



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA DE INOVAÇÃO
DEPARTAMENTO DE INOVAÇÃO

EDITAL Nº 13/2024/SINOVA
Participação no “Programa Usina de Jogos”

O Departamento de Inovação (SINOVA) da Pró-Reitoria de Pesquisa e Inovação (PROPESQ) da Universidade Federal de Santa Catarina, no uso de suas atribuições, e em consonância com o marco legal da inovação, a Resolução Normativa nº 164/2022/CUn, de 29 de abril de 2022, que dispõe sobre a Política de Inovação e Empreendedorismo, Resolução nº 14/CUn/2002, torna pública a presente chamada para participação de **docentes, técnicos-administrativos, acadêmicos(as) da UFSC e egressos(as) que tenham tido interface com jogos durante sua permanência na UFSC no “Programa Usina de Jogos”,** iniciativa que está vinculada ao Programa de Inovação e Empreendedorismo “INOVA UFSC”.

CLÁUSULA PRIMEIRA: OBJETO

1.1 O objetivo do “Programa Usina de Jogos - UFSC” é estimular a criatividade, a inovação e o empreendedorismo por meio do desenvolvimento de jogos analógicos criados pela comunidade acadêmica da UFSC.

CLÁUSULA SEGUNDA: PÚBLICO-ALVO

2.1 O “Programa Usina de Jogos” tem como público-alvo docentes, técnicos-administrativos, acadêmicos(as) da UFSC e egressos(as) com projetos que se encaixem nas seguintes categorias:

- a) **Jogos analógicos desenvolvidos:** para dar suporte ao público-alvo na revisão e validação de jogos já desenvolvidos, bem como no teste de jogabilidade;
- b) **Jogos analógicos em desenvolvimento:** para dar suporte ao público-alvo na revisão e validação de jogos em desenvolvimento, bem como no teste de jogabilidade;
- c) **Jogos analógicos em concepção:** para dar suporte ao público-alvo no desenvolvimento de uma criação, a partir de uma ideia acelerar e validar a criação de novos jogos, por meio de formações no tema e da metodologia da Usina de Jogos.

CLÁUSULA TERCEIRA: DEFINIÇÕES CONCEITUAIS

3.1 Para efeito desta chamada, entende-se:

I - Jogos Analógicos: atividades lúdicas não dependentes de tecnologia digital, envolvendo componentes físicos como peças, cartas, tabuleiros, dados, papel e caneta, promovendo dinâmicas entre uma ou mais pessoas, baseadas em regras e objetivos definidos. Incluem-se, mas

não se limitam a: jogos de tabuleiro, jogos de cartas e jogos de interpretação de papéis (do inglês *Role Playing Game* - RPG).

II - Usina de Jogos: iniciativa institucional ancorada na SINOVA que visa estimular a criatividade, inovação e o empreendedorismo por meio de uma jornada de desenvolvimento de jogos analógicos idealizados pela comunidade acadêmica da UFSC.

CLÁUSULA QUARTA: INSCRIÇÕES, CLASSIFICAÇÃO E HOMOLOGAÇÃO

4.1 Docentes, técnicos(as)-administrativos(as), acadêmicos(as) da UFSC e egressos(as) que desejarem usufruir do Programa Usina de Jogos devem se manifestar realizando a inscrição no link: <https://forms.gle/tAWyVWsGj89PSPA8>, seguindo o cronograma presente neste Edital.

4.2 Esta chamada visa contemplar:

- até 05 (cinco) participantes para a categoria **Jogos analógicos desenvolvidos**;
- até 05 (cinco) participantes para a categoria **Jogos analógicos em desenvolvimento**;
- até 15 (quinze) participantes para a categoria **Jogos analógicos em concepção**.

4.3 Serão aceitas inscrições de docentes, técnicos(as), acadêmicos(as) e egressos(as) da UFSC, desde que se encaixem em uma das categorias deste Edital.

4.4 A SINOVA/UFSC se reserva ao direito de criar um Cadastro de Reserva, caso o número de inscrições supere a expectativa e a capacidade de operação da equipe do “Programa Usina de Jogos”.

4.5 A SINOVA/UFSC ainda pode realizar o intercâmbio das vagas em conformidade com a aderência das ideias apresentadas e de sua capacidade de atendimento.

