



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

EDITAL nº 08/2016/Spicine

"CONCURSO BATALHA ANIMADA - TRANSMÍDIA GAMES & ANIMAÇÃO"

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 8610.2016/0000016-7, 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 DO CONCURSO BATALHA ANIMADA - TRANSMÍDIA GAMES & ANIMAÇÃO.

1.2. As empresas às quais se destinam este processo de habilitação 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 13303/2016 e nº 9610/1998 (Lei de Direitos Autorais), na Lei Municipal nº 13278/2002, no Decreto Municipal nº 44279/2003, além das demais disposições legais e regulamentares porventura aplicáveis.

2. GLOSSÁRIO

Para fins deste EDITAL, entende-se por:

I- "Aplicativo Free": aplicativo disponível em *app stores* de dispositivos móveis sem qualquer custo para download ou acesso de conteúdos dentro do mesmo.

II- "Aplicativo Freemium": aplicativo disponível em *app stores* de dispositivos móveis sem qualquer custo para download, mas com custos para o acesso de determinados conteúdos dentro do mesmo.

III- "Aplicativo Premium": aplicativo disponível em *app stores* de dispositivos móveis com custo para download e/ou acesso de determinados conteúdos dentro do mesmo.

IV- "App Store": loja de aplicativos para dispositivos móveis. Exemplos: Google Play (sistema operacional Android), iTunes App Store (sistema operacional iOS), Microsoft Store (sistema operacional Windows Phone).

V- "Animação" (Desenho Animado): produto audiovisual que crie uma simulação de movimento através da rápida transição de imagens, sejam elas criadas através de



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

ilustração manual, ferramentas de modelagem e animação tridimensionais ou fotografias sequenciais de objetos.

VI- “Assets”: elementos (digitais ou físicos) que compõem uma obra audiovisual, ou que auxiliam em seu desenvolvimento e produção. Exemplos: *concept art*, arte promocional, logo, animação (os quadros da respectiva animação), cenários de fundo, roteiro, *animatic*, efeitos sonoros, músicas, etc.

VII- “Break-even”: quando a SPCINE recupera o valor investido como prêmio no Concurso, através da participação de lucro nas vendas do game premiado.

VIII- “Detentor de PI”: Estúdio de animação, pessoa jurídica legalmente constituída (portadora de Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica - CNPJ) de acordo com as exigências do item 4.1.

IX- “DOC”: Diário Oficial da Cidade de São Paulo

X- “Game Mobile” (Jogo Digital Para Dispositivos Móveis): obra que envolva interação humana através de interface de usuário para gerar *feedback* audiovisual em um dispositivo portátil, como um telefone celular ou tablet, constituindo o produto final a ser entregue por meio do CONTRATO DE INVESTIMENTO.

XI- “PI” (Propriedade Intelectual): universo criado para uma ou mais obras audiovisuais, incluindo seus personagens, cenários, estética, direção de arte, composição sonora, estilo narrativo, dentre outras características específicas daquela obra.

XII- “Projeto de Game”: documentação que conceitua as características de um jogo digital, servindo de guia para sua produção.

XIII- “Proponente”: Estúdio de games, pessoa jurídica legalmente constituída (portadora de Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica - CNPJ) de acordo com as exigências do item 5.1.

XIV- “Protótipo de Game”: é um 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.

XV- “Renda Líquida”: quantia recebida pela PROPONENTE de cada *APP STORE*, após incidirem impostos diretos na operação, tributação bancária e *share* da *APP STORE*. É o valor líquido creditado na conta da PROPONENTE.



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

XVI- “Transmídia”: conjunto de projetos em diferentes plataformas e/ou janelas de exibição que apresente narrativas distintas ligadas a um mesmo universo.

XVII- “Videoprojeto de Game”: vídeo explicativo que discorre sobre o PROJETO DE GAME.

3. OBJETIVO

3.1. O presente EDITAL tem por finalidade selecionar e investir na produção de 01 (um) GAME MOBILE que seja ambientado no universo de uma PI brasileira de ANIMAÇÃO, cujos principais objetivos são:

I- Fomentar o mercado de produção de Games brasileiros.

II- Ampliar o potencial criativo e comercial das animações brasileiras.

III- Explorar a produção transmídia, tendência global de mercado, incentivando o diálogo entre diferentes mídias e agentes do setor audiovisual brasileiro.

3.2. O presente EDITAL prevê a participação de 02 (dois) tipos de agente: PROPONENTE e DETENTOR DE PI, cujas condições de participação estão regulamentadas respectivamente, com relação a PROPONENTE, nos itens 5 e 7 e, com relação ao DETENTOR DE PI, no item 4.

Parágrafo Único: A participação neste EDITAL pressupõe a prévia e integral aceitação das normas deste documento, incluindo o conteúdo dos ANEXOS.

4. CADASTRO E PARTICIPAÇÃO DO DETENTOR DE PI

4.1. O cadastro é destinado ao DETENTOR DE PI que atenda aos seguintes requisitos:

I- Seja legalmente constituído como pessoa jurídica que tenha como objeto social a produção audiovisual.

II- Seja sediada em território brasileiro.

