REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL
MINISTÉRIO DAS COMUNICAÇÕES

EDITAL Nº 11/2014/SEI-MC

REGULAMENTO DE CONCURSO DE SELEÇÃO DE PROJETOS DE APLICATIVOS E JOGOS SÉRIOS DE INTERESSE PÚBLICO – ***INOVApps***

O Ministério das Comunicações torna público o lançamento do presente Regulamento de Concurso e convida interessados de todo o território nacional a participarem dessa Chamada Pública, em conformidade com a Lei nº 8.666/93, Lei nº 11.196, de 21 de novembro de 2005, Decreto nº 7.981, de 8 de abril de 2013, Portaria MC nº 87, de 10 de abril de 2013, alterada pela Portaria nº 222, de 25 de julho de 2013, e Portaria STE nº 02, de 26 de agosto de 2013.

1. INTRODUÇÃO

1.1. O Concurso *INOVApps* é uma das ações da Política Nacional para Conteúdos Digitais Criativos e tem como objetivo apoiar, por meio da concessão de recursos na modalidade premiação, o desenvolvimento de aplicativos e jogos sérios de interesse público para dispositivos móveis e TVs digitais conectadas.

2. OBJETIVO

2.1. Apoiar por meio da concessão de recursos na modalidade premiação o desenvolvimento, por pessoas físicas e empresas brasileiras, de aplicativos e jogos sérios de interesse público para dispositivos móveis e TVs digitais conectadas.

2.2. O Concurso *INOVApps* fomentará a produção e promoção nacional de 25 aplicativos e 25 jogos sérios de interesse público para dispositivos móveis e TVs digitais conectadas.

2.3. **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Fomentar nacionalmente a produção e promoção de novos aplicativos e jogos eletrônicos;
- Difundir o uso e o desenvolvimento de software livre e de código aberto, como um novo modelo de negócios;
- Fortalecer as políticas públicas do governo federal de incentivo a conteúdos digitais criativos;
- Promover e elevar a qualidade da produção científica e tecnológica relacionadas com aplicativos e jogos digitais voltados para cenários pedagógicos;
- Potencializar a criação de novas empresas de aplicativos e de jogos eletrônicos no Brasil.

3. ENQUADRAMENTO DAS PROPOSTAS

3.1. As propostas devem ser enquadradas em uma das seguintes categorias:
   i. Aplicativos
   ii. Jogos sérios

3.2. Em cada categoria, as propostas de projetos submetidas devem estar enquadradas em um dos seguintes temas:
   a) Direitos e defesa do consumidor;
   b) Educação / Ensino;
   c) Saúde;
   d) Mobilidade Urbana;
   e) Segurança Pública;
   f) Turismo e Grandes Eventos;
   g) Gestão colaborativa de utilidade pública;
   h) Tratamento de indicadores de políticas públicas (dados abertos);
   i) Difusão de campanhas de utilidade pública.

4. ELEGIBILIDADE DOS PROPONENTES

4.1. Estão habilitadas a participar do concurso na categoria voltada a PESSOAS FÍSICAS, pessoas físicas (autores ou desenvolvedores) com no mínimo 18 anos de idade, e brasileiro nato, ou naturalizado há mais de 10 (dez) anos.

4.2. Estão habilitadas a participar do concurso na categoria voltada a EMPRESAS ESTRUTURADAS, pessoas jurídicas estabelecidas no Brasil enquadradas como microempreendedores individuais, micro, pequenas e médias empresas.

4.3. No caso de pessoa jurídica, o enquadramento do proponente deve estar de acordo com a Lei Complementar nº 123, de 14 de dezembro de 2006 e suas alterações (Lei Geral das Micro e Pequenas Empresas).

4.4. Cada proponente poderá submeter no máximo duas propostas, sendo uma proposta para cada categoria (aplicativos *e* jogos sérios) ou duas propostas para uma mesma categoria (aplicativos *ou* jogos sérios). Caso duas propostas sejam submetidas dentro de uma mesma categoria (ex: dois jogos), estas devem contemplar temas diferentes. Porém, no caso de submissões para categorias diferentes, estas poderão ou não contemplar o mesmo tema.

4.5. Na hipótese de envio de mais de duas propostas pelo mesmo proponente, serão levadas em conta para análise apenas as duas últimas propostas recebidas.

4.6. Não serão admitidas submissões de proponentes diretamente ligados a membros da Comissão de Seleção e/ou do Ministério das Comunicações, podendo a inscrição, caso ocorra, ser impugnada em qualquer fase do concurso. Entende-se por diretamente ligados, aquelas pessoas que mantiverem vínculos familiares e correlativos até o terceiro grau, bem como vínculos empregatícios e/ou contratuais vigentes. Quaisquer empresas brasileiras estão autorizadas a participar do concurso, desde que não possua vínculos contratuais e/ou empregatícios vigentes com membros da Comissão de Seleção, nem que infrinja as restrições previstas neste item do presente Regulamento.

