



EMPRESA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DE SÃO PAULO S.A.

Processo Eletrônico nº 8610.2019/0000735-3

**EMPRESA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DE SÃO PAULO S.A.**

**SPCINE**

**EDITAL Nº 05/2019/SPCINE**

**PROGRAMA DE INVESTIMENTO - 2019**

**COMERCIALIZAÇÃO DE GAMES (PUBLISHER)**

## ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO .....	3
2. DEFINIÇÕES .....	3
3. OBJETIVO.....	4
4. RECURSOS FINANCEIROS .....	5
5. PRODUTO FINAL.....	5
6. CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO .....	6
7. IMPEDIMENTOS .....	6
8. PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO.....	7
9. DA FORMA DE APRESENTAÇÃO E DO CONTEÚDO DO PROJETO.....	7
10. PROCESSO SELETIVO .....	9
11. HABILITAÇÃO.....	11
12. CONTRATAÇÃO COM A SPCINE.....	11
13. FORMA DE PAGAMENTO .....	13
14. DIREITOS DA SPCINE .....	13
15. RELATÓRIOS DE COMERCIALIZAÇÃO .....	15
16. CONTRAPARTIDA .....	15
17. CRÉDITOS E APLICAÇÃO DAS MARCAS .....	16
18. PRESTAÇÃO DE CONTAS .....	17
19. SANÇÕES ADMINISTRATIVAS.....	17
20. DISPOSIÇÕES GERAIS .....	19

Na página do índice: Pressione **Ctrl** e **clique** sobre o item para ir direto à página.

No corpo do documento: Pressione **Ctrl** e **clique** sobre o item para retornar ao índice.

## 1. INTRODUÇÃO

1.1. A **EMPRESA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DE SÃO PAULO S.A. (“SPCINE”)**, tendo em vista a autorização contida no Processo Eletrônico nº 8610.2019/0000735-3 e considerando o Contrato de Acompanhamento e Metas nº 01/SMC-CPAR/2019, estabelecido entre a **SPCINE** e a Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo, torna público seu **PROGRAMA DE INVESTIMENTO/2019 – COMERCIALIZAÇÃO DE GAMES (PUBLISHER) (“LINHA DE AÇÃO”)** que receberá inscrições a partir do dia 23 de agosto de 2019 até às 18 horas do dia 07 de outubro de 2019.

1.2. As empresas às quais se destinam este processo de habilitação e contratação deverão obedecer às condições e exigências estabelecidas neste **EDITAL** bem como, no que couber, ao disposto nas Leis Federais nº 13.303/2016 e nº 9.610/1998, na Lei Municipal nº 13.278/2002, no Decreto Municipal nº 44.279/2003, além das demais disposições legais e regulamentares porventura aplicáveis.

## 2. DEFINIÇÕES

2.1 Para fins deste **EDITAL** entende se por:

I- **“BREAK-EVEN”**: Recuperação do valor investido pela **SPCINE** através deste **EDITAL**, por meio de sua participação na eventual exploração econômica dos games selecionados.

II- **“COMERCIALIZAÇÃO”**: É o conjunto de atividades necessárias para que seja possível a publicação e venda, em qualquer meio ou mídia, nacional e internacional do **GAME DIGITAL** ou dar-lhe as condições e os meios de distribuição necessários para a sua venda nacional e internacionalmente.

III- **“COMISSÃO JULGADORA”**: é a comissão composta por, no mínimo, 03 (três) profissionais de notória atuação no setor de games, estabelecida pela **SPCINE** com o objetivo de selecionar os **PROJETOS**, respeitando as condições previstas neste **EDITAL**.

IV- **“CONTRATO SPCINE”**: Instrumento contratual a ser assinado entre as vencedoras e a **SPCINE**, que disciplina as obrigações e direitos entre as partes.

V- **“EDITAL”**: o presente instrumento, incluindo seus anexos

VI- **“GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)”**: Documento contendo as principais informações e parâmetros sobre aspectos de desenvolvimento e produção do **GAME DIGITAL**, conforme ANEXO 02.

Processo Eletrônico nº 8610.2019/0000735-3

VII- “**GAME DIGITAL**”: Obra audiovisual que envolve a interação humana por meio de interface de usuário para gerar *feedback* audiovisual em uma tela ou dispositivo semelhante.

VIII- “**PLATAFORMA DE DISTRIBUIÇÃO**”: Loja virtual que distribui **GAME DIGITAL**. Exemplos: Steam, Desura, PSN Store, Microsoft Store, Xbox Store, App Store (iOS), Google Play, dentre outras.

IX- “**PROPONENTE**”: Pessoa jurídica legalmente constituída (portadora de Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica - CNPJ) responsável pela produção do **GAME DIGITAL** e pelo projeto de **COMERCIALIZAÇÃO** que atenda às exigências deste **EDITAL**.

X- “**PUBLISHER**”: Empresa que publica **GAME DIGITAL** que foram desenvolvidos internamente pela mesma ou por um desenvolvedor externo, podendo ser responsável pela manufatura e marketing do jogo, assim como outras funções como licenciamentos, comunicação e até melhorias no desenvolvimento do **GAME DIGITAL**.

XI- “**RENDA LÍQUIDA**”: Quantia recebida pela contratada em cada **PLATAFORMA DE DISTRIBUIÇÃO**, deduzidos impostos diretos incidentes sobre a operação, tributação bancária e *share* da Plataforma de Distribuição. É o valor líquido creditado na conta da contratada.

XII- “**SELF-PUBLISHER**”: Ação de publicar o próprio **GAME DIGITAL** desenvolvido, sendo o desenvolvedor responsável por todas etapas que envolvem a publicação e **COMERCIALIZAÇÃO**.

### 3. OBJETIVO

3.1. Esta **LINHA DE AÇÃO** visa apoiar financeiramente, de forma não exclusiva, projetos de **COMERCIALIZAÇÃO** de **GAME DIGITAL**, com os seguintes objetivos:

I- Incentivar a **COMERCIALIZAÇÃO** da produção brasileira em mercado internacional.