III- Esteja devidamente registrado na Agência Nacional de Cinema-ANCINE.

IV- Possua uma PI de ANIMAÇÃO na grade regular de um canal de televisão (seja aberto ou fechado), com ao menos 04 (quatro) episódios exibidos entre Julho de 2015 e Junho de 2016.



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

4.2. Está impedido de participar do EDITAL o DETENTOR DE PI 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.

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

Parágrafo único. O cadastro de DETENTOR DE PI sem a observância destas condições, caso ocorra, poderá ser impugnado a qualquer tempo.

4.3. O DETENTOR DE PI interessado em licenciar suas PI para o desenvolvimento de PROTÓTIPO DE GAME e de GAME MOBILE pelas PROPONENTES, na forma prevista neste EDITAL, deverá se cadastrar gratuitamente no sistema que estará aberto das 00:01 hs (zero hora e um minuto) do dia 29 de agosto de 2016 até as 23:59 hs (vinte e três horas e cinquenta e nove minutos) do dia 08 de setembro de 2016, exclusivamente pela internet no endereço eletrônico da Plataforma SPCULTURA (<http://spcultura.prefeitura.sp.gov.br/>), mediante:

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 do DETENTOR DE PI 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 do envio da documentação prevista no link <http://www.spcultura.prefeitura.sp.gov.br/projeto/2133/>.

Parágrafo único. Não há limitação no número de PI que poderão ser cadastradas pelo DETENTOR DE PI.

4.4. O DETENTOR DE PI deve eleger um REPRESENTANTE (pessoa física, vinculada ao estúdio) para se responsabilizar pela inscrição do estúdio e acompanhamento do EDITAL.



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

4.5. Não serão aceitas modificações ou substituições de dados e da documentação enviada depois de finalizado o cadastro.

4.6. Não será concedido prazo suplementar para suprir a falta de documentos ou informações.

4.7. Será desconsiderada qualquer documentação adicional que não a solicitada neste EDITAL.

4.8. A SPCINE não se responsabiliza por qualquer problema técnico ocorrido durante o processo de cadastro, em especial eventuais congestionamentos do sistema de inscrições online.

4.9. A DETENTORA DE PI que descumprir as exigências deste EDITAL terá seu cadastro indeferido.

4.10. A relação de DETENTORAS DE PI que tiverem seus cadastros deferidos e indeferidos será publicada pela SPCINE no DOC e no sítio eletrônico da mesma (<https://spcine.wordpress.com/>), em até 02 (duas) semanas após o prazo final de cadastro.

4.11. Do despacho que indeferir o cadastro caberá recurso à Diretoria da SPCINE, através de correspondência eletrônica para o endereço *concursobatalhaanimada@gmail.com*, no prazo de 05 (cinco) dias corridos a contar da publicação do despacho no DOC.

4.12. O resultado da apreciação dos recursos interpostos será publicado no DOC e no endereço eletrônico da SPCINE.

4.13. O DETENTOR DE PI cadastrado compromete-se a colaborar com o processo seletivo, conforme item 8.1., a acompanhar a produção do GAME MOBILE, na forma do item 8.2.2., e 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.

5. INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DA PROPONENTE

5.1. A inscrição é destinada a PROPONENTE que atenda aos seguintes requisitos:

I- Seja legalmente constituída como pessoa jurídica que tenha como objeto social a produção audiovisual e/ou cultural e/ou de softwares.

II- Seja sediada na Cidade de São Paulo há pelo menos 03 (três) meses.

5.2. Está impedida de participar do processo de seleção e contratação a PROPONENTE cujos sócios, administradores, diretores, empregados ou contratados forem:



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

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.

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 impugnado a qualquer tempo.

6. VALORES, FORMA E PRAZO DE DESEMBOLSO

6.1. Este EDITAL disponibilizará recursos no valor de R\$ 100.000,00 (cem mil reais), destinados à produção de 01 (um) GAME MOBILE.

6.2. O recurso será transferido após a celebração do CONTRATO DE INVESTIMENTO (CONTRATO), em parcela única a ser liberada em até 10 (dez) dias úteis após a assinatura do CONTRATO.

6.3. O recebimento dos recursos financeiros deverá ser feita mediante conta bancária própria da PROPONENTE, no Banco do Brasil, a ser informada para a assinatura do CONTRATO.

7. PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO DA PROPONENTE

7.1. A PROPONENTE deve eleger um REPRESENTANTE (pessoa física, vinculada ao estúdio) para se responsabilizar pela inscrição do estúdio e acompanhamento do EDITAL.

7.2. A inscrição é gratuita e deve ser realizada pelo REPRESENTANTE por meio do sistema que estará aberto das 00:01 hs (zero hora e um minuto) do dia 09 de setembro de 2016 até as 23:59 hs (vinte e três horas e cinquenta e nove minutos) do dia 30 de setembro de 2016, exclusivamente pela internet no endereço eletrônico da Plataforma SPCULTURA (<http://spcultura.prefeitura.sp.gov.br/>), mediante:

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 da PROPONENTE na Plataforma SPCULTURA, no link <http://spcultura.prefeitura.sp.gov.br/painel/agentes/>.



