



PROCESSO Nº 23106.079969/2025-97

**EDITAL CDT Nº 006/2025 - CHAMADA PÚBLICA PARA INGRESSO
DE PROJETOS DE INOVAÇÃO NO PRISMA GAMER DA UNIVERSIDADE DE
BRASÍLIA (UNB)**

1. PREÂMBULO

1.1. O Centro de Apoio ao Desenvolvimento Tecnológico (CDT) do Decanato de Pesquisa e Inovação (DPI) da Universidade de Brasília (UnB), por intermédio da Coordenação de Empreendedorismo e Inovação (CEI), no uso de suas atribuições, torna pública e estabelece regras para a realização de processo seletivo com o objetivo de selecionar projetos de inovação em fase de ideação relacionados ao segmento de games para participação em programa de apoio ao desenvolvimento de empreendimentos inovadores.

1.2. A presente chamada reger-se-á pela Lei nº. 10.973/2004 (Lei de Inovação), pelo Decreto nº. 9.283/2018 (que regulamenta a Lei de Inovação) e pela Resolução CONSUNI nº. 006/2020 (Política de Inovação da UnB).

2. DAS CONSIDERAÇÕES DESTE EDITAL

2.1. O presente Edital tem como objetivo selecionar equipes compostas por integrantes da comunidade acadêmica interessados em propor ideias inovadoras aplicáveis aos diversos segmentos de games. A iniciativa busca aproveitar o crescimento da cultura gamer para gerar inovação, fomentar o empreendedorismo e apresentar oportunidades de carreira, posicionando a UnB como referência nesse ecossistema em ascensão.

2.2. O Edital PRISMA Gamer visa apoiar o desenvolvimento de ideias inovadoras com o potencial de se tornarem negócios, solucionar problemas relevantes e gerar impacto social positivo. A ação é destinada a empreendedores (pessoas físicas) vinculados à UnB (discentes, docentes e técnicos) interessados em desenvolver suas ideias.

2.3. A presente Chamada tem como objeto selecionar 10 (dez) propostas em fase de ideação com potencial de mercado que incorporem novos produtos, serviços ou

processos inovadores, relacionados ao mercado de games.

2.4. O apoio aos novos projetos dar-se-á por meio do suporte ao desenvolvimento de modelos de negócios, da prototipação rápida e da integração dos participantes com os diversos atores do ecossistema de inovação da UnB, fomentando sinergias para o avanço da inovação, fomentando a cultura gamer e promovendo impactos na sociedade.

3. DAS DEFINIÇÕES

3.1. Cultura gamer: refere-se ao conjunto de práticas, valores, linguagens, comportamentos e identidades construídas em torno dos jogos digitais. Ela envolve desde a criação e consumo de jogos até a socialização em comunidades eventos, plataformas de *streaming* e *e-sports*, sendo um fenômeno global que influencia arte, comunicação, educação e o mercado criativo.

3.2. Impacto social: é um fenômeno caracterizado por mudanças positivas na vida de pessoas e comunidades. Essas mudanças representam as consequências de ações ou projetos voltados para a sociedade, buscando resolver uma questão ou problema social.

3.3. Plataformas: são os meios pelos quais os jogos são distribuídos e jogados, podendo ser aplicados em ambientes virtuais baseados em tecnologias digitais ou em contextos onde a interação se dá de maneira física. Cada plataforma oferece diferentes possibilidades técnicas, de acesso e de alcance de público.

3.4. Gêneros e finalidades: os gêneros classificam a experiência de jogo enquanto as finalidades abrangem desde o entretenimento até educação, treinamento, conscientização ou transformação social, ampliando o papel dos games para além do lazer.

3.5. Modelo de negócio: é a descrição de como uma empresa funciona, gera e entrega valor aos seus clientes. É uma ferramenta que ajuda a estruturar as etapas e ações da empresa, para que se compreenda como ela vai funcionar.

3.6. Games: são sistemas interativos estruturados em regras, objetivos e mecânicas que promovem experiências de engajamento, desafio e entretenimento. Podem ser digitais ou analógicos e se apresentam em múltiplos formatos e plataformas.

