



ideias para  
um mundo  
melhor

## EDITAL DE SELEÇÃO PARA ACELERAÇÃO DE JOGOS LAB CN: IDEIAS PARA UM MUNDO MELHOR

**CINEMA NOSSO | 2025**

Esta iniciativa é apresentada pelo Ministério da Cultura e Governo Federal, via Lei de Incentivo à Cultura, e conta com o patrocínio da Technip FMC, White Martins e Banco BV.



ideias para  
um mundo  
melhor

## 1. DA INTRODUÇÃO

**1.1.** O CINEMA NOSSO, associação civil sem fins lucrativos, inscrito no CNPJ sob o nº. 06.085.782/0001-95, localizado no Rio de Janeiro, torna público o EDITAL DE SELEÇÃO PARA ACELERAÇÃO DE JOGOS LAB CN: IDEIAS PARA UM MUNDO MELHOR 2024, tendo por objetivo a seleção de 03 (três) protótipos de jogos para um processo de aceleração.

**1.2** O presente Edital encontra-se em concordância e finalidades principais desta Instituição, em especial: a) defesa e valorização do patrimônio cultural, b) produção, promoção e difusão dos jovens no mercado de trabalho; c) democratização do acesso ao audiovisual e d) valorização da diversidade cultural.

## 2. DO HISTÓRICO DO CINEMA NOSSO E DO LAB CN

**2.1** O CINEMA NOSSO é uma instituição sociocultural que atua alinhada ao mercado audiovisual, visando diminuir as desigualdades sociais e proporcionar experiências inclusivas e tecnológicas para a criação de narrativas juvenis, tendo como objetivo fortalecer a cadeia produtiva do audiovisual no Brasil.

A organização foi fundada em 2000 quando sete jovens lideranças, que trabalharam no filme “**Cidade de Deus**”, decidiram promover o acesso de jovens das classes populares às ferramentas da produção audiovisual, por meio de aulas práticas e teóricas. Hoje, a instituição é reconhecida como uma das maiores escolas populares de audiovisual da América Latina, oferecendo cursos de formação em audiovisual, produção de jogos, novas tecnologias e cultura digital, se estabelecendo como um centro de inovação e tecnologia com ênfase em programas de empreendedorismo e empregabilidade auxiliando no desenvolvimento socioemocional dos atendidos.

A instituição contribui de forma efetiva para a democratização do acesso aos bens culturais, especificamente os produtos audiovisuais e de novas tecnologias. O uso dessas ferramentas ajuda a potencializar as narrativas da juventude periférica no Rio de Janeiro e de todo país ao promover cursos de formação em audiovisual e novas tecnologias.

O Cinema Nosso acumula 20 anos de experiência em educação popular; mais de 30.000 crianças, jovens e adultos impactados em todo o país; mais de 100 cursos realizados; mais de 200 oficinas; mais de 160 curtas-metragens produzidos; mais de 100 produtos culturais digitais;



ideias para  
um mundo  
melhor

dois polos de atuação; centenas de exposições públicas e gratuitas em nossa sala de cinema; participações em festivais nacionais e internacionais e obras em acervos importantes.

O **Lab CN**, iniciado em 2018, visa fomentar o empreendedorismo e cultivar habilidades profissionais entre os jovens. Ao proporcionar um ambiente de laboratório, o projeto integra teoria com amplas oportunidades de prática e experimentação. Concentrando-se especialmente na cultura digital, ao longo dos anos, vem oferecendo uma variedade de cursos, incluindo design gráfico, produção de podcasts, programação web, criação de vídeos para redes sociais e marketing digital, entre outros.

Diferente dos demais projetos promovidos pelo CINEMA NOSSO, o LabCN opera integralmente online, possibilitando sua abrangência e acessibilidade em todo o território brasileiro. Nos últimos dois anos, as turmas reuniram estudantes de todas as cinco regiões do país, destacando-se pelo intercâmbio cultural enriquecedor entre os participantes.

