

SUPERVISÃO TÉCNICA DE LIMPEZA PÚBLICA

Em atendimento à Lei Municipal 10.365/87 e ao artigo 14 do Decreto 26.535/88 que a regulamenta e, a Lei Municipal 10.919/91 e o Decreto 29.586/91 que a regulamenta, autorizo e dou publicidade aos

Serviços discriminados abaixo.

Serviço: Poda de limpeza, levantamento, condução, remoção de vegetação e adequação sibipiruna 02(unidade):

SIG 20667002 – Rua Domingos Silva, 433

Serviço: Remoção de sibipiruna 01(unidade):

Ocorrência de radio nº 0817/2017 – Rua Mario Calazans Machado, 96

As pessoas ou entidades interessadas que discordem dos serviços

poderão no prazo de 06 (seis) dias, contados da data de publicação,

apresentar recurso contra a medida, devidamente fundamentado, protocolando-o nesta Prefeitura Regional Penha, à Rua Candapui, 492 – Vila Marieta.

SUPERVISÃO TÉCNICA DE LIMPEZA PÚBLICA

Em atendimento à Lei Municipal 10.365/87 e ao artigo 14 do Decreto 26.535/88 que a regulamenta e, a Lei Municipal 10.919/91 e o Decreto 29.586/91 que a regulamenta, autorizo e dou publicidade aos serviços discriminados abaixo.

Serviço: Poda de Limpeza, Levantamento e Adequação em exemplares arbóreos situados nos logradouros abaixo:

SIG 20669941 – Rua Etelvina, 249

SIG 20672093 – Rua Dona Matilde, 685

SIG 20671788 – Rua Cirino de Abreu, 230

SIG 20670625 – Avenida Waldemar Tietz, 458

SIG 20672194 – Praça Frei Damiao

SIG 20672042 – Rua Mateo Lourenço de Carvalho, 443

SIG 20669037 – Rua Mateo Martins Cebantos, 181

SIG 20668200 – Rua Piquinho, 74

SIG 20666833 – Rua Seriera, 254

Email 27/10/2017 – Rua Jose Teixeira da Silva, 33

TID 17038246 – Rua Jose Piedade, 41

As pessoas ou entidades interessadas que discordem dos serviços poderão no prazo de 06 (seis) dias, contados da data de publicação, apresentar recurso contra a medida, devidamente fundamentado, protocolando-o nesta Prefeitura Regional Penha, à Rua Candapui, 492 – Vila Marieta.

PERUS

GABINETE DO PREFEITO REGIONAL

COORDENADORIA DE PROJETOS E OBRAS – SUPERVISÃO TÉCNICA DE LIMPEZA PÚBLICA.

Nos termos da Lei nº 10.919 de 06 de março de 1991, esta Prefeitura Regional torna público os locais onde serão executados os serviços de poda e remoção de árvores. As pessoas ou entidades interessadas que discordarem da poda/remoção poderão apresentar recurso devidamente fundamentado nesta PR/ PR, no prazo de 06 (seis) dias contados da data da publicação.

Serviços Deferidos (autorizados)

Serviços Indeferidos (não autorizados)

PODA E REMOÇÃO DE ÁRVORES

SIGRC 20505441 R.Cuiteji, 154 (DEFERIDO) Poda de limpeza, corretiva e adequação (SIGSAU 675652-2), conforme laudo da engenheira agrônoma fls. nº 2 e 3.