II- Fortalecer a divulgação dos **GAME DIGITAL** nacionais, tanto local quanto globalmente.

III- Garantir às desenvolvedoras brasileiras condições favoráveis para realizar acordos com agentes internacionais de divulgação e distribuição, ou garantir ambiente oportuno para que realize o self-publishing da maneira mais efetiva possível.

3.2. A seleção dos projetos será feita em 02 (dois) módulos:

I- **MÓDULO 1** – até 01 (um) projeto de até R\$ 200.000,00 (duzentos mil reais) destinado a projetos de **COMERCIALIZAÇÃO** via **PUBLISHER** com investimento mínimo conforme item 5.3., “a”, do **EDITAL**.

Processo Eletrônico nº 8610.2019/0000735-3

II- **MÓDULO 2** – até 05 (cinco) projetos de até R\$ 100.000,00 (cem mil reais) destinado a projetos de **COMERCIALIZAÇÃO** via **SELF-PUBLISHER** com investimento mínimo conforme item 5.3., “b”, do **EDITAL**.

3.3. A proponente deverá, obrigatoriamente, optar por apenas um dos módulos supracitados por inscrição (ANEXO 01), respeitando o limite de inscrição de até 01 (um) **PROJETO** por **MÓDULO** conforme item 8.2 deste **EDITAL**.

#### **4. RECURSOS FINANCEIROS**

4.1. Esta **LINHA DE AÇÃO** disponibilizará até R\$ 700.000,00 (setecentos mil reais) para este **EDITAL**.

§1º. Não havendo **PROJETOS** contemplados em qualquer um dos **MÓDULOS**, os recursos sobressalentes poderão ser remanejados para outros conforme decisão da Comissão Julgadora, respeitada a ordem classificatória dos projetos.

§2º. Os recursos para atendimento deste **EDITAL** são oriundos, por parte da **SPCINE**, do Contrato de Acompanhamento e Metas nº 01/SMC-CPAR/2019, formalizado com a Prefeitura Municipal de São Paulo, através da Secretaria Municipal de Cultura, parceira na presente ação.

§3º. Caso haja redução ou dotação orçamentária suplementar para este **EDITAL**, haverá publicação no Diário Oficial da Cidade de São Paulo, sendo certo que em caso de modificação orçamentária será respeitada a ordem classificatória dos projetos.

#### **5. PRODUTO FINAL**

5.1 A **PROPONENTE** deverá lançar o **GAME DIGITAL** em um período não superior a 12 (doze) meses após início de vigência do contrato com a **SPCINE**.

5.2 Deverão ser entregues 03 (três) relatórios parciais, aos 03 (três), 06 (seis) e 09 (nove) meses de execução do projeto de **COMERCIALIZAÇÃO** proposto, de ao menos 1.000 (um mil) caracteres, descrevendo os avanços para publicação do **GAME DIGITAL** e um relatório final no último mês do projeto.

Parágrafo único. No caso de projetos com cronograma de lançamento menor que 12 (doze) meses, deverá ser respeitada a lógica de 01 (um) relatório a cada 1/3 (um terço) do tempo, até a totalidade de 03 (três) relatórios parciais e o relatório final deverá ser entregue no último mês do projeto.

5.3. Será exigido investimento:

Processo Eletrônico nº 8610.2019/0000735-3

I- Para o **MÓDULO 1**: Coinvestimento de pelo menos 50% (cinquenta por cento) do valor do projeto de **COMERCIALIZAÇÃO** do **GAME DIGITAL** através de recursos não incentivados da **PUBLISHER**, incluindo bens e serviços economicamente mensuráveis.

II- Para o **MÓDULO 2**: Coinvestimento através da contratação ou designação de ao menos um profissional para acompanhamento e gestão única e exclusiva do **Plano Básico de Marketing** do **GAME DIGITAL**, definido no item 9.1, II, “d”, do **EDITAL**.

5.4. Quando o **GAME DIGITAL** for lançado, a **PROPONENTE** deverá encaminhar comprovação da publicação do mesmo, junto de 01 (um) *Promo Code* ou *Download Keys* para cada uma das **PLATAFORMAS DE DISTRIBUIÇÃO** nas quais o **GAME DIGITAL** se encontra disponível.

## 6. CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

6.1. A **PROPONENTE** inscrita no **MÓDULO I** deverá apresentar contrato de **COMERCIALIZAÇÃO** do **GAME DIGITAL** com uma **PUBLISHER**.

§1º. Caso não haja ainda contrato firmado entre as partes, a **PROPONENTE** deverá apresentar carta prévia de anuência da **PUBLISHER**, comprometendo-se a participar do projeto de **COMERCIALIZAÇÃO** proposto pela **PROPONENTE** caso o projeto seja contemplado, assim como aceitando os parâmetros e regras que regem este **EDITAL**, conforme ANEXO 08.

§2º O contrato de **COMERCIALIZAÇÃO** do **GAME DIGITAL** com uma **PUBLISHER** será documento obrigatório para a fase de contratação com a **SPCINE**.

## 7. IMPEDIMENTOS

7.1. Estão impedidas de participar do processo de seleção e contratação **PROPONENTES** (e **PUBLISHERS** no caso do **MÓDULO I**):

I- Que não estejam em dia com suas obrigações perante a Administração Municipal direta ou indireta, incluindo a **SPCINE**.

II- Cujos sócios, administradores, diretores ou empregados com poder dirigente forem:

a) Servidores ou empregados públicos, ocupantes de cargos ou funções efetivas, eletivas ou em comissão, vinculados direta ou indiretamente à Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo, à **SPCINE**, bem como seus respectivos cônjuges, companheiros, parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau.

b) Membros dos Poderes Executivo, Legislativo, Judiciário, do Ministério Público e do Tribunal de Contas, de qualquer esfera de governo.

