



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

EDITAL nº 10/2016/SpCine

PRODUÇÃO DE GAMES - 2016

1. INFORMAÇÕES GERAIS

1.1. A EMPRESA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DE SÃO PAULO S.A. - SPCINE ("SPCINE"), tendo em vista a autorização contida no Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7, o ANEXO-2016 do Contrato de Acompanhamento e Metas nº 20/2015/SMC, estabelecido entre a SPCINE e a Prefeitura Municipal de São Paulo, através da Secretaria Municipal de Cultura, torna público o EDITAL DE PRODUÇÃO DE GAMES - 2016 ("EDITAL").

1.2. As empresas às quais se destinam este processo de seleção e contratação deverão obedecer às condições e exigências estabelecidas neste EDITAL e seus ANEXOS, 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, Decreto Municipal nº 44.279/2003, além das demais disposições legais e regulamentares porventura aplicáveis.

1.3. A participação neste processo de seleção pressupõe a prévia e integral aceitação das normas deste EDITAL, incluindo o conteúdo dos Anexos.

2. GLOSSÁRIO

Para fins deste EDITAL, entende-se por:

I- "Assets": Elementos (digitais ou físicos) que compõem uma obra audiovisual, ou que auxiliam seu desenvolvimento e produção. Exemplos: *concept art*, arte promocional, logo, animação (quadros da respectiva animação), cenários de fundo, roteiro, *animatic*, efeitos sonoros, músicas, dentre outros.

II- "Comissão Julgadora": Comissão composta por profissionais com atuação no setor audiovisual, responsável pela seleção dos PROJETOS DE GAMES ganhadores e definição dos respectivos valores de investimento, conforme as condições previstas neste EDITAL.

III- "Break-even": Recuperação do valor investido pela SPCINE através deste EDITAL, por meio de sua participação na eventual exploração econômica dos games selecionados.

IV- "DOC": Diário Oficial da Cidade de São Paulo.

V- "Game Design Document (GDD)": Documento contendo as principais informações e parâmetros sobre aspectos de desenvolvimento e produção do Game, conforme Anexo I.



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

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

VII- “Game Mobile” (Jogo Digital Para Dispositivos Móveis): Game Digital produzido para dispositivos portáteis como telefone celular ou tablet.

VIII- “Game Doméstico”: Game Digital produzido para dispositivos de uso doméstico ou local, como consoles de videogame (Xbox One, Playstation 4, PC, Mac).

IX- “PI” (Propriedade Intelectual): Universo criado para uma ou mais obras audiovisuais, incluindo seus personagens, cenários, direção de arte, composição sonora, estilo narrativo, e outras características específicas.

X- “Plataforma de Distribuição”: Loja virtual que distribui Games Digitais. Exemplos: Steam, Desura, PSN Store, Microsoft Store, Xbox Store, App Store (iOS), Google Play, dentre outros.

XI- “Pitching”: Breve apresentação e defesa oral baseadas no PROJETO DE GAME para a Comissão Julgadora.

XII- “PRODUTO FINAL”: Game Mobile, Game Digital, Game Doméstico ou Protótipo de Game produzido por meio do patrocínio deste EDITAL.

XIII- “PROJETO DE GAME”: Documentação que conceitue as características de um jogo digital, estabelecendo os parâmetros de sua produção.

XIV- “PROPONENTE”: Pessoa Física ou Pessoa Jurídica responsável pelo encaminhamento do PROJETO DE GAME e pela produção do PRODUTO FINAL.

XV- “PROPONENTE PF”: Produtor autônomo de Games, pessoa física responsável pelo encaminhamento do PROJETO DE GAME e pela Produção do PRODUTO FINAL, que atende às exigências do item 4.

XVI- “PROPONENTE PJ”: Estúdio de Games, pessoa jurídica legalmente constituída (portadora de Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica - CNPJ) responsável pelo encaminhamento do PROJETO DE GAME e pela Produção do PRODUTO FINAL. que atende às exigências do item 4.

XVII- “Protótipo de Game”: Produto de trabalho da fase de testes e/ou projeto de um jogo digital. Nessa fase do projeto, as mecânicas básicas encontram-se implementadas, tornando o produto possível de ser jogado e servindo de referência para o PRODUTO FINAL.

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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

XVIII- “Renda Líquida do Desenvolvedor”: Quantia recebida pela PROPONENTE em cada Plataforma de Distribuição, após incidirem impostos diretos na operação, tributação bancária e *share* da Plataforma de Distribuição. É o valor líquido creditado na conta da PROPONENTE.

3. OBJETIVO

3.1. O presente EDITAL tem por finalidade patrocinar a produção de 16 (dezesesseis) PROJETOS DE GAMES, com os objetivos de:

I- Fomentar a produção de Games, ampliando a participação brasileira em âmbito regional, nacional e global.

II- Ampliar a oferta de desenvolvedores de games no respectivo mercado.

III- Incentivar o desenvolvimento da identidade artística e cultural dos Games no Brasil, dando oportunidades a criadores iniciantes, até então sem acesso aos meios de produção audiovisual tradicionais.

4. RECURSOS FINANCEIROS, CATEGORIAS E ETAPAS DO EDITAL

4.1. Serão disponibilizados recursos no valor de R\$ 1.480.000,00 (um milhão, quatrocentos e oitenta mil reais) para 16 (dezesesseis) Projetos de Game, divididos pelas seguintes linhas:

I- **Linha 1 - Game Experimental/Autoral:** Serão selecionados, no mínimo, 08 (oito) Projetos de Game apresentados por PROPONENTE PF, sendo que cada proposta selecionada poderá receber o valor de até R\$ 35.000,00 (trinta e cinco mil reais), com prazo de execução de 05 (cinco) meses a partir do recebimento da primeira parcela.

§1º. Entende-se por Game Experimental/Autoral o Game de porte pequeno que apresenta inovações tecnológicas e/ou artísticas e/ou aborda questões sociais/culturais atuais, considerando o setor nacional de produção de Games. Incluem-se *webgames*, games para plataformas mobile, arte digital interativa, protótipos para games maiores, dentre outros.

§2º. Os PROJETOS DE GAME selecionados na Linha 01 poderão ou não ter exploração econômica. Em caso de exploração econômica, a SPCINE não participará do resultado.

II- **Linha 2 - Game de Performance Comercial:** Serão selecionados, no mínimo, 08 (oito) Projetos de Game apresentados por PROPONENTE PJ, sendo que cada proposta selecionada poderá receber o valor de até R\$ 150.000,00 (cento e cinquenta mil reais), com prazo de execução de 09 (nove) meses a partir do recebimento da primeira parcela.



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

Parágrafo único- Entende-se por Game de Performance Comercial o Game de porte médio, apresentado por PROPONENTE com relevante desempenho no mercado, focado em excelência técnica e artística e em performance comercial.

4.2. Os PROJETOS DE GAMES inscritos serão analisados em 02 (duas) Etapas:

I- A primeira Etapa será decidida por análise de GDD e por avaliação de histórico profissional, no caso de projetos enviados para a Linha 2. Serão aprovados nesta fase os 16 (dezesseis) projetos melhores pontuados da Linha 1 e os 16 (dezesseis) projetos melhores pontuados da Linha 2.

II- A segunda Etapa será decidida por meio de pitching presencial, diante da Comissão Julgadora. Serão aprovados nesta fase para recebimento do patrocínio pelo menos os 08 (oito) projetos melhores pontuados da Linha 1 e os 08 (oito) projetos melhores pontuados da Linha 2.

5. CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

5.1. A inscrição de PROJETO DE GAME na **Linha 1** é destinada a PROPONENTE PF que seja residente no Município de São Paulo há pelo menos 03 (três) meses.

5.2. A inscrição de PROJETO DE GAME na **Linha 2** é destinada a PROPONENTE PJ que seja domiciliada no Município de São Paulo e que atenda aos seguintes requisitos:

I- Seja legalmente constituída como pessoa jurídica que tenha como objeto social a produção audiovisual e/ou de softwares. É vedada a participação de Microempreendedor Individual-MEI.

