



EDITAL DE SELEÇÃO E PARTICIPAÇÃO MANAÓS TECH GIRLS 2026/2027

PRONAC 246330

A MANAOS TECH TECNOLOGIA LTDA, inscrita no CNPJ nº 26.451.653/0001-80, torna público o presente edital, que estabelece as normas e os procedimentos para inscrição, seleção e participação na segunda edição do Manaós Tech Girls, projeto cultural e educacional gratuito voltado à formação de meninas e adolescentes em desenvolvimento de jogos digitais.

1. DO PROJETO

O Manaós Tech Girls promove formação gratuita em desenvolvimento de jogos digitais, conectando tecnologia, cultura amazônica, criatividade, protagonismo feminino e soluções para desafios do território. A jornada reúne programação, criação de narrativas, design de personagens, produção audiovisual, pesquisa sobre a Amazônia e desenvolvimento de jogos autorais.

A edição oferecerá 800 vagas de formação, realizará 50 palestras online e gratuitas, promoverá Evento cultural latino-americano, disponibilizará recursos de acessibilidade, apoio à permanência, bolsas integrais para curso de inglês e premiação para 20 jogos desenvolvidos pelas alunas.

2. DAS VAGAS E MODALIDADES

2.1 Formação presencial

- 300 vagas gratuitas para meninas de 7 a 11 anos, estudantes da rede pública de Manaus.
- 20 turmas, com uma aula por semana durante seis meses.
- 20 aulas de 1h30 horas, com carga horária total de 30 horas por turma.
- Atividades presenciais em unidade da Manaós Tech, em Manaus.

2.2 Formação online

- 500 vagas gratuitas para adolescentes de 12 a 17 anos, estudantes da rede pública do Amazonas.
- Carga horária total de 40 horas.
- Atividades realizadas no ambiente virtual: <https://ead.manaostech.com/>

3. DAS INSCRIÇÕES

As inscrições serão gratuitas e ocorrerão de 10 de agosto a 15 de setembro de 2026, por formulário eletrônico divulgado no site oficial do Manaós Tech Girls: <https://girls.manaostech.com>

A candidata deverá escolher, no momento da inscrição, a modalidade correspondente à sua faixa etária:

- 7 a 11 anos: formação presencial em Manaus.
- 12 a 17 anos: formação online.

A inscrição implica ciência e aceitação das normas deste edital. O preenchimento do formulário não garante a seleção, que observará o número de vagas e os critérios previstos neste documento.

4. DOS REQUISITOS DE PARTICIPAÇÃO

- Estar regularmente matriculada na rede pública de ensino, conforme a modalidade escolhida.
- Residir no estado do Amazonas.

Patrocínio



Realização



MINISTÉRIO DA
CULTURA





- Ter idade entre 7 e 11 anos para a modalidade presencial ou entre 12 e 17 anos para a modalidade online.
- Identificar-se como menina ou pessoa do gênero feminino.
- Ter disponibilidade para participar das atividades da formação.
- Fornecer, no formulário de inscrição, as informações solicitadas sobre a candidata e seu responsável legal.

5. DOS CRITÉRIOS DE SELEÇÃO, PRIORIZAÇÃO E DESEMPATE

Quando o número de candidatas aptas superar a quantidade de vagas, os critérios abaixo serão considerados na ordem indicada, sendo a ordem de inscrição o critério de maior prioridade:

1. Ordem de inscrição, considerando a data e o horário de conclusão do formulário.
2. Não ter participado da primeira edição do Manaós Tech Girls. As alunas da primeira edição poderão se inscrever e participar novamente, porém as candidatas que ainda não participaram terão prioridade neste critério.
3. Residir em zonas periféricas, rurais, ribeirinhas ou comunidades indígenas.
4. Pertencer a grupos étnico-raciais sub-representados, incluindo meninas negras, indígenas e quilombolas.
5. Ser beneficiária de programas de transferência de renda.
6. Possuir histórico escolar ou comunitário de interesse por tecnologia, criatividade, jogos ou artes digitais.
7. Participar de projetos sociais ou educacionais voltados à equidade de gênero.

6. DA SELEÇÃO E FORMAÇÃO DAS TURMAS

A seleção das participantes e a formação das turmas ocorrerão de 8 a 25 de outubro de 2026. O resultado será divulgado no site e nas redes sociais oficiais do Manaós Tech Girls.

