

CHAMADA PÚBLICA DE EQUIPES DE DESENVOLVIMENTO DE SOLUÇÕES PARA O VII DESAFIO COR

1. DO DESAFIO

- 1.1. O “VII DESAFIO COR – VIRANDO O JOGO NO RIO” é uma iniciativa originária do Comitê de Governança de Política para Inovação da Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro, instituído pelo Decreto Rio nº 46.080/2019 e embasado na Lei nº 10.973/2004, conhecida como Lei da Inovação Tecnológica, que estabelece diretrizes para incentivar a inovação e a interação entre instituições públicas, privadas e de ensino para o desenvolvimento científico e tecnológico no Brasil. O chamamento público nessa lei está previsto como um instrumento para garantir a isonomia, a transparência e a ampla participação de interessados em parcerias ou projetos. Esta realização é parte do compromisso de incentivar as políticas públicas de inovação do Município, de fomentar novos negócios, de atrair empresas e gerar empregos.
- 1.2. O VII Desafio COR constitui-se em competição que selecionará propostas de GAMES relacionados aos problemas causados pelos eventos extremos (principalmente chuvas fortes e prolongadas), bem como questões relacionadas a Redução de Riscos e Resiliência a Desastres, na cidade do Rio de Janeiro.
- 1.3. Durante o desafio as equipes terão acesso a dados, informações, processos e profissionais dos diversos órgãos reunidos na operação do COR-Rio e do corpo técnico de entidades parceiras, que atuarão apoiando sua realização, para possibilitar o pleno entendimento do escopo apresentado, exercitar hipóteses e caminhos possíveis, através da aplicação de metodologias ativas *human centered* como design thinking, mentoria técnica e de negócios, além de passar, ao final, por um GAME Jam, que possibilitará o desenvolvimento de um protótipo em formato de GAME, a ser apresentado no *Pitch Day*, após a Semana de Imersão.
- 1.4. É destinado a estudantes, profissionais e empreendedores que poderão ser agrupados em equipes ou já virem com equipes formadas, em consonância com o constante no item 7.1., que apresentem propostas de GAMES dentro dos temas definidos nesta Chamada Pública.
- 1.5. As equipes concorrerão a um período de aceleração e construção de produto mínimo viável (MVP), utilizando dados da Cidade do Rio de Janeiro disponibilizados pelo COR-Rio, de acordo com regras definidas nesta Chamada Pública.
- 1.6. A Secretaria Municipal de Ciência e Tecnologia (SMCT), através da Subsecretaria de Empreendedorismo e Inovação, participa ativamente do planejamento e realização do Desafio. A Incubadora de Empresas da Nave do Conhecimento Engenhão poderá vir a receber as startups do Desafio para aceleração, em função de critérios de desempenho a serem estabelecidos. Durante o Desafio alunos de Design de Games das Naves serão selecionados para participar das equipes do Desafio.

2. JUSTIFICATIVA

- 2.1. O Centro de Operações Rio – COR-Rio, implantado em dezembro de 2010, reconhecidamente por inúmeros especialistas, gestores e diversos outros formadores de

opinião (inclusive pela mídia) como uma iniciativa exemplar em todo o Brasil, atua em períodos de normalidade, com foco na mobilidade e ocorrências em geral do dia a dia da cidade, mas também tem o objetivo de atuar em grandes eventos e em emergências. Sua atuação nas emergências, principalmente relacionadas aos Eventos Meteorológicos Extremos é fundamental, coordenando as ações de dezenas de órgãos integrados e facilitando a tomada de decisões. Assim sendo, a atuação do COR, em todos os sentidos, é um fator de extrema relevância na capacidade de resposta do município do Rio de Janeiro a eventos extremos e emergenciais.