5. DEFINIÇÕES

5.1. Para fins do presente Edital, são utilizadas as seguintes definições:

5.1.1 Conforme o Art. 3º, da Lei Complementar nº 123, de 14 de dezembro de 2006 e suas alterações, consideram-se MICROEMPRESAS ou EMPRESAS DE PEQUENO PORTE a sociedade empresária, a sociedade simples, a empresa individual de responsabilidade limitada e o empresário a que se refere o art. 966 da Lei no 10.406, de 10 de janeiro de 2002 (Código Civil), devidamente registrados no Registro de Empresas Mercantis ou no Registro Civil de Pessoas Jurídicas, conforme o caso, desde que:

5.1.1.1 MICROEMPRESA: pessoa jurídica que tenha auferido, no ano-calendário anterior à data da proposta de financiamento, uma receita bruta inferior ou igual a R$ 360.000,00 (trezentos e sessenta mil reais);

5.1.1.2 EMPRESA DE PEQUENO PORTE: pessoa jurídica que tenha auferido, no ano- calendário anterior à data da proposta de financiamento, uma receita bruta superior a R$ 360.000,00 (trezentos e sessenta mil reais) e igual ou inferior a R$ 3.600.000,00 (três milhões e seiscentos mil reais).

5.1.1.3 EMPRESA DE MÉDIO PORTE: pessoa jurídica que tenha auferido, no ano-calendário anterior à data da proposta de financiamento, uma receita bruta superior a R$ 3.600.000,00 (três milhões e seiscentos mil reais) e igual ou inferior a R$ 6.000.000,00 (seis milhões de reais).

5.1.2 MICROEMPREENDEDOR INDIVIDUAL: empresário que exerce profissionalmente atividade econômica organizada para a produção ou a circulação de bens ou de serviços.

5.1.3 EMPRESA BRASILEIRA: empresa constituída sob as leis brasileiras e que tenha sua sede e administração no país.

5.1.4 PROJETO INÉDITO E ORIGINAL: o Concurso *INOVApps* entende por PROJETO INÉDITO E ORIGINAL aquele que partiu de proposta criativa originalmente concebida pelo próprio autor e que ainda não tenha sido submetido em qualquer outro concurso/edital de produção, e/ou cuja produção não tenha sido iniciada.

5.1.5 DIREITO AUTORAL: conjunto de prerrogativas conferidas por lei à pessoa física ou jurídica criadora da obra intelectual, para que ela possa gozar dos benefícios morais e patrimoniais resultantes da exploração de suas criações. O direito autoral está regulamentado pela Lei de Direitos Autorais (Lei 9.610/98) e protege as relações entre o criador e quem utiliza suas criações artísticas, literárias ou científicas.

5.1.6 JOGOS SÉRIOS: também conhecido como "*serious games*", entende-se como aqueles jogos que, desenvolvidos a partir dos processos usuais de game design, têm como objetivo principal a transmissão de conteúdos de cunho educacional e informativo visando a aplicação em contextos externos ao jogo.

6 OBJETO

6.1 Os projetos de aplicativos e jogos sérios de interesse público para dispositivos móveis (*smartphones* e *tablets*) e TVs digitais conectadas submetidos a esta seleção devem ser compatíveis com, no mínimo, uma das seguintes plataformas:

- Android;
- Blackberry;
- iOS;
- Linguagem HTML5;
- *Middleware* Ginga[1];
- Windows Phone.

6.2 Os projetos de aplicativos e jogos sérios selecionados terão obrigatoriamente de ser concluídos num prazo máximo de 120 (cento e vinte) dias, contados a partir da data de depósito da primeira parcela dos recursos financeiros de produção (premiação).

6.3 Os recursos de produção obedecerão ao seguinte parcelamento:

- 1ª parcela: 20 (vinte)% do valor total do prêmio após a divulgação do resultado final do concurso e assinatura do Termo de Compromisso.
- 2ª parcela: 30 (trinta)% do valor total do prêmio após o envio do primeiro entregável (conforme item 6.4.1) e respectiva aprovação por parte do Comitê Técnico.
- 3ª parcela: 50 (cinquenta)% do valor total do prêmio após o envio do jogo ou aplicativo completamente finalizado (conforme item 6.4.2) e respectiva aprovação por parte do Comitê Técnico.

6.4 O pagamento da segunda e da terceira parcelas do prêmio está condicionado, respectivamente, ao envio do primeiro e do segundo entregável e à aprovação destes pelo Comitê Técnico deste edital.

