

**SECRETARIA DA MULHER DO RECIFE  
PROCESSO LICITATÓRIO Nº 001/2017  
CONCURSO Nº 001/2017**

**SELEÇÃO DE JOGOS DIGITAIS  
PROGRAMA MARIA DA PENHA VAI À ESCOLA**

**EDITAL**

A Prefeitura da Cidade do Recife, por meio da Secretaria da Mulher - SM; considerando o Acordo de Cooperação Técnica, firmado com a Universidade Católica de Pernambuco - UNICAP, torna público o presente Edital de Licitação, que será processado na modalidade Concurso, pela Comissão Especial de Licitação, instituída e designada pela Portaria nº 12/2017-Secretaria da Mulher e julgado pela Comissão Especial Técnica de Julgamento do Concurso de Jogos Digitais do Programa Maria da Penha Vai à Escola, instituída e designada pela Portaria nº 11/2017-SM, ambas publicadas no Diário Oficial do Recife em 05 de agosto de 2017, visando à Seleção **de Jogos Digitais do PROGRAMA MARIA DA PENHA VAI À ESCOLA**, que busca fomentar o desenvolvimento e a experimentação de aplicativos que permitam a construção de conhecimento que promova a igualdade de gênero através do entretenimento digital. O presente certame será regido nos termos da Lei Federal nº 8.666, de 21 de junho de 1993 e suas alterações, bem como de acordo com a Solicitação de Abertura de Licitação da Secretaria da Mulher - SM.

**1. DAS PARTES**

Vincula-se a este edital a Universidade Católica de Pernambuco, doravante designada UNICAP, a Prefeitura da Cidade do Recife, doravante designada PCR, por meio da Secretaria da Mulher - SM, e a todo e qualquer colaborador pessoa física, PARTICIPANTE do **Concurso de Jogos Digitais do PROGRAMA MARIA DA PENHA VAI À ESCOLA**.

Este Edital rege os critérios de participação no **Concurso de Jogos Digitais do PROGRAMA MARIA DA PENHA VAI À ESCOLA**, realizado pela PCR e UNICAP.

O PARTICIPANTE do concurso fica ciente e concorda que está sujeito às disposições deste edital, declarando, para todos os fins de direito, possuir capacidade técnica e habilitação jurídica para tanto.

**2. OBJETIVO**

O objetivo do concurso é promover o desenvolvimento de jogos digitais em modalidade *off-line*, visando apoiar o fortalecimento do Programa Maria da Penha Vai à Escola de forma divertida, interativa, motivadora e desafiadora.

**3. OBJETO**

O objeto do Concurso é a Seleção de Jogos Digitais mediante concurso para fortalecer o **PROGRAMA MARIA DA PENHA VAI À ESCOLA**.

#### 4. CONDIÇÕES GERAIS DE SUBMISSÃO

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

Não serão aceitos trabalhos desenvolvidos para empresas, como também a utilização de material não autoral, protegido por leis de direito autoral (imagens, ilustrações, animações, sons, texto e código fonte), contidos no projeto, à exceção das imagens e ilustrações que compõem a identidade visual do Programa Maria da Penha Vai à Escola, descritas neste Edital, constante do Anexo B.

O PARTICIPANTE fica ciente e concorda que a UNICAP e a PCR não podem garantir a qualidade, exatidão, completude, adequação, efetividade, confiabilidade ou utilidade de imagens, narrativa, informações a eles relacionados ou de qualquer outro conteúdo do edital.

O PARTICIPANTE fica ciente e concorda que a participação no edital não exclui, diminui ou de qualquer forma interfere no seu dever legal de observar e cumprir estritamente todas as normas de participação no **Concurso de Jogos Digitais do PROGRAMA MARIA DA PENHA VAI À ESCOLA**, tampouco exime-o das sanções e responsabilidades previstas em lei, para as hipóteses de transgressão.

O PARTICIPANTE deve ser pessoa física maior de 18 anos.

Somente será permitida a participação no concurso de menores de 18 anos e não emancipados, como também em eventual obtenção de prêmios, mediante a apresentação de todas as autorizações legalmente exigidas dos pais ou responsáveis legais, conforme Anexo C, sendo eliminado, na primeira etapa, o **PARTICIPANTE** que não apresentar referida documentação.

#### 5. CADASTRO

A participação no certame condiciona-se ao cadastro e submissão do PARTICIPANTE e de seu projeto, por meio de formulário eletrônico, realizado através do *site bit.ly/concursomariadapenha*, mediante o fornecimento dos dados pessoais solicitados, definição de um endereço de *e-mail*, de uso pessoal e intransferível, bem como envio do arquivo, contendo o projeto, o *link* onde este está hospedado, nas versões compilada e aberta "source" (código fonte do projeto), em conformidade com o item 6, no ato da inscrição.

No ato de cadastro e submissão do PARTICIPANTE e do seu Projeto, deverá(ão) ser assinalado(s) o(s) tema(s) nele (projeto) abordados.

O PARTICIPANTE obriga-se a fornecer à UNICAP e à PCR, 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.

O PARTICIPANTE deverá apresentar o jogo salvo em CD/DVD, em envelope lacrado

e devidamente identificado, à Comissão Especial de Julgamento do **Concurso de Jogos Digitais do PROGRAMA MARIA DA PENHA VAI À ESCOLA**, observando os prazos determinados neste Edital.