- 2.2. As mudanças climáticas e o conseqüente crescimento dos eventos adversos extremos (em quantidade e intensidade) exigem atuação ainda mais consistente e integrada por parte de toda a sociedade. O Centro de Operações Rio, que também tem viés voltado para Resiliência, não pode deixar de considerar estas questões, em especial visando reduzir a vulnerabilidade da população que é mais afetada pelos desastres.
- 2.3. A integração com instituições de pesquisa e outros órgãos a nível nacional e até mesmo internacional, bem como a parceria com startups, é fundamental para aumentar a capacidade do COR de atender aos Eventos Meteorológicos Extremos. O COR tem identificado diversos problemas e desafios em sua área de atuação e competência e vem buscando alternativas que possam estimular a idealização e desenvolvimento de soluções que tornem a cidade mais resiliente e preparada para os incidentes e desastres.
- 2.4. O COR vem realizando, desde 2018, uma série de atividades estratégicas de inovação aberta, atraindo de forma mais expressiva parceiros externos da Prefeitura para atuações em colaboração para o desenvolvimento de soluções inovadoras que permitam aprimorar a capacidade de gestão integrada da cidade, em relação às operações de infraestrutura, logística e emergências urbanas no Rio de Janeiro. Tal iniciativa recebeu, internamente no COR, o nome de “Programa de Inovação COR” e possui o principal objetivo de atrair parceiros da academia, instituições de pesquisa, startups e iniciativa privada, instituições de financiamento e demais atores do ecossistema de inovação brasileiro e internacional, para desenvolverem, de forma colaborativa, ferramentas inovadoras (em sua maioria, com base em tecnologia de ponta e gestão de dados de cidade) para elevar a performance do COR e das agências municipais integradas neste centro, especialmente no sentido de:
 - 2.4.1. Identificar, cada vez de maneira mais antecipada e preditiva, os problemas que podem impactar a rotina dos cidadãos e, em última análise, levar risco à integridade física das pessoas (como eventos meteorológicos severos e outros incidentes urbanos);
 - 2.4.2. Promover integração das agências envolvidas na operação da cidade, para que possam implantar ações de pronta-resposta aos problemas da cidade, que sejam progressivamente mais eficazes e com otimização de recursos;
 - 2.4.3. Interagir/informar aos cidadãos e às equipes de campo em tempo real e de forma ampla, compartilhando todas as características dos cenários emergenciais enfrentados pela cidade, mantendo os agentes operacionais conscientes sobre as ações que precisam ser realizadas e os cidadãos alertas sobre como devem lidar com tais emergências, a fim de minimizar impactos em suas rotinas e potenciais riscos que possam correr.
- 2.5. A ideia geral desse programa de inovação é transformar a sala de controle do COR, e o próprio COR, em um laboratório para desenvolvimento de soluções para cidades inteligentes e resilientes, tendo o Rio de Janeiro como campo de criação e

desenvolvimento de novas ferramentas baseadas em uso de tecnologia de ponta e dados de cidade. Este conceito se baseia em quatro principais pilares, que demonstram porque o COR, junto com todas as equipes a ele integradas, reúne condições robustas como espaço de inovação para cidades, em relação à gestão de infraestrutura, logística e emergências urbanas:

2.5.1. Conhecimento 360 graus dos problemas da cidade – uma vez que, na sala de controle do COR, estão reunidos, presencial e remotamente, representantes de mais de 30 agências envolvidas na operação da cidade. Assim, o COR tem a capacidade de analisar e conhecer os problemas urbanos de forma integrada, reunindo as visões de impactos, riscos e criticidade de todas as agências em um só local de gestão. Em termos de inovação, para que sejam criadas soluções inovadoras, é preciso, inicialmente, conhecer bem o problema ao qual se pretende enfrentar. E os conhecimentos construídos pelas agências integradas, dentro do COR, criam um espaço ímpar na cidade para entendimento sobre problemas urbanos, seus impactos e riscos envolvidos;

2.5.2. Conhecimento das ferramentas das agências operacionais da cidade – o COR acessa, diariamente, os gestores das agências integradas para realizar intervenções de pronta resposta a problemas e riscos no campo. Dessa maneira, o COR conhece, de forma detalhada, os recursos e ferramentas disponíveis e pode solicitar apoio dos órgãos para utilizá-los, dentro do que for possível, para testes e pesquisas de soluções inovadoras. Esse contexto facilita, por exemplo, a implantação e testes de novos sensores urbanos em campo. Esta capacidade facilita e agiliza qualquer tipo de intervenção experimental em campo, relacionada ao desenvolvimento de soluções inovadoras;

2.5.3. O COR como um *hub* de dados de cidade – desde sua origem o COR promove integração de dados provenientes das agências integradas, a fim de realizar cruzamento de informações em tempo real para dar suporte ao monitoramento da cidade e demais tomadas de decisão no enfrentamento de problemas urbanos. Estes dados são utilizados diariamente nas operações facilitadas dentro da sala de controle do COR e também podem ser usados em iniciativas de inovação, como *hackathons* (maratonas de programação). A criação do Escritório de Dados da Prefeitura, localizado fisicamente dentro das instalações do COR, facilitou ainda mais a integração interagência dos dados através da criação do *data lake* oficial da Prefeitura do Rio;

2.5.4. O COR como ambiente de integração de especialistas em cidade – seja para reuniões de planejamento ou em operações de emergência, o COR, nestes últimos 11 anos, se firmou como ambiente de integração, troca de conhecimento e alinhamentos tático-estratégicos entre os diferentes especialistas de cidade, da Prefeitura do Rio e de instituições parceiras. Estes *experts* já participam de forma contínua em diversas agendas de integração de cidade realizadas no COR. Neste programa de inovação, o COR engajou esses mesmos profissionais com conhecimento sobre a cidade para atuarem como mentores no processo de co-criação e desenvolvimento de soluções inovadoras.

