



**REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL
MINISTÉRIO DAS COMUNICAÇÕES**

EDITAL Nº 54/2015/SEI-MC

**REGULAMENTO DE CONCURSO DE SELEÇÃO DE PROJETOS DE APLICATIVOS DE
INTERESSE PÚBLICO – *INOVA*Apps**

O Ministério das Comunicações torna público o lançamento do presente Regulamento de Concurso e convida interessados de todo o território nacional a participarem dessa Chamada Pública, em conformidade com a Lei nº 8.666/93, Lei nº 11.196, de 21 de novembro de 2005, Decreto nº 7.981, de 8 de abril de 2013, Portaria MC nº 87, de 10 de abril de 2013, alterada pela Portaria nº 222, de 25 de julho de 2013.

1 INTRODUÇÃO

1.1. O Concurso *INOVA*Apps é uma das ações da Política Nacional para Conteúdos Digitais Criativos e tem como objetivo apoiar, por meio da concessão de recursos na modalidade premiação, o desenvolvimento de aplicativos de interesse público para dispositivos móveis e TVs digitais conectadas.

2 OBJETIVO

2.1. Apoiar por meio da concessão de recursos na modalidade premiação o desenvolvimento, por pessoas físicas e empresas brasileiras, de aplicativos de interesse público para dispositivos móveis e TVs digitais conectadas.

2.2. O Concurso *INOVA*Apps fomentará a produção e promoção nacional de 100 aplicativos de interesse público para dispositivos móveis e TVs digitais conectadas.

2.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fomentar nacionalmente a produção e promoção de novos aplicativos e jogos eletrônicos;
- Fortalecer as políticas públicas do governo federal de incentivo a conteúdos digitais criativos;
- Promover e elevar a qualidade da produção científica e tecnológica relacionadas com aplicativos e jogos digitais voltados para cenários pedagógicos;
- Potencializar a criação de novas empresas de aplicativos e de jogos eletrônicos no Brasil.

3 ENQUADRAMENTO DAS PROPOSTAS

3.1. As propostas de projetos submetidas devem estar enquadradas em um dos seguintes temas:

- a) Educação/Ensino;
- b) Saúde;
- c) Mobilidade Urbana;
- d) Segurança Pública;
- e) Acessibilidade / Direitos Humanos;
- f) Aferição da qualidade de serviços e políticas públicas;
- g) Assistência Social;
- h) Cultura;
- i) Direitos e defesa do consumidor;
- j) Melhoria da gestão no setor público;
- k) Turismo e Grandes Eventos;
- l) Tratamento de indicadores de políticas públicas (dados abertos);
- m) Participação Social;
- n) Trabalho e Renda;
- o) Meio ambiente.

3.2. O detalhamento de cada um dos temas está disponível no **Anexo 01** deste edital.

3.3. Serão premiados no máximo 20 aplicativos de um mesmo tema.

4 ELEGIBILIDADE DOS PROPONENTES

4.1. Estão habilitadas a participar do concurso na categoria voltada a PESSOAS FÍSICAS, pessoas físicas (autores ou desenvolvedores) com no mínimo 18 anos de idade, e brasileiro nato, ou naturalizado há mais de 10 (dez) anos.

4.2. Estão habilitadas a participar do concurso na categoria voltada a EMPRESAS ESTRUTURADAS, pessoas jurídicas estabelecidas no Brasil enquadradas como microempreendedores individuais, micro e pequenas empresas.

4.3. No caso de pessoa jurídica, o enquadramento do proponente deve estar de acordo com a Lei Complementar nº 123, de 14 de dezembro de 2006 e suas alterações (Lei Geral das Micro e Pequenas Empresas) e Lei Complementar nº 128, de 19 de dezembro de 2008.

4.4. Cada proponente poderá submeter somente uma proposta.

4.5. Na hipótese de envio de mais de uma proposta pelo mesmo proponente, será levada em conta para análise apenas a última proposta recebida.

4.6. Não serão admitidas submissões de proponentes diretamente ligados a membros da Comissão de Seleção e/ou ao Ministério das Comunicações, podendo a inscrição, caso ocorra, ser impugnada em qualquer fase do concurso. Entende-se por diretamente ligados, aquelas pessoas que mantiverem vínculos familiares e correlativos até o terceiro grau, bem como vínculos empregatícios e/ou contratuais vigentes.

4.7. Quaisquer empresas enquadradas no item 4.2 e regulamentadas conforme exposto no item 4.3 estão autorizadas a participar do concurso, desde que não possua vínculos contratuais e/ou empregatícios vigentes com membros da Comissão de Seleção, nem que infrinja as restrições previstas no item 4.6 do presente Regulamento.

5 DEFINIÇÕES

5.1. Para fins do presente Edital, são utilizadas as seguintes definições:

5.1.1 Conforme o Art. 3º, da Lei Complementar nº 123, de 14 de dezembro de 2006 e suas alterações, consideram-se MICROEMPRESAS ou EMPRESAS DE PEQUENO PORTE a sociedade empresária, a sociedade simples, a empresa individual de responsabilidade limitada e o empresário a que se refere o art. 966 da Lei no 10.406, de 10 de janeiro de 2002 (Código Civil), devidamente registrados no Registro de Empresas Mercantis ou no Registro Civil de Pessoas Jurídicas, conforme o caso, desde que:

5.1.1.1 MICROEMPRESA: pessoa jurídica que tenha auferido, no ano-calendário anterior à data da proposta de financiamento, uma receita bruta inferior ou igual a R\$ 360.000,00 (trezentos e sessenta mil reais);

5.1.1.2 EMPRESA DE PEQUENO PORTE: pessoa jurídica que tenha auferido, no ano-calendário anterior à data da proposta de financiamento, uma receita bruta superior a R\$ 360.000,00 (trezentos e sessenta mil reais) e igual ou inferior a R\$ 3.600.000,00 (três milhões e seiscentos mil reais).

5.1.2 MICROEMPREENDEDOR INDIVIDUAL: empresário que exerce profissionalmente atividade econômica organizada para a produção ou a circulação de bens ou de serviços.

5.1.3 EMPRESA BRASILEIRA: empresa constituída sob as leis brasileiras e que tenha sua sede e administração no país.

5.1.4 PROJETO INÉDITO E ORIGINAL: o Concurso *INOVA*Apps entende por PROJETO INÉDITO E ORIGINAL aquele que partiu de proposta criativa originalmente concebida pelo próprio autor e que ainda não tenha sido premiado em qualquer outro concurso/edital de produção, e/ou cuja produção não tenha sido iniciada.