Em 2023 e 2024, o Lab CN expandiu suas atividades, desta vez com foco na indústria de jogos. Impulsionado pelo crescimento significativo da indústria de jogos no Brasil e pelo público ávido por jogos, o Lab CN dedicou os dois últimos anos à oferta de laboratórios de game design, sound design, programação para jogos, pixel art e game streaming, hackathons e muito mais.

Agora em 2025, visando fortalecer ainda mais os produtos desenvolvidos no projeto, o Lab CN lança o EDITAL DE SELEÇÃO PARA ACELERAÇÃO DE JOGOS LAB CN: IDEIAS PARA UM MUNDO MELHOR. Com esse novo formato, o Cinema Nosso oferece uma oportunidade para desenvolvedores de jogos digitais impulsionarem suas ideias e projetos. A aceleração de jogos é um processo estruturado e colaborativo que visa catalisar o desenvolvimento e aprimoramento de jogos, desde a concepção, neste caso em um hackathon, até o lançamento. Através deste edital, os participantes receberão apoio personalizado, orientação de especialistas, acesso a recursos financeiros e infraestrutura de ponta para desenvolver na totalidade os seus produtos.

## 2. DO OBJETO DO EDITAL

2.1 Este Edital tem como objetivo selecionar e acelerar 03 (três) projetos de jogos inéditos com a temática “IDEIAS PARA UM MUNDO MELHOR”, visando incentivar e democratizar a produção de jogos entre jovens desenvolvedores.

2.2 Através da aceleração, que inclui um Circuito de Desenvolvimento Online, mentorias de acompanhamento e uma Mostra Final de lançamento dos jogos, o CINEMA NOSSO objetiva fomentar a indústria de jogos, promover a formação profissional dos desenvolvedores e estimular o empreendedorismo, fortalecendo assim a cadeia produtiva de jogos.



ideias para  
um mundo  
melhor

2.3 Este Edital também visa promover o acesso democrático à produção, formação e empreendedorismo audiovisual e tecnológico para jovens residentes no Brasil.

### **3. DAS CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO**

3.1 O edital aceitará inscrições em duas modalidades:

#### **3.1.1 DESENVOLVEDORES INDIVIDUAIS:**

Desenvolvedores individuais são pessoas interessadas em contribuir com habilidades específicas no desenvolvimento de jogos. Durante o processo de seleção, o Cinema Nosso formará equipes multidisciplinares, combinando desenvolvedores individuais com diferentes especializações, como programação, design de jogos, arte, música, entre outras, fundamentais para a criação de jogos inovadores.

#### **3.1.2 QUARTETO DESENVOLVEDOR:**

O quarteto desenvolvedor refere-se a uma equipe composta por quatro integrantes, cada um desempenhando papéis específicos e complementares no desenvolvimento do jogo. Esta modalidade é destinada a pessoas que já fazem parte de coletivos ou grupos de desenvolvimento estabelecidos. O quarteto desenvolvedor será responsável pela diversidade de habilidades, abrangendo áreas como programação, design de jogos, arte e animação, música e efeitos sonoros.

3.2 Os DESENVOLVEDORES e QUARTETOS DESENVOLVEDORES devem:

3.3 Ao final da aceleração, os projetos deverão ser entregues ao CINEMA NOSSO para exibição na Mostra Final, cujo local e data serão definidos e divulgados pela instituição.

3.4 Os jogos desenvolvidos no âmbito deste edital, bem como outros resultados passíveis de proteção, terão seus direitos de exploração atribuídos ao CINEMA NOSSO junto com os DESENVOLVEDORES autores da criação. A utilização, distribuição e exploração individual da criação/invenção dos DESENVOLVEDORES deverá ser ajustada com o CINEMA NOSSO.

3.5 Em caso de premiações em recursos financeiros ou bens, a destinação será decidida em comum acordo entre o CINEMA NOSSO e os DESENVOLVEDORES. Prêmios como troféus, placas ou estatuetas ficarão sob guarda do CINEMA NOSSO.

