



## CHAMADA PÚBLICA Nº 001/2026 – PROGRAMA DE INCUBAÇÃO DE GAMES DO BRASÍLIA GAME HUB (BGH)

**REALIZAÇÃO:** Brasília Game Hub – Instituto Conecta Brasil

**VERSÃO:** 2.0 | Documento Institucional Padronizado

### 1. OBJETIVO

A presente Chamada Pública tem como objetivo selecionar projetos, estúdios e equipes atuantes no desenvolvimento de jogos digitais para participação no **Programa de Incubação de Games do Brasília Game Hub (BGH)**.

O Programa de Incubação tem como finalidade apoiar o desenvolvimento técnico, criativo, produtivo e estratégico de projetos de games em estágio inicial, contribuindo para a consolidação de negócios sustentáveis, inovadores e alinhados à economia criativa do Distrito Federal e da Região Integrada de Desenvolvimento do Distrito Federal e Entorno (RIDE-DF).

As iniciativas selecionadas integrarão o ecossistema do BGH, com acesso a atividades formativas, mentorias, conexões institucionais e ações de fortalecimento do setor.

### 2. ELEGIBILIDADE

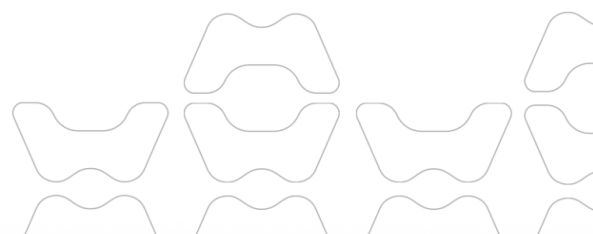
Poderão participar desta Chamada Pública:

- Pessoas físicas ou jurídicas, incluindo Microempreendedores Individuais (MEI);
- Estúdios, coletivos, startups ou equipes com atuação comprovada ou proposta estruturada na área de jogos digitais;
- Projetos em fase de concepção, prototipagem ou desenvolvimento inicial;
- Proponentes com domicílio ou sede no Distrito Federal ou RIDE-DF bem como proponentes que demonstrem interesse comprovado ou estejam em vias de transferência ou estabelecimento no Distrito Federal.

#### Formação 2.1 Prioridades e Diferenciais

Serão considerados diferenciais no processo seletivo:

- Projetos com sede, atuação ou impacto direto no Distrito Federal;
- Iniciativas lideradas ou compostas por pessoas de grupos historicamente sub-representados (mulheres, pessoas negras, indígenas, LGBTQIAPN+, pessoas com deficiência);





- Projetos com impacto social, educacional ou cultural;
- Vínculo prévio ou atuação contínua no ecossistema de inovação e economia criativa do DF.

### 3. ESTRUTURA DO PROGRAMA DE INCUBAÇÃO

O Programa de Incubação do BGH terá duração definida em edital específico, podendo variar conforme o ciclo, e será composto por atividades obrigatórias e optativas, incluindo, mas não se limitando a:

- Mentorias coletivas e individuais;
- Oficinas práticas e workshops técnicos;
- Palestras e encontros formativos;
- Acompanhamento de desenvolvimento de projetos;
- Atividades de integração com o ecossistema;
- Apresentação final dos projetos (Demo Day ou atividade equivalente).

O detalhamento das atividades, cronograma, carga horária e formatos será comunicado previamente aos participantes selecionados.

#### 3.1 Cronograma Geral (Grade de Atividades)

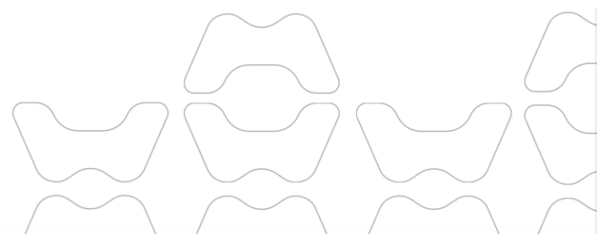
A seguir, apresenta-se o cronograma-base de atividades do ciclo, **sem indicação de palestrantes/mentores**, podendo sofrer ajustes operacionais mediante comunicação prévia aos participantes.

**Parágrafo Único:** As cargas horárias abaixo referem-se à duração de cada atividade. A distribuição por semana e as datas específicas serão divulgadas no onboarding.

