

## EDITAL Nº 05/2025

Processo nº 272100.002546/2025-33

Brasília, 25 de novembro de 2025.

A Embratur - Agência Brasileira de Promoção Internacional do Turismo, torna pública a abertura do presente EDITAL para as inscrições na terceira edição do concurso "PRÊMIO "BRASIL TÁ PRA GAME - ANO III"" (doravante chamado de "PRÊMIO" ou "CONCURSO"), uma iniciativa do EmbraturLAB. Concurso com o objetivo de selecionar e premiar jogos digitais desenvolvidos por empresas brasileiras que utilizem dimensões e ativos da cultura brasileira para inovar na promoção internacional do turismo. O certame se dará na modalidade CONCURSO, regido pelo dispositivo do **artigo 12, inciso II** da Resolução CDE nº 15/2025 (Manual de Licitações e Contratos da Embratur), e pelas condições estabelecidas neste Edital e em seus Anexos.

**1. DO OBJETO**

1.1. O presente Edital tem por objeto o recebimento de propostas (inscrição de jogos digitais) para a seleção e premiação de soluções originais e inovadoras que contribuam para promover o turismo brasileiro internacionalmente, utilizando **as novas tecnologias, conteudos e padrão de qualidade** presentes nos jogos digitais.

1.2. As soluções (jogos digitais) apresentadas deverão ser capazes de abordar as necessidades da Embratur relacionadas à promoção do país, aproveitando o potencial de criar novos recursos tecnológicos e métodos para promover os destinos turísticos brasileiros no contexto global, valorizando a cultura como ativo turístico e a diversidade cultural brasileira que constitui o ambiente e o **conteúdo** dos jogos digitais.

1.3. **Os jogos devem ser originais, criativos e inovadores e terem elevados padrões de qualidade. Devem incorporar e difundir os ativos culturais, sejam de natureza regional, como histórias, personagens, locações, paisagens, experiências turístico-culturais ou de natureza contemporânea expressas por movimentos artísticos, musicais, literários, digitais, etc.**

1.4. A finalidade do concurso é fomentar a indústria do turismo por meio da inovação e da tecnologia embarcadas nos jogos digitais, com foco na identificação e reconhecimento de jogos que valorizem a cultura brasileira (**em suas dimensões contemporâneas, locais e regionais**) em seus diversos elementos (narrativa, artes, música, som, jogabilidade).

1.5. Busca-se premiar jogos com potencial para inovar na promoção internacional do país e de seus destinos, aprimorando narrativas, projetando uma imagem positiva do Brasil e atraindo o interesse de turistas estrangeiros (gamers ou não).

1.6. O Concurso está direcionado a empresas desenvolvedoras de jogos digitais brasileiras, cujos jogos inscritos sejam completos, tenham sido publicados e lançados comercialmente a partir de 01/01/2015 e atendam aos demais requisitos deste Edital.

1.7. Os Jogos Inscritos devem estar completos e lançados comercialmente até o último dia anterior ao início do período de inscrições, conforme cronograma desta premiação.

1.8. Não serão aceitas inscrições de demonstrações, versões de teste (demo), protótipos, versões não finalizadas ou quaisquer produtos que não configurem jogos digitais completos e lançados comercialmente.

1.9. O detalhamento completo do escopo, justificativa e problemas abordados consta no **Anexo III - Termo de Referência**.

1.10. O prazo de vigência do instrumento de formalização da premiação (Termo de Fomento) será de 12 (doze) meses a contar de sua assinatura.

**2. OBJETIVOS DO CONCURSO**

2.1. O CONCURSO, em sua terceira edição, é uma iniciativa do EmbraturLAB que visa identificar, conectar, reconhecer e premiar empresas desenvolvedoras de games brasileiras e seus jogos digitais.

2.2. Objetiva aproximar o trade turístico do segmento de jogos digitais, explorando o potencial mútuo e inserindo o Brasil na tendência internacional de usar games para promover destinos.

2.3. Almeja-se, portanto, estimular e dar visibilidade a soluções originais e inovadoras (jogos) que utilizem ativos culturais brasileiros (regionais e contemporâneos) como ferramenta de promoção turística e atendam aos interesses estratégicos da Embratur em sua missão institucional de promover o Brasil.

2.4. São objetivos específicos do Prêmio:

2.4.1. Identificar e dar visibilidade a soluções originais e inovadoras (jogos digitais) que podem ser incorporadas ao setor turístico como inovações institucionais a partir da disseminação de práticas e conhecimentos técnicos.

2.4.2. Estimular e conectar as empresas desenvolvedoras de jogos digitais e as empresas do segmento do turismo com o intuito de democratizar o acesso e o uso de conteúdos e ferramentas tecnológicas que promovam melhorias no setor de turismo no Brasil, impactando na economia, em especial nas economias locais.

2.4.3. Facilitar o atendimento das demandas de promoção do setor turismo pela perspectiva dos conteúdos e tecnologias embarcadas nos jogos digitais com potencial para replicação em diferentes centros turísticos do país, oferecendo oportunidades para estúdios desenvolvedores de jogos digitais de todo o Brasil apresentarem seus

projetos e serem reconhecidos, inclusive novos talentos e/ou "novos entrantes" desta indústria.

2.4.4. Impulsionar o desenvolvimento e uso de jogos digitais para beneficiar o setor do turismo, motivando o interesse de turistas/jogadores (gamers) e promovendo conhecimento prévio sobre territórios, histórias e personagens da cultura brasileira.

2.4.5. Reconhecer e premiar a utilização de dimensões da cultura brasileira (contemporâneas e regionais) como ativo para promoção do turismo em ambientes de jogos digitais. Essa segunda edição não se restringe apenas a jogos que utilizem elementos regionais, da cultura popular e local, mas também ícones e representações de aspectos contemporâneos da cultura brasileira.

2.4.6. Reconhecer e premiar jogos com alta qualidade técnica no design de jogabilidade, mecânica de jogo, destacando: engajamento, design de som, narrativa, arte, animação, trilha sonora, que incorporem a cultura brasileira de maneira orgânica e criativa possibilitando um experiência imersiva e agradável para jogadores.

2.5. Reconhecer e premiar jogos de promoção voltados a promover destinos turísticos e/ou engajamento com experiências turísticas: soluções gamificadas ou interativas que possam oferecer informações prévias aos turistas ou que envolvam os turistas durante sua visita ao destino, proporcionando uma experiência interativa e imersiva (incluindo jogos baseados em localização, jogos sociais etc.) ou criando conexão com experiências turísticas, possíveis de serem replicadas para diferentes destinos e instituições do setor turístico.

2.5.1. Reconhecer e premiar jogos produzidos por novos entrantes (empresas com até 5 anos de atuação, CNPJ a partir de 1 de janeiro de 2020).

2.5.2. Incentivar turistas a conhecerem a cultura brasileira em seus aspectos regionais e contemporâneos através dos jogos, estimulando o desejo por viagens.

2.5.3. Estimular destinos e agentes do turismo a usarem tecnologias e conteúdos de jogos para qualificar a jornada do turista estrangeiro.

2.5.4. Identificar jogos específicos (completos, publicados desde 01/01/2015) que utilizem dimensões da cultura brasileira em sua narrativa, nas artes, na trilha sonora, desenho de som e de jogabilidade, etc.

2.5.5. Identificar soluções inovadoras replicáveis para promoção turística do país, destinos e instituições / projetos do setor de turismo.

2.5.6. Democratizar e ampliar o uso de tecnologias de jogos aplicados ao turismo, criando oportunidades neste segmento de mercado para os estúdios desenvolvedores.

2.5.7. Aproveitar o potencial dos jogos para fortalecer a reputação do turismo brasileiro e as marcas dos destinos para turistas estrangeiros.

2.5.8. Inserir o Brasil na tendência internacional de jogos digitais no e para o turismo.

2.5.9. Atender às necessidades de turistas estrangeiros e empresas locais aproximando os setores de games e turismo.

2.5.10. Atender às necessidades de turistas e empresas locais aproximando a valorização da cultura da promoção da sustentabilidade e responsabilidade social/ambiental

2.6. A Premiação observa a Agenda 2030 e os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) aplicáveis ao turismo.

2.7. A Premiação está alinhada ao OBJETIVO ESTRATÉGICO 3 da Embratur quanto à promoção da melhoria da experiência do turista por meio de soluções inovadoras e tecnológicas.

2.8. Os jogos selecionados devem apresentar potencial para responder aos desafios detalhados no Anexo III - Termo de Referência.

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

3.1. São elegíveis para participar deste Concurso as empresas desenvolvedoras de jogos digitais que atendam cumulativamente às seguintes condições:

3.1.1. Ser Pessoa Jurídica constituída legalmente no Brasil, com CNPJ ativo.

3.1.2. Ser sediada no Brasil.

3.1.3. Ser empresa nacional.

3.1.4. Possuir objeto social que contemple atividade operacional relacionada ao desenvolvimento de jogos digitais ou atividades correlatas.

3.1.5. Apresentar competência tecnológica para criar os jogos inscritos.

3.1.6. **Tempo de Constituição:**

3.1.6.1. Ter registro na Junta Comercial ou RCPJ em até 12 meses anteriores à data de lançamento do edital e ter até 20 anos de funcionamento.

3.1.6.2. Para concorrer na categoria "Novos Entrantes", ter CNPJ ativo há, no máximo, 5 anos (contados da data de lançamento do edital).

3.2. Possuir representante legal (pessoa física, maior de idade, residente e domiciliado no Brasil) com capacidade para celebrar o Termo de Fomento.

3.2.1. Não ser Microempreendedor Individual (MEI).

3.2.2. Não possuir débitos fiscais (municipais, estaduais e/ou federais).

3.2.3. Para participar da seleção, a empresa deverá apresentar os seguintes documentos comprobatórios:

3.2.4. Prova de inscrição no Cartão de CNPJ;

- 3.2.5. Certidão de Regularidade junto ao CRF-FGTS;
  - 3.2.6. Certidão Negativa de Débitos Trabalhistas;
  - 3.2.7. Certidão Negativa de Débitos junto à Fazenda Nacional (regularidade fiscal);
  - 3.2.8. Certidão Negativa de Débitos junto ao Estado em que está a sede do CNPJ;
  - 3.2.9. Certidão Negativa de Débitos junto ao Município em que está a sede do CNPJ;
  - 3.2.10. Documento de identidade dos sócios proprietários.
  - 3.2.11. Todos os anexos e documentos comprobatórios demandados no formulário de inscrição.
- 3.3. Não será admitida a participação de empresa que se enquadre em qualquer das vedações relacionadas a sanções prévias ou relacionamento com dirigentes/empregados da Embratur, conforme detalhado no Manual de Licitações e Contratos da Embratur.

#### **4. DAS INSCRIÇÕES**

- 4.1. As inscrições são gratuitas e deverão ser realizadas exclusivamente por meio de formulário eletrônico disponível no site oficial do prêmio (Embraturlab.com.br), no período de **07/01 a 09/02 de 2026**.
- 4.2. O formulário de inscrição detalhado consta no Anexo I - Formulário de Inscrição.
- 4.3. O desenvolvedor deverá obrigatoriamente especificar, no formulário de inscrição, se o mesmo de enquadra na condição de novo entrante.
- 4.4. O desenvolvedor deverá declarar que o jogo inscrito está completo e foi lançado comercialmente, conforme as regras deste edital **apresentando, inclusive, documentos que comprovem essa especificação**.
- 4.5. A Embratur não se responsabiliza por falhas técnicas que impeçam a inscrição, cabendo à PARTICIPANTE realizá-la com antecedência.
- 4.6. A inscrição implica na concordância integral com as normas deste Edital e seus Anexos.
- 4.7. A Embratur poderá realizar diligências para verificar as informações prestadas; inconsistências podem levar à desclassificação e **fraudes às sanções**.
- 4.8. Formulários incompletos ou que não atendam às exigências deste Edital serão inabilitados em qualquer das fases previstas nesta premiação. Os desenvolvedores são integralmente responsáveis pelas informações contidas no formulário de inscrições.
- 4.9. Não será concedido prazo complementar para envio de informações ou documentos faltantes no ato da inscrição.
- 4.10. Ao se inscrever, a PARTICIPANTE assume o compromisso de manter os requisitos de participação durante todo o processo.