3.6 As obras audiovisuais devem ser digitais, conforme as características especificadas no item 6.4 deste edital.



ideias para  
um mundo  
melhor

3.7 Os jogos devem ser inéditos e originais, criados exclusivamente durante as 48 horas do Hackathon de seleção, alinhados ao tema proposto.

3.8 Os DESENVOLVEDORES devem participar de no mínimo 80% do Circuito de Desenvolvimento Online e mentorias oferecidos na aceleração para receber a bonificação financeira, sob pena de desclassificação.

3.9 Os DESENVOLVEDORES vencedores devem abrir uma conta bancária específica para receber os recursos do presente Edital.

3.10 Ao aceitar os termos deste Edital, os DESENVOLVEDORES comprometem-se a utilizar os valores recebidos exclusivamente para finalidades legais e éticas, alinhadas aos objetivos do projeto proposto. Os recursos financeiros devem ser empregados de forma responsável e transparente, destinados ao desenvolvimento do jogo conforme proposta apresentada. Qualquer desvio será considerado violação dos termos do Edital, sujeito a medidas legais e à desclassificação do participante.

#### 4. DOS CRITÉRIOS DE SELEÇÃO

4.1. A seleção dos participantes será realizada com base nos seguintes critérios:

a) **Perfil etário e residencial:** O edital é destinado a jovens com idade entre 18 e 29 anos, residentes em qualquer região do Brasil.

b) **Prioridade a grupos específicos:** Terão prioridade na seleção jovens que atendam aos seguintes critérios, sem prejuízo à participação dos demais:

i. Jovens negros (pretos e pardos, conforme autodeclaração);

ii. Residentes das seguintes localidades: Recife/PE, Camaçari/BA, Volta Redonda/RJ, Rio de Janeiro/RJ, Macaé/RJ e Vitória/ES.

c) **Diversidade e inclusão:** Será considerada a promoção da diversidade nos grupos selecionados, incentivando a participação de jovens de diferentes perfis sociais, culturais e econômicos.

4.2. A análise das inscrições será realizada por uma comissão avaliadora, que verificará o atendimento aos critérios acima, com base nas informações fornecidas pelos candidatos no ato da inscrição.



ideias para  
um mundo  
melhor

4.3. Caso o número de candidatos aptos supere o número de vagas disponíveis, a comissão avaliadora poderá realizar uma classificação considerando a ordem de prioridade estabelecida no item 4.1.b, bem como a coerência entre o perfil do candidato e os objetivos do projeto.

4.4. A lista final de selecionados será divulgada em data especificada no cronograma deste edital, no site oficial do Cinema Nosso e pelos perfis de Instagram @Cinema\_Nosso e @Labcn\_.

4.5. A decisão da comissão avaliadora é soberana e definitiva, não cabendo recurso por parte dos candidatos não selecionados.

## 5. DOS PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO

5.1. Para realizar a inscrição, os participantes deverão observar e cumprir os seguintes procedimentos:

### a) Período de inscrição:

As inscrições deverão ser realizadas no período compreendido entre as **10h00 do dia 17 de fevereiro de 2025** e as **21h00 do dia 21 de março de 2025**, exclusivamente por meio do formulário online disponível no site e nos perfis oficiais do Instagram do **Cinema Nosso** e do **LAB CN**.

### b) Escolha da modalidade:

No ato da inscrição, o participante deverá optar por uma das modalidades de inscrição disponíveis no Hackathon:

- i. **Desenvolvedor Individual;**
- ii. **Quarteto Desenvolvedor.**

### c) Documentação exigida:

Os documentos abaixo deverão ser enviados no formato PDF, conforme a modalidade de inscrição escolhida:

- i. **Desenvolvedor Individual:** Documento de identificação (CPF, RG ou CNH), comprovante de residência e autodeclaração étnico-racial.
- ii. **Quarteto Desenvolvedor:** Documento de identificação (CPF, RG ou CNH), comprovante de residência e autodeclaração étnico-racial de todos os integrantes da equipe.