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

III- Preenchimento de todos os campos de inscrição na Plataforma SPCULTURA e envio da documentação prevista no ANEXO I, no link <http://www.spcultura.prefeitura.sp.gov.br/projeto/2133/>.

IV- Encaminhamento de link funcional para visualização do VIDEOPROJETO.

7.3. A PROPONENTE pode escolher até 02 (duas) PI de ANIMAÇÃO, dentre as disponibilizadas pelos DETENTORES DE PI cadastrados, e elaborar um VIDEOPROJETO de até 04 (quatro) minutos para cada PI que escolher, com os seguintes conteúdos:

I - Nome do seu estúdio de desenvolvimento (sugestão: até 15 [quinze] segundos).

II - Nome da PI a ser utilizada (sugestão: até 15 [quinze] segundos).

III- Breve descrição do currículo do seu estúdio de desenvolvimento (sugestão: até 90 [noventa] segundos).

IV- *High Concept* de jogo baseado na PI escolhida: mecânicas de interatividade (“jogabilidade”), forma de progressão, estrutura geral da narrativa (se houver), aproveitamento da PI (como vai trabalhar o universo da PI dentro do seu jogo e qual é o diferencial do projeto), dentre outros elementos (sugestão: até 120 [cento e vinte] segundos).

7.4. Não poderá concorrer o VIDEOPROJETO cujo conteúdo já esteja em produção, que tenha sido beneficiado por patrocínio e/ou investimento ou que já tenha sido concluído e lançado, comercialmente ou não.

7.5. Não serão aceitas modificações ou substituições de dados do VIDEOPROJETO e da documentação enviada depois de finalizada a inscrição.

7.6. Não será concedido prazo suplementar para suprir a falta de documentos ou informações.

7.7. Será desconsiderada qualquer documentação adicional que não a solicitada neste EDITAL.

7.8. A SPCINE não se responsabiliza por qualquer problema técnico ocorrido durante o processo de inscrição, em especial eventuais congestionamentos do sistema de inscrições online.

7.9. A PROPONENTE que descumprir as exigências deste EDITAL, a qualquer momento, terá sua inscrição indeferida.



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

Parágrafo único- Será desclassificado, a qualquer momento, o VIDEOPROJETO 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.

7.10. A relação de PROPONENTES que tiverem suas inscrições deferidas e indeferidas será publicada pela SPCINE no DOC e no sítio eletrônico da mesma (<https://spcine.wordpress.com/>).

7.11. Do despacho que indeferir a inscrição caberá recurso à Diretoria da SPCINE, através de correspondência eletrônica para o endereço *concursobatalhaanimada@gmail.com*, no prazo de 05 (cinco) dias corridos a contar da publicação do despacho no DOC.

7.12. O resultado da apreciação dos recursos interpostos será publicado no DOC e no endereço eletrônico da SPCINE.

8. PROCESSO SELETIVO

8.1. PRIMEIRA FASE (VIDEOPROJETO) - Seleção pelo DETENTOR DE PI

8.1.1. O DETENTOR DE PI avaliará os VIDEOPROJETOS referentes às suas PI, atribuindo valores de 01 (um) a 05 (cinco), sendo 01 (um) o valor considerado pior e 05 (cinco) o valor considerado melhor, na NOTA A e na NOTA B, sendo a NOTA FINAL calculada conforme fórmula abaixo:

I- NOTA A: Potencial de avanços para a PI (expansão do universo da PI, engajamento de fãs, desempenho comercial).

II- NOTA B: Qualidade das interações do jogo propostas e engajamento com o jogador ("gameplay", fluxo e progressão do jogo, capacidade de entreter).

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

§1º- O VIDEOPROJETO será classificado seguindo a ordem decrescente das notas de classificação, para cada PI individual.

§2º- Serão selecionados 02 (dois) VIDEOPROJETOS por PI, por ordem de NOTA FINAL.

§3º- Havendo empate na totalização das notas finais, o desempate beneficiará o VIDEOPROJETO que tenha apresentado maior pontuação na NOTA B.



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

§4º- Persistindo o empate, o VIDEOPROJETO vencedor será decidido mediante sorteio.

8.1.2. Os resultados serão registrados em ata pelos DETENTORES DE PI, conforme sua classificação em cada PI, 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 DETENTOR DA PI.

II- PI utilizada.

II- Nome do VIDEOPROJETO.

III- Nome da PROPONENTE.

IV- Nota de classificação.

8.2. SEGUNDA FASE (PROTÓTIPO) - Seleção pela COMISSÃO DE JURADOS

8.2.1. Após a publicação dos selecionados na primeira fase, a PROPONENTE selecionada para a Segunda Fase do EDITAL terá o prazo de 30 (trinta) dias corridos para elaborar um PROTÓTIPO DE GAME baseado no VIDEOPROJETO selecionado na Primeira Fase, bem como elaborar o CRONOGRAMA (ANEXO VIII) para a produção do GAME MOBILE, os quais deverão ser enviados via correspondência eletrônica para o endereço concursobatalhaanimada@gmail.com até o final desse período.