II- Tenha ao menos um Game distribuído comercialmente em seu currículo, disponível digitalmente em Plataformas de Distribuição ou por meio de site pessoal.

5.3. Estão impedidas de participar do processo de seleção e contratação as PROPONENTES cujos sócios, administradores, diretores, empregados ou contratados forem:

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

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



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

III- Que incidam nas hipóteses de impedimento previstas no artigo 38 da Lei Federal nº 13303/2016.

Parágrafo único. A inscrição de PROPONENTE sem a observância destas condições, caso ocorra, poderá ser impugnada a qualquer tempo.

6. PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO

6.1. Cada PROPONENTE poderá inscrever apenas 01 (um) projeto em suas respectivas linhas.

6.2. É permitida a participação de uma PROPONENTE PF que faça parte da equipe de uma PROPONENTE PJ, com projetos diferentes.

6.3. As inscrições são gratuitas e deverão ser realizadas através do sistema de inscrição que estará aberto no período de 08 de Outubro de 2016, às 10:00hs, até o dia 11 de Novembro, às 23:59hs, exclusivamente pela internet, mediante o preenchimento completo do perfil do Agente da PROPONENTE e envio dos anexos disponíveis no endereço eletrônico (<http://spcultura.prefeitura.sp.gov.br/projeto/2208>), contemplando:

I- Criação de conta “ID da Cultura” na Plataforma SPCULTURA para acesso ao endereço eletrônico, no link <http://id.spcultura.prefeitura.sp.gov.br/>.

II- Preenchimento completo do perfil de Agente Coletivo ou Individual, conforme o caso, da PROPONENTE, na Plataforma SPCULTURA, no link <http://spcultura.prefeitura.sp.gov.br/painel/agentes/>.

III- Preenchimento de todos os campos de inscrição na Plataforma SPCULTURA e envio da documentação prevista pelos itens 6.4. ou 6.5., no link <http://spcultura.prefeitura.sp.gov.br/projeto/2208/>.

6.4. Documentação necessária para participação na **Linha 1**:

I- GDD do Projeto, conforme modelo disponível no Anexo I.

II- Documentação da PROPONENTE PF, conforme lista prevista no Anexo II.

III- Cronograma do Projeto, conforme modelo disponível no Anexo VIII.

IV- Planilha orçamentária, conforme modelo disponível no Anexo IX.

6.5. Documentação necessária para participação na **Linha 2**:

I- GDD do Projeto, conforme modelo disponível no Anexo I.

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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

II- Documentação da PROPONENTE PJ, conforme lista prevista no Anexo V.

III- Cronograma do Projeto, conforme modelo disponível no Anexo VIII.

IV- Planilha orçamentária, conforme modelo disponível no Anexo IX.

V- Currículo da PROPONENTE PJ, conforme modelo disponível no Anexo XI.

7. COMISSÃO JULGADORA

7.1. A Comissão Julgadora será composta por 06 (seis) profissionais de destaque no mercado de Games, dotados de expertise em diferentes áreas, tais como: artistas, programadores, produtores, publishers, pesquisadores, dentre outros.

7.2. Um dos jurados será selecionado como Presidente da Comissão Julgadora e, em caso de empate entre os Projetos de Game, seu voto decidirá o vencedor mediante justificada devidamente fundamentada, atendo-se aos objetivos do EDITAL e aos critérios de seleção.

7.3. A SPCINE indicará um representante que será responsável pelo acompanhamento do EDITAL em todas as suas fases e, durante a realização do pitching, oferecerá *feedback* às PROPONENTES.

8. SELEÇÃO DE PROJETOS DE GAMES PARA PITCHING - LINHA 1

8.1. A Comissão Julgadora será dividida em 02 (duas) Subcomissões, que ficarão responsáveis pela análise da metade dos PROJETOS DE GAMES, atribuindo valores de 01 (um) a 05 (cinco), sendo 01 (um) o valor considerado pior e 05 (cinco) o valor considerado melhor, nas NOTAS A, B e C, sendo a NOTA FINAL calculada conforme fórmula abaixo:

I- NOTA A: Qualidade e coerência do Game Doc do PROJETO DE GAME (conceituação do projeto, qualidade do game design e potencial de produção conforme cronograma e orçamento) - Itens 2, 3, 7, 8 e 9 do GDD.

II- NOTA B: Aspectos audiovisuais da obra (direção de arte, estilo musical e sonorização) - Itens 4, 5 e 6 do GDD.

III- NOTA C: Potencial de avanço técnico, cultural e artístico da obra. Será válida apenas a maior nota (de 01 a 05) entre as notas atribuídas em NOTA C1, NOTA C2 e NOTA C3 - Itens 1, 2, 4 e 7 do GDD, sendo:

a) NOTA C1- Potencial de Avanço Cultural: o jogo lida com questões sociais/culturais atuais?



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

b) NOTA C2- Potencial de Avanço Artístico: o jogo propõe uma linguagem visual/sonora inovadora?

c) NOTA C3- Potencial de Avanço Técnico: o jogo faz uso de tecnologia de ponta, ou propõe novas maneiras de interação?

IV- NOTA FINAL = (NOTA A) + (NOTA B) + (NOTA C)

§1º. A divisão dos PROJETOS DE GAME entre as Subcomissões será aleatória, com metade dos projetos inscritos em cada Linha sendo submetidos a cada uma das Subcomissões.

§2º. O PROJETO DE GAME será classificado seguindo a ordem decrescente das notas de classificação.

§3º. Serão selecionados para a segunda fase 16 (dezesesseis) PROJETOS DE GAMES, por ordem de NOTA FINAL.

§4º. Havendo empate na totalização das notas finais, o desempate beneficiará o PROJETO DE GAME que tenha apresentado maior pontuação na NOTA C.

§5º. Persistindo o empate, o PROJETO DE GAME vencedor será decidido pelo Presidente da Comissão Julgadora, mediante motivação justificada em ata e atentando-se aos objetivos do EDITAL.

8.2. Os resultados serão publicados no DOC e no portal eletrônico <https://spcine.wordpress.com/>, fazendo constar da publicação:

I- Nome do PROJETO DE GAME.

II- Nome da PROPONENTE.

III- Nota final de classificação.

8.3. Da decisão da Comissão Julgadora caberá recurso dirigido à SPCINE, no prazo de 05 (cinco) dias a contar da publicação do resultado no DOC.

9. SELEÇÃO DE PROJETOS DE GAMES PARA PITCHING - LINHA 2

9.1. A Comissão Julgadora será dividida em 02 (duas) Subcomissões, que ficarão responsáveis pela análise de metade dos PROJETOS DE GAMES, atribuindo valores de 01 (um) a 05 (cinco), sendo 01 (um) o valor considerado pior e 05 (cinco) o valor considerado melhor, nas NOTAS A, B e C, sendo a NOTA FINAL calculada conforme fórmula abaixo:



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

I- NOTA A: Qualidade e coerência do GDD do PROJETO DE GAME (conceituação do projeto, qualidade do game design e potencial de produção conforme cronograma e orçamento) - Itens 1, 2, 3, 7, 8 e 9 do Game Doc.

II- NOTA B: Aspectos audiovisuais da obra (direção de arte, estilo musical e sonorização) - Itens 4, 5 e 6 do GDD.

III- NOTA C: Currículo da PROPONENTE (prêmios e indicações em festivais internacionais de Games independentes, clipping e presença na mídia especializada). O valor máximo dessa nota é de 05 pontos, distribuídos conforme explicado no ANEXO XII.

IV- NOTA FINAL = (NOTA A) + (NOTA B) + (NOTA C)

§1º. A divisão dos PROJETOS DE GAME entre as Subcomissões será aleatória, com metade dos projetos inscritos em cada Linha sendo submetidos a cada uma das Subcomissões.

§2º. O PROJETO DE GAME será classificado seguindo a ordem decrescente das notas de classificação.

§3º. Serão selecionados para a segunda fase 16 (dezesesseis) PROJETOS DE GAMES, por ordem decrescente de NOTA FINAL.