O PARTICIPANTE deverá entregar o envelope lacrado (pessoalmente, por procuração ou via Correios) no endereço da Comissão de Licitação responsável, localizada no Cais do Apolo, 925, 8º Andar - Recife, Pernambuco, CEP: 50.650-300, sala GEPLAG, direcionado às Comissões Especiais de Licitação e de Julgamento do **Concurso de Jogos Digitais do PROGRAMA MARIA DA PENHA VAI À ESCOLA**, mediante protocolo de entrega que será fornecido pela citada Comissão.

Será aceita a entrega do envelope, mediante envio postal, desde que obedeça ao prazo limite de entrega.

O PARTICIPANTE deverá anexar a Declaração de Titularidade Originária e Autorização para disponibilização de Jogo Digital (Anexo A), devidamente assinada, tanto no cadastro *on-line* quanto no envelope.

O PARTICIPANTE menor de 18 anos deverá anexar também as autorizações necessárias dos pais ou responsáveis legais, com assinatura reconhecida em cartório, apensando ainda os documentos que comprovem o vínculo legal dos pais ou responsáveis legais, tanto no cadastro *online* quanto no envelope.

## **6. CONTEÚDO CRIADO PELO PARTICIPANTE**

O PARTICIPANTE deverá criar o jogo de acordo com os requisitos relacionados abaixo:

Para a sua criação, deverá ser adotada a identidade visual do Programa Maria da Penha Vai à Escola e seus personagens, conforme Anexo B do presente Edital.

Garantir os princípios e objetivos do PROGRAMA MARIA DA PENHA VAI A ESCOLA com foco no desenvolvimento de uma cultura de igualdade entre homens e mulheres a partir da infância e enfrentamento à violência doméstica e aos preconceitos de raça, orientação sexual e contra pessoas com deficiência no âmbito da comunidade escolar, conforme Anexo C do presente Edital.

Será permitida a criação de novos personagens nos jogos, desde que interajam com os personagens do Programa Maria da Penha Vai à Escola, nos termos dispostos no parágrafo anterior.

A história ou a aventura do jogo deverá ser ambientada na cidade do Recife, podendo ser utilizadas imagens reais ou pré-renderizadas, sugerindo-se o enfoque em cenários, equipamentos públicos e projetos da cidade.

As diretrizes e documentos que podem colaborar com a criação do conteúdo do jogo estarão disponíveis no site [www.recife.pe.gov.br/portaldgco](http://www.recife.pe.gov.br/portaldgco).

No caso de jogos divididos em fases ou estágios, a quantidade mínima aceita será de 5 (cinco) fases ou estágios, ficando a critério dos participantes criar um número maior de

fases, bem como a escolha das temáticas específicas para cada uma delas, desde que respeitados os demais requisitos deste edital.

O jogo deve ter as marcas oficiais da Prefeitura do Recife, do Programa Maria da Penha Vai à Escola, do Curso de Jogos Digitais da UNICAP e da Universidade Católica de Pernambuco, bem como, se houver, a marca do desenvolvedor, devendo ditas marcas aparecerem na ordem aqui citada, no *preload*, na tela de menu principal e na tela de “sobre” do jogo.

As marcas estarão disponíveis para download no site [bit.ly/concursomariadapenha](http://bit.ly/concursomariadapenha) .

O jogo deverá ser compatível com uma das seguintes plataformas deste certame:

Mobile (Smartphones e Tablets)

Configurações mínimas compatíveis com Sistema Operacional Android (Google) com versão 4.3, com processador baseado em quad-core 1.4GHz e 1 GB de memória RAM;

Aceita-se utilização de recursos como Bluetooth, Sensores (acelerômetro, giroscópio, etc.), infravermelho, geolocalização, dentre outros disponíveis no aparelho;

Jogos que utilizarem destes recursos, deverão informar na descrição do projeto no ato da inscrição;

Os jogos deverão rodar em tela cheia (*fullscreen*), aproveitando todos os recursos e resoluções compatíveis com os dispositivos.

PCandroid 4.3 samsung s3 specs

Os jogos desenvolvidos devem ser compatíveis com os sistemas operacionais Windows 7/8/10, com resolução de tela mínima de 1024x768 e capacidade de memória RAM de 4GB.

Informar recursos de interação via teclado e/ou mouse, bem como o uso de joysticks.

Os jogos desenvolvidos devem ser compatíveis com os sistemas operacionais Windows 7/8/10.

Todas as versões deverão contemplar trilha sonora e efeitos sonoros de autoria dos próprios desenvolvedores participantes do concurso. Os artefatos de arte e som deverão estar licenciados através dos termos do *Creative Commons* e referenciado o autor da obra, dentro do jogo e na documentação a ser entregue no ato da inscrição. No caso de utilização de artefatos de terceiros sem autorização prévia comprovada, acarretará na desclassificação automática do projeto submetido, sem obtenção de recursos.

O PARTICIPANTE deverá desenvolver seu jogo de forma que ele seja adaptável a diferentes resoluções de tela .

Fica a critério do PARTICIPANTE escolher a *engine* e linguagem mais adequadas para o desenvolvimento do projeto, respeitada a compatibilidade com as plataformas referidas no item 6.2 deste edital, conforme as indicações a seguir:

*Unity 3D*;

*Unreal Engine*;

*CryEngine*;

*PyGame* (Python).