A organização das turmas observará a modalidade, a faixa etária, o número de vagas e os critérios estabelecidos neste edital.

7. DO CRONOGRAMA OFICIAL

Etapa	Período
Inscrições	10 de agosto a 15 de setembro de 2026
Palestras online ao vivo	17 de agosto a 15 de outubro de 2026
Seleção das participantes e formação das turmas	8 a 25 de outubro de 2026
Formação presencial e online	26 de outubro de 2026 a 30 de abril de 2027
Palestras, encontros, temas e desafios	26 de outubro de 2026 a 30 de abril de 2027
Evento cultural e encerramento formativo	29 de maio de 2027

8. DA FORMAÇÃO E DAS ATIVIDADES

A formação será realizada de 26 de outubro de 2026 a 30 de abril de 2027, nas modalidades presencial e online. As participantes aprenderão desenvolvimento de jogos digitais, programação, criação de narrativas, personagens, cenários, arte, jogabilidade, produção audiovisual e pesquisa sobre temas da Amazônia.

A metodologia valoriza a aprendizagem por projetos e a criação de jogos autorais, relacionados à cultura, à diversidade, aos saberes e aos desafios sociais, ambientais e econômicos da Amazônia.

Patrocínio



Lei Rouanet



cielo



manaós
tech

Realização

MINISTÉRIO DA
CULTURA





8.1 Ciclo de palestras online

O projeto realizará 50 palestras online e gratuitas, destinadas a estudantes, professores e integrantes da comunidade educacional. Cada palestra terá uma hora de duração e poderá abordar trajetórias femininas na tecnologia, mercado de jogos digitais, produção audiovisual, cultura, inovação e possibilidades de formação e atuação profissional a partir da Amazônia.

As palestras online ao vivo ocorrerão de 17 de agosto a 15 de outubro de 2026. Palestras, encontros, temas e desafios vinculados à jornada formativa ocorrerão de 26 de outubro de 2026 a 30 de abril de 2027.

8.2 Da frequência e da perda da vaga

A permanência da participante no projeto está condicionada à participação regular nas atividades previstas para sua modalidade. Poderá acarretar a perda da vaga:

- Mais de três faltas consecutivas.
- Percentual de faltas que resulte em frequência inferior a 75% das atividades previstas.

A frequência será acompanhada pela equipe do Manaós Tech Girls ao longo da formação.

9. DOS BENEFÍCIOS COMPLEMENTARES

9.1 Bolsa integral para curso de inglês

As 200 primeiras alunas com inscrição concluída receberão bolsa de 100% para curso de inglês da EF Corporate Learning durante 12 meses, ofertado em parceria com a CIELO.

O curso de inglês é um benefício complementar e possui regras, plataforma e calendário próprios. As orientações de acesso e ativação serão enviadas pelos canais oficiais do projeto.

9.2 Apoio à permanência

O projeto disponibilizará 30 bolsas de incentivo à permanência para participantes selecionadas e será destinado apenas ao público da formação presencial. As informações necessárias à análise do benefício serão coletadas no formulário de inscrição, e a concessão observará os critérios específicos do projeto.

A manutenção da bolsa estará condicionada à frequência mensal mínima de 75% nas atividades previstas para a participante. O acompanhamento da frequência será realizado mensalmente pela equipe do Manaós Tech Girls.

As participantes contempladas e seus responsáveis legais receberão as orientações sobre o benefício e seu acompanhamento pelos canais oficiais do projeto.

10. DOS EIXOS TEMÁTICOS E DAS PREMIAÇÕES

10.1 Organização temática dos jogos

Ao longo da formação, as participantes desenvolverão jogos digitais relacionados à cultura, aos saberes, às oportunidades e aos desafios da Amazônia. Para orientar a criação dos projetos e a participação nas premiações, os temas serão organizados em três níveis:

- Eixo principal de premiação, que deverá ser escolhido por cada jogo.
- Eixos narrativos e culturais complementares, que poderão ser incorporados ao projeto.
- Diretrizes transversais, que deverão ser observadas por todos os jogos.

Cada jogo deverá ser inscrito em apenas um dos quatro eixos principais. A escolha deverá considerar o tema central, a narrativa, as mecânicas e a proposta apresentada pelo projeto. A aderência ao eixo será considerada na avaliação, juntamente com a qualidade narrativa, artística, técnica e de jogabilidade.