§4º. Havendo empate na totalização das notas finais, o desempate beneficiará o PROJETO DE GAME que tenha apresentado maior pontuação na NOTA C.

§5º. Persistindo o empate, o PROJETO DE GAME vencedor será decidido pelo Presidente da Comissão Julgadora, mediante motivação justificada em ata e atentando-se aos objetivos do EDITAL.

9.2. Os resultados serão publicados no DOC e no portal eletrônico <https://spcine.wordpress.com/>, fazendo constar da publicação:

I- Nome do PROJETO DE GAME.

II- Nome da da PROPONENTE.

III- Nota final de classificação.

9.3. Da decisão da Comissão Julgadora caberá recurso dirigido à SPCINE, no prazo de 05 (cinco) dias a contar da publicação do resultado no DOC.

10. ETAPA DE PITCHING E SELEÇÃO DAS PROPONENTES VENCEDORAS



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

10.1. A SPCINE divulgará a data em que os PROJETOS DE GAMES selecionados deverão participar do PITCHING com pelo menos 15 (quinze) dias de antecedência, a contar da publicação do aviso no DOC.

10.2. Cada PROPONENTE terá direito a até 10 (dez) minutos de apresentação oral e a até 10 (dez) minutos para responder aos questionamentos da Comissão Julgadora.

10.3. Todos os membros da Comissão Julgadora avaliarão o conteúdo da apresentação, sendo que cada um atribuirá valores de 01 (um) a 05 (cinco), sendo 01 (um) o valor considerado pior e 05 (cinco) o valor considerado melhor, nas NOTAS A e B. A NOTA FINAL será calculada conforme fórmula abaixo:

I- NOTA A: Comprometimento com a proposta apresentada e capacidade da PROPONENTE em realizá-la.

II- NOTA B:

a) Para a Linha 01: Potencial de público e capacidade para engajar comunidade de usuários.

b) Para a Linha 02: Potencial de público e receita do projeto (plano de negócios, monetização, estratégia de vendas, capacidade para engajar comunidade de usuários).

III- NOTA FINAL = (NOTA A) + (NOTA B)

§1º. A nota de avaliação da apresentação do PROJETO DE GAME será obtida a partir do cálculo da média aritmética simples entre todas as notas finais dos membros da Comissão Julgadora.

§2º. Os PROJETOS DE GAMES serão classificados seguindo a ordem decrescente das notas.

§3º. Serão selecionados para celebração de CONTRATO DE PATROCÍNIO até 08 (oito) PROJETOS DE GAMES da Linha 1 com as maiores notas e até 08 (oito) PROJETOS DE GAMES da Linha 2 com as maiores notas, conforme classificação final e observado o montante de recursos disponíveis.

§4º. Havendo empate na totalização das notas finais, o desempate beneficiará o PROJETO DE GAME que tenha apresentado maior pontuação na NOTA B.

§5º. Persistindo o empate, o PROJETO DE GAME vencedor será decidido pelo Presidente da Comissão Julgadora, mediante motivação justificada em ata e atentando-se para os objetivos do EDITAL.



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

10.4. Será desclassificado, a qualquer momento, o PROJETO DE GAME que tiver atuação e/ou material comprovadamente vinculado a práticas de desrespeito às mulheres, às crianças, aos jovens, aos idosos, à população negra, aos povos indígenas ou outros povos e comunidades tradicionais, à população de baixa renda, às pessoas com deficiência, às lésbicas, aos gays, aos bissexuais, aos travestis e transexuais, ou a outras formas de preconceitos semelhantes.

10.5. O resultado da seleção pela Comissão Julgadora será registrado em ata e encaminhados para a SPCINE, que providenciará as publicações no DOC e no portal eletrônico <https://spcine.wordpress.com/>, fazendo constar da publicação:

I- Nome do PROJETO DE GAME.

II- Nome da PROPONENTE.

III- Nota de classificação final obtida pela Comissão Julgadora.

10.6. Da decisão da Comissão Julgadora caberá recurso dirigido à SPCINE, no prazo de 05 (cinco) dias a contar da publicação do resultado no DOC.

11. CONTRATAÇÃO DAS PROPONENTES VENCEDORAS

11.1. Ainda que inscrito e selecionado, não será formalizado CONTRATO com a PROPONENTE que, incluindo seu quadro societário e dirigentes, incida nas seguintes hipóteses:

I- Sejam diretamente ligadas a membros da Comissão Julgadora ou à SPCINE. Entende-se por diretamente ligados aquelas pessoas que tiverem vínculos familiares e correlativos até o terceiro grau, bem como vínculos empregatícios e/ou contratuais vigentes, excetuando-se as avenças de editais anteriores.

II- Estejam inadimplentes com suas obrigações trabalhistas, previdenciárias, tributárias e acessórias, conforme exigências do ANEXO III (para PROPONENTE PF) e VI (para PROPONENTE PJ), no momento da contratação.

III- Estejam em mora, inclusive com relação à prestação de contas, inadimplentes em outro ajuste ou que não estejam em situação de regularidade para com o Município de São Paulo ou com entidade da Administração Pública Municipal Indireta.

11.2. Após a divulgação do resultado deste EDITAL, a PROPONENTE vencedora terá até 10 (dez) dias úteis para entregar à SPCINE a documentação completa para assinatura do CONTRATO, conforme listagem do ANEXO III (para PROPONENTE PF) ou do ANEXO VI (para PROPONENTE PJ), no seguinte endereço: SPCINE - Praça das Artes - Avenida São João, nº 281, 7º andar, Centro, São Paulo-SP.



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

Parágrafo único- Todas as certidões e documentos deverão estar no prazo de validade por ocasião da entrega da documentação. Para aqueles que não possuem validade disposta no próprio documento ou em legislação específica, será considerado o prazo de 06 (seis) meses a partir da emissão.

11.3. Caso a PROPONENTE vencedora não entregue a documentação exigida ou não a entregue no prazo previsto, o projeto será desclassificado e será convocada a classificada subsequente, e assim sucessivamente.

12. OBRIGAÇÕES DA PROPONENTE VENCEDORA

12.1. A PROPONENTE vencedora terá o prazo de 05 (cinco) meses na **Linha 1** e 09 (nove) meses na **Linha 2**, contados a partir da data de assinatura do CONTRATO com a SPCINE, para produzir o PRODUTO FINAL.

12.2. Aos 03 (três) e aos 06 (seis) meses de produção, respectivamente, a PROPONENTE deverá elaborar um Relatório de Produção, contendo *screenshots* (ao menos 05) e/ou vídeo (mínimo de 30 segundos) mostrando o progresso do PRODUTO FINAL, acompanhado de texto de ao menos 1500 (mil e quinhentos) caracteres discorrendo sobre o material visual, como a qual parte do jogo as imagens se referem, qual a função dos objetos mostrados, quem são os personagens expostos, dentre outras informações.

Parágrafo único- O material deverá ser enviado através de correspondência eletrônica para o endereço editalgamespcine@gmail.com, para ateste e análise da SPCINE.

12.3. Ao fim do prazo de produção, a PROPONENTE deverá entregar o PRODUTO FINAL por meio de correspondência eletrônica para o endereço editalgamespcine@gmail.com, contendo 10 (dez) *Promo Code* ou *Download Keys* para cada uma das PLATAFORMAS DE DISTRIBUIÇÃO nas quais o PRODUTO FINAL se encontra disponível.

12.4. O PRODUTO FINAL deverá ser acompanhado dos materiais abaixo, para divulgação sem fins comerciais por parte da SPCINE:

I- Autorização de uso das imagens ou de aspectos isolados do PRODUTO FINAL por seu autor, para divulgação pela SPCINE.

II- Mínimo de 05 (cinco) fotos de divulgação em JPEG, 300 DPI.

III- Release (máximo 3200 caracteres).

IV- Minibiografia da PROPONENTE (máximo 3200 caracteres).



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

V- Proposta geral e interações básicas de jogo - “Resumo do Game” (máximo 3200 caracteres).

VI- *High Concept* do jogo (máximo 200 caracteres).

VII- Ficha técnica completa.