8.2.2. Durante a produção do PROTÓTIPO DE GAME e da elaboração do CRONOGRAMA, deverão acontecer obrigatoriamente ao menos 02 (duas) reuniões, presenciais ou online, entre cada PROPONENTE selecionada e o respectivo DETENTOR DE PI.

§1º- As reuniões deverão ser devidamente documentadas por meio de ata contendo os resumos dos pontos discutidos, que deverão ser enviadas à SPCINE no prazo de 01 (uma) semana, a contar da data da reunião, através de correspondência eletrônica para o endereço concursobatalhaanimada@gmail.com.

§2º- Na primeira reunião, que deverá ocorrer durante os 10 (dez) primeiros dias do prazo previsto no item 8.2.1, a PROPONENTE coletará ASSETS do DETENTOR DE PI, de forma a facilitar a produção do PROTÓTIPO DE GAME, e poderá tirar dúvidas com o DETENTOR DE PI sobre a elaboração do PROTÓTIPO DE GAME e sobre o CRONOGRAMA.



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

§3º- Na segunda reunião, a PROPONENTE apresentará a evolução do PROTÓTIPO DE GAME, bem como a versão final do CRONOGRAMA, sendo que o DETENTOR DE PI deverá fornecer um *feedback* sobre todo o material recebido.

§4º- Ainda na segunda reunião, ou na última reunião realizada (se mais de duas), o DETENTOR DE PI deverá assinar a CARTA DE INDICAÇÃO DO PROTÓTIPO DE GAME PARA AVALIAÇÃO (ANEXO VI) indicando cada PROTÓTIPO DE GAME que lhe foi apresentado com seus respectivos CRONOGRAMAS, tornando pública a aprovação do conteúdo destes materiais para serem levados à Comissão de Jurados.

§5º- O PROTÓTIPO DE GAME que não for devidamente aprovado pelo DETENTOR DE PI, por meio do ANEXO V, será desclassificado do EDITAL.

8.2.3. Os PROTÓTIPOS DE GAMES serão avaliados por uma Comissão de Jurados especializada, nos termos do item 9 deste EDITAL.

8.2.4. Todos os membros da Comissão de Jurados avaliarão o PROTÓTIPO DE GAME, 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, B e C, sendo a NOTA FINAL calculada conforme fórmula abaixo:

I- NOTA A: Aspectos audiovisuais da obra (direção de arte, sonorização, qualidade de animação, dentre outros): PESO 01

II- NOTA B: Potencial de avanços para a PI (expansão do universo da PI, engajamento de fãs, desempenho comercial): PESO 01

III- NOTA C: Qualidade das interações do jogo e engajamento com o jogador (*gameplay*, fluxo e progressão do jogo, capacidade de entreter e *replay value*): PESO 02

IV- NOTA FINAL = (NOTA A) + (NOTA B) + (NOTA C*2)

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

§2º- Os PROTÓTIPO DE GAME serão classificados seguindo a ordem decrescente das notas. Será escolhido apenas 01 (um) PROTÓTIPO DE GAME como vencedor.



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

§3º- Havendo empate na totalização das notas finais, o desempate beneficiará o PROTÓTIPO DE GAME que tenha apresentado maior pontuação na NOTA C.

§4º- Persistindo o empate, o PROTÓTIPO DE GAME vencedor será decidido mediante sorteio.

8.2.5. Será desclassificado, a qualquer momento, o PROTÓTIPO 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.

8.2.6. O resultado da seleção pela Comissão de Jurados 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 PROTÓTIPO DE GAME.

II- Nome da PROPONENTE.

III- Nota de classificação obtida pela Comissão de Jurados.

9. COMISSÃO DE JURADOS

9.1. Será constituída uma Comissão de Jurados formada por 03 (três) membros de notória experiência em desenvolvimento de games e/ou produção transmídia que envolva jogos digitais, responsável pela seleção do PROTÓTIPO DE GAME vencedor.

9.2. Os membros da Comissão de Jurados não poderão ter quaisquer vínculos profissionais, empresariais ou de parentesco até terceiro grau com dirigentes dos DETENTORES DE PI ou de PROPONENTES, sob pena de desclassificação do PROJETO DE GAME, a qualquer momento.

9.3. A Comissão de Seleção é soberana quanto ao mérito de suas decisões.

10. CONDIÇÕES PARA A REALIZAÇÃO DO CONTRATO DE INVESTIMENTO

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



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

I- Sejam diretamente ligadas a membros da Comissão de Jurados 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 II, 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.

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

10.3. Caso a PROPONENTE vencedora não entregue a documentação no prazo de 10 (dez) dias, o projeto será desclassificado e será convocada a segunda classificada, e assim sucessivamente.

Parágrafo único- A falta de entrega da documentação por ausência de Termo ou Contrato de Licenciamento da PI selecionada, por falta do DETENTOR DE PI, poderá gerar, além da desclassificação do projeto, a aplicação das penalidades cabíveis ao DETENTOR DE PI, conforme item 13 do EDITAL.

10.4. O DETENTOR DE PI assinará o CONTRATO com a SPCINE na condição de interveniente.

11. OBRIGAÇÕES DA PROPONENTE VENCEDORA E DO DETENTOR DE PI

11.1. A PROPONENTE vencedora terá o prazo de 04 (quatro) meses, contados a partir da data de assinatura do CONTRATO com a SPCINE, para produzir o GAME MOBILE.