5.2. A ausência de qualquer documento exigido ou o envio de informações incompletas resultará na desclassificação automática do participante ou equipe.

5.3. Não serão aceitas inscrições fora do prazo estabelecido ou por outros meios que não o especificado neste edital.



ideias para  
um mundo  
melhor

## 6. DO HACKATHON

6.1. Os participantes serão agrupados pela equipe do Cinema Nosso em equipes multidisciplinares, compostas por no mínimo 4 e no máximo 5 indivíduos com habilidades diversas para abordar todas as etapas do desenvolvimento de jogos. As especialidades serão definidas com base nas opções indicadas pelos participantes no momento da inscrição, podendo incluir, mas não se limitando a:

- Game Design;
- Sound Design;
- Arte e Design Visual;
- Programação/Lógica de Programação.

Essas habilidades garantirão uma abordagem completa e colaborativa para o desenvolvimento de projetos de jogos durante o evento.

### 6.2. DA DIVISÃO DAS EQUIPES

6.2.1. Inscritos como Quarteto Desenvolvedor:

a) Os participantes que se inscreverem na modalidade Quarteto Desenvolvedor já serão reconhecidos como equipes multidisciplinares, conforme a composição apresentada no ato da inscrição. Essas equipes não estarão sujeitas a alterações ou ajustes pela organização do Cinema Nosso.

#### 6.2.2. Inscritos como Desenvolvedor Individual:

a) Os participantes inscritos como Desenvolvedores Individuais serão alocados em equipes multidisciplinares organizadas pela equipe do Cinema Nosso, considerando as especializações informadas no formulário de inscrição. A organização compromete-se a assegurar que cada equipe tenha ao menos uma representação de cada habilidade essencial indicada, embora a composição final possa incluir mais de uma especialidade por equipe, conforme necessário.

#### 6.2.3. Divulgação dos Grupos:

a) O resultado da divisão dos grupos será publicado no dia 24 de março de 2025. A divulgação será feita por meio das redes sociais oficiais do Cinema Nosso e do envio de e-mails aos participantes, utilizando os endereços fornecidos no ato da inscrição.

#### 6.2.4. Prazo para Desistências ou Ajustes:

a) Após a divulgação das equipes, os participantes podem solicitar desistências ou ajustes até as **21h00 do dia 26 de março de 2025**, se necessário. Durante esse período, o Cinema Nosso se compromete a realizar realocações ou encerrar inscrições, atendendo às solicitações apresentadas pelos participantes dentro do prazo estipulado.



ideias para  
um mundo  
melhor

### 6.3. DO FORMATO DO HACKATHON

O Hackathon será realizado de forma online, com duração de 48 horas consecutivas, utilizando as plataformas Google Meet e Discord para comunicação e gerenciamento das equipes.

Os participantes serão desafiados a desenvolver jogos que respondam a um desafio temático, revelado na abertura do evento. As propostas apresentadas ao final do Hackathon serão avaliadas por uma banca composta por profissionais da área de jogos e parceiros da instituição, que observarão critérios como criatividade, inovação, jogabilidade, potencialidade e aderência ao tema.

Ao final, as três melhores equipes serão premiadas com a aceleração de seus projetos, no valor de **R\$ 10.000,00 (dez mil reais) para cada equipe vencedora.**

### 6.4. DA ENTREGA NO HACKATHON

Os participantes deverão entregar um protótipo jogável em qualquer uma das seguintes plataformas:

- Executáveis (EXE, APP ou APK)
- ZIP/RAR (Arquivos Compactados)
- WebGL (Jogos para Navegador)
- Unidade de Desenvolvimento (Unity Package, Unreal Package)
- Documentos de Design (PDF, DOCX)
- Assets de Imagem e Áudio (PNG, JPEG, WAV, MP3, MP4, etc.)
- Source Code (C#, C++, Python, etc.)

A entrega deve ser realizada conforme as especificações acima, garantindo que o protótipo seja jogável e possa ser avaliado pela banca.

