

Edital nº. 1/2024-Prêmio “Cleodon Silva de Soluções Digitais Livres”

A UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ, por meio dos Projetos de Extensão Mapas Culturais: Mapeamento e Gestão Cultural (PEX - 00007489) e Laboratório da Cultura de Digital (00007375), no âmbito dos Termos de Execução Descentralizada (TED) Gestão Mapas Culturais e LabCD, lança a primeira edição do **Prêmio “Cleodon Silva de Soluções Digitais Livres”** com o objetivo de escolher os melhores trabalhos técnicos que valorizem uma nova cosmovisão sobre o ecossistema de soluções digitais para a cultura brasileira.

O prêmio faz uma homenagem a Cleodon Silva¹ (Garanhuns, 8 de outubro de 1949 — São Paulo, 7 de junho de 2011), conhecido como Silva, é um escritor, operário, militante das causas sociais e grande vetor da cultura livre e digital brasileira. Participou do movimento operário de São Paulo, na liderança da oposição metalúrgica, e da resistência ao regime militar.

O prêmio busca valorizar o desenvolvimento de soluções nacionais, que nos afastam do efeito de colonização trazido pelas grandes companhias multinacionais de tecnologia. Busca, a partir da visão do Sistema Nacional de Cultura, valorizar também os conhecimentos que dão suporte e operação ao fazer cultural.

1. OBJETO - O QUE QUEREMOS?

O presente edital tem como objetivo a seleção de propostas de projetos para soluções digitais livres de mapeamento e gestão, a fim de fomentar manifestações do ecossistema de soluções digitais brasileiro, vincular arte e ciência, e aproximar o espaço universitário da comunidade externa. Neste edital, poderão ser submetidas propostas de solução digital capazes de colaborar para qualificar a gestão do fomento cultural, contemplando desde o mapeamento e cadastramento de agentes culturais, a identificação e divulgação de editais, chamadas públicas e demais oportunidades de fomento à cultura, para a divulgação de ações culturais e o monitoramento e avaliação das atividades realizadas.

¹ https://pt.wikipedia.org/wiki/Cleodon_Silva.

2. MOTIVAÇÃO - POR QUE QUEREMOS?

A cultura digital é um conceito que se refere à interseção entre cultura e tecnologia digital na sociedade contemporânea. Ela engloba uma ampla gama de fenômenos e atividades relacionados ao uso da tecnologia da informação e comunicação (TIC) para criar, distribuir, acessar e interagir com conteúdo cultural. Abrange a produção e disseminação de conteúdo online, o desenvolvimento, a transformação de políticas públicas e a criação de novas formas de expressão cultural.

É sob essa perspectiva que a Cultura Digital desempenha um papel estratégico na promoção do acesso às políticas culturais, e no desenvolvimento sociocultural do país. Entretanto, para que a participação e inclusão na Cultura Digital se tornem uma realidade para todos os brasileiros, é imperativo reestruturar os espaços e dinâmicas de produção de conhecimento e iniciativas relacionadas a esse campo.

Objetivos da premiação

- Estimular a inovação e o desenvolvimento de soluções tecnológicas para a gestão do fomento cultural.
- Promover a transparência e o acesso democrático às oportunidades de fomento.
- Fortalecer a participação cidadã e a colaboração entre os diversos atores do cenário cultural.
- Fomentar os arranjos produtivos de Soluções Digitais para Mapeamento e Gestão Cultural, estimulando o envolvimento de mais empresas no ecossistema;
- Sistematizar um banco de Soluções e Solucionadores para o software livre Mapas Culturais.

3. DAS ESPECIFICAÇÕES DA PRODUÇÃO TECNOLÓGICA

Apesar de atingir a marca de 84% da população conectada, o país ainda tem o equivalente à população da Venezuela sem conexão à internet; dados são do Comitê Gestor da Internet no Brasil. Mais da metade (57%) dos brasileiros não têm acesso pleno à internet. Segundo o estudo “Conectividade significativa: proposta para mediação e o retrato da população no

Brasil²”, somente 22% da população tem conectividade significativa, com acesso amplo e estável.

Por esse motivo qualquer solução de gestão e mapeamento cultural, que se proponha a integrar os dados deve levar essa restrição de acesso em consideração. É preciso pensar soluções que mitiguem esse efeito negativo. Essas soluções provavelmente serão múltiplas e adaptadas às diferentes condições disponíveis localmente.