4.6 A seleção dos(as) candidatos(as) por categoria será realizada em etapa única e eliminatória. A avaliação será realizada a partir do formulário de inscrição com base nos critérios estabelecidos (item 4.14).

4.7 As inscrições serão homologadas e avaliadas pela comissão designada pela SINOVA;

4.8 Após a divulgação das inscrições homologadas, qualquer inscrito poderá apresentar recurso no prazo de 1 (um) dia útil, contado da publicação das mesmas;

4.9 O primeiro dia do prazo é o primeiro dia útil subsequente à divulgação das inscrições homologadas.

4.10 Eventuais recursos deverão ser enviados para o e-mail: sinova@contato.ufsc.br na data descrita no cronograma desta chamada (item 8.1).

4.11 A Comissão designada poderá reconsiderar sua decisão ou, no caso de mantê-la, encaminhará o recurso à Diretora do Departamento de Inovação - SINOVA para decisão.

4.12 A decisão da Diretora do Departamento de Inovação terá caráter definitivo, não cabendo recurso, pedido de reconsideração ou de esclarecimentos.

4.13 Todas as decisões que acolherem recurso deverão conter fundamentadamente a extensão de seu ato decisório.

4.14 Os critérios de avaliação previstos são:

Item	Critérios de avaliação	Nota (0,00-10,00)
------	------------------------	----------------------

I	Clareza de objetivo	
II	Coesão do projeto de jogo	
III	Viabilidade de execução do jogo	

4.15 Em ordem decrescente e respeitando o número de vagas, os(as) candidatos(as) serão classificados(as) com as maiores pontuações.

4.16 As avaliações da etapa única são definitivas e irrecorríveis.

4.17 Após a soma das pontuações obtidas nos critérios avaliados, os(as) candidatos(as) com melhor pontuação, serão aprovados(as) e participarão do "Programa Usina de Jogos - UFSC" conforme o número de vagas, desde que assinado o Termo de Compromisso (Anexo I).

Parágrafo único: Não serão aceitas propostas de jogos com termos de cunho preconceituoso, discriminatório, ilegal, que violem os direitos humanos, que façam apologia ao uso de substâncias ilícitas ou que promovam a violência.

CLÁUSULA QUINTA: METODOLOGIA

5.1 A metodologia é desenvolvida pelo Departamento de Inovação (SINOVA), por meio da jornada de desenvolvimento de jogos do "Programa Usina de Jogos", seguindo as atividades descritas no cronograma preliminar desta chamada.

5.2 O "Programa Usina de Jogos" possui a duração variável de acordo com cada categoria e contará com as seguintes atividades:

5.2.1 Jogos analógicos desenvolvidos e Jogos analógicos em desenvolvimento:

- *Briefing* e plano de trabalho de cada projeto;
- Feedbacks de análise do jogo destacando oportunidades de melhoria e soluções;
- Workshop 1 - Esteira de jogos do Programa Usina de Jogos e mentoria coletiva;
- Feedbacks de análise do jogo validando soluções encontradas e encaminhamentos;
- Workshop 2 - Imersão temática com game designer convidado e mentoria coletiva;
- Feedbacks de análise do jogo validando soluções encontradas e direcionamento de próximos passos;
- Workshop 3 - Imersão temática com game designer convidado e mentoria coletiva; feedback de evolução dos projetos dos jogos e encerramento.

5.2.2 Jogos analógicos em concepção:

- Workshop 1 - "Tive uma ideia de um jogo": Do briefing ao brainstorm;
- Workshop 2 - Criando um jogo analógico: Definições de Game Design;
- Workshop 3 - Prototipagem e teste de jogos analógicos;
- Workshop 4 - Produção Final: Financiamento, Licenciamento, Sell Sheet, Editais.

Parágrafo único: os cronogramas das atividades do Programa estão contidas na Cláusula Oitava e podem ser alterados pela SINOVA.

CLÁUSULA SEXTA: COMPROMISSO DOS(AS) PARTICIPANTES

6.1 Ao aderir a esta chamada todos(as) os(as) participantes se responsabilizam em atuar plenamente nas atividades, prestando todas as informações solicitadas pela SINOVA, no tempo e modo requeridos.

