



GOVERNO DE PERNAMBUCO
**Secretaria de Ciência,
Tecnologia e Inovação**



Certificado
Nível de Maturidade da Gestão
Categoria: Bronze 2

EDITAL

PROCESSO Nº: 0002.2022.CPL.CONCURSO.0002.SECTI
CONCURSO CULTURAL EDUCA-PE GAME JAM - 1º Ciclo

SEI Nº 3100000009.001482/2022-09

O **ESTADO DE PERNAMBUCO**, pessoa jurídica de direito público interno, inscrito no CNPJ/MF sob o nº 10.571.098/0001-25, através da **SECRETARIA DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO DE PERNAMBUCO – SECTI**, órgão público integrante da Administração Direta do Poder Executivo Estadual de Pernambuco, nos termos da Lei Estadual nº 16.520/2018, inscrita no CNPJ/MF sob o nº 41.230.103/0001-25, com sede na Rua Vital de Oliveira, 32, Bairro do Recife, Recife/PE, CEP 50030-370, Brasil, Fone:(81) 3183-5560/5552, site www.secti.pe.gov.br/, doravante denominada SECTI, neste ato representada por seu Secretário, Sr. **JOSÉ FERNANDO THOMÉ JUCÁ**, nomeado pelo Excelentíssimo Senhor Governador do Estado, por meio do Ato nº 2094, de 31 de maio de 2022, publicado no Diário Oficial do Estado em 01/06/2022, bem como por seu Secretário Executivo, Sr. **LEONILDO DA SILVA SALES**, nomeado pelo Excelentíssimo Senhor Governador do Estado, por meio do Ato nº 357, de 16 de janeiro de 2019, publicado no Diário Oficial do Estado em 17/01/2019, no uso das atribuições que lhe foram delegadas por meio da Portaria SECTI nº 006/2019 alterada nos termos da Portaria SECTI nº 020/2019 publicada no Diário Oficial em 28/03/2019, ambos domiciliados na Cidade do Recife/PE, através do Pregoeiro **FRANCISCO ROBERTO NOGUEIRA LIMA**, designado através da **Portaria nº 1.226 de 12/05/2022** e publicada no Diário Oficial do Estado de Pernambuco, edição do dia **13/05/2022**, torna público o lançamento do presente Edital, conforme o disposto no Art. 52, da Lei Federal nº 8666, de 21 de junho de 1993, em conformidade com a Lei Complementar nº 400 de 18/12/2018, com o Decreto 49.253, de 31/07/2020, e as condições estabelecidas neste Edital.

1. DA JUSTIFICATIVA

1.1. Considerando que o uso e aplicação crescente das TICs têm transformado os hábitos de consumo e gestão das organizações, bem como têm transformado a atividade industrial, com a “Indústria 4.0”. Lógica de produção que tem garantido racionalização de custos, customização da produção e redução de lead times;

1.2. Considerando que o Programa Nacional de Apoio à Cultura (PRONAC) tem como objetivos e diretrizes a regionalização da produção cultural, com valorização de recursos humanos e conteúdos locais;

1.3. Considerando que, segundo levantamento da FIRJAN, a indústria criativa gerou R\$ 171,5 bilhões e uma força de trabalho com mais de 837 mil trabalhadores formalizados, sendo que, de acordo com estudo da consultoria Newzoo, especificamente, o mercado de jogos e esportes eletrônico no Brasil é o 13º maior do mundo, o maior na América Latina e movimenta mais de U\$ 1.5 bilhão por ano, com um crescimento de 182% no total de desenvolvedoras de jogos digitais no país nos últimos 4 anos;

1.4. Considerando que, segundo estudo de 2020 da Comscore (Empresa especializada de análise de mídia multiplataforma), o mercado de jogos digitais no Brasil alcança 84 milhões de usuários (70% da população com acesso digital), fazendo com que o país ocupe o 4º lugar mundial de consumidores no segmento;

1.5. Considerando o crescimento no mundo do subsegmento de esportes digitais, que, sozinho, movimenta mais de U\$ 1 bilhão/ano, firmando-se como a modalidade de esporte que mais cresce no mundo, e rompendo a barreira de competições tradicionais, ao ser oficializado nos Jogos Asiáticos; apresentando, no caso brasileiro, um mercado de mais de 9 milhões de pessoas;

1.6. Considerando que, de acordo com levantamento da Abragames, Pernambuco está entre os 5 (cinco) principais unidades da federação em desenvolvimento de games, com destaque para as empresas instaladas em Recife, que produzem tanto jogos recreativos quanto educacionais, e para o movimento de criação de canais e equipes de esportes digitais por clubes com longa história em esportes tradicionais;

1.7. Considerando que outros Estados, a exemplo do Rio Grande do Sul, têm reconhecido formalmente a existência dos arranjos produtivos locais de jogos digitais (APLs de Games);

1.8. Considerando que os jogos digitais educativos e de entretenimento podem colaborar não só com o desenvolvimento econômico, mas com o desenvolvimento social e cultural, “como meio de comunicação representativo de grupos marginalizados e

excluídos socialmente”; a exemplo do premiado jogo *indie* brasileiro Dandara, que tem como protagonista uma mulher negra que luta pela liberdade, num contexto de ditadura;

1.9. Considerando que o desenvolvimento dessas matérias se coaduna com a proposta dos Espaços 4.0, que se configuram enquanto projeto que visa equipar com climatização, mobiliário específico e equipamentos STEAM, diversos espaços localizados em todas as Escolas Técnicas Estaduais (ETEs) e diversas Escolas Estaduais de Referência em Ensino Médio (EREMs) escolhidos com critérios de localização, disponibilidade de espaço para implementação do laboratório e perfil dos estudantes, com o objetivo de desenvolver ecossistemas locais de economia criativa, hipercultura maker e negócios 4.0, nas diferentes regiões de desenvolvimento do Estado de Pernambuco;

1.10. Considerando que o Espaços 4.0 é um projeto desenvolvido através de parceria entre a Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação de Pernambuco e a Secretaria de Educação de Pernambuco, conforme Termo de Colaboração nº 001/2021 (15901546), que definiu o Destaque do orçamento da SEE no exercício de 2022, para a Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação;

1.11. Considerando a ampliação do programa por meio dos instrumentos abaixo:

a) Termo de Colaboração Nº 001/2022 SECTI/SEE, que destaca recursos da SEE para SECTI com vistas à montagem de Espaços 4.0;

b) Termo de Cooperação Técnica nº 006/2022 SECTI/SEE;

c) Emenda Parlamentar nº 000883/2021, que destina valores para a implantação de novos Espaços 4.0 no Estado de Pernambuco;

1.12. Considerando que a Estratégia de Ciência, Tecnologia e Inovação (2017-2022) de Pernambuco estabelece, com prioridade o Desenvolvimento de talentos e criatividade (1), e Pervasiva expansão da economia e sociedade digitais (2), através da/o:

a) “Formação de profissionais como foco em STEM+C”;

b) “Criação e difusão de ambientes de aprendizado estimuladores da produção de ideias e cultura da inovação e empreendedorismo, integrando escolas, ICTs e empresas”;

c) “Fortalecimento e expansão das atividades de difusão científica e da hipercultura”;

d) “Aceleração da inovação nas atividades econômicas”; e

e) “Apoio ao desenvolvimento da inovação inclusiva”.

1.13. Ressalta-se a importância e a oportunidade de promover o Concurso Cultural EDUCA-PE GAME JAM com vistas a fomentar o desenvolvimento de jogos, do tipo digitais ou tabuleiro, entre os alunos das Escolas Técnicas Estaduais de Pernambuco em sinergia com o Programa Espaços 4.0 e utilizando-se dos equipamentos disponíveis nos centros de inovação construídos a partir de seu escopo.

2. DO OBJETO

2.1. O Concurso Cultural EDUCA-PE GAME JAM consiste no desenvolvimento de jogos, do tipo digitais ou tabuleiro, a partir do zero e seguindo diretrizes específicas.

3. DOS OBJETIVOS

3.1. O Concurso Cultural EDUCA-PE GAME JAM tem como objetivo geral promover um ambiente de colaboração e integração entre equipes compostas por professores e alunos das Escolas Técnicas Estaduais - ETE - do Estado de Pernambuco, com vistas ao desenvolvimento de jogos, do tipo digitais ou tabuleiro, a partir do zero e seguindo diretrizes específicas, além disto:

3.2. Fomentar o desenvolvimento de soluções lúdicas inovadoras para promover o amadurecimento de relações pautadas pelo conceito de “empatia”, assim compreendida dentro dos eixos de “alteridade”, “diversidade” e “inclusão”;

3.3. Explorar os recursos e instrumentos dispostos nos laboratórios das ETEs, constantes em seus centros de inovação e de manufatura avançada;

3.4. Incentivar o trabalho em equipe multidisciplinar e a gestão de talentos entre os alunos no desdobramento das resoluções de tarefas complexas.

4. DO PÚBLICO ALVO

4.1. Equipes compostas por alunos das Escolas Técnicas Estaduais (ETEs) de Pernambuco;

4.2. Professores das Escolas Técnicas Estaduais (ETEs) de Pernambuco, na condição de Professores orientadores das equipes.