5.1.5 DIREITO AUTORAL: conjunto de prerrogativas conferidas por lei à pessoa física ou jurídica criadora da obra intelectual, para que ela possa gozar dos benefícios morais e patrimoniais resultantes da exploração de suas criações. O direito autoral está regulamentado pela Lei de Direitos Autorais (Lei 9.610/98) e protege as relações entre o criador e quem utiliza suas criações artísticas, literárias ou científicas.

5.1.6 APLICATIVO: Software desenvolvido para ser instalado em um dispositivo eletrônico para execução de uma tarefa específica. O Concurso *INOVA*Apps irá considerar nesse edital, a definição ampla de aplicativo, abrangendo também jogos eletrônicos de utilidade pública. Desse modo, neste edital, onde se lê aplicativos, leia-se aplicativos ou jogos.

6 OBJETO

6.1 Os projetos de aplicativos de interesse público para dispositivos móveis (*smartphones* e *tablets*) e TVs digitais conectadas submetidos a esta seleção devem ser compatíveis com, no mínimo, uma das seguintes plataformas:

- Android;

- iOS;
- Windows Phone;
- *Middleware* Ginga¹ - Os aplicativos para esta plataforma deverão ser desenvolvidos na linguagem Ginga NCL ou Ginga Java.

6.2 Os projetos selecionados terão obrigatoriamente de ser concluídos num prazo máximo de 120 (cento e vinte) dias, contados a partir da data de depósito da primeira parcela dos recursos financeiros de produção (premiação).

6.3 Os recursos de produção obedecerão ao seguinte parcelamento:

- 1ª parcela: 40 (quarenta)% do valor total do prêmio após a divulgação do resultado final do concurso e assinatura do Termo de Compromisso (vide **Anexo 02**).
- 2ª parcela: 60 (sessenta)% do valor total do prêmio após o envio do aplicativo completamente finalizado (conforme item 6.4.1) e respectiva aprovação por parte do Comitê Técnico.

6.4 O pagamento da segunda parcela do prêmio está condicionado, ao envio do entregável e à aprovação deste pelo Comitê Técnico deste edital.

6.4.1 **Entregável:**

6.4.1.1 O entregável engloba os seguintes itens que deverão ser rigorosamente cumpridos e serão objetos de avaliação por parte do Comitê Técnico para liberação e pagamento da segunda parcela do prêmio:

a) Versão executável com a implementação de 100% do aplicativo proposto, de acordo com o projeto enviado junto com a proposta. O proponente deve fornecer todas as informações necessárias para a avaliação do aplicativo, incluindo senhas, usuários e quaisquer outros recursos necessários a sua execução. Os aplicativos devem ser disponibilizados nas suas respectivas lojas ou, no caso de versões beta para teste, devem ser informados todos os procedimentos para sua instalação.

b) No caso de jogos, devem ser incluídos códigos de acesso (*cheat codes*) para cada fase do jogo, para permitir a avaliação do jogo de forma mais rápida.

c) A versão final do Projeto com todas as atualizações realizadas durante o desenvolvimento, incluindo as APIs públicas e descrições de ferramentas, plug-ins e dependências usados no aplicativo, bem como arquivos contendo as imagens e áudio utilizados.

d) Um vídeo demonstrando a execução do aplicativo ou jogo no dispositivo móvel, ilustrando seu funcionamento.

6.4.1.2 O prazo para envio do entregável está indicado no Cronograma (item 9).

6.4.1.3 A versão integralmente implementada da proposta premiada deverá ser licenciada pelo proponente ao Ministério das Comunicações. O proponente

¹ Conforme norma ABNT NBR 15606.

tem permissão para produzir e comercializar novas versões e extensões do produto, sendo que o Ministério das Comunicações detém o direito de uso e distribuição da versão gratuita, e eventuais atualizações, por um período de dois anos após a entrega e aprovação do entregável da proposta premiada, devendo esta, ser livre de qualquer forma de monetização.

6.4.1.4 O pagamento da última parcela fica condicionado à aprovação da entrega pelo Comitê de Técnico e à publicação do aplicativo na loja compatível com a plataforma em que o projeto foi desenvolvido, salvo nos casos em que se tratar de aplicações Ginga.

6.4.2 Para o pagamento das parcelas, os vencedores deverão apresentar as informações de dados bancários em nome do proponente.

7 REQUISITOS DA PROPOSTA

7.1 QUANTO À EQUIPE TÉCNICA

7.1.1 A Equipe Técnica prevista para a execução do projeto deve estar detalhada na proposta indicando o perfil de cada profissional, o número de pessoas e as atividades que serão realizadas por aquele(s) profissional(is). Não é necessário enviar o(s) nome(s) do(s) profissional(is) que compõem a equipe do projeto na proposta.

7.1.2 A descrição da equipe técnica é necessária tanto para propostas de pessoa física quanto para propostas de pessoa jurídica. Não há restrições quanto ao número de componentes da equipe.

7.2 QUANTO AO COORDENADOR

7.2.1 No caso de pessoa física, o coordenador será o proponente.

7.2.2 No caso de pessoa jurídica, o coordenador do projeto deverá ser nomeado através de declaração assinada pelo representante legal da empresa, devidamente autenticado. O modelo da declaração encontra-se disponível no **Anexo 03**. Ressalte-se que tanto o coordenador do projeto deve ter vínculo direto com o proponente (sócio ou empregado).

7.2.3 Para o coordenador do projeto, tanto pessoa física quanto jurídica, deverão ser apresentados os seguintes dados: comprovante de endereço, Registro Geral (RG), Cadastro de Pessoa Física (CPF), Telefone, e-mail e currículo – **conforme Anexo 04**.

7.3 QUANTO À PROPOSTA E AO PROJETO

7.3.1 Estão aptos a participar deste concurso projetos inéditos e originais que não tenham sido lançados no mercado, publicados em lojas de aplicativos ou premiados em outras competições no Brasil ou no Exterior até o momento da entrega final do projeto.

7.3.2 O item acima deverá ser comprovado por meio de declaração do proponente,

conforme Anexo 05.

7.3.3 Os aplicativos devem ter classificação indicativa livre conforme Portaria nº 368, de 11 de fevereiro de 2014, do Ministério da Justiça.