12.5. A PROPONENTE deverá creditar, por meio de logotipo ou citação, no PRODUTO FINAL objeto do CONTRATO e em todo material de divulgação, a participação da SPCINE e da Secretaria Municipal de Cultura, seguindo as orientações do Manual de Identidade Visual da SPCINE, que estará disponível em sua respectiva página da internet.

12.6. É de responsabilidade da PROPONENTE manter a SPCINE informada sobre o eventual rendimento do PRODUTO FINAL, bem como repartir a RENDA LÍQUIDA DO DESENVOLVEDOR, para PROJETOS DE GAME da Linha 02.

12.7. A PROPONENTE deverá elaborar um Relatório Trimestral, contado a partir do lançamento do PRODUTO FINAL e enquanto durar o contrato com a SPCINE, com as seguintes informações:

I- Relatório Financeiro (*Financial Report*) de cada PLATAFORMA DE DISTRIBUIÇÃO, comprovando o rendimento do PRODUTO FINAL, ainda sem a incidência de taxas e impostos.

II- Caso a PROPONENTE tenha recebido pagamento de uma PLATAFORMA DE DISTRIBUIÇÃO pelo PRODUTO FINAL naquele período, deverá ser apresentado também o comprovante deste pagamento, bem como o valor da RENDA LÍQUIDA DO DESENVOLVEDOR recebida. Uma vez que algumas PLATAFORMAS DE DISTRIBUIÇÃO realizam o pagamento simultâneo de diferentes produtos da PROPONENTE em um único depósito, deve ser utilizada a seguinte conta para se chegar à RENDA LÍQUIDA DO DESENVOLVEDOR:

Rendimento Total = (Valor Total Recebido - Taxa de Câmbio do Banco - Tributação diretamente incidente)

Renda Líquida do Desenvolvedor = Rendimento Total X Valor Recebido pelo PRODUTO FINAL

Valor Total Recebido

12.8. O Relatório Trimestral deve ser encaminhado através de correspondência eletrônica para o endereço editalgamesspcine@gmail.com.



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

12.9. Junto do Relatório Trimestral, a PROPONENTE deverá apresentar comprovante de depósito das porcentagens de participação na RENDA LÍQUIDA DO DESENVOLVEDOR referentes à SPCINE obtidas até aquele momento, conforme disposto no item 13.1. do EDITAL, para PROJETOS DE GAME da Linha 02.

12.10. A PROPONENTE se compromete a participar de pelo menos 01 (uma) atividade de formação audiovisual a ser definida pela SPCINE, enviando representantes adequados de acordo com a proposta da atividade.

13. DIREITOS DA SPCINE SOBRE A EXPLORAÇÃO COMERCIAL DO PRODUTO FINAL DA LINHA 2

13.1. A RENDA LÍQUIDA DO DESENVOLVEDOR da exploração comercial do PRODUTO FINAL da Linha 2 será dividida na seguinte proporção:

I- 70% (setenta por cento) para a PROPONENTE.

II- 30% (trinta por cento) para a SPCINE.

13.2. 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 Relatório Trimestral.

13.3. A divisão da RENDA LÍQUIDA DO DESENVOLVEDOR estabelecida no item anterior valerá pelo prazo de 01 (um) ano ou até o BREAK-EVEN da SPCINE, o que vier primeiro. Após o advento de uma dessas possibilidades, a porcentagem da SPCINE será revertida para a PROPONENTE, que ficará com 100% (cem por cento) da RENDA LÍQUIDA DO DESENVOLVEDOR.

14. PENALIDADES

14.1 Em casos de alteração das características do PRODUTO FINAL sem o consentimento da SPCINE, de descumprimento das obrigações legais e regulamentares aplicáveis, ou ainda às regras constantes neste EDITAL ou no respectivo CONTRATO, a SPCINE poderá aplicar as penalidades previstas no artigo 83 da Lei Federal nº 13303/2016, na seguinte conformidade:

I- Pela inexecução total do CONTRATO, multa de 10% (dez por cento) sobre o valor do investimento, sem prejuízo da rescisão do CONTRATO e obrigação de devolução dos recursos.

a) A multa prevista neste item poderá ser dispensada se restituído integralmente o valor do investimento, devidamente atualizado a partir da data de recebimento, no prazo de 30 (trinta) dias corridos a partir da rescisão.

II- Pelo atraso injustificado na entrega do PRODUTO FINAL, multa de 0,2% (zero vírgula dois por cento) sobre o valor do investimento.



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

a) A multa será aplicada constatado o atraso inicial e sucessivamente por cada 10 (dez) dias de atraso.

b) Atingido o limite de 60 (sessenta) dias de atraso, poderá ser considerada a inexecução total do objeto contratual, com a possibilidade de rescisão do CONTRATO, sem prejuízo dos demais consectários legais aplicáveis.

III- Pelo atraso injustificado no repasse do percentual de RENDA LÍQUIDA DO DESENVOLVEDOR à SPCINE, multa de 01% (um por cento) sobre o valor do investimento, além de R\$ 200,00 (duzentos reais) para cada dia adicional de atraso, após a notificação dada pela SPCINE.

a) A multa será aplicada constatado o atraso inicial e sucessivamente por cada 10 (dez) dias de atraso.

b) Atingido o limite de 60 (sessenta) dias de atraso, poderá ser considerada a inexecução total objeto contratual e será aplicada multa no valor de 10% (dez por cento) sobre o valor do investimento.

IV- Por inexecução parcial ou infração a qualquer cláusula do CONTRATO, do EDITAL ou das disposições legais e regulamentares aplicáveis, multa de 01% (um por cento) sobre o valor do investimento.

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

a) A pena de inabilitação somente será aplicada se eventuais multas não forem pagas e se descumprida a obrigação de devolução do investimento, em hipótese de rescisão contratual.

b) A pena prevista neste inciso poderá ser imposta à PROPONENTE, bem como a seus representantes legais nas hipóteses que tenham agido com dolo ou culpa.

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

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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

14.3. A aplicação de qualquer penalidade poderá ensejar rescisão contratual por parte da SPCINE, com a conseqüente obrigatoriedade de restituição integral do investimento, devidamente atualizado.

Parágrafo único- Na hipótese de rescisão contratual motivada por caso fortuito ou força maior devidamente comprovada poderá, a exclusivo critério da SPCINE, ser admitida execução parcial do CONTRATO, com a necessidade de devolução proporcional do valor do investimento.

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

14.5. O prazo para pagamento das multas ou da devolução do recurso devidamente corrigido será de 15 (quinze) dias a contar da notificação por escrito da SPCINE.

Parágrafo único- Valores devidos à SPCINE em razão da aplicação de penalidades poderão ser pagos em até 05 (cinco) parcelas, com juros de 01% (um por cento) ao mês e devidamente corrigidos desde a data do recebimento.

14.6. As penalidades serão aplicadas observando-se os procedimentos legais, em especial aqueles definidos no Decreto Municipal nº 44279/2003 e na Lei Municipal nº 14141/2006, respeitado o contraditório e a ampla defesa.

14.7. O infrator inadimplente fica sujeito também à oportuna inscrição no CADIN Municipal, observada a legislação aplicável, bem como eventuais valores não devolvidos no prazo estipulado poderão ser inscritos como dívida ativa, sujeitando-se à cobrança judicial.

14.8. As responsabilidades administrativa e civil são independentes da responsabilidade penal de modo que, quando houver indício de ilícito, as instâncias competentes serão devidamente comunicadas.

15. DISPOSIÇÕES GERAIS

15.1. O acompanhamento da correta execução do CONTRATO e do PRODUTO FINAL será realizado pela Coordenadoria de Inovação, Criatividade e Acesso da SPCINE.

15.2. A SPCINE não responderá em hipótese alguma, solidária ou subsidiariamente, pelos atos, contratos ou compromissos assumidos pela PROPONENTE, cabendo exclusivamente a esta as responsabilidades civis, penais, comerciais, financeiras, trabalhistas, previdenciárias e outras, bem como as advindas de utilização de direitos autorais ou patrimoniais anteriores, contemporâneas ou posteriores à participação no EDITAL.