2.6. Baseado nesses quatro pilares, o “Programa de Inovação COR” tem como principal projeto o “Desafio COR”, iniciativa com caráter de evento, em que o COR apresenta seus desafios aos participantes do evento do evento a desenvolverem soluções inovadoras que incrementem a performance do Centro Operacional da cidade. Nessa iniciativa, em um período que pode durar de seis a 26 meses, o COR oferece às startups:

- 2.6.1. Estrutura física, conforme critérios discricionários do COR;
 - 2.6.2. Acesso controlado aos dados da cidade, dentro das regras estabelecidas pela Lei Geral de Proteção de Dados - LGPD;
 - 2.6.3. Interação contínua com especialistas da cidade;
 - 2.6.4. Acesso às ferramentas da Prefeitura para intervenções experimentais e controladas em campo;
 - 2.6.5. Acesso a toda a rede de relacionamento institucional do COR.
- 2.7. Ao final do Desafio, as startups cujas soluções atingem maturidade operacional para serem integradas na sala de controle do COR recebem um certificado técnico do Centro de Operações Rio. Em contrapartida, estas mesmas startups se comprometem a permitir ao COR que utilize, de forma vitalícia e sem ônus, as versões das soluções desenvolvidas, concluídas e certificadas dentro do Desafio COR. Em paralelo, a partir do networking do COR, as mesmas startups levam estas soluções, a fim de oferecê-las para o mercado, público e privado. Desta forma, além de desenvolver soluções inovadoras para a cidade do Rio, o Desafio COR ainda contribui para impulsionar a criação e fortalecimento de startups e da própria economia de inovação da cidade. Entre 2018 e 2023, foram realizadas seis edições do “Desafio COR”.
- 2.8. Podemos destacar de forma histórica, a participação das seguintes organizações nos projetos do Centro de Operações do Rio: Fomenta Rio, Iplan Rio, Labgov.Rio, TV Globo, Rio Games, Escritório de Dados da Prefeitura do Rio, Fundação João Goulart, NASA, C40 Cities, Parque Tecnológico de Itaipú (PTI), Engagement Global, NVIDIA, Secretaria Municipal de Ciência e Tecnologia (SMCT) da cidade do Rio de Janeiro, Associação Brasileira dos Mentores de Negócio (ABMEN), FCJ RIO Venture Builder (atualmente FUSION VENTURES), Código Brazuca, Naves do Conhecimento, Secretaria de Conservação, Defesa Civil, Invest.Rio, Coordenadoria Técnica de Cidade Inteligente da Prefeitura do Rio, Escola Zion-Games, Casa Civil da Prefeitura do Rio, Band News FM, Kate Capital, ITDP Brasil, dentre outros atores, ora como mentores, ora como avaliadores.
- 2.8.1. A participação, e mais ainda a imersão e incubação, em um Desafio COR representa uma infinidade de oportunidades, diretas e indiretas, para qualquer acadêmico, pesquisador, startup ou mesmo empresa, não apenas no que se refere à continuidade de desenvolvimento e geração de valor de sua ideia ou solução, mas também no já mencionado networking que é estabelecido durante e pós Desafio.
- 2.9. O mercado de games é um dos que mais cresce no mundo. A expectativa para os próximos anos, segundo projeções da Statista, indica que o mercado global de games deve crescer, em média, 12,1% ao ano até 2027. Para 2024, é esperada uma movimentação de US\$ 242,7 bilhões no setor.
- 2.9.1. A Prefeitura do Rio inaugurou em janeiro deste ano a primeira Arena Gamer pública do país. O espaço localizado dentro da Nave do Conhecimento do Engenheiro, da Secretaria Municipal de Ciência e Tecnologia (que faz parte da organização deste Desafio COR), com capacidade para 100 pessoas, receberá competições e será um polo de inclusão, aprendizagem e transformação social para os visitantes, voltado a profissões da indústria criativa;

- 2.9.2. As Naves do Conhecimento, que compõem programa inovador e consolidado na cidade do Rio de Janeiro, veio democratizar o acesso ao universo digital em ambientes colaborativos e criativos. As Naves oferecem oficinas, cursos e eventos relacionados à Informática, Economia Criativa, Tecnologias da Informação, Robótica e Programação, Trabalho e Empreendedorismo;
- 2.9.3. A cidade do Rio de Janeiro, vem buscando se consolidar como capital da inovação e tecnologia na América Latina. O fato do mundo dos GAMES ser uma parte essencial da tecnologia nos dias de hoje, principalmente na juventude, intensifica a ação do Poder Público para dar oportunidade e infraestrutura de forma que todo o setor de games se desenvolva na cidade do Rio de Janeiro;
- 2.9.4. Os GAMES deverão estar associados à Redução do Risco de Desastres e à Resiliência, mais ainda em um contexto de Mudanças Climáticas, especialmente em se tratando de uma cidade com histórico de desastres relacionados a eventos extremos, que normalmente afetam, em maior grau, a população mais vulnerável;
- 2.9.5. Os games oferecem a oportunidade de se trabalhar a consciência individual e coletiva dos cidadãos, de forma virtual, lúdica e interativa, estimulando os jogadores, principalmente os jovens, a aplicarem no “jogo” soluções, diante de eventos extremos e de emergência vividos em seus cotidianos.

