

## EDITAL

### Concurso de Desenvolvimento de Jogos Digitais

#### SOBRE A INICIATIVA

Inspirada na realização da Copa do Mundo de 2014 no Brasil, a Electronic Arts se une ao Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF) para promover um Concurso de desenvolvimento de jogos digitais entre estudantes universitários de instituições de ensino superior baseadas na cidade de São Paulo, cuja temática principal é o futebol.

O objetivo dos jogos a serem desenvolvidos é estimular o desenvolvimento de competências necessárias à alfabetização e raciocínio lógico-dedutivo importantes para a aprendizagem de crianças de 6 a 8 anos de idade<sup>1</sup>, de forma divertida, interativa, motivadora e desafiadora. Para fins de conteúdo didático, deverão ser considerados no desenvolvimento de projetos de jogos digitais as matrizes de competências em Língua Portuguesa e Matemática dos exames nacionais "Provinha Brasil" (2º ano do Ensino Fundamental, 7 anos de idade) e a "Avaliação Nacional de Alfabetização" (ANA, 3º ano, 8 anos de idade). A prática do jogo não será caracterizada como preparatória para exames nacionais de aprendizagem de crianças.

Na mesma direção, o desenvolvimento dos jogos digitais também pretende ser uma experiência educativa para os estudantes universitários, uma vez que lhes proporciona o desafio da geração de conteúdos multidisciplinares e que serão aplicados a um público de diferente faixa etária e contexto social, cultural, econômico e geográfico. Neste sentido, além do uso adequado das competências em Língua Portuguesa e Matemática, os projetos de jogos digitais deverão considerar aspectos relacionados a idade, gênero, etnia, deficiências, lugar onde moram as crianças e renda familiar aplicados à realidade do futebol, garantindo abordagens inclusivas e acessíveis. Com a prática do futebol, é possível ainda ajudar a transmitir valores como respeito a regras e limites, estimular a aceitação da vitória ou da derrota e ajudar a fortalecer as relações de solidariedade entre as crianças.

Dado o caráter piloto da iniciativa, UNICEF e Electronic Arts analisarão os resultados a partir da aplicação de jogos digitais em escolas da rede pública em municípios do Semiárido brasileiro, para aferir possíveis resultados de aprendizagem das crianças. A replicação e continuidade da iniciativa junto a instituições acadêmicas no Brasil dependerão da avaliação dos resultados alcançados, à discrição das instituições organizadoras.

Em 2014 apoiam a iniciativa as seguintes Instituições de Ensino Superior: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), Faculdades Metropolitanas Unidas (FMU), Universidade Anhembi Morumbi, Senac e Universidade de São Paulo (ECA-USP).

#### Provinha Brasil

A Provinha Brasil é uma avaliação diagnóstica do nível de alfabetização das crianças matriculadas no segundo ano de escolarização das escolas públicas brasileiras. Essa avaliação acontece em duas etapas, uma no início e a outra ao término do ano letivo. A aplicação em períodos distintos possibilita aos professores e gestores educacionais a realização de um diagnóstico mais preciso que permite conhecer o que foi agregado na aprendizagem das crianças, em termos de habilidades de leitura dentro do período avaliado.

---

<sup>1</sup> Dadas as distorções idade-série presentes em diferentes localidades, os jogos poderão ser também testados com crianças de idade superior a 8 anos, não gerando alterações de conteúdos indicados nas matrizes da Provinha Brasil e ANA.

A partir das informações obtidas pela avaliação, os gestores e professores têm condições de intervir de forma mais eficaz no processo de alfabetização aumentando as chances de que todas as crianças, até os oito anos de idade, saibam ler e escrever, conforme uma das metas previstas pelo Plano de Metas Compromisso Todos pela Educação.<sup>2</sup>

A Provinha Brasil é elaborada pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira – Inep, e distribuída pelo MEC/FNDE para todas as secretarias de educação municipais, estaduais e do Distrito Federal. Assim, todos os anos os alunos da rede pública de ensino, matriculados no segundo ano de escolarização, têm oportunidade de participar do ciclo de avaliação da Provinha Brasil.

A Provinha Brasil é instrumento pedagógico, sem finalidades classificatórias, que fornece informações sobre o processo de alfabetização aos professores e gestores das redes de ensino e tem como objetivos principais:

1. avaliar o nível de alfabetização dos alunos/turma nos anos iniciais do ensino fundamental;
2. diagnosticar possíveis insuficiências das habilidades de leitura e escrita.