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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

15.3. Os casos omissos relativos ao presente EDITAL serão resolvidos pela Diretoria da SPCINE, ouvidas as áreas competentes.

15.4. Para dirimir eventual controvérsia decorrente deste EDITAL ou do CONTRATO que não puderem ser resolvidas pelas partes, fica eleito o foro da Capital do Estado de São Paulo, com a ressalva de eventuais demandas que possuam foro necessário ou especial em outras Comarcas.

15.5. Cópia deste EDITAL poderá ser obtida gratuitamente no endereço eletrônico da SPCINE (<https://spcine.wordpress.com/>) ou em sua sede, sita à Av. São João, nº 281, 6º e 7º andar, São Paulo-SP (Praça das Artes), das 10:00 hs às 18:00 hs dos dias úteis, mediante recolhimento do preço de R\$ 0,20 (vinte centavos de real) por folha.

15.6. Eventuais dúvidas relativas ao presente EDITAL deverão ser formuladas por escrito e enviadas ao endereço eletrônico editalgamesspcine@gmail.com.

Parágrafo único- Qualquer cidadão é parte legítima para impugnar o presente EDITAL, devendo fazê-lo por escrito, pessoalmente ou mediante correspondência encaminhada à sede da SPCINE, no prazo de até 05 (cinco) dias úteis anteriores ao término das inscrições.

15.7. Na contagem dos prazos previstos, excluir-se-á o dia do início e incluir-se-á o do fim.

Parágrafo único- Para a conferência de prazos de encaminhamento por correspondência comum, será considerada a data da postagem e, para os encaminhamentos por correspondência eletrônica, o primeiro dia útil subsequente à data de envio, sendo que deverão estar acompanhadas do comprovante de envio.

15.8. São anexos integrantes deste EDITAL:

- Anexo I - Modelo de Game Design Document (GDD)
- Anexo II - Documentação da PROPONENTE PF para participação no Edital
- Anexo III - Documentação da PROPONENTE PF para assinatura do Contrato de Patrocínio
- Anexo IV - Declaração da PROPONENTE PF sem CCM
- Anexo V - Documentação da PROPONENTE PJ para participação no Edital
- Anexo VI - Documentação da PROPONENTE PJ para assinatura do Contrato de Patrocínio
- Anexo VII - Minuta do Contrato de Patrocínio
- Anexo VIII - Modelos de Cronograma
- Anexo IX - Modelo de Orçamento
- Anexo X - Modelo de Planilha Analítica de Prestação de Contas
- Anexo XI - Informações mínimas que devem constar no Currículo da Proponente PJ
- Anexo XII - Pontuação do Currículo da Proponente PJ



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

São Paulo, 07 de outubro de 2016.

Alfredo Manevy
Diretor Presidente

ANEXO I - MODELO DE GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

O GDD deve conter ao menos uma breve descrição para cada um dos itens principais (de 1 a 9). Não é obrigatório preencher todos os sub-itens, pois determinados projetos podem não conter todos os elementos listados, mas é ideal que o GDD seja o mais completo possível.

1. Página de título

- a. Nome do Game
- b. *High Concept* do Game (conceito do game em até 150 caracteres)

2. Visão Geral

- a. Gênero
- b. Público Alvo
- c. *Game Flow* (tabela)
- d. Estilo estético (resumo)

3. *Gameplay* e Mecânicas

- a. *Gameplay*
- b. Progressão do Game
- c. Estrutura de Missões/Desafios
- d. Objetivos – Quais são os objetivos do game?
- e. Mecânicas – Quais são as regras do game? (Implícitas e Explícitas). Como as partes (personagens, cenários) do jogo interagem entre si?
- f. Movimentação dentro do Game / Física
- g. Objetos – o que fazem e como o jogador interage com eles
- h. Ações, incluindo interações com objetos, botões, etc, e quais meios de comunicação são utilizados.
- i. Combate – Se há combate / conflito, como acontece?
- j. Economia – Como funciona no seu jogo? Há um sistema de ouro / moedas? Para que servem?
- k. Opções de Jogo – Quais são e como afetam o game?
- l. Salvar & Replay - como funcionam no seu game? Há Auto-Save? Há modo *New Game Plus*?
- m. *Easter Eggs*, *Cheats* e conteúdo bônus (roupas, modos, etc).

4. Arte do Game – Elementos-chave; como estão sendo desenvolvidos; qual o estilo.

- a. Elementos Visuais - Direção de arte, paleta de cores, inspirações
- b. Elementos Sonoros - Estilo musical, efeitos sonoros, inspirações

5. Narrativa, Ambientação e Personagens

- a. História e Narrativa – Inclui *back story*, trama, progressão do game, *cutscenes*.
- b. *Game World*- Mundo do seu game
- c. Visão geral e apresentação visual do mundo do seu game

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

- d. Áreas do jogo, incluindo a descrição geral características físicas de cada uma. Exemplo: fase dentro do vulcão, fase com temática de gelo, fase sub-aquática, etc.
- e. Personagens. Personalidade, aparência, *back story*, animações, habilidades, relevância para a narrativa e relação com outros personagens.
- f. Fases (*Levels*). Cada fase deve incluir sinopse, objetivos, e detalhes dos acontecimentos que se desenrolam em seu percurso.
- g. Fase de Treino e/ou Tutorial

6. Interface

- a. Sistema Visual. Se você tem *HUD*, o que há nela? Quais são os menus? Qual é o modelo de câmera/focalização?
- b. Sistema de Controle – Como o jogador controla o game? Como são os comandos específicos?
- c. Sistema de Ajuda. Caso o jogador não saiba como prosseguir, há um sistema de dicas?

7. Inteligência Artificial (AI)

- a. Oponentes e *AI* inimiga – Inimigos que impedem o avanço do jogador e portanto necessitam de ações. Como funcionam? Quais suas prioridades?
- b. *AI*s parceiras ou não-inimigas (*NPC*s variados: vendedores, animais, etc)
- c. *AI* de Suporte - Detecção de colisão, *Pathfinding*

8. Aspectos Técnicos

- a. Plataformas de produção (o jogo está sendo produzido para quais? PC, Xbox, Mobile, etc)
- b. Hardware e Software de Desenvolvimento - Qual a *engine* utilizada? Utilizam algum hardware especial para alcançar um resultado específico?
- c. Requerimentos de Rede - Utilizará a internet? De que forma?

9. Modelo de Negócios, Monetização, Estratégia de Vendas/Marketing - Como você vai vender o seu jogo? Em quais plataformas? Qual faixa de preço? Haverá compras dentro do jogo? Como vai divulgá-lo para ampliar a comunidade de fãs e possíveis compradores (redes sociais, mídia especializada, demo, early access, etc)?



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

ANEXO II - DOCUMENTAÇÃO DA PROPONENTE PF PARA PARTICIPAÇÃO NO EDITAL

I- Cópia reprográfica da cédula de identidade da PROPONENTE PF.

II- Cópia reprográfica do Cadastro de Pessoa Física (CPF) da PROPONENTE PF.

III- Comprovante de regularidade de inscrição da PROPONENTE PF no Cadastro de Pessoas Físicas, obtido no endereço eletrônico:
<http://www.receita.fazenda.gov.br/aplicacoes/atcta/cpf/consultapublica.asp>

IV- Comprovante de residência da PROPONENTE PF dos últimos 3 meses, por meio de cópia reprográfica de recibos de contas nominais de luz, água, gás, telefone, bancária, de contrato de locação nominal, de correspondência de órgão público ou de IPTU.



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

ANEXO III - DOCUMENTAÇÃO DA PROPONENTE PF PARA ASSINATURA DO CONTRATO

I- Declaração que não possui débito perante as fazendas públicas, em especial perante a Prefeitura do Município de São Paulo (para proponente que não possui CCM), conforme modelo do Anexo IV. Caso tenha dúvida se possui ou não CCM, realize a verificação no seguinte link: https://www3.prefeitura.sp.gov.br/fdc/fdc_imp02_cgc.asp;

a) Caso a PROPONENTE PF possua CCM, deverá apresentar a Ficha de Dados Cadastrais (https://www3.prefeitura.sp.gov.br/fdc/fdc_imp02_cgc.asp) e Certidão de Tributos Mobiliários (<http://www3.prefeitura.sp.gov.br/certidaotributaria/forms/frmConsultaEmissaoCertificacao.do.aspx>), ambos emitidos pela Secretaria de Finanças da Prefeitura do Município de São Paulo.