PINHEIROS

GABINETE DO PREFEITO REGIONAL

SISTEMA MUNICIPAL DE PROCESSOS - SIM-PROC COMUNIQUE-SE: EDITAL 2017-1-200

PREFEITURA REGIONAL PINHEIROS

ENDERECO: AVENIDA DAS NACOES UNIDAS, 7123

2014-0.115.6115-7 ANDRADE MORETTIN ARQUITETOS ASSOCIADOS LTDA

HTTPS://SLCE.PREFEITURA.SP.GOV.BR

2016-0.184.929-6 FABIO SALHANI

HTTPS://SLCE.PREFEITURA.SP.GOV.BR

2017-0.088.048-5 S.M. ARQUITETURA E DECORACAO LTDA

HTTPS://SLCE.PREFEITURA.SP.GOV.BR

2017-0.096.434-4 LAURY MONTEIRO VALENTE

HTTPS://SLCE.PREFEITURA.SP.GOV.BR

2017-0.096.435-2 LAURY MONTEIRO VALENTE

HTTPS://SLCE.PREFEITURA.SP.GOV.BR

2017-0.103.931-8 LEO SHEHTMAN

HTTPS://SLCE.PREFEITURA.SP.GOV.BR

2017-0.108.746-0 ROY AUGUSTO PELLEGRINI

HTTPS://SLCE.PREFEITURA.SP.GOV.BR

2017-0.114.798-6 MARIO SILVANO

HTTPS://SLCE.PREFEITURA.SP.GOV.BR

COORDENADORIA DE ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS

Supervisão de Finanças

SPPI/SF– RETIRADA DE EMPENHO

Fica(m) a(s) empresa(s) abaixo relacionada(s), convocada(s) a comparecer(em) na Subprefeitura de Pinheiros Av. das Nações Unidas, 7123 – sala 04, no prazo de 03 (Três) dias úteis no horário das 09hs às 16hs, para retirar(em) Nota de Empenho. Quando da retirada da Nota, a(s) empresa(s) deverá(ão) entregar os seguintes documentos:

- Cópia do Cartão do CNPJ.

- Certidão Negativa de Débitos junto ao INSS.

- Certificado de Regularidade do FGTS.

- Certidão Negativa de Tributos Mobiliários e Imobiliários, ou Declaração de próprio punho.

EM SE TRATANDO DO FORNECIMENTO DE MINÉRIOS:

- Em se tratando de empresa “comerciante/revendedora”, deverá ser apresentado certidão de registro ou inscrição no CREA da empresa (pedreira) fornecedora do material e de seu responsável(is) técnico(s).

- Licença de Exploração, Decreto ou Portaria de Lavra emitida pelo Departamento Nacional de Produção Mineral – DNPM.

- Em se tratando de empresa “comerciante/revendedora”, deverá ser apresentado Licença de Exploração, Decreto ou Portaria d Lavra emitida pelo Departamento Nacional de Produção Mineral – DNPM, desde que devidamente identificado e qualificado, em nome da empresa (pedreira) fornecedora do material.

EM SE TRATANDO DO FORNECIMENTO DE MADEIRA E SEUS DERIVADOS:

- Nota Fiscal da compra da madeira (quando for o caso).

- Certificado Técnico do IBAMA ou equivalente (quando for o caso).

INFORMAMOS QUE A RETIRADA DA NOTA DE EMPENHO FORA DO PRAZO INCORRERÁ EM MULTA, CONFORME PENALIDADE DESCRITA NO ANEXO DE EMPENHO.

PROCESSO	EMPRESA	EMPENHO
60.50.2017/0000327-4	S & K INFORMÁTICA LTDA ME	102.439/2017
60.50.2017/0000327-4	Strategy Sol. Tecnológicas Ltda ME	102.796/2017

PIRITUBA/JARAGUÁ

GABINETE DO PREFEITO REGIONAL

SISTEMA MUNICIPAL DE PROCESSOS - SIM-PROC COMUNIQUE-SE: EDITAL 2017-1-200

COORDENADORIA DE PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO URBANO

ENDERECO: .

2016-0.217.252-4 EMPORIO GABRIELLE PAES E CONVENIENCIAS LTDA EPP

APRESENTACAO DOS SEGUINTES DOCUMENTOS:1- PROJETO DO ANUNCIO:A.EM PLANTA APRESENTAR UM CROQUI COM A IMPLATACAO DA EDIFICACAO NO LOTE, A INDICACAO DA METRAGEM DAS TESTADAS E A METRAGEM DO RECUO DA EDIFICACAO REFERENTE A FCHADA ONDE SERA INTALADO O ANUNCIO A PARTIR DO ALINHAMENTO DO LOTE,B.NA ELEVACAO DA FACHADA AS ALTURAS MINIMA E MAXIMA DE INSCRICAO E LOGOTIPO QUE COMPOE A COMUNICACAO VISUAL DO ANUNCIO BEM COMO SUAS AREAS QUADRADAS INDICANDO A METRNG SOMATORIA DESSAS AREAS, OBSERVANDO OS TERMOS DA LEI N 14.223/06;2- REAPRESENTACAO DO REQUERIMENTO PARA LICENCA DE ANUNCIO INDICATIVO, COM AS MEDIDAS E INFORMACOES CORRIGIDAS SEGUNDO PROJETO;3- COPIA DA PROCURACAO AO REPRESENTANTE LEGAL SIGNATARIO DO REQUERIMENTO PARA LICENCA DE ANUNCIO INDICATIVO;4- COPIA DA LICENCA DE FUNCIONAMENTO,(OBS: A PORTARIA 17/SMS/P/GAB/2016 IMPLICA NO PROTOCOLO DE PROCESSO FISICO PARA LICENCIAMENTO DE ATIVIDADE);5-AUTORIZACAO DO PROPRIETARIO OU DO POSSUIDOR DO IMOVEL PARA A INSTALACAO DO ANUNCIO;6- COPIA DO R.G. DO PROPRIETARIO DO IMOVEL.