7.3.4 A proposta deve conter os seguintes itens, de forma a permitir que seja adequadamente analisada:

- a) **Projeto:** Apresentar projeto de desenvolvimento de aplicativo para dispositivos móveis ou TVs digitais conectadas, em consonância com o objetivo deste Edital, **conforme Anexo 06**. O Projeto deverá estar em formato PDF com tamanho máximo de 20MB.
- b) **Documentos** (vide **Anexo 07**): Todos os documentos deverão ser digitalizados e reunidos em um único arquivo em formato PDF de tamanho máximo de 20MB para upload no link correspondente a “Documentos” no momento da submissão.
- c) **Vídeo:** Para fins de seleção, é necessário que a proposta inclua um vídeo com a execução de um protótipo do aplicativo de até 5 minutos de duração em um formato padrão (MP4, WMV, MOV, AVI, MPEG-2, MPEG-4 ou H.264/AVC) de tamanho máximo de 50MB. Pode-se também enviar um arquivo texto (formato TXT) contendo um link para visualização do vídeo.

7.4 O atendimento dos itens acima é considerado imprescindível para o exame da proposta. Cada um desses itens deverá ter o seu arquivo específico. Não serão aceitos documentos ou links para o vídeo dentro do arquivo do projeto. A ausência ou insuficiência de informações sobre quaisquer desses itens resultará na não habilitação da proposta.

8 PRÊMIO

8.1 O Concurso premiará 100 (cem) PROJETOS INÉDITOS E ORIGINAIS de aplicativos de interesse público para dispositivos móveis e TVs digitais conectadas, apresentados por pessoas físicas ou pessoas jurídicas com um prêmio no valor de R\$ 50.000,00 (cinquenta mil reais) para cada projeto selecionado.

8.2 Será retido diretamente na fonte 20% (vinte por cento) do valor total do prêmio referente ao imposto de renda.

9 CRONOGRAMA

9.1 **QUADRO I** - Cronograma das Etapas de Divulgação, Inscrição e Seleção do Edital:

Fase	Data*
Publicação do edital	15/07
Inscrições	Até 28/08**
Verificação Habilitação	Até 11/09

Publicação do resultado preliminar da habilitação	14/09
Prazo de recursos da fase preliminar de habilitação	Até 18/09
Análise dos recursos da fase preliminar de habilitação	Até 25/09
Publicação do resultado final da fase de habilitação	28/09
Avaliação e Seleção	Até 23/10
Publicação do resultado preliminar da classificação	26/10
Prazo de recursos da fase preliminar de classificação	Até 30/10
Análise dos recursos da fase preliminar de classificação	Até 10/11
Homologação do resultado final do concurso	12/11

(*) As datas podem ser alteradas pelo Ministério das Comunicações. Quaisquer modificações serão comunicadas por meio de informe divulgado pelo Ministério.

(**) Ou até que se atinja o número de 3.000 inscritos (vide item 10.1.6 do edital).

9.2 QUADRO II - Cronograma das Etapas de Acompanhamento, entregável e pagamento da premiação das propostas selecionadas:

Fase	Data*
Assinatura do Termo de Compromisso	Até 01/12
Pagamento da primeira parcela do prêmio (40% do valor total)	Até 17/12
Submissão do entregável (item 6.4.1)	Até 02/05

(*) As datas podem ser alteradas pelo Ministério das Comunicações. Quaisquer modificações serão comunicadas por meio de informe divulgado pelo Ministério.

10 PROCEDIMENTOS

10.1 APRESENTAÇÃO DAS PROPOSTAS

10.1.1 Para submeter uma proposta, o proponente deve acessar o sítio do Ministério das Comunicações (<http://www.comunicacoes.gov.br/concurso-inovapps>) e acessar o sistema de submissões através de um *link* na página.

10.1.2 Após acessar o link da página, é necessário preencher um breve cadastro na plataforma JEMS. Após a realização do cadastro, um e-mail contendo o login/senha será enviado para o endereço eletrônico indicado.

10.1.3 A proposta deve ser apresentada em conformidade com este Edital, em especial atendendo aos requisitos previstos no item 7.

10.1.4 Ao se fazer o cadastro da proposta na plataforma, será necessário preencher uma breve síntese do projeto. Essa síntese irá compor o “Banco de Propostas INOVApps” que será divulgado aos Ministérios ou demais órgãos da Administração Pública, de modo a colocá-los em contato com os inscritos e

possibilitar um apoio ao desenvolvimento desses projetos.

10.1.5 A participação no “Banco de Propostas INOVApps” não garante a viabilização do projeto, ficando o apoio sujeito ao interesse dos demais órgãos da Administração Pública que terão acesso às sínteses das propostas.

10.1.6 Serão consideradas para as próximas fases do Concurso **as primeiras 3.000 (três mil) inscrições**. No entanto, o prazo para a submissão das propostas ficará em aberto até 23h 59min da data limite estabelecida no item 9, Quadro I (Cronograma) deste Edital. Caso o número de propostas, até o encerramento do período de inscrições, ultrapasse o número de 3.000, essas submissões a mais serão consideradas **somente** para o Banco de Propostas INOVApps.

10.1.7 O Ministério das Comunicações não se responsabiliza por eventuais problemas de interrupção e/ou falha técnica durante a submissão online das propostas.

10.2 ADMISSÃO, ANÁLISE E JULGAMENTO

10.2.1 As avaliações serão realizadas por um Comitê Técnico e homologadas por um Comitê Gestor. O Comitê Técnico será composto por especialistas de notório saber nos temas deste edital e o Comitê Gestor por representantes do Ministério das Comunicações e do Centro de Apoio ao Desenvolvimento Tecnológico – CDT/UnB.

10.2.2 Não poderá participar como membro do Comitê Técnico ou Gestor, indivíduo que:

- a) Participar, direta ou indiretamente, de qualquer proposta submetida a este Edital;
- b) Possa auferir vantagens pessoais diretas ou indiretas na aprovação de qualquer proposta submetida a este Edital;
- c) Tenha seu cônjuge, companheiro ou parente, consanguíneo ou afim, em linha reta, ou na colateral até o terceiro grau, participando de qualquer proposta submetida a este Edital;
- d) Esteja envolvido em litígio judicial ou administrativo com qualquer participante das propostas submetidas a este Edital, bem como os seus respectivos cônjuges ou companheiros.

10.2.3 ETAPA I – HABILITAÇÃO

10.2.3.1 Consiste no enquadramento e na pré-análise das propostas apresentadas e dos requisitos do proponente avaliados pelo Comitê Técnico. Será verificado o atendimento aos requisitos do Edital e efetuada a análise quanto à adequação da proposta ao tema escolhido e da documentação obrigatória.

10.2.3.2 Ao fim desta etapa, será divulgado o resultado preliminar da habilitação, onde serão indicados os projetos habilitados e os não habilitados. Para cada proposta não habilitada, serão expostas as

condições não atendidas que acarretaram na não habilitação.

