

INSTITUTO SAPIEN

PROGRAMA GAMECON GOVTECH GAMES ACRE

**CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 11/2023 – SELEÇÃO DE DEMANDAS POR JOGOS
PARA FINS ESPECÍFICOS EM POLÍTICAS PÚBLICAS - PRORROGAÇÃO**

DE 25 DE OUTUBRO DE 2023

O SAPIEN – Instituto de gestão, avaliação e pesquisa aplicada em ciência, tecnologia e inovação, torna público o presente edital de chamamento público da FASE 1 do Programa Gamecon Govtech Games Acre. Este chamamento visa a identificação de demandas para jogos aplicáveis para o desenvolvimento de políticas públicas nas esferas estadual e municipal do Estado do Acre, com o objetivo de futura contratação de soluções inovadoras de valor não superior a R\$ 1.600.000,00 (um milhão e seiscentos mil reais), em conformidade com a legislação vigente, notadamente a Lei Complementar nº 182, de 1 de junho de 2021 (Marco Legal das Startups), a Lei nº 10.973 de 2004 (Lei da Inovação), atualizada pela Lei nº 13.243 de 2016 e pelo Decreto nº 9.283 de 2018, e a Lei Estadual do Acre nº 4.132 de 2023

A iniciativa é um esforço duplo de promoção da inovação aberta no poder público em benefício da melhoria dos serviços prestados à população e do uso dos jogos eletrônicos e suas tecnologias para tal fim utilizando o Marco Legal das Startups (LCP nº 182, 1 de jun. 2021).

1. OBJETO

1.1 Objetivo Geral

1.1.10 objetivo deste Chamamento Público é selecionar 15 instituições de interesse público ou órgãos públicos das esferas federal, estadual ou municipal, atuantes no Acre, para o Laboratório Gamecon de Caracterização de Demandas por Jogos. Como resultado desse laboratório, as três melhores demandas identificadas serão objeto de desenvolvimento na FASE 2 do programa, por empresas de base tecnológica em processo de incubação. Essas empresas receberão suporte financeiro e operacional do Instituto SAPIEN para desenvolvimento, testagem e certificação dos jogos nos órgãos ou entidades que apresentaram as demandas selecionadas.

1.1.2 Limites financeiros

A contratação ou aquisição dos produtos finais da FASE 2 pelo órgão ou entidade selecionada, não poderá exceder o valor de R\$ 1.600.000,00 (um milhão e seiscentos mil reais), de acordo com a legislação vigente no que concerne o modelo de de CPSI - Contrato de Prestação de Serviços de Inovação com dispensa de licitação.

1.1.3 Responsabilidade Orçamentária

O orçamento para a contratação ou aquisição dos produtos finais desenvolvidos no processo de incubação é de total responsabilidade do órgão ou entidade selecionado neste Chamamento, sem ônus para o Instituto Sapien, cuja responsabilidade restringe-se ao financiamento do desenvolvimento dos jogos até a testagem de seu MVP funcional junto aos usuários finais.

1.1.4 Conformidade legal

As demandas selecionadas devem estar em conformidade com as leis e regulamentos federais e estaduais relativos à inovação e contratações públicas, incluindo, mas não limitando, à Lei nº 10.973/2004, Lei nº 13.243/2016, Decreto nº 9.283/2018, Lei Complementar nº 182/2021 e Lei Estadual nº 4.132/2023. A adequação legal será objeto de avaliação durante o Laboratório de Caracterização de Demandas.

1.2 Objetivos específicos

1.2.1. Selecionar as 03 melhores demandas por jogos da administração pública acreana consideradas a aplicabilidade do uso de jogos como solução, a amplitude do impacto em

pessoas beneficiadas, a relevância deste impacto na política pública e o nível de maturidade da equipe interna do órgão para inovação aberta;

1.2.2 Difundir o uso adequado de jogos para fins específicos nas políticas públicas acreanas;

1.2.3 Difundir a cultura da inovação aberta e promover a interação do poder público com as empresas inovadoras em ambiente institucionalizados e com a participação dos cidadãos

1.2.4 Apoiar a contratação de soluções inovadoras pela Administração Pública;

1.2.5 Estimular a economia criativa acreana - especificamente em ecossistema de inovação e jogos eletrônicos, por meio do uso do poder de compra estatal como estratégia de indução à inovação pela demanda;

1.2.6 Sistematizar aprendizados e produzir materiais que consolidem conhecimentos teórico-práticos baseados na experiência, voltados para a aplicação de instrumentos de contratação de solução inovadora pela Administração Pública;

1.2.7 Construir modelo de parceria entre gestor público e mercado de inovação com modelo de contratação de soluções inovadoras que possa ser replicado.

1.2.8 Capacitar 15 equipes de órgãos e entidades participantes para as competências de caracterização de demandas tecnológicas e de contextos relevantes para uso de jogos em políticas públicas.