### **Como é a prova?**

A partir de 2011 os testes são compostos de 20 questões. Algumas dessas questões são lidas pelo aplicador da prova – na íntegra ou em parte – e outras são lidas apenas pelos alunos.

### **Quando ocorre a prova?**

Em cada ano ocorre um novo ciclo de avaliação da Provinha Brasil. Cada ciclo é composto por duas etapas. A Provinha Brasil é realizada em dois momentos durante o ano letivo: ao início do 2º ano de escolarização e ao final desse mesmo ano letivo. Sugere-se que o Teste 1 seja aplicado, preferencialmente, até o mês de abril, e o Teste 2, até o final de novembro.

### **O que é avaliado?**

As habilidades avaliadas por meio da Provinha Brasil estão organizadas na *Matriz de Referência para Avaliação da Alfabetização e do Letramento Inicial*.<sup>3</sup> Como nem todas as habilidades a serem desenvolvidas durante o processo de alfabetização e letramento, como a oralidade, são passíveis de verificação em uma prova objetiva, foram selecionadas as habilidades consideradas essenciais para a alfabetização e letramento para a elaboração da Matriz de Referência. Cada questão do teste avalia, de forma preponderante, uma das habilidades descritas na Matriz. A matriz é apenas uma referência para a construção do teste. É diferente de uma proposta curricular ou programa de ensino, que são mais amplos e complexos.

### **Quem é avaliado?**

A Provinha Brasil foi elaborada para ser aplicada às crianças que estão matriculadas no segundo ano de escolarização de cada unidade de ensino. Diante da existência de diferentes regimes adotados nas escolas, participam da Provinha Brasil os alunos que estão:

- no 2º ano: em escolas onde o ensino fundamental tiver duração de nove anos;
- na 2ª série: em escolas onde o ensino fundamental tiver duração de oito anos e não possuir um ano anterior à 1ª série dedicado à alfabetização;
- na 1ª série: em escolas onde o ensino fundamental tem duração de oito anos e possui um ano destinado à alfabetização, anterior a essa série, como classes de

<sup>2</sup> Saiba mais sobre o *Plano de Metas Compromisso Todos pela Educação* em [http://download.inep.gov.br/educacao\\_basica/provinha\\_brasil/documentos/2009/plano\\_de\\_metas\\_compromisso\\_todos\\_pela\\_educacao\\_decreto.pdf](http://download.inep.gov.br/educacao_basica/provinha_brasil/documentos/2009/plano_de_metas_compromisso_todos_pela_educacao_decreto.pdf).

<sup>3</sup> Sobre a Matriz de Referência para Avaliação da Alfabetização e do Letramento Inicial: [http://download.inep.gov.br/educacao\\_basica/provinha\\_brasil/matriz\\_referencia/2009/matriz\\_de\\_referencia\\_provinha\\_brasil.pdf](http://download.inep.gov.br/educacao_basica/provinha_brasil/matriz_referencia/2009/matriz_de_referencia_provinha_brasil.pdf)

alfabetização ou o último ano da educação infantil dedicado ao início do processo de alfabetização.

Apesar da diferença na média de idades dos alunos que farão o teste, isto não representa um problema, visto que o foco dessa avaliação está na contribuição da educação formal para a alfabetização. Por isso, se tomou como referência o 2º ano de escolaridade.

### **Quem aplica?**

Dependendo do foco que o gestor atribua à avaliação, o teste poderá ser aplicado:

- pelo próprio professor da turma, com o objetivo de monitorar e avaliar a aprendizagem de cada aluno ou turma;
- por outras pessoas indicadas e preparadas pela secretaria de educação, com a proposta de obter uma visão geral de cada unidade escolar, das diretorias ou de toda a rede de ensino sob a administração da secretaria.

Edições anteriores da Provinha Brasil estão disponíveis em:

<http://portal.inep.gov.br/web/provinha-brasil/edicoes-anteriores>

<http://portal.inep.gov.br/web/provinha-brasil/kit-teste> (matrizes leitura e matemática)

### **Avaliação Nacional de Alfabetização**

A avaliação está direcionada para as unidades escolares e estudantes matriculados no 3º ano do Ensino Fundamental, fase final do Ciclo de Alfabetização, e insere-se no contexto de atenção voltada à alfabetização.