10.2.4 ETAPA II – RECURSOS À LISTA DE PROPOSTAS NÃO HABILITADAS, JULGAMENTO DE RECURSOS E DIVULGAÇÃO DA LISTA FINAL DE PROJETOS HABILITADOS

- 10.2.4.1 Será aberto período (conforme Cronograma – item 9), contado a partir da divulgação dos resultados preliminares da análise de enquadramento, para envio de recursos à não habilitação. Os recursos recebidos serão analisados e julgados pelo Comitê Técnico. Serão desconsiderados anexos enviados com os recursos visando complementar ou corrigir as propostas recusadas.
- 10.2.4.2 A apresentação de recursos deve seguir o disposto no item 10.4 deste Edital.
- 10.2.4.3 Ao fim da Etapa II será divulgado o resultado final da habilitação, contendo a lista final de projetos habilitados e não habilitados. Apenas os projetos habilitados seguirão para as próximas etapas.

10.2.5 ETAPA III – ANÁLISE DO MÉRITO DAS PROPOSTAS

- 10.2.5.1 A etapa III consistirá da análise de mérito de cada proposta, a ser realizada pelo Comitê Técnico.
- 10.2.5.2 Os avaliadores emitirão uma nota de 0 (zero) a 10 (dez) para cada critério de avaliação indicado no Quadro III. A nota final do projeto será a média ponderada dos critérios, com resolução de 2 (dois) dígitos decimais. Todas as propostas habilitadas receberão pontuação.
- 10.2.5.3 Será utilizado formulário padrão para análise e emissão do parecer do avaliador, que poderá recomendar adequações na proposta e no cronograma submetidos pelo proponente.
- 10.2.5.4 Visando assegurar aspectos éticos do julgamento, os consultores designados para avaliação deste Edital se comprometem a manter princípios éticos no cumprimento de suas atribuições, bem como seguir regras de conduta e confidencialidade e evitar conflitos de interesses.

10.2.5.5 QUADRO III - CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PESOS

CRITÉRIO	NOTA	PESO
1. Aderência à temática – Relação entre o tema selecionado e a natureza do aplicativo; nível de exploração e aprofundamento do tema selecionado nos conteúdos, objetos, e operações do aplicativo. Preferencialmente, relacionando a mecânica/estrutura/interação com a transmissão de informações e contextualização acerca do tema.	0 a 10	2
2. Utilidade pública – Caráter de relevância do aplicativo para	0 a 10	2

o cidadão ou para a Administração pública na prestação de seus serviços.		
3. Projeto – Organização, qualidade da apresentação, profundidade e clareza da metodologia de execução do aplicativo; espera-se que o projeto descreva, além de todas as etapas necessárias para o desenvolvimento, os elementos descritos na estrutura apresentada no Anexo 06 .	0 a 10	1
4. Inovação e criatividade – Apresentação de soluções inovadoras e não convencionais que fundamentem o aplicativo. Tal inovação pode ocorrer no âmbito das mecânicas, da relação de sua narrativa com as áreas temáticas, dos elementos da sua interface gráfica, entre outros.	0 a 10	1
5. Viabilidade técnica – Adequação dos procedimentos, instrumentos e tecnologia apresentados à complexidade do aplicativo e ao tempo destinado ao seu desenvolvimento. Espera-se que a proposta descreva as características da equipe necessária para sua execução (quantidade e perfil) e as ferramentas a serem utilizadas durante do desenvolvimento.	0 a 10	1
6. Qualidade de uso / Jogabilidade (em caso de jogos) – Planejamento da interface de forma a propiciar a efetividade (eficácia e eficiência) e satisfação da interação. Descrição das estratégias adotadas para que a facilidade de uso da interface seja favorecida para os usuários.	0 a 10	1

10.2.5.6 Serão eliminadas as propostas que obtiverem nota média ponderada inferior a 5 ou nota 0 em qualquer um dos critérios.

10.2.5.7 Serão adotados os seguintes critérios para desempate das notas atribuídas:

- a) 1º - Propostas submetidas exclusivamente para o *Middleware* Ginga;
- b) 2º- Propostas que contemplem mais de uma plataforma dentre as elencadas no item 6.1.
- c) 3º - Maior pontuação na dimensão “1. Aderência à temática”;
- d) 4º - Maior pontuação na dimensão “2. Utilidade pública”;
- e) 5º - Maior pontuação na dimensão “4. Inovação e Criatividade”;
- f) 6º - Maior pontuação na dimensão “6. Qualidade de uso / Jogabilidade”;
- g) 7º - Maior pontuação na dimensão “5. Viabilidade técnica”;
- h) 8º - Maior pontuação na dimensão “3. Projeto”.

10.2.5.8 Após a conclusão dos trabalhos de julgamento, o Comitê Técnico elaborará uma Ata de Reunião, que deverá ser assinada por todos os seus membros, contendo a relação dos projetos julgados, recomendados e não recomendados, com as respectivas notas, em ordem decrescente, assim como outras informações e recomendações julgadas pertinentes.

10.2.5.9 Ao fim da etapa, os projetos avaliados serão classificados em uma das situações abaixo:

- a) Selecionado: projetos com as 100 (cem) maiores notas
- b) Classificado: projetos não selecionados e não desclassificados
- c) Desclassificado: nota final atribuída menor que 5 ou nota 0 em qualquer um dos critérios, de acordo com item 10.2.5.5.

10.2.5.10 Os projetos classificados, pela ordem de classificação, poderão ser selecionados em caso de desistência ou descumprimento do Edital por parte de qualquer um dentre os 100 (cem) proponentes de projetos selecionados.

10.2.6 ETAPA IV - APROVAÇÃO DO RESULTADO PRELIMINAR PELO COMITÊ GESTOR E DIVULGAÇÃO DO RESULTADO PRELIMINAR.

10.2.6.1 O Comitê Gestor representa a instância de homologação dos projetos de inovação recomendados, observados os limites orçamentários deste Regulamento.

10.2.6.2 O Comitê Gestor referendará as recomendações recebidas do Comitê Técnico por meio do Resultado Preliminar de Projetos Premiados, o qual será divulgado no sítio do Ministério das Comunicações (<http://www.comunicacoes.gov.br/concurso-inovapps>).

10.2.7 ETAPA V - APRESENTAÇÃO DE RECURSOS AO RESULTADO PRELIMINAR DE PROJETOS PREMIADOS E JULGAMENTO DE RECURSOS

10.2.7.1 Será aberto período (conforme Cronograma – item 9), contado a partir da divulgação do Resultado Preliminar de projetos selecionados, para envio de recursos ao resultado. Os recursos recebidos serão analisados e julgados pelo Comitê Técnico. Serão desconsideradas informações que visem complementar a proposta.