3. DAS PARTES ENVOLVIDAS NA REALIZAÇÃO

- 3.1. O VII Desafio COR é organizado pelo COR-Rio e pela Secretaria Municipal de Ciência e Tecnologia, em parceria com a Associação Brasileira dos Mentores de Negócio (ABMEN), respaldada pelo termo de cooperação celebrado junto a Empresa Municipal de Informática - IPLANRIO no âmbito do processo nº 01/300.280/2019.
- 3.2. Através do COR-Rio, órgãos e entidades públicas em nível nacional e internacional, vinculadas ou não à Prefeitura do Rio de Janeiro, poderão colaborar com o VII Desafio COR.
- 3.3. Através da ABMEN, entidades, associações e empresas privadas apoiadoras das atividades do projeto “Cidades Inovadoras” poderão colaborar com o VII Desafio COR.
- 3.3.1. Além da ABMEN, são parceiros do Desafio COR – Virando o Jogo no Rio, as seguintes instituições: ASSESPRO-RJ, BÚSSOLA, INDIE HERO, ACJOGOS/RJ, SAI DO PAPEL, TENCENT/WEBSIA.
- 3.4. Ao longo de sua realização, outros parceiros e apoiadores poderão se integrar ao VII Desafio COR.

4. DO OBJETIVO

- 4.1. O VII Desafio COR tem por objetivo “Desenvolver GAMES com foco na Redução do Risco e Resiliência aos Desastres, integrando, para tanto, profissionais, universitários e jovens das Naves do Conhecimento.”
- 4.2. As equipes participantes terão acesso aos dados reunidos pelo COR-Rio, relacionados aos aspectos que envolvem o edital, a serem usados e alimentados no desenvolvimento de dispositivos, ferramentas, aplicativos, painéis de supervisão, interfaces entre programas,

dentre outros.

- 4.3. No âmbito da Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro, os mentores disponibilizarão conteúdos e materiais relacionados ao tema, incluindo processos e produtos já em aplicação pelos órgãos municipais, que podem dar subsídios ou mesmo serem transformados em GAMES.

5 DOS DESAFIOS PÚBLICOS A SEREM ABORDADOS NAS PROPOSTAS

- 5.1. Para o VII Desafio COR, foi definida a prioridade: Desenvolver GAMES relacionados a eventos adversos e desastres em todas as suas fases (prevenção, mitigação, preparação, resposta e recuperação), que possam trazer benefícios para a população, conferindo-lhe maior consciência e conhecimento das ações individuais e coletivas na busca pela Redução do Risco de Desastres.

5.2 Temas propostos:

5.2.1 Gerenciamento de Emergências: dentro de um ambiente de anormalidade, são mostrados os problemas e os impactos generalizados que são causados por eventos adversos na cidade e o gestor deve definir onde, quando e de que forma serão utilizados os recursos para cada ocorrência, bem como devem ser realizados os devidos comunicados e orientações à população que está sendo diretamente impactada. Público Alvo: adultos;

5.2.2 Impacto Sócio-Comunitário: vivenciando o dia a dia de um morador de comunidade ou de uma região com risco de desastres, o jogador deve fazer escolhas que tornem sua rotina mais segura, antes, durante e depois de um desastre. Público alvo: jovens e adultos;

5.2.3. Educação Escolar: buscando uma mudança de comportamento, conscientização e letramento cognitivo com problemas e situações do cotidiano. Público alvo: crianças e pré adolescentes alunos de Escolas Municipais.

5.3. Itens direcionadores gerais:

5.3.1. Quais as ações preventivas podem ser realizadas para eventos de chuva forte?

5.3.2. Quais as ações podem ser realizadas pelo Poder Público na iminência e durante um desastre?

5.3.3. Quais as ações que o cidadão comum deve adotar na iminência de um evento extremo?

5.3.4. Quais as medidas de segurança diante de alagamentos, transbordamento de rios, quedas de árvore e deslizamentos?

5.3.5. O que fazer para evitar que o meu lixo seja a causa de um desastre?

5.3.6. Como as mudanças climáticas podem afetar a cidade do Rio de Janeiro?

5.3.7. Como ajudar a comunidade a evitar desastres?

- 5.4. Outras soluções relacionadas ao desenvolvimento de GAMES, que visem tornar a

sociedade como um todo mais resiliente e preparada para os eventos extremos, poderão ser sugeridas, devendo a equipe proponente atentar para os critérios de seleção apresentados neste regulamento.

6. DOS DADOS DISPONIBILIZADOS PARA O VII DESAFIO COR

6.1. Após a abertura do VII Desafio COR serão disponibilizadas aos participantes as bases de dados e informações reunidas pelo COR-Rio, compreendendo,

