EDITAL Nº 72/2026 - SECTIES/FAPESQ/PB

SELEÇÃO DE EQUIPES PARA O CIRCUITO GAME DEV QUEST 3° EDIÇÃO - DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS

A Fundação de Apoio à Pesquisa do Estado da Paraíba – FAPESQ/PB, em parceria com a Secretaria de Estado da Ciência, Tecnologia, Inovação e Ensino Superior da Paraíba - SECTIES/PB torna pública a abertura das inscrições para o ***Game Dev Quest***, circuito competitivo voltado ao desenvolvimento e lançamento de jogos digitais independentes (Jogos Indies) na indústria gamer, com etapas eliminatórias e classificatórias, conforme disposto a seguir.

1. DO OBJETO

1.1. O objetivo do circuito ***Game Dev Quest*** é fomentar o polo de jogos na Paraíba, incentivando o crescimento da indústria de jogos indie, visando apoiar e estimular equipes iniciantes, assim como equipes experientes no desenvolvimento e profissionalização de jogos digitais.

1.2. O ***Game Dev Quest*** é um circuito competitivo em que equipes multidisciplinares deverão aprimorar e/ou desenvolver jogos independentes no período estabelecido neste Edital.

1.3. O ***Game Dev Quest*** acontecerá entre os meses de novembro de 2026 a Setembro de 2027, com a consolidação dos vencedores em evento público.

1.4. O ***Game Dev Quest*** compreenderá 03 (três) fases:

1.4.1. Para a **Primeira Fase** serão classificadas 40 (quarenta) equipes com base no potencial de inovação da ideia do jogo e nas experiências prévias dos integrantes, as equipes participarão de workshops direcionados e mentorias especializadas para a construção e/ou refinamento da ideia e terão acesso a conteúdo exclusivo com viés empreendedor focado na indústria gamer;

1.4.2. Para a **Segunda Fase** serão classificadas as 20 (vinte) equipes com os melhores projetos, dentre as 40 (quarenta) equipes da primeira fase, com base na apresentação e maturidade da proposta do jogo, a partir da análise dos entregáveis definidos no Item 6.10.3, conforme critérios estabelecidos no Item 6.10.4 deste Edital. Nesta fase as equipes receberão aporte financeiro, dos valores descritos no Item 6.11.2, participarão de workshops direcionados e receberão mentorias especializadas para o desenvolvimento e amadurecimento do jogo, transformando-se em um Estúdio de Jogos;

1.4.3. Para a **Terceira Fase**, serão classificados 10 (dez) estúdios, dentre as 20 (vinte) da segunda fase, que obtiverem o melhor desempenho, a partir da análise dos entregáveis definidos no Item 6.11.3, conforme os critérios definidos no Item 6.11.4 deste Edital. Os estúdios serão incubadas e aceleradas no Programa Parque Tecnológico Horizontes de Inovação, receberão um segundo aporte financeiro, dos valores descritos no Item 6.12.2, participarão de workshops direcionados e receberão mentorias especializadas para o lançamento e comercialização do jogo em plataforma digital. Além disso, os 05 (cinco) melhores jogos com maior potencial comercial serão inseridos no Polo de Jogos Digitais da Paraíba e terão a oportunidade de apresentar seu negócio a possíveis investidores da indústria gamer.

2. DO CIRCUITO

2.1. O ***Game Dev Quest*** é dirigido a entusiastas do desenvolvimento de jogos digitais indie em todo o país, oportunidade em que as equipes podem ser multidisciplinares envolvendo: programadores, designers, artistas, músicos, escritores e quaisquer outros interessados no setor de entretenimento digital.

2.2. A programação do ***Game Dev Quest*** compreende a aplicação de metodologia de ideação, palestras, workshops, mentorias especializadas e avaliações para a seleção e classificação dos melhores jogos desenvolvidos.

2.3. A abertura oficial do ***Game Dev Quest*** e o credenciamento das equipes classificadas se dará às 9h00min (horário de Brasília) no evento de *Kickoff*[1], obedecendo o cronograma definido no Item 9 deste Edital, que será divulgado previamente pelos canais de comunicação da Secretaria de Estado da Ciência, Tecnologia, Inovação e Ensino Superior da Paraíba e Fundação de Apoio à Pesquisa do Estado da Paraíba nos seguintes endereços eletrônicos https://paraiba.pb.gov.br/diretas/secretaria-da-ciencia-tecnologia-inovacao-e-ensino-superior e https://fapesq.rpp.br/, respectivamente.

2.4. Durante todo o circuito, as equipes poderão escolher livremente as tecnologias, equipamentos, processos de criação, técnicas, materiais e ferramentas para o desenvolvimento dos jogos.

2.5. As equipes seguirão uma metodologia proposta e participarão de mentorias com especialistas durante todo o circuito, para criar, aprimorar e gerenciar seus jogos, planejando, profissionalizando, testando e validando comercialmente o seu negócio, de acordo com os objetivos deste Edital.

3. DAS EQUIPES

3.1. Cada equipe deverá ser composta por até 06 (seis) participantes.

3.2. Cada equipe deverá indicar 01 (um) membro para atuar como **Diretor(a) Executivo(a) (CEO)** da empresa a ser constituída, sendo responsável pela gestão do projeto e da equipe.

3.3. O **CEO (Diretor Executivo)** da equipe deve ter, obrigatoriamente, 18 (dezoito) anos completos a partir da data de publicação deste Edital ou, no caso de ser menor de idade, ser legalmente emancipado.

3.4. As equipes devem ser integralmente formadas antes do ato de inscrição.

3.5. Não será permitida a troca ou inclusão de novos integrantes após o período de inscrição.

3.6. Não será permitida a inscrição de participantes em mais de uma equipe, sob pena de desclassificação.

---

[1] *Kickoff:* significa dar início. Será o evento de abertura do circuito, para anúncio das equipes classificadas.

4. DAS INSCRIÇÕES

4.1. Cada integrante da equipe deve estar adimplente com a FAPESQ/PB.

4.2. Cada integrante da equipe deve estar em situação regular no país, se estrangeiro.

4.3. Cada integrante da equipe não pode ter **vínculo societário** com outras empresas que tenham Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAE) dentro do escopo de jogos digitais, sob pena de desclassificação.

4.4. As inscrições deverão ser realizadas **exclusivamente** pelo(a) **CEO designado(a)** por cada equipe e será permitida apenas uma inscrição por equipe.

4.5. Alterações documentais na inscrição só serão permitidas antes do envio da inscrição (“Proposta ‘Em edição”). Não sendo aceitas substituições nem envio de documentos após a submissão (“Proposta ‘Sob enquadramento”).

4.6. Para proceder à inscrição do projeto e concorrer às vagas descritas neste Edital, oferecidas de forma gratuita, o(a) CEO da equipe deverá realizar individualmente o cadastro na plataforma SIGFAPESQ, a partir do endereço eletrônico https://sigfapesq.ledes.net, e preencher o **Formulário de Inscrição Online** disponível em Editais Abertos, no período indicado no Cronograma deste Edital (Item 9).