Processo Eletrônico nº 8610.2019/0000735-3

c) Que incidam nas hipóteses de impedimento previstas no artigo 38 da Lei Federal nº 13.303/2016.

7.2. A inscrição, seleção ou contratação que incidam nas hipóteses de impedimento ou que não atendam as condições de participação poderão ser impugnadas a qualquer tempo.

## 8. PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO

8.1. A inscrição neste processo seletivo pressupõe a prévia e integral aceitação das normas deste **EDITAL**, incluindo o conteúdo dos anexos.

8.2. Uma **PROPONENTE** poderá realizar a inscrição de 01 (um) projeto por **MÓDULO**. Será desconsiderada a segunda ou demais inscrições, caso a **PROPONENTE** inscreva mais de 01 (um) projeto por **MÓDULO**.

Parágrafo único. Caso a mesma **PROPONENTE** seja contemplada nos dois **MÓDULOS**, a mesma deverá de optar entre **MÓDULO I** ou **MÓDULO II**.

8.3. As inscrições são gratuitas e deverão ser realizadas, exclusivamente, através do sistema de inscrição que estará aberto a partir do dia 23 de agosto de 2019 até às 18 horas do dia 07 de outubro de 2019, exclusivamente pela internet, mediante o preenchimento e envio dos anexos disponíveis no endereço eletrônico (<http://spcultura.prefeitura.sp.gov.br/projeto/4636/>).

## 9. DA FORMA DE APRESENTAÇÃO E DO CONTEÚDO DO PROJETO

9.1. Para se inscrever, a **PROPONENTE** deverá elaborar e enviar (via *upload*) projeto em arquivo salvo em formato PDF, contendo as seguintes informações:

### I- FICHA DE DADOS CADASTRAIS:

- a) Data e local (cidade) da inscrição do projeto.
- b) Nome do **GAME DIGITAL** (ainda que provisório) e custo total do projeto.
- c) Razão social da **PROPONENTE** e número do CNPJ.
- d) Nome, RG e CPF da representante legal da **PROPONENTE**.
- e) Indicação do **MÓDULO** do **EDITAL** ao qual o projeto se destina: I ou II, conforme categorização do item 3 do **EDITAL**.
- f) Razão social da **PUBLISHER** e número do CNPJ (apenas para inscritos no **MÓDULO I**).

### II- PLANO DE NEGÓCIOS:

Processo Eletrônico nº 8610.2019/0000735-3

a) Descrição e detalhamento das atividades propostas para a **COMERCIALIZAÇÃO** internacional do **GAME DIGITAL**, contendo as metas que se pretende atingir com a realização das mesmas, dimensionadas por critérios objetivos. Deve também incluir a **PROPOSTA DE CONTRAPARTIDA**, conforme item 16 deste **EDITAL**.

b) Orçamento do projeto, preferencialmente em planilha Excel, prevendo todos os recursos financeiros necessários e custos diretos e indiretos para o desenvolvimento do projeto, conforme modelo do ANEXO 10.

c) Plano de comunicação e marketing.

d) Para os projetos inscritos no **MÓDULO II** de **SELF-PUBLISHER**, o plano de comunicação e marketing deverá ser composto por no mínimo um **Plano Básico de Marketing** do **GAME DIGITAL**, contendo:

- Relações Públicas (RP), com pelo menos 03 (três) meses de campanha fazendo relações com imprensa e *influencers*.

- 02 (dois) vídeos e 02 (dois) trailers promocionais, abarcando um trailer de anúncio do **GAME DIGITAL** e um trailer de lançamento.

- Pelo menos 06 (seis) meses de um Profissional de Gestão de Comunidade trabalhando a presença em mídias sociais, marketing de guerrilha na internet e criação e gestão comunidade.

e) Cronograma do plano de trabalho, com a descrição detalhada do conjunto de ações e a duração de cada uma delas, que não poderá ser superior a 12 (doze) meses, conforme modelo do ANEXO 11.

f) Descrição do público alvo.

9.2. É necessário também anexar a seguinte documentação obrigatória (via *upload*):

I- Ficha de Inscrição (ANEXO 01).

II- Currículo da **PROPONENTE**.

III- Currículo da **PUBLISHER** (apenas para inscritos no **MÓDULO I**).

IV- Contrato(s) de **COMERCIALIZAÇÃO** do **GAME DIGITAL** assinado(s) entre a **PROPONENTE** e a **PUBLISHER** ou carta prévia de anuência com a **PUBLISHER**, conforme ANEXO 08 (apenas para inscritos no **MÓDULO I**).

V- **GDD** do **GAME DIGITAL** (ANEXO 02).



Processo Eletrônico nº 8610.2019/0000735-3

VI- Link para visualização do **GAME DIGITAL**.

VII- Declaração de adimplência, de atendimento das condições de participação e de não incidência nas hipóteses de impedimento da **PROPONENTE** e da **PUBLISHER** para inscrições no **MÓDULO I** (ANEXO 03).

VIII- Declaração da **PROPONENTE** de que é sediada no Estado de São Paulo e tem estabelecimento no Município de São Paulo há pelo menos 01 (um) ano (ANEXO 04).

9.3. Não serão aceitas modificações ou substituições de dados e de anexos ao projeto depois de finalizada a inscrição, exceto quanto ao disposto no item 11.1.

9.4. A **SPCINE** não se responsabiliza por eventuais congestionamentos no sistema de inscrição online, cabendo à **PROPONENTE** a devida prudência para realização dos atos necessários em tempo hábil.

9.5. A **SPCINE** não fornecerá cópias dos projetos inscritos.

9.6. Nenhuma documentação remetida à **SPCINE** será devolvida.

9.7. Serão desconsiderados documentos além daqueles dispostos neste **EDITAL**.

9.8. Seguirão para a fase de seleção todos os projetos inscritos, cuja verificação de adequação documental (habilitação) será realizada oportunamente em momento posterior à seleção.