- Histórico de registros do “Sistema Comando” sobre impactos no sistema viário, tais como: quedas de árvores, inundações, deslizamentos, bolsões de água entre outros, em formato csv;
- Histórico de dias nos quais houve mudança de estágio para “Estágio de Crise” na cidade do Rio de Janeiro, em formato txt;
- Mapeamento das áreas de inundação monitoradas pela RIO-ÁGUAS, em formato Arcgis e no formato KMZ;
- Localização das 33 estações pluviométricas do sistema Alerta Rio, em API ou formato shapefile, GeoJSON ou KML ;
- Área de influência das 33 estações pluviométricas do sistema Alerta Rio, em API ou formato shapefile, GeoJSON ou KML;
- Dados de chuva do sistema Alerta Rio em tempo real, em formato JSON;
- Mapeamento da Cobertura Vegetal e Uso das Terras, em API ou formato shapefile, GeoJSON ou KML;
- Mapeamento de Uso do Solo, em API ou formato shapefile, GeoJSON ou KML;
- Mosaico de ortofotos de alta resolução da cidade do Rio de Janeiro, em formato webservice/API;
- Mapa de Suscetibilidade a Deslizamentos, em formato webservice/API;
- Mapa do cadastro de favelas da cidade do Rio de Janeiro, em API ou formato shapefile, GeoJSON ou KML;
- Cadastro Georreferenciado de Logradouros (CADLOG), em API ou formato shapefile, GeoJSON ou KML;
- Hidrografia, em API ou formato shapefile, GeoJSON ou KML;
- Sub-bacias Hidrográficas, em API ou formato shapefile, GeoJSON ou KML;
- Mapa das Edificações, em API ou formato shapefile, GeoJSON ou KML;
- Dados tabulares sobre coleta e disposição de resíduos sólidos na cidade, em formato Excel;
- Imagens do satélite Landsat e outros, em formatos diversos;
- Imagens dos satélites Sentinel e outros, em formatos diversos.

- 6.2. As partes realizadoras do VII Desafio COR poderão incluir, excluir ou alterar o conjunto de dados a serem disponibilizados, ao seu exclusivo critério, durante o período do Desafio.

7 DO PROCESSO DE INSCRIÇÃO

- 7.1. As inscrições deverão ser feitas por participantes individuais ou por equipes, no período definido em cronograma constante deste Chamamento, exclusivamente online, por meio de formulário a ser disponibilizado no link <https://bit.ly/7desafiocor>. No ato da inscrição, o participante ou equipe deve sinalizar o tema de sua preferência.
- 7.2. São permitidas inscrições de equipes compostas por estudantes, profissionais e empreendedores, todos identificados como pessoa física. Caso a equipe seja selecionada entre as três primeiras colocadas, será obrigatória sua transformação em pessoa jurídica, para ingressar no processo de incubação.
- 7.3. São permitidas inscrições de equipes vinculadas a uma pessoa jurídica, sendo pelo menos um de seus integrantes pertencente ao quadro da empresa inscrita.
- 7.4. É vedada a inscrição de um mesmo candidato, seja pessoa física ou jurídica, em mais de uma equipe.
- 7.5. Caso a inscrição seja feita com apenas um indivíduo, este será estimulado a compor com outros indivíduos ou equipes até o início da semana de imersão.
- 7.6. Cada equipe será, posteriormente, complementada com 1 ou 2 alunos das Naves do Conhecimento. Esse ponto visa integrar pessoas com diferentes conhecimentos técnicos e, principalmente, diferentes experiências e realidades cotidianas, buscando mesclar essas características e gerar produto fiel à realidade e atrativo ao público que se pretende alcançar.
- 7.6.1. A definição das equipes será feita na etapa de Ideação.
- 7.7. As equipes proponentes deverão, no ato da inscrição ou, posteriormente, no processo de seleção das equipes, dispor, preferencialmente, dentre seus integrantes, de profissionais ou acadêmicos, de pelo menos duas das capacidades especificadas abaixo:
- I) Analista-programador (DESENVOLVEDOR), capaz de codificar programas e aplicações;
 - II) Cientista de dados, capaz de modelar e analisar massas de dados;
 - III) Design, capaz de prototipar a entrega de valor para o mercado;
 - IV) Especialista em negócios, capaz de estruturar a monetização e precificação.
- 7.8. Não será exigida documentação comprobatória da experiência ou formação profissional dos inscritos, de modo que a responsabilidade quanto à eventual incapacidade de desempenho dessas funções é inteiramente da equipe inscrita.
- 7.9. Haverá limitação de até 15 equipes e cada uma deverá ter, no máximo, 6 integrantes, já incluídos os participantes das NAVES DO CONHECIMENTO.
- 7.9.1. Nos encontros presenciais, a quantidade de participantes, fisicamente presentes, poderá ser limitada em razão das regras de ocupação de espaços fechados;

- 7.10.** As partes realizadoras deste desafio não se responsabilizam por problemas técnicos ou falhas de rede e por falhas nos equipamentos pessoais dos participantes.
- 7.11.** A comunicação com os interessados se dará através do e-mail desafio@cor.rio.
- 7.12.** Somente serão aceitas inscrições realizadas pelo link informado no subitem 7.1.
- 7.12.1. Serão válidas apenas as inscrições que estejam adequadamente preenchidas e com as informações solicitadas prestadas de forma completa, clara, objetiva e dentro dos prazos determinados.
- 7.13.** Ao inscrever-se para o VII Desafio COR, todos os proponentes, automaticamente, declaram ser plenamente capazes de atender aos requisitos e regras deste regulamento, incluindo o compromisso de comparecer aos eventos virtuais e presenciais programados, com pelo menos um integrante da equipe, sob pena de eliminação da competição, sendo eximidos os organizadores de quaisquer responsabilizações.
- 7.14.** Ao inscrever-se para o VII Desafio COR, todos os proponentes autorizam, automaticamente, a utilização dos nomes dos integrantes da equipe, suas imagens e o resumo dos projetos, para efeitos promocionais e de divulgação do VII Desafio COR, bem como autorizam a ABMEN a publicar essas informações em seus websites, permitindo aos seus usuários o acesso a elas, de acordo com os termos e condições de cada website, sem limitação de exibição territorial ou temporal e sem que isso gere qualquer remuneração ou indenização ao participante.
- 7.15.** A organização divulgará a lista de participantes, que tenham se inscrito dentro do prazo e de forma adequada.