6.4.1 **Primeiro entregável:**

6.4.1.1 O primeiro entregável engloba os seguintes itens que deverão ser rigorosamente cumpridos e serão objeto de avaliação por parte do Comitê Técnico para liberação e pagamento da segunda parcela do prêmio:

a) Versão executável com a implementação de, no mínimo, 50% do jogo ou aplicativo proposto. A descrição detalhada das funcionalidades implementadas que compõe este percentual deverá estar claramente apresentada na proposta submetida e contemplada no jogo ou aplicativo.

b) Relatório Técnico do Aplicativo (para a categoria aplicativo) ou Documento de Game Design - DGD (para a categoria jogo) relativo ao primeiro entregável.

6.4.1.2 O prazo para envio do primeiro entregável está indicado no Cronograma (item 9).

[1] Conforme norma ABNT NBR 15606

6.4.1.3 Caso os 50% do projeto não tenham sido entregues, o projeto é desclassificado, não fazendo jus ao recebimento das parcelas restantes do prêmio.

6.4.2 **Segundo entregável:**

6.4.2.1 O segundo entregável engloba os seguintes itens que deverão ser rigorosamente cumpridos e serão objeto de avaliação por parte do Comitê Técnico para liberação e pagamento da terceira parcela do prêmio:

a) Versão executável com a implementação de 100% do jogo ou aplicativo proposto.

b) Todos os arquivos que compreendem o código fonte, devidamente documentados, bem como arquivos contendo as imagens e áudio do jogo ou aplicativo.

c) A versão final do Relatório Técnico do Aplicativo (para a categoria aplicativo) ou DGD – Documento de Game Design (para a categoria jogo).

d) Versão atualizada do documento que descreve todas as ferramentas, plug-ins e dependências usados no desenvolvimento do jogo ou aplicativo.

6.4.2.2 O prazo para envio do primeiro entregável está indicado no Cronograma (item 9).

6.4.2.3 A versão integralmente implementada da proposta premiada, ou seja, o segundo entregável, deverá ser licenciada pelo proponente ao Ministério das Comunicações. O proponente tem permissão para produzir e comercializar novas versões e extensões do produto, sendo que o Ministério das Comunicações detém o direito sobre as atualizações da versão gratuita por um período de dois anos após a entrega e aprovação do segundo entregável da proposta premiada.

7 REQUISITOS DA PROPOSTA

7.1 O atendimento dos itens abaixo é considerado imprescindível para o exame da proposta. A ausência ou insuficiência de informações sobre quaisquer deles resultará em não habilitação da proposta.

7.2 QUANTO À EQUIPE TÉCNICA

7.2.1 Cada proposta deve ter um coordenador.

7.2.2 No caso de pessoa física, o coordenador será o proponente.

7.2.3 No caso de pessoa jurídica, o coordenador do projeto e os profissionais responsáveis pela sua condução na empresa devem ter vínculo direto com a empresa proponente (sócios ou empregados).

7.2.4 Além do coordenador, a Equipe Técnica prevista para a execução do projeto deve estar detalhada na proposta indicando o perfil de cada profissional, o número de pessoas e as atividades que serão realizadas por aquele(s) profissional(is). Exceto para o coordenador, não é necessário enviar o(s) nome(s) do(s) profissional(is) na proposta.

7.3 QUANTO À PROPOSTA E AO PROJETO

7.3.1 Estão aptos a participar deste concurso propostas de jogos e aplicativos que ainda não tenham sido lançados no mercado, não tenham sido publicados e que ainda não tenham participado de outras competições no Brasil ou no Exterior.

7.3.2 Jogos e aplicativos devem ter classificação indicativa livre conforme Portaria nº 368, de 11 de fevereiro de 2014, do Ministério da Justiça.

7.3.3 A proposta deve conter os seguintes itens, de forma a permitir que seja adequadamente analisada:

a) Projeto[2]: apresentar projeto de desenvolvimento de aplicativo ou jogo eletrônico sério para dispositivos móveis ou TVs digitais conectadas, em consonância com o objetivo deste Edital, que descreva:
    1. DGD (Documento de *Game Design*): as propostas na categoria de jogos deverão apresentar o DGD do jogo proposto, seguindo obrigatoriamente o modelo no Anexo 01.
    2. RTA (Relatório Técnico do Aplicativo): as propostas na categoria de aplicativos deverão apresentar o RTA do aplicativo proposto, seguindo obrigatoriamente o modelo no Anexo 02.
    3. a metodologia de execução, cronograma e acompanhamento do desenvolvimento do projeto;
    4. as funcionalidades que compõe cada um dos dois entregáveis, consistindo o primeiro de 50 (cinquenta) % do aplicativo ou jogo proposto e o segundo de 100 (cem)% do aplicativo ou jogo proposto;
    5. a justificativa de aderência da proposta ao tema escolhido;
    6. a equipe técnica prevista conforme descrito no item 7.2.4;
    7. todas as ferramentas, plug-ins e dependências usados no desenvolvimento do jogo ou aplicativo; este documento deverá ser atualizado na submissão do último entregável.