Patrocínio



Realização



MINISTÉRIO DA CULTURA





10.2 Eixos principais de premiação

I. Eixo BTG | Educação Financeira

Destinado a jogos que promovam conhecimentos, reflexões ou soluções relacionadas à organização financeira, ao planejamento, ao consumo consciente, à poupança, ao investimento, à geração de renda e à autonomia econômica.

Os jogos poderão abordar, entre outros, os seguintes temas:

- Planejamento financeiro pessoal e familiar.
- Consumo consciente e definição de prioridades.
- Poupança, metas e tomada de decisão.
- Prevenção ao endividamento e uso responsável do dinheiro.
- Educação financeira para crianças e adolescentes.
- Autonomia econômica de meninas, mulheres e comunidades.
- Gestão financeira de pequenos projetos e negócios.

II. Eixo CIELO | Empreendedorismo de Impacto na Amazônia

Destinado a jogos que apresentem ideias, negócios ou soluções capazes de gerar renda e oportunidades enquanto produzem benefícios sociais, culturais ou ambientais para a Amazônia.

Os jogos poderão abordar, entre outros, os seguintes temas:

- Negócios de impacto e empreendedorismo comunitário.
- Economia criativa e bioeconomia amazônica.
- Valorização de empreendedores, produtores e cadeias locais.
- Comércio, meios de pagamento e inclusão digital.
- Geração de trabalho e renda no território.
- Soluções desenvolvidas por jovens e mulheres.
- Produtos e serviços que valorizem recursos, saberes e culturas da Amazônia.

III. Eixo Whirlpool | Culinária e Saberes Alimentares da Amazônia

Destinado a jogos que valorizem ingredientes, receitas, conhecimentos tradicionais e práticas relacionadas à alimentação amazônica, conectando cultura, criatividade, saúde, sustentabilidade e inovação.

Os jogos poderão abordar, entre outros, os seguintes temas:

- Ingredientes típicos e biodiversidade alimentar da Amazônia.
- Receitas, técnicas e modos de preparo tradicionais.
- Saberes culinários transmitidos entre gerações.
- Alimentação saudável e segurança alimentar.
- Combate ao desperdício e aproveitamento integral dos alimentos.
- Produção sustentável de alimentos.
- Inovação aplicada à culinária amazônica.

IV. Eixo BEMOL | Empreendedorismo e Desenvolvimento na Amazônia

Destinado a jogos que apresentem soluções de negócio, comércio, logística, serviços ou modelos de empreendedorismo capazes de gerar oportunidades e melhorar a vida das pessoas na Amazônia, bem como soluções tecnológicas, ambientais e sociais relacionadas aos desafios da região.

Os jogos poderão abordar, entre outros, os seguintes temas:

- Empreendedorismo, comércio, logística e serviços.
- Mobilidade, conectividade e inclusão digital.
- Educação, saúde e qualidade de vida.
- Sustentabilidade e bioeconomia.
- Cidadania, empregabilidade e fortalecimento social.
- Tecnologia e criatividade aplicadas à solução de desafios da Amazônia.

Patrocínio



manaos
tech

Realização

MINISTÉRIO DA
CULTURA





10.3 Eixos narrativos e culturais complementares

Independentemente do eixo principal escolhido, os jogos poderão incorporar um ou mais eixos narrativos e culturais complementares. Esses elementos poderão contribuir para a pesquisa, a narrativa, a ambientação, os personagens, a trilha sonora, os cenários e a identidade cultural dos projetos.

I. Patrimônio, História e Imaginário Amazônico

História dos territórios, memória oral, patrimônio material e imaterial, lendas, mitos, personagens e conhecimentos transmitidos entre gerações.

II. Expressões Culturais e Diversidade Amazônica

Musicalidade, festas, artes, literatura, dança, artesanato, identidades e modos de vida urbanos, rurais, indígenas, ribeirinhos e de outras comunidades.

III. Conexões e Multiculturalidade Latino-Americana

Semelhanças e diferenças entre culturas, territórios e desafios da América Latina, promovendo cooperação, respeito e Encontro entre jovens criadoras.