5. DA FUNDAMENTAÇÃO LEGAL

5.1. Considerando o disposto nos artigos 190 a 193 da Lei Federal nº 14.133/2021 (Nova Lei de Licitações e Contratos Administrativos) que estabeleceram um regime de transição para aplicação do novo regime jurídico de licitações e contratos;

5.2. Considerando que a Portaria Conjunta SAD/PGE nº 053, de 05/05/2021, publicada no DOE de 06 de maio de 2021, orientou todos os órgãos, autarquias e fundações do Poder Executivo Estadual de Pernambuco a não licitarem nem contratarem diretamente com fundamento na Lei nº 14.133/2021, considerando a necessidade de haver a edição de normas estaduais regulamentadoras e uma série de outras medidas administrativas, entre as quais a capacitação dos novos agentes de contratação, até a edição de ato governamental que discipline a implantação das disposições da nova lei.

5.3. Considerando o Boletim Informativo emitido em abril/2021 pela Procuradoria Geral do Estado – PGE orientando os órgãos da Administração Direta e Indireta do Poder Executivo do Estado de Pernambuco quanto à vigência e regras de transição da Lei Federal nº 14.133/2021.

5.4. Aplicar-se-á ao presente processo licitatório as regras estabelecidas pelas Leis nº 8.666/93, em especial o § 1º do art. 13, artigos 21,22, § 1º do art. 32, § 2º do art. 41, § 4º do art. 43, §1º do art. 45, § 5º do art. 51 e artigos 52 e 111 e nas disposições da Lei Complementar Estadual nº 400, de 18 de dezembro de 2018, devidamente regulamentada pelo Decreto Estadual nº 49.253/2020, e demais normas pertinentes à matéria.

6. DA DOTAÇÃO ORÇAMENTÁRIA

6.1. As despesas em decorrência do objeto desta licitação correrão por conta da seguinte dotação orçamentária:

- a) Unidade Orçamentária: 310101;
- b) Ação: 19.572.1090.3931.0000
- c) Valor estimado: R\$ 3.500,00
- d) Natureza da Despesa: 3.3.90
- e) Fonte de recurso: 0101000000

7. DA PREMIAÇÃO

7.1. O Concurso Cultural EDUCA-PE GAME JAM concederá premiação da seguinte forma:

- a) **1º lugar** - premiação de **R\$ 2.000,00** (dois mil reais) para a(o) professor(a) orientador(a);
- 05 (cinco) Óculos VR para estudantes, sendo 1 (um) por integrante.
- b) **2º lugar** - premiação de **R\$ 1.000,00** (mil reais) para a(o) professor(a) orientador(a);
- c) **3º lugar** - premiação de **R\$ 500,00** (quinhentos reais) para a(o) professor(a) orientador(a);

8. DAS FASES E DIRETRIZES DO CONCURSO

8.1. FASE 1: INSCRIÇÃO DAS EQUIPES

8.1.1. As inscrições e formação das equipes deverão ser realizadas a partir de 8h do dia 25 de julho de 2022 até 17h do dia 08 de setembro de 2022 ou até o atendimento do limite das vagas (o que ocorrer primeiro), na plataforma <https://desafios.pe.gov.br>.

8.1.2. As inscrições serão por escola, permitindo alianças interescolares.

8.1.3. Será permitido o limite de até 120 (cento e vinte) estudantes + orientadores, devendo-se observar os seguintes critérios:

8.1.4. Serão formadas 02 (duas) Oficinas de até 120 (cento e vinte) estudantes + orientadores;

8.1.5. Os times deverão ser formados por 06 (seis) pessoas, sendo 05 (cinco) estudantes e 01 (um) professor orientador, até um total de até 20 (vinte) times;

8.1.6. Um único professor orientador poderá monitorar mais de um time.

8.1.7. Haverá um Prêmio não financeiro para as equipes, e um prêmio financeiro para professor orientador.

8.1.8. A Sonorização não valerá pontuação específica

8.1.9. No mínimo, 1 (um) representante de cada equipe inscrita deve participar da live de abertura do evento que ocorrerá em plataforma on-line na data definida na programação que será disponibilizada na plataforma <https://desafios.pe.gov.br> e também nos sites <https://www.secti.pe.gov.br/> e <http://www.educacao.pe.gov.br/>.

8.1.10. As equipes contarão com o auxílio de mentores para orientação quanto ao desenvolvimento dos trabalhos.

8.1.11. Os líderes de cada equipe terão acesso aos mentores do evento através da plataforma <https://desafios.pe.gov.br> e/ou por aplicativos (WhatsApp, discord ou similar), por meio do qual deverão agendar as sessões de mentoria, a serem realizadas em plataforma e ambiente mais conveniente ao mentor e à equipe.

8.1.12. Para o desenvolvimento das soluções e efetiva participação no evento, as equipes participantes deverão dispor de computadores pessoais ou de computadores das suas escolas, com acesso à internet, para produção de jogos digitais, e/ou equipamentos makers para produção de jogos de tabuleiro, sendo de sua inteira responsabilidade providências nesse sentido.

8.1.13. Será criado um cadastro de reserva para os demais inscritos até o limite de 180 (cento e oitenta) pessoas.

8.1.14. Os selecionados terão até 24 horas após serem contatados pelo e-mail cadastrado ou por comunicação através da plataforma <https://desafios.pe.gov.br> para confirmarem a participação.

8.1.15. No caso de o grupo ou o participante selecionado não confirmar a sua participação após ser contatado por e-mail, será convocado o próximo grupo ou participante do cadastro de reserva, até que esteja confirmada a participação de 120 (cento e vinte) pré-selecionados.

8.1.16. A confirmação da inscrição ocorrerá por meio do envio de um e-mail ou de comunicação através da plataforma <https://desafios.pe.gov.br> aos participantes inscritos.

8.1.17. Não poderão participar deste concurso pessoas naturais ou jurídicas que tenham relação comercial com a Secretaria de Educação e Esportes, Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação, bem como seus funcionários, prepostos ou contratados e seus respectivos parentes até o terceiro grau civil.

8.1.18. Não poderão participar deste concurso membros e parentes da Comissão Organizadora ou da Comissão Julgadora.

8.1.19. Não poderão ser inscritos neste concurso projetos que já estejam sendo comercializados por alguma empresa ou por algum dos participantes.

8.1.20. O participante fica ciente e concorda que a participação no concurso deve ser feita com apresentação de material inédito, produzido exclusivamente para esta finalidade.

8.1.21. O participante obriga-se a fornecer à Secretaria de Educação e Esportes e à Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação, por ocasião do seu cadastro, informações verdadeiras, atuais e completas, bem como a assim mantê-las durante todo o período em que participar do concurso.

8.1.22. Os participantes estão cientes, no momento da inscrição no EDUCA-PE GAME JAM, do conteúdo deste Regulamento e suas alterações até a data do evento, bem como cedem ao Estado de Pernambuco o direito de utilização de seus nomes, imagem, qualificação e vozes, sem ônus e sem necessidade de autorização prévia ou adicional, para fins de divulgação do evento.

8.1.23. Ao se inscrever, todo participante cederá gratuita e previamente ao Estado de Pernambuco, para utilização pelo Estado, sem prejuízo de seus direitos de propriedade intelectual (personalíssimos), os direitos patrimoniais dos trabalhos realizados durante o desafio, pelos participantes e equipes, para serem desenvolvidos, aprimorados, inclusive derivados, pelo Estado de Pernambuco e/ou por terceiros e/ou pela própria equipe. Os trabalhos poderão, igualmente, ser reproduzidos, integral ou parcialmente, por todas as modalidades que se julgar adequadas, e em quaisquer formatos, bem como impressos, inseridos ou veiculados em quaisquer materiais de suporte físico ou eletrônico, incluindo mas não se limitando a publicações, revistas, periódicos, folhetos, folders e em qualquer material de propaganda e publicidade, palestras, fitas ou outros suportes para gravação de imagens e dados, CD-Roms, cartazes páginas, sites e/ou blogs na internet, ou em qualquer outro meio de divulgação, seja ele físico e/ou digital/eletrônico, conhecido hoje ou que se desenvolva no futuro, para fins promocionais e institucionais.

8.1.24. Os participantes declaram que os códigos fonte, desenhos industriais e semelhantes, por eles desenvolvidos durante o evento, não infringem direitos de terceiros nem incorrerão em plágio, sob pena de responsabilização por violação de direitos de terceiros, nas esferas cível e penal, bem como por descumprimento das normas constantes neste Regulamento.

8.1.25. A Comissão Organizadora reserva-se o direito de, justificadamente, recusar a participação de qualquer pessoa que não reúna os requisitos descritos neste Regulamento e que não cumpra com os termos de participação ou viole o espírito do concurso.

8.2. FASE 2: OFICINA DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS

8.2.1. Os jogos deverão ser desenvolvidos de acordo com as seguintes diretrizes:

- a) **Temática:** Empatia (Alteridade, Diversidade, Inclusão)
- b) **Tipo:** Jogos Digitais ou Jogos de Tabuleiro
- c) **Critérios:** Roteiro / Setup, Jogabilidade, Qualidade gráfica, Promoção da Empatia

8.3. FASE 3: DESENVOLVIMENTO DO PROTÓTIPO

8.3.1. O desenvolvimento dos protótipos ocorrerá entre 16 e 21 de setembro de 2022, de forma remota e predominantemente assíncrona, mas incluirá atividades síncronas como palestras aos participantes e mentorias para as equipes para suporte ao desenvolvimento das soluções e esclarecimento de dúvidas em torno do tema do evento e manipulação dos dados, no período e na forma definidos na programação disponibilizada na plataforma <https://desafios.pe.gov.br> e nos sites <https://www.secti.pe.gov.br/> e <http://www.educacao.pe.gov.br/>.