10.2.7.2 O recurso deve ser relacionado à nota atribuída e seguir o exposto no item 10.4.

10.2.7.3 A lista final de projetos recomendados, após a análise de recursos, será submetida pelo Comitê Técnico ao Comitê Gestor para homologação final.

10.2.8 ETAPA VI - APROVAÇÃO E HOMOLOGAÇÃO DO RESULTADO FINAL PELO COMITÊ GESTOR

10.2.8.1 O Comitê Gestor homologará a lista final de projetos selecionados, recomendada pelo Comitê Técnico.

10.2.8.2 Após homologação do Comitê Gestor e a Secretaria Executiva do Ministério das Comunicações publicará as propostas premiadas.

10.3 RESULTADO FINAL DO JULGAMENTO

10.3.1 A Relação Final das propostas premiadas será divulgada pelo Ministério das Comunicações, no endereço <http://www.comunicacoes.gov.br/concurso-inovapps>, como também no Diário Oficial da União.

10.3.2 Todos os proponentes do presente Edital, que solicitarem, tomarão conhecimento do parecer sobre sua proposta por intermédio de correspondência eletrônica, preservada a identificação dos pareceristas.

10.4 RECURSOS

10.4.1 Eventuais recursos deverão ser encaminhados para o endereço eletrônico **recursos.inovapps@comunicacoes.gov.br**, com o assunto: “Recurso – Inscrição XXXXX” (Preencher com o número da inscrição da proposta).

10.4.2 Os prazos para interposição de recursos deverão observar o item 9 - Cronograma.

10.4.3 Recursos encaminhados em desconformidade com os itens 10.4.1 e 10.4.2 serão desconsiderados.

10.5 CONTRATAÇÃO E LIBERAÇÃO DOS RECURSOS FINANCEIROS

10.5.1 A pessoa física ou jurídica, cuja proposta for selecionada, firmará um Termo de Compromisso (vide **Anexo 02**) com o Ministério das Comunicações.

10.5.2 Os procedimentos para assinatura do Termo de Compromisso e liberação dos recursos serão estabelecidos pelo Ministério das Comunicações após a seleção das propostas.

10.5.3 Os recursos serão liberados em 2 (duas) parcelas.

10.5.4 O pagamento da primeira parcela está condicionado à assinatura do Termo de Compromisso e à apresentação dos dados bancários em nome do proponente.

10.5.5 No caso de PESSOA FÍSICA os dados bancários deverão estar em nome do coordenador do projeto. No caso de EMPRESA ESTRUTURADA os dados bancários deverão estar em nome da empresa.

10.5.6 Caso o proponente esteja impossibilitado de recebimento de recursos da União, este terá o prazo máximo de 15 dias para solução das pendências que inviabilizarem o recebimento do recurso sob pena de desclassificação do concurso.

10.5.7 O pagamento da segunda parcela está condicionado à aprovação do entregável e à publicação do aplicativo na loja compatível com a plataforma em que o projeto foi desenvolvido, salvo nos casos em que se tratar de aplicações Ginga.

10.6 SISTEMÁTICA DE AVALIAÇÃO E ACOMPANHAMENTO DOS PROJETOS APROVADOS

10.6.1 O projeto deve ser acompanhado até a sua conclusão por meio de relatórios técnicos de execução e do entregável (itens 6.4.1), sempre com a participação do Comitê Técnico e, quando pertinente, do Comitê Gestor.

10.7 REVOGAÇÃO OU ANULAÇÃO DO EDITAL

10.7.1 A qualquer tempo, o presente Edital poderá ser revogado ou anulado, no todo ou em parte, seja por decisão unilateral do Ministério das Comunicações, seja por motivo de interesse público ou exigência legal, sem que isso implique direitos à indenização ou reclamação de qualquer natureza.

11 DISPOSIÇÕES GERAIS

11.1 A inscrição do concorrente implica a prévia e integral concordância com as disposições deste Edital.

11.2 A inscrição do concorrente implica a sua concordância com o licenciamento ao Ministério das Comunicações, conforme item 6.4.1.3, para utilização exclusiva em suas finalidades institucionais, sem qualquer intuito de lucro, inclusive na promoção de mostras e ações de difusão, e distribuição via internet.

11.3 A supervisão geral do Concurso, em todas as suas fases de realização é de responsabilidade do Comitê Gestor.

11.4 Deverá ser feita menção ao Concurso INOVApps e à sua entidade realizadora, no caso o Ministério das Comunicações, em todos os aplicativos contemplados neste concurso. A menção deve ser feita na tela de créditos, na tela de abertura do aplicativo, no texto e na *tag* da loja virtual. Deverá ser utilizada a logomarca do INOVApps e do Ministério que serão disponibilizadas aos proponentes selecionados.

11.5 Durante a fase inscrições, seleção de propostas ou execução do projeto, a comunicação deverá ser feita por meio do endereço eletrônico de acompanhamento deste Edital, inovapps2015@comunicacoes.gov.br, informando o número de inscrição da proposta (a ser atribuído no momento da submissão) e o nome do coordenador. Esse endereço eletrônico não deverá ser utilizado para envio de recursos.

11.6 Deverá ser solicitado ao Ministério das Comunicações, pelo Coordenador do Projeto, qualquer alteração relativa à execução do projeto, acompanhada da devida justificativa, devendo esta ser autorizada formalmente antes de sua efetivação.

11.7 Para a consecução dos objetivos constantes neste Edital, o Ministério das Comunicações utilizará recursos constantes da Ação Orçamentária 2025.14U7 - Fomento a Conteúdos Digitais Criativos.

12 ESCLARECIMENTOS E INFORMAÇÕES ADICIONAIS

12.1 Quaisquer dúvidas e informações complementares sobre o Concurso INOVApps poderão ser enviadas ao seguinte endereço eletrônico: inovapps2015@comunicacoes.gov.br.

13 DAS PENALIDADES

13.1 O não cumprimento das exigências deste edital ou de qualquer das cláusulas do Termo de Compromisso (vide **Anexo 02**) a ser celebrado, implicará na inabilitação do premiado para firmar novos compromissos com Ministério das Comunicações além de ficar o mesmo obrigado a devolver a importância recebida, com juros de mercado e correções

legais, não obstante às penas e sanções legais cabíveis.

13.2 Em caso de não aceite da versão final do entregável, a segunda parcela do prêmio não será paga. No entanto, o não aceite não incorrerá na devolução dos recursos já recebidos.

14 CLÁUSULA DE RESERVA

14.1 O Ministério das Comunicações reserva-se o direito de resolver os casos omissos e as situações não previstas no presente Edital.

Brasília, 14 de julho de 2015.