#### **5. DA ELEGIBILIDADE DOS JOGOS**

- 5.1. Serão elegíveis os jogos apresentados por empresas brasileiras que:
  - 5.1.1. Já participaram da 1<sup>a</sup> e 2<sup>a</sup> edição, salvo o top 3 vencedores
  - 5.1.2. Apresentarem o jogo em formato jogável/executável, em plataformas: PC/Console, Web, Mobile, XR.
  - 5.1.3. Não serão aceitas versões de teste (demo), protótipos, versões não finalizadas ou quaisquer produtos que não se configurem jogos digitais completos e lançados comercialmente.
  - 5.1.4. Não serão permitidos também jogos analógicos, advergames, serious games (conforme original).
- 5.2. Devem ser comprovados:
  - 5.2.1. Arte própria ou direitos de uso de assets, com indicação de origem e/ou arte original ou legalmente obtida, sem violação de direitos autorais;
  - 5.2.2. Uso de tecnologia de terceiros com licença;
  - 5.2.3. Direitos de uso de todos envolvidos (declaração);
  - 5.2.4. Execução na plataforma;
  - 5.2.5. Quaisquer outras comprovações de que o jogo foi realmente publicado/lançado comercialmente;
  - 5.2.6. Atender condições mínimas de jogabilidade, apresentação e completude.

#### **6. DA COMISSÃO AVALIADORA**

- 6.1. A avaliação das propostas (jogos) será realizada por um Comitê de Seleção (Comissão Avaliadora) composto por 5 (cinco) membros: 4 (quatro) especialistas do ecossistema de jogos digitais e pelo 1 (um) líder de organizações do setor turismo ou indicado pela Embratur.
- 6.2. A Embratur é responsável pelos convites e nomeação dos membros do Comitê.
- 6.3. Os membros convidados receberão R\$ 8.000,00 (oito mil reais), cada, pela participação no processo seletivo e avaliação.
- 6.4. O Comitê de Seleção avaliará as propostas (jogos inscritos) conforme as informações presentes no formulário de inscrições, os critérios definidos neste Termo de Referência e no Edital, e realizará a seleção dos jogos finalistas e vencedores.
- 6.5. O Comitê poderá solicitar informações/documentos complementares às PARTICIPANTES em qualquer fase desse Edital.
- 6.6. A decisão da Comissão Julgadora é soberana. A Comissão poderá, a seu critério, sugerir à Embratur

outras menções honrosas relacionadas a outros critérios de natureza técnica percebidos nos jogos inscritos.

## 7. DOS CRITÉRIOS E REGRAS DA SELEÇÃO

- 7.1. O processo de avaliação terá 2 (duas) etapas principais: Seleção para pitching e Pitching.
- 7.2. A pontuação final será composta pela soma das notas da Comissão Julgadora (máx. 90 pontos) e da nota de Diversidade (máx. 10 pontos), acrescida de bônus da Votação Popular (30/20/10 pontos para os 3 mais votados).
- 7.3. Critérios de Avaliação da Comissão Julgadora (Total 90 pontos):
- 7.3.1. Qualidade Técnica (0 a 15 pontos)
  - 7.3.2. Game Design (0 a 15 pontos)
  - 7.3.3. Narrativa (0 a 15 pontos)
  - 7.3.4. Arte (0 a 15 pontos)
  - 7.3.5. Áudio (0 a 15 pontos)
  - 7.3.6. Tecnologia (0 a 15 pontos)
- 7.4. Critério de Avaliação Adicional (Total 10 pontos):
- 7.4.1. Diversidade (0 a 10 pontos)
- 7.5. Detalhes da Pontuação e Desempate:
- 7.5.1. A nota individual de cada membro da Comissão será a soma das notas em todos os critérios (base 100). A nota final da Comissão para o jogo será a média aritmética das notas individuais dos membros.
- 7.5.2. As notas de cada membro da Comissão se baseiam nos critérios estabelecidos e considera as informações contidas no formulário de inscrição e na apresentação da etapa do pitching. Sendo de extrema importância que os formulários de inscrições contenham informações completas, verdadeiras e que não induzam ao erro a Comissão.
- 7.5.3. Em caso de empate na média da Comissão, o desempate considerará a maior pontuação nos critérios Narrativa e Arte. Persistindo, Tecnologia e Game Design.
- 7.5.4. A Nota Final Geral será a média da Comissão + pontos da Votação Popular. A Comissão avaliará primeiramente as informações contidas no formulário de inscrição e confirmará ou não as notas após a realização do pitching, na etapa seguinte.
- 7.6. Os jogos habilitados, pré selecionados e selecionados para etapa de premiação serão divulgados por ordem de classificação, não havendo divulgação de notas e/ou pareceres individuais.
- 7.7. Durante a etapa de Votação Popular serão divulgados para os 10 jogos finalistas apenas o percentual de votação.
- 7.8. Regras específicas de elegibilidade dos jogos (formato, plataformas, IP, etc.) estão detalhadas nas Condições de Participação (Seção 3) e no Anexo III - Termo de Referência (**o mesmo deve ser lido com devida atenção como parte da preparação da empresa para se inscrever nesta premiação**).
- 7.9. A Comissão Julgadora, no exercício de sua soberania e autonomia decisória, poderá, a seu exclusivo critério, atribuir a um desenvolvedor classificado como novo entrante uma premiação fora da categoria específica de "Novo Entrante", inclusive as posições de 1º, 2º ou 3º lugar, caso entenda que o projeto apresentado possui mérito técnico, criativo ou inovador que justifique tal reconhecimento.
- 7.10. Na hipótese do parágrafo anterior, o participante novo entrante premiado fora da categoria específica concorrerá em igualdade de condições com os demais participantes, ficando a critério da Comissão Julgadora decidir sobre a eventual concessão cumulativa ou não da premiação da categoria "Novo Entrante".
- 7.11. O jogo mais votado na votação popular receberá menção honrosa da Embratur. As menções honrosas não se configuram em premiações em dinheiro.
- 7.12. A divulgação final dos ganhadores será somente realizada após a etapa checagem de informações fornecidas pelos selecionados e conforme data prevista no cronograma deste edital

## 8. GERAÇÃO E DISPONIBILIZAÇÃO DE CHAVES PARA ETAPA DE PITCHING

- 8.1. As chaves deverão atender aos seguintes requisitos mínimos:
- 8.1.1. Ser válidas, ativas e utilizáveis na plataforma informada (ex.: Steam, Epic Games Store, GOG etc.)
  - 8.1.2. Não estar vinculada a contas pessoais do proponente (devem ser chaves comerciais/para distribuição ou chaves de produto que possam ser transferidas livremente);
  - 8.1.3. Ser de uso único (single-use) ou, quando não for possível, disponibilizar mecanismo equivalente que permita 15 ativações independentes;
  - 8.1.4. Não ter restrição geográfica que impeça a ativação por usuários no território brasileiro, salvo indicação contrária expressa no ato da inscrição;
  - 8.1.5. Ter validade mínima de 12 (doze) meses contados da data de sua entrega ao Organizador.
- 8.2. Prazo e forma de entrega:
- 8.3. O participante deverá entregar as 15 chaves ao Organizador **no prazo máximo de 7 (sete) dias úteis** contados do recebimento da notificação de seleção para a etapa de pitching;
- 8.3.1. A entrega deverá ser feita por e-mail para o endereço indicado no regulamento ou por upload em área segura indicada pelo Organizador, em formato legível (ex.: CSV, TXT ou planilha), especificando plataforma e eventuais instruções de ativação.

#### 8.4. Garantias, responsabilidade e substituição:

8.4.1. O participante garante que as chaves fornecidas são legítimas, não foram previamente utilizadas, não estão sujeitas a quaisquer ônus, reservas ou restrições e não serão revogadas até decorrido o prazo de validade mencionado na cláusula 8.1.5;

8.4.2. Caso alguma(s) chave(s) se mostrem inválidas ou inoperantes, o participante deverá, no prazo de 3 (três) dias úteis após notificação do Organizador, substituir as chaves inválidas por chaves válidas;

8.4.3. A não apresentação das 15 chaves no prazo ou a recusa/insucesso injustificado na substituição implicará **desclassificação automática** do participante selecionado para a etapa de pitching, ficando o Organizador autorizado a convocar o participante suplente e/ou a adotar medidas para obtenção das chaves às custas do participante infrator, sem prejuízo de outras sanções previstas neste regulamento.

#### 8.5. Uso das chaves pelo Organizador:

8.5.1. As chaves fornecidas serão de uso exclusivo do Organizador para fins previstos no presente regulamento (prêmios, demonstrações, ativações administrativas). O Organizador poderá distribuir as chaves aos premiados e/ou utilizá-las para fins promocionais relacionados ao evento;

8.5.2. O participante concede ao Organizador licença não exclusiva, temporária e limitada para utilizar informações necessárias à ativação e distribuição das chaves no âmbito do evento.

#### 8.6. Disposições finais:

8.6.1. Taxas, impostos ou encargos decorrentes da geração ou transferência das chaves serão de responsabilidade do participante, salvo acordo expresso em contrário;

8.6.2. Para efeitos de interpretação desta cláusula, considera-se como data de entrega a data do recebimento confirmado pelo Organizador.

### 9. DOS RESULTADOS ALMEJADOS

9.1. Promover cultura de inovação no turismo, aproximando games e trade.

9.2. Gerar oportunidades de crescimento e negócios para desenvolvedores, fortalecendo o turismo (sustentável, eficiente, competitivo).

9.3. Impulsionar a promoção de destinos brasileiros via jogos inovadores que usem cultura.

9.4. Estimular jogos que conectem turismo e patrimônio cultural, qualificando a jornada do turista.

9.5. Fortalecer o turismo brasileiro alinhado a tendências globais de gamificação.

### 10. DO PLANEJAMENTO

#### 10.1. Cronograma Previsto:

Etapa	Data	Canal/Observações
Lançamento	01/12/2025	Site oficial do prêmio (Embraturlab.com.br), Newsletter, GamesCom Latam
Abertura das inscrições	07/01/2026	Site oficial do prêmio (Embraturlab.com.br)
Limite para recursos e pedidos de impugnações	09/02/2026	Site oficial do prêmio (Embraturlab.com.br), Newsletter, GamesCom Latam
Período de Inscrições	07/01 09/02/2026 <sup>a</sup>	Site oficial do prêmio (Embraturlab.com.br)
Publicação da lista de inscritos	24/02/2026	Redes sociais, e-mail, site EmbraturLab, Site oficial do prêmio
Publicação dos jogos aptos (homologação das inscrições)	02/03/2026	Redes sociais, e-mail, site EmbraturLab, Site oficial do prêmio
Análise dos projetos pela Comissão Julgadora	03/03 07/04/2026 <sup>a</sup>	-
Publicação do resultado preliminar (pré-pitching)	13/04/2026	Redes sociais, e-mail, site EmbraturLab, Site oficial do prêmio
Prazo para pedidos de reconsideração	13/04/2025 17/04/2026 <sup>a</sup>	E-mail: embraturlab@embratur.com.br
Publicação selecionados para pitching	29/04 03/05/2026 <sup>a</sup>	Redes sociais, e-mail, site EmbraturLab, Site oficial do prêmio
Prazo para pedidos de reconsideração	04/05/2026 08/05/2026 <sup>a</sup>	E-mail: embraturlab@embratur.com.br
Votação popular	18/05 26/06/2026 <sup>a</sup>	Redes sociais, e-mail, site EmbraturLab, Site oficial do prêmio

Realização do pitching	01 a 03/07/2026	-
Publicação do resultado pós pitching com votação popular	13 a 14/07/2026	Redes sociais, e-mail, site EmbraturLab, Site oficial do prêmio
Habilitação checagem de informações fornecidas pelos selecionados	15/07 a 17/07/2026	-
Resultado final*	26 a 30/08/2026	Evento a anunciar, site EmbraturLab, Site Oficial do prêmio
Premiação	26 a 30/08/2026	

10.2. O calendário poderá sofrer alterações, que serão comunicadas aos inscritos por e-mail e/ou divulgadas no website do EmbraturLAB.

10.3. O período para apresentação de impugnações e pedidos de esclarecimento relativos ao presente processo estará aberto até a data limite para as inscrições, conforme cronograma previsto.

## 11. DOS RECURSOS E DAS IMPUGNAÇÕES

11.1. Qualquer pessoa é parte legítima para pedir esclarecimentos ou impugnar o Edital, devendo protocolar o pedido conforme cronograma exposto do edital, por meio do endereço eletrônico embraturlab@embratur.com.br.