Parágrafo único. Se a documentação de inscrição apresentada estiver incompleta ou em desacordo com o exigido neste **EDITAL** de maneira a inviabilizar a correta análise e pontuação do projeto, o mesmo poderá ter a pontuação do respectivo critério afetado zerada, a critério da **COMISSÃO JULGADORA**, sem prejuízo da eventual inabilitação na fase oportuna.

## 10. PROCESSO SELETIVO

10.1. Os projetos inscritos serão analisados por uma **COMISSÃO JULGADORA**, que pontuará conforme os seguintes critérios:

I- NOTA A (Peso 1): Potencial comercial do **GAME DIGITAL** (GDD - qualidade do *game design*, *gameplay*, fluxo e progressão do jogo, capacidade de entreter, *replay value*, direção de arte, *sound design*) – (0 a 5 pontos).

II- NOTA B (Peso 2): Viabilidade de execução do projeto (análise do Plano de Negócios, cronograma, orçamento, comunicação e marketing, etc) – (0 a 5 pontos).

III- NOTA C (Peso 1): Currículo da **PROPONENTE** – (0 a 5 pontos).

Processo Eletrônico nº 8610.2019/0000735-3

§1º. A NOTA FINAL será calculada conforme fórmula abaixo:

$$\text{NOTA FINAL} = (\text{NOTA A}) + (\text{NOTA B}) * 2 + (\text{NOTA C})$$

§2º. As notas poderão ser fracionadas em 0,5 (meio) ponto.

§3º. A nota do projeto será definida mediante o resultado da média aritmética das notas de todos os membros da **COMISSÃO JULGADORA**.

§4º. É estabelecida como nota de corte a metade da pontuação máxima possível, ou seja, 10 (dez) pontos. Projetos que não atingirem a nota de corte poderão ser desconsiderados para seleção a critério da **COMISSÃO JULGADORA**, que poderá decidir por remanejar recursos eventualmente não utilizados em qualquer dos **MÓDULOS**.

§5º. Havendo notas finais iguais, o desempate será promovido:

I- Pela melhor pontuação no critério do item 10.1, II.

II- Permanecendo o empate, o resultado será promovido mediante sorteio.

10.2. Serão selecionados:

I- Para o **MÓDULO 1**: até 01 (um) projeto para contratação e até 02 (dois) projetos suplentes.

II- Para o **MÓDULO 2**: até 05 (cinco) projetos para contratação e até 05 (cinco) projetos suplentes.

10.3. A classificação final será publicada no Diário Oficial da Cidade de São Paulo.

10.4. Da classificação final caberá um único recurso, devidamente fundamentado e preenchido com as razões de discordância, conforme formulário de apresentação de recurso (ANEXO 05), no prazo de 05 (cinco) dias úteis a contar do primeiro dia subsequente à publicação da decisão no Diário Oficial da Cidade de São Paulo.

I- O recurso só poderá ser encaminhado para o endereço eletrônico [recurso.spcine@gmail.com](mailto:recurso.spcine@gmail.com), até às 18:00 horas do último dia do prazo acima indicado.

II- A tempestividade do recebimento da documentação será comprovada através do horário de recebimento do correio eletrônico pela **SPCINE**.

III- O Anexo deverá ser encaminhado via correspondência eletrônico devidamente digitalizado, assinado e datado, em formato Portable Document Format (PDF).

Processo Eletrônico nº 8610.2019/0000735-3

## 11. HABILITAÇÃO

11.1. A etapa de habilitação consiste na conferência dos documentos, itens e informações exigidas na inscrição, a fim de que as **PROPONENTES** selecionadas comprovem possuir os requisitos exigidos neste **EDITAL** e a inscrição de cada projeto selecionado seja habilitada.

§1º. Verificada eventual incompletude ou inadequação de documentos passível de saneamento, objetivando a amplitude de concorrência no certame e em respeito ao princípio do formalismo moderado, a **SPCINE** convocará via correspondência eletrônica as **PROPONENTES** nesta situação para respectiva adequação, no prazo de 05 (cinco) dias úteis, sob pena de inabilitação.

§2º. Não são consideradas falhas passíveis de saneamento a não apresentação dos documentos exigidos no momento da inscrição ou a apresentação de documentos em branco.

§3º. Serão inabilitadas as inscrições cujas **PROPONENTES** não tenham cumprido todas as exigências estabelecidas neste **EDITAL**.

11.2. A **SPCINE** publicará no Diário Oficial da Cidade de São Paulo lista com as inscrições inabilitadas e os motivos da inabilitação.

11.3. A **PROPONENTE** que tiver sua inscrição inabilitada poderá apresentar recurso através do preenchimento do formulário de apresentação de recurso (ANEXO 05), no prazo de 05 (cinco) dias úteis a contar do primeiro dia útil subsequente à publicação do motivo de inabilitação no Diário Oficial da Cidade de São Paulo.

I- O recurso só poderá ser encaminhado para o endereço eletrônico [recurso.spcine@gmail.com](mailto:recurso.spcine@gmail.com), até às 18:00 horas do último dia do prazo acima indicado.

II- A tempestividade do recebimento da documentação será comprovada através do horário de recebimento do correio eletrônico pela **SPCINE**.

III- O Anexo deverá ser encaminhado via correspondência eletrônica devidamente digitalizado, assinado e datado, em formato Portable Document Format (PDF).

11.4. O resultado da apreciação dos recursos interpostos será publicado no Diário Oficial da Cidade de São Paulo.

## 12. CONTRATAÇÃO COM A SPCINE

12.1. A contratada deve estar adimplente com suas obrigações trabalhistas, previdenciárias, tributárias e acessórias perante a Administração municipal e federal no momento da contratação.

12.2. A contratada deve estar em dia com suas obrigações contratuais perante a Secretaria Municipal de Cultura e a **SPCINE** se já teve projetos apoiados ou investidos por estas.