#### 3.2 Organização em eixos formativos

O Programa de Incubação do Brasília Game Hub (BGH) está organizado em **dois eixos formativos complementares**, distribuídos ao longo do ciclo:

- **Eixo 01 – Desenvolvimento do Produto (2 meses):** voltado ao fortalecimento técnico e criativo dos projetos, com foco no desenvolvimento do jogo, prototipagem, validação de mecânicas e organização básica da produção.
- **Eixo 02 – Estruturação de Negócio e Mercado (4 meses):** direcionado à preparação dos projetos para sustentabilidade econômica, abrangendo modelos de negócio, marketing,



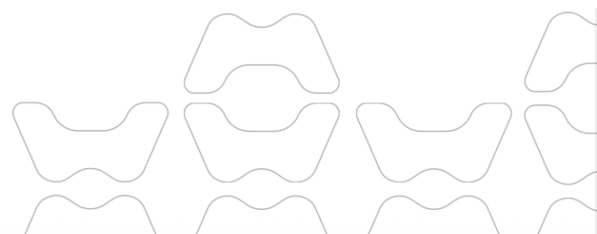


publicação, planejamento financeiro e posicionamento estratégico no mercado.

**Parágrafo Único:** As atividades poderão ocorrer de forma presencial ou online, conforme definição e comunicação prévia da coordenação do Programa.

## Eixo 01

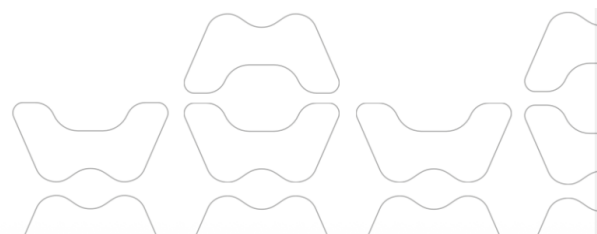
| Módulo                                               | Atividade                                                                | Duração | Conteúdo                                                                                                              |
|------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|---------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Módulo 1 - Introdução ao Mundo dos Games (5h)</b> | Palestra de abertura: O Mercado de Games e Oportunidades para Iniciantes | 1h      | Visão geral do setor e possibilidades para iniciantes na área                                                         |
|                                                      | Oficina - Conceitos Básicos de Game Design                               | 4h      | Elementos essenciais do game design (planejamento, mecânicas, documentações) e exercícios práticos                    |
| <b>Módulo 2 - Mão na Massa (10h)</b>                 | Oficina: Introdução à Unity                                              | 1h      | Introdução a game engine Unity                                                                                        |
|                                                      | Oficina: UX/UI                                                           | 3h      | Boas praticas para desenvolvimento de interfaces                                                                      |
|                                                      | Oficina: Pixel Art                                                       | 3h      | Introdução ao estilo artístico pixel art                                                                              |
|                                                      | Oficina: Modelagem 3D                                                    | 3h      | Boas práticas na modelagem 3D para jogos                                                                              |
| <b>Módulo 3 - A importância do polimento (4h)</b>    | Oficina: Game Feel e Game Juice                                          | 2h      | Como deixar o seu jogo mais irresistível                                                                              |
|                                                      | Oficina: Testes e refinamentos                                           | 2h      | Como realizar testes de qualidade e melhorar a experiência do jogador                                                 |
| <b>Módulo 4 - Marketing e Publicação (3h)</b>        | Palestra: Noções Básicas de Marketing para Games                         | 1h      | Como utilizar das redes sociais para criar uma comunidade do zero                                                     |
|                                                      | Palestra: Como publicar o seu primeiro jogo                              | 1h      | Diferenças entre lojas de publicação                                                                                  |
|                                                      | Palestra de Encerramento: Caminhos para Seguir no Game Dev               | 1h      | Próximos passos e dicas gerais                                                                                        |
| <b>Workshop Presencial 1 (4h)</b>                    | Planejamento de um Estúdio de Jogos                                      | 4h      | Como estruturar um estúdio, formalização, modelos de negócio, gestão de equipe, gestão de projetos e sustentabilidade |