O **Prêmio “Cleodon Silva de Soluções Digitais Livres”** irá receber propostas em duas categorias, sobre como superar desafios relacionados ao banco de problemas resultante da Oficina de Design e Mapeamentos de Jornadas de Soluções Digitais realizados pela equipe do projeto.

CATEGORIA 1 - PROTOTIPAÇÃO DE IDEIA NOVA

Descrição: Nesta categoria serão premiadas os protótipos funcionais ou não-funcionais de soluções **NOVAS** que permitam superar desafios relacionados ao banco de problemas resultante da Oficina de Design e Mapeamentos de Jornadas realizados pela equipe do projeto.

CATEGORIA 2 - IMPLEMENTAÇÃO DE MELHORAMENTO

Descrição: Nesta categoria serão premiadas os protótipos funcionais de soluções **MELHORADAS** que permitam superar desafios relacionados ao banco de problemas resultante da Oficina de Design e Mapeamentos de Jornadas realizados pela equipe do projeto.

Acesso para visualização

<https://www.figma.com/board/E2A3nWY3AJ6PhSaf697645/Resultados-%7C-Oficina-de-Design-MinC-Fev%2F2024?node-id=0-1&t=qlSwxIMSa3jAYP7a-1>

4. CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO - DE QUEM QUEREMOS?

São consideradas elegíveis inscrições provenientes de todas as unidades federativas brasileiras, realizadas por empresas de qualquer porte:

a) constituídas formalmente (com CNPJ);

² Conectividade significativa [livro eletrônico]: propostas para medição e o retrato da população no Brasil / Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR ; tradução Ana Zuleika Pinheiro Machado -- São Paulo: Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR, 2024.

- b) que aceitem e se comprometam com todas as regras e condições deste edital;
- c) que tenham tecnologia desenvolvida em âmbito nacional;
- d) que possuam, pelo menos, um membro de nacionalidade brasileira;
- e) que estejam em dia com a legislação brasileira.

Poderão concorrer empresas, microempreendedores individuais, instituições de pesquisa e organizações da sociedade civil que disponham de soluções digitais aptas a atender aos requisitos estabelecidos neste edital.

A solução digital deverá estar em conformidade com as legislações vigentes, incluindo aspectos relacionados à Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709/2018) e a Lei de Direitos Autorais (Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998).

Além disso, para que exista efetiva soberania de dados e códigos, os desenvolvimentos no âmbito da candidatura ao prêmio deverão estar pautados e devidamente licenciados considerando os princípios filosóficos das 4 liberdades do Movimento Software Livre, e os princípios jurídicos da GPL:

- A liberdade de executar o programa, para qualquer propósito (liberdade nº 0)
- A liberdade de estudar como o programa funciona e adaptá-lo às suas necessidades (liberdade nº 1). O acesso ao código-fonte é um pré-requisito para esta liberdade.
- A liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar ao seu próximo (liberdade nº 2).
- A liberdade de aperfeiçoar o programa e liberar os seus aperfeiçoamentos, de modo que toda a comunidade se beneficie deles (liberdade nº 3). O acesso ao código fonte é um pré-requisito para esta liberdade.

5. CONDIÇÕES PROIBIDAS DE PARTICIPAR - QUEM NÃO PODE

Estão proibidas de participar deste chamamento empresas que:

- a) estejam cumprindo as sanções previstas nos incisos III e IV do art. 156 da lei 14.133/21;

- b) estejam em processo de falência, concordata, dissolução, liquidação, bem como estar suspensa de licitar e/ou declarada inidônea pela UFPR ou por qualquer órgão da Administração Pública;
- c) possuam em seu quadro de pessoal empregado(s) com menos de 18 (dezoito) anos em trabalho noturno, perigoso ou insalubre; ou com menos de 16 (dezesesseis) anos em qualquer trabalho, salvo na condição de aprendiz, a partir de 14 anos (Inciso XXXIII, art. 7º da Constituição da República Federativa do Brasil de 1.988);
- d) possuam em seu quadro societário servidor público da ativa, ou dirigente da Fundação da UFPR para o DCTC – FUNPAR ou vinculado a UFPR.

6. PROCESSO DE SELEÇÃO

6.1. A condução do processo seletivo é de responsabilidade da Universidade Federal do Paraná.

6.2. O processo seletivo será realizado por uma comissão julgadora de 12 (doze) avaliadores formada por especialistas técnicas e técnicos, de negócios e representantes da área da UFPR, especialistas da equipe do Projeto Mapas, Projeto do LabCD e representantes do MinC.