11.2. Deve haver, obrigatoriamente, 03 (três) reuniões da PROPONENTE com o DETENTOR DE PI durante a produção do GAME MOBILE durante os 03 (três) primeiros meses de produção, uma reunião por mês. As reuniões podem ser presenciais ou virtuais, e devem ser registradas da seguinte forma:

§1º- Elaboração de ata contendo um resumo dos pontos discutidos, em que deverão constar a apresentação da PROPONENTE sobre a evolução do



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

desenvolvimento do GAME MOBILE, o *feedback* do DETENTOR DE PI e, ao menos, 02 (duas) imagens que ilustrem o estágio de produção (personagens, cenários, *screenshots*, dentre outros).

§2º- Envio dos registros para a SPCINE no prazo de 01 (uma) semana a contar da data da reunião, através de correspondência eletrônica para o endereço concursobatalhaanimada@gmail.com.

11.3. Após a última reunião de produção do GAME MOBILE, o DETENTOR DE PI deverá assinar a CARTA DE ANUÊNCIA DE PUBLICAÇÃO DO GAME MOBILE (ANEXO VI) e enviá-la assinada para a PROPONENTE, no prazo de até 01 (uma) semana da data dessa reunião. A assinatura pode ser eletrônica ou à mão.

§1º- Se a assinatura for eletrônica, no prazo de 01 (uma) semana após recebimento da CARTA DE ANUÊNCIA DE PUBLICAÇÃO DO GAME MOBILE (ANEXO VI), a PROPONENTE deve encaminhá-la junto de um link de vídeo com *gameplay* do GAME MOBILE (duração mínima de 30 [trinta] segundos) para a SPCINE, que assinará o documento mediante aprovação do conteúdo enviado.

§2º- Se a assinatura for à mão, no prazo de 01 (uma) semana após recebimento da CARTA DE ANUÊNCIA DE PUBLICAÇÃO DO GAME MOBILE (ANEXO VI), a PROPONENTE deve entrar em contato através de correspondência eletrônica para o endereço concursobatalhaanimada@gmail.com, para marcar uma reunião presencial com a SPCINE. Nessa reunião, deverá trazer a CARTA DE ANUÊNCIA DE PUBLICAÇÃO DO GAME MOBILE (ANEXO VI) e o GAME MOBILE em versão funcional para ser testada. Mediante aprovação do conteúdo demonstrado, a SPCINE assinará o documento.

11.4. Ao fim do prazo de 04 (quatro) meses de produção e estando devidamente assinada por todas as partes cabíveis a CARTA DE ANUÊNCIA DE PUBLICAÇÃO DO GAME MOBILE (ANEXO VI), a PROPONENTE deverá entregar o GAME MOBILE através de correspondência eletrônica para o endereço concursobatalhaanimada@gmail.com, contendo link para *download* (caso o GAME MOBILE seja lançado como APLICATIVO FREE ou APLICATIVO FREEMIUM) ou *Promo Code* (caso o GAME MOBILE seja lançado como APLICATIVO PREMIUM) para cada uma das APP STORES nas quais se encontra disponível, juntamente de documentação comprobatória de publicação na(s) APP STORE(s).

11.5. A PROPONENTE vencedora deverá observar as especificações técnicas discriminadas abaixo com relação ao GAME MOBILE:



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

I- O GAME MOBILE deve ser disponibilizado em ao menos 01 (uma) das seguintes Lojas de Aplicativos: Google Play (Android), AppStore (iOS) ou Microsoft Store (Windows Phone).

II- O GAME MOBILE deverá ser acompanhado dos materiais abaixo, para divulgação sem fins comerciais por parte da SPCINE:

- a) Autorização de uso das imagens por seu autor, para divulgação pela SPCINE.
- b) Mínimo de 05 (cinco) fotos de divulgação em JPEG, 300 DPI.
- c) Release (máximo 3200 caracteres).
- d) Minibiografia da PROPONENTE (máximo 3200 caracteres).
- e) Proposta geral e interações básicas de jogo - "Resumo do Game" (máximo 3200 caracteres).
- f) *High Concept* do jogo (máximo 200 caracteres).
- g) Ficha técnica completa.

11.6. 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.

11.7. É de responsabilidade da PROPONENTE manter a SPCINE e o DETENTOR DE PI informados sobre o eventual rendimento do GAME MOBILE, bem como repartir a RENDA LÍQUIDA do mesmo entre as partes citadas.

11.8. A PROPONENTE deve elaborar um Relatório Trimestral, contado a partir do lançamento do GAME MOBILE e enquanto durar o contrato com a SPCINE, que conterà:

I- Relatório Financeiro (*Financial Report*) de cada APP STORE, comprovando o rendimento do GAME MOBILE, ainda sem a incidência de taxas e impostos.