## Eixo 2

| Módulo                                                            | Atividade                                                                | Duração | Conteúdo                                                                                                                                            |
|-------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|---------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Módulo 1 - Mercado e Planejamento Estratégico (5h)</b>         | Palestra de Abertura: Cenário e Tendências do Mercado de Games           | 1h      | Panorama do setor, tendências emergentes e novas oportunidades para estúdios e desenvolvedores                                                      |
|                                                                   | Oficina: Gestão de equipe                                                | 2h      | Como gerenciar talentos, construir uma cultura organizacional e liderar times remotos                                                               |
|                                                                   | Palestra: Gestão Administrativa                                          | 2h      | Contratos e questões jurídicas para estúdios e freelancers                                                                                          |
| <b>Consultoria Individual (1h cada incubado)</b>                  | Consultoria                                                              | 1h      | Monitorar o andamento do incubado, coletas de feedbacks e mensurar o nível de maturidade do estúdio, do modelo de negócio e do projeto.             |
| <b>Módulo 2 - Monetização e modelos de negócios (8h)</b>          | Oficina: Modelos de Monetização                                          | 2h      | Comparação entre diferentes modelos de jogos premium, free-to-play, freemium e como escolher o melhor modelo para o seu jogo                        |
|                                                                   | Oficina: Gestão financeira                                               | 2h      | Como administrar o orçamento do seu jogo, tributação, precificação e fluxo de caixa para estúdios                                                   |
|                                                                   | Oficina: Estratégias de Venda, Negociação e Relacionamento com o Cliente | 2h      | Como negociar contratos, parcerias, distribuição e relacionamento com publishers                                                                    |
|                                                                   | Oficina: Áudio                                                           | 2h      | Oficina sobre sound design para jogos, com foco na criação de efeitos sonoros, trilhas musicais e sua integração narrativa e funcional no gameplay. |
| <b>Consultoria Individual (1h cada incubado)</b>                  | Consultoria                                                              | 1h      | Monitorar o andamento do incubado, coletas de feedbacks e mensurar o nível de maturidade do estúdio, do modelo de negócio e do projeto.             |
| <b>Módulo 3 - Captação de recursos e Internacionalização (9h)</b> | Oficina: Captação de recursos na indústria de games                      | 2h      | Como atrair investidores, apresentar jogos para publishers e buscar financiamento externo.                                                          |



|                                                  |                                              |    |                                                                                                                                                                    |
|--------------------------------------------------|----------------------------------------------|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                  | Oficina: Editais para Games                  | 2h | Melhores práticas para participar de editais públicos de fomentos em games.                                                                                        |
|                                                  | Palestra: Relações Públicas                  | 2h | Como construir uma marca forte, networking, imprensa especializada e engajamento.                                                                                  |
|                                                  | Palestra: Internacionalização de Jogos       | 2h | Como expandir seu jogo para mercados internacionais, localização e estratégias globais                                                                             |
|                                                  | Palestra: Jogos além do entretenimento       | 1h | Uso de games na educação, saúde, publicidade, arquitetura e outros campos.                                                                                         |
| <b>Consultoria Individual (1h cada incubado)</b> | Consultoria                                  | 1h | Monitorar o andamento do incubado, coletas de feedbacks e mensurar o nível de maturidade do estúdio, do modelo de negócio e do projeto.                            |
| <b>Módulo 4 - Legislação (2h)</b>                | Oficina: Marco Regulatório                   | 2h | Entenda os impactos do Marco dos Games para a indústria.                                                                                                           |
| <b>Consultoria Individual (1h cada incubado)</b> | Consultoria                                  | 1h | Monitorar o andamento do incubado, coletas de feedbacks e mensurar o nível de maturidade do estúdio, do modelo de negócio e do projeto.                            |
| <b>Módulo 5 - Pitching e Publicação (3h)</b>     | Palestra: Pitch, técnicas de apresentação    | 1h | Como apresentar seu jogo para investidores, publishers e eventos de games.                                                                                         |
|                                                  | Oficina: Publicação de Games                 | 2h | Publicação na Steam, consoles, mobiles e outros marketplaces.                                                                                                      |
| <b>Consultoria Individual (1h cada incubado)</b> | Consultoria                                  | 1h | Monitorar o andamento do incubado, coletas de feedbacks e mensurar o nível de maturidade do estúdio, do modelo de negócio e do projeto.                            |
| <b>Workshop Presencial 2 (4h)</b>                | Pitch Deck - Simulação de Rodada de Negócios | 4h | Simulação de apresentação para publishers e investidores, feedback ao vivo de especialistas do mercado, estratégias para convencer investidores a fechar parcerias |



## 4. INSCRIÇÕES

As inscrições serão realizadas exclusivamente por meio de formulário eletrônico, dentro do prazo estabelecido nesta Chamada Pública.

Link do formulário de inscrição: <https://forms.gle/yA7YaZEi1ZMw3Fu27>

### 4.1 Período de Inscrição

- **Abertura das inscrições:** 13 de Fevereiro de 2026
- **Encerramento das inscrições:** 15 de março de 2026 às 23:59

**Parágrafo Único:** O BGH não se responsabiliza por inscrições não concluídas por instabilidade técnica, falhas de conexão ou envio fora do prazo.