8 DA REUNIÃO TÉCNICA DE ALINHAMENTO DO VII DESAFIO COR - VIRANDO O JOGO NO RIO

- 8.1.** No dia 25/03/2024 foi realizado, no auditório da Prefeitura, das 14h às 17h, reunião técnica com a presença de representantes de órgãos públicos municipais, integrantes de instituições relacionadas à Tecnologia e Inovação e demais entes envolvidos no Ecosistema de Redução do Risco de Desastres e/ou de Inovação, inclusive da área de GAMES.
- 8.2.** Durante o encontro foi apresentado o Desafio seus objetivos e resultados esperados.
- 8.3.** Idealizada e desenvolvida pela Subsecretaria de Empreendedorismo e Inovação da SMCT-RJ, foi realizada “mesa de especialistas” e, na sequência, dinâmica com os participantes, que contou com o apoio da Sai do Papel. Os resultados da ferramenta “*mentimeter*” serão avaliados visando a aplicação em etapas do Desafio.

9 DIVULGAÇÃO DO VII DESAFIO COR – VIRANDO O JOGO NO RIO

- 9.1.** A apresentação do Desafio ocorreu no dia 14 de agosto de 2024, na Rio Innovation Week (RIW)

10 DO MATERIAL DE CONSULTA

10.1. A organização disponibilizará, em ambiente específico e até a divulgação da lista de participantes, material preliminar de consulta e pesquisa (textos, vídeos, apresentações) referente à eventos extremos ou desastres de uma forma geral, inclusive com informações básicas sobre a cidade e os principais órgãos que atuam para minimizar tais impactos.

11 CRONOGRAMA

11.1. O cronograma de atividades está assim distribuído:

ETAPA	Ano 2024	MAIS INFORMAÇÕES
REUNIÃO TÉCNICA	25/03	Realizada no auditório do CASS
APRESENTAÇÃO DO DESAFIO E PRÉ INSCRIÇÃO	14/08	Plataforma Bússula/Link
		(https://bit.ly/7desafiocor)
		e via QR CODE disponível na RIW
TÉRMINO DAS INSCRIÇÕES	23/11	As inscrições podem se encerrar antes, caso seja atingido o número limite de 15 equipes
RECURSO	25/11	Prazo interposição de Recurso.
SEMANA DE MENTORIA E/OU IDEIAÇÃO	25 a 29/11	Cronograma detalhado na última página deste Termo.
GAME JAM	30/11 e 01/12	Evento virtual organizado pela INDIE HERO
PITCH DAY (PRESENCIAL)	10/12	Encontro presencial para realização do PITCH

12 DOS DIREITOS DOS PARTICIPANTES

12.1. As equipes selecionadas para participação no VII Desafio COR terão acesso, de forma agendada, a:

I) Especialistas do COR-Rio, selecionados para prover apoio às equipes participantes, ensejando a perfeita compreensão dos pontos definidos no item 6 e demais dispositivos deste regulamento, bem como dos processos e procedimentos internos do COR-Rio.

II) Dinâmicas da semana de ideiação com metodologias ativas como *design thinking*, onde os participantes poderão entender e definir melhor seu público-alvo, desafio a ser atendido e modelo de negócio. Esses elementos depois serão apresentados no Pitch Day, que ocorrerá após a *Game Jam*, última etapa da semana de ideiação.

III) Validação de hipóteses de solução junto a especialistas dos órgãos da Prefeitura que possuem interação com o COR-Rio e de parceiros.

IV) Validação de modelos de negócio junto a mentores especializados em soluções de mercado e startups.

V) Elementos fundamentais para a elaboração e realização do *pitch*, a ser apresentado no *Pitch Day* da semana de imersão.

12.2. Todas as equipes selecionadas terão acesso ao ambiente computacional preparado para o VII Desafio COR, onde estarão disponibilizadas as bases de dados.

12.3. Será fornecido certificado de participação a todas as equipes concorrentes, independentemente do resultado da banca julgadora.

13 DAS PROPOSTAS

13.1. As propostas deverão considerar o uso das soluções e tecnologias aplicadas ao produto mínimo viável (MVP) no ambiente do COR-Rio.