A Avaliação Nacional da Alfabetização – ANA produz indicadores que contribuem para o processo de alfabetização nas escolas públicas brasileiras. Para tanto, assume-se uma avaliação para além da aplicação do teste de desempenho ao estudante, propondo-se, também, uma análise das condições de escolaridade que esse estudante teve, ou não, para desenvolver esses saberes. Assim, a estrutura dessa avaliação envolve o uso de instrumentos variados, cujos objetivos são: aferir o nível de alfabetização e letramento em Língua Portuguesa e alfabetização em Matemática das crianças regularmente matriculadas no 3º ano do ensino fundamental e as condições de oferta das instituições às quais estão vinculadas.

### **Objetivos**

1. Avaliar o nível de alfabetização dos educandos no 3º ano do ensino fundamental;
2. Produzir indicadores sobre as condições de oferta de ensino;
3. Concorrer para a melhoria da qualidade de ensino e redução das desigualdades, em consonância com as metas e políticas estabelecidas pelas diretrizes da educação nacional.

### **Participação**

A ANA é censitária, portanto, é aplicada a todos os alunos matriculados no 3º ano do Ensino Fundamental. No caso de escolas multisseriadas, é aplicada a uma amostra.

### **Características**

A avaliação utiliza os seguintes instrumentos: questionários contextuais e teste de desempenho. É aplicada anualmente (em 2013, no período de 11 a 21 de novembro) em todos os estados e no Distrito Federal. Tanto a aplicação e a correção são feitas pelo Inep/MEC.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Sobre as Matrizes de Referência para Avaliação Nacional da Alfabetização:

[http://download.inep.gov.br/educacao\\_basica/saeb/2013/livreto\\_ANA\\_online.pdf](http://download.inep.gov.br/educacao_basica/saeb/2013/livreto_ANA_online.pdf)

## REGULAMENTO DO CONCURSO

O Concurso de Desenvolvimento de Jogos Digitais (doravante "Concurso") é uma iniciativa da Electronic Arts, sociedade empresária limitada, com sede em Redwood City e escritório de representação em São Paulo, SP, na Rua Fidêncio Ramos, 195 – Conjuntos 41, 43 e 45, Vila Olímpia, inscrita no CNPJ/MF sob o nº. 02.184.024/0001-73, e do Fundo das Nações Unidas para a Infância (doravante "UNICEF"), órgão subsidiário da Organização das Nações Unidas, com sede em Nova Iorque e escritório de representação em Brasília, no Distrito Federal, na SEPN 510, Bloco A, Ed. Inan, 2º andar, inscrito no CNPJ/MF sob o nº. 03.744.126/0001-69, que, inspirados pela realização da Copa do Mundo no Brasil em 2014, se unem para incentivar o desenvolvimento de jogos digitais entre estudantes universitários de instituições de ensino superior baseadas na cidade de São Paulo, cuja temática principal é o "futebol".

Ao se inscrever no Concurso, o interessado declara concordar com todas as condições abaixo estipuladas:

### I - Do objetivo

1.1. O objetivo do Concurso é promover o desenvolvimento de jogos digitais em modalidade off-line que apoiem o fortalecimento da alfabetização e raciocínio lógico-dedutivo importantes para a aprendizagem de crianças de 6 a 8 anos de idade, de forma divertida, interativa, motivadora e desafiadora. Dadas as distorções idade-série presentes em diferentes localidades, os jogos poderão ser também testados com crianças de idade superior a 8 anos, não gerando alterações de conteúdos indicados nas matrizes da Provinha Brasil e ANA.

1.2. O Concurso é voltado para estudantes universitários que atuam na área de produção de jogos digitais e que queiram ter uma experiência educativa extracurricular.

### II - Da participação

2.1. Quaisquer grupos de estudantes universitários e comprovadamente matriculados em cursos universitários de jogos digitais no município de São Paulo, SP, poderão participar, desde que demonstrem capacidade técnica para a elaboração do projeto.

2.1.1. No caso de estudantes universitários com menos de 18 anos e não emancipados, a participação no Concurso e a eventual obtenção de prêmios somente será permitida mediante a apresentação de todas as autorizações necessárias dos pais ou responsáveis legais. Caso não apresentadas as autorizações necessárias, o estudante, em hipótese alguma, fará jus aos prêmios.

2.2. Cada grupo deverá ser composto por no mínimo um (1) e no máximo sete (7) integrantes.

2.3. A participação no Concurso não está vinculada à compra de nenhum tipo de produto ou ao pagamento de qualquer valor, assim como a nenhuma atividade curricular obrigatória. O Concurso não está subordinado ou vinculado a qualquer modalidade de sorte ou jogo.