6.3. Com o intuito de garantir total imparcialidade no processo seletivo, os representantes da comissão julgadora a serem designados não poderão concorrer ao prêmio e nem possuir quaisquer vínculos de parceria e colaboração com as propostas candidatas.

6.4. O processo seletivo se dará com base na análise da proposta apresentada, segundo o roteiro a seguir:

Roteiro de Projeto para Candidatura ao Prêmio do Ecossistema de Soluções Digitais para a Cultura no Brasil.

1. Introdução;

1.1. Apresentação da Empresa e Equipe

- Nome da empresa/organização.

- Missão, visão e valores.

- Breve histórico.

- Descrição da equipe que participou do projeto.

1. Definição do Problema

1.1. Identificação do Problema

- Descrição clara e objetiva do problema a ser resolvido dentre os existentes no Banco de Problemas e relacionados com o fomento.

O acesso ao banco de problemas pode ser feito pelo link:

<https://www.figma.com/board/Gv02WveUnE51Un9a3XoSMx/Lista-de-Funcionalidades?node-id=%3D0-1%26t%3D8YLqeoYpdJYOohLb-1&sa=D&source=docs&ust=1725537793560361&usg=AOvVaw0sXhjjHGSDoDS9n9unl-9x>

- Contextualização do problema e sua relação com a política de fomento à cultura.

2. Justificativa

- Por que você e sua empresa resolveram escolher este problema?

- Impactos negativos do problema não resolvido na gestão do fomento à cultura.

3. Proposta de Solução

3.1. Descrição da Solução

- Explicação clara e objetiva da solução proposta.

- Tecnologias e metodologias a serem utilizadas.

- Exemplos de uso e aplicação da solução.

3.2. Desenvolvimento e Verificação

- Etapas utilizadas no desenvolvimento da solução.

- Cronograma de implementação realizado (descrição apenas dos grandes conjuntos de atividades (épicas)).

- Recursos que foram necessários (despesas agregadas, por exemplo, recursos humanos, financeiros, tecnológicos).

4. Inovação

4.1. Grau de Inovação

- Explicação se a inovação é incremental, radical ou disruptiva.

- Comparação com soluções existentes no mercado.

- Potencial de transformação da gestão do fomento à cultura.

5. Impactos e Benefícios para a Política de Fomento à Cultura

5.1. Benefícios Diretos e Indiretos

- Impactos positivos esperados na política de fomento à cultura.

- Benefícios para a gestão da política de fomento, seja para o mapeamento e cadastramento de agentes culturais, para a identificação e divulgação de editais, chamadas públicas e demais oportunidades de fomento à cultura, para a divulgação de ações culturais e o monitoramento das atividades realizadas.

6. Suporte e Evidências

- Documentação e dados que suportem as informações apresentadas.
- Link de acesso ao protótipo, ao repositório de códigos e documentação.

O roteiro serve como uma estrutura guia para a elaboração do projeto, ajudando a garantir que todos os critérios avaliativos sejam atendidos de forma clara, objetiva e organizada.

6.4.1. A análise das propostas será feita por pelo menos dois avaliadores e terá como nota final a média dos pontos gerados por eles.

6.4.2. Serão levados em consideração os critérios a seguir para ambas categorias previstas nesta chamada:

- i. Deverão atender aos critérios de elegibilidades estabelecidos no “item 4 - Das condições de participação” deste Edital; e,
- ii. Serão avaliadas de acordo com os seguintes critérios classificatórios:

Nº	Critério	Definição	Escala de Pontuação - De 1 a 5	Peso
1	Problema	Avalia se o problema a ser resolvido tem relevância e potencial de impacto. Avalia se a equipe teve capacidade de definir e apresentar o problema com clareza e objetividade.	1 – Não apresenta relevância e/ou não houve clareza na apresentação.	1,5
			De 2 a 4 – Houve clareza na apresentação do problema, mas ele parece ser de pouca relevância. Ou mesmo não havendo clareza na apresentação do problema, é possível identificar oportunidade e relativa relevância do problema.	
			2 - O problema apresenta relevância e impacto e foi apresentado de forma clara e objetiva.	
2	Solução	A solução proposta tem potencial de desenvolvimento e aparenta ter viabilidade de execução. A equipe soube definir e apresentar a solução proposta com clareza e objetividade.	1- A solução proposta não tem potencial de desenvolvimento, e/ou não houve clareza na apresentação da mesma .	1
			de 2 a 4 - Houve clareza na apresentação da solução, mas ela apresenta poucas evidências de ser promissora / factível. Ou apesar de não ter clareza na apresentação, é possível identificar potencial de desenvolvimento da solução de forma factível.	
			2 - Houve clareza na apresentação da solução e ela parece ser promissora / factível.	