### 4.2 Documentação Obrigatória

Os proponentes deverão apresentar, **obrigatoriamente**, no ato da inscrição, os seguintes documentos:

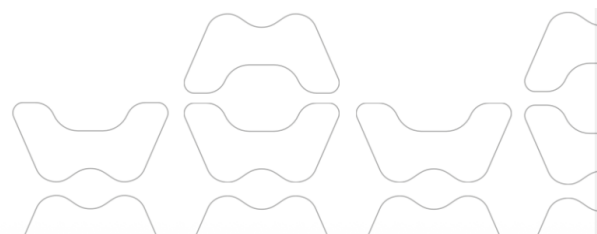
- **Game Design Document (GDD):** conforme modelo disponível no **Anexo I** deste Regulamento;
- **Portfólio da equipe ou do proponente:** contendo projetos anteriores, protótipos ou materiais que demonstrem capacidade técnica;
- **Documentação pessoal ou societária,** conforme o caso, para fins de identificação e comprovação de elegibilidade territorial no Distrito Federal.
- **Comprovante de Residência** dos últimos 03 meses comprovando residência no Distrito Federal.

**Parágrafo Único:** Inscrições incompletas, fora do prazo ou em desacordo com este Regulamento serão automaticamente desclassificadas.

## 5. PROCESSO DE SELEÇÃO

### 5.1 Comissão Avaliadora

As propostas serão avaliadas por uma **Comissão de Seleção**, composta por profissionais com experiência reconhecida nas áreas de jogos digitais, economia criativa, inovação e gestão de projetos.





## 5.2 Critérios de Avaliação:

Os projetos inscritos serão avaliados com base nos critérios abaixo, considerando o estágio inicial dos projetos e o contexto do Programa de Incubação. A pontuação máxima será de **100 (cem) pontos**, distribuída da seguinte forma:

### I – Qualidade e Clareza do Projeto (até 30 pontos)

Avalia a coerência e completude do Game Design Document (GDD), a clareza do conceito, a proposta de valor e a adequação do escopo ao período de incubação.

### II – Potencial Técnico e Criativo do Jogo (até 25 pontos)

Avalia a originalidade, o grau de inovação, a qualidade técnica e artística esperada e a aderência às boas práticas de game design.

### III – Capacidade de Execução da Equipe (até 25 pontos)

Avalia a complementaridade de competências da equipe, a experiência prévia relevante e o comprometimento com o Programa.

### IV – Viabilidade e Alinhamento com o Programa (até 20 pontos)

Avalia a viabilidade técnica e organizacional do projeto, bem como o alinhamento com os objetivos do Programa de Incubação do BGH.

## 5.3 Critérios de Desempate e Políticas de Diversidade

**Com o objetivo de promover diversidade, equidade e inclusão**, a seleção dos projetos observará, em caso de empate na pontuação final, os seguintes **critérios de desempate**, aplicados sucessivamente:

**I** – Maior aderência aos objetivos do Programa de Incubação do Brasília Game Hub (BGH);

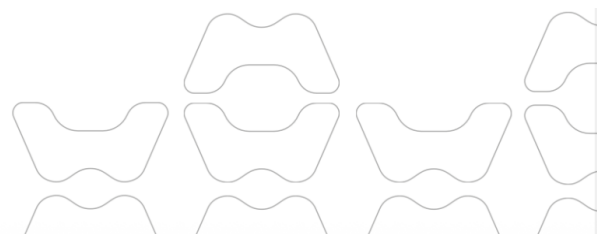
**II** – Maior capacidade de execução demonstrada pela equipe;

**III** – Projetos que contem com liderança ou composição formada por pessoas pertencentes a grupos historicamente sub-representados, tais como mulheres, pessoas negras, indígenas, pessoas LGBTQIAPN+ e pessoas com deficiência;

**IV** – Persistindo o empate, caberá à Comissão Avaliadora a decisão final.

**Para fins de aplicação do critério previsto no inciso III**, serão considerados, entre outros aspectos objetivos:

**a)** A existência de pessoa pertencente a grupos historicamente sub-representados (pessoa negra, indígena, pessoa com deficiência, mulher ou pessoa trans) em cargo de liderança ou função estratégica equivalente (C-Level ou coordenação principal);





**b)** A composição do quadro societário que inclua ao menos uma pessoa pertencente a esses grupos.

**Parágrafo Único:** O envio de autodeclarações será exigido apenas nos casos em que o projeto venha a ser considerado no critério de desempate relacionado às políticas de diversidade, equidade e inclusão, baseando-se no princípio da boa-fé, podendo a coordenação do Programa de Incubação do Brasília Game Hub solicitar documentação complementar exclusivamente para fins de transparência e registro institucional, conforme o modelo disponível no **Anexo II** deste edital.

## 6. OBRIGAÇÕES DOS SELECIONADOS

Os projetos selecionados deverão:

- Participar de forma ativa e responsável das atividades obrigatórias do Programa;
- Cumprir prazos, entregas e compromissos estabelecidos;
- Manter conduta ética, colaborativa e respeitosa;
- Autorizar o uso institucional de nome, marca e imagem para fins de divulgação do Programa;
- Contribuir com o fortalecimento do ecossistema do BGH, sempre que possível.