b) Documentos[3]: vide Anexo 03.

c) Video (opcional): para fins de seleção, é recomendável que as propostas incluam um vídeo com a apresentação de um protótipo do jogo ou aplicativo com até 5 minutos de duração, em um formato padrão (WMV, MOV, AVI, MPEG-2, MPEG-4 ou H.264/AVC).

7.4 Os itens 7.2.3 e 7.3.1 deverão ser comprovados por meio de declaração da empresa e do proponente, respectivamente.

---

[2] Toda a documentação (arquivos) que compõe o Projeto deve estar compactada em um único arquivo para *upload* no link correspondente ("Projeto") no momento da submissão.

[3] Todos os documentos do Anexo 03 deverão ser digitalizados e compactados em um único arquivo para *upload* no link correspondente ("Documentos (Anexo 03)") no momento da submissão.

8 PRÊMIO

8.1 O Concurso premiará 25 (vinte e cinco) PROJETOS INÉDITOS E ORIGINAIS de aplicativos de interesse público para dispositivos móveis e TVs digitais conectadas, apresentados por pessoas físicas ou pessoas jurídicas com um prêmio no valor de R$ 80.000,00 (oitenta mil reais).

8.2 O Concurso premiará 25 (vinte e cinco) PROJETOS INÉDITOS E ORIGINAIS de jogos sérios de interesse público para dispositivos móveis e TVs digitais conectadas, apresentados por pessoas físicas e pessoas jurídicas com um prêmio no valor de R$ 100.000,00 (cem mil reais).

9 CRONOGRAMA

9.1 **QUADRO I** - Cronograma das Etapas de Divulgação, Inscrição e Seleção do Edital:

Fase	Data*
Publicação do edital	05/08
Inscrições	Até 19/09
Verificação Habilitação	Até 26/09
Publicação do resultado preliminar da habilitação	30/09
Prazo de recursos da fase preliminar de habilitação	Até 06/10
Análise dos recursos da fase preliminar de habilitação	Até 09/10
Publicação do resultado final da fase de habilitação	10/10
Avaliação e Seleção	Até 27/10
Publicação do resultado preliminar da classificação	28/10
Prazo de recursos da fase preliminar de classificação	Até 03/11
Análise dos recursos da fase preliminar de classificação	Até 10/11
Homologação do resultado final do concurso	14/11

(*) As datas podem ser alteradas pelo Ministério das Comunicações. Quaisquer modificações serão comunicadas por meio de informe divulgado no sitio do Ministério na internet.

9.2 **QUADRO II** - Cronograma das Etapas de Acompanhamento, entregáveis e pagamento da premiação das propostas selecionadas:

Fase	Data*
Assinatura do Termo de Compromisso	Até 10/12
Pagamento da primeira parcela do prêmio (20% do valor total)	Até 17/12

Submissão do primeiro entregável (item 6.4.1)	Até 02/03
Divulgação da avaliação do primeiro entregável pelo Comitê Técnico	Até 17/03
Pagamento da segunda parcela do prêmio (30% do valor total)	Até 31/03
Submissão do segundo entregável (item 6.4.2)	Até 17/04
Divulgação da avaliação do segundo entregável pelo Comitê Técnico	Até 18/05
Pagamento da terceira parcela do prêmio (50% do valor total)	Até 01/06

(*) As datas podem ser alteradas pelo Ministério das Comunicações. Quaisquer modificações serão comunicadas por meio de informe divulgado no sitio do Ministério na internet.

10 PROCEDIMENTOS

10.1 APRESENTAÇÃO DAS PROPOSTAS

10.1.1 Para submeter uma proposta, o proponente deve acessar a página do Ministério das Comunicações (**http://www.comunicacoes.gov.br/concurso-inovapps**), fazer o *download* do formulário de submissão de propostas e acessar o sistema de submissões através de um *link* na página, anexando os documentos listados no Anexo 03.

10.1.2 A proposta deve ser apresentada em conformidade com este Edital, em especial atendendo aos requisitos previstos no item 7.

10.1.3 As propostas devem ser submetidas até 23h 59min da data limite estabelecida no item 9, Quadro I (Cronograma) deste Edital.