II- Caso a PROPONENTE tenha recebido pagamento de uma APP STORE pelo GAME MOBILE naquele período, deve ser apresentado também o comprovante deste pagamento, bem como o valor da RENDA LÍQUIDA recebida. Uma vez que as APP STORES realizam o pagamento simultâneo de diferentes *apps* da PROPONENTE em um único depósito, deve ser utilizada a seguinte conta para se chegar à RENDA LÍQUIDA:



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

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

$$\text{Renda Líquida} = \text{Rendimento Total} \times \frac{\text{Valor Recebido pelo GAME MOBILE}}{\text{Valor Total Recebido}}$$

11.9. O Relatório Trimestral deve ser encaminhado através de correspondência eletrônica para o endereço concursobatalhaanimada@gmail.com e para um endereço eletrônico indicado pelo DETENTOR DE PI.

11.10. Junto do Relatório Trimestral, a PROPONENTE deverá apresentar comprovante de depósito das porcentagens de participação na RENDA LÍQUIDA referentes à SPCINE e ao DETENTOR DE PI obtidas até aquele momento, conforme disposto no item 12.2. do EDITAL.

11.12. 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.

12. DIREITOS DA SPCINE SOBRE A EXPLORAÇÃO COMERCIAL DO GAME MOBILE

12.1. O GAME MOBILE poderá ou não ser explorado comercialmente, podendo ser publicado como APLICATIVO FREE, APLICATIVO FREEMIUM ou APLICATIVO PREMIUM.

12.2. A RENDA LÍQUIDA da exploração comercial do GAME MOBILE, caso seja publicado como APLICATIVO FREEMIUM ou APLICATIVO PREMIUM, será dividida na seguinte proporção:

I- 55% (cinquenta e cinco por cento) para a PROPONENTE.

II- 40% (quarenta por cento) para o DETENTOR DE PI.

III- 5% (cinco por cento) para a SPCINE.



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

12.3. A divisão da RENDA LÍQUIDA 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 atribuída a PROPONENTE, alterando-se a proporção para:

I- 60% (sessenta por cento) para a PROPONENTE.

II- 40% (quarenta por cento) para o DETENTOR DE PI.

12.4. Ficam resguardados os direitos autorais patrimoniais da PROPONENTE e do DETENTOR DE PI, observados os direitos da SPCINE dispostos nesta cláusula, bem como os direitos autorais morais e de personalidade dos criadores sobre a obra produzida em função do presente instrumento.

13. PENALIDADES

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

13.1.1. Antes da assinatura do CONTRATO:

I- Advertência, limitada a 02 (duas), para faltas que não prejudiquem o adequado desenvolvimento do projeto na fase em que se encontra.

II- Multa correspondente a 03% (três por cento) do valor do prêmio, para as faltas que prejudiquem o adequado desenvolvimento do projeto na fase em que se encontra.

III- Após a aplicação da segunda multa, cada nova penalidade importará em diminuição em 05% (cinco por cento) da participação do infrator na RENDA LÍQUIDA, em favor do aumento correspondente na participação da SPCINE, sem prejuízo da aplicação de novas multas ou penalidades.

IV- 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.



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

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

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

§1º- As penalidades previstas neste item (13.1.1) poderão ser aplicadas à PROPONENTE e/ou ao DETENTOR DA PI.

§2º- São consideradas faltas que prejudicam o adequado desenvolvimento do projeto na fase em que se encontra:

I- A ausência injustificada a qualquer das reuniões obrigatórias ou a não realização do número de reuniões obrigatórias de acordo com a fase de desenvolvimento do projeto.

II- A não entrega dos materiais de trabalho necessários nas reuniões obrigatórias.

III- A ausência do envio do material referente às reuniões obrigatórias para a SPCINE, tanto na fase de desenvolvimento do PROTÓTIPO quanto na fase de desenvolvimento do GAME MOBILE.

IV- O não licenciamento do conteúdo protegido, por parte do DETENTOR DE PI, após a seleção do PROTÓTIPO na segunda fase do EDITAL, inviabilizando a realização e publicação do GAME MOBILE.

13.1.2. Após a assinatura do CONTRATO:

I- Pela inexecução total do CONTRATO, multa de 10% (dez por cento) sobre o valor do prêmio, 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 o valor do prêmio, 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 GAME MOBILE, multa de 0,2% (zero vírgula dois por cento) sobre o valor do prêmio.



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

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 LIQUIDA devidos à SPCINE e ao DETENTOR DE PI, multa de 01% (um por cento) sobre o valor do prêmio, além de R\$ 200,00 (duzentos reais) para cada dia adicional de atraso, após a notificação dada pela SPCINE e/ou DETENTOR DE PI.

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 R\$ 50.000,00 (cinquenta mil reais).

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 prêmio.

a) A pena prevista neste inciso poderá ser ser impostas à PROPONENTE e/ou ao DETENTOR DE PI.

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 recurso, em hipótese de rescisão contratual.

b) A pena prevista neste inciso poderá ser ser impostas à PROPONENTE e/ou ao DETENTOR DE PI, bem como a seus representantes legais nas hipóteses que tenham agido com dolo ou culpa.

13.2. 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 8610.2016/0000016-7

13.3. A aplicação de qualquer penalidade poderá ensejar rescisão contratual por parte da SPCINE, com a consequente obrigatoriedade de restituição integral do recurso, devidamente atualizado a partir da data de recebimento.