### 6.5. DOS VENCEDORES DO HACKATHON E INÍCIO DA ACELERAÇÃO

Após a seleção dos três projetos vencedores, as equipes selecionadas deverão preencher o Marco Inicial, utilizando o formulário online enviado por e-mail, para confirmar sua participação no Circuito de Desenvolvimento Online.

O não cumprimento dentro do prazo estipulado para o preenchimento do Marco Inicial pode resultar na desclassificação da equipe. As informações sobre o prazo de preenchimento do formulário e carga horária do Circuito estão dispostas no Anexo I - Cronograma.

#### 6.5.1. CIRCUITO DE DESENVOLVIMENTO ONLINE: APRIMORAMENTO DOS JOGOS

Após o preenchimento do Marco Inicial, as equipes vencedoras serão integradas ao Circuito de Desenvolvimento Online, uma série de oficinas e atividades de aprimoramento detalhadas no Anexo II - Percurso Formativo.





ideias para  
um mundo  
melhor

Este circuito tem como objetivo fortalecer as habilidades técnicas e criativas dos desenvolvedores, além de promover inovações e novas abordagens para elevar o padrão de cada projeto. O circuito fornecerá apoio contínuo aos participantes para maximizar a qualidade dos jogos desenvolvidos, respeitando as diretrizes estabelecidas no item 8 do edital.

#### 6.5.2. MENTORIAS E WORKSHOPS

Cada um dos jogos vencedores terá um mentor(a) contratado(a) pela equipe do Cinema Nosso e designado através de sorteio online, que acompanhará de perto o processo de aprimoramento e desenvolvimento dos projetos. Esses mentores serão responsáveis por fornecer orientação crítica e suporte direcionado durante sessões semanais denominadas Mentorias, nas quais irão auxiliar os desenvolvedores na resolução de desafios específicos e estratégias de evolução do jogo.

Além das mentorias, os vencedores participarão de workshops especiais na agenda do Cinema Nosso. O objetivo é enriquecer a formação dos participantes e promover o intercâmbio entre áreas do audiovisual que são trabalhadas na instituição.

Outras etapas ou ações poderão ser adicionadas conforme a necessidade, sendo comunicadas aos participantes com aviso prévio.

### 7. CRONOGRAMA DE SELEÇÃO DOS DESENVOLVEDORES

7.1. O cronograma de seleção detalhado está disponível no Anexo I deste edital.

7.2. Datas importantes:

- Abertura das inscrições: **dia 18 de fevereiro de 2025;**
- Encerramento das inscrições : **21h00 do dia 21 de março de 2025;**
- Prazo de entrega dos documentos de inscrição: **21h00 do dia 21 de março de 2025**
- Divulgação da lista de selecionados: **24 de março de 2025**
- Prazo para desistências ou ajustes: **até 21h00 do dia 26 de março de 2025**
- Hackathon de Seleção: **28,29 e 30 de março de 2025**
- Divulgação dos vencedores: **01 de abril de 2025**
- Prazo para preenchimento do Marco Inicial: **16h00 do dia 03 de abril de 2025**
- Chamada da lista de espera: **17h00 do dia 03 de abril de 2025**
- Início da Aceleração: **07 de abril de 2025**

### 8. DA ENTREGA DA ACELERAÇÃO

Ao final do programa, os desenvolvedores deverão entregar os seguintes produtos, conforme as especificações:

1. **Versão Final do Jogo**, em um dos seguintes formatos e arquivos:
  - Executáveis (EXE, APP ou APK)
  - Arquivos Compactados (ZIP/RAR)



ideias para  
um mundo  
melhor

- WebGL (Jogos para Navegador)
- Pacotes de Desenvolvimento (Unity Package, Unreal Package)
- Documentos de Design (PDF, DOCX)
- Assets de Imagem e Áudio (PNG, JPEG, WAV, MP3, MP4, etc.)
- Código Fonte (C#, C++, Python, etc.)