### III - Das etapas e prazos

3.1. Serão consideradas 9 (nove) etapas do Concurso:

- 3.1.1. Etapa 1 – Pré-inscrição: Estudantes interessados em participar do Concurso poderão, em grupo, realizar sua pré-inscrição entre os dias 10 a 14 de fevereiro de 2014, preenchendo todos os campos do formulário de inscrição disponível em: <https://docs.google.com/forms/d/1nrQeqP41kVPp31deadYHWLUWxwd9ub-X4jMK2vLG2mA/viewform>.
- 3.1.2. Etapa 2 – Evento Preparatório: Poderão participar todos os grupos e seus respectivos integrantes interessados em participar do Concurso. O evento de preparação dos projetos de jogos será realizado no dia 15 de fevereiro de 2014, conforme estabelecido no item IV – *Do evento preparatório*.
- 3.1.3. Etapa 3 - Inscrição dos projetos de jogos: As inscrições de projetos de jogos deverão ser realizadas entre os dias 17 e 21 de fevereiro de 2014, conforme estabelecido no item V – *Da inscrição (5.1-5.7)*.
- 3.1.4. Etapa 4 - Seleção dos projetos de jogos inscritos (1ª FASE ELIMINATÓRIA): Os projetos inscritos serão selecionados por comissão científica, e os resultados desta seleção serão divulgados no dia 10 de março de 2014. Vide item VI – *Da seleção (6.1)*.
- 3.1.5. Etapa 5 - Inscrição e apresentação de softwares/demos jogáveis: O prazo para o desenvolvimento dos softwares será de 11 de março a 03 de maio de 2014. As inscrições de softwares deverão ser realizadas mediante entrega física de 7 (sete) CDs de mesmo conteúdo, no dia 03 de maio de 2014, e deverão ser acompanhadas pela apresentação do jogo digital por todos os integrantes do grupo autor. Vide item V – *Da inscrição (5.7-5.9)*.
- 3.1.6. Etapa 6 - Seleção de softwares/demos jogáveis (2ª FASE ELIMINATÓRIA): Os softwares/demos jogáveis serão selecionados por comissão julgadora, e os resultados desta seleção serão divulgados no dia 09 de maio de 2014. Vide item VI – *Da seleção (6.2)*.
- 3.1.7. Etapa 7 - Aplicação dos jogos e teste com crianças: os softwares desenvolvidos serão aplicados para teste com crianças em escolas da rede pública em municípios previamente selecionados, durante os dias 12 a 28 de maio de 2014.
- 3.1.8. Etapa 8 - Avaliação final dos jogos (3ª FASE ELIMINATÓRIA): o período de avaliação final dos jogos será até o dia 02 de junho de 2014. Vide item VI – *Da seleção (6.3)*.
- 3.1.9. Etapa 9 - Divulgação do jogo vencedor: serão divulgados os resultados do jogo selecionado no dia 06 de junho de 2014.

#### **IV – Do evento preparatório**

4.1. Serão realizadas oficinas temáticas com apresentações de conteúdos relacionados tanto ao processo de desenvolvimento de jogos digitais, quanto às matrizes de referência dos exames nacionais e demais abordagens de interesse do UNICEF quanto à alfabetização e raciocínio lógico-dedutivo importantes para a aprendizagem de crianças de 6 a 8 anos de idade.

4.2. O evento preparatório será realizado das 9h00 às 12h00 e das 14h00 às 17h00, no auditório do Prédio II da Faculdade de Ciências Exatas e Tecnologia da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), localizada na Rua Marques de Paranaguá, 111, Consolação, São Paulo-SP.

## V - Da inscrição

5.1. Os projetos apresentados deverão ser baseados em ideias originais e inéditas desenvolvidas pelo grupo autor do projeto, desde que não comercializadas previamente sob a forma de qualquer jogo digital.

5.2. O tema central do projeto deverá ser o futebol. Deverão ser utilizados, de forma criativa, conteúdos indicados nas matrizes de competências em Língua Portuguesa e Matemática dos exames nacionais "Provinha Brasil" (2º ano do Ensino Fundamental, 7 anos de idade) e a "Avaliação Nacional de Alfabetização" (ANA, 3º ano, 8 anos de idade), assim como atendidas as indicações contidas no item "Sobre a Iniciativa" deste documento.

5.3. A inscrição de projetos deverá ser realizada única e exclusivamente pelo e-mail [parceriasunicef@gmail.com](mailto:parceriasunicef@gmail.com). O projeto de desenvolvimento do jogo digital deverá conter:

5.3.1. Título – máximo de 100 caracteres, Fonte Arial ou Times New Roman e tamanho 12.

5.3.2. Resumo – máximo de 500 caracteres; Fonte Arial ou Times New Roman e tamanho 12.

5.3.3. Lista de membros integrantes do grupo e tutor/professor (nome completo e número de matrícula registrado na respectiva instituição acadêmica), como arquivo em separado dos demais.