8.3.2. Durante o período de desenvolvimento dos protótipos, ocorrerão ações de mentoria para suporte e esclarecimento de dúvidas em torno do tema do evento e manipulação dos dados.

8.3.3. No desenvolvimento, os participantes realizarão trabalho coletivo, no âmbito de cada equipe, com o objetivo de produzir uma proposta de solução tecnológica que contribua para a resolução do(s) desafio(s) público(s) proposto(s), a partir das informações e referências oferecidas pela organização.

8.3.4. Será obrigatória a construção de, pelo menos, um protótipo de alta fidelidade voltado para dispositivos móveis (celulares, smartphones, tablets) e/ou web (desktop, notebooks), ou um protótipo de alta fidelidade de jogo de tabuleiro.

8.3.5. As equipes poderão fazer uso da linguagem de desenvolvimento de sua preferência, de acordo com item 5.1.21. deste edital, desde que o produto gerado seja um jogo digital mobile e/ou web, e que sejam utilizadas apis, linguagens e tecnologias livres ou seja um jogo de tabuleiro.

8.3.6. As equipes poderão fazer uso do material de sua preferência para a produção dos tokens, peças, tabuleiros, cards, grids e demais elementos dos jogos de tabuleiro, sendo indicada, entretanto, a utilização de materiais sustentáveis.

8.3.7. As equipes deverão entregar as soluções, com os respectivos entregáveis, através da plataforma <https://desafios.pe.gov.br>, até 23h59 do dia 21 de setembro de 2022.

8.3.8. Consideram-se entregáveis obrigatórios desta etapa:

a) Vídeo com a demonstração da solução na forma de *pitch*, disponibilizado por meio de link do YouTube, com duração entre 2 minutos e 3 minutos e 59 segundos, em que seja possível demonstrar o funcionamento da solução;

b) Todo código fonte da aplicação, bibliotecas, APIs e qualquer outro elemento necessário para execução da aplicação, com indicação de até 3 links públicos no repositório GitHub, contendo os códigos e arquivos Read com informações sobre o projeto, no caso de jogos digitais;

c) Fotos, desenhos, maquetes e qualquer outro elementos necessário para caracterizar o desenvolvimento das peças, tokens, tabuleiro, grid e outros componentes, no caso de jogos de tabuleiro;

d) Instruções de uso do jogo; e

e) Arquivo de apresentação da solução, em ppt, com no mínimo, os seguintes elementos:

f) Identificação do projeto (equipe e nome do jogo);

g) Breve descrição do jogo;

h) Apresentação do jogo;

i) Razão pela qual considera seu jogo inovador;

j) Razão pela qual considera que seu jogo promove a Empatia.

8.3.9. Serão automaticamente eliminadas as equipes que:

a) Entregarem a solução de forma incompleta.

b) Não entregarem a solução;

c) Entregarem a solução fora do prazo definido na programação disponibilizada na plataforma <https://desafios.pe.gov.br> e nos sites <https://www.secti.pe.gov.br/> e <http://www.educacao.pe.gov.br/>.

8.4. FASE 4: JULGAMENTO DO PROTÓTIPO

8.4.1. Caberá à Comissão Julgadora fazer o julgamento das propostas de acordo com os critérios e descritores constantes no item "13. DOS CRITÉRIOS DE JULGAMENTO".

8.5. FASE 5: PRAZO PARA INTERPOSIÇÃO DE RECURSO

8.5.1. Recursos poderão ser apresentados no prazo de 10 (dez) dias, do dia a partir da publicação do resultado, do dia **23 de setembro ao dia 03 de outubro de 2022**, e dirigidos à SECTI e a SEE, exclusivamente por meio da plataforma <https://desafios.pe.gov.br>.

8.5.2. Os recursos serão apreciados, em caráter definitivo, pelo(a) presidente da Comissão Julgadora.

8.6. FASE 6: DESENVOLVIMENTO DO MVP - PRODUTO MÍNIMO VIÁVEL

8.6.1. As 3 (três) equipes com jogos soluções finalistas se classificam para o evento de escolha da vencedora, que será realizado on-line no dia 14 de outubro de 2022, em que as equipes finalistas apresentarão os mínimos produtos viáveis (MVP) resultantes do desenvolvimento de seus protótipos de alta fidelidade apresentados na fase anterior, para fins de seleção da vencedora do(s) desafio(s) proposto(s).

8.6.2. Para desenvolverem os seus protótipos funcionais em MVPs, as equipes terão o prazo de 04 de outubro de 2022 a 13 de outubro de 2022.

8.6.3. Entende-se como MÍNIMO PRODUTO VIÁVEL um jogo mobile e/ou web com interação, no caso dos jogos digitais, ou um jogo com estrutura definida, e com funcionalidades que se assemelham às da versão final e que possa ser entregue no menor tempo possível, mas com características suficientes para ser adotado;

8.6.4. Não serão aceitos como MÍNIMO PRODUTO VIÁVEL aplicações que estejam em nível de protótipo ou de prova de conceito.

8.6.5. As equipes finalistas poderão solicitar mentoria(s) especializada(s) para ajudá-las a refinar as soluções, ficando seu provimento condicionado à agenda dos mentores.

8.6.6. A submissão das soluções e de suas respectivas apresentações para a Escolha da Solução Vencedora deverá ocorrer em evento a ser realizado no dia 14 de outubro de 2022.

8.6.7. A submissão deverá conter os mesmos entregáveis da fase 3 - Desenvolvimento de Protótipos.

8.6.8. Os jogos finalistas, submetidos na fase 3 - Desenvolvimento de Protótipos, podem ser alterados até 23h59 do dia 13 de outubro de 2022, inclusive os códigos da solução, no caso de jogos digitais, e os desenhos, maquetes e demais elementos componentes, no caso de jogos de tabuleiro.

8.6.9. Os participantes deverão deixar a solução disponível para testes e fornecer todas as informações necessárias para a avaliação da solução, incluindo senhas, usuários e quaisquer outros recursos necessários à sua execução, devendo ser informados todos os procedimentos para sua instalação.

8.7. **FASE 7: JULGAMENTO DO MVP**

8.7.1. Caberá à Comissão Julgadora fazer o julgamento das propostas de acordo com os mesmos termos e critérios constantes no item "**13. DOS CRITÉRIOS DE JULGAMENTO**"

8.7.2. Serão consideradas finalistas e classificadas para o julgamento final as 3 (três) soluções com as maiores pontuações no desafio proposto, desde que tenham obtido pontuação final superior a 3,0.

8.7.3. O resultado das 3 (três) equipes selecionadas será divulgado no dia 14 de outubro de 2022.

8.8. **FASE 8: PRAZO PARA INTERPOSIÇÃO DE RECURSO**

8.8.1. Recursos poderão ser apresentados no prazo de 10 (dez) dias, do dia a partir da publicação do resultado, do dia **15 de outubro ao dia 25 de outubro de 2022**, e dirigidos à SECTI e a SEE, exclusivamente por meio da plataforma <https://desafios.pe.gov.br>.

8.8.2. Os recursos serão apreciados, em caráter definitivo, pelo(a) presidente da Comissão Julgadora.

9. **DOS PEDIDOS DE ESCLARECIMENTO, IMPUGNAÇÕES AO EDITAL E RECURSOS**

9.1. Os pedidos de esclarecimento deverão ser enviados à Comissão Organizadora do Concurso até 3 (três) dias úteis anteriores à data fixada para o início das inscrições, pelo e-mail: usinapedeinovacao@gmail.com;

9.2. As impugnações aos termos do Edital poderão ser feitas até 2 (dois) dias úteis anteriores à data de início das inscrições, pelos e-mails usinapedeinovacao@gmail.com ou licitacao@secti.pe.gov.br;

9.3. Caso a entidade proponente tenha justificativa para contestar o resultado do julgamento das propostas, poderá apresentar recurso em formulário específico, no prazo de até 10 (dez) dias corridos, a contar da data do resultado publicado.

9.4. O recurso deverá obedecer à Lei Estadual nº 11.781, de 6 de junho de 2000, e sua apresentação deverá seguir as orientações contidas no menu "Editais/Recursos" do site da USINA. Serão desconsideradas as informações constantes do recurso que visem ao complemento do conteúdo da proposta e/ou da documentação impressa recebida na submissão.

9.5. O recurso será analisado pela Comissão Organizadora.

10. **DA COMISSÃO ORGANIZADORA**

10.1. A indicação dos membros desta comissão é atribuída à Diretoria de Estratégias e Ambiente Legal para Inovação (DESTI -SECTI).

10.2. A Comissão Organizadora será composta por **3 (três) integrantes** e terá as seguintes atribuições:

10.2.1. Proceder à organização e realização do Concurso Cultural EDUCA-PE GAME JAM em conformidade com este Edital e o Regulamento, praticando todos os atos legais e administrativos necessários;

10.2.2. Acompanhar todas as atividades de inscrição e dirimir as dúvidas dos participantes;

10.2.3. Avaliar e resolver casos omissos.

11. **DA COMISSÃO JULGADORA**

11.1. A indicação dos membros desta comissão é atribuída à Diretoria de Estratégias e Ambiente Legal para Inovação (DESTI -SECTI).

11.2. A Comissão Julgadora será constituída por **6 (seis) profissionais** do Sistema Pernambucano de Inovação e terá a seguinte atribuição:

a) Realizar a análise técnica dos projetos, de acordo com os critérios dispostos no item "**13. DOS CRITÉRIOS DE JULGAMENTO**" deste Edital.