Nº	Critério	Definição	Escala de Pontuação - De 1 a 5	Peso
3	Inovação	Avaliação da abrangência da inovação proposta em relação a seu ineditismo, relevância e impacto na gestão do fomento à cultura. Nesse quesito, considera-se: a) inovação incremental uma melhoria ou evolução nas características de algo já existente; b) inovação radical, algo que traga uma nova solução tecnológica, estrutural ou operacional no mercado; c) inovação disruptiva, algo que traga uma mudança significativa ou transformação em um modelo de negócios existente.	De 1 a 2- Com base nas informações apresentadas, a ideia / solução possui grau de inovação baixo ou inexistente.	1,5
			de 3 a 4 - Com base nas informações apresentadas, a ideia / solução possui grau de inovação satisfatório e um impacto moderado no mercado em que se insere.	
			2 - Com base nas informações apresentadas, a ideia / solução possui alto grau de inovação e/ou grande impacto transformador no mercado em que se insere.	

4	Diferencial	Avalia informações sobre o diferencial frente às soluções existentes, produtos e/ou serviços substitutos e sua atuação no mercado atual.	1 - O diferencial (competitivo ou inovador) não está definido / explícito / claro e/ou não possui relevância ou impacto.	1
			De 2 a 4 - O diferencial (competitivo ou inovador) está parcialmente definido / explícito / claro e/ou possui alguma relevância ou impacto.	
			2 - O diferencial (competitivo ou inovador) está definido / explícito / claro e tem grande relevância ou impacto.	
5	Perfil da Equipe	Avalia o perfil dos integrantes da equipe, se apresentam expertise, experiência e conhecimento de forma complementar e multidisciplinar para a execução do projeto.	1 - Com base nas informações apresentadas, acredita-se que a equipe não possua características complementares, bem como capacidade de execução.	2
			De 2 a 4 - Com base nas informações apresentadas, acredita-se que a equipe possua características complementares ou possui capacidade de execução.	
			2 - Com base nas informações apresentadas, acredita-se que a equipe possua características complementares e capacidade de execução.	
6	Impactos e benefícios para a política de fomento à cultura	Avalia a relação dos impactos gerados e/ou benefícios oferecidos pela solução para a sociedade.	1 - Com base nas informações apresentadas, a avaliação de impacto e/ou benefícios não é significativa, pois não apresenta elementos que demonstrem benefício direto .	2
			De 2 a 4 - Apresenta benefícios e/ou impacto relativamente elevado, ou seus benefícios têm um impacto médio na sociedade.	
			2 - Demonstra claramente elementos que comprovem alto benefício e impacto , entregando uma solução de grande relevância para a sociedade.	

7	Coerência do conjunto de informações	Avalia a coerência das informações disponibilizadas na inscrição. Se contribuíram para o entendimento e a defesa do projeto para participação no programa.	1 - Não há coerência no conjunto de informações apresentado	1,5
			2 a 4 - Há coerência em parte do conjunto de informações apresentado	
			2 - Há coerência em todo o conjunto de informações apresentado	
8	Viabilidade de implementação	Avalia a viabilidade, técnica, operacional e financeira de aplicação da tecnologia no mercado de cultura.	1 - Não apresentou informações que indicassem sua viabilidade de implementação.	2
			2 a 4 - Apresenta elementos que comprovem parte de sua viabilidade, porém ainda existem dúvidas sobre alguns dos itens relacionados à sua viabilidade, sendo eles técnico, operacional e/ou financeiro.	
			2 - É claramente uma solução viável de implementação.	

A Nota Final (NF) de cada proposta será calculada pela somatória simples das notas em cada um dos quesitos

Em caso de empate a proposta com maior nota no quesito de PROBLEMA será selecionada.

Persistindo o empate a proposta com maior nota no quesito INOVAÇÃO para fomento cultural será selecionada.