4.7. No ato da inscrição, o(a) CEO deverá enviar os seguintes documentos comprobatórios através do **Formulário de Inscrição Online**:

4.7.1. Cópia digitalizada, frente e verso, do Documento de Identificação Pessoal (RG/CIN), no formato PDF do(a) CEO e de cada um dos membros da equipe, em formato PDF;

4.7.2. Cópia digitalizada do **Cadastro de Pessoa Física (CPF)** do(a) CEO e de cada um dos membros da equipe, em formato PDF;

4.7.3. **Declaração de Disponibilidade do Diretor Executivo (CEO)**, com assinatura eletrônica validada na plataforma Gov.br, considerando impreterivelmente o **ANEXO II**;

4.7.4. **Declaração de Disponibilidade de Membro da Equipe** (uma declaração para cada membro da equipe), com assinatura eletrônica

de cada membro da equipe validada na plataforma Gov.br, considerando impreterivelmente o **ANEXO III**;

4.7.5. Comprovante de experiência prévia de cada membro da equipe, conforme a tabela apresentada no Item 5.3.

4.7.6. Arquivo em formato PDF com a Proposta de Projeto do Jogo seguindo o template disponível no **ANEXO I**, em campo específico do **Formulário de Inscrição Online**, contendo os seguintes elementos: Título do jogo; Gênero; Público-alvo; Plataforma; Estágio de desenvolvimento; Perfil dos membros da equipe, Descrição do jogo, Mundo do jogo; Regras e objetivo principal e Inovação;.

4.8. O horário limite para envio da documentação será até às 17h (dezessete horas), horário local, da data descrita no Cronograma deste Edital (Item 9), não sendo aceito envio de documentos após este horário.

4.9. Recomenda-se o envio da documentação, de forma legível e com prudente antecedência, uma vez que a FAPESQ/PB e/ou a SECTIES/PB não se responsabilizam por aqueles não recebidos em decorrência de eventuais problemas técnicos.

4.10. Não serão aceitas substituições de documentos após o encerramento das inscrições.

4.11. Caso a documentação seja enviada fora do prazo, não será aceita pelo sistema eletrônico, razão pela qual não haverá possibilidade de a documentação ser acolhida, analisada e julgada.

4.12. A FAPESQ/PB e a SECTIES/PB não se responsabilizam por qualquer problema no envio dos documentos, motivada por eventuais falhas de conexões com a internet, falta de energia elétrica, congestionamento das linhas de comunicação, bem como outros fatores de ordem técnica que impossibilitem a conexão ou a transferência de dados.

4.13. Todas as informações prestadas por cada inscrito(a) são de sua total responsabilidade.

4.14. Não serão aceitas digitalizações com rasuras que impossibilitem conferir a informação ou a originalidade do documento.

4.15. Documentos em língua estrangeira deverão ser acompanhados de tradução juramentada.

4.16. Será considerado(a) automaticamente eliminado(a) deste Processo de Seleção, de acordo com as sanções penais previstas em lei, a equipe inscrita que, em qualquer tempo:

4.16.1. Realizar a inscrição online sem apresentar a documentação obrigatória completa no período de inscrição, ou apresentar documentação de terceiros;

4.16.2. Cometer falsidade ideológica;

4.16.3. Utilizar-se de procedimentos ilícitos, ainda que constatados posteriormente;

4.16.4. Não preencher as exigências e/ou desrespeitar quaisquer das normas definidas por este Edital;

4.16.5. Dispensar tratamento inadequado, incorreto ou descortês a qualquer pessoa envolvida no processo seletivo;

4.16.6. Importunar, de qualquer modo, a ordem dos trabalhos relativos ao processo seletivo.

4.17. A inscrição da equipe implicará o conhecimento destas normas e o compromisso de cumpri-las, de modo que a Comissão de Seleção incumbida em realizar o processo seletivo não se responsabilizará por inscrições recebidas com erros de preenchimento do **Formulário de Inscrição Online** ou pelo não envio da documentação comprobatória.

4.18. Não haverá, em hipótese alguma, inscrição provisória, condicional ou extemporânea.

4.19. Esclarecimentos e informações adicionais acerca deste Edital podem ser obtidos exclusivamente através do e-mail gamedevquest@secties.pb.gov.br.

4.20. Obedecendo o princípio da impessoalidade e prezando pela lisura do Edital, não será permitida a inscrição dos servidores das entidades realizadoras e parceiras deste circuito.

5. DA SELEÇÃO DAS EQUIPES E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

5.1. Serão classificadas 40 (quarenta) equipes para a primeira fase do ***Game Dev Quest***, com base no potencial de inovação do jogo e experiências prévias da equipe.

5.2. Os critérios a serem avaliados na seleção são:

5.2.1. Participações em competições tecnológicas;

5.2.2. Experiência prévia da equipe;

5.2.3. Projetos de pesquisa ou extensão nas áreas de prototipagem, desenvolvimento, arte, cultura ou design;

5.2.4. Proposta de Projeto do Jogo, a ser enviado por meio do **Formulário de Inscrição Online**.

5.3. Os critérios de avaliação serão pontuados conforme quadro a seguir:

CRITÉRIOS	PONTUAÇÃO	PONTUAÇÃO MÁXIMA
Certificado de participação em competições (*Hackathons, Ideathons ou Game Jams*).	10 (dez) pontos por competição	30
Experiência prévia comprovada por meio de certificados de cursos, com carga horária mínima de 30 horas, relacionados às temáticas do Edital (game, arte, game design, prototipagem, desenvolvimento e áreas afins).	05 (cinco) pontos por certificado	15
Declaração de participação em projetos de pesquisa ou extensão relacionados às áreas temáticas deste Edital (game, arte, game design, prototipagem, desenvolvimento e áreas afins). **OU** Artigos publicados em anais de eventos, desde que relacionados às áreas temáticas deste Edital (game, arte, game design,	05 (cinco) pontos por projeto/artigo/ trabalhos de conclusão de curso	15

prototipagem, desenvolvimento e áreas afins). **OU** Artigos publicados em revistas com qualificação reconhecida (Qualis[2]), desde que relacionadas às áreas temáticas deste Edital (game, arte, game design, prototipagem, desenvolvimento e áreas afins). **OU** Trabalhos de conclusão de curso de graduação, mestrado ou doutorado, desde que relacionados às áreas temáticas deste Edital (game, arte, game design, prototipagem, desenvolvimento e áreas afins).		
Elementos da Proposta de Projeto do Jogo: 1. Descrição do jogo; 2. Mundo do jogo; 3. Regras e objetivo principal; 4. Inovação.	Até 10 (dez) pontos por elemento	40
PONTUAÇÃO MÁXIMA TOTAL		**100**

5.3.1. Para membros de uma mesma equipe que tenham participado da mesma edição de competições, como Hackathons, Ideathons ou Game Jams, será considerada e pontuada **apenas uma participação por competição**;

5.3.2. Membros da mesma equipe que participaram do desenvolvimento de um projeto acadêmico (seja de pesquisa ou extensão) receberão pontuação correspondente a um **único projeto**;

[2] Qualis: Tem como função auxiliar os comitês de avaliação no processo de análise e de qualificação da produção bibliográfica dos docentes e discentes.