12. **DA ANÁLISE E SELEÇÃO DOS TRABALHOS**

12.1. A análise e o julgamento dos trabalhos serão realizados em etapa única:

12.2. Análise pela Comissão Julgadora na qual cada projeto será avaliado por comissão formada por 5 (cinco) profissionais do Sistema Pernambuco de Inovação, que irão classificar as propostas conforme critérios de julgamento explicitados no item "**13. DOS CRITÉRIOS DE JULGAMENTO**" deste Edital;

13. **DOS CRITÉRIOS DE JULGAMENTO**

13.1. As propostas serão analisadas pela Comissão Julgadora, observando-se, além do atendimento aos requisitos expostos neste edital, os seguintes critérios de avaliação:

Critério	Pontuação
Roteiro / Setup	1 a 5
Jogabilidade	1 a 5
Qualidade gráfica	1 a 5
Promoção da Empatia	1 a 5

13.2. São descritores dos critérios acima:

a) **Roteiro/Setup:** o argumento e ambientação do jogo narra com fluidez a história proposta? Os diálogos, textos e descrições são bem elaborados e facilitam a imersão ao universo lúdico proposto?

b) **Jogabilidade:** as mecânicas de jogo são interessantes, concatenam-se com o tema central e fazem parte da parte tangível da experiência dos jogadores promovendo componentes que explorem suas motivações e desejos, como por exemplo, recompensas (pontos, medalhas, prêmios), status (níveis, rankings), realizações (desafios, puzzles), autoexpressão (criação e customização de personagem)? As soluções técnicas utilizadas pela equipe são inteligentes e criativas? A curva de aprendizado é eficiente e orgânica?

c) **Qualidade gráfica:** a renderização do jogo soube otimizar as limitações de vídeo e processamento (no caso de jogos digitais)? Os componentes gráficos do jogo fez bom uso das tecnologias disponíveis, como impressoras 3D, lasercuts, scanner 3D, etc (no caso de jogos de tabuleiro)? O concept art de todos os elementos do jogo (cards, tokens, fichas, menus, sprites) são visualmente agradáveis dentro do estilo proposto (pixel art, comic, realismo, etc)?

d) **Promoção da Empatia:** a experiência geral do jogo é eficaz na promoção da empatia, aqui compreendida dentro de seus critérios de alteridade (entrar em contato com o outro), diversidade (respeito às diferentes perspectivas e arranjos sociais), inclusão (passa uma mensagem de combate a exclusão social das categorias de pessoas historicamente excluídas)? As soluções de game design, mecânicas de jogo e script estão alinhadas com a temática da empatia?

13.3. A pontuação final será a média aritmética das notas obtidas em cada critério.

13.4. Em caso de empate na Pontuação Final, serão adotados sucessivamente os seguintes critérios para desempate das notas atribuídas:

I - maior pontuação no critério “Promoção da Empatia”;

II - maior pontuação no critério “Jogabilidade”

III - maior pontuação no critério “Roteiro / Setup”;

IV - maior pontuação no critério “Qualidade gráfica”;

13.5. Persistindo o empate entre os projetos vencedores, a comissão julgadora deverá se reunir para desempatar, definindo assim o projeto vencedor.

14. **DA CESSÃO DE DIREITO DE IMAGEM**

14.1. Os finalistas autorizam os organizadores, a SECTI, a SEE e o Governo do Estado de Pernambuco, de forma irrevogável, irretroatável e gratuita, que faça uso de suas imagens e seus nomes em qualquer publicidade, aviso ou comunicação que for realizada em qualquer meio escrito ou audiovisual, referente ao concurso, em todo o mundo e por prazo indeterminado;

14.2. Os finalistas comprometem-se a assinar todos os documentos e autorizações necessárias, para o uso de suas imagens e/ou nomes pelos organizadores, a SECTI, a SEE e o Governo do Estado de Pernambuco.

15. **DOS DIREITOS AUTORAIS**

15.1. Os direitos autorais e intelectuais das instituições participantes serão preservados, conforme diretivas do marco regulatório nacional relativo à Propriedade Industrial e Direito Autoral. Nas peças de divulgação, constarão os respectivos créditos.

15.2. Com a inscrição, as instituições participantes afirmam-se titulares de Direitos de Autor, assumindo total responsabilidade por eventuais questões decorrentes.

15.3. Pelo ato da inscrição, as instituições participantes autorizam os organizadores, a SECTI e o Governo do Estado de Pernambuco a utilizar os dados ou informações de natureza técnica nas atividades de divulgação do Prêmio.

16. **DO RESULTADO DO JULGAMENTO**

16.1. O resultado do julgamento deverá ser homologado pela Comissão Organizadora deste Concurso.

16.2. A relação das propostas premiadas no Concurso Cultural EDUCA-PE GAME JAM será divulgada no Diário Oficial do Estado de Pernambuco e no site da Usina.

17. DO CRONOGRAMA

EVENTO	DATAS
PUBLICAÇÃO DO EDITAL NO DIÁRIO OFICIAL DO ESTADO, na plataforma https://desafios.pe.gov.br e nos sites https://www.secti.pe.gov.br/ e http://www.educacao.pe.gov.br/	22/07/2022
FASE 1 - INSCRIÇÃO E FORMAÇÃO DAS EQUIPES	25/07/2022 a 08/09/22
FASE 2 - OFICINAS DE DESENVOLVIMENTOS DE JOGOS	12/09/2022 a 15/09/2022
FASE 3 - DESENVOLVIMENTOS DO PROTÓTIPO	16/09/2022 a 21/09/2022
FASE 4 - JULGAMENTO DA ETAPA 1	22/09/2022
FASE 5 - PRAZO PARA INTERPOSIÇÃO DE RECURSO	23/09/2022 a 03/10/2022
FASE 6 - DESENVOLVIMENTO DO MVP	04/10/2022 a 13/10/2022
FASE 7 - JULGAMENTO DA ETAPA 2	14/10/2022
FASE 8 - PRAZO PARA INTERPOSIÇÃO DE RECURSO	15/10/2022 a 25/10/2022
CERIMÔNIA DE ENTREGA DA PREMIAÇÃO	26/10/2022

18. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

18.1. As entidades concorrentes ao Prêmio concordam com a eventual publicação das propostas selecionadas, no todo, em parte ou em texto resumido pelo (a) autor(a), em formato a ser definido.

18.2. É de inteira responsabilidade da instituição que se inscreveu o ônus relativo aos direitos autorais de textos, imagens e outros meios que acompanharão sua solução. Se constatada qualquer tentativa de dolo, fraude, falsificação, adulteração, plágio ou outro tipo de irregularidade nos projetos apresentados, a instituição candidata estará automaticamente desclassificada, sem prejuízo das sanções administrativas e penais cabíveis.

18.3. As instituições premiadas concordam com a divulgação do resultado de forma apropriada a eventos desta natureza e serão convidadas a comparecer ao evento de entrega do Prêmio, a ocorrer em **26/10/2022**, em solenidade pública em local a ser definido pela Comissão Organizadora do Prêmio.

18.4. A Comissão Julgadora não divulgará ranking ou classificação das candidaturas não premiadas.

18.5. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, ouvidas as instituições promotoras.

18.6. Este Edital entra em vigor na data de sua publicação.

Recife, 21 de julho de 2022.

Francisco Roberto Nogueira Lima
Presidente da CPL/Pregoeiro

Equipe de Apoio:
Fátima Maria Pereira de Lima
Virgínia Maria Fernandes Alves de Aguiar
Leandro José da Silveira
Felipe Guerra Lago

ANEXO
REGULAMENTO
CONCURSO CULTURAL EDUCA-PE GAME JAM
1º Ciclo

1. DO OBJETO

1.1. O Concurso Cultural EDUCA-PE GAME JAM consiste no desenvolvimento de jogos, do tipo digitais ou tabuleiro, a partir do zero e seguindo diretrizes específicas.

2. DOS OBJETIVOS

2.1. O Concurso Cultural EDUCA-PE GAME JAM tem como objetivo geral promover um ambiente de colaboração e integração entre equipes compostas por professores e alunos das Escolas Técnicas Estaduais - ETE - do Estado de Pernambuco, com vistas ao desenvolvimento de jogos, do tipo digitais ou tabuleiro, a partir do zero e seguindo diretrizes específicas, além disto:

2.2. Fomentar o desenvolvimento de soluções lúdicas inovadoras para promover o amadurecimento de relações pautadas pelo conceito de “empatia”, assim compreendida dentro dos eixos de “alteridade”, “diversidade” e “inclusão”;

2.3. Explorar os recursos e instrumentos dispostos nos laboratórios das ETEs, constantes em seus centros de inovação e de manufatura avançada;

2.4. Incentivar o trabalho em equipe multidisciplinar e a gestão de talentos entre os alunos no desdobramento das resoluções de tarefas complexas.

3. DO CONCURSO

3.1. O Concurso Cultural EDUCA-PE GAME JAM será promovido pelo Estado de Pernambuco, por meio da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação de Pernambuco – SECTI, em parceria com a Secretaria de Educação e Esportes (SEE).