II- Comprovante de regularidade perante o CADIN Municipal (http://www3.prefeitura.sp.gov.br/cadin/Pesq_Deb.aspx).

III- Comprovante de abertura de conta bancária de titularidade da PROPONENTE PF no Banco do Brasil, específica e exclusiva para movimentação dos valores recebidos pelo CONTRATO.



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

ANEXO IV - MODELO DE DECLARAÇÃO DA PROPONENTE PF SEM CCM

Eu,inscrito no CPF sob o nº, RG nº residente e domiciliado no endereço, declaro sob as penas da lei de que não possuo inscrição no Cadastro de Contribuinte Mobiliário – CCM da Prefeitura Municipal de São Paulo e que não possuo débito perante as fazendas públicas, em especial perante a Prefeitura do Município de São Paulo.

Data

Nome:



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

ANEXO V - DOCUMENTAÇÃO DA PROPONENTE PJ PARA PARTICIPAÇÃO NO EDITAL

I- Cópia do cartão do CNPJ - Cadastro Nacional das Pessoas Jurídicas, da PROPONENTE PJ (http://www.receita.fazenda.gov.br/pessoajuridica/cnpj/cnpjreva/cnpjreva_solicitacao.asp).

II - Comprovante de sede da PROPONENTE PJ no Município de São Paulo, com data atual, por meio de cópia reprográfica de recibos de contas nominais de luz, água, gás, telefone, bancária, de contrato de locação nominal, de correspondência de órgão público ou de IPTU.

III- Ficha de Dados Cadastrais com a cópia do número de inscrição do CCM – Cadastro de Contribuinte Mobiliário (https://www3.prefeitura.sp.gov.br/fdc/fdc_imp02_cgc.asp).



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

ANEXO VI - DOCUMENTAÇÃO DA PROPONENTE PJ PARA ASSINATURA DO CONTRATO

I- Cópia reprográfica do Contrato Social atualizado, com indicação do administrador/representante legal.

II- Comprovante de regularidade perante o CADIN Municipal (http://www3.prefeitura.sp.gov.br/cadin/Pesq_Deb.aspx).

III- Certidão Negativa de Débitos de Tributos Mobiliários perante a Fazenda do Município de São Paulo, emitida pela Secretaria de Finanças (<http://www3.prefeitura.sp.gov.br/certidaotributaria/forms/frmConsultaEmissaoCertificado.aspx>).

IV- Certificado de Regularidade do FGTS-CRF, emitida pela Caixa Econômica Federal (<https://www.sifge.caixa.gov.br/Cidadao/Crf/FgeCfSCriteriosPesquisa.asp>).

V- Certidão Conjunta Negativa de Débitos Relativos a Contribuições Previdenciárias, a Tributos Federais e à Dívida Ativa da União, emitida pela Secretaria da Receita Federal (<http://www.receita.fazenda.gov.br/Aplicacoes/ATSPPO/Certidao/CndConjuntaInter/InformaNICertidao.asp?Tipo=2>).

VI- Certidão Negativa de Débitos Trabalhistas-CNDT, emitida pelo Tribunal Superior do Trabalho (<http://www.tst.jus.br/certidao>).

VII- Cópia reprográfica do Cadastro de Pessoa Física-CPF do representante legal da PROPONENTE PJ.

VIII- Comprovante de abertura de conta bancária de titularidade da PROPONENTE PJ no Banco do Brasil, específica e exclusiva para movimentação dos valores recebidos pelo CONTRATO.

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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

ANEXO VII - MINUTA DO CONTRATO

TERMO nº __/201_/Spicine

PROCESSO nº _____

TERMO DE CONTRATO DE PATROCÍNIO FORMALIZADO ENTRE A EMPRESA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DE SÃO PAULO S.A. E _____, COM FUNDAMENTO NA LEI MUNICIPAL Nº 15929/2013, LEI MUNICIPAL Nº 13278/2002, LEI FEDERAL Nº 13303/2016 E DEMAIS DISPOSIÇÕES LEGAIS E REGULAMENTARES APLICÁVEIS À ESPÉCIE

EMPRESA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DE SÃO PAULO S.A., sociedade de economia mista vinculada à Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo, com sede no município de São Paulo-SP, na Av. São João, 281, 6º e 7º andar, inscrita no CNPJ sob o nº 21.278.214/0001-02, doravante denominada *Spicine*, neste ato representada na forma de seu contrato social por seus diretores abaixo assinados;

_____, com sede/domicílio no município de São Paulo, na _____, inscrita no CNPJ/CPF sob o nº _____ doravante denominada *Patrocinada*, neste ato representada na forma de seu contrato social por seu sócio/diretor/procurador abaixo assinado;

a seguir denominada individualmente *Parte* e, em conjunto, *Partes*;

CONSIDERANDO que a *Spicine* tem como objeto a promoção do desenvolvimento da atividade cinematográfica e audiovisual no município de São Paulo, inclusive mediante o investimento na realização de produtos audiovisuais;

CONSIDERANDO o resultado do processo seletivo previsto no Edital nº 10/2016/Spicine - EDITAL DE PRODUÇÃO DE GAMES 2016 (*Edital*), aprovado nos termos do Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7, em que a *Patrocinada* sagrou-se contemplada, conforme o resultado da seleção publicado em _____;

têm entre si justo e acordado celebrar o presente ajuste observados, no que couber, os dispositivos da Lei Federal nº 13303/2016, da Lei Municipal 13278/2002, do Decreto Municipal nº 44279/2003 e, subsidiariamente e no que couber, da Lei Federal nº 10406/2002, além de outras normas porventura aplicáveis, bem como as seguintes cláusulas e condições:

Clausula 1ª. Do objeto

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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

1.1. O presente tem por objeto disciplinar o investimento e apoio da *Spicine*, sob a forma de patrocínio, na produção do PRODUTO FINAL intitulado provisoriamente de “_____”.

Parágrafo único- O *Edital* e seus anexos, bem como a proposta aprovada nas duas fases de seleção e os demais documentos apresentados durante a seleção, são considerados parte integrante deste *Contrato* independentemente de transcrição.

Clausula 2ª. Da matriz de riscos

2.1. A *Patrocinada* corre exclusivamente com os riscos negociais e de aumento dos custos retratados, não podendo alegar qualquer situação posterior que impacte em tais custos como hipótese de não entrega do objeto do *Contrato* ou do não cumprimento de suas obrigações.

Clausula 3ª. Das obrigações da Spicine

3.1. A *Spicine* investirá na realização do objeto o valor de R\$ 35.000,00 (trinta e cinco mil reais) para projetos da Linha 01 ou R\$ 100.000,00 (cem mil reais) para projetos da Linha 02, a ser liberado em parcela única por ocasião da assinatura do presente.

§1º. A liberação do aporte financeiro fica condicionada ao cumprimento de toda a legislação complementar cabível, inclusive regularidade junto ao CADIN Municipal, sob pena de possibilidade de rescisão unilateral do presente por parte da *Spicine*, sem prejuízo das consequências legais e contratualmente previstas pela inadimplência do mesmo pela *Parte faltosa*.

§2º. A não liberação dos recursos por parte da *Spicine* no prazo de até 30 (trinta) dias da assinatura do *Contrato* poderá, a critério da *Patrocinada*, importar em rescisão deste.

3.2. São ainda obrigações da *Spicine*, sem prejuízo de outras que lhe imponha a lei, o *Edital* ou este *Contrato*:

I- Fica designado como gestor(a) do *Contrato* o(a) sr(a). Ariel Velloso, que será responsável pelo contato junto à *Patrocinada* para gestão, acompanhamento e esclarecimentos que porventura se fizerem necessários durante a vigência contratual.