10.4 Diretrizes transversais

Todos os jogos deverão observar as seguintes diretrizes:

- Protagonismo feminino: representar meninas e mulheres como criadoras, pesquisadoras, programadoras, artistas, empreendedoras, lideranças e agentes de transformação.
- Tecnologia conectada ao território: estimular a observação, a pesquisa e a compreensão das realidades locais, utilizando a tecnologia para comunicar histórias e propor soluções.
- Diversidade, inclusão e respeito: valorizar diferentes povos, culturas, identidades e modos de vida, evitando estereótipos, discriminação e generalizações sobre a Amazônia.
- Tecnologia com propósito: relacionar o aprendizado técnico à criatividade, à consciência crítica, à responsabilidade social e ao compromisso com o futuro da região.

10.5 Premiações

Serão premiados 20 jogos ou projetos distintos. Cada projeto vencedor receberá R\$ 500,00, totalizando R\$ 10.000,00 em premiações. Cada jogo poderá receber somente um prêmio.

As premiações serão distribuídas da seguinte forma:

- 12 premiações vinculadas aos quatro eixos principais, sendo três categorias em cada eixo.
 - Oito premiações transversais, abertas aos jogos inscritos em qualquer um dos quatro eixos.
- Caso um jogo obtenha a melhor avaliação em mais de uma categoria, receberá apenas uma delas. A outra categoria será destinada ao próximo projeto elegível, conforme os critérios do regulamento.

10.6 Categorias de premiação vinculadas aos eixos principais

Eixo BTG

1. Prêmio BTG de Educação Financeira: reconhece o jogo que melhor transforme conceitos financeiros em uma experiência educativa, clara e envolvente.
2. Destaque BTG em Planejamento e Consumo Consciente: reconhece o jogo que trabalhe organização financeira, definição de objetivos, escolhas de consumo e uso responsável do dinheiro.
3. Destaque BTG em Autonomia Econômica: reconhece o jogo que estimule geração de renda, independência financeira e autonomia de meninas, mulheres, famílias ou comunidades.

Eixo CIELO

4. Prêmio CIELO de Empreendedorismo de Impacto: reconhece o jogo que melhor apresente uma solução empreendedora para um desafio relevante da Amazônia.

Patrocínio



Realização



MINISTÉRIO DA CULTURA





5. Destaque CIELO em Inovação e Economia Criativa: reconhece o jogo que explore produtos, serviços, tecnologias ou modelos de negócio criativos conectados ao território.
6. Destaque CIELO em Geração de Renda e Desenvolvimento Local: reconhece o jogo que valorize empreendedores, produtores, comunidades e oportunidades econômicas locais.

Eixo Whirlpool

7. Prêmio Whirlpool de Culinária Amazônica: reconhece o jogo que melhor valorize ingredientes, receitas, tradições e conhecimentos alimentares da Amazônia.
8. Destaque Whirlpool em Sustentabilidade Alimentar: reconhece o jogo que aborde desperdício, aproveitamento integral, alimentação saudável, produção sustentável ou segurança alimentar.
9. Destaque Whirlpool em Memória e Saberes Culinários: reconhece o jogo que valorize receitas familiares, modos de preparo e conhecimentos transmitidos entre gerações.

Eixo BEMOL

10. Prêmio Bemol de Empreendedorismo Amazônico: reconhece jogos que apresentem soluções de negócio, comércio, logística, serviços ou modelos de empreendedorismo capazes de gerar oportunidades e melhorar a vida das pessoas na Amazônia.
11. Destaque BEMOL em Soluções Ambientais: reconhece jogos que utilizem tecnologia e criatividade para resolver desafios reais da região, incluindo sustentabilidade e bioeconomia.
12. Destaque BEMOL em Transformação Social: reconhece jogos voltados ao desenvolvimento das pessoas e das comunidades, abordando educação, inclusão, cidadania, empregabilidade, qualidade de vida e fortalecimento social.

10.7 Categorias transversais Manaós Tech Girls

As oito categorias transversais poderão reconhecer jogos inscritos em qualquer um dos quatro eixos principais. Cada categoria premiará um projeto diferente com R\$ 500,00.