3.2. O Concurso Cultural EDUCA-PE GAME JAM será composto das seguintes fases, que acontecerão de forma remota:

3.2.1. **Fase 1 – Inscrição e formação das equipes;**

3.2.2. **Fase 2 – Oficinas de desenvolvimento de jogos;**

3.2.3. **Fase 3 – Desenvolvimento do Protótipo;**

3.2.4. **Fase 4 – Julgamento da Etapa 1;**

3.2.5. **Fase 5 - Prazo para interposição de recurso;**

3.2.6. **Fase 6 - Desenvolvimento do MVP;**

3.2.7. **Fase 7 - Julgamento da Etapa 2;**

3.2.8. **Fase 8 - Prazo para interposição de recurso.**

3.3. O Concurso consiste no desenvolvimento de jogos - do tipo digital e/ou de tabuleiro - por equipes compostas de alunos das ETEs, dentro das temáticas definidas neste Regulamento.

3.4. A participação no Concurso impõe o conhecimento das condições e sua aceitação.

3.5. Eventuais dúvidas sobre este regulamento podem ser levadas ao conhecimento da comissão organizadora do concurso, por meio de correio eletrônico, dirigidas ao endereço usinapedeinovacao@gmail.com.

3.6. O Concurso ocorrerá de forma remota, por meio de plataforma on-line <https://desafios.pe.gov.br>, de acordo com programação e instruções de acesso que serão divulgadas na plataforma e nos sites <https://www.secti.pe.gov.br/> e <http://www.educacao.pe.gov.br/>, e enviadas por e-mail aos participantes confirmados.

3.7. **A equipe vencedora do Concurso Cultural EDUCA-PE GAME JAM, Espaços 4.0 poderá ser incubada pelo Armazém da Criatividade.**

4. DOS CONCEITOS

- **Game Jam:** encontro presencial ou remoto onde equipes de desenvolvedores de jogos, compostos por programadores, designers de jogos, artistas e criadores de som, competem entre si para definirem quem cria o melhor jogo dentro de uma mesma temática e num curto espaço de tempo.
- **Protótipo:** modelo funcional construído a partir de especificações preliminares para simular a aparência e a funcionalidade de um sistema (software) ou artefato (hardware) a ser desenvolvido, ainda que de forma incompleta. Um protótipo é um ativo tangível, não uma descrição abstrata que requer interpretação.
- **Minimal Viable Product (MVP):** termo em inglês para “produto mínimo viável”. É a versão mais simples de um produto/serviço lançado com uma quantidade mínima de esforço e desenvolvimento, mas que atenda a uma necessidade específica do público destinatário (Innobench, 2018). Produto com funcionalidades que se assemelham às da versão final e que possa ser entregue no menor tempo possível, mas com características suficientes para ser adotado.
- **Pitch:** apresentação de curta duração (3 a 5 minutos) que mostra uma visão geral de ideia, produto, serviço ou negócio, projetado para atrair rapidamente a atenção e convencer os ouvintes a se interessar mais pelo objeto apresentado.
- **Mentoria:** relacionamento entre o mentor (pessoa mais experiente) e o mentorado (menos experiente), no qual o primeiro contribui para aumentar o conhecimento e a compreensão do mentorado sobre como atingir seu objetivo.
- **Ecosistema de inovação:** comunidade de atores que interagem em ambientes complexos, alinhados a uma visão compartilhada, em busca da inovação no território.
- **Propriedade Intelectual:** inclui todos os produtos resultantes da atividade intelectual e que são objeto de proteção jurídica. Dela decorrem os direitos de propriedade industrial e os direitos autorais (Acórdão TCU n. 0883/2008 – Plenário).

- **Direitos patrimoniais do autor:** são os que viabilizam o aproveitamento econômico de sua criação, a exemplo do direito de dela dispor, distribuir, publicar, reproduzir (Acórdão TCU n. 0883/2008 – Plenário) e que são alienáveis.

4.1. As soluções ao desafio devem atender aos seguintes **requisitos não funcionais**:

4.1.1. Jogos Digitais: Acesso via computador, celular ou tablet; Acessibilidade digital; Desenvolvimento em linguagens de programação livres e/ou softwares livres, inclusive bibliotecas, APIs e bancos de dados (Sistemas Gerenciadores de Bancos de Dados).

4.1.2. Jogos e Tabuleiro: Jogo completo, com peças, tokens, tabuleiro e ou grid de cartas, e demais componentes necessários.

4.1.3. As soluções ao desafio devem atender aos seguintes **requisitos funcionais**:

4.1.4. Promoção da Empatia: a experiência geral do jogo é eficaz na promoção da empatia, aqui compreendida dentro de seus critérios de alteridade (entrar em contato com o outro), diversidade (respeito às diferentes perspectivas e arranjos sociais), inclusão (passa uma mensagem de combate a exclusão social das categorias de pessoas historicamente excluídas).

4.2. Referências e orientações complementares sobre o desafio proposto encontram-se disponíveis nos sites <https://desafios.pe.gov.br>, <https://www.secti.pe.gov.br/> e <http://www.educacao.pe.gov.br/>

5. DAS FASES DO CONCURSO

5.1. FASE 1: INSCRIÇÃO DAS EQUIPES

5.1.1. As inscrições e formação das equipes deverão ser realizadas a partir de 8h do dia 25 de julho de 2022 até 17h do dia 08 de setembro de 2022 ou até o atendimento do limite das vagas (o que ocorrer primeiro), na plataforma <https://desafios.pe.gov.br>.

5.1.2. As inscrições serão por escola, permitindo alianças interescolares;

5.1.3. Será permitido o limite de até 120 (cento e vinte) estudantes + orientadores, devendo-se observar os seguintes critérios:

5.1.3.1. Serão formadas 02 (duas) Oficinas de até 120 (cento e vinte) estudantes + orientadores;

5.1.3.2. Os times deverão ser formados por 06 (seis) pessoas, sendo 05 (cinco) estudantes e 01 (um) professor orientador, até um total de até 20 (vinte) times;

5.1.3.3. Um único professor orientador poderá monitorar mais de um time.

5.1.4. Haverá um Prêmio não financeiro para as equipes, e um prêmio financeiro para professor orientador;

5.1.5. A Sonorização não valerá pontuação específica.

5.1.6. No mínimo, 1 (um) representante de cada equipe inscrita deve participar da live de abertura do evento que ocorrerá em plataforma on-line na data definida na programação que será disponibilizada na plataforma <https://desafios.pe.gov.br> e também nos sites <https://www.secti.pe.gov.br/> e <http://www.educacao.pe.gov.br/>.

5.1.7. As equipes contarão com o auxílio de mentores para orientação quanto ao desenvolvimento dos trabalhos.

5.1.8. Os líderes de cada equipe terão acesso aos mentores do evento através da plataforma <https://desafios.pe.gov.br> e/ou por aplicativos (WhatsApp, discord ou similar), por meio do qual deverão agendar as sessões de mentoria, a serem realizadas em plataforma e ambiente mais conveniente ao mentor e à equipe.

5.1.9. Para o desenvolvimento das soluções e efetiva participação no evento, as equipes participantes deverão dispor de computadores pessoais ou de computadores das suas escolas, com acesso à internet, para produção de jogos digitais, e/ou equipamentos makers para produção de jogos de tabuleiro, sendo de sua inteira responsabilidade providências nesse sentido.

5.1.10. Será criado um cadastro de reserva para os demais inscritos até o limite de 180 (cento e oitenta) pessoas.

5.1.11. Os selecionados terão até 24 horas após serem contatados pelo e-mail cadastrado ou por comunicação através da plataforma <https://desafios.pe.gov.br> para confirmarem a participação.

5.1.12. No caso de o grupo ou o participante selecionado não confirmar a sua participação após ser contatado por e-mail, será convocado o próximo grupo ou participante do cadastro de reserva, até que esteja confirmada a participação de 120 (cento e vinte) pré-selecionados.

5.1.13. A confirmação da inscrição ocorrerá por meio do envio de um e-mail ou de comunicação através da plataforma <https://desafios.pe.gov.br> aos participantes inscritos.

5.1.14. Não poderão participar deste concurso pessoas naturais ou jurídicas que tenham relação comercial com a Secretaria de Educação e Esportes, Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação, bem como seus funcionários, prepostos ou contratados e seus respectivos parentes até o terceiro grau civil.

5.1.15. Não poderão participar deste concurso membros e parentes da Comissão Organizadora ou da Comissão Julgadora.

5.1.16. Não poderão ser inscritos neste concurso projetos que já estejam sendo comercializados por alguma empresa ou por algum dos participantes.

5.1.17. O participante fica ciente e concorda que a participação no concurso deve ser feita com apresentação de material inédito, produzido exclusivamente para esta finalidade.

5.1.18. O participante obriga-se a fornecer à Secretaria de Educação e Esportes e à Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação, por ocasião do seu cadastro, informações verdadeiras, atuais e completas, bem como a assim mantê-las durante todo o período em que participar do concurso.

5.1.19. Os participantes estão cientes, no momento da inscrição no EDUCA-PE GAME JAM, do conteúdo deste Regulamento e suas alterações até a data do evento, bem como cedem ao Estado de Pernambuco o direito de utilização de seus nomes, imagem, qualificação e vozes, sem ônus e sem necessidade de autorização prévia ou adicional, para fins de divulgação do evento.