Projetos desenvolvidos em outras ferramentas como Android Studio ou Eclipse, também poderão ser aceitas. Não serão aceitas nenhuma outra ferramenta ou plataforma para desenvolvimento, que não tenha sido indicada neste edital. android 4.3 samsung s3 specs

Sobre o conteúdo a ser explorado no jogo:

O conteúdo mecânico e o narrativo do jogo devem priorizar o dinamismo da interação entre os usuários e o entretenimento, podendo, desta forma, as informações serem contempladas por meio de ganho de pontos nas atividades propostas, no decorrer do jogo.

O conteúdo detalhado neste edital não implica obrigatoriamente a divisão ou sequência do jogo, ficando o desenvolvimento do roteiro de *Game Design* e a ordem das etapas do jogo a critério do PARTICIPANTE.

6.19 O PARTICIPANTE fica livre para escolher a mecânica e gênero do jogo, tais como: ação, aventura, estratégia e corrida.

7. O PARTICIPANTE declara ter todos os direitos e autorizações necessários à distribuição e publicação do jogo, bem como no que concerne às artes, sons e *layout*, para participação no **Concurso de Jogos Digitais do PROGRAMA MARIA DA PENHA VAI À ESCOLA**, incluindo os direitos autorais.

8. O PARTICIPANTE fica ciente e concorda que a criação, inclusão ou divulgação de qualquer conteúdo do **Concurso de Jogos Digitais do PROGRAMA MARIA DA PENHA VAI À ESCOLA** não gera nem implica para si direito de propriedade ou remuneração.

9. Todo e qualquer conteúdo criado, incluído ou divulgado pelo PARTICIPANTE poderá ser distribuído gratuitamente pela Prefeitura do Recife, inclusive após o término deste concurso.

## 10. PRÁTICAS PROIBIDAS

O PARTICIPANTE fica ciente e concorda que, na participação no **Concurso de Jogos Digitais do PROGRAMA MARIA DA PENHA VAI À ESCOLA**, é terminantemente proibido:

Distribuir, modificar, vender, alugar ou de qualquer forma explorar economicamente os jogos gerados para o **Concurso de Jogos Digitais do PROGRAMA MARIA DA PENHA VAI À ESCOLA**, os dados e informações a ele relacionados, bem como utilizá-los para finalidade que não seja pessoal ou ainda para a criação ou fornecimento de outros produtos ou serviços;

Criar, incluir ou divulgar qualquer conteúdo, incluindo (mas não se limitando a) informações sobre o **Concurso de Jogos Digitais do PROGRAMA MARIA DA PENHA VAI À ESCOLA**, que sejam ofensivos a quaisquer direitos de terceiros ou da PCR e UNICAP, inclusive direitos sobre marcas, direitos autorais, direitos de imagem, honra, nome e quaisquer outros;

Criar, incluir ou divulgar qualquer conteúdo, incluindo (mas não se limitando a) informações sobre o **Concurso de Jogos Digitais do PROGRAMA MARIA DA PENHA VAI À ESCOLA**, que estimule ou incentive práticas contrárias à legislação em vigor, e que implique riscos para terceiros ou que seja considerado ato ilícito;

Criar, incluir ou divulgar qualquer conteúdo, incluindo (mas não se limitando a) informações sobre o **Concurso de Jogos Digitais do PROGRAMA MARIA DA PENHA VAI À ESCOLA**, que seja imoral, malicioso, falso, inexato, desatualizado, inoportuno ou estranho à finalidade do presente edital;

Fornecer à UNICAP e à PCR, por ocasião do cadastro no edital, informações falsas, inexatas, desatualizadas ou incompletas, bem como assumir intencionalmente a personalidade de outra pessoa, física ou jurídica;

Disseminar ou instalar vírus ou qualquer outro código, arquivo ou *software* com o propósito de interromper, destruir, acessar indevidamente, limitar ou interferir no funcionamento ou segurança do edital, bem como das informações, dados e equipamentos da UNICAP e PCR, de seus USUÁRIOS ou de terceiros, ou ainda para qualquer outra finalidade ilícita;

Praticar qualquer ato contrário à legislação em vigor.

É vedada a participação neste concurso de membros da Comissão de Licitação e da Comissão Julgadora, bem como seus respectivos familiares e parentes.

#### **11. BLOQUEIO E CANCELAMENTO DE CADASTRO DO PARTICIPANTE**

O PARTICIPANTE fica ciente e concorda que a UNICAP e a PCR, tomando conhecimento de qualquer violação ao disposto neste edital, poderão bloquear temporariamente ou cancelar, em caráter definitivo, o seu cadastro no edital, independentemente de comunicação.

#### **12. UTILIZAÇÃO E DIVULGAÇÃO DE DADOS DO PARTICIPANTE**

O PARTICIPANTE fica ciente e concorda que a UNICAP e a PCR poderão utilizar o endereço de *e-mail* e demais dados porventura fornecidos por ocasião do seu cadastro no aplicativo, para o envio de informações, de que natureza for, desde que relacionados ao edital **Concurso de Jogos Digitais do PROGRAMA MARIA DA PENHA VAI À ESCOLA** (se for o caso).

O PARTICIPANTE fica ciente e concorda que os dados que fornecer à UNICAP e à PCR e os porventura registrados por esta, por ocasião de seu cadastro no edital e em decorrência da participação no mesmo, incluindo informações relativas à sua identificação e localização, poderão ser preservados e/ou fornecidos às autoridades competentes em cumprimento de ordens judiciais.