**Parágrafo Único:** O descumprimento das obrigações poderá resultar em advertência, suspensão de benefícios ou desligamento do Programa, a critério da coordenação do BGH.

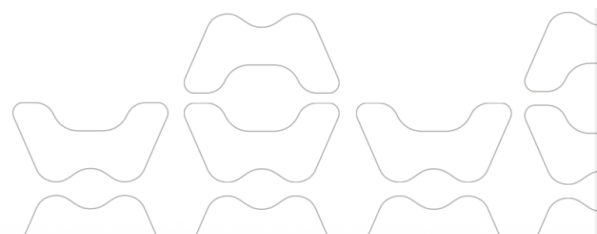
### 6.2 Contrapartidas Institucionais

Como contrapartida à participação no Programa, os projetos incubados comprometem-se a:

- Autorizar o uso institucional do nome do projeto, marca, logotipo e imagem da equipe em materiais de divulgação do Programa e do BGH;
- Contribuir, sempre que possível, com ao menos uma ação de compartilhamento de conhecimento ao ecossistema do BGH durante ou após o ciclo (ex.: apresentação de projeto, participação em evento, oficina, mentoria ou atividade similar);
- Participar de momentos institucionais de integração, avaliação e encerramento do Programa;
- Reconhecer publicamente o apoio do Brasília Game Hub e do Instituto Conecta Brasil em comunicações relacionadas ao projeto incubado.

### 6.3 Desligamento e Penalidades

O descumprimento das obrigações e contrapartidas poderá resultar, a critério da coordenação do BGH, nas seguintes medidas, aplicadas de forma proporcional:





- Advertência formal;
- Suspensão parcial ou total dos benefícios;
- Desligamento do Programa de Incubação.

**Parágrafo Único:** O desligamento não gera qualquer direito a indenização ou compensação aos participantes.

## 7. BENEFÍCIOS OFERECIDOS PELO BGH

Os projetos selecionados poderão usufruir de:

- Participação em mentorias, oficinas e atividades formativas;
- Acesso a redes de relacionamento, eventos e ações do BGH;
- Visibilidade institucional como projeto incubado;
- Conexão com parceiros, especialistas e iniciativas do ecossistema;
- Preparação para etapas futuras de aceleração, mercado e captação.

**Parágrafo Único:** A participação no Programa é gratuita, não havendo qualquer aporte financeiro direto.

## 8. PROPRIEDADE INTELECTUAL

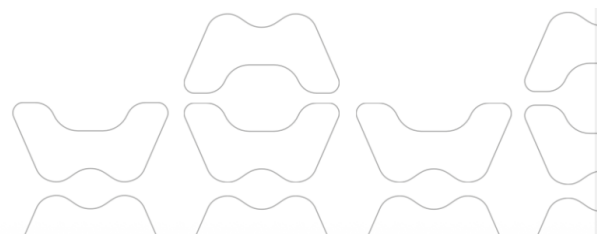
A titularidade da propriedade intelectual dos projetos participantes permanece integralmente com os proponentes.

A participação no Programa **não implica cessão de direitos, participação societária (equity) ou compartilhamento de receitas (revenue share)**, não cabendo ao Brasília Game Hub, Instituto Conecta Brasil ou parceiros qualquer reivindicação sobre os projetos desenvolvidos.

## 9. DISPOSIÇÕES FINAIS

### 9.1 Disposições Operacionais

- A coordenação do Programa de Incubação do Brasília Game Hub (BGH poderá interpretar as disposições deste Regulamento e realizar ajustes metodológicos e/ou operacionais necessários à adequada execução do Programa, sempre resguardando a transparência, a isonomia e o interesse público;
- O cronograma, as atividades e as etapas descritas neste Regulamento poderão ser atualizados mediante comunicação prévia aos participantes, em razão de adequações de





calendário, disponibilidade de parceiros institucionais ou ajustes necessários à execução do Programa;

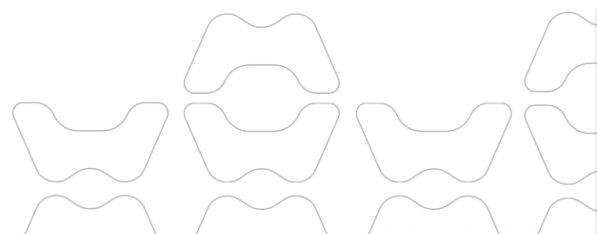
- Toda comunicação formal entre a coordenação do Programa e os participantes deverá ocorrer exclusivamente por meio dos canais oficiais do Brasília Game Hub. Informações ou orientações transmitidas por outros meios não terão validade institucional.
- O acesso a salas físicas e/ou espaços de trabalho no Brasília Game Hub está vinculado ao período do Programa de Incubação. Independentemente do momento de ingresso, avanço ou conclusão do processo de incubação, todos os projetos deverão desocupar integralmente as salas e espaços físicos até o dia 31 de dezembro do respectivo ano, não havendo prorrogação automática do uso.