13.2. Deverão proporcionar um ambiente comercial aderente ao compromisso de incentivar as políticas públicas de inovação do município;

13.3. Deverão fomentar novos negócios;

13.4. Deverão atrair empresas investidoras;

13.5. Deverão estimular novas soluções e demandas tecnológicas baseadas em games.

13.6. O enfoque a ser adotado sobre os projetos deve considerar que o caráter inovador e colaborativo é esperado desde a concepção das propostas, observadas as diretrizes mínimas estabelecidas por este Termo de Referência, de modo a permitir sua aderência aos objetivos estratégicos da cidade, sua integração com os demais projetos e outras ações em curso.

14 DO JULGAMENTO DAS PROPOSTAS E AVALIAÇÃO DAS EQUIPES

14.1. Os projetos de solução submetidos ao VII Desafio COR serão avaliados por uma banca de jurados composta por especialistas do poder público, apoiada por organizações com experiência comprovada na área de "GAMES" e nos aspectos correlatos, como tecnologia, inovação, e redução de riscos de desastres.

14.2. Os critérios de avaliação dos projetos seguirão as melhores práticas das áreas concernentes ao Desafio, que serão definidos por especialistas qualificados e banca julgadora. As equipes deverão apresentar no Pitch Day o resultado do seu trabalho, segundo a programação a ser definida pelos realizadores do VII Desafio COR.

14.3. As decisões dos integrantes da banca de jurados e as decisões que os organizadores venham a tomar, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível contestação dos resultados.

14.4. As equipes devem cumprir os cronogramas constantes desta Chamada Pública, com seus devidos entregáveis.

15 DA INCUBAÇÃO

15.1. As equipes classificadas nas três primeiras colocações receberão premiação, diretamente, por parceiros e apoiadores.

15.2. Será realizada etapa de incubação e aceleração, regida por regulamento próprio, com as equipes que ficarem nas três primeiras colocações, visando desenvolvimento de um MVP, exceto por motivo de força maior que impeça a Prefeitura de dar continuidade a essa

etapa.

16 CONDIÇÕES GERAIS

- 16.1.** O tratamento de dados pessoais pela Administração Pública Municipal, nos casos disciplinados nesta Chamada Pública, observará o disposto na Lei Federal nº 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados) e nas demais disposições legais pertinentes.
- 16.1.1. Os concorrentes se comprometem a observar a Lei Federal nº 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados) quanto a todos os dados pessoais a que tenham acesso em razão do certame, desde a apresentação da proposta, independentemente de declaração ou de aceitação expressa.
- 16.2.** O VII Desafio COR, bem como seus promotores, organizadores e apoiadores não reivindicarão qualquer direito de propriedade intelectual contida nos projetos das equipes proponentes.
- 16.3.** Os dados disponibilizados pelo COR-Rio durante o VII Desafio COR têm caráter precário e, portanto, podem ficar indisponíveis após o seu encerramento, exceção dada às equipes mais bem classificadas pela banca julgadora e que confirmarem compromisso para as etapas de aceleração e incubação, segundo regras próprias das mesmas.
- 16.4.** Não haverá taxa de inscrição para participação no VII Desafio COR, cabendo às equipes proponentes arcar com suas próprias despesas pessoais de uso de rede e de disponibilização de pessoal.
- 16.5.** Eventuais despesas necessárias ao desenvolvimento e execução da solução proposta são de responsabilidade exclusiva do participante e da equipe, ficando a organizadora, eximida de qualquer dever, responsabilidade ou ônus;
- 16.6.** O VII Desafio COR, seus promotores e organizadores não terão qualquer compromisso ou responsabilidade sobre as providências a serem tomadas pelos proponentes, que envolvam permissões e autorizações especiais, de caráter ético ou legal, necessárias ao desenvolvimento de sua startup.
- 16.7.** No caso de haver interesse por parte das instituições apoiadoras (parceiros/patrocinadores) do Desafio em conferir premiação aos três primeiros colocados do VII Desafio COR, isso será pactuado diretamente entre as partes, sem a interveniência do Município.
- 16.8.** Informações complementares ou casos omissos devem ser encaminhados para o e-mail desafio@cor.rio e serão analisados pela equipe organizadora do VII Desafio COR.
- 16.9.** Fica eleito o Foro Central da Comarca da Capital do Estado do Rio de Janeiro para dirimir quaisquer dúvidas oriundas do presente regulamento, renunciando as partes desde já a qualquer outro, por mais especial ou privilegiado que seja.

Cronograma da semana de Mentoria e/ou Ideação

DATA	PERÍODO	AÇÕES / ATIVIDADES	TIPO
25/11/2024 - (segunda-feira)	Tarde	Apresentação do Desafio	Presencial
		Organização da Equipe	
		Início do Processo de Ideação	
26/11/2024 - (terça-feira)	Manhã e Tarde	Ambientação ao COR	Presencial ou virtual
		Mentorias técnicas com especialistas do COR	
27/11/2024 - (quarta-feira)	Tarde	Desenvolvimento da Ideação e Proposta de Valor	Presencial
28/11/2024 - (quinta-feira)	Tarde	Modelagem de Negócios e Preparação de Pitch	Presencial
29/11/2024 - (sexta-feira)	Tarde	Mentoria de Negócios	Presencial ou virtual
29/11/2024 - (sexta-feira)	Noite	GAME JAM e Desenvolvimento de Protótipo	Virtual
30/11/2024 - (sábado)	Integral	GAME JAM e Desenvolvimento de Protótipo	Virtual
01/12/2024 - (domingo)	Integral	GAME JAM e Desenvolvimento de Protótipo	Virtual
10/12/2024 - (terça-feira)	Tarde	PITCH DAY	Presencial

Observação: Todas as atividades presenciais serão realizadas no Centro de Operações Rio (COR-RIO), estando sujeitas a alteração para outro local no mesmo município, conforme conveniência e disponibilidade.