II- Prestar tempestivamente as informações e esclarecimentos que venham a ser solicitados pela *Patrocinada* para a execução do objeto.

III- Transmitir, por escrito, as instruções e recomendações quanto à realização do objeto.

IV- Notificar, por escrito e tempestivamente, a *Patrocinada* quanto a irregularidades observadas no cumprimento do *Contrato*;



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

3.3. O acompanhamento e fiscalização da execução do *Contrato* realizado pela *Spicine* não exige a *Patrocinada* do cumprimento de quaisquer de suas obrigações.

Clausula 4ª. Das obrigações da Patrocinada

4.1. A *Patrocinada* se obriga à plena e integral realização do objeto por sua conta e risco, subordinado ao cumprimento, por parte da *Spicine*, das obrigações decorrentes deste *Contrato*.

4.2. São ainda obrigações da *Patrocinada*, sem prejuízo de outras que lhe imponha a lei, o *Edital* ou este *Contrato*:

I- Selecionar, contratar e pagar as prestadoras de serviços envolvidas na realização do objeto, respondendo por todos os aspectos jurídicos, trabalhistas e de outra natureza destas contratações, salvaguardando a *Spicine* de qualquer reclamação neste sentido.

II- Obter todas as licenças e cessões necessárias junto a todos os profissionais, contratados, fornecedores e/ou funcionários, titulares de direitos autorais, conexos, de personalidade ou qualquer forma de direito protegida pelo direito brasileiro. Neste ato, a *Patrocinada* reconhece que é detentora dos direitos atinentes ao escoreito e integral cumprimento do objeto por sua parte.

III- Encaminhar os Relatórios Trimestrais na forma prevista pelo item 12 do *Edital*.

IV- Manter, durante toda a vigência do *Contrato*, as mesmas condições de habilitação e de regularidade jurídica e fiscal apresentadas por ocasião da participação na seleção e na assinatura do *Contrato*.

4.3. É de responsabilidade da *Patrocinada* realizar os repasses da RENDA LÍQUIDA DO DESENVOLVEDOR à *Spicine*, conforme definido em *Edital*.

Clausula 5ª. Das responsabilidades da Parte

5.1. As *Partes* responderão perante terceiros e entre si pelos atos que praticarem isoladamente e pelas escolhas que fizerem no exercício de suas atribuições especificadas neste *Contrato*, responsabilizando-se isoladamente pelos danos decorrentes de seus atos, praticados de maneira dolosa ou culposa.

§1º. Nos atos envolvendo a realização do objeto, observadas as competências e obrigações definidas no *Contrato*, a *Patrocinada* responderá por eventuais danos causados a terceiros e à *Spicine* na execução. Não haverá responsabilidade solidária entre as *Partes*, cabendo àquela a observância de todas as normas e legislação aplicável, de acordo com a natureza da atividade realizada.

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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

§2º. A *Patrocinada* declara deter todas as licenças e autorizações necessárias de terceiros para a exibição e divulgação dos conteúdos protegidos por direitos autorais, personalidade ou conexos. Em caso de qualquer alegação de infração a direitos de terceiros ou ressarcimento de danos, a qualquer título, a *Patrocinada* assumirá toda a responsabilidade e manterá a *Spicine* indene e a reembolsará quaisquer quantias que esta venha a ter de pagar, inclusive honorários advocatícios e custas judiciais, salvo por atos ou fatos praticados exclusivamente pela *Spicine*, seus mandatários, prepostos ou funcionários.

5.2. As *Partes* abster-se-ão de utilizar ou veicular, sob qualquer forma, o nome comercial, marcas, insígnias, logomarcas ou equivalentes sem a prévia aprovação por escrito da outra, exceto para os fins específicos deste *Contrato* e conforme prévia e comumente acordado, caso a caso.

5.3. Para a execução deste *Contrato*, as *Partes* não poderão oferecer, dar ou se comprometer a dar a quem quer que seja, ou aceitar ou se comprometer a aceitar de quem quer que seja, tanto por conta própria quanto por intermédio de outrem, qualquer pagamento, doação, compensação, vantagens financeiras ou não financeiras ou benefícios de qualquer espécie que constituam prática ilegal ou de corrupção, seja de forma direta ou indireta quanto ao objeto deste *Contrato*, ou de outra forma a ele não relacionada, devendo garantir, ainda, que seus prepostos e colaboradores ajam da mesma forma (Decreto nº 56.633/2015).

Clausula 6ª. Dos prazos

6.1. A *Patrocinada* terá o prazo de 05 (cinco) meses para projeto da Linha 01 ou 09 (nove) meses para projeto da Linha 02, contados da assinatura do presente, para apresentar à *Spicine* os produtos previstos na clausula 12 do *Edital*.

6.2. O presente *Contrato* entrará em vigor na data de sua assinatura e permanecerá em vigor pelo prazo de 01 (um) ano após a entrega do PRODUTO FINAL, sem prejuízo da validade das obrigações incorridas durante sua vigência e que, por sua natureza, sobrevenham o prazo contratual.

Parágrafo único- O prazo de vigência poderá ser prorrogado por igual ou inferior período, observado o disposto no item 10.1.

Clausula 7ª. Da rescisão

7.1. As *Partes* poderá denunciar e rescindir o *Contrato*, mediante simples aviso por escrito dirigido à outra, nos seguintes casos:

I- Confissão de falência ou requerimento de recuperação judicial pela outra *Parte*;

II- Decretação da falência ou insolvência da outra *Parte*;

III- Liquidação, dissolução ou extinção da outra *Parte*;

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

IV- Caso fortuito ou força maior, devidamente comprovado, que impeça uma das *Partes* de cumprir suas obrigações, se o impedimento perdurar por pelo menos 30 (trinta) dias ou por período suficiente para inviabilizar a realização do objeto.

7.2. O presente poderá ainda ser rescindido de comum acordo, a qualquer tempo.

7.3. A conclusão, rescisão, denúncia ou extinção do *Contrato* não elide a responsabilidade das *Partes* pelos atos praticados na vigência contratual ou pelas obrigações que sobrevivam o termo resolutório.

Clausula 8ª. Das penalidades

8.1. Durante a vigência contratual, poderão ser aplicadas as penalidades previstas no *Edital*.

Clausula 9ª. Da vinculação de sucessores e cessão

9.1. O *Contrato* é irrevogável e irretroatável e obriga as *Partes* e seus sucessores legais.

9.2. O *Contrato* ou qualquer direito dele decorrente não poderá ser cedido, dado em garantia ou ser envolvido em qualquer transação pela *Parte* sem o prévio e expresso consentimento, por escrito, da outra.

Clausula 10. Das alterações

10.1. Qualquer modificação aos termos e condições estabelecidos neste *Contrato* só poderá ser feita mediante acordo entre as *Partes*, devendo ser formalizada por meio de termo aditivo escrito.

Clausula 11. Da tolerância

11.1. Fica expressa e irrevogavelmente estabelecido que a abstenção do exercício, por qualquer das *Partes*, de direitos ou faculdades que lhe assistem pelo presente *Contrato*, ou a concordância com o atraso no cumprimento das obrigações da outra *Parte*, não afetará aqueles direitos ou faculdades, que poderão ser exercidos a qualquer tempo e a seu exclusivo critério, nem alterará as condições estipuladas neste *Contrato*.

Parágrafo único. Os direitos e faculdades aos quais a *Parte* refute o exercício inequívoca e expressamente não poderão ser exercidos posteriormente.

Clausula 12. Das notificações

12.1. Todas as notificações, solicitações e avisos, dentre outras, deverão ser feitas por escrito e encaminhadas ou entregues pessoalmente, por carta registrada ou mediante protocolo de entrega



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

em mãos nos endereços constantes do preâmbulo, ou ainda por e-mail dirigido aos respectivos funcionários indicados para acompanhamento da execução.

§1º. Notificações pessoalmente entregues serão consideradas válidas somente mediante protocolo do responsável.

§2º. Notificações enviadas por e-mail serão consideradas entregues no primeiro dia útil subsequente à data de envio e deverão estar acompanhadas do comprovante de envio.