11.2. A resposta à impugnação ou ao pedido de esclarecimento será divulgada conforme cronograma exposto do edital por meio do endereço eletrônico embraturlab@embratur.com.br, para o mesmo e-mail pelo qual as impugnações ou pedidos de esclarecimento foram enviados.

11.3. Caberá a Comissão, auxiliada pelos responsáveis pela elaboração do Edital e dos anexos, decidir sobre a impugnação e fornecer a resposta conforme cronograma apresentado.

11.4. A concessão de efeito suspensivo à impugnação é medida excepcional e deverá ser motivada pelo agente de contratação, nos autos do processo respectivo.

11.4.1. Os pedidos de esclarecimentos não suspendem os prazos previstos no certame.

11.5. O pedido de esclarecimento e o de impugnação são procedimentos distintos, atos separados que não podem ser cumulados, não sendo permitida a conversão do pedido de esclarecimento em impugnação ao Edital.

11.6. Recursos e resposta aos recursos:

11.6.1. Qualquer pessoa é parte legítima para interpor recurso ao Edital, devendo protocolar o pedido conforme cronograma exposto no edital, por meio do endereço eletrônico embraturlab@embratur.com.br.

11.6.2. Em caso de recurso, a Proponente deverá preparar documento objetivamente fundamentado e enviado uma única vez, para o endereço de e-mail embraturlab@embratur.com.br, até às 18 (dezoito) horas do último dia do prazo de recurso conforme previsto no cronograma.

11.6.3. O recurso enviado deverá conter todas as justificativas do pedido de revisão referente ao que a Proponente deseja contestar.

11.6.4. Uma vez que o recurso for encaminhado pela Proponente, não será permitida a alteração ou complementação do texto enviado.

11.6.5. O resultado da avaliação do recurso será divulgado conforme cronograma exposto do Edital por meio do endereço eletrônico embraturlab@embratur.com.br, para o mesmo e-mail pelo qual os recursos foram enviados.

11.6.6. Os recursos não suspendem os prazos previstos no certame, salvo nas hipóteses de habilitação ou inabilitação do PARTICIPANTE, julgamento das propostas ou quando definido pela autoridade competente.

11.7. Não caberá recurso para as etapas: **Votação popular; Realização do pitching; Publicação do resultado pós pitching com votação popular; Resultado final.**

## 12. DA PREMIAÇÃO

12.1. Os jogos mais bem classificados receberão prêmios nos valores abaixo discriminados:

12.1.1. **1º lugar: R\$ 70.000,00 (setenta mil reais);**

12.1.2. **2º lugar: R\$ 50.000,00 (cinquenta mil reais);**

12.1.3. **3º lugar: R\$ 40.000,00 (quarenta mil reais);**

12.1.4. **Novo Entrante: R\$ 30.000,00 (trinta mil reais).**

12.2. Não haverá outra premiação ou remuneração além das especificadas.

12.3. A premiação será realizada por meio de TERMO DE FOMENTO que incluirá os detalhes do escopo, prazos, remuneração e obrigações de ambas as partes.

## 13. DO TERMO DE FOMENTO

13.1. A formalização da premiação e do repasse dos valores aos vencedores será realizada mediante a celebração de Termo de Fomento entre a Embratur e a empresa premiada.

13.2. O Termo de Fomento, obedecerá todas as diretrizes da RESOLUÇÃO CDE nº 15/2025 - Manual de Licitações e Contratos da EMBRATUR, em **especial** com relação à regularidade fiscal, tributária e trabalhista da empresa.ffcv

13.3. A Minuta do Termo de Fomento constitui o Anexo II deste Edital.

## 14. DA SUBCONTRATAÇÃO

14.1. Não será admitida a subcontratação do objeto deste Edital.

## 15. DAS SANÇÕES ADMINISTRATIVAS

15.1. Nos termos dos itens **4.7 e 16.5** deste Edital, os PARTICIPANTES são responsáveis pela veracidade e legitimidade de todas as informações e documentos apresentados, sendo que a apresentação de informações falsas, enganosas, inconsistentes ou fraudulentas poderá acarretar desclassificação, adoção de outras medidas cabíveis e aplicação de sanções administrativas.

15.2. Pela inexecução total ou parcial das obrigações assumidas pela PARTICIPANTE, especialmente aquelas previstas neste Termo de Referência e no TERMO DE FOMENTO dele decorrente, ou pela constatação de irregularidades, a EMBRATUR poderá aplicar à PARTICIPANTE, garantido o contraditório e a ampla defesa em processo administrativo próprio, as seguintes sanções:

15.3. Advertência;

15.4. Multas:

15.4.1. *Moratória: de 5% (cinco por cento) do valor total contratado por dia de atraso injustificado na execução de qualquer obrigação ou entrega prevista;*

15.4.2. *Compensatória: de 10% (dez por cento) do valor total contratado por infração a qualquer outra condição estabelecida no Termo de Referência ou no Contrato, aplicada em dobro no caso de reincidência específica.*

15.5. Impedimento de licitar e contratar com a Embratur pelo prazo de até 2 (dois) anos.

15.6. A dosimetria da sanção deverá considerar a gravidade da infração, os danos efetivos ou potenciais causados à EMBRATUR, a natureza e a extensão da obrigação descumprida e a conduta da CONTRATADA, devendo respeitar a graduação entre as sanções previstas no item 15.2, sendo a advertência a mais branda e o impedimento de licitar e contratar a mais grave.

15.7. A sanção de multa (moratória e/ou compensatória) poderá ser aplicada cumulativamente com as sanções de advertência ou impedimento de licitar e contratar.

15.8. No processo de aplicação de penalidades, prevalecerão as normas e procedimentos estabelecidos no Manual de Licitações e de Contratos da Embratur.

## 16. DISPOSIÇÕES FINAIS

16.1. As PARTICIPANTES assumem todos os custos de preparação e participação no concurso.

16.2. O Termo de Referência é parte integrante deste Edital e deve também ser lido pela empresa participante.

16.3. Os PARTICIPANTES são responsáveis pela fidelidade e legitimidade das informações e documentos apresentados.

16.4. Os PARTICIPANTES devem presentar informações e documentos verídicos durante todo o processo tendo máxima atenção no preenchimento do formulários de inscrições de modo que esse tenha informações completas, verdadeiras e que não induza ao erro a comissão avaliadora,

16.5. Os PARTICIPANTES são responsáveis pela veracidade e legitimidade das informações e documentos apresentados. **A apresentação de informações falsas ou enganosas poderá acarretar a desclassificação da participante e outras medidas cabíveis.**

16.6. O desatendimento de exigências formais não essenciais não implicará afastamento, se possível a aferição da qualificação e compreensão da proposta.

16.7. Alterações neste Edital serão comunicadas em tempo hábil pelos canais oficiais.

16.8. Os casos omissos serão decididos pela EMBRATUR, com base em seus normativos e na legislação aplicável.

16.9. Fica eleito o foro de Brasília - Distrito Federal, com expressa renúncia a qualquer outro, por mais privilegiado que seja, para dirimir quaisquer questões, dúvidas ou demandas referentes a este CONCURSO, a adjudicação dele decorrente, assim como a execução do projeto selecionado.

16.10. Integram o presente CONCURSO, para os fins legais, os Anexos, as instruções, observações e restrições contidas nos seus Anexos.

## 17. DOS ANEXOS

17.1. ANEXO I - Termo de Referência

17.2. ANEXO II - Formulário de Inscrição.

17.3. ANEXO III - Minuta de Termo de Fomento.



Documento assinado eletronicamente por **Marcelo Ribeiro Freixo, Diretor-Presidente**, em 26/11/2025, às 13:05, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



## ANEXOS DO EDITAL

### ANEXO I - TERMO DE REFERÊNCIA

#### 1. OBJETO

1.1. O presente Termo de Referência tem como objeto a realização da terceira edição do concurso "Promoção do Turismo através dos Jogos Digitais", doravante chamado de "PRÊMIO "BRASIL TÁ PRA GAME - ANO III""", "PRÊMIO" ou "CONCURSO", uma iniciativa do EmbraturLAB que compreende um programa voltado à seleção e premiação de jogos digitais completos e lançados comercialmente, desenvolvidos por empresas brasileiras

1.2. A finalidade do concurso é a de fomentar a indústria do turismo por meio da inovação e da tecnologia embarcada nos jogos digitais, com foco na identificação e reconhecimento de soluções que utilizem dimensões e ativos da cultura brasileira (contemporânea e regional) na narrativa, artes, música, design de som e jogabilidade, com potencial para inovar na promoção internacional do país e de seus destinos turísticos, contribuindo para o aprimoramento de narrativas que produzem a boa imagem pública do turismo brasileiro e atraem o interesse de turistas estrangeiros (*gamers* ou não).

1.3. O Concurso está direcionado a empresas desenvolvedoras de jogos digitais, com CNPJ ativo, sediadas no Brasil, que apresentem jogos completos, publicados e lançados comercialmente a partir de 01/01/2015.

1.4. As soluções (jogos digitais) apresentadas deverão ser capazes de abordar as necessidades da Embratur relacionadas à sua estratégia de promoção do país, aproveitando o potencial de criar novos recursos tecnológicos e métodos para promover os destinos turísticos brasileiros no contexto global, valorizando a cultura como ativo turístico e a diversidade cultural brasileira. Os jogos devem ser originais, inovadores e ter elevados padrões de qualidade.

1.5. Para concorrer, os jogos digitais devem estar completos e lançados comercialmente até **o último dia anterior** ao início do período de inscrições.

1.6. **Não serão aceitos versões de teste (demo), protótipos, versões não finalizadas ou quaisquer produtos que não se configurem jogos digitais completos e lançados comercialmente.**

1.7. O prazo de vigência do instrumento de formalização referente ao prêmio será de 12 (doze) meses, a contar da sua assinatura.

#### 2. OBJETIVOS DO CONCURSO

2.1. O CONCURSO em tela apresenta a terceira edição do prêmio proposto pelo EmbraturLAB. Seu propósito é o de identificar, conectar, reconhecer e premiar empresas desenvolvedoras de games brasileiras e seus jogos digitais que se alinhem aos objetivos descritos.

2.2. Esta iniciativa intenciona aproximar o trade de turismo do segmento de jogos digitais. Está pautada na inserção do Brasil na tendência internacional de promoção de países por meio dos jogos digitais, em especial quanto ao posicionamento de roteiros, destinos turísticos nacionais e a diversidade cultural presente. A abordagem está fundamentada na identificação de potencial de complementaridades e intercâmbios entre os dois setores.

2.3. Busca-se, portanto, identificar e premiar soluções originais e inovadoras que contribuam para promover o turismo a partir dos seus ativos culturais, de natureza regional (histórias, personagens, locações, paisagens, experiências culturais) e de natureza contemporânea (movimentos artísticos, musicais, cinematográficos, literários, digitais etc.).

#### 2.4. São objetivos específicos do Prêmio:

2.4.1. Identificar e dar visibilidade a soluções originais e inovadoras (jogos digitais) que podem ser incorporadas ao setor turístico como inovações institucionais a partir da disseminação de práticas e conhecimentos técnicos.

2.4.2. Estimular e conectar as empresas desenvolvedoras de jogos digitais e as empresas e destinos de turismo com o intuito de democratizar o acesso e o uso de conteúdos e ferramentas tecnológicas que promovam melhorias no setor, impactando na economia, em especial nas economias locais.

2.4.3. Facilitar o atendimento das demandas e lacunas para qualificar a promoção do setor turismo através dos conteúdos e tecnologias embarcadas nos jogos digitais com potencial para replicação em diferentes centros turísticos do país, oferecendo oportunidades para estúdios desenvolvedores de jogos digitais de todo o Brasil apresentarem seus jogos e serem reconhecidos, inclusive empresas considerada novo entrante no setor.

2.4.4. Impulsionar o desenvolvimento e uso de jogos digitais para beneficiar o setor do turismo, motivando o interesse de turistas/jogadores (*gamers*) e promovendo conhecimento prévio, bem como uma melhor interação com os territórios, as histórias e os personagens da cultura brasileira.

2.4.5. Reconhecer e premiar a utilização de dimensões da cultura brasileira (contemporâneas e regionais) como ativos para a promoção do turismo em ambientes de jogos digitais.