5.1.20. Ao se inscrever, todo participante cederá gratuita e previamente ao Estado de Pernambuco, para utilização pelo Estado, sem prejuízo de seus direitos de propriedade intelectual (personalíssimos), os direitos patrimoniais dos trabalhos realizados durante o desafio, pelos participantes e equipes, para serem desenvolvidos, aprimorados, inclusive derivados, pelo Estado de Pernambuco e/ou por terceiros e/ou pela própria equipe. Os trabalhos poderão, igualmente, ser reproduzidos, integral ou parcialmente, por todas as modalidades que se julgar adequadas, e em quaisquer formatos, bem como impressos, inseridos ou veiculados em quaisquer materiais de suporte físico ou eletrônico, incluindo mas não se limitando a publicações, revistas, periódicos, folhetos, folders e em qualquer material de propaganda e publicidade, palestras, fitas ou outros suportes para gravação de imagens e dados, CD-Roms, cartazes páginas, sites e/ou blogs na internet, ou em qualquer outro meio de divulgação, seja ele físico e/ou digital/eletrônico, conhecido hoje ou que se desenvolva no futuro, para fins promocionais e institucionais.

5.1.21. Os participantes declaram que os códigos fonte, desenhos industriais e semelhantes, por eles desenvolvidos durante o evento, não infringem direitos de terceiros nem incorrerão em plágio, sob pena de responsabilização por violação de direitos de terceiros, nas esferas cível e penal, bem como por descumprimento das normas constantes neste Regulamento.

5.1.22. A Comissão Organizadora reserva-se o direito de, justificadamente, recusar a participação de qualquer pessoa que não reúna os requisitos descritos neste Regulamento e que não cumpra com os termos de participação ou viole o espírito do concurso.

5.2. FASE 2: OFICINA DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS

5.2.1. Temática:

5.2.1.1. Empatia (Alteridade, Diversidade, Inclusão)

5.2.2. Tipo:

5.2.2.1. Jogos Digitais ou Jogos de Tabuleiro

5.2.3. Critérios:

5.2.3.1. Roteiro / Setup, Jogabilidade, Qualidade gráfica, Promoção da Empatia

5.3. FASE 3: DESENVOLVIMENTO DO PROTÓTIPO

5.3.1. O desenvolvimento dos protótipos ocorrerá entre 16 e 21 de setembro de 2022, de forma remota e predominantemente assíncrona, mas incluirá atividades síncronas como palestras aos participantes e mentorias para as equipes para suporte ao desenvolvimento das soluções e esclarecimento de dúvidas em torno do tema do evento e manipulação dos dados, no período e na forma definidos na programação disponibilizada na plataforma <https://desafios.pe.gov.br> e nos sites <https://www.secti.pe.gov.br/> e <http://www.educacao.pe.gov.br/>.

5.3.2. Durante o período de desenvolvimento dos protótipos, ocorrerão ações de mentoria para suporte e esclarecimento de dúvidas em torno do tema do evento e manipulação dos dados.

5.3.3. No desenvolvimento, os participantes realizarão trabalho coletivo, no âmbito de cada equipe, com o objetivo de produzir uma proposta de solução tecnológica que contribua para a resolução do(s) desafio(s) público(s) proposto(s), a partir das informações e referências oferecidas pela organização.

5.3.4. Será obrigatória a construção de, pelo menos, um protótipo de alta fidelidade voltado para dispositivos móveis (celulares, smartphones, tablets) e/ou web (desktop, notebooks), ou um protótipo de alta fidelidade de jogo de tabuleiro.

5.3.5. As equipes poderão fazer uso da linguagem de desenvolvimento de sua preferência, de acordo com item 5.1.21. deste edital, desde que o produto gerado seja um jogo digital mobile e/ou web, e que sejam utilizadas apis, linguagens e tecnologias livres ou seja um jogo de tabuleiro.

5.3.6. As equipes poderão fazer uso do material de sua preferência para a produção dos tokens, peças, tabuleiros, cards, grids e demais elementos dos jogos de tabuleiro, sendo indicada, entretanto, a utilização de materiais sustentáveis.

5.3.7. As equipes deverão entregar as soluções, com os respectivos entregáveis, através da plataforma <https://desafios.pe.gov.br>, até 23h59 do dia 21 de setembro de 2022.

5.3.8. Consideram-se entregáveis obrigatórios desta etapa:

5.3.9. Vídeo com a demonstração da solução na forma de *pitch*, disponibilizado por meio de link do YouTube, com duração entre 2 minutos e 3 minutos e 59 segundos, em que seja possível demonstrar o funcionamento da solução;

5.3.10. Todo código fonte da aplicação, bibliotecas, APIs e qualquer outro elemento necessário para execução da aplicação, com indicação de até 3 links públicos no repositório GitHub, contendo os códigos e arquivos Read com informações sobre o projeto, no caso de jogos digitais;

5.3.11. Fotos, desenhos, maquetes e qualquer outro elementos necessário para caracterizar o desenvolvimento das peças, tokens, tabuleiro, grid e outros componentes, no caso de jogos de tabuleiro;

- 5.3.12. Instruções de uso do jogo; e
- 5.3.13. Arquivo de apresentação da solução, em ppt, com no mínimo, os seguintes elementos:
- 5.3.14. Identificação do projeto (equipe e nome do jogo);
- 5.3.15. Breve descrição do jogo;
- 5.3.16. Apresentação do jogo;
- 5.3.17. Razão pela qual considera seu jogo inovador;
- 5.3.18. Razão pela qual considera que seu jogo promove a Empatia.
- 5.3.19. Serão automaticamente eliminadas as equipes que:
- 5.3.20. Entregarem a solução de forma incompleta.
- 5.3.21. Não entregarem a solução;
- 5.3.22. Entregarem a solução fora do prazo definido na programação disponibilizada na plataforma <https://desafios.pe.gov.br> e nos sites <https://www.secti.pe.gov.br/> e <http://www.educacao.pe.gov.br/>.

5.4. FASE 4: JULGAMENTO DO PROTÓTIPO

- 5.4.1. Caberá à Comissão Julgadora fazer o julgamento das propostas de acordo com os seguintes critérios:

Critério	Pontuação
Roteiro / Setup	1 a 5
Jogabilidade	1 a 5
Qualidade gráfica	1 a 5
Promoção da Empatia	1 a 5

- 5.4.2. São descritores dos critérios acima:

- a) **Roteiro / Setup:** o argumento e ambientação do jogo narra com fluidez a história proposta? Os diálogos, textos e descrições são bem elaborados e facilitam a imersão ao universo lúdico proposto?
- b) **Jogabilidade:** as mecânicas de jogo são interessantes, concatenam-se com o tema central e fazem parte da parte tangível da experiência dos jogadores promovendo componentes que explorem suas motivações e desejos, como por exemplo, recompensas (pontos, medalhas, prêmios), status (níveis, rankings), realizações (desafios, puzzles), autoexpressão (criação e customização de personagem)? As soluções técnicas utilizadas pela equipe são inteligentes e criativas? A curva de aprendizado é eficiente e orgânica?
- c) **Qualidade gráfica:** a renderização do jogo soube otimizar as limitações de vídeo e processamento (no caso de jogos digitais)? Os componentes gráficos do jogo fez bom uso das tecnologias disponíveis, como impressoras 3D, lasercuts, scanner 3D, etc (no caso de jogos de tabuleiro)? O concept art de todos os elementos do jogo (cards, tokens, fichas, menus, sprites) são visualmente agradáveis dentro do estilo proposto (pixel art, comic, realismo, etc)?
- d) **Promoção da Empatia:** a experiência geral do jogo é eficaz na promoção da empatia, aqui compreendida dentro de seus critérios de alteridade (entrar em contato com o outro), diversidade (respeito às diferentes perspectivas e arranjos sociais), inclusão (passa uma mensagem de combate a exclusão social das categorias de pessoas historicamente excluídas)? As soluções de game design, mecânicas de jogo e script estão alinhadas com a temática da empatia?

- 5.4.3. A pontuação final será a média aritmética das notas obtidas em cada critério.

5.4.4. Em caso de empate técnico entre as soluções, serão utilizados como critério de desempate, nesta ordem, as maiores avaliações referentes aos quesitos: Promoção da Empatia, Jogabilidade, Roteiro / Setup, Qualidade Gráfica.

5.4.5. Persistindo o empate entre os projetos vencedores, a Comissão Julgadora deverá se reunir para desempatar, definindo assim a solução vencedora.

5.4.6. Serão consideradas finalistas e classificadas para o julgamento final as 3 (três) soluções com as maiores pontuações no desafio proposto, desde que tenham obtido pontuação final superior a 3,0.

5.4.7. O resultado das 3 (três) equipes selecionadas será divulgado no dia 22 de setembro de 2022.

5.5. FASE 5: PRAZO PARA INTERPOSIÇÃO DE RECURSO

5.5.1. Recursos poderão ser apresentados no prazo de 10 (dez) dias, do dia a partir da publicação do resultado, do dia **23 de setembro ao dia 03 de outubro de 2022**, e dirigidos à SECTI e a SEE, exclusivamente por meio da plataforma <https://desafios.pe.gov.br>.

5.5.2. Os recursos serão apreciados, em caráter definitivo, pelo(a) presidente da Comissão Julgadora.

5.6. FASE 6: DESENVOLVIMENTO DO MVP - PRODUTO MÍNIMO VIÁVEL

5.6.1. As 3 (três) equipes com jogos soluções finalistas se classificam para o evento de escolha da vencedora, que será realizado online no dia 14 de outubro de 2022, em que as equipes finalistas apresentarão os mínimos produtos viáveis (MVP) resultantes do desenvolvimento de seus protótipos de alta fidelidade apresentados na fase anterior, para fins de seleção da vencedora do(s) desafio(s) proposto(s).

5.6.2. Para desenvolverem os seus protótipos funcionais em MVPs, as equipes terão o prazo de 04 de outubro de 2022 a 13 de outubro de 2022.