5.3.4. Arquivo digital em formato .PDF com o máximo de 20 (vinte) páginas, tamanho A4, contendo:

- i. Apresentação da ideia central escolhida;
- ii. Descrição de ambientes, cenários ou campo de jogo;
- iii. Descrição de personagens ou da representação do jogador;
- iv. Mecânica de jogo (como o jogador interage com o jogo; descrição dos mecanismos de controle);
- v. Progressão (descrição dos objetivos ou fases que o jogador tem que cumprir; como o jogo se desenvolve);
- vi. Descrição detalhada dos elementos do jogo a serem incluídos na demo jogável;
- vii. Outras considerações (elementos relacionados à descrição do jogo que não se enquadrem em nenhum dos campos anteriores);
- viii. Cronograma de execução da demo jogável;
- ix. Imagens de referência e arte de conceito (será permitida a inclusão no projeto de imagens, mapas, storyboard ou outros recursos gráficos que se façam necessários para melhor entendimento do jogo no arquivo PDF, dentro do limite total de páginas determinado).

5.3.5. Documentação Comprobatória (Cópia eletrônica do RG, CPF e do comprovante de matrícula, devidamente autenticado pela Instituição de Ensino Superior, de todos os membros integrantes do grupo, para demonstração de capacidade de execução do projeto).

5.4. Submissões incompletas ou que não respeitem os limites de caracteres e/ou páginas serão automaticamente desqualificadas na primeira fase de seleção. Todas as inscrições realizadas serão notificadas.

5.5. Cada grupo e/ou estudante participante poderá apresentar apenas um projeto. A inscrição implica prévia e integral concordância com as normas deste Concurso.

5.6. Deverão ser atendidas, no desenvolvimento dos projetos de jogos digitais, as seguintes especificações técnicas de computadores instalados nas escolas da rede pública dos municípios selecionados para teste:

5.6.1. Plataforma web (off-line) ou stand alone;

5.6.2. Core Duo 2 (2Gb RAM)

5.6.3. Plataforma Windows XP ou posterior.

5.7. Para fins de inscrição, professores e demais tutores não poderão ser contabilizados no número total de integrantes dos grupos participantes.

5.8. As inscrições de softwares/demos jogáveis deverão ser realizadas pelos grupos selecionados mediante entrega física de 7 (sete) CDs gravados, contendo o mesmo conteúdo e etiquetas impressas, lacrados em envelope e endereçados a "Concurso de Desenvolvimento de Jogos Digitais, UNICEF-Electronic Arts", em horário e local a serem divulgados pela organização do Concurso.

5.9. Deverão estar presentes todos os integrantes dos grupos selecionados para apresentação das demos jogáveis no mesmo dia e local da entrega dos CDs.

## **VI - Da seleção**

6.1. Dos projetos de jogos digitais inscritos (1ª FASE ELIMINATÓRIA):

6.1.1. A avaliação dos projetos de jogos digitais inscritos no Concurso (1ª FASE ELIMINATÓRIA) considerará o atendimento a todos os requerimentos descritos nos procedimentos de participação e de inscrição, assim como utilizará os seguintes critérios de seleção:

- i. Originalidade;
- ii. Criatividade;
- iii. Jogabilidade;
- iv. Detalhamento da proposta;
- v. Qualidade da proposta;
- vi. Alinhamento do roteiro com conteúdos do campo temático indicado no item 5.2;
- vii. Capacidade técnica da equipe.

6.1.2. O Concurso selecionará até 10 (dez) projetos de jogos digitais inscritos para desenvolvimento. Serão classificados os projetos que alcançarem as maiores notas médias.

6.1.3. A avaliação dos projetos de jogos digitais inscritos será realizada por uma comissão científica, composta por especialistas e profissionais no desenvolvimento de jogos digitais e no tema da educação, com representatividade do UNICEF e da Electronic Arts.

6.2. Dos softwares/demo jogáveis desenvolvidos (2ª FASE ELIMINATÓRIA):

6.2.1. A avaliação dos softwares de jogos digitais considerará os seguintes critérios de seleção:

- i. Originalidade;

- ii. Criatividade;
- iii. Jogabilidade;
- iv. Qualidade, robustez do software e plataforma livre;
- v. Diversidade dos temas, estilos e linguagem dos jogos;
- vi. Amplitude da abordagem a valores e conceitos inclusivos, sensíveis a aspectos relacionados à idade, gênero, etnia, deficiências, lugar onde moram as crianças e renda familiar aplicados à realidade do futebol.

