

FUNDAÇÃO EDUCACIONAL LUCAS MACHADO (FELUMA)

Instituto de Inovação e Incorporação Tecnológica

EDITAL Nº 01/2026

CHAMADA DE IDEIAS PARA JOGO DIGITAL EM SAÚDE E EDUCAÇÃO

A Fundação Educacional Lucas Machado (Feluma), por meio de seu Instituto de Inovação e Incorporação Tecnológica, torna pública a presente chamada de ideias e convida os estudantes, professores e colaboradores dos institutos do Sistema Feluma a apresentarem propostas de jogo digital com aplicação nas áreas de saúde e educação, nos termos e condições estabelecidos neste edital.

1. DA APRESENTAÇÃO E DO CONTEXTO

1.1 Esta chamada dá continuidade ao movimento iniciado no Lobby Con 2026, evento de jogos e inovação disruptiva promovido pela Feluma, que estimulou a criatividade e a inovação.

1.2 Como desdobramento daquele encontro, a Feluma pretende identificar, reconhecer e, potencialmente, desenvolver propostas de jogos digitais concebidas pela própria comunidade acadêmica.

1.3 As propostas submetidas serão avaliadas por uma comissão avaliadora, constituída pela Feluma especificamente para esse fim, com a pré-seleção das melhores propostas (finalistas), que serão apresentadas em sessão pública, em auditório, culminando na premiação das **3 (três) melhores propostas** em evento de encerramento.

2. DO OBJETO

2.1 Constitui objeto deste edital a seleção de ideias de jogo digital (aplicativo para dispositivos móveis e/ou web) voltado à promoção da saúde, à educação em saúde e/ou ao apoio ao ensino e à aprendizagem.

2.2 Nesta fase, a chamada seleciona ideias e conceitos (não é exigido produto pronto ou código). Espera-se a descrição clara do problema, do público e da proposta de jogo.

2.3 Para os fins deste edital, entende-se por “Proposta” a ideia de jogo submetida por meio da ficha de submissão (<https://forms.gle/4VVLD4DPVYRRheJw8>) e por “Material Submetido” o conjunto dos elementos expressivos que a compõem (textos, descrições, elementos visuais e demais conteúdos autorais).

3. DOS OBJETIVOS

Objetivo geral

3.1 Fomentar a cultura de inovação na comunidade acadêmica por meio da concepção de jogos digitais que gerem impacto positivo em saúde e educação.

Objetivos específicos

- Estimular o protagonismo da comunidade da Feluma na proposição de soluções tecnológicas.
- Aproximar o conhecimento científico das práticas de gamificação e tecnologia educacional.
- Identificar ideias com potencial de desenvolvimento e aplicação institucional.
- Reconhecer e premiar as propostas mais qualificadas.

4. DA ELEGIBILIDADE E DAS INSCRIÇÕES

4.1 Poderão participar estudantes regularmente matriculados em cursos de graduação e de pós-graduação, professores e colaboradores, todos vinculados aos institutos mantidos pela Feluma (entre eles, a FCM-MG e o HUCM-MG) e comprovadamente ativos no período de submissão. Para os fins deste edital, consideram-se colaboradores os empregados com vínculo trabalhista ativo com a Feluma ou com os seus Institutos Ciências Médicas.

4.2 A participação poderá ser individual ou em equipe, com no máximo 3 (três) integrantes por equipe, todos atendendo ao requisito do item 4.1.

4.3 Cada participante poderá integrar apenas 1 (uma) equipe e submeter, no máximo, 1 (uma) ideia.

4.4 A submissão implica ciência e aceitação integral das condições deste edital, sendo gratuita e sem qualquer ônus de inscrição.

4.5 A elegibilidade é aferida na data da submissão e deverá ser mantida até a premiação, sob pena de desclassificação. A perda do vínculo com a Feluma ou com os seus Institutos Ciências Médicas antes do evento de encerramento importará a desclassificação do participante ou da equipe, ressalvada a conclusão do curso mediante colação de grau, que não prejudica a participação do estudante.

4.6 O orientador eventualmente indicado na ficha de submissão tem função exclusivamente de apoio acadêmico, não sendo considerado participante nem coautor da proposta e não adquirindo, por essa condição, quaisquer direitos sobre ela, salvo se figurar expressamente como integrante da equipe.

5. DOS EIXOS TEMÁTICOS

5.1 As ideias deverão dialogar com, pelo menos, 1 (um) dos eixos temáticos a seguir, admitindo-se abordagens interdisciplinares:

- Educação e letramento em saúde para pacientes, cuidadores e comunidade.
- Promoção da saúde, prevenção de agravos e adoção de hábitos saudáveis.
- Apoio ao ensino e à aprendizagem de estudantes das áreas da saúde.
- Adesão ao tratamento, autocuidado e engajamento do paciente.
- Simulação clínica, treinamento de habilidades e raciocínio profissional.