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 prêmio.

13.4. 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.

13.5. 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.

13.6. 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.

13.7. 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.

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

14. DISPOSIÇÕES FINAIS

14.1. O acompanhamento da correta execução do GAME MOBILE será realizado pela Coordenadoria de Inovação, Criatividade e Acesso da SPCINE.

14.2. A SPCINE não responderá em hipótese alguma, solidária ou subsidiariamente, pelos atos, contratos ou compromissos assumidos pela PROPONENTE e pelo DETENTOR DE PI, cabendo exclusivamente a estes as responsabilidades civis, penais, comerciais,



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

financeiras, trabalhistas, previdenciárias e outras, bem como as advindas de utilização de direitos autorais ou patrimoniais anteriores, contemporâneas ou posteriores à participação no EDITAL.

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

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

14.5. 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.

14.6. Eventuais dúvidas e esclarecimentos relativos ao presente EDITAL deverão ser formuladas por escrito e encaminhadas através de correspondência eletrônica ao endereço concursobatalhaanimada@gmail.com

14.5. Para todas as questões do EDITAL que envolvam o envio de correspondência eletrônica, a tempestividade do recebimento da documentação será comprovada através do dia e horário de recebimento do correio eletrônico pela SPCINE.

14.6. São anexos integrantes deste EDITAL:

- I- DOCUMENTAÇÃO DA PROPONENTE PARA INSCRIÇÃO NO EDITAL.
- II- DOCUMENTAÇÃO DA PROPONENTE PARA FORMALIZAÇÃO DO CONTRATO.
- III- DOCUMENTAÇÃO DO DETENTOR DE PI PARA PARTICIPAÇÃO NO EDITAL.
- IV- AUTORIZAÇÃO PARA USO DE PI (APENAS PARA DETENTOR DE PI).
- V- CARTA DE INDICAÇÃO DE PROTÓTIPO DE GAME PARA AVALIAÇÃO.
- VI- CARTA DE ANUÊNCIA DE PUBLICAÇÃO DO GAME MOBILE.
- VII- MINUTA DO CONTRATO DE INVESTIMENTO.
- VIII- MODELO DE CRONOGRAMA.

São Paulo, 22 de agosto de 2016.



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

ANEXO I - DOCUMENTAÇÃO DA PROPONENTE PARA INSCRIÇÃO NO EDITAL

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

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

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).

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



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

ANEXO II - DOCUMENTAÇÃO DA PROPONENTE PARA ASSINATURA DO CONTRATO DE INVESTIMENTO

I- 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>).

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

III- Comprovante de conta corrente de titularidade da PROPONENTE no Banco do Brasil.

IV- 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>).

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

VI- Comprovante da pessoa jurídica e dos sócios administradores de situação regular perante o CADIN Municipal (http://www3.prefeitura.sp.gov.br/cadin/Pesq_Deb.aspx).

VII- Termo ou Contrato de Licenciamento formalizado entre a PROPONENTE e o DETENTOR DE PI, licenciando o conteúdo da PI para a realização e lançamento do GAME MOBILE.

a) O Termo ou Contrato de Licenciamento será de forma e conteúdo livre entre as partes, mas deverá conter, obrigatoriamente, cláusula que faça respeitar os direitos patrimoniais da SPCINE derivados deste EDITAL, na forma do item 12, bem como deverá abranger o licenciamento de todo o conteúdo de PI necessário para a realização e publicação do GAME MOBILE conforme PROTÓTIPO DE GAME aprovado e selecionado pela Comissão de Jurados.



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

ANEXO III - DOCUMENTAÇÃO DO DETENTOR DE PI PARA PARTICIPAÇÃO NO EDITAL

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

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

III- Autorização de uso de PI assinado por ao menos um representante legal conforme disposto no Contrato Social do DETENTOR DE PI - modelo disponível no ANEXO IV



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

ANEXO IV - AUTORIZAÇÃO DE USO DE PI

O DETENTOR DE PI _____, inscrito no CNPJ sob o nº _____, AUTORIZA, por meio deste, que as seguintes animações de sua propriedade

Animação 1: (inserir nome da animação)

Animação 2:(inserir nome da animação)

Animação 3:(inserir nome da animação)

sejam utilizadas exclusivamente para a produção de VIDEOPROJETO DE GAME e de PROTÓTIPO DE GAME pelas PROPONENTES do Edital nº 08/2016/Spicine - "CONCURSO BATALHA ANIMADA - TRANSMÍDIA GAMES & ANIMAÇÃO".

Declara, ainda:

I- Que se compromete a fornecer à PROPONENTE selecionada para a segunda fase de inscrições um pacote digital com material audiovisual de referência para cada uma de suas animações ("PIs"), contendo *assets* que julgar relevantes, como artes promocionais, trailers, episódios, aspectos principais da Bíblia da PI, dentre outros, objetivando o desenvolvimento do PROTÓTIPO DE GAME.