Processo Eletrônico nº 8610.2019/0000735-3

12.3. A contratada terá o prazo de até 10 (dez) dias, a contar da publicação do resultado da habilitação no Diário Oficial da Cidade de São Paulo, para reunir as condições de contratação e apresentar a documentação necessária para contratação com a **SPCINE** (ANEXO 06), com possibilidade de uma prorrogação por até 10 (dez) dias, a exclusivo critério da **SPCINE**, se devidamente justificado o pedido.

12.4. Para projeto contemplado no **MÓDULO I**, a **SPCINE** assinará o **CONTRATO SPCINE** com a **PUBLISHER**, tendo a **PROPONENTE** como interveniente anuente, condicionado à comprovação da **PUBLISHER** de sua condição de regularidade jurídica, trabalhista, previdenciária, tributária e acessória, mediante apresentação da documentação necessária para contratação com a **SPCINE** (ANEXO 06).

12.5. A autenticidade dos documentos apresentados que não forem originais ou cópias autenticadas por cartório será atestada mediante apresentação de declaração assinada pela responsável legal da **CONTRATADA**, nos seguintes termos:

*Declaro para os devidos fins que as cópias apresentadas são fiéis aos documentos originais reproduzidos, responsabilizando-me pessoalmente por esta declaração, sob pena de violação aos artigos 298 e 299 do Código Penal.*

12.6. Os documentos apresentados deverão estar dentro do prazo de validade na ocasião da contratação e do repasse do recurso da **SPCINE**.

Parágrafo único. Nos casos em que certificados, declarações, registros e certidões não tenham prazo de validade declarado no próprio documento e não conste previsão em legislação específica, será considerado o prazo de validade de 06 (seis) meses a contar da data de sua expedição.

12.7. A documentação necessária para contratação com a **SPCINE** (ANEXO 06) deverá ser entregue devidamente digitalizada através de correspondência eletrônica para o endereço [editais.spcine@gmail.com](mailto:editais.spcine@gmail.com), com o nome do **GAME DIGITAL** e da contratada no campo "Assunto", sem prejuízo de sua entrega em via física, a critério da **SPCINE**.

Parágrafo único. A tempestividade do envio da documentação será comprovada através da data de recebimento do correio eletrônico pela **SPCINE**.

12.8. Os projetos serão inabilitados para contratação nos seguintes casos:

I- Se a contratada não apresentar os documentos exigidos neste **EDITAL** no prazo concedido.

II- Se apurado algum impedimento, suspensão administrativa e/ou a contratada não esteja em dia com eventual prestação de contas de projetos anteriormente apoiados pela Secretaria Municipal de Cultura ou pela **SPCINE**.

§1º. Eventual inabilitação será publicada no Diário Oficial da Cidade de São Paulo.

Processo Eletrônico nº 8610.2019/0000735-3

§2º. Contra a inabilitação caberá apresentação de recurso junto à **SPCINE**, através do preenchimento de formulário de apresentação de recurso (ANEXO 05), no prazo de 05 (cinco) dias úteis a contar do primeiro dia útil subsequente ao da publicação no Diário Oficial da Cidade de São Paulo.

I- O recurso só poderá ser encaminhado para o endereço eletrônico [recurso.spicine@gmail.com](mailto:recurso.spicine@gmail.com) até às 18:00 horas do último dia do prazo acima indicado.

II- A tempestividade do recebimento da documentação será comprovada através do horário de recebimento do correio eletrônico pela **SPCINE**.

III- O Anexo deverá ser encaminhado via correspondência eletrônica devidamente digitalizado, assinado e datado, em formato *Portable Document Format* (PDF).

12.9. A **SPCINE** poderá solicitar às contratadas, a qualquer tempo, outros documentos que entenda necessários a fim de complementar a documentação já apresentada.

Parágrafo único. Em hipótese de documentos sigilosos, a contratada deverá garantir à **SPCINE** o acesso, ao menos, às informações relevantes necessárias para contratação ou apuração de obrigações e direitos derivados da contratação.

12.10. As contratadas, ao assinarem o **CONTRATO SPCINE**, ficam responsáveis pela execução operacional, gerencial e financeira do projeto.

12.11. É vedada a substituição da **PROPONENTE** e da **PUBLISHER**, salvo nos casos de cisão, fusão ou incorporação, quando poderá ser admitida a troca destas pela nova pessoa jurídica resultante de um desses processos de reorganização empresarial, desde que haja anuência da **SPCINE** em relação à alteração contratual subjetiva e sejam observados os limites de projetos e financeiros previstos neste **EDITAL**, bem como preservadas condições do **CONTRATO SPCINE**.

### 13. FORMA DE PAGAMENTO

13.1. O recurso será investido através de depósito bancário, preferencialmente no Banco do Brasil, em conta corrente de titularidade da contratada e de uso exclusivo do recurso deste **EDITAL**, em parcela única após a assinatura do **CONTRATO SPCINE**.

### 14. DIREITOS DA SPCINE

14.1. Em retorno ao investimento na **COMERCIALIZAÇÃO** do **GAME DIGITAL**, a **SPCINE** terá direito à participação ao seu investimento no total do valor do projeto de **COMERCIALIZAÇÃO** proposto, que irá incidir sobre a **RENDA LÍQUIDA** da exploração comercial do **GAME DIGITAL**.

14.2. A **RENDA LÍQUIDA** da exploração comercial do **GAME DIGITAL** será dividida na seguinte proporção:

Processo Eletrônico nº 8610.2019/0000735-3

I- Para projeto contemplado no **MÓDULO I**:

a) A divisão da **RENDA LÍQUIDA** se dará de forma proporcional ao investimento das partes no montante total do projeto de **COMERCIALIZAÇÃO**, respeitando o definido pelos itens 3.2 e 5.3 do **EDITAL**.

b) A divisão da **RENDA LÍQUIDA** estabelecida no item anterior valerá pelo período de 12 (doze) meses ou até o **BREAK-EVEN** da **SPCINE**, o que vier primeiro. Atingida qualquer uma das condições, ter-se-á a seguinte proporção pelo prazo de 04 (quatro) anos:

- 20% (vinte por cento) para a **SPCINE**.
- 80% (oitenta por cento) para a contratada.