6.2.2. O Concurso selecionará até 5 (cinco) softwares/demos jogáveis para aplicação de teste em campo com crianças de escolas da rede pública. Serão classificados os softwares que alcançarem as maiores notas médias.

6.2.3. A avaliação dos softwares de jogos digitais será realizada por comissão julgadora com representatividade do UNICEF, da Electronic Arts e de instituições convidadas, sem vínculo com quaisquer Instituições de Ensino Superior envolvidas.

6.3. Da avaliação de aprendizagem (3ª FASE ELIMINATÓRIA):

6.3.1 O objetivo dos jogos a serem desenvolvidos é estimular o desenvolvimento de competências necessárias à alfabetização e raciocínio lógico-dedutivo importantes para a aprendizagem de crianças de 6 a 8 anos de idade, podendo ser aplicado em crianças com idade superior, devido a distorções idade-série existentes nas diferentes escolas e municípios. Neste sentido, deverão ser considerados no desenvolvimento de projetos de jogos digitais as matrizes de competências em Língua Portuguesa e Matemática dos exames nacionais "Provinha Brasil" (2º ano do Ensino Fundamental, 7 anos de idade) e a "Avaliação Nacional de Alfabetização" (ANA, 3º ano, 8 anos de idade). A prática do jogo não será caracterizada como preparatória para exames nacionais de aprendizagem de crianças.

6.3.2. Para aferir o apoio ao fortalecimento da alfabetização e raciocínio lógico-dedutivo dado às crianças pelos jogos digitais, o Concurso realizará provas previa e posteriormente à aplicação dos jogos digitais, sendo 1 (um) jogo aplicado por escola da rede pública. Os resultados obtidos em campo serão avaliados para classificar o jogo digital vencedor.

6.3.3. O Concurso selecionará 1 (um) software de jogo digital vencedor.

## **VII - Da divulgação das informações e resultados**

7.1. O Concurso fará uso dos seguintes canais de comunicação:

7.1.1. Recebimento de inscrições de projetos: [parceriasunicef@gmail.com](mailto:parceriasunicef@gmail.com)

7.1.2. Fale Conosco: [parceriasunicef@gmail.com](mailto:parceriasunicef@gmail.com)

7.1.3. Divulgação de resultados e outras informações relacionadas ao Concurso: [www.facebook.com/unicefjogosdigitais](http://www.facebook.com/unicefjogosdigitais)

7.2. O resultado final do Concurso será divulgado no dia 06 de junho de 2014 na *webpage* [www.facebook.com/unicefjogosdigitais](http://www.facebook.com/unicefjogosdigitais), com o apoio de mídias externas mobilizadas pelas instituições organizadoras.

7.3. A divulgação das demos jogáveis e capturas de tela serão realizadas a partir de 06 de junho de 2014.



## **VIII - Da premiação**

8.1. Cada um dos participantes do grupo autor do jogo digital vencedor e seu respectivo tutor/professor ganharão uma viagem para Vancouver (Canadá), de 5 dias e 4 noites, incluindo uma visita ao estúdio da Electronic Arts, com todas as despesas de transporte e de hospedagem custeadas pela Electronic Arts. Nos termos do item 2.1.1 acima, os prêmios somente serão concedidos aos estudantes que apresentarem todas as autorizações necessárias, em especial os estudantes com menos de 18 (dezoito) anos não emancipados.

8.2. As instituições organizadoras do Concurso não serão responsáveis por custos e procedimentos relacionados à obtenção de passaporte e vistos junto às autoridades brasileiras e estrangeiras. Cartas-convite serão emitidas pelos organizadores com vistas a facilitar a emissão de vistos, no entanto caberá ao viajante solicitar tais documentos e/ou autorizações, bem como financiar custos relacionados.

## **IX - Dos direitos autorais**

9.1. Os grupos participantes deverão apresentar os créditos de autoria de ideia original em todos os processos de implementação do projeto do jogo e no desenvolvimento do software, bem como no jogo completo, caso seja desenvolvido.

9.2. Os grupos participantes serão possuidores de todos os direitos morais sobre os projetos inscritos e os respectivos jogos. É proibida, entretanto, a comercialização dos projetos e jogos desenvolvidos por qualquer participante do Concurso.