5.2 Outras abordagens serão aceitas desde que fundamentadas e aderentes ao objeto do edital (saúde e educação).

6. DA FORMA E DO PRAZO DE SUBMISSÃO

6.1 A submissão será realizada exclusivamente por meio do formulário eletrônico oficial disponibilizado pela Feluma, mediante o preenchimento integral da ficha de submissão de ideia (<https://forms.gle/4VVLD4DPVYRRheJw8>), gerando-se comprovante eletrônico de recebimento.

6.2 A ficha deverá conter, no mínimo: nome da ideia; identificação da equipe; problema a ser resolvido; público-alvo; descrição da proposta de jogo e sua mecânica básica; e diferencial/valor esperado.

6.3 O prazo de submissão é o estabelecido no cronograma do item 7.1, não sendo aceitas propostas enviadas após o limite ali fixado.

6.4 Serão indeferidas, na etapa de habilitação, as submissões incompletas, ilegíveis, fora do escopo (itens 2 e 5) ou que descumpram os requisitos de elegibilidade (item 4).

7. DAS FASES E DO CRONOGRAMA

7.1 O processo seletivo organiza-se em 4 (quatro) fases, conforme o cronograma a seguir:

Fase	Etapas	Período
Fase 1 — Submissão	Envio das ideias pelas equipes via ficha (https://forms.gle/4VVL4DPVYRRheJw8)	14/08 a 02/09
Fase 2 — Pré-seleção	Triagem e avaliação de mérito pela comissão; divulgação dos finalistas	03/09 a 08/09 Previsão de resultado: 08/09
Fase 3 — Pitch	Apresentação dos finalistas em auditório para a banca	11/09 – 16h às 19h
Fase 4 — Premiação	Evento de encerramento e premiação das 3 (três) melhores ideias	17/09 – durante o evento I Jornada Digital Feluma

7.2 As datas poderão ser alteradas por conveniência administrativa, mediante comunicação prévia e oficial pelos canais da instituição.

7.3 Na Fase 2, a comissão selecionará até 9 (nove) ideias finalistas, que serão convocadas para o pitch presencial em auditório (Fase 3).

7.4 Na Fase 3, cada equipe finalista terá até 5 (cinco) minutos para apresentação, seguidos de até 15 (quinze) minutos para arguição da banca.

7.5 A Feluma poderá, a qualquer tempo e a seu critério, mediante comunicação oficial, alterar, suspender, prorrogar, revogar ou anular a presente chamada, no todo ou em parte, por interesse institucional, conveniência administrativa ou motivo de força maior, sem que disso decorra qualquer direito a indenização ou expectativa de direito aos participantes.

8. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

8.1 Fase 2 — Pré-seleção (análise da ficha pela comissão)

Etapa classificatória e eliminatória. Cada critério é pontuado de 0 a 10 e ponderado conforme a tabela:

Critério	Descrição	Peso
Aderência ao tema (saúde e educação)	Pertinência ao objeto e aos eixos	20%
Relevância do problema	Importância e clareza do problema abordado	20%
Originalidade e criatividade	Grau de inovação da proposta	40%
Potencial de impacto	Benefício esperado para o público-alvo	20%

8.2 Fase 3 — Pitch em auditório (banca avaliadora)

A classificação final e a definição dos 3 (três) vencedores serão baseadas exclusivamente nas notas atribuídas na Fase 3 (Pitch), servindo a Fase 2 unicamente como etapa eliminatória para a seleção dos finalistas. A banca avaliadora do pitch é a própria comissão avaliadora (capítulo 9), atuando nesta fase.

Critério	Descrição	Peso
Clareza e comunicação	Objetividade e qualidade da apresentação	25%
Consistência da solução	Coerência entre problema, jogo e mecânica	35%
Inovação e diferencial	Elemento distintivo da proposta	20%
Resposta à arguição	Domínio da equipe na sabatina da banca	20%

8.3 Em caso de empate, prevalecerá, sucessivamente: (i) a maior nota em **inovação e diferencial**; (ii) a maior nota em **consistência da solução**; (iii) a **decisão da presidência da comissão**.

8.4 A comissão poderá selecionar número de finalistas inferior ao previsto, e a Feluma poderá deixar de atribuir qualquer das colocações caso não haja propostas em quantidade ou qualidade suficientes, sem que disso decorra direito a reclamação ou indenização.

9. DA COMISSÃO AVALIADORA

9.1 A comissão avaliadora será composta por, no mínimo, 3 (três) membros designados pela instituição, contemplando competências nas áreas de saúde, educação e inovação/tecnologia.

