Ministério da Saúde
FIOCRUZ
Fundação Oswaldo Cruz

CHAMADA PARA APRESENTAÇÃO DE PROPOSTAS PARA DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS MÓVEIS E DE JOGOS DIGITAIS EM SAÚDE - 2017

No âmbito da Coordenação de Informação e Comunicação, visando incentivar a experimentação de novas formas de interação com a sociedade, a Vice-presidência de Educação, Informação e Comunicação da Fundação Oswaldo Cruz (VPEIC/Fiocruz) concederá **apoio ao desenvolvimento de aplicativos móveis e jogos digitais em saúde**, de forma a dinamizar e modernizar a comunicação com a sociedade.

Espera-se que tais produtos possam facilitar e ampliar as estratégias de comunicação tanto no compartilhamento de informações de saúde com o público quanto na oferta de interlocução com a população, entendendo a participação da sociedade como elemento essencial de cidadania e o direito à comunicação como direito primordial para acesso à saúde.

Esta chamada se destina a trabalhadores e estudantes da Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz) de todas as unidades e regionais, visando mapear interesses e habilidades existentes entre esse público e estimular o desenvolvimento e aprimoramento de novas iniciativas envolvendo o desenvolvimento de aplicativos móveis e jogos digitais na interseção com a saúde pública e o Sistema Único de Saúde. Mais do que conceder apoio financeiro, esta é uma oportunidade de conhecer, apoiar e fortalecer iniciativas inovadoras na instituição.

1. DO OBJETO

Aplicativos móveis (ou apps[1]) são softwares desenvolvidos para serem instalados em um dispositivo eletrônico móvel, como tablet, smartphone (celular) ou computador portátil.

Jogos digitais, também chamados de jogos de vídeo, video games ou simplesmente *games*[2], são jogos na forma de aplicativos desenhados para serem jogados num computador, num console,

[1] App e apps derivam da palavra inglesa *application*. No Brasil é mais usado para designar os aplicativos móveis (*mobile applications*).

[2] Em Inglês, *game* é um termo equivalente a jogo de qualquer tipo, incluindo jogos de tabuleiro, jogos esportivos e jogos digitais. No Brasil, o termo *game* vem sendo usado como anglicismo sinônimo de jogo digital.

em smartphones, em tablets ou outro dispositivo tecnológico digital. Para diferenciar jogos do que chamamos simplesmente de aplicativos, recorremos à definição de jogo de Jesper Juul:

> Jogo é um sistema baseado em regras com resultado variável e quantificável, onde diferentes resultados correspondem a diferentes valores, o jogador exerce esforço para influenciar o resultado, se sente emocionalmente envolvido por este e as consequências desta atividade são negociáveis (JUUL, 2011, p. 86, tradução nossa).[3]

Serão priorizados nesta chamada o desenvolvimento de aplicativos móveis ou jogos digitais que trabalhem questões de saúde relevantes para a sociedade, que busquem inovação e que experimentem novas formas de comunicar e informar.

2. DA OFICINA

Com o objetivo de acolher e aprimorar projetos, não somente aqueles que já se encontram amadurecidos e factíveis, mas também projetos de outros níveis de complexidade e amadurecimento, será realizada uma "Oficina de elaboração de projetos" com participação obrigatória. Além do aprendizado e da capacitação para a elaboração de projetos, este momento abre espaço para o compartilhamento e discussão de ideias, com a possibilidade de promover novos encontros e parcerias de trabalho.

2.1. O interessado em participar do edital deverá se inscrever na "Oficina de elaboração de projetos", na qual os projetos serão formatados e direcionados para cada modalidade, conforme cronograma deste edital. As inscrições para a oficina estarão abertas a partir do dia 2 de outubro através do link a ser divulgado no Campus Virtual **http://www.campusvirtual.fiocruz.br**.

2.2. A participação na "Oficina de elaboração de projetos" é obrigatória para a submissão de propostas ao edital.

2.3. Os interessados que estiverem localizados nas unidades regionais da Fiocruz deverão se inscrever e participar por meio de sala virtual, cujo link será disponibilizado dois dias antes da oficina.