II- Que se compromete a licenciar à PROPONENTE vencedora o conteúdo protegido da PI, através de Termo ou Contrato de Licenciamento, para a produção e lançamento do GAME MOBILE, caso selecionado PROTÓTIPO DE GAME que utilize qualquer dos conteúdos de PI autorizados neste Anexo, como condição de assinatura do Contrato com a SPCINE, conforme ANEXO II.

As PROPONENTES serão responsáveis por qualquer uso das referidas animações que não sejam as formas autorizadas neste termo.

(Empresa - Detentor de PI)

(Nome)

(Cargo)



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

ANEXO V - CARTA DE INDICAÇÃO DE PROTÓTIPO DE GAME PARA AVALIAÇÃO

O DETENTOR DE PI _____, inscrita no CNPJ sob o nº _____, indica os seguintes PROTÓTIPOS DE GAMES para avaliação da Comissão de Jurados:

Protótipo 1

Nome do Protótipo 1

PI na qual se baseia o Protótipo 1

Nome da empresa PROPONENTE

CNPJ da empresa PROPONENTE

Protótipo 2

Nome do Protótipo 2

PI na qual se baseia o Protótipo 2

Nome da empresa PROPONENTE

CNPJ da empresa PROPONENTE

São Paulo, __ de _____ de 2016.

____ (DETENTOR DA PI)

Por: _____

Nome: _____

Cargo: _____



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

ANEXO VI - CARTA DE ANUÊNCIA DE PUBLICAÇÃO DO GAME MOBILE

O DETENTOR DE PI _____, inscrita no CNPJ sob o nº _____, e a EMPRESA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DE SÃO PAULO S.A. - SPCINE, inscrita no CNPJ sob o nº _____, aprovam o conteúdo do GAME MOBILE da PROPONENTE _____, inscrita no CPNJ sob o nº _____, e autorizam sua publicação em *app stores*:

Nome do GAME MOBILE

PI na qual se baseia o GAME MOBILE

Nome da empresa PROPONENTE

CNPJ da empresa PROPONENTE

____ (DETENTOR DA PI)

Por: _____

Nome: _____

Cargo: _____

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

Por: _____

Nome: _____

Cargo: _____

Por: _____

Nome: _____

Cargo: _____



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

ANEXO VII - MINUTA DO CONTRATO DE INVESTIMENTO

TERMO nº __/2016/Spicine

PROCESSO nº _____

TERMO DE CONTRATO DE INVESTIMENTO 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 no município de _____, na _____, inscrita no CNPJ sob o nº _____ doravante denominada *Patrocinada*, neste ato representada na forma de seu contrato social por seu sócio/diretor/procurador abaixo assinado;

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

a seguir denominadas 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 08/2016/Spicine - CONCURSO BATALHA ANIMADA, aprovado nos termos do Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7, em que a *Patrocinada* sagrou-se contemplada, conforme o resultado da seleção publicado em _____;



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

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

1.1. O presente tem por objeto disciplinar o investimento e apoio da *Spicine*, sob a forma de investimento, na produção de GAME MOBILE 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 comerciais 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\$ 100.000,00 (cem mil reais), 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 ou este *Contrato*:

I- Fica designado como gestor 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.



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

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*;

3.3. O acompanhamento e fiscalização da execução do *Contrato* realizado pela *Spicine* não exime 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 escorreito e integral cumprimento do objeto por sua parte.

III- Encaminhar os Relatórios Trimestrais na forma prevista pelo item 15.8. 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 à *Spicine* e à *Interveniente*, conforme definido em Edital.

Clausula 5ª. Das responsabilidades das Partes

5.1. Cada *Parte* responderá perante terceiros e entre si pelos atos que praticarem isoladamente e pelas escolhas que fizerem no exercício de suas atribuições especificadas



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

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.

§2º. A *Patrocinada* e a *Interveniente* declaram 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*, nenhuma das *Partes* poderá 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 04 (quatro) meses, contados da assinatura do presente, para apresentar à *Spicine* os produtos previstos na clausula 11 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, 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.



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

Clausula 7ª. Da rescisão

7.1. Qualquer das *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*;

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 pelas *Partes* sem o prévio e expresso consentimento, por escrito, da outra.

Clausula 10. Das alterações

101. 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



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

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 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



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

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 03 (três) vias de igual teor e forma, com as testemunhas abaixo.

São Paulo, __ de _____ de 2016.

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

Por: _____

Nome:

Cargo:

Por: _____

Nome:

Cargo:

_____ (Patrocinada)

Por: _____

Nome: _____

Cargo: _____

_____ (Interveniente)

Por: _____

Nome: _____

Cargo: _____

Testemunhas:

Nome: _____

CPF/MF: _____

Nome: _____

CPF/MF: _____



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

Processo Eletrônico nº 8610.2016/0000016-7

**ANEXO VIII
MODELOS DE CRONOGRAMA**

PRODUÇÃO

ATIVIDADES	MÊS 01	MÊS 02	MÊS 03	MÊS 04	MÊS 05

EXEMPLO:

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

ATIVIDADES	MÊS 01	MÊS 02	MÊS 03	MÊS 04	MÊS 05
Programação	X	X	X	X	
Produção de Assets Visuais	X	X	X		
Produção de Assets de Som		X	X		
Game Testing			X	X	