## 9.2 Do Processo Seletivo

- A elegibilidade dos projetos participantes poderá ser revista a qualquer momento, caso sejam identificadas inconsistências nas informações prestadas, descumprimento das diretrizes do Programa ou violação das disposições deste Regulamento;
- A coordenação do Programa ou a Comissão Avaliadora poderá solicitar, a qualquer tempo, documentos, declarações ou informações complementares aos proponentes, com a finalidade de sanar dúvidas, complementar dados ou verificar informações apresentadas no processo de inscrição;
- Todos os projetos inscritos serão avaliados de forma isonômica, com base exclusivamente nos critérios técnicos, objetivos e procedimentais definidos neste Regulamento;
- O processo seletivo contará com uma Comissão Avaliadora composta por profissionais com experiência reconhecida na área de jogos digitais, economia criativa, inovação e áreas correlatas, responsável pela seleção dos projetos que integrarão o ciclo de incubação;

## 9.3 Casos Omissos e Limitações de Responsabilidade

- Os casos omissos ou situações não previstas neste Regulamento serão resolvidos pela coordenação do Programa de Incubação do Brasília Game Hub;





- A participação no Programa de Incubação não implica qualquer garantia de resultados comerciais, contratos, publicações, investimentos ou parcerias futuras;
- O Brasília Game Hub e o Instituto Conecta Brasil não se responsabilizam por decisões empresariais, estratégicas ou financeiras tomadas pelos participantes com base nas atividades realizadas no âmbito do Programa.

## 10. PERGUNTAS FREQUENTES

### 1- Quando e onde acontece o Programa de Incubação do BGH?

O primeiro ciclo do Programa de Incubação do Brasília Game Hub (BGH) terá início em março de 2026, e o segundo ciclo em junho de 2026 com duração total de 6 (seis) meses.

### 2- Quanto custa para participar do Programa de Incubação?

Nada. A participação no Programa de Incubação do BGH é totalmente gratuita em todas as suas etapas.

### 3- Como funciona o Programa de Incubação?

O Programa é estruturado em eixos formativos progressivos, combinando atividades de formação, palestras, oficinas, workshops, acompanhamento de projetos e integração com o ecossistema.

Ao longo do ciclo, os projetos incubados passam por momentos de desenvolvimento do produto e de estruturação do negócio, respeitando o estágio de maturidade de cada equipe.

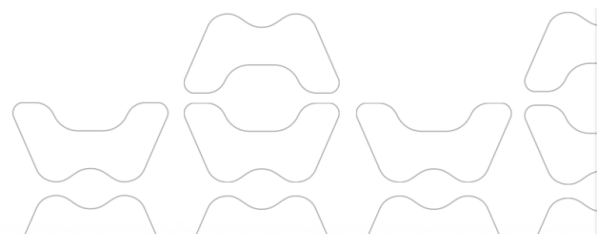
### 4- Qual é o objetivo do Programa de Incubação?

O objetivo do Programa é fortalecer projetos e estúdios em estágio inicial, promovendo desenvolvimento técnico, criativo e estratégico, contribuindo para a consolidação de negócios sustentáveis no setor de jogos digitais do Distrito Federal e da RIDE-DF.

### 5- O que os participantes ganham ao participar do Programa?

Os projetos incubados terão acesso a:

- Atividades formativas, oficinas, palestras e workshops;
- Acompanhamento técnico e estratégico;
- Conexões com o ecossistema de games, inovação e economia criativa;
- Visibilidade institucional como projeto incubado pelo BGH;
- Preparação para etapas futuras de mercado, editais ou aceleração.
- Acesso a salas físicas e/ou espaços de trabalho no Brasília Game Hub,





**6- O Programa oferece ajuda financeira ou investimento?**

Não. O Programa de Incubação do BGH não prevê aporte financeiro direto, investimento, participação societária (equity) ou compartilhamento de receitas (revenue share).

**7- O BGH passa a ser dono do jogo ou do estúdio?**

Não. A propriedade intelectual dos jogos e projetos desenvolvidos permanece integralmente com os participantes, não cabendo ao BGH, ao Instituto Conecta Brasil ou a parceiros qualquer direito sobre as obras.

**8- Preciso ter empresa (CNPJ) para participar?**

Não necessariamente. O Programa aceita pessoas físicas e jurídicas, incluindo MEI. No entanto, a formalização poderá ser incentivada ao longo do ciclo, conforme a maturidade do projeto.