## 2. Material de Divulgação:

- **Cartaz de Divulgação:** Formato PDF, tamanho A3 (297 x 420 mm).
- **Banner do Jogo:** Tamanho especificado com a equipe do Cinema Nosso, com as orientações de formato e resolução.
- **Material de Redes Sociais:** Gameplay em vídeo horizontal e vertical (até 5 minutos), conteúdos como Reels e carrosséis, conforme alinhado com a equipe do Cinema Nosso.

## 3. Documentação do Jogo:

- **Sinopse do Jogo:** Texto com no máximo 1 parágrafo (até 5 linhas), em formato PDF.
- **Ficha Técnica Completa:** Descrição detalhada do jogo, em formato PDF.
- **Direitos Autorais da Trilha Sonora (se houver):** Documento assinado, em PDF com papel timbrado do Cinema Nosso.

## 4. Teaser do Jogo:

- **Teaser em Vídeo:** Formato MP4, resolução 1080p (1920 x 1080), codec H264, 24fps, com duração máxima de 2 minutos, incluindo créditos.

## 9. DOS COMPROMISSOS DA ACELERAÇÃO E DO HACKATHON

### 9.1 DO HACKATHON

#### 9.1.1 Participação nas Atividades

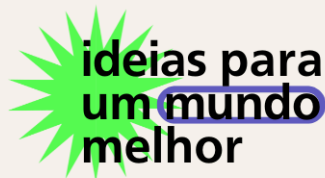
Os participantes do Hackathon devem se comprometer a participar integralmente das atividades programadas, conforme o cronograma estabelecido no edital. A participação inclui o cumprimento de prazos, o desenvolvimento do protótipo de jogo durante as 48 horas do evento e a submissão de todos os entregáveis conforme especificado nas diretrizes.

#### 9.1.2 Assinatura do Termo de Compromisso do Hackathon

Todos os participantes selecionados para o Hackathon deverão, no ato de inscrição, assinar um Termo de Compromisso (anexo IV), no qual se comprometem a seguir as regras, condições e responsabilidades descritas no edital, incluindo a participação ativa durante o evento e a entrega do protótipo de jogo dentro do prazo estipulado.

#### 9.1.3 Entrega do Protótipo Jogável

Ao final do Hackathon, cada equipe deverá entregar um protótipo jogável que atenda às especificações descritas no item 6.4 deste edital. A entrega deverá ser realizada dentro do



prazo estabelecido, e o protótipo será avaliado pela banca julgadora conforme os critérios de seleção descritos no item 6.3.

## 9.2 DA ACELERAÇÃO

### 9.2.1 Participação nas Atividades de Aceleração

As equipes vencedoras do Hackathon devem se comprometer a participar de todas as etapas da Aceleração, conforme cronograma detalhado no anexo I. A aceleração inclui o Circuito de Desenvolvimento Online, as mentorias semanais e outros eventos e atividades propostas para o aprimoramento dos jogos.

### 9.2.2 Assinatura do Termo de Compromisso da Aceleração

Após a seleção como vencedores do Hackathon, as equipes deverão assinar um novo Termo de Compromisso - anexo VII para confirmar sua participação na aceleração. Este termo detalha as responsabilidades das equipes, incluindo a obrigação de seguir o cronograma de atividades e as condições do processo de aceleração e os entregáveis do projeto.

### 9.2.3 Entrega do Protótipo Final

Durante a Aceleração, as equipes devem trabalhar para aprimorar seus protótipos de jogo e entregar a versão final, conforme os requisitos de entrega descritos no item 8 do edital. A versão final será avaliada com base na evolução realizada durante a aceleração e deve estar de acordo com os critérios de qualidade e inovação.

### 9.2.4 Utilização Responsável dos Recursos da Premiação

As equipes vencedoras do Hackathon deverão utilizar os recursos financeiros da premiação de forma responsável e em conformidade com o anexo V. O uso dos recursos deve ser exclusivamente voltado para o aprimoramento do jogo conforme o projeto apresentado e cumprimento dos entregáveis descritos no item 8. Qualquer alteração no uso dos recursos deverá ser comunicada previamente e aprovada pela equipe do Cinema Nosso.