Luiz Antônio Alves de Azevedo
Secretário Executivo
Ministério das Comunicações

ANEXO 01

Detalhamento dos Temas (item 3.1)

As propostas de projetos devem estar enquadradas em um dos temas a seguir descritos. Ressalte-se que as descrições aqui apresentadas são apenas de caráter exemplificativo e não restringem a proposição de projetos que não estejam necessariamente nelas inclusos.

a) Educação / Ensino: enquadram-se neste tema aplicativos que abordem processos de socialização e aprendizagem relacionados ao desenvolvimento intelectual e ético de uma pessoa, desde os níveis infantil e fundamental até os níveis superior e de pós-graduação. Ou seja, não há restrições de faixas etárias, áreas do conhecimento ou conteúdos abordados pelas propostas. Os aplicativos podem ter foco tanto no educando como no educador. Como referência pode-se dar ênfase em educação financeira, cultura maker e hacker no ambiente escolar, educação empreendedora, entre outros.

b) Saúde: enquadram-se neste tema aplicativos que abordem assuntos relacionados à prevenção de doenças, bem estar, controle da saúde, saúde coletiva, saúde da família, monitoramento de pacientes, apoio ao trabalho dos profissionais e/ou instituições de saúde, dentre outros.

c) Mobilidade Urbana: enquadram-se neste tema aplicativos que abordem assuntos relacionados a políticas de transporte e circulação que visam à melhoria da acessibilidade e mobilidade das pessoas e cargas no espaço urbano. Como referência, pode-se propor a priorização dos modais de transporte coletivo e/ou não motorizados de maneira efetiva, socialmente inclusiva e ecologicamente sustentável ou ainda trabalhar com sugestões de melhores rotas a partir de dados de acidentes e incidentes de trânsito.

d) Segurança Pública: enquadram-se aplicativos relacionados a políticas públicas de segurança e que estimulem a parceria entre órgãos do poder público e sociedade civil na luta por segurança e qualidade de vida dos cidadãos brasileiros.

e) Acessibilidade / Direitos Humanos: enquadram-se nesse tema aplicativos que facilitem a promoção e defesa dos direitos humanos de crianças e adolescentes, pessoas com deficiência, população em situação de rua, pessoas idosas, população LGBT, pessoas ameaçadas de morte, pessoas em situação de trabalho escravo e demais públicos em situação de vulnerabilidade. Como referência, podem ser utilizadas as diretrizes do e-MAG (Modelo de Acessibilidade em Governo Eletrônico).

f) Aferição da qualidade de serviços e políticas públicas: enquadram-se nesse tema aplicativos para avaliar os serviços públicos e políticas públicas por meio de pesquisa de satisfação, com identificação de pontos fracos e de oportunidades de mudança. Como referência, podem ser utilizadas ferramentas no âmbito do Programa Gespública (<http://www.gespublica.gov.br/>), como o Instrumento Padrão de Pesquisa e Satisfação e a Autoavaliação da gestão pública.

g) Assistência Social: enquadram-se nesse tema aplicativos que visam à garantia do acesso a recursos mínimos e provimento de condições para atender contingências sociais e promover a universalização dos direitos sociais.

h) Cultura: enquadram-se nesse tema aplicativos relacionados à promoção de manifestações

artísticas, sociais, linguísticas e comportamentais do povo brasileiro.

i) Direitos e defesa do consumidor: enquadram-se neste tema aplicativos que abordem assuntos relacionados ao Código de Proteção e Defesa do Consumidor (Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990) ou normas específicas como o Regulamento Geral de Direitos do Consumidor de Serviços de Telecomunicações (Resolução Anatel nº 632, de 7 de março de 2014).

j) Melhoria da gestão no setor público: enquadram-se neste tema aplicativos que facilitem a comunicação e colaboração interna entre servidores ou que promovam a solicitação de operações da administração pública por meio de acesso móvel (por exemplo: solicitação de segunda via de contracheques, pedido de férias, etc).

k) Turismo e Grandes Eventos: enquadram-se neste tema aplicativos que abordem assuntos relacionados os diferentes setores da cadeia produtiva da atividade – Marketing e Serviços Turísticos, Agenciamento de Viagens, Transporte, Hotelaria, Gastronomia, Entretenimento e Lazer, Eventos e Conferências, Atrações Culturais e Ecológicas.

l) Tratamento de indicadores de políticas públicas (dados abertos): enquadram-se neste tema aplicativos desenvolvidos a partir do tratamento de dados em formato aberto que estejam relacionados à análise estatística de dados, correlação de indicadores, análise de tendência, visualização de dados, dentre outros. A título de exemplo, podem ser utilizados o Portal Brasileiro de Dados Abertos disponível em <http://dados.gov.br/>, o Portal de Dados abertos do Ministério das Comunicações (<http://www.comunicacoes.gov.br/dados>), bem como dados disponibilizados em sites de outros órgãos da Administração Pública.

m) Participação Social: enquadram-se neste tema aplicativos que promovam a interação entre a sociedade e a Administração Pública nas diversas etapas do ciclo de política pública e prestação de serviços.

n) Trabalho e Renda: enquadram-se neste tema aplicativos que facilitassem o acesso às informações de intermediação de emprego (SINE - Sistema Nacional de Emprego), às ofertas das instituições de ensino técnico ou cursos de formação profissional (Sistema S ou Pronatec, por exemplo), assim como outras ações públicas ou privadas que oportunizem o acesso ao trabalho e à renda.

o) Meio ambiente: enquadram-se nesse tema aplicativos que promovam a preservação de ecossistemas e da vida. Como referência, pode-se trabalhar aplicativos que facilitam a reutilização e a reciclagem de resíduos sólidos.

ANEXO 02

TERMO DE COMPROMISSO INDIVIDUAL

Pelo presente, eu _____, portador(a) da cédula de identidade RG n. _____, expedida pela(o) _____ inscrito(a) no CPF sob o n. _____, residente e domiciliado(a) no endereço _____, CEP: _____, coordenador do projeto _____, sujeitando-me às disposições contidas na Lei nº 8.666, de 1993, e na Lei nº 9.610/98, declaro-me ciente dos termos do Edital nº 54/2015/SEI-MC, e me comprometo a:

1. Executar fielmente o objeto aprovado de acordo com as cláusulas pactuadas, as recomendações recebidas do Comitê Técnico e a legislação pertinente;
2. Comunicar formalmente ao Ministério das Comunicações qualquer fato que implique a descontinuidade da participação no Concurso, apresentando a devida prestação de contas;
3. Assumir todas as obrigações legais decorrentes de contratações necessárias à consecução do objeto;
4. Não utilizar dados pessoais dos usuários a menos que seja essencial para o funcionamento do aplicativo;
5. Não transferir a terceiros as obrigações assumidas em decorrência do atendimento aos termos do edital;
6. Licenciar o aplicativo sério ao Ministério das Comunicações, permitindo seu uso e distribuição gratuitos;
7. Permitir que o link da versão executável final do aplicativo entregue seja disponibilizado no Guia de Aplicativos do Governo Federal, disponível em <http://aplicativos.gov.br>, além de outros Portais vinculados ao Governo Federal, bem como poder participar da lista de aplicativos considerada para inclusão nos smartphones desonerados.
8. O pagamento da última parcela fica condicionado à publicação do aplicativo na loja de aplicativos compatível com a plataforma em que o projeto foi desenvolvido, salvo nos casos em que se tratar de aplicações Ginga.
9. A publicação do aplicativo nas lojas online ficará sob a responsabilidade do proponente;
10. Atualizar o aplicativo desenvolvido, se necessário, por prazo não inferior a 24 (vinte e quatro) meses subsequentes a sua entrega;
11. Manter infraestrutura necessária para o pleno funcionamento do aplicativo como servidores, controle de tráfego e segurança, quando couber, por prazo não inferior a 24 (vinte e quatro) meses subsequentes a sua entrega;
12. No caso de utilização de servidores, manter nível de serviço de 24x7 (vinte e quatro horas por sete dias da semana) com capacidade de no mínimo 500 (quinhentos) acessos simultâneos e tempo de reestabelecimento em caso de interrupção de até 2 (duas) horas;
13. Fazer menção ao Ministério das Comunicações e ao Concurso INOVApps no aplicativo, conforme disposto no item 11.4 do Edital nº 54/2015/SEI-MC;
14. Conforme previsto no item 6.4.1.3 do Edital nº 54/2015/SEI-MC, será permitido o desenvolvimento de outras versões do aplicativo desde que estas possuam funcionalidades adicionais em relação ao projeto premiado;
15. Não será permitido o uso da logomarca do Ministério das Comunicações, tão pouco do Concurso em versões diversas daquelas desenvolvidas para o Concurso INOVApps, ou seja, nas extensões que porventura o desenvolvedor venha a criar;
16. É vedada toda e qualquer comercialização, bem como patrocínio ou propaganda na versão disponibilizada ao Ministério das Comunicações objeto do Edital nº 54/2015/SEI-MC;
17. Apresentar, nos prazos que lhe forem assinalados, informações ou documentos referentes ao desenvolvimento e à conclusão das atividades aprovadas para participação no Concurso;

18. Apresentar relatório de atividades realizadas para o Comitê Técnico do Concurso;
19. A não entrega do projeto conforme previsto no item 6.4.1 do Edital nº 54/2015/SEI-MC, acarretará na sua desclassificação, não fazendo jus ao recebimento da parcela final;
20. Caso o aplicativo não apresente todas as funcionalidades previstas no projeto o premiado deverá apresentar por escrito a justificativa pela não contemplação destas funcionalidades, cabendo ao Comitê Gestor do Concurso a aceitação ou não dos motivos expostos no referido relatório;
21. Caso durante o desenvolvimento do projeto haja alguma alteração de funcionalidade ou de característica com relação à proposta aprovada, estas devem ser justificadas por escrito para o Comitê Gestor do Concurso;
22. Todos os casos, incluindo as situações omissas, serão avaliados exclusivamente por este Comitê, que pode ou não aceitar a justificativa de alteração;
23. Abster-se de realizar empreendimentos resultantes do apoio que caracterizem promoção pessoal de autoridades ou servidores públicos;
24. Atender com presteza as solicitações do Comitê Técnico do Concurso;
25. Ter ciência e concordância de que o Ministério das Comunicações tem o direito de, a qualquer momento, solicitar informações ou documentos adicionais necessários à análise e instrução do processo, cabendo ao beneficiado prestá-la nos prazos que forem estabelecidos;
26. Estar apto a receber recursos da União;
27. Responsabilizar-se pela originalidade do material e assegurar que nenhum elemento do seu conteúdo viole os direitos autorais;
28. Prestar sua concordância integral e incondicional com a concessão que ora lhe é feita, comprometendo-se, ainda, a cumprir fielmente as estipulações do Edital nº 54/2015/SEI-MC;
29. Ter pleno conhecimento da legislação que dá suporte/amparo legal ao Edital nº 54/2015/SEI-MC;
30. O não cumprimento das exigências deste Termo de Compromisso implicará na inabilitação do premiado para firmar novos compromissos com Ministério das Comunicações além de ficar o mesmo obrigado a devolver a importância recebida, com juros de mercado e correções legais, não obstante às penas e sanções legais cabíveis;
31. Declaro, ainda, que aceito e concordo em eleger o Foro da Justiça Federal em Brasília para dirimir quaisquer questões oriundas do presente instrumento, que não puderem ser dirimidas administrativamente, renunciando a qualquer outro, por mais privilegiado que seja;
32. Este termo terá vigência de 30 meses a contar da data de sua assinatura.

Recomendações do Comitê Técnico:

ANEXO 03

**DECLARAÇÃO DE NOMEAÇÃO DO COORDENADOR
(MODELO)**

A (razão social da empresa), com sede, inscrita no CNPJ sob o nº, através de seu representante legal abaixo identificado, **DECLARA** que nomeia o(a) Sr(a), portador do CPF nº e RG nº **como coordenador do projeto submetido ao EDITAL Nº 54/2015/SEI-MC.**

Declaro ainda que tal coordenador tem vínculo direto com a empresa, na qualidade de(sócio ou empregado).

Local e data

.....
Assinatura do representante legal da empresa

ANEXO 04

Dados do Coordenador

Nome Completo	
CPF	
Registro geral (RG)	
Endereço	
Telefone	
E-mail	

Obs: Adicionar a este mini cadastro o currículo do coordenador.

ANEXO 05

Modelo 1

DECLARAÇÃO DE ORIGINALIDADE – PESSOA FÍSICA

PROJETO:
PROPONENTE:
RG:
CPF:
ENDEREÇO:
MUNICÍPIO:
CEP:

A Pessoa Física identificada DECLARA para fins de participação no Concurso de Seleção de Projetos de Aplicativos de Interesse Público (Edital nº 54/2015/SEI-MC):

- a) ser o autor ou um dos autores do PROJETO;
- b) que, caso haja algum tipo de colaboração por parte de outra Pessoa Física ou Jurídica, o (a) AUTOR (a) se responsabiliza pela formalização de qualquer acordo entre as partes;
- c) responder integralmente pela originalidade do aplicativo objeto do PROJETO, bem como, pelos conceitos ideológicos e pessoais que envolvam terceiros ou de outra ordem neles contidos;
- d) não existir nenhuma proibição vinculada à divulgação do produto objeto do PROJETO, desonerando, também, o Ministério das Comunicações de todas e quaisquer responsabilidades oriundas da utilização do material;
- e) não existir no PROJETO nenhum elemento do conteúdo que viole os direitos autorais de terceiros.