3.7. Comitê de seleção: equipe responsável pela análise e avaliação das propostas submetidas.

3.8. Comitê gestor: instância deliberativa encarregada de interpretar o Edital, solucionar eventuais conflitos e assegurar o cumprimento das diretrizes do programa.

4. DOS OBJETIVOS

4.1. Constituem objetivos do Edital PRISMA Gamer:

I - Fomentar o desenvolvimento de soluções inovadoras no segmento de games promovendo o surgimento e a consolidação de projetos que utilizem jogos como meio de inovação tecnológica, cultural, social ou educacional como resultante do potencial criativo e empreendedor;

II - Impulsionar o ecossistema regional e nacional por meio do apoio

a empreendedores e startups que atuem com jogos, independente do seu formato, criando oportunidades de interação, experimentação, validação e acesso ao mercado;

III - Estimular a criação de jogos alinhados a temas relevantes por meio da orientação à produção de jogos que contribuam com assuntos de interesse público, como transformação social, tecnologias emergentes, valorização cultural e modelos de negócios inovadores, reforçando o papel dos games como ferramentas de impacto positivo.

5. DAS LINHAS TEMÁTICAS

5.1. As propostas deverão apresentar relação com pelo menos uma das linhas temáticas apresentadas abaixo:

a) LINHA 1 - TRANSFORMAÇÃO SOCIAL: propostas que utilizem jogos digitais, físicos, de tabuleiro ou processos/ experiências gamificadas para solucionar desafios acadêmicos, sociais, educacionais, de saúde, inclusão digital, combate a desinformação ou sustentabilidade;

b) LINHA 2 - NEGÓCIOS INOVADORES: modelos de games com estratégias de monetização, escalabilidade e inovação no mercado, podendo ser utilizados como meio de empreendedorismo;

c) LINHA 3 - TECNOLOGIAS EMERGENTES: exploração criativa de tecnologias emergentes como IA, realidade virtual/ aumentada, *blockchain* e *metaverso*.

d) LINHA 4 - PRODUÇÃO CULTURAL: fomento à produção de jogos que valorizem temas da cultura regional ou nacional.

5.2 As propostas apresentadas em cada linha temática poderão ser desenvolvidas para:

a) Plataformas:

- I. Mobile (Android, iOS);*
- II. PC;*
- III. Console;*
- IV. Web;*
- V. Realidade Virtual / Realidade Aumentada (VR/AR);*
- VI. Cloud gaming;*
- VII. Jogos de tabuleiro;*
- VIII. Experiências e/ou processos gamificados.*

b) Gêneros e finalidades:

- I. Ação, aventura, estratégia, RPG, puzzle;*
- II. Jogos educacionais e de treinamento, jogos com propósito social, ambiental ou cultural;*
- III. Jogos com uso de tecnologias emergentes (IA, blockchain, Web3);*

6. DA FORMA DE APOIO E RECURSOS DE INFRAESTRUTURA

6.1. O Programa é voltado para projetos inovadores do segmento de games em fase de ideação, independentemente da plataforma, gênero, finalidade e segmento de mercado, desde que ainda não possuam um modelo de negócio estruturado ou clientes ativos.

6.2. A ação terá duração média de 2 (duas) semanas e prevê programações e mentorias na modalidade híbrida, com acompanhamento presencial ou virtual, síncrono ou assíncrono, individual ou coletivo, conforme o cronograma definido pelo Comitê Gestor.

6.3. Cada projeto selecionado contará com, aproximadamente, 10 (dez) horas totais de atendimento, abrangendo as modalidades citadas, incluindo capacitações estratégicas, mentorias na forma de *workshop*, palestras, exposições, sugestões de leitura, entre outras estratégias metodológicas.

6.4. Os participantes terão acesso à infraestrutura física do Edifício do CDT reservada à realização do Programa, que inclui salas de reunião equipadas com recursos audiovisuais, *wifi*, segurança 24 (vinte e quatro) horas e estacionamento, franqueada ainda a participar de oficinas, cursos, palestras e eventos promovidos pelo Centro e seus parceiros, quando pertinentes à qualificação de que trata este Edital.