2.4.6. Reconhecer e premiar jogos com alta qualidade técnica (design de jogabilidade, mecânica, engajamento, design de som, narrativa, arte, animação, trilha sonora) que incorporem a cultura brasileira de maneira orgânica e criativa.

2.4.7. Reconhecer e premiar jogos de promoção (gamificados ou interativos) com potencial para promover destinos turísticos e/ou engajamento com experiências turísticas (pré-visita ou durante a visita), com potencial de replicação.

2.4.8. Reconhecer e premiar jogos produzidos por novos entrantes (empresas com até 5 anos de atuação) revelando talentos nesta indústria.

2.4.9. Incentivar turistas a terem acesso à cultura brasileira (histórias, personagens, manifestações, práticas culturais etc.) através dos jogos, estimulando o desejo de conhecer o país.

2.4.10. Estimular destinos, empresas e agentes públicos do turismo a usarem tecnologias e conteúdos de jogos para qualificar a promoção de destinos, assim como a melhoria a jornada de turistas estrangeiros.

2.4.11. Identificar jogos específicos (completos, publicados desde 01/01/2015) que utilizem a cultura brasileira em seus elementos. Os jogos digitais a serem contemplados devem estar completos e lançados comercialmente até o último dia anterior ao início do período de inscrições.

2.4.12. Identificar soluções inovadoras e replicáveis para a promoção turística e do país aproveitando o potencial dos jogos para fortalecer a reputação do turismo brasileiro e as marcas dos destinos.

2.4.13. Democratizar o uso de tecnologias de jogos no turismo, criando oportunidades de mercado para desenvolvedores.

2.4.14. Inserir o Brasil na tendência internacional de criar complementariedades entre turismo e jogos digitais atendendo às necessidades de turistas e empresas locais aproximando os setores de games e turismo.

2.4.15. Atender às necessidades de turistas e empresas locais aproximando a valorização da cultura da promoção da sustentabilidade e responsabilidade social/ambiental.

2.5. A Premiação consiste também na observância do que pressupõem a Agenda 2030 e os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS), no que tange a atuação do segmento turístico.

2.6. A Premiação está em consonância com os objetivos estratégicos da Embratur, enquadrando-se no **OBJETIVO ESTRATÉGICO 3:** Promover a melhoria da experiência do turista por meio de soluções inovadoras e tecnológicas em todas as etapas de sua jornada de consumo"

2.7. As soluções (jogos) selecionadas e premiadas deverão responder ou apresentar potencial para responder às seguintes provocações (Desafios):

2.7.1. **Desafio 1:** Como um jogo digital pode utilizar imagens, dimensões e ativos da cultura brasileira situando suas narrativas em cidades, regiões ou destinos turísticos do país, contribuindo para revelar e promover características positivas desses locais?

2.7.2. **Desafio 2:** Como um jogo digital, enquanto uma inovação de base tecnológica com elementos gráficos e audiovisuais, pode impulsionar o turismo audiovisual de estrangeiros no Brasil?

2.7.3. **Desafio 3:** Como um jogo digital pode aumentar a visibilidade e o acesso às regiões e destinos turísticos?

2.7.4. **Desafio 4:** Como incrementar circuitos e rotas turísticas considerando as motivações do turista estrangeiro interessado em jogos?

2.7.5. **Desafio 5:** Como um jogo digital pode facilitar a obtenção de informações utilitárias sobre o destino antes, durante e depois da visita?

2.7.6. **Desafio 6:** Como um jogo digital permite ao turista estrangeiro se integrar e socializar com outras pessoas e o próprio destino e gerar desejo para conhecer o Brasil pela ótica cultural?

2.7.7. **Desafio 7:** Como possibilitar a integração com circuito comercial ligado ao turismo e aos jogos digitais, apresentar informações utilitárias e fomentar agentes econômicos de ambos os setores?

2.7.8. **Desafio 8:** Como os jogos evidenciam aprendizado com experiências internacionais e constroem narrativas a partir de temas culturais brasileiros?

2.7.9. **Desafio 9:** Como um jogo é capaz de beneficiar socioeconomicamente um território?

2.7.10. **Desafio 10:** Como a cultura e o audiovisual/jogos digitais podem criar oportunidades de emprego no turismo e nos jogos?

2.7.11. **Desafio 11:** Como um jogo digital é capaz de promover um país ou territórios a partir de elementos engajadores em sua narrativa cultural?

2.7.12. **Desafio 12:** Como o jogo digital pode incentivar mais engajamento no destino, aprimorando as experiências dos turistas de forma divertida e informativa?

### 3. FUNDAMENTAÇÃO LEGAL

3.1. Lei nº 14.002/20 - Instituição da Agência Brasileira de Promoção Internacional do Turismo - Embratur;

3.2. Resolução CDE nº 15/2025 - Manual de Licitações e Contratos da EMBRATUR;

3.3. Resolução DIREX Nº 28/2023;

3.4. Lei Complementar nº 182/21 - Marco Legal das startups e do empreendedorismo inovador;

3.5. Lei nº 13.709/18 - Lei Geral de Proteção de dados (LGPD);

3.6. Lei nº 8.078/90 - Código de Defesa do Consumidor;

3.7. Decreto Federal nº 9.283/18 - Regulamentador da Lei de Inovação;

3.8. Lei Federal nº 10.973/04 - Incentivo à inovação e pesquisa;

3.9. Lei Federal nº 13.243/16 - Estímulos ao desenvolvimento científico, pesquisa e inovação (altera Lei

3.10. Lei nº 14.852/24 Marco legal para a indústria dos jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia.

#### 4. DA DESCRIÇÃO DOS PROBLEMAS

4.1. Os jogos digitais estão se desenvolvendo rapidamente como forma de interação e desenvolvimento de experiência, sendo utilizados em diversos setores. No turismo, seu uso como ferramenta de marketing/promoção e engajamento ainda é incipiente no Brasil. O setor turístico nacional pouco conhece e se beneficia dos elementos tecnológicos e narrativos dos jogos digitais. Há um baixo aproveitamento de seu potencial, apesar do crescimento da produção e consumo global de jogos.

4.2. Explorar a gamificação e o potencial dos jogos para experiências e marketing turístico pode potencializar destinos. Entender as motivações multidimensionais dos turistas para jogar (busca de informação, vivência lúdica, engajamento) abre oportunidades para aproximar o trade turístico do segmento de jogos.

4.3. O baixo aproveitamento desse potencial representa o desperdício de um recurso valioso para impulsionar a gamificação da jornada do turista no Brasil e qualificar a promoção através de elementos culturais presentes nos jogos. Observam-se oportunidades, como:

4.3.1. Superar a percepção de iniciativas, recursos e tecnologias dispersas e pouco sistematizadas no turismo, que não fortalecem a atratividade regional e comprometem agentes econômicos. Um prêmio pode estimular o uso de jogos para beneficiar o turismo e as localidades.

4.3.2. Contrapor práticas econômicas predatórias em relação à cultura e história no turismo, que comprometem o patrimônio e a reputação dos destinos. A ludicidade e entretenimento dos jogos podem favorecer a promoção atrelada a ativos culturais.

4.3.3. Superar a baixa utilização de jogos e gamificação para criar atratividade, desejo de consumo de experiências e qualificar a promoção de marcas (locais, regionais, país) no contexto global.

#### 5. JUSTIFICATIVA

5.1. A escolha por investir em empresas desenvolvedoras de jogos digitais e reconhecer seus produtos se justifica por:

5.1.1. O setor de jogos digitais é um dos mais promissores na inovação, com receitas globais bilionárias (US\$196,8 bi em 2022, projeção de US\$321 bi até 2026). O Brasil é o 10º mercado (US\$2,7 bi em 2022), com mais de 1000 estúdios e milhares de jogos lançados anualmente.

5.1.2. A criatividade, qualidade e talento brasileiro, aliados a tecnologias como IA, VR/AR, permitem jogos imersivos. Exemplos internacionais e nacionais (como Árida, Língua, Aleijadinho Encantado - premiados na 1ª ed.) comprovam o potencial para promover e beneficiar o marketing de destinos e experiências turísticas, fortalecendo a "marca Brasil".

5.1.3. O ecossistema do turismo pode se beneficiar das dinâmicas inovadoras dos jogos, mas o potencial ainda está latente. Cabe à Embratur (via EmbraturLAB) fomentar essa conexão, estimulando o desenvolvimento científico/tecnológico dos games e sua aplicação no turismo, impulsionando o setor.

5.1.4. O investimento é pertinente dada a competitividade e complexidade do turismo. A inovação via jogos pode trazer melhorias em eficiência, acesso e qualidade dos serviços turísticos (experiência do cliente, gestão e promoção de destinos).

5.1.5. Jogos podem contribuir para novos produtos turísticos, qualificar sua promoção, atrair novos públicos e aumentar a permanência (ex: experiências personalizadas/gamificadas com roteiros culturais).

5.1.6. O setor público tem papel na consolidação da indústria de jogos (incentivos, regulação, programas). Isso possibilita projetos inovadores com impacto social (educativos, terapêuticos) e voltados ao turismo.

5.1.7. Exemplos internacionais (Sea Hero Quest, jogos de companhias aéreas) mostram aplicações além do entretenimento.

5.1.8. Jogos sociais (pré-viagem) são usados para branding e imagem de destinos (exemplos: Tailândia, Cidade do Cabo, Irlanda, China).

5.1.9. Jogos mobile baseados em localização (durante a viagem) incentivam engajamento e enriquecem a experiência (exemplos: REXplorer na Alemanha, City Game na Noruega).

5.1.10. Jogos oferecem experiências imersivas e interativas. Dispositivos móveis estendem essa experiência ao mundo real. No Brasil, essa aplicação no turismo ainda é pequena, embora haja crescimento de jogos retratando a cultura regional.

5.1.11. A primeira edição do prêmio (2024) confirmou essa tendência, mapeando 58 soluções com potencial (Arida, Língua, Aleijadinho Encantado). Já a segunda edição (2025), em andamento, mapeou 45 soluções com ampliação do número de Estados inscritos em relação à primeira edição de diferentes regiões do país.

5.1.12. O Brasil precisa avançar em inovação (49º no IGI 2023) e reverter a tendência de queda nos investimentos na área (dados CNI). Superar o obstáculo do investimento em inovação requer compromisso contínuo, especialmente do setor público (aumento de investimentos, políticas, fortalecimento do ecossistema), contemplando aqui jogos digitais que frequentemente impulsionam o **uso de novas tecnologias**: motores gráficos, inteligência artificial, realidade aumentada/virtual, narrativas interativas, entre outros. Eles costumam ser **campos de experimentação tecnológica**, criando soluções que depois se espalham para outras áreas (educação, saúde, treinamento, design, etc.).

5.1.13. No campo das indústrias criativas, os jogos digitais combinam **arte, música, roteiro, design e programação**, criando formas inéditas de narrativa e interação. Essa **integração de linguagens e mídias** é, por si só, um tipo de inovação cultural.

5.1.14. O turismo tem alto ROI em promoção internacional (R\$1 investido gera R\$20 na economia - FGV 2016), impacta >500 atividades, emprega 7 milhões e representa 7% do PIB.

5.1.15. Cabe ao EmbraturLAB fomentar a tecnologia e inovações no turismo, demonstrando relevância e potencial de escalonamento. Valorizar a produção de empresas de games é estar na vanguarda de uma tendência com potencial para aperfeiçoar as ferramentas de marketing, promoção e a experiência do turista via gamificação.

5.1.16. Estúdios de games são flexíveis, criativos e com alto potencial inovador. O desenvolvimento de jogos requer investimento e enfrenta incertezas, tornando os concursos desta natureza ferramentas importantes para identificar e ofertar jogos voltados ao turismo e promoção da diversidade cultural do país.

5.2. O turismo brasileiro, apesar do potencial, é tecnologicamente fragmentado. Games podem melhorar a experiência do turista e gerar inteligência de negócio, ajudando a superar dores como a dificuldade de informação prévia sobre o Brasil.

5.3. Turismo é um dos setores que mais cresce globalmente, gerando riqueza, trabalho, combatendo pobreza e protegendo cultura (OMT). O crescimento do turismo está ligado ao desenvolvimento local, sendo um catalisador do progresso socioeconômico (OMT).

5.4. Inovação contribui para o desenvolvimento sustentável do turismo (práticas responsáveis, preservação ambiental, valorização cultural).