9.2 A comissão será presidida pelo gerente-geral de Inovação da Feluma, a quem cabe dirimir dúvidas e decidir sobre casos omissos no âmbito da avaliação.

9.3 É vedada a atuação como avaliador de quem seja cônjuge, companheiro(a) ou parente, consanguíneo ou afim, até o terceiro grau, de integrante de equipe concorrente, bem como de quem seja orientador ou coautor da proposta ou tenha qualquer outro interesse direto no resultado, resguardando-se a isenção do processo. O impedimento deverá ser declarado pelo avaliador.

9.4 As decisões da comissão quanto ao mérito das propostas são definitivas e soberanas. Caberá recurso, no prazo de 2 (dois) dias úteis contados da divulgação de cada resultado, exclusivamente quanto a vício formal, erro material ou inobservância dos critérios deste edital, dirigido à presidência da comissão, que decidirá em igual prazo. Não haverá reavaliação de mérito nem revisão das notas atribuídas.

9.5 Os membros da comissão avaliadora obrigam-se a manter confidencialidade sobre o conteúdo das propostas durante a fase de avaliação e até a respectiva divulgação, não podendo utilizá-las para finalidade estranha a esta chamada. A partir da apresentação pública (pitch), aplica-se o disposto no item 12.2.

10. DA PREMIAÇÃO

10.1 Serão premiadas as 3 (três) melhores ideias, conforme o quadro:

Colocação	Premiação	Reconhecimento
1º lugar	R\$ 3.000,00 + acesso a um curso do Feluma.ON	Certificado
2º lugar	R\$ 1.500,00	Certificado
3º lugar	R\$ 1.000,00	Certificado

10.2 Todos os finalistas receberão certificado de participação. Os vencedores receberão certificação específica de premiação.

10.3 A Feluma reserva-se o direito de opção, pelo prazo de 12 (doze) meses contados do evento de encerramento, para promover, a seu exclusivo critério, o desenvolvimento de qualquer uma das ideias submetidas, premiadas ou não. O exercício da opção dependerá de manifestação formal da Feluma e, quando envolver contraprestação adicional à premiação, de instrumento próprio, sem que a não celebração de tal instrumento gere qualquer obrigação ou expectativa de direito. O desenvolvimento de ideia não premiada dependerá de cessão específica dos direitos patrimoniais, a ser pactuada em instrumento próprio. A titularidade da propriedade intelectual observará os itens 11.3 a 11.5, a Lei nº 10.973/2004 e a Lei nº 9.610/1998.

10.4 Os valores da premiação serão pagos após a realização do evento de encerramento. Tratando-se de equipe vencedora, o pagamento será feito à equipe, por meio de seu representante, cabendo exclusivamente aos integrantes a respectiva divisão, pela qual a Feluma não se responsabiliza. O acesso ao curso do Feluma.ON será pessoal e intransferível, válido por **12 (doze)** meses a contar da ativação, devendo a ativação ser realizada no prazo máximo de 90 (noventa) dias contados da data do evento de encerramento.

10.5 A constatação de fraude, plágio ou violação de direitos de terceiros implicará a imediata desclassificação e a obrigação de restituir os valores recebidos.

10.6 Os valores da premiação em dinheiro constituem rendimento tributável do beneficiário. Tratando-se de prêmio atribuído em razão do mérito, pago a pessoa física residente no país, o imposto de renda incide na fonte segundo a tabela progressiva, a título de antecipação do devido na declaração de ajuste anual, podendo não haver retenção quando o valor se situar na faixa de isenção. Os valores indicados no item 10.1 são brutos, cabendo à Feluma, na condição de fonte pagadora, proceder às retenções eventualmente devidas.

11. DA AUTORIA, DA PROPRIEDADE INTELECTUAL E DO DESENVOLVIMENTO

11.1 Ao submeter sua proposta, o(s) participante(s) concede(m) à Feluma, de forma gratuita e não exclusiva, autorização para utilizar, reproduzir e divulgar o material submetido para os fins de avaliação, execução desta chamada e divulgação institucional do processo, pelo prazo necessário a tais finalidades. Esclarece-se que a proteção autoral recai sobre a forma de expressão do material, e não sobre a ideia, o método ou o conceito em si (art. 8º, I, da Lei nº 9.610/1998).

11.2 São assegurados ao(s) autor(es) os direitos morais sobre o material submetido, que são inalienáveis e irrenunciáveis (art. 27 da Lei nº 9.610/1998), incluindo o direito ao reconhecimento e à menção de autoria sempre que o material ou produto dele derivado for divulgado ou apresentado.