6.5. As equipes selecionadas deverão cumprir o cronograma de atividades definido pelo Comitê Gestor, com entrega de produtos parciais do desenvolvimento da proposta, observados os prazos recomendados para cada período constituinte do plano de formação previsto.

6.6. Projetos que apresentarem maior engajamento terão prioridades nas mentorias e orientações individuais.

7. DA INSCRIÇÃO

7.1. A inscrição de projetos no Edital PRISMA Gamer será realizada por meio do formulário online disponibilizado no link <https://forms.office.com/r/6sfq5iuZ4Z> em período previsto no item 10.1 deste Edital.

7.2. Nos termos da Instrução Normativa CONJUNTA MGI/MDHC nº. 54, de 29 de agosto de 2024, do Ministério da Gestão e da Inovação em Serviços Públicos e do Ministério dos Direitos Humanos e Cidadania, é garantido o uso do nome social por pessoa travesti, transexual ou transgênera.

7.3. A inscrição para candidatura ao Programa é gratuita.

8. DOS CRITÉRIOS PARA PARTICIPAÇÃO

8.1 A participação no processo seletivo para o Edital PRISMA Gamer depende de vínculo formal de pelo menos 1 (um) do(s) proponente(s) com a UnB, seja como estudante de graduação ou de pós-graduação, ou como servidor técnico ou docente de carreira.

8.2. A participação no processo seletivo deverá ocorrer por candidatura de equipe, observadas as seguintes condicionantes:

- A equipe proponente deverá ser composta por, no mínimo, 3 (três) e, no máximo, 6 (seis) integrantes, com a condição de que pelo menos 1 (um) dos integrantes deverá possuir vínculo ativo e formal com a UnB;

- No ato da inscrição, deverá ser nomeado um representante, que deverá atender o critério de vínculo com a UnB conforme o item acima. Em caso de aprovação o representante nominado será o responsável pelos deveres formais do projeto;
- O formulário de inscrição deverá ser preenchido corretamente pelo representante com vínculo com a UnB, por completo e dentro do prazo de inscrição.

8.3. Conformidade legal e ética: qualquer projeto que envolva produtos, serviços ou processos que infrinjam a legislação vigente, normas regulatórias ou princípios éticos e morais será eliminado do processo seletivo.

8.4. Não serão aceitas inscrições por *e-mail*, carta ou qualquer outro meio, tampouco fora do prazo estabelecido neste Edital.

9. DA SELEÇÃO E AVALIAÇÃO

9.1. O Comitê de Seleção, composto por membros do ecossistema de inovação da UnB, é a instância responsável pela análise das propostas submetidas.

9.2. O processo seletivo do presente edital será realizado em 2 (duas) etapas, sendo elas:

- a.** 1ª etapa: homologação das inscrições, de caráter eliminatório;
- b.** 2ª etapa: análise da proposta, de caráter eliminatório e classificatório.

9.3 A 1ª etapa de homologação das inscrições tem caráter eliminatório e consiste na análise do correto preenchimento do formulário enviado no ato da inscrição observando-se os critérios do item 7.2.

9.4 A 2ª etapa de análise da proposta contida no formulário de inscrição tem caráter classificatório e eliminatório e consiste da atribuição de pontuação, que terá por base os seguintes critérios (também descritos no Anexo I):

1. **Inovação e criatividade:** originalidade da proposta, diferencial frente ao mercado;
2. **Viabilidade técnica:** grau de maturidade da solução e capacidade de execução;
3. **Potencial de impacto:** impacto econômico, social, educacional ou cultural;
4. **Modelo de negócio:** estruturação da proposta, monetização, estratégia de mercado;
5. **Equipe proponente:** potencial tecnológico e inovador;
6. **Aderência a linha temática:** clareza da conexão com o tema escolhido.

9.5 Serão selecionados para participação integral no Edital PRISMA Gamer os 10 (dez) projetos com melhor avaliação. As propostas excedentes poderão, de forma voluntária, acompanhar os conteúdos disponibilizados, porém sem acesso às mentorias nem à participação no futuro edital de apoio a pesquisador.