5.5. Aplicar tecnologias de jogos no turismo demanda esforço de inovação e desenvolvimento, inserindo-os nas dinâmicas locais. Esse tipo de integração demanda **pesquisa, desenvolvimento e colaboração entre setores criativos, tecnológicos e turísticos**, de modo a produzir experiências que dialoguem com **as dinâmicas locais**, valorizando o patrimônio, a cultura e o modo de vida das comunidades.

5.6. Espera-se que o Prêmio reconheça estúdios com jogos que usam cultura (narrativa, artes, música, som, jogabilidade) para promover o Brasil e seus destinos.

5.7. Uma lacuna que a Embratur busca sanar é presente na divulgação da diversidade cultural brasileira e experiências relacionadas. O prêmio requisita jogos que contribuem para fortalecer a imagem e o chamado soft power do Brasil.

5.8. CONCURSO se inscreve nos esforços institucionais para construir soluções inovadoras para a promoção do turismo, com potencial de replicação nacional.

## 6. CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

6.1. São elegíveis empresas desenvolvedoras de jogos digitais, com CNPJ ativo, que apresentem competência tecnológica para criar os jogos premiados nesta Chamada.

6.2. As empresas elegíveis devem ser nacionais, com registro na Junta Comercial/RCPJ em até 12 meses anteriores ao edital e com até 15 anos de funcionamento.

6.3. Para participar na categoria "Novos Entrantes", as empresas desenvolvedoras com até 5 anos de atuação no mercado, isto é, com CNPJ ativo a até 5 anos.

6.4. As empresas deverão ter objeto social que contemple atividade operacional relacionada com o desenvolvimento de jogos digitais ou atividades correlatas.

6.5. Para participar é necessário que o inscrito seja empresa desenvolvedora de jogos digitais, devidamente constituída, sediada no Brasil.

6.6. Representante do projeto/empresa deve ser pessoa física, maior de idade e com capacidade legal para celebrar um Termo de Fomento.

6.7. Não serão elegíveis Microempreendedores Individuais (MEIs).

6.8. Não serão elegíveis empresas que possuírem débitos fiscais (municipais, estaduais e/ou federais).

6.9. Para se habilitar após o *pitching*, conforme o **item 13.1 deste Termo de Referência**, a empresa **selecionada** deverá apresentar os seguintes documentos comprobatórios, no prazo máximo de dez (10) dias:

6.10. Prova de inscrição no Cartão de CNPJ;

6.11. Certidão de Regularidade junto ao CRF-FGTS;

6.12. Certidão Negativa de Débitos Trabalhistas;

6.13. Certidão Negativa de Débitos junto à Fazenda Nacional (regularidade fiscal);

6.14. Certidão Negativa de Débitos junto ao Estado em que está a sede do CNPJ;

6.15. Certidão Negativa de Débitos junto ao Município em que está a sede do CNPJ;

6.16. Documento de identidade dos sócios proprietários.

6.17. Não será admitida a participação de empresas que se enquadrem qualquer das vedações relacionadas a sanções prévias ou relacionamento com dirigentes / empregados da Embratur, conforme detalhado no Manual de Licitações e Contratos da Embratur.

## 7. CRITÉRIOS DE SELEÇÃO

7.1. O processo de avaliação dos projetos será composto por 2 (duas) etapas principais: **Seleção para pitching e Pitching**, culminando na premiação.

7.2. A pontuação final de cada jogo será composta pela soma das:

a) Notas atribuídas pela Comissão Julgadora nos critérios técnicos e criativos: máximo 90 (noventa) pontos;

b) Notas obtidas nos critérios de promoção da diversidade: máximo 10 (dez) pontos.

- 7.3. Após a divulgação da lista de selecionados para a etapa de pitching, haverá uma **Votação Popular**. O 1º jogo mais votado terá acréscimo de 30 pontos à nota final, o 2º mais votado, 20 pontos, e o 3º mais votado, 10 pontos.
- 7.4. O jogo mais votado na votação popular receberá menção honrosa da Embratur.
- 7.5. As notas da Comissão Julgadora serão atribuídas conforme os seguintes critérios e pontuações:
- 7.5.1. **Qualidade Técnica (0 a 15 pontos):** Demonstrar alta qualidade técnica em termos de design de jogabilidade, gráficos, design de som e outros aspectos relevantes. Alto padrão de produção para experiência imersiva e agradável.
- 7.5.2. **Game Design (0 a 15 pontos):** Avaliar inovação na mecânica de jogo, engajamento com o jogador e boas práticas de design.
- 7.5.3. **Narrativa (0 a 15 pontos):** Abordagem original e criativa na narrativa e sua relação com a mecânica de jogo; incorporação orgânica e criativa de elementos da cultura brasileira (regional e contemporânea: personagens, histórias, lugares, construção de mundo, ícones etc.).
- 7.5.4. **Arte (0 a 15 pontos):** Originalidade, estética dentro do jogo, incorporações da cultura visual brasileira (ampla) e suas releituras no contexto do jogo.
- 7.5.5. **Áudio (0 a 15 pontos):** Desenho de som e uso de trilha sonora; inovação, originalidade, criatividade; identificação com elementos sonoros e musicais da cultura brasileira (ampla, não só regional) e suas releituras.
- 7.5.6. **Tecnologia (0 a 15 pontos):** Inovação, originalidade e criatividade em favor da mecânica do jogo; aspectos técnicos que favoreçam o jogo na plataforma escolhida (PC, Mobile, XR, etc.).
- 7.5.7. **Diversidade (0 a 10 pontos):** Atenção à diversidade (temática, apresentação, imagética, sonora, mecânica); elementos que tragam luz a questões importantes da diversidade social e cultural brasileira (inclusão, respeito à diversidade).
- 7.5.8. A Comissão Julgadora poderá atribuir a uma empresa inscrita na categoria Novo Entrante premiação fora dessa categoria específica, inclusive as posições de 1º., 2º. e 3º. lugares.

## 8. DA FASE DE AVALIAÇÃO

- 8.1. O Comitê de Seleção será composto por **5 (cinco) membros: 4 (quatro) representantes do ecossistema de jogos digitais e pelo menos 1 (um) líder de organizações do setor turismo e/ou indicado pela Embratur com experiência no turismo**.
- 8.2. A Embratur será responsável pelos convites e pela nomeação dos integrantes do Comitê de Seleção do Prêmio.
- 8.3. O Comitê de Seleção avaliará as propostas inscritas com base nas informações contidas no formulário de inscrições, nos critérios definidos e realizará a seleção dos jogos que avançarão para a etapa de pitching (jogos finalistas).
- 8.4. A lista de jogos selecionados para o pitching será anunciada na data prevista no cronograma e os participantes selecionados serão notificados individualmente por e-mail.
- 8.5. Durante a etapa de Votação Popular serão divulgados para os 10 jogos finalistas apenas o percentual de votação.
- 8.6. A Comissão poderá solicitar a apresentação de informações e documentos complementares para sua análise.
- 8.7. As informações apresentadas no formulário de inscrições são de inteira responsabilidade da empresa inscrita. A apresentação de informações falsas ou enganosas poderá acarretar a desclassificação da empresa participante e outras medidas cabíveis.
- 8.8. A decisão da Comissão Julgadora é soberana. A Comissão poderá, a seu critério, sugerir à Embratur outras menções honrosas. As menções honrosas não se configuram em premiações em dinheiro.

## 9. RESULTADOS ALMEJADOS

- 9.1. Promover uma cultura de inovação no setor de turismo, aproximando empresas desenvolvedoras de games do trade turístico.
- 9.2. Dar oportunidade de crescimento e negócios para as empresas desenvolvedoras, fortalecendo o setor de turismo brasileiro (tornando-o mais sustentável, eficiente e competitivo internacionalmente).
- 9.3. Impulsionar a promoção de destinos turísticos brasileiros usando jogos digitais como soluções inovadoras para informar e engajar turistas com a cultura brasileira.
- 9.4. Estimular o desenvolvimento de jogos que evidenciem e relacionem turismo ao patrimônio artístico, histórico e cultural brasileiro, qualificando a jornada do turista.
- 9.5. Fortalecer o setor de turismo brasileiro tornando-o mais eficiente, atrativo e competitivo, alinhado à tendência mundial de uso de jogos e gamificação no turismo.
- 9.6. Contribuir para fortalecer o ecossistemas de jogos digitais no Brasil valorizando a sua produção e a adoção e/ou aplicação das suas tecnologias.

## 10. DAS OBRIGAÇÕES DA PARTE FOMENTADORA (EMBRATUR)

- 10.1. Receber o objeto (participação e resultados do concurso) no prazo e condições estabelecidas no Edital;
- 10.2. Exigir o cumprimento de todas as obrigações assumidas pelos **PARTICIPANTES**, conforme Edital e Termo de Fomento;
- 10.3. Exercer o acompanhamento e a fiscalização do processo seletivo e da aplicação dos prêmios, por meio de

servidor/colaborador especialmente designado;

10.4. Prestar as informações e os esclarecimentos que venham a ser solicitados pelos **PARTICIPANTES**, nos prazos estabelecidos pelo edital;

10.5. Pagar aos **PARTICIPANTES** vencedores o valor correspondente ao prêmio, no prazo e condições estabelecidas no Edital e Termo de Fomento; A EMBRATUR (FOMENTADORA) não responderá por quaisquer compromissos assumidos pelos **PARTICIPANTES** com terceiros, ainda que vinculados à execução do presente Termo de Referência ou Edital, bem como por qualquer informação falsa ou enganosa, ou danos de qualquer natureza causados a terceiros em decorrência de ato dos **PARTICIPANTES**, de seus empregados, prepostos ou subordinados.

## 11. DAS OBRIGAÇÕES DOS PARTICIPANTES

11.1. Compreende-se por PARTICIPANTE a empresa desenvolvedora de jogos digitais que submeter proposta ao CONCURSO que trata este TERMO DE REFERÊNCIA e, especialmente, aquela que vier a ser premiada.

11.2. Caberá aos participante:

11.2.1. Cumprir todas as regras e condições estabelecidas no Edital e neste Termo de Referência.

11.2.2. Garantir que os jogos inscritos estejam em conformidade com todas as leis de direitos autorais, propriedade intelectual e direitos conexos aplicáveis. Qualquer violação dessas leis é de sua exclusiva responsabilidade.

11.2.3. Apresentar informações e documentos verídicos durante todo o processo tendo máxima atenção no preenchimento do formulários de inscrições de modo que esse tenha informações completas, verdadeiras e que não induza ao erro a comissão avaliadora.

11.2.4. Participar das etapas do processo seletivo para as quais for convocada (ex: pitching).

11.2.5. Caberá à empresa vencedora:

11.2.6. Assinar o Termo de Fomento para recebimento do prêmio.

11.2.7. Emitir a documentação fiscal exigida para o pagamento do prêmio.

11.2.8. Manter, durante toda a execução do Termo de Fomento, em compatibilidade com as obrigações assumidas, todas as condições de habilitação e qualificação exigidas.

## 12. DA COMISSÃO AVALIADORA

12.1. O Comitê de Seleção (Comissão Avaliadora) do Prêmio será composto por, no mínimo, 5 (cinco) membros: 4 (quatro) especialistas do ecossistema de jogos digitais e pelo menos 1 (um) líder de organizações do setor turismo ou indicado pela Embratur.

12.2. A Embratur será responsável pelos convites aos especialistas e pela nomeação dos integrantes do Comitê de Seleção.

12.3. O Comitê de Seleção avaliará as propostas (jogos inscritos) conforme as informações presentes no formulário de inscrições, os critérios definidos neste Termo de Referência e no Edital, e realizará a seleção dos jogos finalistas e vencedores.