Esta Chamada Pública contém 15 (quinze) páginas e 1 (um) anexo, conforme detalhado abaixo:

Anexo I: Formulário de Interposição de Recurso

O anexo é parte integrante desta Chamada e deverá ser observada para a devida compreensão e cumprimento das disposições aqui estabelecidas.

17. GLOSSÁRIO**Human-Centered**

Definição: Abordagem de design e inovação que coloca o ser humano como foco principal, buscando soluções que atendam às necessidades, comportamentos e emoções das pessoas.

Aplicação: Usado no design de produtos, serviços e experiências para criar soluções mais eficazes e acessíveis.

Design Thinking

Definição: Processo criativo para resolver problemas de forma colaborativa, baseado em empatia, IDEIAÇÃO, prototipagem e testes.

Aplicação: Comum em inovações de produtos e processos de empresas, priorizando as necessidades dos usuários.

Game Jam

Definição: Evento colaborativo onde desenvolvedores de jogos se reúnem para criar jogos em um curto espaço de tempo, geralmente em 48 a 72 horas.

Aplicação: Desenvolver habilidades de prototipagem rápida e colaboração em equipe no contexto de desenvolvimento de jogos.

Pitch Day

Definição: Evento onde startups ou empreendedores apresentam suas ideias ou projetos a investidores, mentores ou potenciais parceiros.

Aplicação: Usado para buscar investimentos ou apoio para a implementação de novos negócios ou inovações.

Startups

Definição: Empresas emergentes focadas em resolver problemas de mercado com soluções inovadoras, geralmente com potencial de crescimento rápido.

Aplicação: Frequentes em ambientes de tecnologia e inovação, especialmente em setores digitais.

Hackathons

Definição: Eventos colaborativos intensivos, onde desenvolvedores, designers e outros profissionais de tecnologia criam soluções, aplicativos ou softwares em um curto período.

Aplicação: Promovem a inovação tecnológica e o desenvolvimento de novas ideias de forma rápida e colaborativa.

Data Lake

Definição: Repositório centralizado que permite armazenar grandes quantidades de dados em seu formato bruto, estruturados e não estruturados.

Aplicação: Usado por organizações que precisam armazenar e analisar grandes volumes de dados para insights e decisões baseadas em dados.

Networking

Definição: Processo de criação de uma rede de contatos profissionais, com o objetivo de trocar informações e construir relacionamentos vantajosos.

Aplicação: Essencial para o desenvolvimento profissional, busca de oportunidades e crescimento de carreira.

ArcGIS

Definição: Plataforma de software de mapeamento e análise geoespacial usada para trabalhar com mapas e dados geográficos.

Aplicação: Utilizado em análise espacial, planejamento urbano, monitoramento ambiental, entre outros.

Shapefile

Definição: Formato de arquivo popular usado para armazenar dados geoespaciais, como pontos, linhas e polígonos.

Aplicação: Usado em softwares de Sistemas de Informação Geográfica (SIG) para manipular e visualizar dados geográficos.

GeoJSON

Definição: Formato de arquivo baseado em JSON usado para representar objetos geográficos simples, como pontos, linhas e polígonos.

Aplicação: Comumente usado na web e em APIs para representar e transmitir dados geoespaciais de forma simples e legível.

Landsat

Definição: Programa de satélites de observação da Terra, que fornece imagens multiespectrais utilizadas para monitorar mudanças no ambiente ao longo do tempo.

Aplicação: Usado para análise de uso da terra, agricultura, florestas e monitoramento ambiental.

Websites

Definição: Conjunto de páginas na internet, interligadas e acessíveis através de um navegador web.

Aplicação: Usado para fornecer informações, serviços e interação com usuários na internet.

Mentimeter

Definição: Plataforma online que permite criar apresentações interativas, onde o público pode participar através de enquetes, votações e perguntas em tempo real.

Aplicação: Usado para tornar reuniões, workshops e apresentações mais dinâmicas e engajadoras.

Diante do exposto, solicito que a decisão referente à notificação em questão seja revista, considerando os argumentos e documentos apresentados.

Local e Data :	
Assinatura do Requerente:	

INSTRUÇÕES GERAIS

1. Anexar documentos : inclua cópias de todos os documentos que fundamentam o pedido.
2. Encaminhamento: e-mail: desafio@cor.rio
3. Prazos : consulte o prazo para interposição de recurso especificado no edital de concurso.