

## CHAMADA PÚBLICA Nº 002/2026 – PROGRAMA DE INCUBAÇÃO DE GAMES DO BRASÍLIA GAME HUB (BGH)

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

### 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.

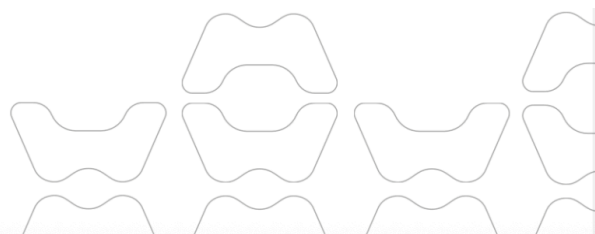
**Eixo 01**

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



### 3.3 Calendário e Formato das Atividades

Os workshops e palestras do Programa ocorrerão, preferencialmente, às terças-feiras às 16h, com exceção da sessão de abertura e de eventuais ajustes por motivo de força maior, os quais serão comunicados previamente pela coordenação.

A presença nos workshops e palestras é obrigatória. A participação contínua nas atividades é condição para a permanência no Programa, observada a seguinte política de frequência:

- I – Após 2 (duas) ausências, o projeto ou equipe receberá advertência formal pela coordenação;
- II – A 3ª (terceira) ausência implicará o desligamento automático do projeto do Programa de Incubação, independentemente de justificativa.

**Parágrafo Único:** Ausências por motivo de força maior devidamente comunicadas e documentadas poderão ser analisadas pela coordenação de forma individual, sem prejuízo da contagem geral de faltas.

## 4. INSCRIÇÕES

O Programa de Incubação do BGH ofertará **10 (dez) vagas** para este ciclo. As inscrições serão realizadas exclusivamente por meio de formulário eletrônico, dentro do prazo estabelecido nesta Chamada Pública.

**Link do formulário de inscrição:**

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeOLQbvxiGXvi9zsKdLvNwNocGVAL69Cplolva9vDs6aOnyQ/viewform?usp=dialog>

### 4.1 Período de Inscrição

- **Abertura das inscrições:** 20 de Maio de 2026
- **Encerramento das inscrições:** 05 de junho 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:

#### I – Qualidade e Clareza do Projeto

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

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

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

#### IV – Viabilidade e Alinhamento com o Programa

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

### 5.3 Divulgação de Resultados

O resultado do processo seletivo será comunicado pela coordenação do Programa até o dia 10 de junho de 2026, por meio dos canais oficiais do Brasília Game Hub e de comunicação direta aos proponentes. A coordenação não tem obrigação de divulgar publicamente as notas individuais atribuídas no processo seletivo. Contudo, cada proponente poderá solicitar sua avaliação individual de forma privada, diretamente à coordenação, após a divulgação do resultado.

### 5.4 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.

## 6.1 Uso de Espaço Físico

Os projetos selecionados que utilizarem salas ou espaços físicos do Brasília Game Hub deverão desocupar integralmente esses espaços até o dia **18 de dezembro de 2026**.

**Parágrafo Único:** Qualquer alteração dessa data será comunicada pela equipe de coordenação com antecedência mínima de 30 (trinta) dias.

## 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 BRASÍLIA GAME HUB

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, conforme condições estabelecidas na seção 6.1 deste Regulamento.
- Todas as informações, documentos e materiais submetidos pelos proponentes no âmbito desta Chamada Pública, incluindo o Game Design Document (GDD) e o portfólio, serão tratados com sigilo pela coordenação e pela Comissão Avaliadora, sendo utilizados exclusivamente para fins de avaliação e acompanhamento do Programa. O compartilhamento dessas informações com terceiros não autorizados é expressamente vedado;
- O presente Regulamento entra em vigor na data de abertura das inscrições, **20 de maio de 2026**, permanecendo válido até o encerramento do ciclo de incubação.

## 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 segundo ciclo do Programa de Incubação do Brasília Game Hub (BGH) tem início em 12 de 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;
- 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- Como saberei se fui selecionado?**

O resultado do processo seletivo será divulgado até o dia 10 de junho de 2026, pelos canais oficiais do Brasília Game Hub, além de comunicação direta aos proponentes selecionados.

#### **11- Posso ter acesso à minha nota de avaliação?**

A coordenação não tem obrigação de divulgar publicamente as notas do processo seletivo. Contudo, cada proponente pode solicitar sua avaliação individual de forma privada diretamente à coordenação, após a divulgação do resultado.

#### **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.