Os PARTICIPANTES premiados autorizam, em caráter gratuito, irrevogável e irretroatável, a utilização de seu nome, imagem e voz para divulgação deste concurso na mídia impressa, televisiva, radiofônica e/ou eletrônica, pelo prazo de 1 (um) ano, contado a partir da publicação do resultado final deste certame no Diário Oficial do Município.

### **13. RESPONSABILIDADE**

O PARTICIPANTE fica ciente e concorda que a UNICAP e a PCR não são responsáveis:

Por eventual falta de qualidade, de exatidão, de completude, de adequação, de efetividade, de confiabilidade ou de utilidade dos mapas, imagens, código fonte, animações, informações ou de qualquer outro conteúdo não autoral;

Por qualquer serviço, anúncio, propaganda, imagem, texto ou outro conteúdo, relacionado ao edital que seja criado, mantido ou prestado por USUÁRIOS ou por terceiros, ainda que acessível ou visualizável no *site* do edital;

Pelas condições reais de uso ou de funcionamento, consequências e eventuais danos decorrentes do uso de imagens, notícias, informações a eles relacionados ou de qualquer outro conteúdo do edital;

Por qualquer sanção ou dano que o PARTICIPANTE sofrer ou causar a terceiros em razão da inobservância e/ou descumprimento de qualquer lei ou norma em vigor, independentemente de qualquer informação ou conteúdo a esse respeito, disponível no edital;

Por eventuais danos decorrentes da inobservância, pelo PARTICIPANTE, do dever de manutenção da confidencialidade dos seus dados pessoais, bem como da falta ou atraso no envio de notificação à UNICAP e à PCR a respeito de eventual acesso indevido ou uso não autorizado de seus dados por terceiros;

Por qualquer dano sofrido pelo PARTICIPANTE em decorrência da conduta de outro PARTICIPANTE ou terceiros, ainda que no âmbito do edital;

Por qualquer dano sofrido pelo PARTICIPANTE em decorrência da remoção de

qualquer conteúdo que criar, incluir ou divulgar através do edital, do cancelamento do seu cadastro, bem como da preservação ou fornecimento de informações a seu respeito, incluindo relativas à sua identificação e localização, pela UNICAP e pela PCR, em cumprimento de ordens judiciais;e,

Por eventual modificação, suspensão ou interrupção do **Concurso de Jogos Digitais do PROGRAMA MARIA DA PENHA VAI À ESCOLA**.

14. O PARTICIPANTE fica ciente e concorda que é integralmente responsável:

Por qualquer dano decorrente de eventual distribuição, modificação, venda, aluguel ou de qualquer forma de exploração econômica dos jogos gerados para o **Concurso de Jogos Digitais do PROGRAMA MARIA DA PENHA VAI À ESCOLA**, dos dados e informações a ele relacionados, bem como da sua utilização para finalidade que não seja pessoal ou ainda para a criação ou fornecimento de outros produtos ou serviços.

Por qualquer dano decorrente do conteúdo que criar, incluir ou divulgar no **Concurso de Jogos Digitais do PROGRAMA MARIA DA PENHA VAI À ESCOLA**, incluindo (mas não se limitando a) informações sobre incidentes ou ocorrências relacionados ao edital.

Por qualquer dano decorrente do fornecimento, à UNICAP e à PCR, por ocasião do cadastro no edital, de informações falsas, inexatas, desatualizadas ou incompletas.

Por qualquer dano decorrente da disseminação ou instalação de vírus ou de qualquer outro código, arquivo ou *software* com o propósito de interromper, destruir, acessar indevidamente, limitar ou interferir no funcionamento ou segurança do edital, bem como das informações, dados e equipamentos da UNICAP e da PCR, de seus usuários ou de terceiros, ou ainda para qualquer outra finalidade ilícita; e,

Por qualquer dano decorrente da prática de qualquer ato contrário à legislação em vigor, com a participação no **Concurso de Jogos Digitais do PROGRAMA MARIA DA PENHA VAI À ESCOLA**.

15. O PARTICIPANTE isenta a PCR e a UNICAP de qualquer responsabilidade, decorrente de eventuais atos que praticar em contrariedade ao disposto neste edital.

16. O PARTICIPANTE obriga-se a ressarcir à UNICAP e à PCR qualquer quantia porventura despendida pelas mesmas em decorrência da violação, pelo PARTICIPANTE, de qualquer disposição deste edital.

#### 17. JULGAMENTO

Os projetos serão submetidos a uma Comissão Especial Julgadora, designada, por ato oficial, para este fim, composta por profissionais de reconhecida capacidade técnica para o julgamento das propostas.

O julgamento será efetuado em duas etapas: uma eliminatória e uma classificatória.



A etapa eliminatória consiste na verificação do cumprimento das exigências do presente edital, incluindo o envio dos documentos constantes no item 5.

A etapa classificatória consiste na análise técnica sobre o projeto criado pelo **PARTICIPANTE**.

Os projetos serão disponibilizados todos juntos para a Comissão Especial Julgadora do Concurso, após o término do prazo da sua apresentação, e sua análise dar-se-á no prazo de até 90 (noventa) dias.

A Comissão Especial Julgadora deverá emitir parecer sobre os projetos analisados e esses estarão disponíveis para consulta, mediante requerimento feito por qualquer um dos PARTICIPANTES classificados para a segunda etapa.