Persistindo o empate a proposta com maior nota no quesito SOLUÇÃO será selecionada.

Persistindo o empate a proposta com maior nota em DIFERENCIAL será selecionada.

Persistindo o empate a proposta IMPACTOS E BENEFÍCIOS PARA A POPULAÇÃO BRASILEIRA será selecionada.

Composição da comissão julgadora e seus membros

A comissão julgadora será composta por profissionais qualificados e reconhecidos no campo da cultura e da tecnologia, designados pela Universidade Federal do Paraná.

7. PREMIAÇÃO

Nas categorias A, a ser pago com recursos do Laboratório de Cultura Digital da UFPR, serão agraciadas as propostas melhor avaliadas quanto ao mérito, em um total de 2 (duas) premiações em dinheiro:

- Serão 2 (dois) prêmios em dinheiro, no valor bruto de R\$ 25.000,00 (vinte e cinco mil reais) cada e;

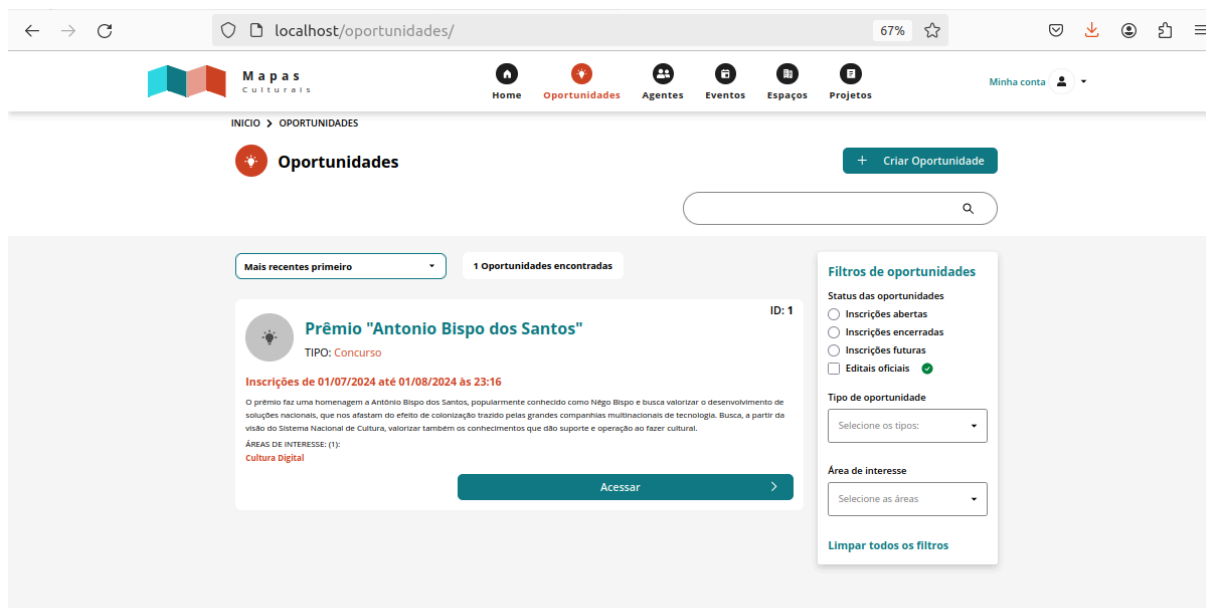
Na categoria B, a ser pago com recursos do Projeto do Ecossistema de Soluções Digitais, serão agraciadas as propostas melhor avaliadas quanto ao mérito, em um total de 6 (seis) premiações em dinheiro:

- Serão 2 (dois) prêmios em dinheiro, no valor bruto de R\$ 10.000,00 (dez mil reais) cada e;
- 4 (quatro) prêmios em dinheiro, no valor bruto de R\$ 7.500,00 (sete mil e quinhentos reais) cada.

Sobre os valores brutos, serão feitas as deduções do IR conforme alíquota vigente.