II- Para projeto contemplado no **MÓDULO II**:

a) A divisão da **RENDA LÍQUIDA** se dará da seguinte forma:

- 50% (cinquenta por cento) para a **SPCINE**.
- 50% (cinquenta por cento) para a contratada.

b) A divisão da **RENDA LÍQUIDA** estabelecida no item anterior valerá pelo período de 12 (doze) meses ou até o **BREAK-EVEN** da **SPCINE**, o que vier primeiro. Atingida qualquer uma das condições, ter-se-á a seguinte proporção pelo prazo de 04 (quatro) anos:

- 20% (vinte por cento) para a **SPCINE**.
- 80% (oitenta por cento) para a contratada.

14.3. Ficam resguardados os direitos autorais patrimoniais da **PROPONENTE**, observados os direitos da **SPCINE** dispostos nesta cláusula, bem como os direitos autorais morais e de personalidade dos criadores sobre o **GAME DIGITAL**.

14.4. Os valores auferidos pela participação da **SPCINE** deverão ser depositados em conta corrente indicada por esta, no prazo de 10 (dez) dias a contar da apresentação do respectivo relatório.

14.5. É de responsabilidade da contratada manter a **SPCINE** informada sobre o eventual rendimento do **GAME DIGITAL**, bem como repartir a **RENDA LÍQUIDA** da exploração comercial do mesmo em todos os segmentos de mercado explorados, independente do agente econômico responsável pela apuração.

Processo Eletrônico nº 8610.2019/0000735-3

## 15. RELATÓRIOS DE COMERCIALIZAÇÃO

15.1. Após o lançamento comercial do **GAME DIGITAL**, a contratada deverá apresentar à **SPCINE** os relatórios de comercialização, obedecida a seguinte cronologia:

I- Trimestralmente, até o 12º (décimo segundo) mês.

II- A partir de então, semestralmente, até o 24º (vigésimo quarto) mês.

III- A partir de então, anualmente, até o término da vigência do **CONTRATO SPCINE**.

§1º. Os relatórios de comercialização deverão contemplar o período correspondente de acordo com a periodicidade acima e o prazo será contado em meses, a partir do lançamento da **GAME DIGITAL**.

§2º. Os relatórios de comercialização deverão ser apresentados em até 15 (quinze) dias após o último dia do período contemplado.

§3º. Na hipótese de não haver resultado de exploração comercial no período, deve ser enviado um relatório simplificado de comercialização que poderá, também, ser solicitado a qualquer momento pela **SPCINE**.

15.2. Os relatórios de comercialização devem conter:

I- Relatório Financeiro (*Financial Report*) de cada **PLATAFORMA DE DISTRIBUIÇÃO** onde o **GAME DIGITAL** esteja disponível, comprovando o rendimento do mesmo (ainda sem a incidência dos dedutíveis).

II- Caso a contratada tenha recebido pagamento de uma **PLATAFORMA DE DISTRIBUIÇÃO** pelo **GAME DIGITAL** naquele período, deve ser apresentado também o comprovante deste pagamento, bem como o valor da **RENDA LÍQUIDA** recebida. Em hipótese de as **PLATAFORMAS DE DISTRIBUIÇÃO** realizarem o pagamento simultâneo de diferentes games da contratada em um único depósito, a contratada deve identificar de maneira individualizada a renda percebida pelo **GAME DIGITAL** objeto do **CONTRATO SPCINE**.

Parágrafo único. Os relatórios devem ser encaminhados através de correspondência eletrônica para o endereço [editais.spicine@gmail.com](mailto:editais.spicine@gmail.com).

## 16. CONTRAPARTIDA

16.1. A **PROPONENTE** se compromete a participar de uma **AÇÃO DE FORMAÇÃO** proposta pela **SPCINE**. A eventual participação deverá ocorrer enquanto o **CONTRATO SPCINE** estiver vigente.

Processo Eletrônico nº 8610.2019/0000735-3

16.2. A **PROPONENTE** se compromete a compartilhar o conhecimento adquirido nos meses de execução do projeto proposto, como contatos, experiências, aprendizados, dificuldades etc., através do formato que melhor lhe fizer jus, quais sejam, publicações em PDF, web vídeos, aulas, encontros, dentre outros, no período de 12 (doze) meses a partir do lançamento do **GAME DIGITAL**.

16.3. A **PROPONENTE** se compromete a participar de ao menos um evento de grande porte da indústria de games e tecnologia, com o **GAME DIGITAL** a ser comercializado através deste **EDITAL**, no período de 12 (doze) meses a partir do recebimento do recurso para realização do projeto de **COMERCIALIZAÇÃO**.

## 17. CRÉDITOS E APLICAÇÃO DAS MARCAS

17.1 A aplicação do crédito e logomarca da **SPCINE** e da Secretaria Municipal de Cultura deverá obedecer ao “Manual de Identidade Visual da **SPCINE**” que estará disponível no site da **SPCINE**.

Parágrafo único. Os créditos da **SPCINE** e da Secretaria Municipal de Cultura como “**CODISTRIBUIDORA**” serão inseridos, obrigatoriamente, no **GAME DIGITAL** objeto do **CONTRATO SPCINE** e em todo material de divulgação na mesma forma e com destaque nunca inferior ao maior destaque conferido a qualquer outro eventual patrocinador, investidor, codesenvolvedor ou codistribuidor.

17.2. A contratada se compromete a inserir os créditos da **SPCINE** e da Secretaria Municipal de Cultura, na forma estabelecida no item 17.1., em todas as modalidades, mídias e suportes de exibição a serem exploradas.