## **18. CRITÉRIOS DE JULGAMENTO**

Os melhores projetos serão selecionados com vistas à premiação, devendo, para tal fim, serem observados os seguintes critérios:

**Criatividade e caráter inovador:** correspondem à habilidade de criar e inovar, consistindo em encontrar métodos e técnicas ou objetos para executar tarefas de uma maneira nova ou diferente do habitual, com a intenção de satisfazer um propósito. A criatividade permite cumprir os desejos de forma mais rápida, fácil, eficiente ou econômica. Sendo avaliada a capacidade de desenvolver a(s) temática(s) de gênero escolhida(s) no processo interativo entre os usuários e o entretenimento. Por sua vez, o caráter inovador do projeto será avaliado a partir, sobretudo, da utilização de metodologia e técnicas que não sejam costumeiras, convencionais e que propiciem a evolução do jogo.

**Jogabilidade:** será avaliada a qualidade da interação entre o jogador e o jogo, o quão intuitiva, divertida e fácil é a interação com o jogo, considerando:

- a)** Comunicação jogador - jogo;
- b)** Tempo de resposta aos comandos do jogador;
- c)** Facilidade na aprendizagem de como jogar;
- d)** Divertimento do jogo.

**18.1.3. Estabilidade:** será avaliado o funcionamento do jogo, ausência de *bugs* e falhas.

*Design:* o *design* é uma atividade especializada de caráter técnico-científico,

criativo e artístico, com vistas à concepção e desenvolvimento de projetos, de objetos e mensagens visuais que equacionem sistematicamente dados ergonômicos, tecnológicos, econômicos, sociais, culturais e estéticos, que atendam concretamente às necessidades humanas.

Cada um dos critérios relacionados no item anterior será avaliado em uma escala de 0 a 5 pontos, sem números decimais, sendo:

0 (zero) – o não atendimento do critério;

1 (um) – o atendimento precário do critério;

2 (dois) – o atendimento parcial do critério;

3 (três) – o atendimento razoável do critério;

4 (quatro) – o atendimento satisfatório do critério;

5 (cinco) - o atendimento plenamente satisfatório

A nota total do projeto de cada PARTICIPANTE será obtida por meio da média das notas atribuídas dos cinco critérios.

No caso de empate, será vencedor o projeto que obtiver a maior média, considerando a pontuação obtida no critério de criatividade e inovação (item 18.1.1).

Persistindo a situação de empate, será vencedor o projeto que obtiver maior nota no critério de jogabilidade (18.1.2) e caso permaneça o empate, a decisão será tomada por maioria simples de votação dos membros da Comissão Especial Julgadora.

## **19. RESULTADO**

O resultado final será publicado no Diário Oficial do Município do Recife.

A classificação das propostas dos projetos far-se-á em ordem decrescente dos valores obtidos, sendo declarados vencedores os PARTICIPANTES, cujos projetos conseguirem a maior média, de acordo com a quantidade de premiações estabelecidas neste edital.

## **20. PREMIAÇÃO**

Dos projetos inscritos neste concurso, os 05 (cinco) que obtiverem as maiores notas serão aqueles contemplados com premiações, sendo os prêmios distribuídos da seguinte forma:

R\$14.000,00 (catorze mil reais) – 1º colocado;

R\$8.000,00 (oito mil reais) – 2º colocado;

R\$4.000,00 (quatro mil reais) – 3º colocado;

R\$2.000,00 (dois mil reais) – 4º colocado;

R\$2.000,00 (dois mil reais) – 5º colocado.

O valor total em prêmios será de R\$30.000,00(trinta mil reais).

Não serão premiados os projetos que obtiverem média de pontos inferior a 3 (três).

As premiações serão pagas com recursos provenientes do Tesouro Municipal – Fonte 100.

Os PARTICIPANTES premiados ficam cientes de que a PCR, se julgar necessário, poderá solicitar ajustes e adequações no projeto, para posteriormente fazer a entrega da premiação correspondente.

Uma vez feita a solicitação por parte da PCR, os PARTICIPANTES terão 30 (trinta) dias para fazer os ajustes nos projetos.

O não cumprimento do prazo estipulado no item 20.6 poderá levar à desclassificação do PARTICIPANTE.

## **21. DOS REQUISITOS PARA PREMIAÇÃO**

A Comissão Especial de Julgamento do **Concurso de Jogos Digitais do PROGRAMA MARIA DA PENHA VAI À ESCOLA** deverá emitir um parecer com a aprovação final do projeto, para possibilitar o recebimento da premiação;

São condições indispensáveis ao recebimento da premiação oriunda deste edital:

O cumprimento integral dos ajustes ao projeto que venham a ser solicitados pela Comissão Especial de Julgamento deste certame.

A comprovação da inexistência de débitos perante a Fazenda Federal, Estadual e Municipal;

A apresentação de cópias dos seguintes documentos: Carteira de Identidade (RG), Cadastro de Pessoas Físicas (CPF), comprovante de residência, comprovante de conta bancária ativa;

Demais exigências e requisitos previstos neste edital e na legislação pertinente.

Caso o PARTICIPANTE premiado não cumpra os requisitos do item.

No prazo de 30 (trinta) úteis, contado do recebimento do comunicado de solicitação de ajustes/exigências, a premiação será destinada ao PARTICIPANTE seguinte da lista de classificação.