5.3.3. A pontuação final de cada equipe será calculada a partir da soma de todos os critérios;

5.3.4. Serão classificadas as 40 (quarenta) equipes que obtiverem a maior pontuação;

5.3.5. Em caso de empate entre as equipes, será classificada aquela que tiver a maior pontuação na seguinte ordem dos elementos do Proposta de Projeto do Jogo: Inovação; Mundo do jogo; Regras e objetivo principal; Descrição do jogo, respectivamente.

6. DAS FASES E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

6.1. O ***Game Dev Quest*** será coordenado por uma Comissão Organizadora, integrada por membros da Secretaria de Estado da Ciência, Tecnologia, Inovação e Ensino Superior da Paraíba – SECTIES e da Fundação de Apoio à Pesquisa da Paraíba - FAPESQ, a quem compete designar os avaliadores que farão parte da Comissão Avaliadora.

6.2. Os projetos enviados para a Comissão Avaliadora serão encaminhados sem qualquer informação pessoal que possa identificar os membros da equipe, permitindo, assim, uma avaliação isonômica.

6.3. Para todas as fases do Circuito, cada projeto será avaliado por, no mínimo, dois avaliadores, com comprovada capacidade técnica e de mercado, a serem designados pela FAPESQ/PB e SECTIES/PB.

6.4. A Comissão Avaliadora será instruída sobre os critérios de avaliação definidos no presente edital, devendo cada membro da comissão registrar um parecer escrito sobre a seleção realizada.

6.5. Os membros da Comissão Avaliadora deverão assinar um termo de confidencialidade, comprometendo-se a não utilizar e compartilhar das informações conhecidas por meio do presente processo de seleção.

6.6. Os membros da Comissão Avaliadora não podem, de qualquer maneira, ser vinculados aos membros da Comissão Organizadora do circuito.

6.7. Caso exista discrepância em mais de 20% (vinte por cento) da pontuação final, considerando a nota máxima a ser atingida, o projeto será enviado a

um(a) terceiro(a) avaliador(a), cuja nota atribuída por este substituirá a menor nota concedida anteriormente.

6.8. Os critérios de avaliação para cada Fase do Circuito serão de acordo com os elementos entregáveis do projeto e serão descritos nos itens 6.10, 6.11 e 6.12.

6.9. Para todas as fases do Circuito serão considerados para as vagas classificatórias e para a Lista de Espera os projetos que tenham atingido a pontuação mínima de 20 (vinte) pontos.

6.10. FASE 1 - Círculo dos Visionários

6.10.1. O objetivo desta fase é o amadurecimento da ideia apresentada no ato da inscrição;

6.10.2. As 40 (quarenta) equipes classificadas receberão mentorias especializadas, participarão de workshops e terão acesso ao acervo de conteúdos oferecidos relacionados a prototipagem, desenvolvimento e empreendimento na indústria gamer;

6.10.3. As 40 (quarenta) equipes irão desenvolver suas ideias e deverão submeter, nesta fase, os seguintes entregáveis: Game Design Canva; Protótipo jogável de baixa/média fidelidade; Game Pitch em forma de vídeo de até 1 min, apresentando sua ideia e/ou jogo.

6.10.4. Os critérios a serem avaliados na FASE 1 são: Originalidade e Inovação, Viabilidade Técnica, Visão Geral do Jogo, Apelo ao Público e Defesa.

6.10.5. Os critérios de avaliação da FASE 1 serão pontuados conforme quadro a seguir:

CRITÉRIOS	PONTUAÇÃO	PONTUAÇÃO MÁXIMA
Originalidade e Inovação	A ideia apresenta uma abordagem criativa ou um conceito inovador a partir do tema proposto.	0 a 25
Viabilidade Técnica	O protótipo demonstra a capacidade da	0 a 20

	equipe em desenvolver a ideia proposta dentro do prazo e com os recursos disponíveis.	
Visão Geral do Jogo	O Game Design Canva está estruturado, articulado e integrado de forma clara e consistente, transmitindo uma experiência unificada e harmoniosa de acordo com os aspectos técnicos e criativos do projeto.	0 a 25
Apelo ao Público	A ideia proposta tem potencial de atrair jogadores e se destacar no mercado.	0 a 15
Defesa	A defesa por Game Pitch teve uma boa oratória, proporcionou clareza sobre o propósito do jogo e gerou convencimento.	0 a 15
PONTUAÇÃO MÁXIMA TOTAL		**100**

6.10.6. A pontuação final de cada equipe será calculada a partir da soma de todos os critérios;

6.10.7. **Serão classificadas 20 (vinte) equipes** que obtiverem a maior pontuação;

6.10.8. Em caso de empate entre as equipes, será classificada aquela que tiver a maior pontuação na seguinte ordem de critério: Originalidade e Inovação; Viabilidade Técnica; Visão Geral do Jogo; Apelo ao Público; Defesa, respectivamente.

6.11. FASE 2 - Fábrica de Lendas

6.11.1. O objetivo desta fase é a criação e oficialização do estúdio e evolução do jogo;

6.11.2. As 20 (vinte) equipes classificadas, dentre as 40 (quarenta) ideias da primeira fase, receberão aporte financeiro de **R$ 20.000,00 (vinte mil reais)** com prazo de execução de até 03 (três) meses;

6.11.3. As equipes deverão submeter os seguintes entregáveis: Demo do jogo para Playtesting[3]; A comprovação de criação do estúdio com sede na Paraíba (não serão aceitos Microempreendedores individuais – MEI's); O Modelo de Negócio e Pitch Formal de até 3 (três) minutos em formato a ser definido pela Comissão Organizadora.

6.11.4. Os critérios a serem avaliados na FASE 2 são: Qualidade do Jogo; Ideia x Jogo apresentando; Eficácia do Modelo de Negócio e Defesa do Modelo de Negócio.

6.11.5. Os critérios de avaliação da FASE 2 serão pontuados conforme quadro a seguir:

CRITÉRIOS	PONTUAÇÃO	PONTUAÇÃO MÁXIMA
Qualidade do Jogo (Playtesting)	Avalia: Arte; Diversão; Áudio; História (Qualidade, Jogabilidade, Interação e Imersão) e Experiência Global (Coesão e fluidez entre os elementos do jogo).	0 a 50
Ideia x Jogo apresentando	Avalia se jogo é fidedigno a ideia selecionada na Fase 1.	0 a 10
Eficácia do Modelo de Negócio	Avalia a proposta de valor do estúdio, assim como seu entendimento de mercado, escalabilidade, capacidade executora e coerência entre esses aspectos.	0 a 25
Defesa do Modelo de Negócio (Pitch Formal)	Avalia a clareza, objetividade, domínio e capacidade de argumentação do estúdio ao apresentar e justificar seu modelo de negócio.	0 a 15
PONTUAÇÃO MÁXIMA TOTAL		**100**

[3] Playtesting: É um processo no qual um jogo é testado por jogadores reais antes de seu lançamento oficial.