12.4. A decisão da Comissão Julgadora é soberana.

## 13. DO PLANEJAMENTO

13.1. Cronograma Previsto:

Etapa	Data	Canal
Lançamento	01/12/2025	Site oficial do prêmio (Embraturlab.com.br), GamesCom Latam Newsletter,
Abertura das inscrições	07/01/2026	Site oficial do prêmio (Embraturlab.com.br)
Limite para recursos e pedidos de impugnações	09/02/2026	Site oficial do prêmio (Embraturlab.com.br), GamesCom Latam Newsletter,
Período de Inscrições	07/01 a 09/02/2026	Site oficial do prêmio (Embraturlab.com.br)
Publicação da lista de inscritos	24/02/2026	Redes sociais, e-mail, site EmbraturLab, Site oficial do prêmio
Publicação dos jogos aptos (homologação das inscrições)	02/03/2026	Redes sociais, e-mail, site EmbraturLab, Site oficial do prêmio
Análise dos projetos pela Comissão Julgadora	03/03 a 07/04/2026	-
Publicação do resultado preliminar (pré-pitching)	13/04/2026	Redes sociais, e-mail, site EmbraturLab, Site oficial do prêmio

Prazo para pedidos de reconsideração	13/04/2026 a 17/04/2026	E-mail: embraturlab@embratur.com.br
Publicação selecionados para pitching	29/04 a 03/05/2026	Redes sociais, e-mail, site EmbraturLab, Site oficial do prêmio
Prazo para pedidos de reconsideração	04/05 a 08/05/2026	E-mail: embraturlab@embratur.com.br
Votação popular	18/05 a 26/06/2026	Redes sociais, e-mail, site EmbraturLab, Site oficial do prêmio
Realização do pitching	01 a 03/07/2026	-
Publicação do resultado pós pitching com votação popular	13 a 14/07/2026	Redes sociais, e-mail, site EmbraturLab, Site oficial do prêmio
Envio de documentação para checagem de informações fornecidas pelos selecionados para Habilitação	15/07 a 30/07/2026	-
Resultado final	26 a 30/08/2026	Evento a anunciar, site EmbraturLab, Site Oficial do prêmio
Premiação	26 a 30/08/2026	

13.2. O calendário poderá sofrer alterações, que serão comunicadas aos inscritos por e-mail e/ou divulgadas no website do EmbraturLAB.

13.3. O período para apresentação de impugnações e pedidos de esclarecimento relativos ao presente processo estará aberto até a data limite para as inscrições, conforme cronograma previsto.

#### 14. DAS INSCRIÇÕES

14.1. As inscrições serão realizadas exclusivamente por meio de formulário eletrônico, disponível em landing page acessível pelo portal oficial do prêmio (Embraturlab.com.br).

14.2. Os jogos habilitados, pré-selecionados e selecionados serão divulgados por ordem de classificação e não haverá divulgação de notas e/ou pareceres específicos para cada projeto inscrito.

14.3. As inscrições são gratuitas e estarão abertas conforme cronograma. Não serão admitidas inscrições fora do prazo ou por outros meios.

14.4. Formulários incompletos ou que não atendam às exigências serão inabilitados. As informações oferecidas são de inteira responsabilidade das empresas inscritas.

14.5. O desenvolvedor deverá obrigatoriamente especificar, no formulário de inscrição, se o mesmo se enquadra na condição de Novo Entrante, conforme definição neste concurso.

14.6. Das Regras da Chamada Pública (Detalhes adicionais do conteúdo original, Seção 13):

14.6.1. Pontuação: Nota individual da Comissão é a soma dos critérios; nota final do jogo (antes do voto popular) é a média aritmética das notas dos julgadores. Empate decidido pelos critérios [Narrativa e Arte]. Persistindo, [Tecnologia e Game Design].

14.6.2. Classificação Final (Pós-Pitching): Média aritmética das notas dos julgadores + pontos da votação popular.

#### 14.6.3. Elegibilidade dos Jogos:

14.6.4. Abertos a empresas brasileiras. Jogos devem ser completos, publicados/lançados comercialmente a partir de 01/01/2015, enquadrados na Lei 14.852/24.

14.6.5. Jogos devem ser completos, publicados/lançados comercialmente até o último dia anterior ao período de início das inscrições. Para tanto, será necessário comprovar no formulário de inscrição a publicação do jogo em versão comercial através do link da plataforma que o jogo foi lançado e também através de publicações em redes sociais, sites, etc.

14.6.6. Jogos inscritos na 1<sup>a</sup> e 2<sup>a</sup> edições podem participar (exceto top 3 vencedores).

14.6.7. Devem estar em formato jogável/executável. Plataformas: PC/Console, Web, Mobile, XR.

14.6.8. Não serão aceitos versões de teste (demo), protótipos, versões não finalizadas ou quaisquer produtos que não se configurem jogos digitais completos e lançados comercialmente. **Não serão permitidos também** jogos analógicos, advergames, serious games (conforme original).

#### 14.6.9. Devem ser comprovados:

14.6.9.1. Arte própria ou direitos de uso de assets, com indicação de origem E/OU arte original ou legalmente obtida, sem violação de direitos autorais.

14.6.9.2. Uso de tecnologia de terceiros com licença.

14.6.9.3. Direitos de uso de todos envolvidos (declaração).

14.6.9.4. Execução na plataforma.

14.6.9.5. Comprovações de que o jogo foi realmente publicado / lançado comercialmente.

14.6.9.6. Atender condições mínimas de jogabilidade/apresentação/completude.

## 15. DA PREMIAÇÃO

15.1. Os jogos mais bem colocados na classificação geral do prêmio, de acordo com a decisão do Comitê de Seleção e considerando a pontuação final (incluindo voto popular), receberão prêmios, conforme valores especificados abaixo:

15.2. 1º lugar: R\$ 70.000,00 (setenta mil reais)

15.3. 2º lugar: R\$ 50.000,00 (cinquenta mil reais)

15.4. 3º lugar: R\$ 40.000,00 (quarenta mil reais)

15.5. Novo Entrante: R\$ 30.000,00 (trinta mil reais) (Prêmio para o jogo de empresa "Novo Entrante" mais bem classificado, conforme elegibilidade)

15.6. Menção Honrosa para o jogo melhor classificado na Votação Popular. Essa menção não será em dinheiro.

15.7. Não haverá por parte da Embratur nenhuma outra premiação ou qualquer remuneração além dos valores especificados acima. A participação no concurso não vincula a Embratur a qualquer outra modalidade de contratação ou desembolso.

15.8. A premiação será realizada por meio de TERMO DE FOMENTO que incluirá os detalhes do escopo, prazos, remuneração e obrigações de ambas as partes.

## 16. DOS RECURSOS E DAS IMPUGNAÇÕES

16.1. Qualquer pessoa é parte legítima para pedir esclarecimentos ou impugnar o Concurso, devendo protocolar o pedido conforme cronograma exposto do edital, por meio do endereço eletrônico embraturlab@embratur.com.br.

16.2. A resposta à impugnação ou ao pedido de esclarecimento será divulgada conforme cronograma exposto do edital por meio do endereço eletrônico embraturlab@embratur.com.br, para o mesmo e-mail pelo qual as impugnações ou pedidos de esclarecimento foram enviados.

16.3. Caberá a Comissão, auxiliada pelos responsáveis pela elaboração do Concurso e dos anexos, decidir sobre a impugnação e fornecer a resposta conforme cronograma apresentado.

16.4. A concessão de efeito suspensivo à impugnação é medida excepcional e deverá ser motivada pelo agente de contratação, nos autos do processo respectivo.

16.4.1. Os pedidos de esclarecimentos não suspendem os prazos previstos no certame.

16.5. O pedido de esclarecimento e o de impugnação são procedimentos distintos, atos separados que não podem ser cumulados, não sendo permitida a conversão do pedido de esclarecimento em impugnação ao Edital.

16.6. Recursos e resposta aos recursos:

16.6.1. Qualquer pessoa é parte legítima para interpor recurso ao Concurso, devendo protocolar o pedido conforme cronograma exposto no edital, por meio do endereço eletrônico embraturlab@embratur.com.br.

16.6.2. Em caso de recurso, a Proponente deverá preparar documento objetivamente fundamentado e enviado uma única vez, para o endereço de e-mail embraturlab@embratur.com.br, até às 18 (dezoito) horas do último dia do prazo de recurso conforme previsto no cronograma.

16.6.3. O recurso enviado deverá conter todas as justificativas do pedido de revisão referente ao que a Proponente deseja contestar.

16.6.4. Uma vez que o recurso for encaminhado pela Proponente, não será permitida a alteração ou complementação do texto enviado.

16.6.5. O resultado da avaliação do recurso será divulgado conforme cronograma exposto no concurso por meio do endereço eletrônico embraturlab@embratur.com.br, para o mesmo e-mail pelo qual os recursos foram enviados.

16.6.6. Os recursos não suspendem os prazos previstos no certame, salvo nas hipóteses de habilitação ou inabilitação do participante, julgamento das propostas ou quando definido pela autoridade competente.

16.7. A decisão da Comissão Julgadora é soberana.

16.8. Não caberá recurso para as etapas: Votação popular; Realização de pitching; Publicação do resultado pós pitching com votação; Resultado final, cabendo aos inscrições ter total conhecimento do cronograma previsto para eventual recurso.

## 17. DO TERMO DE FOMENTO

17.1. A formalização da relação da empresa desenvolvedora vencedora com a Embratur para o recebimento do prêmio será realizada por meio de Termo de Fomento, que incluirá os detalhes do escopo (recebimento do prêmio), prazos e obrigações de ambas as partes.

## 18. DO MODELO DE FORMALIZAÇÃO/TERMO DE FOMENTO

18.1. O Termo de Fomento, obedecerá todas as diretrizes da RESOLUÇÃO CDE nº 15/2025 - Manual de Licitações e Contratos da EMBRATUR, em especial com relação à regularidade fiscal, tributária e trabalhista da empresa.

18.2. Requisitos sociais, ambientais e culturais

18.2.1. Utilização de padrões e requisitos ambientais certificados e aprovados pelo INMETRO e as normas ISO nº14.000;

18.2.2. Adotar práticas de desenvolvimento e atualização dos bens de acordo com a legislação, referente a novas práticas de uso materiais recicláveis e de maior aproveitamento na reciclagem;

- 18.2.3. Adotar preferencialmente o acondicionamento em embalagem individuais que utilizem materiais recicláveis;
- 18.2.4. Adotar atendimento às normas da ABNT sobre descarte de resíduos sólidos; e
- 18.2.5. Adotar como regra, padrões de proteção e consumo de bens e serviços compatíveis com a sustentabilidade.
- 18.3. Requisitos de garantia: Não se aplicam ao presente TERMO DE REFERÊNCIA.
- 18.4. O TERMO DE FOMENTO trará contrapartidas obrigatórias, conforme abaixo detalhado:
- 18.4.1. Participação em eventos da Embratur e seus parceiros no período de um ano;
- 18.4.2. Citação da Embratur e do EmbraturLAB;
- 18.4.3. Divulgar a marca da Embratur e EmbraturLAB nos canais de venda ou de acesso ao jogo digital;
- 18.4.4. Outras contrapartidas podem ser negociadas diretamente entre a Embratur e a empresa.

## 19. DA SUBCONTRATAÇÃO

- 19.1. Não se plica.

## 20. DAS SANÇÕES ADMINISTRATIVAS

20.1. Pela inexecução total ou parcial das obrigações assumidas pela participante, especialmente aquelas previstas neste Termo de Referência e no TERMO DE FOMENTO dele decorrente, ou pela constatação de irregularidades, a EMBRATUR poderá aplicar à participante, garantido o contraditório e a ampla defesa em processo administrativo próprio, as seguintes sanções:

20.2. Advertência

20.3. Multas:

20.3.1. *Moratória: de 5% (cinco por cento) do valor total contratado por dia de atraso injustificado na execução de qualquer obrigação ou entrega prevista;*

20.3.2. *Compensatória: de 10% (dez por cento) do valor total contratado por infração a qualquer outra condição estabelecida no Termo de Referência ou no Contrato, aplicada em dobro no caso de reincidência específica.*

20.4. Impedimento de licitar e contratar com a Embratur pelo prazo de até 2 (dois) anos.

20.5. A dosimetria da sanção deverá considerar a gravidade da infração, os danos efetivos ou potenciais causados à EMBRATUR, a natureza e a extensão da obrigação descumprida e a conduta da CONTRATADA, devendo respeitar a graduação entre as sanções previstas no item 20.1, sendo a advertência a mais branda e o impedimento de licitar e contratar a mais grave.

20.6. A sanção de multa (moratória e/ou compensatória) poderá ser aplicada cumulativamente com as sanções de advertência ou impedimento de licitar e contratar.

20.7. No processo de aplicação de penalidades, prevalecerão as normas e procedimentos estabelecidos no Manual de Licitações e de Contratos da Embratur.