**9- Sou associado da ABRING, isso garante uma vaga ou uma sala no Brasília Game Hub?**

Não. A condição de associado ou não associado à **ABRING não influencia o processo de seleção**, nem confere vantagem ou prioridade para participação no Programa de Incubação do BGH. Ser associado à ABRING garante **exclusivamente o acesso à sala da ABRING**, conforme regras próprias da associação, **não estando esse benefício vinculado à seleção ou às atividades do Programa de Incubação**.

**10- Quanto tempo preciso dedicar ao Programa?**

A dedicação média esperada é de 2 (duas) a 4 (quatro) horas semanais, incluindo a participação em aulas, oficinas, mentorias e atividades de acompanhamento do projeto. O Programa busca equilibrar a formação técnica e estratégica com a realidade operacional dos estúdios incubados.

**11- Como saberei se fui selecionado?**

O resultado do processo seletivo será divulgado pelos canais oficiais do Brasília Game Hub, além de comunicação direta aos proponentes selecionados.

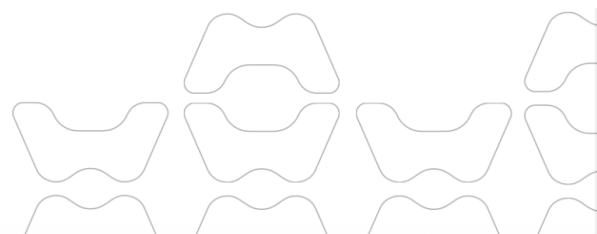
**12- Não encontrei a resposta para minha pergunta. Com quem posso falar?**

Dúvidas adicionais poderão ser encaminhadas para o e-mail oficial do Programa:

[contato@brasiliagamehub.org](mailto:contato@brasiliagamehub.org) ou falando com um dos coordenadores do Brasília Game Hub.

Mais informações: <https://brasiliagamehub.org>

Instagram: <https://www.instagram.com/brasiliagamehub/>





## **ANEXO I — MODELO DE GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)**

Documento de referência obrigatório para os projetos inscritos no Programa de Incubação de Games do Brasília Game Hub (BGH). O Game Design Document (GDD) deverá conter no máximo 15 (quinze) páginas, em formato PDF, com fonte legível (tamanho mínimo 10), podendo ser adaptado conforme a natureza do projeto, desde que contemple os tópicos essenciais descritos a seguir.

### **Página 1 — Capa e Informações Básicas**

- Nome do jogo;
- Nome do projeto/estúdio;
- High Concept (descrição do jogo em até 150 caracteres);
- Plataforma(s) alvo (PC, Console, Mobile etc.);
- Estágio atual do projeto (conceito, protótipo, desenvolvimento inicial).

### **Página 2 — Visão Geral do Projeto**

- Gênero do jogo;
- Público-alvo;
- Experiência central proposta ao jogador;
- Diferenciais criativos (USP – Unique Selling Proposition);
- Justificativa conceitual: por que este jogo precisa existir?

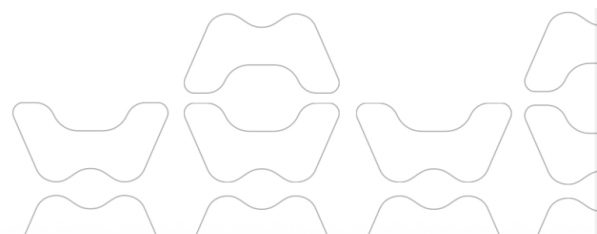
### **Página 3 — Modelo de Negócios e Mercado**

- Modelo de monetização (premium, free-to-play, assinatura, outros);
- Mercado-alvo e referências comparáveis;
- Estratégia inicial de distribuição;
- Estratégia preliminar de marketing e comunicação.

### **Página 4 — Aspectos Inovadores**

- Inovação na jogabilidade;
- Inovação estética, narrativa ou simbólica;
- Uso criativo de tecnologias, ferramentas ou metodologias.

### **Páginas 5 a 8 — Gameplay e Mecânicas**





- Descrição geral do gameplay;
- Loop principal do jogo;
- Mecânicas centrais;
- Progressão, desafios e objetivos;
- Sistemas auxiliares (economia, upgrades, salvamento, recompensas, etc.).

## **Páginas 9 a 11 — Arte, Narrativa e Som**

- Direção de arte e referências visuais;
- Identidade sonora e referências musicais;
- Narrativa, ambientação e universo do jogo;
- Personagens principais e suas funções narrativas.

## **Página 12 — Aspectos Técnicos**

- Engine utilizada;
- Ferramentas e softwares auxiliares;
- Requisitos técnicos iniciais;
- Plataformas de publicação pretendidas.