9.6. Os integrantes dos projetos excedentes terão direito a certificado de ação de extensão, emitido pelo Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas (SIGAA), desde que realizem o cadastro prévio e registrem presença nas atividades.

9.7 Os recursos ao resultado das 2 (duas) etapas deverão ser encaminhados por e-mail para o endereço prisma@unb.br durante os prazos recursais dispostos no cronograma (item 10.1).

10. DA CONTRATAÇÃO

10.1 Os representantes dos projetos aprovados e classificados dentro do limite de vagas deste Edital, após a devida comprovação do atendimento aos requisitos, deverão celebrar um Termo de Compromisso com a UnB, por intermédio do CDT.

10.2 Os titulares dos projetos aprovados e classificados dentro do limite de vagas estabelecido neste Edital deverão apresentar, obrigatoriamente, os seguintes documentos, sem prejuízo de outros complementares eventualmente solicitados pelo Comitê de Seleção

I – Cópia de documento de identidade do(s) proponente(s) do projeto, sendo considerados documentos válidos para identificação do participante: Cédulas de Identidade expedidas por Secretarias de Segurança Pública, Forças Armadas, Polícia Militar e Polícia Federal; Identificação fornecida por ordens ou conselhos de classes que, por lei, tenha validade como documento de identidade; Passaporte; Carteira Nacional de Habilitação, na forma da Lei nº 9.503, de 23 de setembro de 1997; Carteira de Trabalho e Previdência Social impressa e expedida após 27 de janeiro de 1997;

II – Comprovante de residência do(s) proponente(s) do projeto;

III – Declaração de matrícula do(s) proponente(s) do projeto, no caso de discente(s) ou o número de matrícula funcional da Universidade de Brasília, no caso de servidor(es).

11. DO CRONOGRAMA

11.1 O Edital seguirá o seguinte cronograma de atividades:

ATIVIDADE	DATA
Lançamento do Edital e abertura das inscrições	27/08/2025
Período de inscrição	27/08/2025 a 09/09/2025
Análise da 1ª etapa: homologação das inscrições	10/09/2025 a 11/09/2025
Divulgação do resultado preliminar da 1ª etapa	12/09/2025
Interposição de recursos da 1ª etapa	13/09/2025 a 15/09/2025
Análise dos recursos 1ª etapa	16/09/2025
Resultado final da 1ª etapa	17/09/2025

Análise da 2ª etapa: análise da proposta	18/09/2025
Divulgação do resultado preliminar da 2ª fase	19/09/2025
Interposição de recursos da 2ª etapa	20/09/2025 e 21/09/2025
Análise dos recursos da 2ª etapa	22/09/2025
Divulgação do resultado final da 2ª etapa	23/09/2025
Entrega de documentação	24/09/2025 a 25/09/2025
Início das atividades	26/09/2025
Encerramento e premiação do Prisma Gamer	Em até 4 (quatro semanas após o início das atividades)

11.2. Os resultados de cada etapa serão divulgados em data prevista no endereço eletrônico do CDT (www.cdt.unb.br).

11.3. As datas podem ser alteradas pelo Comitê Gestor do Edital. Qualquer alteração de cronograma será publicada no endereço eletrônico do CDT (www.cdt.unb.br).

12. DA CONTRAPARTIDA FINANCEIRA

12.1. Após a divulgação do resultado final do processo seletivo com a publicação da lista de projetos aprovados, os responsáveis pelas propostas deverão efetuar o pagamento de uma taxa única de **R\$ 40,00** (quarenta reais) referente a todo o período de realização da iniciativa, correspondendo tal quantia à despesa total dos participantes com o processo de ideação.

12.2. O pagamento será realizado por meio de uma Guia de Recolhimento da União (GRU) emitida em nome do responsável pelo projeto, que deve ter vínculo com a UnB, sendo a quitação do documento imprescindível ao efetivo ingresso no Programa.