## 10. DA PREMIAÇÃO E UTILIZAÇÃO DOS RECURSOS

### 10.1. DOS RECURSOS FINANCEIROS

10.1.1 O valor total disponibilizado para a aceleração dos projetos será de R\$ 30.000,00 (trinta mil reais).

10.1.2 Os recursos serão distribuídos igualmente entre os 03 (três) projetos vencedores, totalizando R\$ 10.000,00 (dez mil reais) por equipe.

10.1.3 O repasse dos recursos está condicionado ao envio de documentos obrigatórios pela equipe vencedora, incluindo:



ideias para  
um mundo  
melhor

- Termo de Compromisso da Aceleração assinado eletronicamente - anexo VII;
- Comprovantes de titularidade bancária do responsável financeiro pelo projeto;
- Relatório inicial de planejamento e uso dos recursos, conforme modelo do anexo V.

10.1.4 A transferência dos valores será realizada pelo Cinema Nosso em duas parcelas: a primeira ao final dos dois primeiros módulos concluídos e a segunda ao final do terceiro módulo. Há, ainda, instruções e exigências específicas detalhadas no anexo VI.

10.1.5 O uso dos recursos deve ser direcionado exclusivamente à execução e desenvolvimento do projeto apresentado no Hackathon.

10.1.6 É permitido buscar recursos ou apoios complementares de terceiros, como patrocinadores ou fornecedores, desde que previamente informados e aprovados pelo Cinema Nosso.

10.1.7 O Cinema Nosso não se responsabiliza por conflitos ou problemas decorrentes de transações ou parcerias realizadas pelas equipes com terceiros.

10.1.8 As equipes deverão submeter relatórios financeiros periódicos que comprovem o uso correto dos recursos, de acordo com os critérios estabelecidos no edital e detalhados no anexo V.

10.1.9 O Cinema Nosso não se responsabiliza pelos gastos excedentes ao valor do recurso de R\$10.000,00 (dez mil reais), nem realizará reembolsos referentes às despesas excessivas ou que não correspondam aos gastos direcionados ao projeto.

## 10.2. IMPEDIMENTOS NO USO DOS RECURSOS

10.2.1 Os recursos não poderão ser utilizados para pagamento de pró-labore ou salários aos integrantes da equipe, dado que se tratam de valores de premiação.

10.2.2 Não será permitida a compra de serviços ou produtos sem a devida emissão de nota fiscal.

10.2.3 É vedado o uso dos recursos para pagamentos considerados ilícitos ou que não se justifiquem no escopo do projeto.

10.2.4 Não será permitido adquirir materiais de escritório ou insumos que não sejam diretamente necessários à produção do jogo.

10.2.5 Fica proibida a organização de eventos, festas ou comemorações que não sejam essenciais para a execução ou divulgação do projeto.



ideias para  
um mundo  
melhor

10.2.6 Os recursos não poderão ser utilizados para a quitação de dívidas pessoais ou empresariais.

10.2.7 Não será permitido o pagamento de multas, juros, encargos por atraso ou qualquer outra penalidade financeira.

10.2.8 É vedada a aquisição de equipamentos que não estejam diretamente relacionados à produção do jogo, como eletrônicos de uso pessoal ou computadores para fins não ligados ao projeto.

10.2.9 Não será permitido o uso dos recursos para cobrir despesas pessoais dos integrantes da equipe, como moradia ou outras necessidades individuais.

10.2.10 O CINEMA NOSSO não se responsabiliza e não fará qualquer sorte de reembolso de valores que ultrapassem a quantia de R\$10.000,00 (dez mil reais) por equipe, ainda que atrelados ao objeto deste edital.

10.2.11 O descumprimento de qualquer item acima poderá resultar em sanções, incluindo a devolução parcial ou total dos recursos recebidos e a desclassificação da equipe do programa de aceleração.