10.1.4 O Ministério das Comunicações não se responsabiliza por eventuais problemas de interrupção e/ou falha técnica durante a submissão online das propostas.

10.2 ADMISSÃO, ANÁLISE E JULGAMENTO

10.2.1 As avaliações serão realizadas por um Comitê Técnico e homologadas por um Comitê Gestor. O Comitê Técnico será composto por especialistas de notório saber nos temas deste edital e o Comitê Gestor por representantes do Ministério das Comunicações e do Centro de Apoio ao Desenvolvimento Tecnológico – CDT/UnB. Ambos Comitês serão indicados pelo Ministério das Comunicações.

10.2.2 Não poderá participar como membro do Comitê Técnico ou Gestor, indivíduo que:

a) Participar, direta ou indiretamente, de qualquer proposta submetida a este Edital;

b) Possa auferir vantagens pessoais diretas ou indiretas na aprovação de

qualquer proposta submetida a este Edital;

c) Tenha seu cônjuge, companheiro ou parente, consanguíneo ou afim, em linha reta, ou na colateral até o terceiro grau, participando de qualquer proposta submetida a este Edital;

d) Esteja envolvido em litígio judicial ou administrativo com qualquer participante das propostas submetidas a este Edital, bem como os seus respectivos cônjuges ou companheiros.

10.2.3 **ETAPA I – HABILITAÇÃO**

10.2.3.1 Consiste no enquadramento e na pré-análise das propostas apresentadas e dos requisitos do proponente avaliados pelo Comitê Técnico. Será verificado o atendimento aos requisitos do Edital e efetuada a análise quanto à adequação da proposta ao tema escolhido e da documentação obrigatória.

10.2.3.2 Ao fim desta etapa, será divulgado o resultado preliminar da habilitação, onde serão indicados os projetos habilitados e os não habilitados. Para cada proposta não habilitada, serão expostas as condições não atendidas e justificada a sua não habilitação.

10.2.4 **ETAPA II – RECURSOS À LISTA DE PROPOSTAS NÃO HABILITADAS, JULGAMENTO DE RECURSOS E DIVULGAÇÃO DA LISTA FINAL DE PROJETOS HABILITADOS**

10.2.4.1 Será aberto período (conforme Cronograma – item 9), contado a partir da divulgação dos resultados preliminares da análise de enquadramento, para envio de recursos à não habilitação. Os recursos recebidos serão analisados e julgados pelo Comitê Técnico. Serão desconsiderados anexos enviados com os recursos, visando complementar ou corrigir as propostas recusadas.

10.2.4.2 A apresentação de recursos deve seguir o disposto no item 10.4.

10.2.4.3 Ao fim da Etapa II será divulgado o resultado final da habilitação, contendo a lista final de projetos habilitados e não habilitados. Apenas os projetos habilitados seguirão para as próximas etapas.

10.2.5 **ETAPA III – ANÁLISE DO MÉRITO DAS PROPOSTAS**

10.2.5.1 A etapa III consistirá da análise de mérito de cada proposta, a ser realizada pelo Comitê Técnico.

10.2.5.2 Os avaliadores emitirão uma nota de 0 (zero) a 10 (dez) para cada critério de avaliação indicado no Quadro III, e parecer justificando cada nota atribuída. A nota final do projeto será a média ponderada dos critérios, com resolução de 2 (dois) dígitos decimais. Todas as propostas habilitadas receberão pontuação.

10.2.5.3 Será utilizado formulário padrão para análise e emissão do parecer do

avaliador, que poderá recomendar adequações na proposta e no cronograma submetidos pelo proponente.

10.2.5.4 Visando assegurar aspectos éticos do julgamento, os consultores designados para avaliação deste Edital assinarão um termo de confidencialidade, por meio do qual se comprometem a manter princípios éticos no cumprimento de suas atribuições, bem como seguir regras de conduta e confidencialidade e evitar conflitos de interesses.

10.2.5.5 **QUADRO III - CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PESOS**