2016-0.265.437-5 TROPICAL DE PIRITUBA PAES E DOCES LTDA EPP

APRESENTACAO DOS SEGUINTES DOCUMENTOS:1- PROJETO DO ANUNCIO:A.EM PLANTA APRESENTAR UM CROQUI COM A IMPLATACAO DA EDIFICACAO NO LOTE, A INDICACAO DA METRAGEM DA TESTADA DO LOTE REFERENTE A FACHADA ONDE SERA INSTALADO O ANUNCIO E A METRAGEM DO RECUO DA EDIFICACAO A PARTIR DESTA TESTADA,B.NA ELEVACAO DA FACHADA AS ALTURAS MINIMA E MAXIMA DO ANUNCIO BEM COMO SUA AREA QUADRADA, OBSERVANDO OS TERMOS DA LEI N 14.223/06;2- REAPRESENTACAO DO REQUERIMENTO PARA LICENCA DE ANUNCIO INDICATIVO, COM AS MEDIDAS E INFORMACOES CORRIGIDAS SEGUNDO PROJETO;3- COPIA DA PROCURACAO AO REPRESENTANTE LEGAL SIGNATARIO DO REQUERIMENTO PARA LICENCA DE ANUNCIO INDICATIVO;4- RENOVACAO DA LICENCA DE FUNCIONAMENTO CONDICIONADA OU LICENCA DE FUNCIONAMENTO DEFINITIVA.

SANTANA/TUCURUVI

GABINETE DA PREFEITA REGIONAL

SISTEMA MUNICIPAL DE PROCESSOS - SIM-PROC COMUNIQUE-SE: EDITAL 2017-1-200

PREFEITURA REGIONAL SANTANA-TUCURUVI

ENDERECO: AVENIDA TUCURUVI, N 808

2013-0.218.830-1 ALEXANDRE MENDONCA MILLEU

HTTPS://SLCE.PREFEITURA.SP.GOV.BR

2013-0.311.617-7 JULIANA OLIVEIRA BARBOSA

HTTPS://SLCE.PREFEITURA.SP.GOV.BR

2014-0.177.202-8 ANDREA DE AGUIAR DUQUE

HTTPS://SLCE.PREFEITURA.SP.GOV.BR

SANTO AMARO

GABINETE DO PREFEITO REGIONAL

SISTEMA MUNICIPAL DE PROCESSOS - SIM-PROC COMUNIQUE-SE: EDITAL 2017-1-200

PREFEITURA REGIONALSANTO AMARO

ENDERECO: PRACA FLORIANO PEIXOTO, 54 - 3 ANDAR

2014-0.012.292-5 CARLOS ALBERTO DUARTE CAPU-CHINHO

HTTPS://SLCE.PREFEITURA.SP.GOV.BR

2016-0.257.240-9 GABRIELA AYUB FERES VILA VERDE

HTTPS://SLCE.PREFEITURA.SP.GOV.BR

2017-0.115.253-0 JOSE EDUARDO DOS SANTOS AN-TUNES

HTTPS://SLCE.PREFEITURA.SP.GOV.BR

COORDENADORIA DE MANUTENCAO DA INFRA-ESTRUTURA URBANA

ENDERECO: .

2017-0.159.143-6 ELIZABETE DA COSTA FRANCISCO APRESENTA PLANTA APROVADA DO LOCAL COM GARA-GEM NO LOCAL E NAO COMO LOJA...