6.11.6. A pontuação final de cada equipe será calculada a partir da soma de todos os critérios;

6.11.7. Serão classificados 10 (dez) estúdios ao final desta fase que obtiverem a maior pontuação;

6.11.8. Em caso de empate entre um ou mais jogos, será classificado aquele que tiver a maior pontuação na seguinte ordem de critério: Qualidade do Jogo; Eficiência do Modelo de Negócio; Defesa do Modelo de Negócio (Pitch Formal) e Ideia x Jogo apresentado; respectivamente.

6.12. FASE 3 - Coliseu dos Campeões

6.12.1. O objetivo desta fase é o amadurecimento do estúdio para conclusão, comercialização e monetização do jogo;

6.12.2. Os 10 (dez) estúdios classificados, dentre as 20 (vinte) da segunda fase, receberão um segundo aporte financeiro de **R$ 40.000,00 (quarenta mil reais)** com prazo de execução de até 03 (três) meses e incubação no Programa Parque Tecnológico Horizontes de Inovação;

6.12.3. As equipes deverão submeter os seguintes entregáveis: Versão final do jogo e Vídeo Game Trailer publicados em plataforma digital a ser definida pela Comissão Organizadora e o documento “Estratégias de Marketing e Viabilidade Econômica”.

6.12.4. Os critérios a serem avaliados na FASE 3 são: Aspectos Técnicos; Aspectos Comerciais.

6.12.5. Os critérios de avaliação da FASE 3 serão pontuados conforme quadro a seguir:

CRITÉRIOS	PONTUAÇÃO	PONTUAÇÃO MÁXIMA
Aspectos Técnicos	Indicadores Chave de Desempenho (KPIs) de games.	0 a 50
Aspectos Comerciais	Efetividade do Modelo de Monetização; Estratégias de Marketing; Indicadores Chave de	0 a 50

	Desempenho (KPIs) de Presença na Mídia.	
PONTUAÇÃO MÁXIMA TOTAL		**100**

6.12.6. A pontuação final de cada equipe será calculada a partir da soma de todos os critérios;

6.12.7. Serão **classificados 05 (cinco) estúdios ao final desta fase** que obtiverem a maior pontuação;

6.12.8. Em caso de empate entre um ou mais jogos, será classificado aquele que tiver a maior pontuação na seguinte ordem de critério: Aspectos Técnicos; Aspectos Comerciais, respectivamente;

6.12.9. Os 05 (cinco) estúdios serão lançados em evento público e apresentarão seus negócios para uma banca de “Investidores-Anjo”, no "Covil dos Dragões", com a possibilidade de obterem um ou mais sócios para a sua empresa.

7. DOS RESULTADOS

7.1. Os resultados preliminares e definitivos das inscrições e fases do circuito serão divulgados na página oficial da Fapesq no endereço eletrônico https://fapesq.rpp.br/ e da Secretaria de Estado da Ciência, Tecnologia, Inovação e Ensino Superior no endereço eletrônico https://paraiba.pb.gov.br/diretas/secretaria-da-ciencia-tecnologia-inovacao-e-ensino-superior.

7.2. É de inteira responsabilidade da equipe que se inscreveu verificar o desempenho obtido em cada uma das etapas desta seleção, de acordo com o Cronograma deste Edital (Item 9), bem como atentar para os prazos estabelecidos para a convocação.

7.3. Ocorrendo desistência ou cancelamento dos projetos aprovados até o início da FASE 1 (Círculo dos Visionários) dentro do número de vagas, os projetos classificados dentro da margem da Lista de Espera poderão ser convocados, sendo a convocação realizada por chamada pública.

7.4. Para as Fase 2 (Fábrica de Lendas) e Fase 3 (Coliseu dos Campeões), ocorrendo desistência de projetos aprovados dentro do número de vagas até a realização da Primeira Reunião Síncrona, convocada pela Comissão Organizadora, poderão ser convocados projetos das respectivas Listas de Espera, sendo a convocação realizada por chamada pública.

7.5. A equipe convocada por meio da Lista de Espera terá o prazo máximo de 24 (vinte e quatro) horas, a partir da publicação da chamada pública, para manifestar formalmente, através do email gamedevquest@secties.pb.gov.br, o interesse em assumir a vaga.

7.6. Compete à equipe inscrita no presente processo de seleção o acompanhamento das convocações no site da FAPESQ e da SECTIES, conforme item 7.1.

7.7. O início do desenvolvimento do projeto dar-se-á mediante a disponibilidade logística, orçamentária e financeira.

8. DOS RECURSOS

8.1. A Comissão Organizadora tem a autoridade final na apreciação dos aspectos de conteúdo deste Edital, cabendo recurso fundamentado contra suas decisões, somente na ocorrência de vícios ou erros formais na condução do Edital.

8.2. A equipe que desejar interpor recurso em face dos resultados preliminares poderá fazê-lo nos prazos estabelecidos no Cronograma deste Edital (Item 9).

8.3. Os recursos devem ser enviados exclusivamente através do e-mail gamedevquest@secties.pb.gov.br até às 16h00min das datas estabelecidas no Cronograma deste Edital (Item 9).

8.4. Compete à Comissão Organizadora aceitar os recursos impetrados, caso interpostos nos moldes estipulados, e julgá-los.

8.5. O resultado dos recursos interpostos será publicado no site da FAPESQ no endereço eletrônico https://fapesq.rpp.br/, na data estabelecida no Cronograma deste Edital (Item 9).

8.6. Serão indeferidos os recursos interpostos fora do prazo definido neste Edital.

9. DO CRONOGRAMA

ETAPAS	PERÍODO
Publicação do Edital	16/11/2026
Período para impugnação do Edital	17 e 18/11/2026
Data de início do período de inscrições	19/11/2026
Data limite para inscrições (até às 17h00min)	18/12/2026
Resultado da homologação das inscrições	28/12/2026
Interposição de recurso da homologação das inscrições	29 e 30/12/2026
Resultado da interposição de recurso da homologação das inscrições	04/01/2027
Resultado preliminar de classificação de 40 (quarenta) equipes	27/01/2027
Interposição de recurso do resultado preliminar	28 e 29/01/2027
Divulgação do resultado de classificação de 40 (quarenta) equipes	01/02/2027
Evento de *Kickoff*	05/02/2027
FASE 1 - CÍRCULO DOS VISIONÁRIOS	08/02 a 26/03/2027
Prazo final para envio dos entregáveis - FASE 1	01/03/2027
Resultado preliminar de classificação de 20 (vinte) equipes	24/03/2027
Interposição de recurso do resultado preliminar - FASE 1	25 a 26/03/2027
Divulgação do resultado de classificação de 20 (vinte) equipes	29/03/2027
FASE 2 - Fábrica de Lendas	30/03 a 16/07/2027
Prazo final para envio dos entregáveis - FASE 2	21/06/2027

Resultado preliminar de classificação de 10 (dez) equipes	14/07/2027
Interposição de recurso do resultado preliminar - FASE 2	15 e 16/07/2027
Divulgação do resultado de classificação de 10 (dez) equipes	19/07/2027
FASE 3 - Coliseu dos Campeões	20/07 a 23/09/2027
Prazo final para envio dos entregáveis - FASE 3	30/08/2027
Resultado preliminar de classificação de 5 (cinco) estúdios para o evento público - FASE 3	20/09/2027
Interposição de recurso do resultado preliminar - FASE 3	21 e 22/09/2027
Divulgação do resultado de classificação de 5 (cinco) estúdios para o evento público - FASE 3	23/09/2027

10. DAS OBRIGAÇÕES E RESPONSABILIDADES DOS PARTICIPANTES

10.1. O conteúdo e integridade da documentação enviada a cada fase serão de responsabilidade direta e exclusiva das equipes.