Caso não haja participantes aptos a serem premiados, de acordo com os requisitos e condições estabelecidos neste edital, os recursos retornarão ao Tesouro Municipal.

## **22. CRONOGRAMA**

O período máximo para apresentação do envelope lacrado, contendo os elementos previstos nos itens 5, 21.2.2. e 21.2.3, será de 90 (noventa) dias, contados do primeiro dia útil subsequente à data da publicação no Diário Oficial do Recife do presente Edital, no horário das 08:00 horas às 12:00 horas, na sede da SM.

A divulgação do resultado far-se-á até 90 (noventa) dias, contados da data final para entrega do projeto.

## **23. DOTAÇÃO ORÇAMENTÁRIA**

As despesas oriundas deste certame correrão à conta da Dotação Orçamentária 2201.14.122.2.161.2.723.3.3.90.31, Fonte 100.

## **24. TÉRMINO DO EDITAL**

Considera-se encerrado este certame: a partir do momento em que o PARTICIPANTE, ao seu exclusivo critério, cessar a participação no concurso; ou, a partir do cancelamento, pela UNICAP e PCR, do cadastro do PARTICIPANTE no edital, na forma prevista neste instrumento.

## **25. MODIFICAÇÃO DOS TERMOS DE USO**

O PARTICIPANTE fica ciente e concorda que este edital poderá ser alterado pela UNICAP e PCR, cuja modificação, se fundamental para a concepção do projeto, dará ensejo ao reinício da contagem do prazo de 90 (noventa) dias para concepção do projeto, nos termos da Lei Federal nº 8.666/93.

O PARTICIPANTE poderá, a qualquer momento, acessar a versão atualizada deste Edital de Licitação, no endereço [www.recife.pe.gov.br/XXXXXXXXXX](http://www.recife.pe.gov.br/XXXXXXXXXX).

A efetiva participação dos interessados nesta licitação implicará na sua plena concordância com todos os termos deste Edital, bem como a observância das normas legais, regulamentares, administrativas e técnicas aplicáveis, inclusive quanto a recursos.

A Secretaria da Mulher – SM reserva-se o direito de revogar esta licitação por razões

de interesse público, decorrente de fato superveniente devidamente comprovado, pertinente e suficiente para justificar tal conduta, devendo anulá-la por ilegalidade, de ofício ou por provocação de terceiros, mediante parecer escrito e devidamente fundamentado, nos termos do artigo 49 da Lei Federal nº.8.666/93.

Os casos omissos serão julgados pela Comissão Especial de Julgamento do Concurso de Jogos Digitais do PROGRAMA MARIA DA PENHA VAI À ESCOLA e, em grau de recurso, decididos pela Secretária da Mulher, baseada nos termos da Lei Federal nº 8.666/93 e nas normas gerais do Direito.

O presente Edital poderá ser adquirido diretamente no *site* do Portal de Compras da Prefeitura do Recife, no *link* disponibilizado para o Concurso, através do e-mail que será divulgado no endereço [bit.ly/concursomariadapenha](http://bit.ly/concursomariadapenha), junto à Comissão Especial de Licitação do Concurso de Jogos Digitais do PROGRAMA MARIA DA PENHA VAI À ESCOLA, na sede da SM, em dias úteis, no horário de 08:00 às 12:00 horas, mediante a entrega de um CD/DVD virgem.

Fica assegurado à Prefeitura da Cidade do Recife o direito de, no interesse da Administração, anular ou revogar, a qualquer tempo, no todo ou em parte, a presente seleção, dando ciência aos PARTICIPANTES desta decisão e de seus motivos.

Quaisquer esclarecimentos ou informações relativas a este Edital poderão ser obtidas em: [www.recife.pe.gov.br](http://www.recife.pe.gov.br)

## **26. FORO**

As partes elegem o Foro da Comarca de Recife para dirimir quaisquer controvérsias e demandas decorrentes ou relacionadas ao objeto deste edital, renunciando a qualquer outro, por mais privilegiado que possa ser.

Recife, 04 de agosto de 2017.

**Maria Aparecida Bezerra Pedrosa**  
**Secretária da Mulher**

## ANEXO A

### 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(a) da Cédula de Identidade RG nº. \_\_\_\_\_ e inscrito(a) no CPF/MF sob o nº. \_\_\_\_\_, residente e domiciliado(a) na \_\_\_\_\_ (FAVOR PREENCHER COM O NOME COMPLETO), (i) declaro ser titular originário do título do jogo (doravante “Jogo”), elaborado no âmbito do Concurso **de jogos digitais do PROGRAMA MARIA DA PENHA VAI À ESCOLA**; (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 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 das competentes medidas judiciais e extra judiciais para a apuração de perdas e danos decorrentes da violação dos direitos do Autor.

Fica eleito o Foro da Comarca de Recife, para dirimir qualquer controvérsia, oriunda do presente Instrumento Particular.

Recife, XX de XXXXXXXX de 2017. Nome: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

RG nº: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX CPF/MF nº: XXXXXXXXXXXXX.

## **ANEXO B**

### Identidade Visual do Programa Maria da Penha Vai à Escola

Maia é a protagonista do Programa Maria da Penha vai à Escola. Como uma jovem negra consciente do seu valor, ela usa seu arsenal superpoderoso - microfone, gravador, caneta, livros – para defender a igualdade de direitos entre meninos e meninas, combater o racismo e a violência doméstica e sexista, divulgando a Lei Maria da Penha.