2. JUSTIFICATIVA

2.1. Contexto programático

Esta iniciativa integra o Programa Gamecon Govtech Games Acre, idealizado e executado pelo Instituto Sapien por meio do Termo de Fomento nº 928647/2022, firmado com o Ministério da Cultura, em cumprimento de seu objetivo institucional de contribuir para a elevação do padrão de eficiência da gestão pública por meio da inovação. O programa tem como propósitos:

2.1.1. Apoiar a inovação na Administração Pública em benefício da sociedade promovendo a construção de protótipos de jogos para desafios reais do setor público;

2.1.2. Incentivar os profissionais da cadeia produtiva da economia criativa e da inovação do Acre e gerar renda para profissionais como designers, desenvolvedores, programadores e comunicadores, fomentando uma opção produtiva que independe das contundentes dificuldades logísticas e de infraestrutura do Acre;

2.1.3. Apoiar a construção de um modelo para aumentar a implementação de inovações na Administração Pública, sobretudo em programas de inovação aberta, com possibilidade de replicabilidade nas diferentes esferas federativas e em outros

países.

3. RESPONSABILIDADES DAS PARTES

3.1. Caberá ao INSTITUTO SAPIEN:

3.1.1. Selecionar as 15 (quinze) demandas mais relevantes apresentadas por órgãos ou entidades que aderirem ao programa para participação no Laboratório Gamecon de Caracterização de Demandas por Jogos.

3.1.2 Realizar o Laboratório Gamecon de Caracterização de Demandas por Jogos para detalhar as demandas selecionadas - descrição de requisitos e resultados esperados, estimativa de custo e prioridade por ordem de impacto finalístico na sociedade - e avaliar, em conjunto com seus proponentes, a qualificação legal destas para uso dos instrumentos de contratação do Marco Legal das Startups (LCP nº 182, 1 de jun. 2021). Atividades inclusas:

a) Entrevista de partida com dirigente máximo do proponente consolidada em Relatório de entendimentos;

b) Oficina exploratória com gestores de produtos com emissão de parecer para validação;

c) Oficinas criativas com gestores diretos dos serviços/produtos alvo de melhorias e suas equipes com emissão de parecer para apresentação ao dirigente;

d) Validação e priorização das demandas pelo diretor geral do órgão com emissão de relatório final conclusivo com demandas tecnológicas caracterizadas, priorizadas, com elementos inovadores destacados e orçamentos estimados.

3.1.3 Escolher as 03 melhores demandas apresentadas pelos proponentes pelos critérios de:

a) abrangência de público beneficiado;

b) Impacto social esperado;

c) Nível de criatividade e inovação (elemento inovador);

d) Adequação para uso de jogos;

e) Impacto da complexidade da proposta na facilidade de implementação e na expectativa de tempo para alcance dos resultados;

f) Tempo estimado para o desenvolvimento da solução pretendida; e

g) Nível de maturidade do proponente para inovação aberta.

3.1.4. Transformar as 03 demandas selecionadas neste edital em desafios de ideação de jogos para fins específicos em políticas públicas acrianas para edital de seleção de empresas desenvolvedoras da FASE 2 do programa.

3.1.5 Consolidar aprendizados e conhecimentos teórico-práticos ao longo do projeto em produtos que orientem a Administração Pública em processos de contratação semelhantes ao adotado na experiência e que estabeleçam parceria entre gestor público e controle;

3.1.6. Divulgar a experiência e os produtos gerados ao longo do projeto, respeitadas as informações sigilosas sobre o selecionado e a experiência piloto, mediante manifestação expressa do seu representante.

3.2. Caberá ao PROPONENTE (órgão ou entidade da Administração Pública):

3.2.1 identificar o problema público que poderá ser resolvido por meio do desafio.

3.2.2 Preencher e submeter formulário do Documento de Oficialização de Demanda (DOD) pelo site www.gamecongovtech.com.br, que deve conter as informações necessárias para análise da demanda e participação das empresas proponentes.

3.2.3 Formalizar a inscrição por meio da assinatura do Termo de adesão (anexo 1 deste edital) por seu dirigente máximo e anexação via DOD previsto no item 3.2.2;

3.2.4 Designar equipe mínima de 03 pessoas, sendo uma delas Servidor Efetivo de seu quadro e outra da equipe técnica do serviço-alvo da melhoria para dedicar-se às providências requeridas para o encaminhamento do projeto, no mínimo ao longo dos períodos previstos no item 6.1. deste Chamamento;

3.2.4.1 A equipe designada pelo Órgão Público é responsável por participar do Laboratório Gamecon de Caracterização de Demandas Tecnológicas ministrado pela equipe técnica do Instituto Sapien.