CRITÉRIO	NOTA	PESO
1. **Aderência à temática** - relação entre o tema selecionado e a natureza do jogo/aplicativo; nível de exploração e aprofundamento do tema selecionado nos conteúdos, objetos, e operações do jogo/aplicativo. Preferencialmente, relacionando a mecânica/estrutura/interação com a transmissão de informações e contextualização acerca do tema.	1 a 10	2
2. **Projeto** – organização, qualidade da apresentação, profundidade e clareza da metodologia de execução do jogo/aplicativo; espera-se que o projeto descreva, além de todas as etapas necessárias para o desenvolvimento, os elementos descritos na estrutura apresentada nos Anexos 01 e 02 (Documento de Game Design ou Relatório Técnico do Aplicativo).	1 a 10	1
3. **Inovação e Criatividade** - apresentação de soluções inovadoras e não convencionais que fundamentem o jogo/aplicativo. Tal inovação pode ocorrer no âmbito das mecânicas, da relação de sua narrativa com as áreas temáticas, dos elementos da sua interface gráfica, entre outros.	1 a 10	1
4. **Viabilidade Técnica** - Adequação dos procedimentos, instrumentos e tecnologia apresentados à complexidade do jogo/aplicativo e ao tempo destinado ao seu desenvolvimento. Além disso, espera-se que a proposta descreva as características da equipe necessária para sua execução (quantidade e perfil).	5 a 10	1
5. **Qualidade de uso** (aplicativos) - planejamento da interface de forma a propiciar a efetividade (eficácia e eficiência) e satisfação da interação. Descrição das estratégias adotadas para que a facilidade de uso da interface seja favorecida para os usuários. 6. **Jogabilidade** (jogos) - planejamento da experiência de jogo visando o entretenimento e a imersão do jogador de forma a balancear a relação entre aprendizado e dificuldade, propiciando a satisfação e o engajamento do jogador. Descrição das estratégias adotadas para proporcionar o envolvimento e a diversão do jogador, como a facilidade na interpretação dos	1 a 10	1

elementos do jogo, dos seus objetivos e das suas opções de ação, bem como a compreensão do *HUD*, entre outros.		

10.2.5.6 Serão eliminadas as propostas que obtiverem nota média ponderada inferior a 5 ou nota 0 em qualquer um dos critérios.

10.2.5.7 Serão adotados os seguintes critérios para desempate das notas atribuídas:

a) 1º - Propostas submetidas para o *Middleware* Ginga;
b) 2º - Propostas que contemplem mais de uma plataforma dentre as elencadas no item 6.1.
c) 3° - Maior pontuação na dimensão "1. Aderência à Temática";
d) 4° - Maior pontuação na dimensão "3. Inovação e Criatividade";
e) 5° - Maior pontuação na dimensão "5. Qualidade de Uso" para aplicativos e "5. Jogabilidade" para jogos;
f) 6° - Maior pontuação na dimensão "4. Viabilidade Técnica";
g) 7° - Maior pontuação na dimensão "2. Projeto".

10.2.5.8 Após a conclusão dos trabalhos de julgamento, o Comitê Técnico elaborará uma Ata de Reunião, que deverá ser assinada por todos os seus membros, contendo a relação dos projetos julgados, recomendados e não recomendados, com as respectivas notas, em ordem decrescente, assim como outras informações e recomendações julgadas pertinentes.

10.2.5.9 Ao fim da etapa, os projetos avaliados serão classificados em uma das situações abaixo:

a) Recomendado sem restrição: sem necessidade de adequação da proposta e cronograma;
b) Recomendado com restrição: necessidade de adequação da proposta e/ou cronograma;
c) Não recomendado por mérito: nota final atribuída menor que 5 ou nota 0 em qualquer um dos critérios, de acordo com item 10.2.5.5.

10.2.6 **ETAPA IV - APROVAÇÃO DO RESULTADO PRELIMINAR PELO COMITÊ GESTOR E DIVULGAÇÃO DO RESULTADO PRELIMINAR.**

10.2.6.1 O Comitê Gestor representa a instância de homologação dos projetos de inovação recomendados, observados os limites orçamentários deste Regulamento.

10.2.6.2 O Comitê Gestor referendará as recomendações recebidas do Comitê Técnico por meio do Resultado Preliminar de Projetos Premiados, o qual será divulgado no Diário Oficial da União (DOU).

10.2.7 **ETAPA V - APRESENTAÇÃO DE RECURSOS AO RESULTADO PRELIMINAR DE PROJETOS PREMIADOS E JULGAMENTO DE RECURSOS**

10.2.7.1 Será aberto período (conforme Cronograma – item 9), contado a partir da divulgação do Resultado Preliminar de Projetos Premiados, para envio de recursos ao Resultado. Os recursos recebidos serão

analisados e julgados pelo Comitê Técnico. Serão desconsideradas informações que visem complementar a proposta.

10.2.7.2 O recurso deve ser relacionado à nota atribuída e seguir o exposto no item 10.4.

10.2.7.3 O Comitê Técnico realizará a análise dos recursos.

10.2.7.4 A lista final de projetos recomendados, após a análise de recursos, será submetida pelo Comitê Técnico ao Comitê Gestor para homologação.