13. Melhor Narrativa Amazônica: reconhece a utilização de histórias, personagens, territórios, memórias, lendas ou elementos do imaginário amazônico com pesquisa e coerência.
14. Melhor Direção de Arte: reconhece a qualidade e a unidade visual de personagens, cenários, interface, animações e identidade gráfica.
15. Melhor Jogabilidade: reconhece mecânicas claras, controles funcionais, equilíbrio de dificuldade e experiência envolvente.
16. Melhor Inovação Tecnológica: reconhece a criatividade no uso de programação, recursos digitais, mecânicas ou soluções técnicas.
17. Melhor Trilha Sonora e Expressão Cultural: reconhece o uso criativo de música, sons, ritmos, vozes e expressões culturais regionais.
18. Melhor Representação da Diversidade: reconhece a representação respeitosa de diferentes culturas, identidades, povos e modos de vida.
19. Prêmio Protagonismo Feminino: reconhece a representação de meninas e mulheres como criadoras, lideranças, pesquisadoras, empreendedoras ou agentes de transformação.
20. Prêmio Escolha do Público: reconhece o jogo mais votado pelo público entre os projetos elegíveis que ainda não tenham recebido outra premiação.

10.8 Regras essenciais das premiações

- Todos os 20 prêmios possuem o mesmo valor de R\$ 500,00. Não haverá primeiro, segundo ou terceiro lugar geral.
- Cada jogo poderá receber somente uma premiação.
- Cada jogo deverá concorrer em um único eixo principal e poderá ser considerado nas categorias transversais.
- Se um jogo obtiver a melhor avaliação em mais de uma categoria, receberá apenas uma delas. A outra categoria será destinada ao próximo projeto elegível.
- Na Escolha do Público, se o jogo mais votado já tiver recebido outra premiação, o reconhecimento será destinado ao próximo jogo mais votado que ainda esteja elegível.

Patrocínio



manaós
tech

Realização

MINISTÉRIO DA
CULTURA





- A forma de submissão, a composição das equipes, os critérios de avaliação, a composição da comissão avaliadora, a votação pública, a documentação e a forma de pagamento serão detalhadas em regulamento específico.

11. DO EVENTO CULTURAL E DO ENCERRAMENTO FORMATIVO

O evento de Evento cultural latino-americano e o encerramento formativo ocorrerão em 29 de maio de 2027. A atividade será gratuita e promoverá a aproximação das alunas com desenvolvedoras, equipes e profissionais de jogos digitais de países da América Latina, com apresentações de jogos, debates e troca de experiências.

12. DA CULTURA, DA PESQUISA E DA REPRESENTAÇÃO RESPONSÁVEL

A cultura amazônica deverá ser tratada como fonte de pesquisa, identidade, narrativa e reflexão, e não apenas como elemento decorativo. Na criação dos jogos, as participantes deverão:

- Reconhecer a pluralidade da Amazônia e evitar apresentá-la como território único ou homogêneo.
- Diferenciar lendas, ficção, memória, história e culturas vivas de povos e comunidades.
- Evitar estereótipos sobre povos indígenas, ribeirinhos, comunidades tradicionais, populações urbanas e outros grupos.
- Pesquisar nomes, símbolos, narrativas, músicas, imagens e contextos antes de utilizá-los.
- Citar fontes e respeitar direitos autorais, conhecimentos tradicionais e autorizações aplicáveis.

13. DA ACESSIBILIDADE

O projeto prevê recursos de acessibilidade física, visual, auditiva, digital e pedagógica, conforme a aplicação e a confirmação de cada atividade:

- Espaços presenciais com rampas de acesso e banheiros adaptados.
- Monitoria especializada, descrição oral de elementos visuais e apoio no uso das ferramentas.
- Legendas descritivas nas videoaulas, intérprete de Libras e legendagem de gravações publicadas.
- Monitoria e acompanhamento para participantes que necessitem de apoio adicional.
- Contraste adequado, textos alternativos, links descritivos, documentos legíveis e orientação clara de navegação.
- Canal de atendimento para dúvidas, solicitação de recursos e apoio durante inscrições e participação.

Solicitações relacionadas à acessibilidade poderão ser indicadas durante a inscrição.

14. DA CERTIFICAÇÃO

Receberão certificado as participantes com frequência mínima de 75% e entrega dos desafios práticos.

15. DO TRATAMENTO DE DADOS PESSOAIS

15.1 A Manaós Tech poderá tratar os dados pessoais coletados no processo seletivo, incluindo nome, idade, gênero, raça ou etnia, cidade, escolaridade, e-mail, telefone e demais informações fornecidas no formulário de inscrição, referentes às candidatas e aos responsáveis legais, para as finalidades previstas neste edital, em conformidade com a Lei nº 13.709/2018, Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais.