## 21. MATRIZ DE RISCOS

21.1. Na hipótese de ocorrência de um dos eventos listados na Matriz de Riscos deste termo (item 21.8), a PARTE FOMENTADA deverá, no prazo de 01 (um) dia útil, notificar a EMBRATUR sobre o ocorrido, em documento com as seguintes informações mínimas:

21.1.1. Detalhamento do evento ocorrido, incluindo sua natureza, a data da ocorrência e sua duração estimada;

21.1.2. As medidas que estavam em vigor para mitigar o risco de materialização do evento, quando houver;

21.1.3. As medidas que irá tomar para fazer cessar os efeitos do evento e o prazo estimado para que esses efeitos cessem;

21.1.4. As obrigações previstas em instrumento intitulado TERMO DE FOMENTO que não foram cumpridas ou que não irão ser cumpridas em razão do evento; e

21.1.5. Outras informações relevantes.

21.2. Após a notificação, a EMBRATUR decidirá quanto ao ocorrido ou poderá solicitar elucidações adicionais à PARTE FOMENTADA. Em sua decisão a EMBRATUR poderá isentar temporariamente à PARTE FOMENTADA do cumprimento das obrigações previstas no TERMO DE FOMENTO afetadas pelo evento.

21.3. A concessão de isenção não exclui a possibilidade de aplicação das sanções.

21.4. O reconhecimento pela EMBRATUR dos eventos descritos no item 21.8 (Matriz de Riscos) deste termo que afetem o cumprimento das obrigações previstas no TERMO DE FOMENTO, com responsabilidade indicada exclusivamente a PARTE FOMENTADA, não dará ensejo à recomposição do equilíbrio econômico financeiro do TERMO DE FOMENTO, devendo o risco ser suportado exclusivamente pela PARTE FOMENTADA.

21.5. Os fatos imprevisíveis, ou previsíveis, porém de consequências incalculáveis, retardadores ou impeditivos da execução do objeto do TERMO DE FOMENTO, não previstos no item 22.8 (Matriz de Riscos), serão decididos mediante acordo entre as partes, no que diz respeito à recomposição do equilíbrio econômico financeiro do TERMO DE FOMENTO.

21.5.1. O TERMO DE FOMENTO poderá ser rescindido, quando demonstrado que todas as medidas para sanar os efeitos foram tomadas e mesmo assim a manutenção do TERMO DE FOMENTO se tornar impossível ou inviável nas condições existentes ou é excessivamente onerosa.

21.6. Fica a PARTE FOMENTADA autorizada a prestar serviços indicados neste TERMO DE REFERÊNCIA com maior qualidade devido a inovações metodológicas ou tecnológicas.

21.7. A PARTE FOMENTADA não pode inovar no modelo de execução e em suas responsabilidades previstas no instrumento legal para o FOMENTO.

21.8. Matriz de Riscos:

RISCO	IMPACTO POTENCIAL	PROBABILIDADE	ESTRATÉGIA DE MITIGAÇÃO	RESPONSÁVEL
Baixa adesão de empresas desenvolvedoras de jogos ao concurso	Alto	Média	Ampla divulgação em canais especializados (games, turismo), parcerias com associações do setor, clareza nos benefícios.	Embratur
Qualidade/Adequação das propostas (jogos) abaixo do esperado	Médio	Média	Critérios de seleção claros e rigorosos, comissão avaliadora qualificada.	Embratur (Comissão)
Descumprimento de prazos do cronograma (avaliação, divulgação)	Médio	Baixa	Planejamento detalhado, equipe dedicada, comunicação proativa sobre eventuais ajustes.	Embratur
Questões de Propriedade Intelectual nos jogos inscritos	Alto	Baixa	Exigência de declaração de direitos no ato da inscrição, cláusula de responsabilidade da participante no Edital.	Participante/Embratur
Falhas técnicas na plataforma de inscrição ou votação popular	Médio	Baixa	Testes prévios, suporte técnico, canais alternativos de comunicação.	Embratur

## 22. DOS OBJETIVOS ESTRATÉGICOS

22.1. A execução do serviço está inserida no Plano Estratégico e Caderno de Indicadores e Metas da EMBRATUR, de modo que os Objetivos Estratégicos da Embratur aos quais a demanda está relacionada são:

22.2. Objetivo estratégico 03: Promover a melhoria da experiência do turista por meio de soluções inovadoras e tecnológicas em todas as etapas de sua jornada de consumo"

22.3. O objeto deste TERMO DE REFERÊNCIA se encaixa nos seguintes pilares ESG:

22.3.1. **E - Ambiental.** Processos, ações e iniciativas relacionados a: Enfrentamento das Mudanças Climáticas, Gestão Sustentável e Economia Circular ou Conservação de Recursos Naturais.

22.3.2. **S - Social.** Processos, ações e iniciativas relacionados a: Direitos Humanos, Diversidade e Inclusão, Saúde e Segurança ou Impacto Comunitário.

22.3.3. **G - Governança.** Processos, ações e iniciativas relacionados a: Estrutura Corporativa, Gerenciamento de Risco, Anticorrupção e Suborno ou Ética.

## 23. DOS RECURSOS ORÇAMENTÁRIOS

23.1. A previsão orçamentária para fazer face às despesas da presente premiação correrá por conta do orçamento da Embratur previsto para o ano de **2025**, conforme discriminado:

23.2. **Órgão:** 54000 - Ministério do Turismo - MTUR

23.3. **Unidade:** EMBRATUR - Agência Brasileira de Promoção Internacional do Turismo

23.4. **Função:** 04 - Administração

23.5. **Subfunção:** 122 - Administração Geral

23.6. **Programa:** Gestão e Manutenção da Embratur

## 24. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

24.1. Os PARTICIPANTES assumem todos os custos de preparação e envio de suas propostas (inscrição no concurso) e a Embratur não será, em nenhum caso, responsável por esses custos, independentemente do resultado.

24.2. Os PARTICIPANTES são responsáveis pela fidelidade e legitimidade das informações e dos documentos apresentados em qualquer fase do concurso. A apresentação de informações falsas ou enganosas poderá acarretar a desclassificação da empresa participante e outras medidas cabíveis.

24.3. O desatendimento das exigências formais não essenciais não importará o afastamento do participante, desde que seja possível a aferição da sua qualificação e a exata compreensão da sua proposta, a critério da Comissão Avaliadora ou da Embratur.

24.4. Será comunicada em tempo hábil, por escrito ou pelos canais oficiais do concurso, às PARTICIPANTES, qualquer alteração que importe em modificação deste Termo de Referência ou do Edital.

24.5. Os casos omissos serão decididos pela EMBRATUR, segundo as disposições contidas no Manual de

## 25. ANEXOS

- 25.1. Anexo I - Formulário de inscrição
- 25.2. Anexo II - Minuta do Termo de Fomento

### **ANEXO II - FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO**

Abaixo estão descritos e detalhados os campos do formulário:

**Título:** PRÊMIO "BRASIL TÁ PRA GAME - ANO II" - Embratur LAB

**Introdução:**

*Vamos construir o futuro do turismo juntos. Inscreva sua empresa!*

**Campos do Formulário:**

**Nome do responsável:**

*Instrução: Adicione aqui o nome e sobrenome da pessoa responsável por esta inscrição.*

**Cargo**

*Instrução: Adicione aqui o cargo da pessoa responsável por esta inscrição.*

**E-mail**

*Instrução: Adicione aqui o e-mail da pessoa responsável por esta inscrição.*

**Telefone/Whatsapp**

*Instrução: Adicione aqui o telefone que poderemos entrar em contato, caso necessário. Use o seguinte formato: (DDD) 9 9999-9999.*

**Estado**

*Instrução: Selecione o estado de fundação da sua empresa. (Lista de estados brasileiros como opções)*

**Fundação**

*Instrução: Selecione a data de fundação da sua empresa. (Formato dd/mm/yyyy)*

**Descrição da empresa**

*Instrução: Escreva aqui a descrição da sua empresa.*

Logo (png.)

*Instrução: Adicione aqui o logo da sua empresa. (Campo para anexar arquivo)*

**Sua empresa é, para os parâmetros deste edital, um "novo entrante" (empresas desenvolvedoras com até 5 anos de atuação no mercado - CNPJ a partir de 1 de janeiro de 2020)? (Opção Sim/Não não visível, mas implícita)**

**CNPJ**

*Instrução: (Campo para anexar arquivo)*

**Contrato Social**

*Instrução: (Campo para anexar arquivo)*

**CPF do representante legal**

*Instrução: (Campo para anexar arquivo)*

**Informar número do CNAE principal:**

**Descrição do Jogo**

*Instrução: Escreva aqui uma breve descrição do jogo, seus diferenciais competitivos e proposta de valor. Limite de 1.000 caracteres.*

**Site**

*Instrução: Adicione aqui o link do seu site.*

**Idiomas**

*Instrução: Quais idiomas o seu jogo suporta? (Opções: Português, Inglês, Espanhol, Francês, Italiano, Chinês, Japonês, Outros)*

**Data de Lançamento Comercial do Jogo (mês/ano)**

*Atenção: serão avaliados apenas jogos completos, publicados e lançados comercialmente a partir de 01/01/2020*

**Arte e Direitos de Uso**

*Instrução: O Jogo possui artes originais ou detém todos os direitos de uso? (Opções: Sim, Não)*

**Nota:** De acordo com o edital, antes de submeter o jogo o participante deve ter uma permissão escrita de todas as pessoas que tem direitos sobre o jogo submetido. Se esse for o caso do seu jogo, anexar declarações assinadas.

**ATENÇÃO:** a arte do jogo, incluindo aspectos visuais e sonoros, deve ser original, criada pelos autores, ou obtida de maneira legal. Serão desclassificados quaisquer jogos que utilizem obras de terceiros sem autorização ou sem respeitar a devida licença. Ao submeter o jogo, a empresa desenvolvedora fica responsável para que não ocorra nenhuma violação dos direitos autorais. (Campo para anexar arquivo)

**Formato do Jogo**

*Instrução: Qual é o formato jogável?*

**ATENÇÃO:** Para competir, um jogo precisa estar em formato jogável/executável. Para este concurso, formato jogável (executável) é definido pela possibilidade de o membro do júri manipular o jogo em tempo real enquanto estiver

rodando na plataforma nativa.

## **Plataformas**

*Instrução: Quais são as plataformas suportadas para a execução dos jogos?*

**ATENÇÃO:** o jogo submetido neste prêmio deverá executar corretamente na plataforma submetida: os jogos submetidos deverão executar na plataforma indicada durante a submissão. (Opções: PC, Consoles, Navegador Web, Tablets, Celulares, Outros dispositivos portáteis)

## **Usuários**

*Instrução: Quantos jogadores o jogo possui?*

## **Experiência do Usuário**

*Instrução: Como é a experiência do usuário com o jogo?*

## **Retenção**

*Instrução: Como está a taxa de retenção do jogo? Quantos usuários continuam jogando após 1 dia, 7 dias e 30 dias?*

Assinalar abaixo:

*Retenção no 1º dia:*

0% - 5%

5%- 15%

15%-25%

25%-35%

35-45%

+ 45%

*Retenção no dia 7:*

0% - 5%

5%- 15%

15%-25%

25%-35%

35-45%

+ 45%

*Retenção no dia 30:*

0% - 5%

5%- 15%

15%-25%

25%-35%

35-45%

+ 45%

## **Atualização do Game**

*Instrução: Qual é a taxa de atualização e como vocês medem os bugs?*

## **Apresentação do Jogo**

*Instrução: Adicione o link da apresentação referente ao seu jogo. Certifique-se que está visível para pessoas além da sua organização.*

## **Apresentação em vídeo (até 5 minutos)**

*Instrução: Adicione o link da apresentação da startup em vídeo. Você pode nos enviar um pitch já realizado ou um personalizado para o PRÊMIO "BRASIL TÁ PRA GAME - ANO III". Este campo é OPCIONAL.*

## **Categorias**

*Instrução: Quais são as categorias nas quais o jogo se encaixa? (Opções: Jogos de Promoção (País, Destinos, Experiências Turísticas, etc), Jogos de Engajamento (com dimensões da Cultura de forma ampla, com ...))*

## **Sinergia**

*Instrução: Como o seu jogo promove o Brasil como um destino turístico e traz o engajamento da experiência turística?*

**Anexar declaração de que o jogo inscrito está completo e lançado comercialmente até o último dia do início do período de inscrições:**

Local para anexos:

**Anexar documento que comprovem que o jogo está completo e o lançamento comercial (comprovar a**

**publicação do jogo em versão comercial através do link da plataforma que o jogo foi lançado e também através de publicações em redes sociais, sites, etc.)**

Local para anexos:

**Anexar documento que comprove direito de uso de tecnologias de terceiros (licença), quando for o caso:**

Local para anexos:

**Anexar declarações e/ou permissões escrita e assinada de todas as pessoas que tem direitos de uso sobre o jogo submetido, quando for o caso:**

Local para anexos:

### **Autorização**

*Instrução: Autorizo a Embratur usar minhas informações pessoais de contato para me informar sobre eventos e atividades que possam ser do meu interesse. (Opção, Sim para submeter)*

**Botão:** Submeter.

## **ANEXO III - MINUTA DO TERMO DE FOMENTO**

TERMO DE FOMENTO Nº /2025, QUE CELEBRAM ENTRE SI A EMBRATUR - AGÊNCIA BRASILEIRA DE PROMOÇÃO INTERNACIONAL DO TURISMO E A XXXX.