10.2.8 **ETAPA VI - APROVAÇÃO E HOMOLOGAÇÃO DO RESULTADO FINAL PELO COMITÊ GESTOR**

10.2.8.1 O Comitê Gestor homologará a lista final de projetos premiados, recomendada pelo Comitê Técnico.

10.2.8.2 Após homologação do Comitê Gestor e a Secretaria Executiva do Ministério das Comunicações publicará as propostas premiadas.

10.3 RESULTADO FINAL DO JULGAMENTO

10.3.1 A Relação Final das propostas premiadas será divulgada pelo Ministério das Comunicações, no endereço **http://www.comunicacoes.gov.br/concurso-inovapps**, como também no Diário Oficial da União.

10.3.2 Todos os proponentes do presente Edital tomarão conhecimento do parecer sobre sua proposta por intermédio de correspondência eletrônica, preservada a identificação dos pareceristas.

10.4 RECURSOS

10.4.1 Eventuais recursos deverão ser encaminhados para o endereço eletrônico **inovapps@comunicacoes.gov.br**, com o assunto RECURSO CONCURSO INOVApps Nº 01/2014.

10.4.2 A interposição de recursos deverá observar os itens 9 e 11.1.6 deste Edital.

10.5 CONTRATAÇÃO E LIBERAÇÃO DOS RECURSOS FINANCEIROS

10.5.1 A pessoa física ou jurídica, cujo projeto for aprovado, firmará um Termo de Compromisso com o Ministério das Comunicações.

10.5.2 Os procedimentos para assinatura do Termo de Compromisso e liberação dos recursos serão estabelecidos pelo Ministério das Comunicações após a seleção das propostas.

10.5.3 Os recursos serão liberados em 3 (três) parcelas ficando sujeitas as liberações da segunda e da terceira parcelas à aprovação dos entregáveis conforme estabelecido nos itens 6.4.1 e 6.4.2 deste edital.

10.6 SISTEMÁTICA DE AVALIAÇÃO E ACOMPANHAMENTO DOS PROJETOS APROVADOS

10.6.1 O projeto deve ser acompanhado até a sua conclusão por meio de relatórios técnicos parcial e final de execução do projeto e dos entregáveis (itens 6.4.1 e 6.4.2), sempre com a participação do Comitê Técnico e, quando pertinente, do Comitê Gestor.

10.7 REVOGAÇÃO OU ANULAÇÃO DO EDITAL

10.7.1 A qualquer tempo, o presente Edital poderá ser revogado ou anulado, no todo ou em parte, seja por decisão unilateral do Ministério das Comunicações, seja por motivo de interesse público ou exigência legal, sem que isso implique direitos à indenização ou reclamação de qualquer natureza.

11 DISPOSIÇÕES GERAIS

11.1 A inscrição do concorrente implica a prévia e integral concordância com as disposições deste Edital.

11.2 A inscrição do concorrente implica a sua concordância com o licenciamento ao Ministério das Comunicações, conforme item 6.4.2.3, da utilização do aplicativo e/ou jogo sério produzido em quaisquer modalidades, para utilização exclusiva em suas finalidades institucionais, sem qualquer intuito de lucro, inclusive na promoção de mostras e ações de difusão, e distribuição via internet.

11.3 A supervisão geral do Concurso, em todas as suas fases de realização é de responsabilidade do Comitê Gestor.

11.4 Deverá ser feita menção, em todos os aplicativos e jogos sérios contemplados neste concurso, ao Concurso INOVApps e à sua entidade realizadora, no caso o Ministério das Comunicações.

11.5 Durante a fase da execução do projeto, toda e qualquer comunicação deverá ser feita por meio do endereço eletrônico de acompanhamento deste Edital, inovapps@comunicacoes.gov.br, informando o número da proposta (a ser atribuído no momento da submissão) e o nome do coordenador.

11.6 Deverá ser solicitado ao Ministério das Comunicações, pelo Coordenador do Projeto, qualquer alteração relativa à execução do projeto, acompanhada da devida justificativa, devendo esta ser autorizada formalmente antes de sua efetivação.

11.7 Para a consecução dos objetivos constantes neste Edital, o Ministério das Comunicações utilizará recursos constantes da Ação Orçamentária 2025.14U7 - Fomento a Conteúdos Digitais Criativos.

12 ESCLARECIMENTOS E INFORMAÇÕES ADICIONAIS

12.1 Quaisquer dúvidas e informações complementares sobre o Concurso INOVApps poderão ser enviadas ao seguinte endereço eletrônico: **inovapps@comunicacoes.gov.br**.

13 DAS PENALIDADES

13.1 O não cumprimento das exigências deste edital ou de qualquer das cláusulas do Termo de Compromisso a ser celebrado, implicará na inabilitação do premiado para firmar novos compromissos com Ministério das Comunicações além de ficar o mesmo obrigado a devolver a importância recebida, com juros de mercado e correções legais, não obstante às penas e sanções legais cabíveis.