## 11. DA MOSTRA FINAL E DO LANÇAMENTO DOS JOGOS

### 11.1 Mostra Final

Os jogos desenvolvidos pelas equipes participantes serão apresentados em uma Mostra Final organizada pelo Cinema Nosso. Esse evento marcará o lançamento oficial dos jogos e será realizado **presencialmente** na cidade do Rio de Janeiro/RJ no **dia 05 de julho de 2025, em horário a ser divulgado previamente pelo Cinema Nosso.**

### 11.2 Objetivo do Evento

A Mostra Final tem como objetivo celebrar o trabalho das equipes, promover a visibilidade dos jogos criados e incentivar a conexão entre os desenvolvedores e o público, bem como com potenciais parceiros e investidores do mercado de jogos digitais.

### 11.3 Formato e Apresentação

Durante a Mostra Final, as equipes deverão apresentar:

- **Jogo Finalizado:** Demonstração do jogo desenvolvido, com destaque para as funcionalidades principais e inovações implementadas.
- **Teaser Promocional:** Exibição do teaser produzido durante o processo de aceleração.
- **Pitch do Projeto:** Apresentação breve (de até 5 minutos) destacando a proposta, objetivos, e diferenciais do jogo, bem como o impacto esperado no mercado.



ideias para  
um mundo  
melhor

#### 11.4 Divulgação e Público

O evento será amplamente divulgado nas redes sociais e canais de comunicação do Cinema Nosso, garantindo acesso ao público interessado, profissionais da indústria e mídia especializada.

#### 11.5 Reconhecimento e Feedback

Durante a Mostra Final, as equipes receberão feedbacks de profissionais convidados da área de jogos digitais e terão a oportunidade de interagir diretamente com o público, fortalecendo sua experiência como desenvolvedores e expandindo sua rede de contatos no mercado.

#### 11.6 Outras Atividades Complementares

A Mostra poderá incluir atividades adicionais, como painéis de discussão, workshops, ou mesas redondas com especialistas da indústria, visando enriquecer a experiência de todos os participantes e convidados.

### 12. DOS ANEXOS

12.1 - Constituem anexos ao presente edital os modelos abaixo:

[ANEXO I](#) - CRONOGRAMA

[ANEXO II](#) - PERCURSO FORMATIVO

[ANEXO III](#) - METODOLOGIA

[ANEXO IV](#) - TERMO DE COMPROMISSO HACKATHON

[ANEXO V](#) - UTILIZAÇÃO RESPONSÁVEL DOS RECURSOS

[ANEXO VI](#) - MODELO DE PLANO DE UTILIZAÇÃO DOS RECURSOS

[ANEXO VII](#) - TERMO DE COMPROMISSO DA ACELERAÇÃO

[ANEXO VIII](#) - TERMO DE AUTORIZAÇÃO NÃO ONEROSA PARA USO DE IMAGEM VOZ E PROJETO

### 13. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

13.1 - No que se refere à salvaguarda dos direitos de propriedade intelectual, as ideias, arranjos e métodos, ficarão a cargo da própria equipe idealizadora do projeto conforme anexo VIII, que terá seu aceite no ato de inscrição do Hackathon.

13.2 - O CINEMA NOSSO assegura aos participantes não vencedores a salvaguarda dos direitos de propriedade intelectual de suas criações, cujo conteúdo será utilizado tão somente para avaliação no âmbito da concorrência estabelecida por este edital, não sendo reproduzido, copiado ou transferido para quem quer que seja após a participação nas etapas previstas neste documento.



ideias para  
um mundo  
melhor

13.3 - Os participantes também autorizam a utilização de todos os dados fornecidos no momento da inscrição, pelo CINEMA NOSSO. Todas as inscrições estarão sob a guarda e a responsabilidade do CINEMA NOSSO.

13.4. Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzido no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando os integrantes do CINEMA NOSSO, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

13.5. As despesas dos participantes referentes a transporte e hospedagem necessárias para a participação deste evento correrão por conta do próprio participante.