Local e data

.....
Assinatura do proponente

Modelo 2
DECLARAÇÃO DE ORIGINALIDADE – PESSOA JURÍDICA

PROJETO :
PROPONENTE:
CNPJ:
NOME DO REPRESENTANTE LEGAL:
ENDEREÇO:
MUNICÍPIO:
CEP:

A Pessoa Jurídica identificada DECLARA para fins de participação no Concurso de Seleção de Projetos de Aplicativos de Interesse Público (Edital nº 54/2015/SEI-MC):

- a) ser o autor ou um dos autores do PROJETO;
- b) que, caso haja algum tipo de colaboração por parte de Pessoa Física ou outra Jurídica, o (a) AUTOR (a) se responsabiliza pela formalização de qualquer acordo entre as partes;
- c) responder integralmente pela originalidade do aplicativo objeto do PROJETO, bem como, pelos conceitos ideológicos e pessoais que envolvam terceiros ou de outra ordem neles contidos;
- d) não existir nenhuma proibição vinculada à divulgação do produto objeto do PROJETO, desonerando, também, o Ministério das Comunicações de todas e quaisquer responsabilidades oriundas da utilização do material;
- e) não existir no PROJETO nenhum elemento do conteúdo que viole os direitos autorais de terceiros.

Local e data

.....
Assinatura do representante legal da empresa

ANEXO 06

PROJETO (Modelo)

1. NOME DO PROJETO

2. BREVE SÍNTESE DA PROPOSTA

Descreva em apenas um parágrafo as principais características do aplicativo, incluindo os aspectos diferenciais e inovadores do projeto.

3. COORDENADOR

Nome do coordenador da proposta.

4. EQUIPE TÉCNICA

Conforme item 7.1 do edital.

5. JUSTIFICATIVA DA ADERÊNCIA DA PROPOSTA AO TEMA ESCOLHIDO

Esclareça a relação entre o tema selecionado e a natureza do aplicativo; o nível de exploração e aprofundamento do tema selecionado nos conteúdos, objetos e operações do aplicativo. Preferencialmente, os que relacionaram claramente a mecânica/estrutura/interação com a transmissão de informações e contextualização acerca do tema.

6. METODOLOGIA DE EXECUÇÃO

Nesta seção defina a forma como o projeto será desenvolvido e monitorado, por exemplo, quais métodos, etapas, tarefas e ferramentas de acompanhamento do projeto.

7. CRONOGRAMA

Inclua as atividades de cada uma das etapas do projeto com o prazo de execução para cada uma, com início e fim, em termos de semanas ou datas completas. É necessário um cronograma detalhado do projeto, que não se resume ao cronograma previsto no edital.

8. DETALHAMENTO DO APLICATIVO / GAMEPLAY E ENREDO (PARA O CASO DE JOGOS)

Descreva todos os elementos e funções pretendidas para o aplicativo ou jogo e sua interação com o usuário, ilustrando a maneira como deve ser utilizado e o seu potencial de aderência com relação à área temática escolhida. Devem ser descritos todos os seus conteúdos e os componentes de sua arquitetura. Se necessário utilize imagens, tabelas e fluxogramas.

9. ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO

Apresente um diagrama que informe as situações de alteração de estados ou segmentação dos conteúdos do aplicativo, sejam eles páginas ou estados, a sua hierarquia de acessos, os seus atalhos principais, rótulos empregados para a sua navegação, telas de encerramento, pontuação ou configuração.

10. LEVEL DESIGN (SOMENTE PARA JOGOS)

Detalhe o desenho do mapa completo das fases, incluindo plataformas, posicionamento de personagens, objetos e recursos. Os mapas devem ser apresentados em formato de imagens.

11. INTERFACE DE USUÁRIO

Mostre a estrutura pretendida para a organização dos elementos visuais da interface do aplicativo ou jogo, informando a maneira como serão dispostos para o usuário. Apresente a relação de dimensionamento e organização pretendida para os personagens, cenários e *displays*. Inclua imagens das estruturas da interface (*wireframes*) e exemplos de interfaces gráficas com imagens das telas do aplicativo.

12. CHECKLIST DE FUNCIONALIDADES DO APLICATIVO

Especifique cada uma das funcionalidades que serão implementadas no aplicativo ou jogo.

13. ÁUDIO E MÚSICA

Descreva as características de áudio e música do aplicativo.

14. ESTILO E REFERÊNCIAS

Nesta seção, inclua imagens de referências de outros aplicativos que ilustrem a abordagem pretendida para os seus elementos gráficos de maneira que tenham coerência interna em termos de cores, tipografia, organização espacial e outros elementos gráficos.

15. FERRAMENTAS, PLUG-INS E DEPENDÊNCIAS USADOS NO DESENVOLVIMENTO DO APLICATIVO

Descreva todas as ferramentas, plug-ins e dependências a serem utilizadas no aplicativo.

16. IDEIAS ADICIONAIS E OBSERVAÇÕES

Inclua aqui outras observações quanto ao projeto.

ANEXO 07

Lista de Documentos

1. As propostas submetidas por Pessoa Física deverão constar a seguinte relação de documentos, é necessário o encaminhamento desta documentação digitalizada no formato PDF e perfeitamente legível:

- Mini cadastro do coordenador (Anexo 4);
- Cédula de Identidade – RG ou correspondente;
- CPF;
- Comprovante de endereço (contas de água, energia, telefone ou contratos do imóvel);
- Declaração de originalidade do aplicativo e de que nenhum elemento do seu conteúdo viola os direitos autorais (Anexo 5).

2. As propostas submetidas por Pessoa Jurídica deverão constar a seguinte relação de documentos, é necessário o encaminhamento desta documentação digitalizada no formato PDF e perfeitamente legível:

- Declaração da empresa nomeando o coordenador (Anexo 03);
- Mini cadastro do coordenador (Anexo 4);
- Cartão do CNPJ - Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica;
- Comprovante de endereço (contas de água, energia, telefone ou contratos do imóvel);
- Comprovação, junto à Receita Federal, do porte da empresa caso a informação não esteja disponível no cartão do CNPJ;
- Declaração de originalidade do aplicativo e de que nenhum elemento do seu conteúdo viola os direitos autorais (Anexo 05).