---

[3] JUUL, J. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: The MIT Press, 2011.

3. DAS PROPOSTAS

3.1. A proposta de projeto deverá ser enviada para o e-mail **recursos.comunicacionais@fiocruz.br**. Os campos serão: tipo de objeto a ser desenvolvido: app ou jogo; modalidade (ver item 4.1); anexo II ou III preenchido (de acordo com a modalidade); título do app ou jogo; responsável - endereço eletrônico e telefone de contato; objetivo(s) comunicacional(is); justificativa(s) para realização do objeto; cronograma do desenvolvimento; orçamento detalhado, com a discriminação dos gastos de custeio e capital.

3.2. Todos os gastos devem ser especificados por elementos de despesas. Submissões que ultrapassem o valor indicado nessa chamada, ou que não especifiquem adequadamente o orçamento não serão consideradas para avaliação.

3.3. O projeto pode ser submetido por profissionais servidores, terceirizados, bolsistas e/ou alunos da instituição.

3.3.1. Os profissionais deverão ter autorização da chefia imediata.

3.3.2. Os bolsistas deverão ter autorização do coordenador do projeto a que estão vinculados.

3.3.3. Os alunos deverão ter autorização de seu tutor/professor/orientador. Em caso de menor de idade deverá ter autorização também do responsável legal.

3.4. As partes assumirão fundamentalmente os seguintes compromissos:

3.4.1. Coordenador do projeto

3.4.1.1. Depósito no Repositório Institucional Arca da produção intelectual resultante da pesquisa, na comunidade Recursos Educacionais, para fins de divulgação pública em acesso aberto, nos termos e de acordo com o estabelecido na Política Institucional de Acesso Aberto ao Conhecimento da Fiocruz.

3.4.1.2. Cessão não exclusiva dos direitos patrimoniais de autor para fins não comerciais sobre a produção intelectual resultante da pesquisa, inclusive publicações, para fins de divulgação pública em acesso aberto, nos

termos e de acordo com o estabelecido na Política de Acesso Aberto ao Conhecimento da Fiocruz.

3.4.2. Prestação de Contas/Avaliação e Acompanhamento

3.4.2.1. Apresentação do comprovante de depósito da produção intelectual no Repositório Institucional Arca, para fins de disponibilização pública em acesso aberto, nos termos e de acordo com o estabelecido na Política de Acesso Aberto ao Conhecimento da Fiocruz.

3.4.2.2. Apresentação da cessão não exclusiva para fins não comerciais dos direitos patrimoniais de autor da produção intelectual resultante da pesquisa, inclusive publicações, para fins de divulgação pública em acesso aberto, nos termos e de acordo com o estabelecido na Política de Acesso Aberto ao Conhecimento da Fiocruz.

3.4.3. PUBLICAÇÕES

3.4.3.1. Toda e qualquer publicação ou divulgação dos resultados de projetos apoiados por este Edital deverá obrigatoriamente:

3.4.3.1.1. ser depositada no Repositório Institucional Arca, para fins de disponibilização pública em acesso aberto, nos termos e de acordo com o estabelecido na Política de Acesso Aberto ao Conhecimento da Fiocruz.

3.4.3.1.2. ter os direitos patrimoniais de autor cedidos, sem exclusividade, para fins de disponibilização pública em acesso aberto, nos termos e de acordo com o estabelecido na Política de Acesso Aberto ao Conhecimento da Fiocruz.

4. DAS MODALIDADES DE FINANCIAMENTO

4.1. As propostas poderão ser encaminhadas nas seguintes modalidades:

4.1.1. Modalidade 1 - Projeto de jogo, cuja entrega inclui um *Game Design Document* (GDD) detalhado com todas as regras e funcionamento, assim como a *concept*

art (ilustrações e outros elementos visuais que inspirarão a criação final das imagens), mas sem desenvolvimento.

4.1.2. Modalidade 2 - Jogo completo, sendo um jogo de complexidade e duração igual ou superiores ao jogo "Quem deixou isso aqui?!" (acessível em bit.ly/quemdeixouissoaqui), pronto para ser disponibilizado em uma URL ou em lojas virtuais (Steam, Itch.io, iTunes, PlayStore).