6.2 Após aprovação prévia, o Termo de Compromisso (Anexo I) deverá ser assinado para o início efetivo das atividades.

6.3 Os(as) participantes devem ter ao menos 75% (setenta por cento) de participação nas atividades do Programa, não devendo ultrapassar 2 (duas) ausências consecutivas nas atividades previstas durante o Programa. Caso contrário, o(a) participante não receberá o certificado de participação do Programa.

6.4 Os(as) participantes devem ceder os direitos de uso de imagem obtidas durante o programa para a utilização em campanhas/ações/peças promocionais e/ou institucionais da SINOVA conforme Termo de Autorização de Uso de Imagem e voz (Anexo II).

CLÁUSULA SÉTIMA: DOS RECURSOS FINANCEIROS

7.1 Não há previsão de recursos financeiros, podendo a PROPESQ/SINOVA, a seu exclusivo critério, apoiar ações e iniciativas de interesse da Universidade.

CLÁUSULA OITAVA: DAS ATIVIDADES PREVISTAS

8.1 O presente Edital seguirá o cronograma abaixo.

Atividades	Data	Formato	Horário
Lançamento da chamada	13/03/2024	Na página da SINOVA	-
Período de inscrição dos(as) participantes das três categorias	13/03/2024 a 24/03/2024	Pelo formulário online disponibilizado neste edital	Até 23h59 do dia 24/03/2024
Divulgação dos(as) inscritos(as) no edital	Até 25/03/2024	Na página da SINOVA	-
Período de avaliação das inscrições conforme categorias do edital	Até 26/03/2024	SINOVA	-
Homologação dos(as) inscritos(as) no edital	Até 27/03/2024	Na página da SINOVA	-
Interposição de recursos	28/03/2024	Remoto via email (sinova@contato.ufsc.br)	Até 15h do dia 28/03/2024
Resultado final dos(as) selecionados(as) no Programa Usina de Jogos por categoria	Até 01/04/2024	Na página da SINOVA	-

8.1.1 Cronograma de atividades para os(as) participantes da categoria **Jogos analógicos em desenvolvidos e Jogos analógicos em desenvolvimento**.

Atividades	Data	Formato	Horário
<i>Kickoff</i> de apresentação do programa e alinhamento de expectativas (todos(as) os(as) participantes)	04/04/2024	Remoto com link a ser disponibilizado pela SINOVA	14 horas
Briefing e plano de trabalho do projeto (individual)	05/04/2024 a 10/04/2024	Remoto com link a ser disponibilizado pela SINOVA	A definir
Feedback de análise do jogo destacando oportunidades de melhoria e soluções (relatório de acompanhamento)			
Encaminhamentos e ações propostas junto a cada participante (individual)	até 03/05/2024	Remoto com link a ser disponibilizado pela SINOVA	-
Workshop 1 - Esteira de jogos do Programa Usina de Jogos e mentoria coletiva (todos os participantes)	11/04/2024	Remoto com link a ser disponibilizado pela SINOVA	14 horas
Feedbacks de análise do jogo validando soluções encontradas e encaminhamentos (relatório de acompanhamento)	12/04/2024 a 17/04/2024	Via relatório de acompanhamento	-
Workshop 2 - Imersão temática com game designer convidado(a) e mentoria coletiva. (todos os participantes)	18/04/2024	Remoto com link a ser disponibilizado pela SINOVA	14 horas
Feedbacks de análise do jogo validando soluções encontradas e direcionamento de próximos passos (relatório de acompanhamento)	19/04/2024 a 24/04/2024	Via relatório de acompanhamento	-
Workshop 3 - Imersão	25/04/2024	Remoto com link a ser	14 horas

temática com game designer convidado(a) e mentoria coletiva; feedback de evolução dos projetos dos jogos e encerramento. (todos os participantes)		disponibilizado pela SINOVA	
---	--	-----------------------------	--

8.1.2 Cronograma de atividades para os(as) participantes da categoria **Concepção de jogos analógicos**, abaixo.

Atividades	Data	Formato	Horário
Workshop 1 - "Tive uma ideia de um jogo": Do Briefing ao Brainstorm	06/05/2024	Remoto com link a ser disponibilizado pela SINOVA	14 horas
Workshop 2 - Criando um jogo analógico: Definições de Game Design	13/05/2024	Remoto com link a ser disponibilizado pela SINOVA	14 horas
Workshop 3 - Prototipagem e Teste de jogos analógicos	20/05/2024	Remoto com link a ser disponibilizado pela SINOVA	14 horas
Workshop 4 - Produção Final: Financiamento, Licenciamento, Sell Sheet, Editais e Mais	27/05/2024	Remoto com link a ser disponibilizado pela SINOVA	14 horas