SÃO MATEUS

GABINETE DO PREFEITO REGIONAL

CONVOCAÇÃO:

6054.2016/0000185-9 - Fica convocada a empresa MOLISE SERVIÇOS E CONSTRUÇÕES LTDA., para retirada de garantia e do TERMO DE CONTRATO para assinatura, Objeto: Contratação para prestação de serviços de manutenção, limpeza, sistema de microdrenagem, para desobstrução e limpeza mecânica de bocas de lobo, poços de visita, ramais e galerias de águas pluviais, desidratação e transporte de resíduos até o aterro sanitário, munida de:

1 – Inscrição no Cadastro Nacional de Pessoas Jurídicas(CNPJ);

2 – Inscrição no Cadastro de Contribuintes Estadual ou Municipal, se houver, relativo a sua sede, pertinente ao seu ramo de atividade e compatível com o objeto contratual;

3 - Certidão Negativa de Débito para com a Seguridade Social - CND (Lei nº 11.184/92), com prazo de validade em vigor;
4 - Certidão de Regularidade de Situação para com o Fundo de Garantia de Tempo de Serviço (FGTS), com prazo de validade em vigor;

5 - Certidão Negativa de débitos tributários mobiliários, relativa ao Município de São Paulo ou (caso não cadastrada com contribuinte neste Município de São Paulo) Declaração firmada por seu representante legal ou procurador, sob as penas da lei, do não cadastramento como contribuinte neste Município e de que nada deve à Fazenda Municipal de São Paulo, relativamente aos tributos mobiliários;

6 – CNDT – Certidão Negativa de Débito Trabalhista;

7- CADIN – Cadastro Informativo Municipal;

8 – Indicação do responsável técnico pela execução dos serviços objeto do contrato, e o preposto que a representará no local dos trabalhos;

Setor Licitações e Contratos sito a Av. Ragueb Chohfi, 1400 – Pq. Industrial São Lourenço, das 9:00 às 12:00hs e das 13:00 às 16:00 horas, no prazo de 05 (cinco) dias contados a partir da convocação, sendo este o prazo final para entrega dos documentos.

SISTEMA MUNICIPAL DE PROCESSOS - SIM-PROC COMUNIQUE-SE: EDITAL 2017-1-200

PREFEITURA REGIONAL SAO MATEUS

ENDERECO: AVENIDA RAGUEB CHOIFI, 1400

2014-0.131.930-7 DANIELA PONCE BUENO

HTTPS://SLCE.PREFEITURA.SP.GOV.BR

2014-0.359.705-3 WILLIANS RIBEIRO DUARTE

HTTPS://SLCE.PREFEITURA.SP.GOV.BR

SÃO MIGUEL

GABINETE DO PREFEITO REGIONAL

SISTEMA MUNICIPAL DE PROCESSOS - SIM-PROC COMUNIQUE-SE: EDITAL 2017-1-200

PREFEITURA REGIONAL SAO MIGUEL PAULISTA

ENDERECO: RUA DONA ANA FLORA PINHEIRO DE SOUZA, 76

2016-0.178.196-9 GISLENE APARECIDA SARAIVA SILVA

HTTPS://SLCE.PREFEITURA.SP.GOV.BR

SÉ

GABINETE DO PREFEITO REGIONAL

COMISSÃO PERMANENTE DE LICITAÇÃO

Resumo do Termo de Adjudicação do Pregão Eletrônico Nº 00019/2017

PROCESSO SEI nº 6056.2017/0000306-4

As 16:08 horas do dia 27 de outubro de 2017, após analisado o resultado do Pregão nº 00019/2017, referente ao Processo nº 6056.2017/0000306, o pregoeiro, Sr(a) ISRAEL JOSE DA SILVA, ADJUDICA aos licitantes vencedores os respectivos itens, conforme indicado no quadro Resultado da Adjudicação.

Resultado da Adjudicação

GRUPO 1

Tratamento Diferenciado: Tipo I - Participação Exclusiva de ME/EPP

Situação: Adjudicado

Adjudicado para: DAVOP COMERCIAL EIRELI - EPP , pelo melhor lance de R\$ 24.765,0000 , com valor negociado a R\$ 24.770,0000 .

GRUPO 2

Tratamento Diferenciado: Tipo I - Participação Exclusiva de ME/EPP

Situação: Adjudicado

Adjudicado para: DAVOP COMERCIAL EIRELI - EPP , pelo melhor lance de R\$ 16.948,7000 .

Eventos do Item

Adjudicação do GRUPO 01 (um) no valor total de R\$ 24.000,00 (vinte e quatro mil reais) e GRUPO 02 (dois) no valor total de R\$ 14.000,00 (vinte e quatro mil reais), com valor total global de R\$ 38.000 (trinta e oito mil reais).

A integra da Ata está disponível no site WWW.comprasnet.gov.br – UASG 925002.