10.2. As equipes inscritas serão responsáveis por acompanhar a programação, os resultados e eventuais alterações do circuito ***Game Dev Quest***.

10.3. É de responsabilidade das equipes acompanhar as versões atualizadas do cronograma.

10.4. É de responsabilidade das equipes o envio de documentação e dos entregáveis definidos a cada fase nas plataformas previamente definidas pela Comissão Organizadora e com prudente antecedência, uma vez que a FAPESQ/PB e/ou a SECTIES/PB não se responsabilizam por aqueles não recebidos em decorrência de eventuais problemas técnicos ou organizacionais.

10.5. A FAPESQ/PB e a SECTIES/PB não se responsabilizam por qualquer problema no envio dos documentos, motivada por eventuais falhas de conexões com a internet, falta de energia elétrica, congestionamento das

linhas de comunicação, bem como outros fatores de ordem técnica que impossibilitem a conexão ou a transferência de dados.

10.6. Não serão aceitas substituições ou envio de documentos após o encerramento dos prazos ou fora das plataformas previamente estabelecidas a cada fase.

10.7. É de responsabilidade das equipes garantir a participação de pelo menos um integrante da equipe em todos os eventos, presenciais ou online, estabelecidos e organizados pelo ***Game Dev Quest.***

10.7.1. Excepcionalmente, para fins de cumprimento do disposto no item 10.7, será admitida, em eventos presenciais, a representação da equipe por pessoa que não integre a formação inscrita neste Edital, desde que previamente acordada com a Comissão Organizadora do Circuito ***Game Dev Quest.***

10.7.2. Após a anuência da Comissão Organizadora, a equipe deverá apresentar procuração preenchida e assinada, com firma reconhecida em cartório, autorizando expressamente a pessoa indicada a representar a equipe no respectivo evento.

10.8. É de responsabilidade das equipes manter seus dados cadastrais atualizados no SIGFAPESQ, uma vez que toda a comunicação formal será feita pelas informações fornecidas no sistema.

10.9. As equipes serão totalmente responsáveis pela veracidade e integridade das informações que fornecerem durante o circuito.

10.10. As equipes serão totalmente responsáveis por todas as informações contidas no projeto apresentado, assumindo a responsabilidade pela sua autoria, assim como pela originalidade e autenticidade, em todas as etapas do ***Game Dev Quest***.

10.11. É obrigatória a participação de pelo menos um integrante da equipe, em todas as atividades do Circuito ***Game Dev Quest***, sob pena de desclassificação.

10.12. É de responsabilidade dos participantes garantirem as condições técnicas para recebimento, acesso e leitura dos e-mails enviados pela Comissão Organizadora por meio do endereço gamedevquest@secties.pb.gov.br.

10.13. Durante todas as fases do ***Game Dev Quest*** os estúdios fomentadas deverão:

10.13.1. Ter seus representantes da equipe comprometidos com a realização das atividades e entregas propostas pela metodologia;

10.13.2. Participar de todas as atividades propostas e realizar todas as entregas solicitadas pelas entidades promotoras e executoras do circuito sob pena de desclassificação, devolução dos valores, corrigidos monetariamente, além de outras sanções cabíveis.

10.14. Em caso de saída voluntária ou o desligamento de qualquer membro da equipe inscrita durante a execução do circuito, este deverá ser formalizado pelo(a) CEO, por meio do endereço gamedevquest@secties.pb.gov.br.

10.15. Em caso de desistência total da equipe em qualquer fase do circuito, o(a) CEO deverá formalizar a decisão por meio do envio de declaração, devidamente assinada, ao endereço gamedevquest@secties.pb.gov.br, ficando a equipe responsável pela devolução parcial ou integral de eventuais recursos financeiros ou materiais concedidos, sob orientação da Comissão Organizadora.

11. DA CONCESSÃO DO APORTE FINANCEIRO

11.1. A Fundação de Apoio à Pesquisa do Estado da Paraíba (FAPESQ/PB) concederá, sob a forma de subvenção econômica aportes financeiros não reembolsáveis, às equipes classificadas para as **FASE 2 (Fábrica de Lendas)** e **FASE 3 (Coliseu dos Campeões)** do ***Game Dev Quest***, conforme as condições estabelecidas neste Edital.

11.2. O valor global a ser concedido será no montante de R$ 800.000,00 (oitocentos mil reais) oriundos do Tesouro Estadual, sendo R$ 400.000,00 (quatrocentos mil reais) destinados a 20 (vinte) estúdios no valor de R$ 20.000,00 (vinte mil reais) cada para a **FASE 2 (Fábrica de Lendas)**; e R$ 400.000,00 (quatrocentos mil reais) destinados a 10 (dez) estúdios aprovadas para a **FASE 3 (Coliseu dos Campeões)**, sendo R$ 40.000,00 (quarenta mil reais) por estúdio.

11.3. A concessão dos recursos financeiros da subvenção econômica será efetivada por meio da celebração do Termo de Outorga de Concessão da Subvenção Econômica.

11.4. Os recursos serão depositados em conta bancária específica do estúdio, devendo ser utilizados **exclusivamente** para as despesas previstas no plano de trabalho aprovado, conforme o cronograma financeiro.

11.4.1. Fica condicionado o recebimento dos recursos financeiros da subvenção econômica, a informação através do sistema SIGFAPESQ, dos dados bancários de Conta Corrente nominal do Banco Bradesco S/A, conforme previsto no Decreto nº 37.693 de 03 de outubro de 2017.

11.5. O uso dos recursos financeiros deverá seguir rigorosamente o plano de trabalho e orçamento aprovado.

11.5.1. O estúdio deverá observar as disposições sobre prestação de contas, sujeitando-se à devolução do montante em caso de constatação de desvio de finalidade, impropriedade ou irregularidade.

11.6. O estúdio que deixar de cumprir as exigências do presente Edital, ou que utilizar os recursos de forma inadequada, poderá ser responsabilizado pela devolução dos valores, corrigidos monetariamente, além de outras sanções cabíveis.

11.7. Os recursos financeiros serão liberados pela FAPESQ/PB, conforme disponibilidade de recursos orçamentários e financeiros.