11.3 Como contrapartida da premiação, o(s) autor(es) da(s) proposta(s) premiada(s) cede(m) e transfere(m) à Feluma, em caráter total, definitivo, irrevogável e irretratável, para o território nacional e o exterior e por todo o prazo de proteção legal, a totalidade dos direitos patrimoniais de autor sobre o material submetido e sobre quaisquer criações dele derivadas, para todas as modalidades de utilização, nos termos dos arts. 49 e 50 da Lei nº 9.610/1998. Sendo a proposta de autoria coletiva, cada integrante cede a respectiva quota-parte. A cessão torna-se eficaz com o efetivo pagamento do respectivo prêmio e independe de remuneração adicional. O(s) autor(es) obriga(m)-se a firmar, quando solicitado, o termo de cessão específico, sem que eventual recusa infirme a cessão ora ajustada.

11.4 Qualquer produto, jogo, aplicativo ou software que venha a ser desenvolvido pela Feluma, por si ou por terceiros por ela contratados, a partir das propostas submetidas, será de **titularidade exclusiva da Feluma**, a quem compete todos os direitos patrimoniais sobre o produto final, observada, quanto a programas de computador, a Lei nº 9.609/1998.

11.5 A titularidade de eventuais direitos decorrentes de propriedade industrial (Lei nº 9.279/1996) será regulada pela Política Institucional de Inovação da Feluma e pela Lei nº 10.973/2004. Na condição de Instituição Científica, Tecnológica e de Inovação (ICT), nos termos do art. 2º, V, da Lei nº 10.973/2004, caberá à Feluma a titularidade dos direitos patrimoniais sobre as criações desenvolvidas com seus recursos ou infraestrutura.

11.6 O(s) participante(s) declara(m) e garante(m) que o material submetido é original e de sua autoria, que detém(êm) os direitos necessários à concessão e à cessão previstas neste capítulo e que o material não viola direitos de propriedade intelectual, de imagem ou quaisquer direitos de terceiros. O(s) participante(s) responsabiliza(m)-se, de forma exclusiva, por reivindicações de terceiros e obriga(m)-se a manter a Feluma indene de quaisquer perdas, danos, custos e honorários advocatícios delas decorrentes.

11.7 Tratando-se de proposta apresentada por professor(es) ou colaborador(es), o disposto nesta chamada não afasta nem reduz os direitos que a Feluma já detenha, na qualidade de empregadora ou tomadora de serviços, sobre criações desenvolvidas no âmbito ou em razão do respectivo vínculo, nos termos do art. 88 da Lei nº 9.279/1996 e do art. 4º da Lei nº 9.609/1998.

12. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

12.1 O(s) participante(s) poderá(ão) autorizar, de forma específica e destacada no formulário de submissão, o uso de sua imagem, voz e nome pela Feluma, exclusivamente para divulgação institucional e científica desta chamada e de seus resultados, nos meios institucionais e redes sociais da Feluma, pelo prazo de 5 (cinco) anos contados da autorização e sem contraprestação.

12.2 Em razão da apresentação pública (pitch) e da natureza aberta desta chamada, a Feluma não assume obrigação de sigilo sobre as propostas submetidas, ressalvada a confidencialidade interna da comissão avaliadora prevista no item 9.5. Os participantes estão cientes de que a divulgação pública de conteúdo técnico pode comprometer a novidade exigida para eventual proteção patentária, recomendando-se que não incluam informações sensíveis; a divulgação decorrente desta chamada não configura, por si, renúncia ao período de graça de que trata o art. 12 da Lei nº 9.279/1996.

12.3 A aceitação eletrônica dos termos deste edital, mediante marcação de aceite e envio do formulário de submissão, constitui manifestação de vontade válida e eficaz, admitida como meio de comprovação de autoria e integridade nos termos do art. 10, § 2º, da Medida Provisória nº 2.200-2/2001. A Feluma registrará data, hora e demais elementos de identificação do aceite, que servirão de prova da adesão a todas as condições deste edital, inclusive às cessões e autorizações nele previstas.

12.4 Os casos omissos serão resolvidos pela comissão avaliadora em conjunto com a equipe do Instituto de Inovação e Incorporação Tecnológica.

12.5 O tratamento de dados pessoais coletados nesta chamada observará a Lei nº 13.709/2018 (LGPD). A Feluma, na condição de controladora, tratará os dados dos participantes (identificação, contato, vínculo institucional e conteúdo das propostas) para as finalidades de gestão do processo seletivo, comunicação, premiação, divulgação institucional e cumprimento de obrigações legais, com fundamento no consentimento, na execução deste procedimento e no legítimo interesse (art. 7º, I, V e IX, da LGPD). Os dados serão mantidos pelo prazo necessário a tais finalidades e ao cumprimento de obrigações legais.

Belo Horizonte, 14 de agosto de 2026.

Instituto de Inovação e Incorporação Tecnológica da Feluma