## **Página 13 — Produção e Organização**

- Estrutura da equipe e funções;
- Metodologia de desenvolvimento;
- Cronograma resumido de produção;
- Principais riscos e estratégias de mitigação.

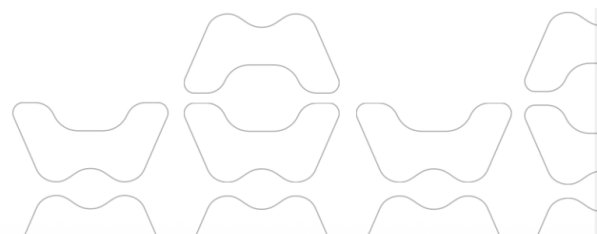
## **Página 14 — Viabilidade e Execução**

- Escopo compatível com o período de incubação;
- Capacidade técnica da equipe;
- Recursos disponíveis e necessidades futuras.

## **Página 15 — Considerações Finais**

- Objetivos esperados ao final da incubação;
- Próximos passos previstos após o Programa;
- Observações adicionais relevantes para avaliação.

**Parágrafo Único:** O GDD será utilizado como principal instrumento de avaliação técnica e acompanhamento do projeto ao longo do Programa de Incubação.





## ANEXO II — MODELOS DE AUTODECLARAÇÃO

### MODELO 1 — AUTODECLARAÇÃO DE INTEGRANTE DO QUADRO SOCIETÁRIO

#### Instruções:

1. Preencher todos os dados;
2. Assinar;
3. Enviar o documento em formato PDF, quando solicitado.

Eu, \_\_\_\_\_,  
inscrito(a) no CPF sob o nº \_\_\_\_\_, portador(a) do documento de identidade RG nº \_\_\_\_\_,  
integrante do **quadro societário** do projeto/estúdio

\_\_\_\_\_,  
proponente no **Programa de Incubação de Games do Brasília Game Hub (BGH)**,  
declaro, para fins de aplicação do critério de desempate relacionado às políticas de diversidade,  
equidade e inclusão, que me identifico como pessoa pertencente ao(s) seguinte(s) grupo(s):

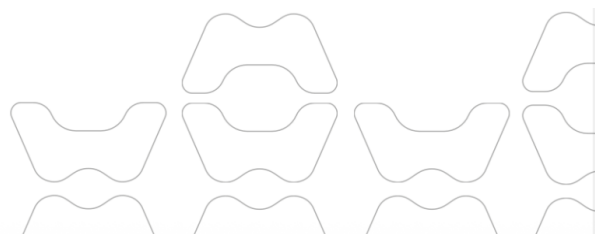
- ☐ Pessoa negra
- ☐ Pessoa indígena
- ☐ Pessoa trans
- ☐ Pessoa com deficiência
- ☐ Mulher

\* Marque quantas opções forem necessárias para sua autodeclaração.

Declaro estar ciente de que a prestação de informações falsas ou inverídicas poderá acarretar, além das penalidades previstas em lei, a desclassificação do projeto no processo seletivo ou o desligamento do Programa de Incubação, a qualquer tempo.

Assinatura: \_\_\_\_\_

Local e data: \_\_\_\_\_, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20.





## MODELO 2 — AUTODECLARAÇÃO DE PROFISSIONAL EM POSIÇÃO DE LIDERANÇA (C-LEVEL OU FUNÇÃO EQUIVALENTE)

### Instruções:

1. Preencher todos os dados;
2. Assinar;
3. Enviar o documento em formato PDF, quando solicitado.

Eu, \_\_\_\_\_,  
inscrito(a) no CPF sob o nº \_\_\_\_\_, portador(a) do documento de identidade RG nº \_\_\_\_\_,  
atuante na função de \_\_\_\_\_ (cargo de liderança estratégica/C-Level ou equivalente)  
no projeto/estúdio \_\_\_\_\_,  
proponente no **Programa de Incubação de Games do Brasília Game Hub (BGH)**,  
declaro, para fins de aplicação do critério de desempate relacionado às políticas de diversidade, equidade e inclusão, que me identifico como pessoa pertencente ao(s) seguinte(s) grupo(s):

- ( ) Pessoa negra  
( ) Pessoa indígena  
( ) Pessoa trans  
( ) Pessoa com deficiência  
( ) Mulher

\* Marque quantas opções forem necessárias para sua autodeclaração.

Declaro estar ciente de que a prestação de informações falsas ou inverídicas poderá acarretar, além das penalidades previstas em lei, a desclassificação do projeto no processo seletivo ou o desligamento do Programa de Incubação, a qualquer tempo.

Assinatura: \_\_\_\_\_

Local e data: \_\_\_\_\_, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20.