12. DA CONCESSÃO DO APORTE FINANCEIRO PARA A FASE 2 (FÁBRICA DE LENDAS)

12.1. Para a **FASE 2**, cada uma das 20 (vinte) equipes classificadas receberá um aporte financeiro não reembolsável na forma de subvenção econômica, no valor de R$ 20.000,00 (vinte mil reais), com prazo de execução de até 03 (três) meses.

12.2. Para a concessão do aporte financeiro, é necessário que a equipe formalize a empresa, que não pode ser Microempreendedor Individual - MEI, no estado da Paraíba, devendo apresentar a documentação abaixo relacionada:

12.2.1. Cópias do CPF e do RG do responsável legal da empresa;

12.2.2. Comprovante de domicílio do responsável legal da empresa;

12.2.3. Declaração ou extrato de conta corrente com nome personalizado e fornecido pelo Banco Bradesco, com as seguintes informações: conta aberta específica para o projeto de fomento, nome e CNPJ da empresa, número da conta corrente, código/prefixo da agência bancária;

12.2.4. Cópia da Inscrição no CNPJ da Receita Federal do Brasil, com caracterização do porte, indicação do nome e do endereço atualizado da empresa;

12.2.5. Cópia do Contrato Social registrado na Junta Comercial da Paraíba ou no Registro Civil de Pessoas Jurídica (RCPJ) competente;

12.2.6. Apresentar a Certidão Conjunta de Débitos Relativos aos Tributos Federais e à Dívida Ativa da União;

12.2.7. Apresentar a Certidão Negativa de Débitos Trabalhistas;

12.2.8. Apresentar a Certidão Negativa de Débitos da Fazenda Estadual;

12.2.9. Apresentar a Certidão Negativa de Débitos do Município;

12.2.10. Apresentar o Certificado de Regularidade do FGTS (CRF), expedido pela Caixa Econômica Federal;

12.2.11. Apresentar o plano de trabalho e planilha orçamentária aprovados a serem executados na **FASE 2.**

12.3. Caso seja identificada incompatibilidade da documentação com os critérios de elegibilidade descritos no item 12.2 ou necessidades de ajustes em orçamento, a FAPESQ/PB poderá solicitar adequações.

13. DA CONCESSÃO DO APORTE FINANCEIRO PARA A FASE 3 (COLISEU DOS CAMPEÕES)

13.1. Para a **FASE 3**, cada uma dos 10 (dez) estúdios classificados receberão um segundo aporte financeiro não reembolsável na forma de subvenção econômica, no valor de R$ 40.000,00 (quarenta mil reais), com prazo de execução de até 03 (três) meses.

13.2. Para a concessão do aporte financeiro, é necessário que o estúdio apresente a documentação abaixo relacionada:

13.2.1. Apresentar a Certidão Conjunta de Débitos Relativos aos Tributos Federais e à Dívida Ativa da União;

13.2.2. Apresentar a Certidão Negativa de Débitos Trabalhistas;

13.2.3. Apresentar a Certidão Negativa de Débitos da Fazenda Estadual;

13.2.4. Apresentar a Certidão Negativa de Débitos do Município;

13.2.5. Apresentar o Certificado de Regularidade do FGTS (CRF), expedido pela Caixa Econômica Federal;

13.2.6. Apresentar o plano de trabalho e planilha orçamentária aprovados a serem executados na Fase 3.

13.2.7. Estar adimplente com a FAPESQ/PB;

13.3. Caso seja identificada incompatibilidade da documentação com os critérios de elegibilidade descritos no item 13.2 ou necessidades de ajustes em orçamento, a FAPESQ/PB poderá solicitar adequações

14. DOS ITENS FINANCIÁVEIS

14.1. O valor da subvenção econômica poderá ser utilizado para despesas correntes do projeto, conforme o Plano de Trabalho e Planilha Orçamentária aprovado, compreendendo os itens descritos a seguir:

14.1.1. **Material de Consumo:** Materiais utilizados no projeto, que perdem sua identidade física ou características individuais devido ao uso, incluindo, mas não se limitando a: cabos, adaptadores, mouses, teclados, fones de ouvido, e outros periféricos essenciais ao desenvolvimento e testes; componentes eletrônicos para o teste de controles e sensores, peças para protótipos, materiais para maquetes ou outros equipamentos relacionados ao desenvolvimento de mecânicas de jogo e interface; licenças temporárias de bancos de imagens e texturas (limitando-se ao período de execução do recurso), softwares de edição gráfica ou ferramentas de edição de som, quando não houver licença permanente;

14.1.2. **Serviços de Terceiros:** Prestação de serviços por pessoas físicas ou jurídicas, incluindo consultorias, assessorias técnicas e despesas com pedidos de propriedade intelectual.

14.1.3. **Locação ou Instalação de Equipamentos:** Equipamentos necessários para o desenvolvimento do projeto, desde que especificados no Plano de Trabalho e Planilha de Orçamento aprovados.

14.1.4. **Equipamentos e material permanente:** Aquisição de material permanente e equipamentos necessários ao desenvolvimento do projeto, como exemplo: desktops ou laptops e monitores;

14.2. A aplicação de recursos em atividades de marketing, publicidade e divulgação do projeto será permitida apenas na **FASE 3 (Coliseu dos Campeões)**, desde que as seguintes condições sejam atendidas:

14.2.1. O valor total destinado a essas despesas não deverá exceder **5%** (cinco por cento) do valor total a ser obtido na **FASE 3 - Coliseu dos Campeões**.

14.2.2. As despesas com publicidade deverão estar vinculadas à divulgação de resultados ou promoção do produto desenvolvido no âmbito do projeto financiado.

14.2.3. Todas as ações de marketing e publicidade devem ser claramente descritas no **Plano de Trabalho** e previamente aprovadas pela Comissão Organizadora.

14.2.4. Todas as ações de marketing e publicidade deverão fazer menção ao apoio da SECTIES e da FAPESQ/PB.

14.3. Serão financiáveis apenas despesas realizadas após a assinatura do Termo de Outorga e dentro de sua vigência, despesas anteriores ou posteriores não serão reembolsadas.

14.4. A mão de obra empregada na execução do projeto não terá vínculo empregatício com a FAPESQ/PB e com a SECTIES/PB.

14.5. Caso seja constatado desvio de finalidade ou impropriedade no uso dos recursos, os valores devem ser restituídos à FAPESQ/PB, corrigidos monetariamente desde a data de recebimento.

15. DOS ITENS NÃO FINANCIÁVEIS

15.1. Não é permitido o uso dos recursos da subvenção para cobrir despesas operacionais, tais como:

15.1.1. Gerais e permanentes da empresa (pagamento de contas de água, energia elétrica, internet, aluguel de sede, impostos, taxas, entre outros) e custos operacionais fixos;

15.1.2. Multas, juros ou penalidades de qualquer natureza (incluindo taxas de manutenção da conta corrente do projeto);

15.1.3. Despesas Relacionadas a Estruturas Físicas sendo vedada a utilização dos recursos para a construção, reforma ou ampliação de imóveis;

15.1.4. Aquisição de veículos, máquinas, materiais permanentes, equipamentos de comunicação e telefonia, mobiliários de escritório, eletrônicos, eletrodomésticos e outros bens de capital **NÃO** atrelados ao desenvolvimento técnico do projeto;

15.1.5. Gastos com recepções, eventos de homenagens e festividades, inclusive despesas com refeições, lanches, coffee break e vale-refeição;

15.1.6. Despesas com combustível e pedágio;

15.1.7. Salários ou qualquer outro tipo de remuneração, inclusive pagamentos a estagiários;

15.1.8. Financiamento Cruzado: Os recursos de subvenção **NÃO** podem ser usados para financiar atividades de outros projetos ou para transferências financeiras a terceiros não participantes do projeto, a menos que se trate de pagamento por serviços específicos prestados ao projeto.