5.6.3. Entende-se como MÍNIMO PRODUTO VIÁVEL um jogo mobile e/ou web com interação, no caso dos jogos digitais, ou um jogo com estrutura definida, e com funcionalidades que se assemelham às da versão final e que possa ser entregue no menor tempo possível, mas com características suficientes para ser adotado;

5.6.4. Não serão aceitos como MÍNIMO PRODUTO VIÁVEL aplicações que estejam em nível de protótipo ou de prova de conceito.

5.6.5. As equipes finalistas poderão solicitar mentoria(s) especializada(s) para ajudá-las a refinar as soluções, ficando seu provimento condicionado à agenda dos mentores.

5.6.6. A submissão das soluções e de suas respectivas apresentações para a Escolha da Solução Vencedora deverá ocorrer em evento a ser realizado no dia 14 de outubro de 2022.

5.6.7. A submissão deverá conter os mesmos entregáveis da fase 3 - Desenvolvimento de Protótipos.

5.6.8. Os jogos finalistas, submetidos na fase 3 - Desenvolvimento de Protótipos, podem ser alterados até 23h59 do dia 13 de outubro de 2022, inclusive os códigos da solução, no caso de jogos digitais, e os desenhos, maquetes e demais elementos componentes, no caso de jogos de tabuleiro.

5.6.9. Os participantes deverão deixar a solução disponível para testes e fornecer todas as informações necessárias para a avaliação da solução, incluindo senhas, usuários e quaisquer outros recursos necessários à sua execução, devendo ser informados todos os procedimentos para sua instalação.

5.7. FASE 7: JULGAMENTO DO MVP

5.7.1. Caberá à Comissão Julgadora fazer o julgamento das propostas de acordo com os seguintes critérios:

Critério	Pontuação
Roteiro / Setup	1 a 5
Jogabilidade	1 a 5
Qualidade gráfica	1 a 5
Promoção da Empatia	1 a 5

5.7.2. São descritores dos critérios acima:

a) **Roteiro / Setup:** o argumento e ambientação do jogo narra com fluidez a história proposta? Os diálogos, textos e descrições são bem elaborados e facilitam a imersão ao universo lúdico proposto?

b) **Jogabilidade:** as mecânicas de jogo são interessantes, concatenam-se com o tema central e fazem parte da parte tangível da experiência dos jogadores promovendo componentes que explorem suas motivações e desejos, como por exemplo, recompensas (pontos, medalhas, prêmios), status (níveis, rankings), realizações (desafios, puzzles), autoexpressão (criação e customização de personagem)? As soluções técnicas utilizadas pela equipe são inteligentes e criativas? A curva de aprendizado é eficiente e orgânica?

c) **Qualidade gráfica:** a renderização do jogo soube otimizar as limitações de vídeo e processamento (no caso de jogos digitais)? Os componentes gráficos do jogo fez bom uso das tecnologias disponíveis, como impressoras 3D, lasercuts, scanner 3D, etc (no caso de jogos de tabuleiro)? O concept art de todos os elementos do jogo (cards, tokens, fichas, menus, sprites) são visualmente agradáveis dentro do estilo proposto (pixel art, comic, realismo, etc)?

d) **Promoção da Empatia:** a experiência geral do jogo é eficaz na promoção da empatia, aqui compreendida dentro de seus critérios de alteridade (entrar em contato com o outro), diversidade (respeito às diferentes perspectivas e arranjos sociais), inclusão (passa uma mensagem de combate a exclusão social das categorias de pessoas historicamente excluídas)? As soluções de game design, mecânicas de jogo e script estão alinhadas com a temática da empatia?

5.7.3. A pontuação final será a média aritmética das notas obtidas em cada critério.

5.7.4. Em caso de empate técnico entre as soluções, serão utilizados como critério de desempate, nesta ordem, as maiores avaliações referentes aos quesitos: Promoção da Empatia, Jogabilidade, Roteiro / Setup, Qualidade Gráfica.

5.7.5. Persistindo o empate entre os projetos vencedores, a Comissão Julgadora deverá se reunir para desempatar, definindo assim a solução vencedora.

5.7.6. Serão consideradas finalistas e classificadas para o julgamento final as 3 (três) soluções com as maiores pontuações no desafio proposto, desde que tenham obtido pontuação final superior a 3,0.

5.7.7. O resultado das 3 (três) equipes selecionadas será divulgado no dia 14 de outubro de 2022.

5.8. FASE 8: PRAZO PARA INTERPOSIÇÃO DE RECURSO

5.8.1. Recursos poderão ser apresentados no prazo de 10 (dez) dias, do dia a partir da publicação do resultado, do dia **15 de outubro ao dia 25 de outubro de 2022**, e dirigidos à SECTI e a SEE, exclusivamente por meio da plataforma <https://desafios.pe.gov.br>.

5.8.2. Os recursos serão apreciados, em caráter definitivo, pelo(a) presidente da Comissão Julgadora.

6. DA PREMIAÇÃO

6.1. O Concurso Cultural EDUCA-PE GAME JAM concederá premiação da seguinte forma:

- a) **1º lugar** - premiação de **R\$ 2.000,00** (dois mil reais) para a(o) professor(a) orientador(a);
- 05 (cinco) Óculos VR para estudantes, sendo 1 (um) por integrante.
- b) **2º lugar** - premiação de **R\$ 1.000,00** (mil reais) para a(o) professor(a) orientador(a);
- c) **3º lugar** - premiação de **R\$ 500,00** (quinhentos reais) para a(o) professor(a) orientador(a);

7. DOS REQUISITOS PARA PREMIAÇÃO

7.1. A Comissão Julgadora deverá emitir um parecer com a aprovação final do projeto, para possibilitar o recebimento da premiação.

7.2. As equipes vencedoras deverão cumprir integralmente os ajustes ao projeto que venham a ser solicitados pela Comissão Organizadora.

7.3. Os participantes da equipe vencedora deverão apresentar cópias dos seguintes documentos: Carteira de Identidade (RG), Cadastro de Pessoas Físicas (CPF), comprovante de residência, comprovante de conta bancária ativa.

7.4. Os participantes devem cumprir as demais exigências e requisitos previstos neste Regulamento e na legislação pertinente.

7.5. Caso o participante premiado não cumpra os requisitos do item 7.3, no prazo de 30 (trinta) dias úteis, contado do recebimento do comunicado de solicitação de ajustes/exigências, a premiação será destinada ao participante seguinte da lista de classificação, desde que esteja apto para recebimento e cumpra as exigências acima citadas.

8. A COMISSÃO ORGANIZADORA

8.1. A indicação dos membros desta comissão é atribuída à Diretoria de Estratégias e Ambiente Legal para Inovação (DESTI -SECTI).

8.2. A Comissão Organizadora será composta por **3 (três) integrantes** e terá as seguintes atribuições:

8.2.1. Proceder à organização e realização do Concurso Cultural EDUCA-PE GAME JAM em conformidade com o Edital e o Regulamento, praticando todos os atos legais e administrativos necessários;

8.2.2. Acompanhar todas as atividades de inscrição e dirimir as dúvidas dos participantes;

8.2.3. Avaliar e resolver casos omissos.

9. DA COMISSÃO JULGADORA

9.1. A indicação dos membros desta comissão é atribuída à Diretoria de Estratégias e Ambiente Legal para Inovação (DESTI -SECTI).

9.2. A Comissão Julgadora será constituída por **6 (seis) profissionais** do Sistema Pernambucano de Inovação e terá a seguinte atribuição:

- a) Realizar a análise técnica dos projetos, de acordo com os critérios dispostos no item **(DOS CRITÉRIOS) do Edital**.

10. DA ANÁLISE E SELEÇÃO DOS TRABALHOS

10.1. A análise e o julgamento dos trabalhos serão realizados em etapa única:

10.1.1. Análise pela Comissão Julgadora na qual cada projeto será avaliado por comissão formada por 5 (cinco) profissionais do Sistema Pernambuco de Inovação, que irão classificar as propostas conforme critérios de julgamento explicitados no Edital e no **item 9 (DOS CRITÉRIOS) deste Regulamento**;

10.2. Consideram-se entregáveis obrigatórios:

10.2.1. Vídeo com a demonstração do jogo na forma de *pitch*, disponibilizado por meio de link do YouTube, com duração entre 2 minutos e 3 minutos e 59 segundos, em que seja possível demonstrar o funcionamento da solução;

10.2.2. Todo código fonte da aplicação, bibliotecas, APIs e qualquer outro elemento necessário para execução da aplicação, com indicação de até 3 links públicos no repositório GitHub, contendo os códigos e arquivos Read com informações sobre o projeto, no caso de jogos digitais;

10.2.3. Fotos, desenhos, maquetes e qualquer outro elemento necessário para caracterizar o desenvolvimento das peças, tokens, tabuleiro, grid e outros componentes, no caso de jogos de tabuleiro;

10.2.4. Instruções de uso do jogo; e

10.2.5. Arquivo de apresentação da solução, em ppt, com no mínimo, os seguintes elementos:

10.2.6. Identificação do projeto (equipe e nome do jogo);

10.2.7. Breve descrição do jogo;

10.2.8. Apresentação do jogo;

10.2.9. Razão pela qual considera seu jogo inovador;

10.2.10. Razão pela qual considera que seu jogo promove a Empatia.

11. DOS CRITÉRIOS

11.1. As propostas serão analisadas pela Comissão Julgadora, observando-se o seguinte:

11.1.2. A proposta deve propiciar solução para problema vivenciado pelo órgão ou pelos beneficiários dos serviços prestados pelo órgão ou por uma determinada comunidade ou grupo social do estado de Pernambuco;