Nessa batalha incansável por um mundo mais sustentável, justo e equânime, Maia anda na sua bicicleta e busca conscientizar jovens estudantes de seus direitos e potencialidades e do papel transformador que podem exercer na sociedade, enfrentando a violência, o preconceito e as desigualdades com a arma do conhecimento.

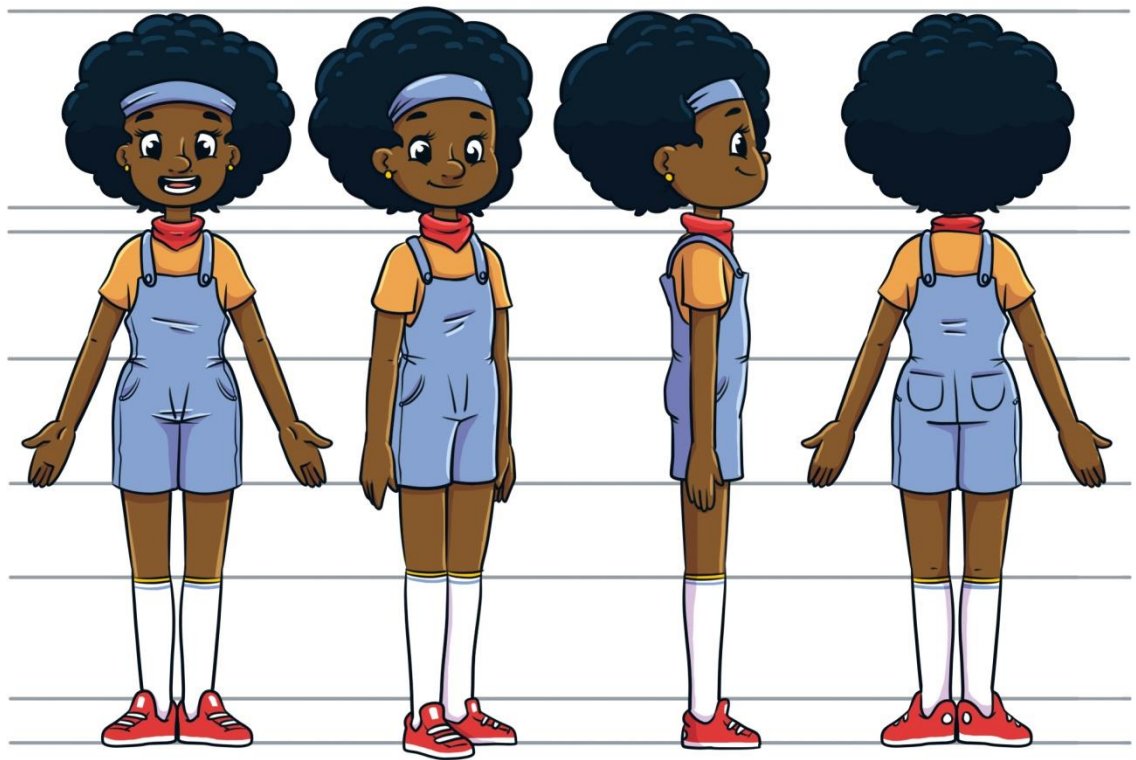


Maia em latim significa grande. Na mitologia grega é a deusa da Primavera, da fertilidade, da terra e do renascimento. Para a campanha Maria da Penha vai a escola, Maia é a voz feminina construindo, reconstruindo, transformando, acolhendo. A palavra é o seu super poder. Onde tudo começa, termina, recomeça. E para representar a nossa mascote, escolhemos uma palavra chave: empoderamento. Maia é consciente das decisões que toma para a sua vida, conhece suas capacidades e possibilidades de contribuição para a sociedade, para o mundo. Pessoas empoderadas se tornam mais criativas e produtivas, vivendo de forma plena seus valores, com sentimento de pertencimento e reconhecimento, tornando-se mais engajadas socialmente e menos vulneráveis a qualquer tipo de opressão/manipulação.

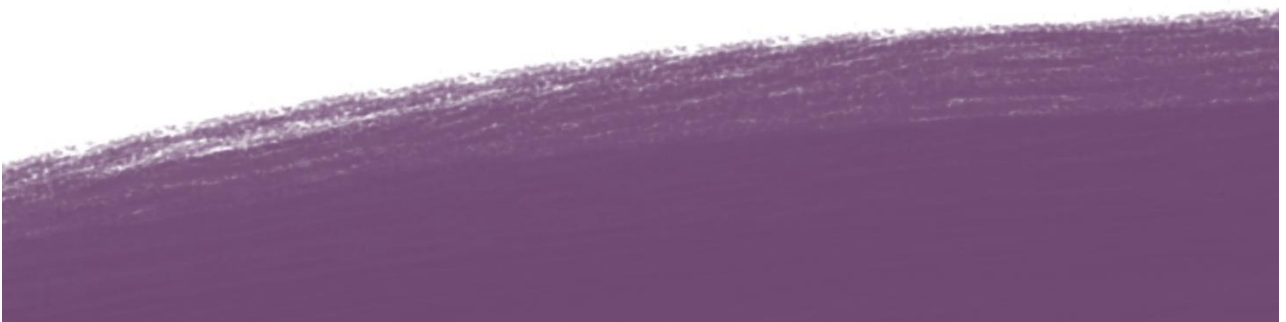




# Model Sheet







MAIAcleta





## ANEXO C

### **DIRETRIZES E CONCEITOS TRABALHADOS NO PROGRAMA MARIA DA PENHA VAI À ESCOLA**

O PROGRAMA MARIA DA PENHA VAI A ESCOLA tem como objetivo fomentar uma educação não-sexista, que garanta uma cultura de igualdade entre homens e mulheres a partir da infância, em que meninos e meninas valorizem as diferenças e construam relações equânimes e de respeito mútuo. Os principais resultados esperados são:

- Desenvolvimento de ações de educação para a igualdade de gênero e linguagem não sexista, dirigidas às meninas, aos meninos e às/aos adolescentes do Recife.
- Comunidade escolar orientada sobre a igualdade de gênero, linguagem não sexista e a Lei Maria da Penha;
- Reflexão sobre as desigualdades estabelecidas socialmente, ou seja, o caráter fundamentalmente social, cultural das distinções baseadas no sexo, como fator que vulnerabiliza as meninas e mulheres, e induz à violência;
- Fomento de práticas políticas e socioculturais que contribuam para consolidar a autonomia e empoderamento das mulheres numa perspectiva transformadora e permanente;
- Divulgação para a comunidade escolar dos instrumentos legais e dos serviços que contribuem para o enfrentamento da violência de gênero contra as mulheres.

Desta forma, o Programa busca sensibilizar e conscientizar as/os estudantes e aborda, de forma lúdica e apropriada à faixa etária de crianças e adolescentes, os seguintes temas:

#### **1 - Relações de igualdade entre os gêneros**

Situação em que os papéis desempenhados na sociedade por homens e mulheres não estão condicionados ao sexo ou gênero. Deixa de existir as brincadeiras de menina e de menino ou trabalho de homem e de mulher. Combate-se a ideia de associar a masculinidade à expressão de poder, saber e força e caracterizar a mulher pela impotência, submissão e inferioridade. Em vez de comportamentos ou qualidades que tradicionalmente são definidas pela sociedade como apropriadas ou inapropriadas para homens e mulheres, qualquer atividade pode ser desempenhada por todos, da mesma maneira, com as mesmas recompensas.

É o oposto do que ocorre numa sociedade patriarcal, onde os homens exercem papéis preponderantes e ainda exercem autoridade sobre a família. Contrastes sexistas perpetram o desrespeito às diferenças, cravam a desigualdade entre os sexos e imprimem a injustiça nas relações entre homem e mulher.

#### **2 - Violência doméstica e sexista**

Qualquer ato que produza dano ou sofrimento físico, sexual, psicológico, moral ou patrimonial. Isso inclui ameaças, coação ou privação de liberdade da mulher por sua condição de gênero, seja no ambiente do lar ou no espaço público. Geralmente, o agressor mantém uma relação com a vítima, seja afetiva-sexual, de parentesco ou amizade.

### **3 - Educação inclusiva e não sexista**

Prevê a educação de meninos e meninas primordialmente como seres humanos, para além das determinações biológicas de sexo e das construções sociais, assumindo suas características afetivas, sensoriais e cognitivas. Essa orientação favorece a desconstrução da cultura patriarcal machista, discriminatória e opressora que ainda prevalece em nossa sociedade para dar lugar a um mundo mais democrático.

### **4 - Igualdade racial**

A discriminação de cor e raça resulta na dificuldade de acesso de negras e negros a uma boa formação educacional e ao mundo do trabalho, reservando a eles posições subalternas e espaços onde são mais vulneráveis à violência. Buscar a igualdade racial é apostar num país mais justo, no qual o valor atribuído às pessoas jamais esteja relacionado à raça ou à cor da pele, com iguais oportunidades de crescimento para todos.



## ANEXO D

### TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA PARTICIPAR DO CONCURSO E RECEBER PRÊMIO, CASO VENCEDOR

[Somente se o premiado for menor de 18 anos]

Eu, \_\_\_\_\_, portador da  
célula de identidade nº RG \_\_\_\_\_ e inscrito(a) no CPF sob o nº \_\_\_\_\_,  
residente e domiciliado a \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_, na cidade de \_\_\_\_\_, UF  
\_\_\_\_\_, CEP \_\_\_\_\_, Tel: ( ) \_\_\_\_\_, na qualidade de  
responsável legal pelo(a) menor \_\_\_\_\_, RG \_\_\_\_\_, CPF/MF nº \_\_\_\_\_,

**DECLARO** estar ciente de que o "Prêmio" do concurso de realizado pela Prefeitura do Recife - PCR, mediante a Secretaria da Mulher - SM em parceria com a Universidade Católica de Pernambuco - UNICAP é o descrito no item 19 do Edital de Licitação nº XXXXXX - Concurso nº 0XXXXXX, sendo que neste ato, **AUTORIZO** meu filho a participar do concurso e a receber o prêmio, no caso de lograr êxito, sob minha responsabilidade civil e criminal.

**DECLARO**, ainda, estar ciente de que a responsabilidade da PCR/SM e UNICAP encerram-se com a entrega do Prêmio e que fica a meu encargo providenciar todos os documentos, vistos e demais autorizações governamentais eventualmente necessários para realização/recebimento.

Recife, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2017.

\_\_\_\_\_  
Nome completo, RG, CFP e Assinatura do Responsável pelo menor de 18 anos, com firma reconhecida