, sem possibilidade de associação ao indivíduo, poderão ser mantidos por período indefinido.



1.8. O Signatário tem direito a obter da Prefeitura de Praia Grande, através da Subsecretária de Assuntos da Juventude, em relação aos dados por elas tratados, a qualquer momento e mediante requisição em canal disponibilizado por estas: confirmação da existência de tratamento; acesso aos dados; correção de dados incompletos, inexatos ou desatualizados; anonimização, bloqueio ou eliminação de dados desnecessários, excessivos ou tratados em desconformidade com o disposto na Lei nº 13.709, informação das entidades públicas e privadas com as quais a Prefeitura de Praia Grande, através da Subsecretária de Assuntos da Juventude realizara uso compartilhado de dados. O meio disponível para esta comunicação é o e-mail pgchallenge@pgtechoficial.com.br

2. Direitos de Imagem e som

2.1. O Participante autoriza a a Prefeitura de Praia Grande, através da Subsecretária de Assuntos da Juventude a registrar sua imagem e/ou som da sua voz e a veicular sua imagem, voz e depoimentos em qualquer meio de comunicação, sem quaisquer ônus e restrições.

2.2. O Participante autoriza, de livre e espontânea vontade, a cessão de direitos da veiculação por qualquer meio de comunicação, englobando o emprego de qualquer tecnologia e suporte físico e/ou digital, não recebendo para tanto qualquer tipo de remuneração.

2.3. O Participante concorda que a utilização de sua imagem e/ou voz, em qualquer meio de comunicação, poderá ser editada



e sobreposta de outros elementos gráficos, com a finalidade de aprimoramento.

2.4. A Prefeitura de Praia Grande, através da Subsecretária de Assuntos da Juventude não serão responsáveis por qualquer utilização que usuários de seus sites ou redes sociais façam da imagem e/ou som da sua voz, incluindo, mas não se limitando ao download,

distribuição por e-mail, disponibilização em outros ambientes da Internet, ou a fixação e transmissão em qualquer meio ou suporte.

2.5. A autorização para registrar, utilizar, divulgar e veicular sua imagem e/ou som da sua voz em qualquer meio de comunicação é gratuita, global e definitiva, sem limite territorial ou temporal.

_____ (cidade/estado), _____ de _____ de 2026.

Assinatura: _____ (reconhecida pelo aplicativo GOV)

Nome do Participante: _____