12.3. O não pagamento da GRU no prazo estipulado implica a desclassificação do correspondente projeto.

13. DOS REQUISITOS PARA CERTIFICAÇÃO

13.1. Para consolidar a formação proposta no Edital PRISMA Gamer em sua etapa final, os participantes dos projetos deverão possuir registros e/ou apresentar produtos que expressem os seguintes resultados:

Execução das Atividades: Cumprimento mínimo de 70% das atividades propostas ao longo do período;

Modelo de Negócios: Canvas devidamente estruturado e alinhado à proposta do projeto;

Protótipo: Produto ou serviço desenvolvido, de forma conceitual ou funcional;

Pitch deck: Apresentação ao vivo e gravação em vídeo, demonstrando a proposta de valor e os diferenciais do projeto;

Resumo Executivo: Documento conciso e estratégico, sintetizando os principais aspectos desenvolvidos do projeto.

14. DO AUXÍLIO A PESQUISADOR(A)

14.1 Ao término desta edição do Edital PRISMA Gamer, os titulares dos projetos poderão submeter uma proposta para receber Auxílio a Pesquisador, que terá como premissa fundamental o cumprimento mínimo das atividades estabelecidas neste Edital.

14.2. A abertura de um Edital de Auxílio Financeiro será realizada conforme a deliberação do Comitê Gestor, incumbido de elaborar o instrumento público de processo seletivo em conformidade com as exigências e disponibilidade de recursos da UnB, bem como orientar as equipes sobre a sua participação. Vale ressaltar que a participação é facultativa, não gerando nenhum tipo de prejuízo ou sanção às equipes que optarem por não participar.

14.3 Os projetos selecionados serão contemplados com os seguintes auxílios, dependendo da colocação:

- **1º lugar:** R\$ 3.500,00
- **2º lugar:** R\$ 2.500,00
- **3º lugar:** R\$ 2.000,00
- **4º lugar:** R\$ 1.000,00
- **5º lugar:** R\$ 1.000,00

14.4 O pagamento será feito na forma de Auxílio Pesquisador, a ser creditado em nome do(a) proponente do projeto que deverá ter vínculo com a UnB. O recurso, a critério dos ganhadores, poderá subsidiar o desenvolvimento do mesmo projeto em etapas subsequentes para consolidação do empreendimento em questão, incluída a possibilidade de submissão à incubação, no Parque Tecnológico da UnB (PCTec) ou outra instituição congênere.

14.5 Independentemente de auxílio financeiro, todos os participantes do Programa receberão certificados individuais e poderão ser convidados a colaborar em cursos, eventos e/ou missões técnicas organizadas ou viabilizadas pelo CDT e eventuais parceiros, com o objetivo de valorizar, incentivar e disseminar a inovação e o desenvolvimento de competências empreendedoras.

15. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

15.1 As demandas relativas à propriedade intelectual desenvolvidas no âmbito do Edital PRISMA Gamer serão analisadas caso a caso pelo Núcleo de Propriedade Intelectual (NUPITEC) do CDT, observada a legislação aplicável, sem prejuízo de atos administrativos com conteúdo normativo (como resoluções, portarias, instruções normativas, dentre outras), internos ou externos à UnB, editados até a publicação deste Edital.

15.2 É facultado aos participantes do Edital PRISMA Gamer realizar consultas junto ao NUPITEC sobre a aplicação da legislação sobre propriedade intelectual referida

neste Edital.

16. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

16.1 Os casos omissos e as dúvidas suscitadas na aplicação deste Edital serão tratadas pela Diretoria do CDT, ouvidos o Comitê de Seleção e o Comitê Gestor.

16.2 Os candidatos são responsáveis pela veracidade e integridade das informações contidas nas propostas apresentadas, facultado ao CDT, a qualquer momento, proceder a diligências de verificação e, em caso de eventuais inconsistências, adotar providências cabíveis, dentre as quais, a desclassificação de candidatura.

16.3 Não serão admitidas condutas desrespeitosas, antiéticas ou de qualquer modo incompatível com os valores da UnB, seja contra membros da organização, mentores, avaliadores ou demais participantes, que comprometam a ordem, a integridade e o bom andamento do processo seletivo, sob pena de eliminação da seleção, a critério do CDT, ouvidos o Comitê de Seleção e o Comitê Gestor.