17.3. A contratada deverá também inserir os créditos da **SPCINE** e da Secretaria Municipal de Cultura em todos os materiais de divulgação, comercialização, marketing, publicitários e promocionais do **GAME DIGITAL**, devendo tais créditos estar visíveis em todas as modalidades e suportes através dos quais os materiais de divulgação possam ser acessados, com destaque nunca inferior ao maior destaque conferido a qualquer outro eventual patrocinador, investidor, codesenvolvedor ou codistribuidor, e deverá mencionar em todos os releases e comunicados à imprensa o apoio da **SPCINE**.

17.4. A contratada deverá submeter os créditos do **GAME DIGITAL**, bem como os que forem inseridos em todos os materiais de divulgação e comercialização, à aprovação da **SPCINE** no que diz respeito, exclusivamente, à reprodução da logomarca da própria **SPCINE**, que terá 05 (cinco) dias a contar de seu inequívoco recebimento para aprovar sua aplicação, sob pena de aprovação automática.

17.5. As marcas, vinheta e créditos deverão ser solicitados pela contratada à **SPCINE**.



Processo Eletrônico nº 8610.2019/0000735-3

17.6. A **SPCINE** deterá direitos de uso de imagem de fotos, trechos, fotogramas e quaisquer outros elementos audiovisuais relativos ao **GAME DIGITAL**, exclusivamente para fins de divulgação e prestação de contas de suas ações.

## 18. PRESTAÇÃO DE CONTAS

18.1. A contratada deverá prestar contas da devida aplicação do recurso no prazo máximo de 30 (trinta) dias após a conclusão do projeto de **COMERCIALIZAÇÃO** do **GAME DIGITAL**, de acordo com o projeto aprovado, observando as regras contidas neste **EDITAL** e na Portaria de Prestação de Contas da **SPCINE** em vigor, disponível na página da internet da **SPCINE**.

18.2. No caso de projeto contemplado no **MÓDULO I** a contratada deverá, no momento da prestação de contas, comprovar o investimento de recursos próprios não incentivados, através da planilha analítica da Portaria de Prestação de Contas (modelo ANEXO 12), estando sujeita à multa pecuniária em caso de não realização do investimento mínimo obrigatório.

18.3. Apenas serão admitidos documentos fiscais ou equivalentes que comprovem despesas realizadas no período entre a abertura das inscrições neste **EDITAL** e o prazo final para apresentação da prestação de contas.

Parágrafo único. Eventuais despesas realizadas por **PROPONENTE** não contemplada ou não contratada ao final do processo seletivo ou de contratação serão de sua exclusiva responsabilidade.

## 19. SANÇÕES ADMINISTRATIVAS

19.1. O inadimplemento, inexecução ou infração total ou parcial deste **EDITAL**, do **CONTRATO SPCINE** ou da legislação aplicável à espécie sujeitará a contratada, sem prejuízo de eventual indenização por perdas e danos apurados judicial ou administrativamente, às penalidades estabelecidas na legislação aplicável, em especial no artigo 83 da Lei Federal nº 13.303/2016, bem como, conforme o caso, à rescisão do **CONTRATO SPCINE** com a necessidade de restituição da integralidade do recurso, devidamente corrigido desde a data da determinação, conforme previsto contratualmente, até o efetivo pagamento.

19.2. As penalidades serão aplicadas na seguinte conformidade:

I- Advertência, limitada a 04 (quatro) durante o prazo de vigência do **CONTRATO SPCINE**, para infrações que não prejudiquem a adequada execução do objeto.

a) Atingida a quarta advertência, será aplicada multa de 01% (um por cento) sobre o valor do recurso. A partir do atingimento do limite, novas infrações ensejarão diretamente a aplicação da multa.

Processo Eletrônico nº 8610.2019/0000735-3

II- Pela inexecução total do **CONTRATO SPCINE** que resulte conseqüentemente em não realização da **COMERCIALIZAÇÃO** do **GAME DIGITAL** conforme aprovada, multa de 10% (dez por cento) sobre o valor total do recurso, sem prejuízo da rescisão do **CONTRATO SPCINE** e eventual devolução dos recursos.

a) A multa prevista neste item poderá ser dispensada se restituído integralmente o recurso, devidamente atualizado a partir da data da determinação, no prazo previsto.

III- Por ausência de coinvestimento de recursos próprios não incentivados no valor mínimo obrigatório, multa de 10% (dez por cento) sobre o valor do recurso.

IV- Por inexecução parcial ou infração a qualquer cláusula do **CONTRATO SPCINE**, do **EDITAL** ou das disposições legais e regulamentares aplicáveis, multa de 0,5% (zero vírgula cinco por cento) sobre o valor do recurso.

V- Inabilitação para estabelecimento de qualquer forma de ajuste com a **SPCINE** por prazo não superior a 02 (dois) anos e somente enquanto perdurarem os motivos determinantes da punição ou até que seja promovida a reabilitação perante **SPCINE**, que será concedida após ressarcimento pelos prejuízos resultantes.

a) A pena de inabilitação somente será aplicada se eventuais multas aplicadas com base nos incisos anteriores não forem pagas e se descumprida a obrigação de devolução do recurso, em hipótese de rescisão contratual.

19.3. As penalidades previstas são independentes e podem ser aplicadas cumulativamente, conforme o caso.

19.4. A aplicação de qualquer penalidade poderá ensejar rescisão contratual por parte da **SPCINE**, com a possível obrigatoriedade de devolução do recurso devidamente atualizado.

Parágrafo único. Na hipótese de rescisão contratual motivada por caso fortuito ou força maior devidamente comprovada e apresentada prestação de contas parcial do quanto já realizado, poderá, a exclusivo critério da **SPCINE**, ser admitida execução parcial do **CONTRATO SPCINE**, com a eventual necessidade de devolução proporcional do recurso, seja sobre saldo não utilizado ou, se já inteiramente utilizado, sobre parcelas não cumpridas do objeto.