A EMBRATUR - AGÊNCIA BRASILEIRA DE PROMOÇÃO INTERNACIONAL DO TURISMO, com sede no SCN, Quadra 2, bloco G, Ed. Embratur, Térreo - Bairro Asa Norte, Brasília/DF, CEP 70712-907, inscrita no CNPJ sob o nº 35.842.428/0001-66, instituída pela Lei nº 14.002, de 22 de maio de 2020, doravante denominada FOMENTADORA, neste ato representada pelo Diretor-Presidente, Sr. MARCELO RIBEIRO FREIXO, brasileiro, casado, residente em Brasília/DF, inscrito no CPF nº , portador da Carteira de Identidade nº, nomeado pelo Decreto da Presidência da República de 12/01/2023, publicado no DOU, seção 2, página 01, em 12/01/2023, publicado no DOU, seção 2, página 01, 12/01/2023 em edição Extra, e seu Diretor de Gestão e Inovação, Sr. ROBERTO PEDRO KRUKOSKI DE AZEVEDO GEVAERD, brasileiro, solteiro, residente em Brasília/DF, inscrito no CPF nº , portador da Carteira de Identidade nº , nomeado pelo Decreto da Presidência da República de 19/01/2023, publicado no D.O.U.,seção 2, página 01, de 19/01/2023 em edição Extra, e a empresa inscrita no CNPJ sob o nº, sediada na , doravante designada FOMENTADA, neste ato representada por portador(a) da Carteira de Identidade nº e CPF nº , residente em , em observância aos normativos internos correspondentes da EMBRATUR, pelos princípios da teoria geral dos negócios jurídicos e pelas disposições de direito privado, resolvem celebrar o presente Termo de Fomento, mediante as cláusulas e condições a seguir enunciadas:

### **CLÁUSULA PRIMEIRA - DO OBJETO**

1.1. Execução de prova de conceito referente ao concurso "PRÊMIO 'BRASIL TÁ PRA GAME - ANO III' " (doravante "PRÊMIO"), no esteio do programa de inovação da Embratur.

1.2. Este Termo de Fomento vincula-se ao Edital de Concurso nº XX/2025 e às correspondentes propostas vencedoras deste, independentemente de transcrição.

### **CLÁUSULA SEGUNDA - DA VIGÊNCIA**

2.1. O termo de fomento terá vigência de 12 (doze) meses, contados a partir da data de assinatura.

### **CLÁUSULA TERCEIRA - DO VALOR**

3.1. O valor total da premiação é de R\$ XX.XXX,XX (XXXXXXX), conforme a classificação.

3.2. No valor acima estão incluídos todos os custos e todas as despesas ordinárias diretas e indiretas decorrentes da execução do objeto, inclusive tributos e/ou impostos, encargos sociais, trabalhista previdenciários, fiscais e comerciais incidentes, taxa de administração, frete, seguro e outros necessários ao cumprimento integral do Concurso em tela.

### **CLÁUSULA QUARTA - DA DOTAÇÃO ORÇAMENTÁRIA**

4.1. A previsão orçamentária, para fazer face às despesas da presente celebração de TERMO DE FOMENTO, correrão por conta do orçamento da Embratur previsto para o ano de 2025, conforme discriminado:

4.1.1. Órgão: 54000 - Ministério do Turismo - MTUR

4.1.2. Unidade: EMBRATUR - Agência Brasileira de Promoção Internacional do Turismo Função: 04 - Administração

4.1.3. Subfunção: 122 – Administração Geral

4.1.4. Programa: Gestão e Manutenção da Embratur

4.1.5. Termo de Comprometimento Orçamentário N°

## **CLÁUSULA QUINTA - DO PAGAMENTO**

5.1. O pagamento somente será autorizado mediante a celebração do presente TERMO DE FOMENTO.

5.2. Após a celebração do TERMO DE FOMENTO, de acordo com os prazos estabelecidos, será autorizada a emissão de Nota Fiscal.

5.3. Havendo erro na apresentação da Nota Fiscal ou dos documentos pertinentes à demanda, ou, ainda, circunstância que impeça a liquidação da despesa, como, por exemplo, obrigação financeira pendente, decorrente de penalidade imposta ou inadimplência, o pagamento ficará sobreposto até que a PARTE FOMENTADA providencie as medidas saneadoras. Nesta hipótese, o prazo para pagamento iniciar-se-á após a comprovação da regularização da situação, não acarretando qualquer ônus para a PARTE FOMENTADORA.

5.4. Será considerada data do pagamento o dia em que constar como emitida a ordem bancária para pagamento.

5.5. Antes do pagamento à PARTE FOMENTADA, será realizada consulta aos documentos comprobatórios da regularidade fiscal e trabalhista, quando for o caso.

5.6. Quando do pagamento, será efetuada a retenção tributária prevista na legislação aplicável.

5.7. Após o atendimento de todas as exigências supramencionadas e aguardar o trâmite processual da EMBRATUR, a Coordenação Financeira deverá efetuar o pagamento em até 10 (dez) dias úteis, após o recebimento do referido processo.

5.8. Nos casos de eventuais atrasos de pagamento conforme prazo indicado no item 5.3, desde que a PARTE FOMENTADA não tenha concorrido, de alguma forma, para tanto, fica convencionado que a taxa de compensação financeira devida pela PARTE FOMENTADORA, será calculada mediante a aplicação da seguinte fórmula:  $EM = I \times N \times VP$ , sendo:

EM = Encargos moratórios;

N = Número de dias entre a data prevista para o pagamento e a do efetivo pagamento; VP = Valor da parcela a ser paga.

I = Índice de compensação financeira = 0,00016438, assim apurado:

$I = (TX) I = (6 / 100) 365I = 0,00016438$

TX = Percentual da taxa anual = 6%

## **CLÁUSULA SEXTA - DO REAJUSTE**

6.1. Os preços são fixos e irreajustáveis.

## **CLÁUSULA SÉTIMA - DAS OBRIGAÇÕES**

### **7.1 DAS OBRIGAÇÕES DA PARTE FOMENTADORA**

7.1.1. Receber o objeto no prazo e condições estabelecidas;

7.1.2. Exigir o cumprimento de todas as obrigações assumidas pela PARTE FOMENTADA;

7.1.3. Exercer o acompanhamento e a fiscalização dos serviços, por meio de servidor/colaborador especialmente designado;

7.1.4. Pagar à PARTE FOMENTADA o valor correspondente à premiação, conforme os critérios do Edital XX/2025;

7.1.5. Prestar as informações e os elucidar eventuais dúvidas que venham a ser solicitados pela PARTE FOMENTADA, e

7.1.6. A PARTE FOMENTADORA não responderá por quaisquer compromissos assumidos pela PARTE FOMENTADA com terceiros, ainda que vinculados à execução do presente Termo, bem como por qualquer dano causado a terceiros em decorrência de ato da PARTE FOMENTADA, de seus empregados, prepostos ou subordinados.

### **7.2. DAS OBRIGAÇÕES DA PARTE FOMENTADA:**

7.2.1. Cumprir com as contrapartidas definidas pela PARTE FOMENTADORA; Efetuar a entrega do objeto em perfeitas condições, acompanhado da respectiva nota fiscal/fatura;

7.2.2. Substituir, reparar ou corrigir, às suas expensas, vícios encontrados na execução da prova de conceito; e

7.2.3. Manter, durante toda a vigência do TERMO DE FOMENTO, em compatibilidade com as obrigações assumidas, todas as condições de habilitação e qualificação exigidas no procedimento e nos ritos deste Termo.

## **CLÁUSULA OITAVA - DAS CONTRAPARTIDAS**

8.1. As contrapartidas incluem:

8.2.1 Participação em eventos da Embratur e seus parceiros no período de um ano

8.2.2 Citação da Embratur e do EmbraturLAB ao divulgarem o jogo como selecionado o ganhador deste Concurso

8.2.3 Gerar e fornecer 15 chaves de ativação do jogo indicado na inscrição destinadas exclusivamente à utilização como prêmios, demonstrações e/ ou ativações da Embratur e parceiros

## CLÁUSULA NONA - DAS SANÇÕES ADMINISTRATIVAS

9.1. Pela inexecução total ou parcial das obrigações assumidas pela participante, especialmente aquelas previstas neste Termo de Referência e no TERMO DE FOMENTO dele decorrente, ou pela constatação de irregularidades, a EMBRATUR poderá aplicar à participante, garantido o contraditório e a ampla defesa em processo administrativo próprio, as seguintes sanções:

9.1.1. Advertência

9.1.2. Multas:

9.1.2.1. *Moratória: de 5% (cinco por cento) do valor total contratado por dia de atraso injustificado na execução de qualquer obrigação ou entrega prevista;*

9.1.2.2. *Compensatória: de 10% (dez por cento) do valor total contratado por infração a qualquer outra condição estabelecida no Termo de Referência ou no Contrato, aplicada em dobro no caso de reincidência específica.*

9.1.3. Impedimento de licitar e contratar com a Embratur pelo prazo de até 2 (dois) anos.

9.2. A dosimetria da sanção deverá considerar a gravidade da infração, os danos efetivos ou potenciais causados à EMBRATUR, a natureza e a extensão da obrigação descumprida e a conduta da CONTRATADA, devendo respeitar a graduação entre as sanções previstas no item 20.1, sendo a advertência a mais branda e o impedimento de licitar e contratar a mais grave.

9.3. A sanção de multa (moratória e/ou compensatória) poderá ser aplicada cumulativamente com as sanções de advertência ou impedimento de licitar e contratar.

9.4. No processo de aplicação de penalidades, prevalecerão as normas e procedimentos estabelecidos no Manual de Licitações e de Contratos da Embratur.

## CLÁUSULA DÉCIMA - DAS ALTERAÇÕES

10.1. As alterações por acordo entre as partes, desde que justificadas, e as decorrentes de necessidade de prorrogação, constarão de Termos Aditivos.

## CLÁUSULA DÉCIMA PRIMEIRA - DAS VEDAÇÕES

11.1. É vedado à FOMENTADA:

11.1.1. Caucionar ou utilizar este Termo de Fomento para qualquer operação financeira; e

11.1.2. Interromper a execução da realização da prova de conceito, salvo em casos excepcionais devidamente justificados e comunicados à FOMENTADORA.

## CLÁUSULA DÉCIMA SEGUNDA - DOS CASOS OMISSOS

12.1. Os casos omissos serão decididos pela FOMENTADORA, segundo as disposições contidas nos normativos internos correspondentes da EMBRATUR, por meio da DIREX (Diretoria Executiva) e demais normas federais aplicáveis e, subsidiariamente, as normas e princípios gerais dos negócios jurídicos.

## CLÁUSULA DÉCIMA TERCEIRA - DA PUBLICAÇÃO

13.1. O extrato deste Termo será publicado no site oficial da Embratur, conforme previsto no art. 2º da Portaria EMBRATUR nº 26, de 31 de maio de 2023.

## CLÁUSULA DÉCIMA QUARTA - DO FORO

14.1. Fica eleito o foro da cidade de Brasília-DF para dirimir as questões decorrentes da execução deste Termo.

E, por assim estarem justas e acertadas, foi lavrado o presente Termo e disponibilizado por meio do Sistema Eletrônico de Informações - SEI, o qual, depois de lido e achado conforme, vai assinado pelas partes, perante 2 (duas) testemunhas.

---

Referência: Processo nº 272100.002546/2025-33 SEI nº 1248819

Referência: Processo nº 272100.002546/2025-33

SEI nº 1254563