15.1.9. Pagamentos de qualquer natureza a integrantes da equipe.

16. DO ACOMPANHAMENTO, AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS E PRESTAÇÃO DE CONTAS

16.1. O acompanhamento da execução dos projetos classificados será realizado por meio da apresentação de relatório técnico de progresso e resultados parciais, a critério da FAPESQ/PB, além de um relatório final, conforme o cronograma estabelecido no plano de trabalho.

16.2. O Relatório Técnico Final deverá conter o detalhamento dos indicadores de impacto e os resultados alcançados em todas as etapas previstas, incluindo informações sobre o desenvolvimento do jogo, desempenho técnico e avanços na comercialização, conforme as dimensões avaliadas no Edital.

16.3. A prestação de contas financeira deverá ser submetida até 30 (trinta) dias após a conclusão do projeto ou após o término da vigência do termo de outorga, o que ocorrer primeiro.

16.4. A prestação de contas deverá incluir a comprovação de todas as despesas realizadas com os recursos do fomento, conforme o plano de trabalho aprovado, através de notas fiscais e documentos equivalentes, que atestem a correta aplicação dos recursos.

16.4.1. Quanto à aquisição dos itens financiáveis, é necessário que sejam apresentadas três cotações, em atendimento ao Princípio da Economicidade, devendo esta documentação ser apresentada na prestação de contas.

16.4.2. Serão aceitos prints de tela (ou formato similar) das cotações cujas aquisições forem realizadas pela internet, desde que seja possível verificar hora e data da cotação realizada.

16.4.3. Para contratação de serviços de terceiros, é necessário apresentação de contrato de prestação de serviços, devendo seguir as orientações do Item 16.4.1.

16.5. Para este Edital, o estúdio poderá realizar apenas 01 (um) remanejamento por Fase, não sendo possível remanejamento entre custeio e capital.

16.5.1. O remanejamento estará limitado a 10% (dez por cento) do valor total dos recursos recebidos em cada fase.

16.6. O não envio dos relatórios ou a não conformidade nas prestações de contas poderá acarretar a suspensão de novos repasses, inscrição do estúdio no cadastro de inadimplentes e aplicação de sanções previstas na legislação, incluindo a devolução integral ou parcial dos valores repassados, devidamente corrigidos.

16.7. Após a conclusão do projeto, por um período de até 04 (quatro) anos, a FAPESQ/PB poderá solicitar relatórios adicionais sobre o impacto do projeto no mercado, abrangendo a evolução do produto, comercialização, parcerias estratégicas e outros indicadores relevantes.

17. DA PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS

17.1. Ao se inscreverem no ***Game Dev Quest***, os participantes concordam com todos os termos do presente Edital e autorizam, de forma expressa, a Comissão Organizadora a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar seus nomes, vozes, imagens, projetos e empresas em meios físicos, eletrônicos e/ou digitais, incluindo, mas não se limitando a jornais, revistas, televisão, cinema, rádio, internet e redes sociais, tanto no Brasil quanto no exterior, para fins de divulgação e promoção do evento.

17.1.1. Esta autorização é concedida de forma gratuita, sem a necessidade de solicitação de autorização prévia ou pagamento de qualquer contraprestação.

17.1.2. Fica resguardado aos participantes o direito de revogar esta autorização a qualquer momento, mediante solicitação escrita à Comissão Organizadora, conforme os direitos garantidos pela Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), no entanto, os participantes reconhecem que a revogação da autorização não terá efeito retroativo e não afetará o uso das informações previamente divulgadas.

17.2. Os dados pessoais coletados no âmbito do ***Game Dev Quest*** serão tratados única e exclusivamente para viabilizar a execução das atividades previstas neste Edital, incluindo a comunicação com as equipes, o monitoramento do

desenvolvimento dos projetos, a análise dos resultados, e a prestação de contas, conforme a legislação aplicável.

17.3. Os titulares dos dados pessoais coletados no âmbito deste Edital têm direito de solicitar, a qualquer momento, o acesso, retificação, exclusão, limitação, portabilidade, ou oposição ao tratamento de seus dados, conforme estabelecido no art. 18 da LGPD.

17.3.1. As solicitações devem ser enviadas por escrito para o endereço de e-mail fornecido pela FAPESQ/PB.

17.4. A FAPESQ/PB e a SECTIES/PB comprometem-se a adotar todas as medidas técnicas e administrativas necessárias para proteger os dados pessoais contra acessos não autorizados, vazamentos ou quaisquer outras formas de tratamento inadequado ou ilícito, conforme as exigências da LGPD.

17.4.1. Em caso de incidente de segurança que possa acarretar risco ou dano relevante aos titulares, a FAPESQ/PB e/ou a SECTIES/PB notificará os envolvidos e a Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD) em conformidade com o art. 48 da LGPD.

17.5. As equipes e demais envolvidos deverão manter o sigilo e a confidencialidade sobre quaisquer dados e informações pessoais tratadas no âmbito deste Edital, utilizando-as exclusivamente para os fins estabelecidos e evitando o compartilhamento com terceiros sem autorização expressa.

17.6. Os titulares dos dados poderão, a qualquer momento, revogar o consentimento fornecido para o tratamento de seus dados pessoais.

17.6.1. No entanto, deverão estar cientes de que essa revogação poderá inviabilizar a participação no circuito ***Game Dev Quest***, uma vez que o tratamento de dados é essencial para a execução das atividades previstas no Edital.

17.7. Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo o conteúdo por eles produzido no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus causados a terceiros, isentando e indenizando os organizadores e parceiros da maratona em caso

de demanda judicial ou extrajudicial, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz ou nome.

17.8. A identificação de uma cópia, total ou parcial, do conteúdo produzido pelos participantes, resultará na desclassificação da respectiva equipe participante.

17.9. Os organizadores e parceiros do circuito não se responsabilizam pelo uso de bases de dados públicas e/ou privadas pelos participantes do ***Game Dev Quest***, sendo responsabilidade dos participantes garantir que o uso dessas bases esteja em conformidade com a legislação vigente, incluindo a LGPD, e com os princípios de ética e privacidade.

18. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

18.1. Em todas as etapas do ***Game Dev Quest***, a Comissão Organizadora se comunicará com os participantes, preferencialmente por meios eletrônicos, a saber, pelo e-mail gamedevquest@secties.pb.gov.br.

18.2. Os organizadores e parceiros não se responsabilizam por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos de objetos pessoais dos participantes (como, a título exemplificativo, notebook, tablet ou celular), durante as atividades do circuito.