16.4 O não cumprimento das atividades obrigatórias do Programa sem justificativa prévia poderá resultar na exclusão do participante do Programa, em quaisquer de suas fases, com consequente perda dos benefícios relacionados.

16.5 Dúvidas sobre este edital deverão ser enviadas para o e-mail a seguir: prisma@unb.br

16.6 Para dirimir questões oriundas deste Edital, eventualmente não resolvidas na esfera administrativa, faz-se competente o foro judicial do Distrito Federal.

Brasília, 26 de agosto de 2025.

Prof. Dr. Guilherme Martins Gelfuso
Diretor do CDT



Documento assinado eletronicamente por **Guilherme Martins Gelfuso, Diretor(a) do Centro de Apoio ao Desenvolvimento Tecnológico**, em 26/08/2025, às 16:07, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.unb.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **13049778** e o código CRC **598E1062**.

Referência: Processo nº 23106.079969/2025-97

SEI nº 13049778

ANEXO I - CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Este item define como as propostas inscritas no Edital PRISMA Mulher serão analisadas pelo Comitê Avaliador. Cada equipe será avaliada com base em 5 (cinco) aspectos principais, que refletem tanto a qualidade da ideia quanto a capacidade de execução e o potencial de impacto do projeto, conforme o disposto na Tabela a seguir:

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO	DESCRIÇÃO	PONTUAÇÃO
Inovação e criatividade	Originalidade da ideia, diferencial frente a soluções existentes e potencial de gerar novas abordagens ou tecnologias.	0 a 25
Viabilidade técnica	Grau de maturidade da solução, clareza da metodologia, recursos disponíveis e capacidade da equipe para execução.	0 a 20
Potencial de impacto	Capacidade de gerar impacto relevante e mensurável nas áreas social, econômica, ambiental, educacional ou cultural.	0 a 25
Qualificação da equipe	Perfil técnico, complementaridade, diversidade (gênero, raça, experiência) e adequação ao projeto.	0 a 15
Aderência à linha temática	Clareza e pertinência da proposta em relação às linhas temáticas definidas no edital.	0 a 15

GUIA DE PONTUAÇÃO POR CRITÉRIO

1. Inovação e Criatividade (até 25 pontos)

- 0-5: Ideia comum, sem diferencial claro.
- 6-15: Apresenta alguma originalidade, mas com limitações na proposta inovadora.
- 16-25: Alta originalidade, diferencial evidente e potencial disruptivo.

2. Viabilidade Técnica (até 20 pontos)

- 0-5: Ideia sem clareza de execução ou recursos necessários.
- 6-12: Execução possível, mas com fragilidades técnicas.
- 13-20: Solução bem estruturada, com plano de execução factível e recursos viáveis.

3. Potencial de Impacto (até 25 pontos)

- 0-5: Impacto pouco relevante ou restrito.
- 6-15: Impacto moderado e aplicável a públicos limitados.
- 16-25: Alto impacto, com potencial de alcance e transformação social, econômica ou ambiental significativa.

4. Qualificação da Equipe Proponente (até 15 pontos)

- 0-5: Equipe com pouca ou nenhuma experiência na área.
- 6-10: Equipe com experiência parcial ou conhecimentos complementares.
- 11-15: Equipe altamente qualificada, multidisciplinar e com histórico relevante na temática.

5. Aderência à Linha Temática (até 15 pontos)

- 0-5: A proposta não se relaciona claramente a nenhuma linha temática.
- 6-10: A relação com a linha temática é parcial ou pouco desenvolvida.
- 11-15: Forte aderência, com alinhamento direto e justificativa consistente.



Documento assinado eletronicamente por **Guilherme Martins Gelfuso, Diretor(a) do Centro de Apoio ao Desenvolvimento Tecnológico**, em 26/08/2025, às 16:08, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.unb.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **13050438** e o código CRC **276B2A7B**.

Referência: Processo nº
23106.079969/2025-97

SEI nº 13050438