11.1.2. A proposta deve apresentar algum caráter inovador, de acordo com o conceito definido no item 1;

11.2. Além do atendimento aos requisitos expostos neste edital, o projeto será avaliado de acordo com os seguintes critérios de avaliação:

Critério	Pontuação
Roteiro / Setup	1 a 5
Jogabilidade	1 a 5
Qualidade gráfica	1 a 5
Promoção da Empatia	1 a 5

11.3. São descritores dos critérios acima:

a) **Roteiro/Setup**: o argumento e ambientação do jogo narra com fluidez a história proposta? Os diálogos, textos e descrições são bem elaborados e facilitam a imersão ao universo lúdico proposto?

b) **Jogabilidade**: as mecânicas de jogo são interessantes, concatenam-se com o tema central e fazem parte da parte tangível da experiência dos jogadores promovendo componentes que explorem suas motivações e desejos, como por exemplo, recompensas (pontos, medalhas, prêmios), status (níveis, rankings), realizações (desafios, puzzles), autoexpressão (criação e customização de personagem)? As soluções técnicas utilizadas pela equipe são inteligentes e criativas? A curva de aprendizado é eficiente e orgânica?

c) **Qualidade gráfica**: a renderização do jogo soube otimizar as limitações de vídeo e processamento (no caso de jogos digitais)? Os componentes gráficos do jogo fez bom uso das tecnologias disponíveis, como impressoras 3D, lasercuts, scanner 3D, etc (no caso de jogos de tabuleiro)? O concept art de todos os elementos do jogo (cards, tokens, fichas, menus, sprites) são visualmente agradáveis dentro do estilo proposto (pixel art, comic, realismo, etc)?

d) **Promoção da Empatia**: a experiência geral do jogo é eficaz na promoção da empatia, aqui compreendida dentro de seus critérios de alteridade (entrar em contato com o outro), diversidade (respeito às diferentes perspectivas e arranjos sociais), inclusão (passa uma mensagem de combate a exclusão social das categorias de pessoas historicamente excluídas)? As soluções de game design, mecânicas de jogo e script estão alinhadas com a temática da empatia?

11.4. A pontuação final será a média aritmética das notas obtidas em cada critério.

11.5. Em caso de empate na Pontuação Final, serão adotados sucessivamente os seguintes critérios para desempate das notas atribuídas:

I - maior pontuação no critério "Promoção da Empatia";

II - maior pontuação no critério "Jogabilidade"

III - maior pontuação no critério "Roteiro / Setup";

IV - maior pontuação no critério "Qualidade gráfica";

11.6. Persistindo o empate entre os projetos vencedores, a comissão julgadora deverá se reunir para desempatar, definindo assim o projeto vencedor.

12. DA CESSÃO DE DIREITO DE IMAGEM

12.1. Os finalistas autorizam os organizadores, a SECTI, a SEE e o Governo do Estado de Pernambuco, de forma irrevogável, irretratável e gratuita, que faça uso de suas imagens e seus nomes em qualquer publicidade, aviso ou comunicação que for realizada em qualquer meio escrito ou audiovisual, referente ao concurso, em todo o mundo e por prazo indeterminado;

12.2. Os finalistas comprometem-se a assinar todos os documentos e autorizações necessárias, para o uso de suas imagens e/ou nomes pelos organizadores, a SECTI, a SEE e o Governo do Estado de Pernambuco.

13. DOS DIREITOS AUTORAIS

13.1. Os direitos autorais e intelectuais das instituições participantes serão preservados, conforme diretivas do marco regulatório nacional relativo à Propriedade Industrial e Direito Autoral. Nas peças de divulgação, constarão os respectivos créditos.

13.2. Com a inscrição, as instituições participantes afirmam-se titulares de Direitos de Autor, assumindo total responsabilidade por eventuais questões decorrentes.

13.3. Pelo ato da inscrição, as instituições participantes autorizam os organizadores, a SECTI e o Governo do Estado de Pernambuco a utilizar os dados ou informações de natureza técnica nas atividades de divulgação do Prêmio.

14. DO RESULTADO DO JULGAMENTO

14.1. O resultado do julgamento deverá ser homologado pela Comissão Organizadora deste Concurso.

14.2. A relação das propostas premiadas no Concurso Cultural EDUCA-PE GAME JAM será divulgada no Diário Oficial do Estado de Pernambuco e no site da Usina.

15. DOS PEDIDOS DE ESCLARECIMENTO, IMPUGNAÇÕES AO EDITAL E RECURSOS

15.1. Os pedidos de esclarecimento deverão ser enviados à Comissão Organizadora do Concurso até 3 (três) dias úteis anteriores à data fixada para o início das inscrições, pelo e-mail: usinapedeinovacao@gmail.com;

15.2. As impugnações aos termos do Edital poderão ser feitas até 2 (dois) dias úteis anteriores à data de início das inscrições, pelos e-mails usinapedeinovacao@gmail.com ou licitacao@secti.pe.gov.br;

15.3. Caso a entidade proponente tenha justificativa para contestar o resultado do julgamento das propostas, poderá apresentar recurso em formulário específico, no prazo de até 10 (dez) dias corridos, a contar da data do resultado publicado.

15.4. O recurso deverá obedecer à Lei Estadual nº 11.781, de 6 de junho de 2000, e sua apresentação deverá seguir as orientações contidas no menu “Editais/Recursos” do site da USINA. Serão desconsideradas as informações constantes do recurso que visem ao complemento do conteúdo da proposta e/ou da documentação impressa recebida na submissão.

15.5. O recurso será analisado pela Comissão Organizadora.

16. DO CRONOGRAMA

EVENTO	DATAS
PUBLICAÇÃO DO EDITAL NO DIÁRIO OFICIAL DO ESTADO, na plataforma https://desafios.pe.gov.br e nos sites https://www.secti.pe.gov.br/ e http://www.educacao.pe.gov.br/	22/07/2022
FASE 1 - INSCRIÇÃO E FORMAÇÃO DAS EQUIPES	25/07/2022 À 08/09/22
FASE 2 - OFICINAS DE DESENVOLVIMENTOS DE JOGOS	12/09/2022 À 15/09/2022
FASE 3 - DESENVOLVIMENTOS DO PROTÓTIPO	16/09/2022 À 21/09/2022
FASE 4 - JULGAMENTO DA ETAPA 1	22/09/2022
FASE 5 - PRAZO PARA INTERPOSIÇÃO DE RECURSO	23/09/2022 À 03/10/2022
FASE 6 - DESENVOLVIMENTO DO MVP	04/10/2022 À 13/10/2022
FASE 7 - JULGAMENTO DA ETAPA 2	14/10/2022
FASE 8 - PRAZO PARA INTERPOSIÇÃO DE RECURSO	15/10/2022 À 25/10/2022
CERIMÔNIA DE ENTREGA DA PREMIAÇÃO	26/10/2022

17. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

17.1. As entidades concorrentes ao Prêmio concordam com a eventual publicação das propostas selecionadas, no todo, em parte ou em texto resumido pelo (a) autor(a), em formato a ser definido.

17.2. É de inteira responsabilidade da instituição que se inscreveu o ônus relativo aos direitos autorais de textos, imagens e outros meios que acompanharão sua solução. Se constatada qualquer tentativa de dolo, fraude, falsificação, adulteração, plágio ou outro tipo de irregularidade nos projetos apresentados, a instituição candidata estará automaticamente desclassificada, sem prejuízo das sanções administrativas e penais cabíveis.

17.3. As instituições premiadas concordam com a divulgação do resultado de forma apropriada a eventos desta natureza e serão convidadas a comparecer ao evento de entrega do Prêmio, a ocorrer em **26/10/2022**, em solenidade pública em local a ser definido pela Comissão Organizadora do Prêmio.

17.4. A Comissão Julgadora não divulgará ranking ou classificação das candidaturas não premiadas.

17.5. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, ouvidas as instituições promotoras.

17.6. Este Edital entra em vigor na data de sua publicação.

Recife, 20 de julho de 2022.



Documento assinado eletronicamente por **Francisco Roberto Nogueira Lima**, em 21/07/2022, às 14:37, conforme horário oficial de Recife, com fundamento no art. 10º, do [Decreto nº 45.157, de 23 de outubro de 2017](#).



Documento assinado eletronicamente por **Fatima Maria Pereira de Lima**, em 21/07/2022, às 14:42, conforme horário oficial de Recife, com fundamento no art. 10º, do [Decreto nº 45.157, de 23 de outubro de 2017](#).



Documento assinado eletronicamente por **Felipe Guerra Lago**, em 21/07/2022, às 14:43, conforme horário oficial de Recife, com fundamento no art. 10º, do [Decreto nº 45.157, de 23 de outubro de 2017](#).



Documento assinado eletronicamente por **Leandro José da Silveira**, em 21/07/2022, às 14:47, conforme horário oficial de Recife, com fundamento no art. 10º, do [Decreto nº 45.157, de 23 de outubro de 2017](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.pe.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **26419845** e o código CRC **513E1F31**.

SECRETARIA DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO DO ESTADO DE PERNAMBUCO

Rua Vital de Oliveira, nº 32, - Bairro Recife Antigo, Recife/PE - CEP 50030-370, Telefone: 8131835560