14 CLÁUSULA DE RESERVA

14.1 O Ministério das Comunicações reserva-se o direito de resolver os casos omissos e as situações não previstas no presente Edital.

Brasília, 04 de agosto de 2014.

_____

James Marlon Azedo Görgen
Secretário Executivo Substituto
Ministério das Comunicações

ANEXO 01

DGD - Documento de Game Design (Modelo)

1 Nome do Projeto

2 Highconcept
Descreva em apenas um parágrafo as principais características do jogo, incluindo os aspectos diferenciais e inovadores do projeto. (Máximo de 1000 caracteres)

3 Gameplay e Enredo
Descreva todos os elementos de jogo e sua interação com o jogador. Fases, personagens, enredo, *storyboards* e cenário, são todos elementos desta seção. Se necessário utilize imagens, tabelas e fluxogramas.

4 Fluxo do jogo
Apresente um diagrama que informe as situações de alteração de estados do jogo. São incluídos nessa seção a navegação pelos menus, diferentes situações de jogo, telas de encerramento, pontuação ou configuração.

5 Level Design
Detalhe o desenho do mapa completo das fases, incluindo plataformas, posicionamento de personagens, objetos e recursos. Os mapas devem ser apresentados em formato de imagens.

6 Interface de usuário
Mostre a estrutura pretendida para a organização dos elementos visuais da interface do jogo, informando a maneira como serão dispostos para o usuário. Apresente a relação de dimensionamento e organização pretendida para os personagens, cenários e *displays.* Inclua imagens das estruturas da interface (*wireframes*) e exemplos de interfaces gráficas com imagens das telas do jogo.

7 Áudio e música
Descreva as características de áudio e música do jogo.

8 Arte Conceito e referências
Nesta seção, inclua arte conceito ou referências de outros jogos, que ilustram algum aspecto específico ou amplo deste jogo.

9 Ideias adicionais e observações
Inclua aqui funcionalidades extras que podem ou não ser incluídas no jogo, ou outras observações quanto ao projeto.

ANEXO 02

Relatório Técnico do Aplicativo (Modelo)

1 Nome do Projeto

2 Função Principal

Descreva em apenas um parágrafo as principais funções do aplicativo, incluindo os aspectos diferenciais e inovadores do projeto. (Máximo de 1000 caracteres)

3 Detalhamento do Aplicativo

Descreva todas as funções pretendidas para o aplicativo, ilustrando a maneira como deve ser utilizado e o seu potencial de aderência com relação à área temática escolhida. Devem ser descritos todos os seus conteúdos e os componentes de sua arquitetura. Se necessário utilize imagens, tabelas e fluxogramas.

4 Arquitetura da Informação

Apresente um diagrama que informe a segmentação dos conteúdos do aplicativo, sejam eles páginas ou estados, a sua hierarquia de acessos, os seus atalhos principais e os rótulos empregados para a sua navegação.

5 Interface de usuário

Mostre a estrutura pretendida para a organização dos elementos visuais da interface do aplicativo, informando a maneira como serão dispostos para o usuário. Apresente a relação de dimensionamento e organização pretendida para os conteúdos de cada página ou estado. Inclua imagens das estruturas da interface (*wireframes*) e exemplos de interfaces gráficas com imagens das telas do aplicativo.

6 Estilo e referências

Nesta seção, inclua imagens de referências de outros aplicativos que ilustrem a abordagem pretendida para os seus elementos gráficos do aplicativo de maneira que tenham coerência interna em termos de cores, tipografia, organização espacial e outros elementos gráficos.

7 Ideias adicionais e observações

Inclua aqui funcionalidades extras que podem ou não ser incluídas no aplicativo, ou outras observações quanto ao projeto.

ANEXO 03

Lista de Documentos

1. **As propostas submetidas por Pessoa Física deverão constar a seguinte relação de documentos:**

    - Cédula de Identidade – RG
    - CPF
    - Comprovante de endereço
    - Declaração de originalidade do aplicativo ou jogo e de que nenhum elemento do seu conteúdo viola os direitos autorais

2. **As propostas submetidas por Pessoa Jurídica deverão constar a seguinte relação de documentos:**

    - CNPJ
    - Cartão de Inscrição Estadual
    - Comprovante de endereço
    - Comprovação, junto à Receita Federal, do porte da empresa
    - Declaração da empresa nomeando o coordenador
    - Declaração da empresa comprovando o vínculo empregatício do coordenador (conforme item 7.2.3)
    - Declaração de originalidade do aplicativo ou jogo e de que nenhum elemento do seu conteúdo viola os direitos autorais