3.2.4.2 Caberá ao proponente mobilizar a equipe responsável para participar de reuniões e demais atividades técnicas periódicas, no mínimo ao longo dos períodos previstos no item 6.1 deste Chamamento;

3.2.5. Revisar e aprovar os produtos e relatórios gerados pelo Laboratório Gamecon de Caracterização de Demandas por Jogos ao longo do projeto, mediante manifestação no prazo de três dias úteis a contar do seu recebimento por e-mail;

3.2.6 Reconhece e declara, para os devidos fins, ciência de que a participação no laboratório supracitado não garante a escolha de sua demanda para compor o edital de desafios, sendo esta decisão de responsabilidade do Instituto Sapien e restrita a 03 desafios.

3.2.6.1 Em caso de seleção da demanda, o Órgão Público é responsável por participar da FASE 2 do Programa Gamecon Govtech Games Acre, na qual serão selecionadas as empresas que desenvolverão os jogos em resposta aos desafios selecionados, incluindo:

I) Participação da seleção das 02 (duas) propostas mais qualificadas para o desenvolvimento do projeto.

II) Incubação e co-desenvolvimento dos 02 (dois) jogos escolhidos, fornecendo-lhes todo suporte, acesso e feedbacks necessários para o sucesso das iniciativas durante o período de aceleração dos proponentes finalistas.

III) Testar e avaliar as soluções desenvolvidas, fornecendo aos proponentes finalistas aprovados as certificações referentes aos testes de Conceito; Ambiente Controlado; e Usuário Final.

IV) Participar do julgamento final das 02 (duas) proponentes finalistas;

V) Definir a solução vencedora;

3.2.6. Participar de eventos de divulgação do processo e dos resultados do projeto, mediante prévia negociação das condições de realização. Autoriza antecipadamente a divulgação da demanda por jogos para fins específicos estruturada no Laboratório de Caracterização de Demandas no Banco de Demandas por Inovação com Uso de Jogos no sítio eletrônico do programa (www.gamecongovtech.com.br).

PARÁGRAFO ÚNICO: O Órgão Público NÃO É OBRIGADO a contratar a solução vencedora. Contudo, se optar por prosseguir com a contratação, terá garantido o direito de fazê-lo e receberá uma minuta do Contrato de Prestação de Serviços de Inovação (CPSI), elaborada pelo Instituto Sapien, para formalizar o acordo."

4. INSCRIÇÃO DO PROJETO

4.1. Os proponentes interessados em participar deverão completar o formulário de inscrição, que estará disponível no site www.gamecongovtech.com.br, dentro do prazo estipulado no item 6.1 deste Edital de Chamamento Público.

4.1.1. Cada formulário submetido deverá corresponder a uma única proposta.

4.2.1 Cada formulário de inscrição deverá acompanhar um Termo de Adesão assinado pelo dirigente máximo do órgão ou entidade proponente.

4.2. As inscrições serão aceitas até às 23h59min do dia 19 de novembro de 2023, após o qual o processo de inscrição será encerrado."

5. SELEÇÃO DO PROJETO

5.1. Serão selecionados, pelo instituto Sapien, 03 (três) demandas para a experiência prevista neste Chamamento, com base na avaliação dos seguintes critérios em escala de 0-10 :

5.1.1. Quanto ao nível de maturidade para inovação aberta do proponente:

- a. Justificativa apresentada pelo proponente quanto à necessidade da realização do projeto;
- b. Manifestação de apoio da autoridade máxima do órgão ou entidade proponente;
- c. Disponibilidade orçamentária para a execução do projeto, incluindo recursos públicos);
- d. Maturidade institucional do órgão ou entidade proponente em relação à inovação aberta.

5.1.2. Quanto ao objeto da seleção:

- a) abrangência do público-alvo beneficiado;
- b) Impacto social esperado;
- c) Nível de criatividade e inovação (elemento inovador);
- d) Adequação do projeto para uso de jogos;
- e) Impacto da complexidade da proposta na facilidade de implementação tempo estimado para obtenção dos resultados; e
- f) Prazo estimado para o desenvolvimento da solução pretendida.

5.1.3. Critério complementar, com menor impacto para a seleção do projeto:

Envolvimento de atores externos ou stakeholders interessados, através de parcerias ou outros meios, no ecossistema de inovação.

5.2. Serão selecionadas as demandas com maior aderência ao objeto deste Chamamento Público e ao alcance dos objetivos propostos.

5.2.1. Projetos com informações insuficientes para a avaliação baseada nos critérios estipulados, ou que não apresentem viabilidade dentro dos prazos especificados no item 6.1, serão desconsiderados.

5.2.2. É requisito para a seleção da demanda que a contratação da solução inovadora resultante do programa não dependa de Encomenda Tecnológica (Etec), considerando que esse instrumento possui requisitos diferentes dos contemplados neste programa.