8. ENTREGA DA DOCUMENTAÇÃO - COMO PARTICIPAR?

LOCAL: os documentos de Habilitação deverão ser enviados pelo formulário eletrônico, disponível em: <https://mapa.cultura.gov.br/>



The screenshot displays the 'Oportunidades' (Opportunities) section of the 'Mapas Culturais' website. The page features a navigation bar with icons for Home, Oportunidades, Agentes, Eventos, Espaços, and Projetos. A search bar is present above the main content area. The main content shows a list of opportunities, with one highlighted: 'Prêmio "Antonio Bispo dos Santos"'. The opportunity details include the type 'Concurso', the registration period '01/07/2024 até 01/08/2024 às 23:16', and the area of interest 'Cultura Digital'. A 'Filtros de oportunidades' (Filters) sidebar is visible on the right, allowing users to filter by status (e.g., 'Inscrições abertas', 'Inscrições encerradas', 'Inscrições futuras', 'Editais oficiais') and type. The page also includes a 'Criar Oportunidade' button and a 'Mais recentes primeiro' dropdown menu.

9. CRONOGRAMA DE AVALIAÇÃO DAS PROPOSTAS - QUANTO TEMPO DEMORA PARA PARTICIPAR?

ETAPA	PRAZO PREVISTO
Abertura de inscrições	09/09/2024
Encerramento de inscrições	07/10/2024
Período de avaliação da solução enviada pela Banca de Especialistas	08/10/2024 até 23/10/2024
Divulgação da relação dos finalistas do prêmio	até 30/10/2024
Período para recursos	48 horas após a divulgação dos finalistas
Evento de premiação e divulgação do grande vencedor	A divulgar

10. DOCUMENTAÇÃO DE HABILITAÇÃO - COMO COMPROVAR QUE PODE RECEBER O PRÊMIO?

Conforme sequência de seleção proposta na Lei de Licitações e Contratos Administrativos (14.133/2017) em seu Art. 17. A habilitação será feita após a fase de julgamento.

Prova de inscrição no Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica do Ministério da Fazenda – CNPJ/MF;

Certidão Negativa de Débito – CND – DE DÉBITOS RELATIVOS ÀS CONTRIBUIÇÕES PREVIDENCIÁRIAS E ÀS DE TERCEIROS fornecida pela Secretaria da Receita Federal do Brasil;

Certificado de Regularidade de Situação – CRS, relativo ao FGTS, emitido pela Caixa Econômica Federal;

Certidão Negativa de Débito – CND – DE DÉBITOS RELATIVOS AOS TRIBUTOS FEDERAIS E À DÍVIDA ATIVA DA UNIÃO;

Prova de regularidade para com a Fazenda Estadual e Municipal do domicílio ou sede da empresa participante, ou outra equivalente, na forma da lei;

Certidão Negativa de Débitos Trabalhistas.

11. DISPOSIÇÕES GERAIS - O QUE MAIS PRECISA SABER?

O presente chamamento público poderá vir a ser revogado, no todo ou em parte, por razões de interesse público, derivado de fato superveniente devidamente comprovado, ou anulado no todo ou em parte por ilegalidade, de ofício ou por provocação de terceiros, mediante ato escrito e fundamentado disponibilizado para conhecimento dos participantes dos documentos de inscrição e/ou da divulgação do resultado do julgamento;

12. DIREITOS E OBRIGAÇÕES DOS PARTICIPANTES

Ao inscrever sua solução digital, o participante concorda em cumprir todas as condições estabelecidas neste edital e aceita as decisões da comissão julgadora como definitivas e irrevogáveis, após a consideração dos recursos.

13. RESPONSABILIDADES DA ENTIDADE PROMOTORA DA PREMIAÇÃO

A entidade promotora se compromete a garantir a lisura e a imparcialidade do processo de premiação, bem como a fornecer suporte técnico e logístico necessário aos participantes.

Disposições sobre propriedade intelectual e direitos autorais das soluções concorrentes:

Os participantes serão responsáveis por garantir que suas soluções digitais não infrinjam quaisquer direitos de propriedade intelectual de terceiros. A entidade promotora da premiação não se responsabilizará por eventuais violações de direitos autorais ou propriedade intelectual.

14. DISPOSIÇÕES SOBRE RECURSOS E IMPUGNAÇÕES

Os participantes poderão apresentar recursos ou impugnações ao processo de premiação, conforme os prazos e procedimentos estabelecidos neste edital.

Os recursos serão enviados por meio da própria plataforma de submissão das propostas e área específica.

15. CLÁUSULA DE RESERVA DE DIREITO DE CANCELAMENTO OU ALTERAÇÃO DO EDITAL

A entidade promotora da premiação reserva-se o direito de cancelar, suspender ou alterar este edital a qualquer momento, mediante aviso prévio e justificativa fundamentada.