9.3. É vedada, outrossim, a comercialização de qualquer projeto ou jogo desenvolvido no âmbito do Concurso pela Electronic Arts e/ou pelo UNICEF.

9.4. O jogo vencedor poderá ser utilizado gratuitamente por qualquer entidade pública ou privada que desejar fazê-lo, assim como por quaisquer pessoas físicas, desde que não sejam realizadas alterações não autorizadas quando estas impliquem deformação, mutilação ou outra modificação do jogo que de qualquer forma possa prejudicar a honra ou a reputação dos autores e das demais partes envolvidas no Concurso.

9.5. Cada um dos participantes do grupo vencedor deverá autorizar a disponibilização gratuita do jogo digital desenvolvido, conforme o Anexo I a este Edital, e será responsável por fiscalizar o respeito aos seus direitos morais relativos ao jogo.

9.6. A Electronic Arts e o UNICEF comprometem-se a informar o grupo vencedor sempre que tomar conhecimento de má utilização do jogo ou de qualquer conduta de que venha a ter notícia que eventualmente viole ou atente contra os direitos de propriedade imaterial dos participantes.

## **X - Disposições gerais**

10.1. Caberá:

10.1.1. Ao UNICEF:

- i. o gerenciamento e coordenação geral do projeto;
- ii. a avaliação dos roteiros contidos nos projetos de jogos inscritos;
- iii. a avaliação das candidaturas de grupos acadêmicos;
- iv. a preparação prévia das escolas para a aplicação dos jogos;
- v. a aplicação dos jogos com crianças em escolas da rede pública;
- vi. a articulação e mobilização de equipes de avaliação da aprendizagem de crianças;

- vii. a divulgação das informações em sua mídia social e *webpage*;
- viii. a emissão de certificados;
- ix. o monitoramento e gestão de todas as fases eliminatórias do Concurso.

10.1.2. À Electronic Arts:

- i. o acompanhamento do projeto;
- ii. a avaliação das candidaturas de grupos acadêmicos;
- iii. a divulgação de informações em suas mídias e imprensa;
- iv. a concessão dos prêmios (viagens);
- v. a obtenção de quaisquer licenças, permissões ou autorizações eventualmente necessárias junto às autoridades públicas, isentando o UNICEF de quaisquer responsabilidades nesse sentido.

10.1.3. Às coordenações acadêmicas das Instituições de Ensino Superior participantes:

- i. a revisão dos requisitos técnicos presentes nos projetos de jogos;
- ii. a participação em reuniões de coordenação técnica da iniciativa juntamente com representantes do UNICEF e Electronic Arts;
- iii. a realização de evento preparatório com grupos de estudantes universitários para o desenho dos projetos de jogos;
- iv. a divulgação do Concurso entre docentes e de seu período de inscrição entre discentes de suas respectivas instituições acadêmicas.
- v. a disponibilização de máquinas a seus alunos para o desenvolvimento de jogos;
- vi. o apoio técnico às equipes de produção.

10.2. Cada participante é responsável pela veracidade e integridade das informações fornecidas, bem como pela autenticidade dos projetos inscritos. No caso de projetos que contenham personagens, roteiros ou criações intelectuais de terceiros, é de responsabilidade do participante obter as autorizações necessárias para sua utilização.

10.3. A Electronic Arts é a única responsável financeira pelos prêmios de viagens do Concurso, não cabendo ao UNICEF qualquer encargo financeiro, seja referente à divulgação, financiamento de projetos, concessão de prêmios ou qualquer outra natureza.

10.4. O UNICEF não deve sofrer tributação de qualquer espécie de acordo com a legislação vigente.

10.5. Nada contido ou relacionado a este Edital poderá ser entendido como suspensão ou renúncia, expressa ou implícita, de quaisquer dos privilégios e imunidades da Organização das Nações Unidas e dos seus organismos subsidiários, incluindo o UNICEF, garantidos pela Convenção sobre Privilégios e Imunidades das Nações Unidas, devidamente incorporada ao ordenamento jurídico brasileiro, ratificada pelo Congresso Nacional pelo Decreto Legislativo nº. 04, de 13 de fevereiro de 1948, e promulgada pelo Decreto nº. 27.784, de 16 de fevereiro de 1950, ou por qualquer outro tratado ou convenção internacional, lei, decreto ou ato de natureza diversa, privilégios e garantias esses integralmente aplicáveis ao UNICEF por força do Acordo entre o Fundo das Nações Unidas para a Infância e a República Federativa do Brasil, incorporado ao ordenamento jurídico brasileiro, ratificado pelo Congresso Nacional pelo Decreto Legislativo nº. 37, de 04 de outubro de 1967, e promulgado pelo Decreto nº. 62.125, de 16 de janeiro de 1968. Nenhuma previsão deste Edital ou de qualquer instrumento adjacente que faça referência a este Edital poderá ser interpretada ou aplicada de forma ou em extensão contraditória com tais privilégios e imunidades.