Clausula 13. Da independência das Partes

13.1. Em todas as questões relativas ao presente *Contrato*, as *Partes* serão contratantes independentes.

§1º. Este *Contrato* não autoriza qualquer das *Partes* a obrigar ou assumir qualquer obrigação em nome de outra.

§2º. Este *Contrato*, em nenhuma hipótese, cria relação de representação comercial entre as *Partes*, sendo cada uma inteiramente responsável por seus atos e obrigações. Nenhuma das *Partes* poderá assumir ou criar qualquer obrigação, expressa ou implícita, em nome da outra.

Clausula 14. Da autorização para o ato

14.1. As *Partes* declaram que obtiveram todas as autorizações necessárias, cada qual de seus respectivos gestores, acionistas e controladores, não havendo impedimento para a celebração deste *Contrato*.

Clausula 15. Do Foro

15.1. As *Partes* elegem o foro da comarca de São Paulo-SP como competente para dirimir as questões decorrentes da execução deste *Contrato*, com a ressalva das demandas que possuam foro necessário ou privilegiado.

E por estarem justas e acordadas, as *Partes* assinam o presente instrumento em 02 (duas) vias de igual teor e forma, com as testemunhas abaixo.

São Paulo, __ de _____ de 201_.

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

Por: _____

Nome:

Cargo:



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

Por: _____

Nome:

Cargo:

_____ (Patrocinada)

Por: _____

Nome: _____

Cargo (em caso de PJ): _____

Testemunhas:

Nome: _____

CPF/MF: _____

Nome: _____

CPF/MF: _____

ANEXO VIII - MODELO DE CRONOGRAMA

PRODUÇÃO

ATIVIDADES	MÊS 01	MÊS 02	MÊS 03	MÊS 04	MÊS 05	MÊS 06	MÊS 07	MÊS 08	MÊS 09

EXEMPLO:

(apenas para fim ilustrativo - não deve constar na entrega do Cronograma)

ATIVIDADES	MÊS 01	MÊS 02	MÊS 03	MÊS 04	...
Programação	X	X	X	X	
Produção de Assets Visuais	X	X	X		
Produção de Assets de Som		X	X		
Game Testing			X	X	
.....					

ANEXO IX - MODELO DE ORÇAMENTO

1. EQUIPE						
A	Item	Quantidade	Unidade	Valor Unitário	Valor SPCINE	Total
				subtotal		
2. EQUIPAMENTOS						
B	Item	Quantidade	Unidade	Valor Unitário	Valor SPCINE	Total
				subtotal	R\$ -	
3. MATERIAIS						
C	Item	Quantidade	Unidade	Valor Unitário	Valor SPCINE	Total
				subtotal	R\$ -	
4. SERVIÇOS						
D	Item	Quantidade	Unidade	Valor Unitário	Valor SPCINE	Total
				subtotal	R\$ -	
5. OUTROS						
E	Item	Quantidade	Unidade	Valor Unitário	Valor SPCINE	Total



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

				subtotal	R\$ -
	Total Produção				R\$ -

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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

ANEXO X - MODELO DE PLANILHA ANALÍTICA DE PRESTAÇÃO DE CONTAS

Tabela 1 – Descrição das despesas -

Lançar uma a uma as despesas de cada rubrica em ordem cronológica por item de despesa.

Data da despesa (colocar em ordem cronológica)	Natureza da Despesa (é a indicação da rubrica do orçamento aprovado em que se encaixa)	Descrição da despesa (detalhar os dados da despesa)	Documento comprobatório (indicar se é recibo, nota fiscal, cupom fiscal e o número identificador)	Valor

Rendimento de Aplicações Financeiras:

Tabela 2

Rendimentos de Aplicações Financeiras			
Data	Natureza da Despesa	Documento Comprobatório	Valor

Tabela 3 - Comparativo com o orçamento e eventuais saldos

Rubricas orçamentárias	Valor previsto	Valor efetivamente utilizado	Saldo

Saldo total:



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

O representante declara, sob as penas da lei, que os recursos foram utilizados de acordo com o plano de trabalho e orçamento aprovados e eventualmente readequados e que as informações e demonstrativos apresentados refletem a verdadeira utilização dos recursos.

Representante Legal / PROPONENTE

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000050-7

ANEXO XI - INFORMAÇÕES MÍNIMAS QUE DEVEM CONSTAR NO CURRÍCULO DA PROPONENTE PJ

1) Participação e/ou prêmios em festivais internacionais de Games independentes

Para ser válido, o festival precisa ter um sítio eletrônico (“website”) funcional, com links acessíveis para contato de seus organizadores e lista de indicados/vencedores de ao menos -2 (duas) edições. Caso nenhum dos Jurados tenha conhecimento do festival em questão, fica a critério da Comissão Julgadora validar ou não a indicação da PROPONENTE.

Formato de envio: Link para o sítio eletrônico oficial que comprove a indicação e/ou vitória.

Obs.: A pontuação em festivais valerá apenas para projetos lançados pela PROPONENTE PJ. Não será considerada a participação individual de funcionários/colaboradores em trabalhos paralelos ou anteriores que não sejam para a PROPONENTE PJ.

2) Clipping da empresa

Clipping e presença na mídia (matérias ou reviews em sites especializados, matéria ou menção em mídia tradicional como jornais ou revistas, review ou menção em canais de video como Youtube). Até 5 (cinco) clippings que julgar mais relevantes para o currículo de sua empresa.

Formato de envio: Link para a publicação digital (ou versão digital da publicação impressa). Caso o clipping seja apenas em mídia impressa, escanear ou enviar foto em boa qualidade da publicação, adicionando como legenda o nome completo da publicação, ano, número de edição, e página onde se encontra a matéria.

Obs.: O clipping valerá apenas para projetos lançados pela PROPONENTE PJ. Não será considerado o clipping individual de funcionários/colaboradores em trabalhos paralelos ou anteriores que não sejam para a PROPONENTE PJ.

ANEXO XII - PONTUAÇÃO DO CURRÍCULO DA PROPONENTE PJ

I- Indicações em Festivais - Nota máxima: 3 pontos

a) Valem 2 (dois) pontos (+1 [um] ponto se venceu em alguma categoria):

- Indicação em alguma categoria premiável do IGF (Independent Games Festival) OU Indiecade (International Festival of Independent Games). Por “premiável”, entende-se categoria que selecione por excelência seu vencedor. A nota não é cumulativa caso tenha havido indicação em ambos os festivais. (Pontuação máxima desse sub-item: 3 pontos)

b) Vale 1 (um) ponto (+1 [um] ponto se venceu em alguma categoria)

- Indicações em categorias premiáveis nos demais festivais internacionais de Games independentes (ou seja, quaisquer festivais exceto IGF e Indiecade). Por “premiável”, entende-se categoria que selecione por excelência seu vencedor. 1 (um) ponto por Festival, e 1 (um) ponto extra se venceu em alguma categoria. (Pontuação máxima desse sub-item: 3 pontos)

Obs.: inclui BIG Festival, exceto BIG BOOTH.

Obs.2: para ser válido, o festival precisa ter um sítio eletrônico (“website”) funcional, com links acessíveis para contato de seus organizadores e lista de indicados/vencedores de ao menos 2 (duas) edições. Caso nenhum dos Jurados tenha conhecimento do festival em questão, fica a critério da Comissão Julgadora validar ou não a indicação da PROPONENTE.

II- Clipping e presença na mídia - Nota máxima: 2 pontos

- Matérias ou reviews em sites especializados, matéria ou menção em mídia tradicional como jornais ou revistas, review ou menção em canais de vídeo como Youtube - a PROPONENTE PJ deve enviar até 8 (oito) matérias/videos que julgar mais relevantes para o currículo de sua empresa.

a) 2 (dois) pontos: clipping muito relevante (grande exposição internacional dos projetos da PROPONENTE).

b) 1 (um) ponto: clipping relevante (grande exposição nacional e/ou exposição internacional pontual).

c) 0 (zero) pontos: clipping pouco relevante (pouca exposição nacional ou internacional)