18.3. Suspeitas de falsidade ideológica, utilização de procedimentos ilícitos, importunação, tratamento inadequado, incorreto ou descortês a qualquer pessoa envolvida no circuito, bem como outras condutas antiéticas, configuram descumprimento das normas internas do ***Game Dev Quest*** e desrespeito ao presente Edital. Tais ocorrências serão analisadas e julgadas pela Comissão Organizadora, podendo resultar na desclassificação do participante ou equipe envolvidos, sob cumprimento das sanções cabíveis.

18.4. A participação sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste Edital.

18.5. Dessa forma, os participantes, no ato de sua inscrição aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, tem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os termos constantes no presente documento.

18.6. A qualquer tempo, o presente Edital poderá ser revogado ou anulado, no todo ou em parte, a critério da FAPESQ/PB e SECTIES/PB sem que isso implique direito à indenização ou reclamação de qualquer natureza.

18.7. Os casos omissos e as situações não previstas no presente Edital serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

18.8. Este Edital será divulgado no Diário Oficial do Estado e no endereço eletrônico www.fapesq.rpp.br.

Campina Grande-PB,16 de novembro de 2026.

AMILCAR RABELO DE QUEIROZ
Presidente FAPESQ/PB

CLAUDIO BENEDITO SILVA FURTADO
Secretário da Ciência, Tecnologia, Inovação e Ensino Superior da Paraíba

ANEXO I - PROPOSTA DE PROJETO DE JOGO

Game Dev Quest – Circuito de incentivo a jogos da Paraíba

Utilizar este modelo para o projeto que será submetido na proposta

1. IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO	
Nome do CEO	
Título do Jogo	
Gênero	• Ação • Aventura • RPG • Outro _____ • Estratégia • Simulação • Esporte • Corrida • Terror • Musical
Público-alvo	• Crianças (0-12 anos) • Adolescentes (13-17 anos) • Jovens adultos (18-24 anos) • Adultos (25+ anos)
Plataforma	• PC (Windows, macOS, Linux) • Console (PlayStation, Xbox, Nintendo Switch) • Mobile (iOS, Android) • Web (navegadores) • Realidade Virtual (VR) • Realidade Aumentada (AR) • Outro _____
Estágio de desenvolvimento	• Ideação (concepção inicial) • Pré-produção (planejamento e prototipagem) • Produção (desenvolvimento ativo) • Alpha (teste inicial) • Beta (teste de lançamento) • Outro _____

2. PERFIS DOS MEMBROS DA EQUIPE

(Apresentar os perfis dos membros da equipe, considerando experiências relacionadas com o jogo proposto.)

Nome	Função	Experiência	Horas de dedicação ao projeto

3. PROPOSTA NORTEADORA

(Todos os campos devem ser elaborados em fonte Times New Roman 12 justificado, em parágrafo único, sem recuos e com espaço entre linhas simples.)

DESCRIÇÃO DO JOGO
(Deve abordar a premissa, enredo e mecânicas básicas do jogo e conter no máximo 160 palavras.)
MUNDO DO JOGO
(Deve descrever o cenário esperado para o jogo e conter no máximo 80 palavras.)
REGRAS E OBJETIVO PRINCIPAL
(Deve-se abordar, em formato de tópicos, as regras que regem o jogo e o objetivo principal do jogador , contendo no máximo 160 palavras.)
INOVAÇÃO
(Deve abordar os aspectos que tornam o jogo original e distinto, destacando ideias criativas, mecânicas inéditas ou combinações diferenciadas que gerem uma experiência única para o jogador. O texto deve ter no máximo 80 palavras.)

_____

Nome do Diretor Executivo (CEO)
(assinatura eletrônica do(a) Diretor(a) Executivo(a) via plataforma do Gov.br)

ANEXO II - DECLARAÇÃO DE DISPONIBILIDADE – DIRETOR EXECUTIVO (CEO)

Eu, _____, inscrito no CPF nº _____, portador do RG nº _____, residente e domiciliado no endereço _____, nº ____, Bairro _____, Cidade _____, no estado _____, declaro para fins de comprovação junto à Fundação de Apoio à Pesquisa do Estado da Paraíba – FAPESQ/PB, que:

- Tenho ciência e aceite integral de todos os termos, requisitos e condições estabelecidos pelo Edital Nº 72/2026 – SECTIES - SELEÇÃO DE EQUIPES PARA O CIRCUITO GAME DEV QUEST - DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS.
- Confirmo que estou plenamente disponível para participar do Circuito GAME DEV QUEST, conforme as exigências estabelecidas no Edital, estando ciente de que a submissão de uma única proposta implica a aceitação de todas as obrigações e requisitos do processo seletivo.
- Declaro que não possuo CNPJ ativo em meu nome ou em empresas das quais participei que exerçam atividades relacionadas ao desenvolvimento de jogos eletrônicos, atendendo ao critério de participação estabelecido pelo Edital.
- Comprometo-me, em caso de aprovação para a FASE 2 - Fábrica de Lendas, a formalizar a abertura de uma empresa no estado da Paraíba, conforme o Item 12.2 do Edital, e a manter todas as obrigações descritas para esta etapa do projeto.

Declaro, ainda, estar ciente de que o descumprimento de qualquer dos termos e condições do Edital poderá resultar em desclassificação ou descontinuidade do processo.

_____, ____ de _____ de 2026.

_____

Nome do Diretor Executivo (CEO)
(assinatura eletrônica do(a) Diretor(a) Executivo(a) via plataforma do Gov.br)

ANEXO III - DECLARAÇÃO DE DISPONIBILIDADE – MEMBRO DA EQUIPE

Eu, _____, inscrito no CPF nº _____, portador do RG nº _____, residente e domiciliado no endereço _____, nº ____, Bairro _____, Cidade _____, no estado _____, declaro para fins de comprovação junto à Fundação de Apoio à Pesquisa do Estado da Paraíba – FAPESQ/PB, que:

- Tenho ciência e aceite de todos os requisitos, condições e obrigações previstas no Edital Nº 72/2026 – SECTIES SELEÇÃO DE EQUIPES PARA O CIRCUITO GAME DEV QUEST - DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS, e compreendo que a participação implica o compromisso de seguir todos os termos do Edital.
- Confirmo minha disponibilidade para participar do Circuito GAME DEV QUEST, em conformidade com as exigências do Edital, e declaro que componho apenas uma única proposta submetida à referida Chamada Pública.
- Declaro que não possuo CNPJ ativo em meu nome ou em empresas das quais participe que exerçam atividades ligadas ao desenvolvimento de jogos eletrônicos, cumprindo o critério de participação estabelecido no Edital.

Declaro, ainda, que estou ciente de que o descumprimento de qualquer dos termos e condições do Edital poderá resultar em desclassificação ou em sanções adicionais previstas no processo seletivo.

_____, ____ de _____ de 2026.

_____

Nome do Membro da Equipe
(assinatura eletrônica do(a) membro da equipe via plataforma do Gov.br)