15.2 Os dados cadastrais e sensíveis poderão ser tratados para inscrição, seleção, acompanhamento e avaliação do projeto, observadas as bases legais aplicáveis.

15.3 Os dados de contato poderão ser utilizados para comunicações institucionais relacionadas ao Manaós Tech Girls, observadas as bases legais aplicáveis e, quando necessário, o consentimento do titular ou responsável legal.

Patrocínio



Realização





15.4 Dados sensíveis, incluindo gênero e raça ou etnia, serão utilizados para as finalidades de seleção, promoção de ações afirmativas, diversidade, monitoramento e avaliação do projeto, observadas as condições informadas no formulário de inscrição e a legislação aplicável.

15.5 Os dados pessoais poderão ser utilizados de forma anonimizada para monitoramento, avaliação de impacto e prestação de contas do projeto.

15.6 Os titulares ou responsáveis legais poderão solicitar acesso, correção ou exclusão de dados e exercer os demais direitos previstos na legislação por meio do e-mail manaostechgirls@gmail.com.

16. DO USO DE IMAGEM, VOZ E PRODUÇÕES

A inscrição e a participação no Manaós Tech Girls implicam a autorização expressa, gratuita e por prazo indeterminado, concedida pela participante e por seu responsável legal, para a captação, utilização, reprodução e divulgação de sua imagem, voz, nome, depoimentos e registros realizados durante as atividades do projeto.

A autorização abrange fotografias, vídeos, gravações de áudio, transmissões, entrevistas, apresentações, registros das aulas, eventos, palestras, Evento cultural, premiações e demais atividades relacionadas ao projeto. Esses conteúdos poderão ser utilizados nos canais oficiais do Manaós Tech Girls e da Manaós Tech, em redes sociais, sites, materiais institucionais, educativos, culturais, jornalísticos, relatórios, apresentações, ações de divulgação e documentos de monitoramento e prestação de contas.

A utilização desses registros será realizada exclusivamente para finalidades relacionadas à execução, divulgação, memória, avaliação e comprovação das atividades do projeto, respeitando a dignidade, a integridade e a proteção das crianças e adolescentes participantes.

A participante e seu responsável legal declaram estar cientes de que essa autorização não gera direito a pagamento, remuneração, indenização ou qualquer outra compensação financeira.

Os jogos e demais produções desenvolvidas pelas participantes poderão ser registrados, apresentados e divulgados no âmbito do projeto, com a identificação de suas autoras. As participantes deverão utilizar apenas imagens, músicas, fontes, personagens, códigos e outros recursos próprios ou devidamente autorizados, respeitando os direitos autorais e as respectivas licenças de uso.

17. HORÁRIOS DAS TURMAS PRESENCIAIS

As atividades presenciais serão realizadas às segundas, quartas e sextas-feiras, conforme a distribuição de turmas e horários indicada abaixo:

Dia da semana	Horário	Turmas
Segunda-feira	09h30 às 11h	Turmas 1A e 1B
Segunda-feira	13h30 às 15h	Turmas 2A e 2B
Segunda-feira	15h30 às 17h	Turmas 3A e 3B
Quarta-feira	8h às 9h30	Turmas 4A e 4B
Quarta-feira	10h às 11h30	Turmas 5A e 5B
Quarta-feira	13h30 às 15h	Turmas 6A e 6B
Quarta-feira	15h30 às 17h	Turmas 7A e 7B

Patrocínio



Realização



MINISTÉRIO DA CULTURA





Sexta-feira	09h30 às 11h	Turmas 8A e 8B
Sexta-feira	13h30 às 15h	Turmas 9A e 9B
Sexta-feira	15h30 às 17h	Turmas 10A e 10B

Cada participante da modalidade presencial será vinculada a uma única turma, com dia e horário fixos durante a formação. A turma atribuída será informada após a conclusão do processo de seleção e formação das turmas.

18. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

A inscrição implica a aceitação das normas deste edital.

Os casos omissos serão analisados pela coordenação do Manaós Tech Girls.

As informações oficiais do projeto serão divulgadas no site <https://girls.manaostech.com>, no perfil @manaostechgirls e pelo e-mail manaostechgirls@gmail.com.

MANAOS TECH TECNOLOGIA LTDA

Sócio Administrador

Patrocínio



Realização



MINISTÉRIO DA CULTURA