SISTEMA MUNICIPAL DE PROCESSOS - SIM-PROC COMUNIQUE-SE: EDITAL 2017-1-200

SUBPREFEITURA SEPREFEITURA REGIONAL SE

ENDERECO: RUA ALVARES PENTEADO, 49 / 53

2015-0.124.682-4 ALMIR WEHPI SIMAO MACUL

HTTPS://SLCE.PREFEITURA.SP.GOV.BR

VILA MARIANA

GABINETE DO PREFEITO REGIONAL

PAUTA DA 46ª REUNIÃO PLENÁRIA ORDINÁRIA DO CONSELHO PARTICIPATIVO MUNICIPAL VILA MARIANA

Em atendimento ao Decreto nº 54.156 de 1º de agosto de 2013, artigo 17º, § 2º, ao artigo 30 c.c. artigos 27 e 29 de seu Regimento Interno e ao item 2.3 da Portaria Nº 11/SMRG/2016, fazemos publicar a convocação do CPM-VM para próxima Reunião Plenária Ordinária com a respectiva pauta:

Dia: 07/11/2017

Horário: 18:00h às 19:30h

Local: Auditório da Prefeitura Regional da Vila Mariana, sito à Rua José de Magalhães, 500, Vila Clementino, São Paulo, SP

Pauta:

a) Leitura da Ata da reunião anterior;

b) Seleção da Praça “Janela do Sol” para a 11ª Bienal de Arquitetura na categoria “Utilidade Pública”;

c) Oficina oferecida pela Letícia do CPM Butantã;

d) Oficinas da São Paulo Aberta;

e) Comparativo do orçamento 2016 – 2017 e 2018;

f) Sobre a sistemática dos processos de licenciamento dos municípios junto à Prefeitura da Cidade de São Paulo;

g) Informes e

h) Espaço para município

SISTEMA MUNICIPAL DE PROCESSOS - SIM-PROC COMUNIQUE-SE: EDITAL 2017-1-200

PREFEITURA REGIONAL VILA MARIANA

ENDERECO: RUA JOSE DE MAGALHAES, N 500

2013-0.213.800-2 RAIMUNDA DE FATIMA VILELA

HTTPS://SLCE.PREFEITURA.SP.GOV.BR

2015-0.002.901-3 GUIOMAR LEITAO

HTTPS://SLCE.PREFEITURA.SP.GOV.BR

2015-0.065.316-7 S.M. ARQUITETURA E DECORACAO LTDA

HTTPS://SLCE.PREFEITURA.SP.GOV.BR

2016-0.227.637-0 HT CONSTRUCAO CIVIL LTDA - ME

HTTPS://SLCE.PREFEITURA.SP.GOV.BR

2017-0.026.143-2 CLAUDIO DESONTINI

HTTPS://SLCE.PREFEITURA.SP.GOV.BR

2017-0.141.083-0 GIOVANNA APARECIDA P.F.HERMIDA

HTTPS://SLCE.PREFEITURA.SP.GOV.BR

2017-0.162.891-7 CLAUDIO ZARZUR

HTTPS://SLCE.PREFEITURA.SP.GOV.BR

VILA PRUDENTE

GABINETE DO PREFEITO REGIONAL

SISTEMA MUNICIPAL DE PROCESSOS - SIM-PROC COMUNIQUE-SE: EDITAL 2017-1-200

PREFEITURA REGIONAL VILA PRUDENTE

ENDERECO: AVENIDA DO ORATORIO, 172

2016-0.173.126-0 ANDREA LUCIA CURCIO

HTTPS://SLCE.PREFEITURA.SP.GOV.BR

2017-0.082.315-5 EDUARDO RIZZI

mil reais) cada e, após seleção do melhor protótipo dentre os quatro, a produção de 01 (um) GAME MOBILE no valor de R\$67.500,00 (sessenta e sete mil e quinhentos reais) que seja ambientado no universo de uma ANIMAÇÃO brasileira, 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: DETENTOR DE DA e PROPONENTE, cujas condições de participação estão regulamentadas respectivamente, com relação a DETENTOR DE DA, no item 4 e, com relação ao PROPONENTE, nos itens 5 e 6. Esses dois tipos de agentes terão fases de inscrição/cadastramento diferentes: Fase de Cadastro do Detentor de Animação e fase para inscrição dos VIDEOPROJETOS.