19.5. As multas previstas nesta cláusula não têm caráter compensatório e o seu pagamento não eximirá da responsabilidade por eventuais perdas e danos decorrentes das infrações cometidas.

19.6. O prazo para pagamento das multas ou da devolução do recurso devidamente corrigido será de 30 (trinta) dias a contar da notificação da **SPCINE**.

Processo Eletrônico nº 8610.2019/0000735-3

Parágrafo único. Valores devidos à **SPCINE** nas hipóteses dessa cláusula poderão ser pagos em parcelas, com juros de 0,5% (zero vírgula cinco por cento) ao mês e devidamente corrigidos desde a data de determinação de seu pagamento ou devolução.

19.7. Eventuais valores devidos e não pagos ensejarão a inscrição no CADIN municipal e demais consectários legais aplicáveis, como inscrição do débito em dívida ativa e cobrança judicial dos valores.

19.8. As penalidades serão aplicadas observando-se os procedimentos legais, em especial aqueles definidos no Decreto Municipal nº 44.279/2003 e na Lei Municipal nº 14.141/2006, respeitado o contraditório e a ampla defesa.

19.9. A contratada responderá perante **SPCINE** por qualquer infração e pelas penalidades decorrentes.

Parágrafo único. A interveniente apenas responderá solidariamente perante **SPCINE** se comprovado o seu dolo ou culpa na realização da infração.

## 20. DISPOSIÇÕES GERAIS

20.1. A responsabilidade pelo acompanhamento das publicações no Diário Oficial da Cidade de São Paulo é das **PROponentes** e das contratadas, conforme a fase do certame.

20.2. Os documentos e declarações a serem encaminhados são de exclusiva responsabilidade das **PROponentes** e das contratadas, conforme o caso, não acarretando qualquer responsabilidade civil ou criminal para a **SPCINE**, especialmente quanto às certidões apresentadas, direitos autorais, responsabilidade civil e encargos trabalhistas.

Parágrafo único. Caso seja detectada alguma falsidade nas informações e/ou documentos apresentados, o **CONTRATO SPCINE** será imediatamente rescindido, aplicando-se as sanções cabíveis.

20.3. A **SPCINE** poderá revogar a qualquer tempo este **EDITAL**, no todo ou em parte, por razões de interesse público, decorrentes de fato supervenientes devidamente comprovados, devendo anulá-lo por ilegalidade de ofício ou mediante provocação de terceiro, através de manifestação escrita e fundamentada, sem que possa ser invocada a obrigação de indenizar quaisquer prejuízos a qualquer interessada.

20.4. Esclarecimentos sobre o presente **EDITAL** serão prestados pela **SPCINE** através do e-mail [duvidas.spcine@gmail.com](mailto:duvidas.spcine@gmail.com).

20.5. Qualquer cidadão é parte legítima para impugnar o presente **EDITAL**, devendo fazê-lo pessoalmente ou via correspondência eletrônica encaminhada para o endereço

Processo Eletrônico nº 8610.2019/0000735-3

[editais.spcine@gmail.com](mailto:editais.spcine@gmail.com), devendo conter no “Assunto” a identificação do **EDITAL** e da interessada.

§1º. Eventuais impugnações deverão ser encaminhadas devidamente digitalizadas, datadas e assinadas pela interessada, no prazo de até 05 (cinco) dias úteis antes do término das inscrições.

§2º. Eventuais impugnações deverão ser encaminhadas até as 18:00 horas do último dia do prazo previsto.

§3º. A tempestividade dos prazos será considerada a partir da data e hora de recebimento da impugnação no correio eletrônico da **SPCINE**.

20.6. Os casos omissos não previstos neste **EDITAL** serão dirimidos pela Diretoria da **SPCINE**.

20.7. Integram o presente **EDITAL** todas as instruções, observações e restrições contidas nos seus anexos:

ANEXO 01 – FICHA DE INSCRIÇÃO.

ANEXO 02 – MODELO DE **GAME DESIGN DOCUMENT** (GDD)

ANEXO 03 – DECLARAÇÃO DE ADIMPLÊNCIA, DE ATENDIMENTO DAS CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO E DE NÃO INCIDÊNCIA NAS HIPÓTESES DE IMPEDIMENTO DA **PROPONENTE** (E DA **PUBLISHER** PARA PROJETOS DO **MÓDULO I**).

ANEXO 04 - DECLARAÇÃO DA **PROPONENTE** DE ATIVIDADE ECONÔMICA HÁ PELO MENOS 01 (UM) ANO NO MUNICÍPIO DE SÃO PAULO.

ANEXO 05 - FORMULÁRIO DE APRESENTAÇÃO DE RECURSO.

ANEXO 06 - DOCUMENTAÇÃO NECESSÁRIA PARA CONTRATAÇÃO COM A **SPCINE**.

ANEXO 07.A – DECLARAÇÃO REFERENTE AO COINVESTIMENTO MINÍMO DO **MÓDULO I**.

ANEXO 07.B – DECLARAÇÃO REFERENTE AO COINVESTIMENTO MINÍMO DO **MÓDULO II**.

ANEXO 08 – MODELO DE CARTA DE ANUÊNCIA (APENAS PARA INSCRITOS NO **MÓDULO I**)

ANEXO 09 – MINUTA DE CONTRATO **SPCINE**.

ANEXO 10 – MODELO DE ORÇAMENTO

ANEXO 11 – MODELO DE CRONOGRAMA

Processo Eletrônico nº 8610.2019/0000735-3

ANEXO 12 – MODELO DE PLANILHA ANALÍTICA DE PRESTAÇÃO DE CONTAS

20.8. Fica eleito o foro da cidade de São Paulo/SP, com a ressalva de eventuais demandas que possuam foro necessário ou especial em outras Comarcas, para dirimir quaisquer questões ou pendências oriundas do presente **EDITAL**.

São Paulo, 12 de agosto de 2019.

---

Laís Bodanzky

Diretora Presidente