CLÁUSULA NONA: PROPRIEDADE INTELECTUAL

9.1 Os eventuais direitos de propriedade intelectual, patenteáveis ou não, advindos das atividades desenvolvidas no âmbito do “Programa Usina de Jogos” serão regulamentados em instrumento específico posterior, o qual observará, obrigatoriamente, a Resolução UFSC nº 14/CUn/2002.

9.2 Fica assegurada a indicação do nome dos autores(as), inventores(as) ou criadores(as).

9.3 Todos os ativos existentes anteriormente à execução das atividades conjuntas, que estejam sob a posse de um dos partícipes e/ou de terceiros, que estiverem sob a responsabilidade de um dos partícipes, e que forem revelados entre dois ou mais partícipes, exclusivamente para subsidiar as atividades, continuarão a pertencer ao detentor, possuidor ou proprietário.

9.4 Não poderão ser usados ativos de terceiros sem o prévio consentimento expresso do titular.

CLÁUSULA DÉCIMA: DISPOSIÇÕES FINAIS

10.1. A SINOVA não se responsabilizará por falhas técnicas e/ou operacionais de conectividade dos(as) participantes.

10.2 Os(as) participantes das atividades do Programa receberão certificado.

10.3 É de responsabilidade dos(as) candidatos(as) informar e-mail e telefone corretos no formulário de inscrição, bem como estar atentos às datas informadas no cronograma no item 8.1 deste edital e acompanhar os canais de comunicação da SINOVA.

Florianópolis, 13 de março de 2024.

CLARISSA STEFANI TEIXEIRA
Diretora do Departamento de Inovação

JACQUES MICK
Pró-Reitor de Pesquisa e Inovação

ANEXO I
TERMO DE COMPROMISSO

O _____ (nome completo), beneficiário, e a SINOVA, neste ato representada pela Diretora de Inovação ou pessoa de cargo equivalente doravante denominados em conjunto (Compromissários), resolvem firmar o presente Termo de Compromisso, conforme alinhamento entre as partes e o resultado do edital n. 13 PROPESQ/SINOVA a ser acordado após a indicação de viabilidade.

Cláusula Primeira – Do Objeto

1.1. O presente Termo tem como objeto a conjugação de esforços entre os Compromissários para criar, desenvolver, validar e/ou testar jogos analógicos selecionados para o Programa Usina de Jogos - UFSC.

Cláusula Segunda – Das Obrigações

2.1. Respeitada a legislação pertinente, compete aos Compromissários definir e viabilizar os meios necessários para atingir o objeto do presente instrumento, observando o disposto neste Termo.

Cláusula Terceira – Dos Recursos Financeiro/Orçamentários

3.1. Não haverá transferência de recurso.

3.2. Dentro de sua conveniência e oportunidade e dentro de suas possibilidades orçamentárias, a SINOVA poderá apoiar atividades conjuntas e de seu interesse.

Cláusula Quarta – Da Confidencialidade e Da Não-divulgação

4.1. Todas as informações e conhecimentos aportados pelos Compromissários para a execução do Projeto serão tratados como confidenciais, assim como todos os seus resultados.

4.2. Todos os membros do projeto e quaisquer outros colaboradores que tiverem contato e acesso às informações confidenciais dos Compromissários deverão assinar um Termo de Sigilo e Confidencialidade, conforme modelo disponível em <<https://sinova.ufsc.br/suporte-aos-pesquisadores/modelos/>>.

4.3. Qualquer exceção à confidencialidade no âmbito deste Termo e das Atividades Conjuntas, deverá ser ajustada entre os Compromissários.

Cláusula Quinta – Do Encerramento das Atividades Conjuntas

5.1 O presente Termo de Compromisso, que formaliza a cooperação entre os Compromissários, poderá ser revogado/encerrado por: (i) transgressão das cláusulas pactuadas; (ii) a qualquer tempo pelos Compromissários, mediante notificação, por escrito, com antecedência mínima de 30 (trinta) dias, ressalvado o cumprimento das obrigações assumidas, vencidas ou vincendas; ou, (iii) por conveniência e oportunidade, a critério da SINOVA, sem que isso implique em qualquer expectativa ou direito aos participantes.