4.1.3. Modalidade 3 - Um app para dispositivos móveis de complexidade igual ou superior ao "Carteirada do Bem": https://www.youtube.com/watch?v=hFwtxbhusdo

5. DO APOIO FINANCEIRO

5.1. Cada proponente poderá apresentar apenas uma proposta por modalidade.

5.2. Os recursos solicitados poderão ser atendidos, no todo ou em parte, até o limite máximo de:

5.2.1. Modalidade 1: R$ 5.000,00 (cinco mil reais) por proposta.

5.2.2. Modalidade 2: R$ 35.000,00 (trinta e cinco mil reais) por proposta.

5.2.3. Modalidade 3: R$ 25.000,00 (vinte e cinco mil reais) por proposta.

5.3. Serão aprovados até 5 projetos por modalidade.

5.4. Em caso de não aprovação do número mínimo de projetos em alguma modalidade, haverá possibilidade de transferência de recursos entre as modalidades.

5.5. O prazo de execução dos recursos será de 13 de dezembro de 2017 a 10 de dezembro de 2018.

Os itens financiáveis são:

5.5.1. contratação de serviços de pessoa física, respeitando as regras do manual de execução da Fiotec (http://www.fiotec.fiocruz.br/paginas/formularios/manual-fiotec-execucao.pdf);

5.5.2. aquisição de material de consumo, desde que comprovada sua utilização no escopo do projeto;

5.5.3. serviços de empresas, desde que justificados e pertinentes à concretização do recurso;

5.5.4. passagens, diárias, e reuniões desde que diretamente relacionadas ao desenvolvimento do projeto.

5.6. Não serão cobertos custos com eventos e coffee break.

5.7. Em caso de descumprimento dos itens acima, o coordenador será responsável pela devolução dos recursos relativos aos gastos indevidos.

6. DA EXECUÇÃO DOS RECURSOS FINANCEIROS

6.1. A execução do projeto ocorrerá através da Fundação para o Desenvolvimento Científico e Tecnológico em Saúde (Fiotec) e os coordenadores deverão seguir o Manual de Execução disponível no link: http://www.fiotec.fiocruz.br/paginas/formularios/manual-fiotec-execucao.pdf. O descumprimento das normas acarretará a devolução integral dos recursos.

7. ANÁLISE E JULGAMENTO

7.1. As solicitações serão analisadas segundo os critérios abaixo e classificadas por comissão instituída pela Vice-presidência de Educação, Informação e Comunicação para este fim. Para a classificação das propostas e concessão dos recursos serão levados em conta:

7.1.1. o potencial impacto no campo;

7.1.2. o caráter inovador do projeto proposto;

7.1.3. a relevância do tema e dos objetivos de comunicação na Fiocruz;

7.1.4. em casos de empate nos itens acima, serão priorizadas propostas apresentadas por parcerias entre diferentes unidades ou serviços da Fiocruz, diferentes grupos

de pesquisa, ou que representem uma associação entre pesquisa, ensino e serviços da instituição.

8. DA SELEÇÃO

8.1. Os projetos apresentados que forem aprovados, mas que não consigam se classificar dentro do número proposto neste edital, formarão um banco de projetos reserva que serão acionados em caso de desistência de algum proponente contemplado.

9. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO DO PROJETO

FASES	**PRAZOS**
Lançamento da Chamada	26/9/2017
Inscrição para a Oficina de elaboração de projetos	2/10/2017 a 13/10/2017
Oficina de elaboração de projetos	31/10/2017
Submissão de propostas	Até 19/11/2017
Homologação das propostas junto à comissão da VPEIC	20/11 e 21/11/2017
Avaliação das propostas	22/11 a 01/12/2017
Divulgação dos resultados	5/12/2017
Prazo para interposição de recursos	Até 8/12/2017
Resultado final	13/12/2017
Solicitação para execução das despesas junto à Fiotec	A partir de 13/12/2017