10.6. A Electronic Arts declara que, por se tratar de concurso de natureza artística e cultural, não se aplicam as disposições legais relativas à distribuição gratuita de prêmios mediante sorteio, vale-brinde ou concurso (Lei 5.768 de 20/12/71 e Decreto Lei 70.951 de 09/08/72).

10.7. Os casos omissos serão decididos pela comissão julgadora.

10.8. Qualquer disputa, controvérsia ou reivindicação decorrente deste Edital deverá ser submetida a processo de arbitragem de acordo com as regras e procedimentos para arbitragem da “United Nations Commission on International Trade Law” – UNCITRAL em vigor quando da divulgação do presente Edital. Tal arbitragem deverá ser conduzida em português, no município de São Paulo, Estado de São Paulo, por 03 (três) árbitros, devendo cada parte, no prazo de 30 (trinta) dias corridos contados do recebimento de notificação de abertura de arbitragem, indicar 01 (um) árbitro. No prazo de 15 (quinze) dias contados das supra-mencionadas indicações, os 02 (dois) árbitros indicados pelas partes selecionarão, por consenso, o terceiro árbitro. Caso qualquer parte deixe de indicar um árbitro, bem como no caso de os árbitros escolhidos pelas partes não chegarem a consenso a respeito do terceiro árbitro, o árbitro faltante será indicado pela Corte Internacional de Arbitragem da Câmara de Comércio Internacional de Paris no prazo de 30 (trinta) dias corridos contados do recebimento de notificação encaminhada por escrito por qualquer das partes interessadas. Os árbitros julgarão com base nos princípios gerais de Direito. As partes deverão obedecer à decisão proferida de acordo com tal arbitragem como julgamento final e inapelável de qualquer disputa, controvérsia ou reivindicação. Os custos do procedimento de arbitragem serão suportados pela parte vencida ou, no caso de sucumbência recíproca, os custos serão suportados nas proporções determinadas no laudo arbitral final.

-----

## ANEXO I

### DECLARAÇÃO DE TITULARIDADE ORIGINÁRIA E AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAÇÃO DE JOGO DIGITAL

Pelo presente Instrumento Particular e, na melhor forma de Direito,

Eu, **FAVOR PREENCHER COM O NOME COMPLETO**, nacionalidade, estado civil, profissão, portador da Cédula de Identidade RG nº. **xx.xxx.xxx-x** e inscrito no CPF/MF sob o nº. **xxx.xxx.xxx-xx**, residente e domiciliado na Rua **favor preencher com o endereço completo**,

- (i) declaro ser titular originário do **título do jogo** (doravante "Jogo"), elaborado no âmbito do Concurso de Desenvolvimento de Jogos Digitais;
- (ii) autorizo, em caráter irrevogável e irretratável e a título gratuito, a disponibilização do Jogo, sem qualquer limitação de tempo, em qualquer modalidade de veiculação, inclusive em mídia eletrônica, celulares, entre outros, sem prejuízo de em qualquer outra forma ou meio de veiculação ou comunicação que exista ou venha existir, nos termos da legislação vigente;
- (iii) declaro, desde já, ser responsável pelos conteúdos, formas e demais elementos que compõem o Jogo, inclusive tendo tomado cuidados referentes a procedimentos que evitem situações de plágio; e
- (iv) declaro, por fim, não existir impedimento algum, de qualquer natureza, para a sua veiculação.

Ficam ressalvados ao presente Instrumento Particular todos os direitos morais relativos ao Jogo.

Eventual infração a qualquer uma das disposições aqui referidas motivará a propositura da competente medida judicial para a apuração de perdas e danos decorrentes da violação dos direitos do Autor.

Fica eleito o Foro da Comarca de São Paulo – Capital, para dirimir qualquer controvérsia oriunda do presente Instrumento Particular.

São Paulo, **XX** de **XXXXXXX** de 2014.

---

Nome: **XXXXXXXXXXXXXXXXXX**

RG nº: **XXXXXXXXXXXXXXXXXX**

CPF/MF nº: **XXXXXXXXXXXX**.