5.4. Durante o período de seleção, conforme estipulado no item 6.1, o Instituto Sapien poderá entrar em contato com o responsável indicado no formulário de inscrição para esclarecimentos adicionais sobre o projeto. No período de seleção da proposta, conforme item 6.1, o Instituto Sapien poderá fazer contato com o responsável pela inscrição, indicado no formulário, para esclarecer dúvidas sobre o projeto.

5.5. As demandas a serem contempladas para FASE 2 do programa Gamecon Govtech Games

Acre serão selecionadas por equipe técnica especializada do Instituto Sapien.

5.5.1. O Instituto Sapien se reserva o direito de não selecionar nenhum projeto inscrito que não atendam aos requisitos necessários para a conclusão da FASE 2 nos prazos previstos no item 6.1.

5.6. Os projetos não selecionados poderão ser considerados para futuras iniciativas do Instituto Sapien, inclusive sob critérios não previstos neste Edital de Chamamento Público.

6. CRONOGRAMA

6.1. Este Chamamento atenderá aos prazos previstos neste cronograma:

FASE 1	PERÍODO
Inscrições	20/09 a 19/11/2023
Seleção de proponentes	20 a 24/11/2023
Divulgação 15 proponentes selecionados	24/11/2023
Laboratório Gamecon de Caracterização de Demandas por Jogos	27/11/23 a 05/01/2024
Seleção 3 Desafios p/ FASE 2	08 a 19/01/2024
FASE 2	PERÍODO
Divulgação 3 Desafios FASE 2	19/01/2024
Inscrições FASE 2	23/01 a 21/03/2024
Seleção de 06 desenvolvedores e propostas de jogos	22 a 31/03/2024
Divulgação lista de 06 desenvolvedores e propostas de jogos escolhidos	31/03/2024
Aceleração e Desenvolvimento 06 jogos	05/04 a 03/07/2024
Julgamento MVPs finais testados	10, 11 e 12/07/2024
Exposição dos MVPs finais desenvolvidos	24 a 28/07/2024

6.2. O resultado da seleção será divulgado no sítio de internet www.gamecongovtech.com.br. A divulgação focará apenas nas demandas escolhidas, sem referência aos projetos não selecionados ou aos critérios de avaliação aplicados.

6.3. Um requisito fundamental para a participação dos órgãos e entidades selecionados é a disponibilidade de sua equipe interna para aderir ao cronograma estabelecido no item 6.1 deste edital. Na eventualidade de um órgão ou entidade selecionada não confirmar tal disponibilidade, um novo projeto será escolhido entre os participantes do Laboratório Gamecon de Caracterização de Demandas, para prosseguir à FASE 2 do programa. É condição essencial para participação dos órgãos e entidades escolhidos a disponibilidade de sua equipe interna para cumprimento do cronograma estabelecido no item 6.1. Caso o órgão selecionado não confirme a disponibilidade para cumpri-lo, será selecionada uma outra demanda dentro os participantes do Laboratório Gamecon de Caracterização de Demandas para a FASE 2 do programa.

7. DISPOSIÇÕES FINAIS

7.1. A inscrição neste Chamamento implica a aceitação de todos os termos contidos neste documento;

7.2. Fica definido o sítio de internet www.gamecongovtech.com.br para divulgação de quaisquer informações sobre o andamento deste Chamamento e dos proponentes selecionados;

7.3. Não caberá recurso sobre o resultado da seleção;

7.4. O Instituto Sapien coloca-se à disposição dos interessados para esclarecer eventuais dúvidas acerca deste Chamamento Público, por meio do endereço eletrônico sapien@sapien.org.br;

7.4.1. O Instituto Sapien promoverá uma série de 03 (três) webinars e 02 (duas) lives para divulgar orientações complementares e dirimir dúvidas. A programação desses eventos será divulgada no site oficial www.gamecongovtech.com.br;

7.5. A presente seleção, que é caracterizada como colaboração pontual e é oferecida de forma gratuita, assim não gera qualquer relação contratual nem mesmo ônus para o Instituto Sapien em relação aos selecionados.

7.6. Não há qualquer responsabilidade do Instituto Sapien em relação às eventuais contratações dos jogos desenvolvidos ao final da FASE 2 do programa pelos órgãos e entidades selecionados na FASE 1, além do fornecimento da minuta do Contrato de Prestação de Serviço de Inovação (CPSI).

7.7. O Instituto Sapien reserva-se o direito de, a qualquer momento, rescindir o apoio ao proponente selecionado em caso de não cumprimento dos termos estipulados neste edital, mediante comunicação formal ao órgão ou entidade proponente.

7.8. Casos não previstos neste edital serão avaliados e resolvidos pelo Instituto Sapien.

25 de OUTUBRO de 2023,

LUCAS VARELA
PRESIDENTE- INSTITUTO SAPIEN