10. PRESTAÇÃO DE CONTAS/AVALIAÇÃO E ACOMPANHAMENTO

10.1. Em até 60 dias após o término do período do edital, o coordenador deverá apresentar:

10.1.1. a prestação de contas financeira, com cópia dos comprovantes de despesas, conforme anexo I;

10.1.2. o relatório técnico final, contendo: relevância do apoio financeiro concedido pela VPEIC para a realização do produto; descrição dos resultados alcançados com o recurso financeiro e cumprimento da programação proposta; descrição da contribuição do produto entregue para a comunicação na Fiocruz;

10.1.3. caso o responsável do projeto não cumpra algum item previsto na prestação de contas, ele estará automaticamente suspenso por um ano de participar de Editais desta Vice-presidência, não ficando isento das responsabilidades previstas em lei.

Ministério da Saúde
FIOCRUZ
Fundação Oswaldo Cruz

Anexo I

RELAÇÃO DOS DOCUMENTOS COMPROBATÓRIOS DE DESPESAS REALIZADAS (POR ITEM DE DESPESA)

Projeto				
Período				
Coordenação				
Valor aprovado	**Valor gasto**	**Saldo**		
DOCUMENTOS COMPROBATÓRIOS DE DESPESAS				
Nº. DE ORDEM	**Nº. DO DOCUMENTO DE DESPESA**	**DATA DO PAGAMENTO**	**VALOR R$**	**FAVORECIDO**
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

Os documentos relacionados acima foram atestados por mim no corpo dos comprovantes, declarando o recebimento do material e/ou a prestação de serviço.

_____, _____ de _____de _____.

Assinatura do Outorgado:

_____

Nome (legível)

Anexo II
Game Design Document – GDD (modelo)

1. Nome do projeto

2. High concept
Descreva em apenas um parágrafo as principais características do jogo, incluindo os aspectos diferenciais e inovadores do projeto (máximo de 1.000 caracteres).

3. Gameplay e enredo
Descreva todos os elementos de jogo e sua interação com o jogador. Fases, personagens, enredo, storyboards e cenário são todos elementos desta seção. Se necessário, utilize imagens, tabelas e fluxogramas.

4. Fluxo do jogo
Apresente um diagrama que informe as situações de alteração de estados do jogo. Inclua nessa seção a navegação pelos menus, diferentes situações de jogo, telas de encerramento, pontuação ou configuração.

5. Level design
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.

6. Interface de usuário
Mostre a estrutura pretendida para a organização dos elementos visuais da interface do 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 jogo.

7 Áudio e música
Descreva as características de áudio e música do jogo.

8 *Concept art* e referências visuais
Inclua as ilustrações que guiarão o desenvolvimento do jogo (concept art) ou referências de outros jogos, que ilustram algum aspecto específico ou amplo deste jogo.

9 Ideias adicionais e observações
Nesta seção, indique as funcionalidades extras que podem ou não ser incluídas no jogo ou faça outras observações quanto ao projeto.

Ministério da Saúde
FIOCRUZ
Fundação Oswaldo Cruz

Anexo III
Relatório Técnico do Aplicativo (modelo)

1. Nome do projeto

2. Função principal
Descreva em apenas um parágrafo as principais características do aplicativo, incluindo os aspectos diferenciais e inovadores do projeto (máximo de 1.000 caracteres).

3. Detalhamento do aplicativo
Descreva todas as funções pretendidas para o aplicativo, ilustrando de que forma deve ser utilizado e o seu potencial de aderência em 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.

4. Arquitetura da informação
Apresente um diagrama que informe a segmentação dos conteúdos do aplicativo, sejam páginas ou estados, sua hierarquia de acessos, seus atalhos principais e os rótulos empregados para navegação.

5. Interface de usuário
Mostre a estrutura pretendida para a organização dos elementos visuais da interface do aplicativo, informando como serão dispostos para o usuário. Apresente a relação de dimensionamento e organização pretendida para os conteúdos de cada página ou estado. Inclua imagens das estruturas da interface (wireframes) e exemplos de interfaces gráficas com imagens das telas do aplicativo.

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

7. Ideias adicionais e observações
Indique as funcionalidades extras que podem ou não ser incluídas no aplicativo ou faça outras observações quanto ao projeto.