5.2 O não atingimento dos passos metodológicos do “Programa Usina de Jogos - UFSC”, em conformidade com a condução metodológica, poderá implicar no encerramento das Atividades Conjuntas e na desvinculação do compromisso, excetuada justificativa aceita pela SINOVA, a seu critério.

Cláusula Sexta – Das alterações

6.1. As alterações e condições estabelecidas neste Termo de Compromisso poderão ser livremente ajustadas entre as Partes, sendo necessária apenas a atualização.

Cláusula Sétima – Do acompanhamento da execução do projeto

7.1. O Coordenador do “Programa Usina de Jogos - UFSC”, será o responsável por coordenar e promover a execução direta das atividades previstas neste Termo.

7.2. Cabe ao beneficiário prestar informações a qualquer momento e auxiliar na elaboração de indicadores, registros e comprovações que potencializam as ações para a exploração comercial do ativo.

7.3. Toda e qualquer questão derivada da aplicação e interpretação deste Termo e das Atividades Conjuntas com a SINOVA será submetida à Diretoria da SINOVA.

Cláusula Oitava – Vigência

8.1. O presente Termo terá vigência de 12 meses, contados da data de publicação em boletim interno e portaria da SINOVA.

Parágrafo Único – O prazo pactuado será automaticamente prorrogado, exceto em caso de manifestação em sentido contrário por qualquer dos Compromissários.

Florianópolis, de de 2024

CLARISSA STEFANI TEIXEIRA
Diretora do Departamento de Inovação UFSC

Beneficiário

ANEXO II
TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Por este ato, eu, _____, inscrito no CPF sob o nº _____, residente e domiciliado na _____, concedo à Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Autarquia Federal de Ensino Superior, com sede na cidade de Florianópolis, estado de Santa Catarina, no Campus Universitário Reitor João David Ferreira Lima – Trindade, inscrita sob o CNPJ 83.899.526/0001-82, AUTORIZAÇÃO DE USO de meus direitos de imagem, voz e do conteúdo gravado ou de qualquer modo registrado no âmbito do Programa Usina de Jogos, vinculado à UFSC sob a coordenação e responsabilidade do Departamento de Inovação da UFSC (SINOVA), incluindo, mas não se limitando à veiculação de minha imagem, palestras, relatos, opiniões, dados, fotos e vídeos, seja para uso didático, institucional, jornalístico, editorial e, toda e qualquer finalidade lícita correlata ao projeto mencionado.

A presente autorização é espontaneamente concedida à título gratuito, definitivo, irrevogável e irretratável, sem restrições, no território nacional e no exterior, para publicação, veiculação e divulgação na mídia em geral (escrita, falada, televisada e eletrônica), de difusão e transmissão por qualquer meio de comunicação, pelo prazo de 20 anos, sem finalidade lucrativa, e, sem quaisquer restrições do número de inserções e quantidade das imagens.

Fica eleito o foro da Justiça Federal de Florianópolis, Seção Judiciária do Estado de Santa Catarina, com renúncia expressa a qualquer outro para dirimir eventuais dúvidas suscitadas pelo presente termo.

Por esta ser a expressão da minha vontade, declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem, voz, ou a qualquer outro, e assino a presente autorização em 02 vias de igual teor e forma. Na hipótese do presente Termo ser assinado de forma eletrônica, considera-se datado conforme a data da assinatura eletrônica realizada, dispensando-se a previsão de assinatura em 2 vias do presente termo, a qual se aplica apenas para a forma de assinatura manuscrita.

Florianópolis, _____ de _____ de 2024

Assinatura do(a) autorizado(a)

A gestão e a guarda dos “Termos de Autorização de Uso de Imagem e Voz” dos autorizados é de responsabilidade exclusiva do Coordenador do Projeto. Quaisquer solicitações e/ou reclamações a respeito do Termo devem ser tratadas com o Coordenador. A SINOVA/PROPESQ, a título de colaboração, disponibiliza no <https://sinova.ufsc.br/suporte-aos-pesquisadores/modelos/>, modelo a ser customizado para cada projeto.