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

3.3 Os valores deste Edital estão onerando a dotação orçamentária nº 25.70.13.392.3001.4.312.33.903900.02 e estão previstos no orçamento do Convênio 820872/2015 estabelecido entre a Secretaria Municipal de Cultura e o Ministério da Cultura.

3.4 Tendo em vista que a Cláusula Sexta do Termo de Convênio nº 820872/2015 permite a utilização de eventuais rendimentos financeiros no objeto do convênio, havendo rendimentos financeiros percebidos após o lançamento deste Edital, o valor do prêmio ao projeto vencedor, conforme descrito no item 3.1 acima passará a ser de R\$1.420,00 (oitenta e um mil quatrocentos e vinte reais), mantidos os valores dos prêmios aos quatroprotótipos finalistas. Se já formalizado o TERMO, o mesmo deverá ser aditado.

3.5 Cronograma

FASES	DATAS ESTIMADAS
Fase de cadastramento do Detentor de Animação	15/01 a 25/01
Resultado do cadastramento do Detentor de Animações	26/01 a 26/01
Fase de Recurso de Deferimento e Indeferimento do cadastramento do Detentor de Animação	29/01 a 02/02
Resultado final do cadastramento	05/02
Fase para inscrição dos VIDEOPROJETOS	06/02 a 23/03
Resultados das Inscrições dos VIDEOPROJETOS	27/03 a 27/03
Fase de Recurso de Deferimento e Indeferimento das Inscrições do VIDEOPROJETO	28/03 a 04/04
Resultado final das inscrições do VIDEOPROJETO	06/04
Resultado FINAL da lista dos 4 VIDEOPROJETOS selecionados para virar PROTÓTIPO	13/04
Fase de Recurso da lista final dos VIDEOPROJETOS selecionados	16/04 a 20/04
Resultado final da seleção dos VIDEOPROJETOS	23/04
Desenvolvimento dos Protótipos	24/04 a 24/05
Resultado do protótipo vencedor	31/05
Fase de Recurso	01/06 a 07/06
Resultado final do vencedor	08/06
Fase de Desenvolvimento do Game	09/06 a 09/10
Apresentação do GAME MOBILE	10/10

3.5.1 As datas previstas neste cronograma poderão sofrer alterações e caso ocorra, será publicada via comunicado em DOC e na plataforma SPCULTURA.

4. CADASTRO E PARTICIPAÇÃO DO DETENTOR DE DA (Fase de Cadastro do Detentor de Animação)

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

- I- Seja legalmente constituído como pessoa jurídica que tenha como objeto social a produção audiovisual;
- II- Seja sediado no Município de São Paulo;
- III- Esteja em situação regular com a Administração Pública do Município de São Paulo;
- IV- Esteja devidamente registrado na Agência Nacional de Cinema-ANCINE;
- V- Possua uma ANIMAÇÃO na grade regular de um canal de televisão (seja aberto ou fechado), com ao menos 04 (quatro) episódios exibidos entre Janeiro a Dezembro de 2017.

4.2. Não poderá se inscrever e nem concorrer ao EDITAL o DETENTOR DE DA que:

- I- estiver em mora ou que não esteja em situação de regularidade para com o Município de São Paulo ou com entidade da Administração Pública Municipal Indireta;
- II- estiver inscrito no Cadastro Informativo Municipal - CADIN MUNICIPAL;
- III- constitua entidade privada que tenha como dirigente:
 - a) membros dos Poderes Executivo, Legislativo, Judiciário, do Ministério Público e do Tribunal de Contas, de qualquer esfera de governo;
 - b) cônjuges, companheiros, irmãos, ascendentes ou descendentes de membros do Executivo ou Legislativo do Município de São Paulo;
 - c) servidor público vinculado ou lotado na Secretaria Municipal de Cultura, bem como seus respectivos cônjuges, companheiros, irmãos, ascendentes ou descendentes;
- IV- possua diretores que incidam nas hipóteses de inelegibilidade, conforme à Lei Orgânica do Município de São Paulo, respeitando a redação dada pela Emenda 35;
- V- o cadastramento tenha qualquer vínculo profissional ou empresarial com membros da Comissão Julgadora ou cujos dirigentes sejam parentes consanguíneos, colaterais ou por afinidade, até o 2º grau, de membros da Comissão Julgadora.

4.2.1 Ainda que inscrito, não serão formalizados ajustes relativos ao cadastro cujo DETENTOR DE DA esteja inadimplente com a Fazenda do Município de São Paulo, inscrito no CADIN - Municipal ou que não atenda aos demais requisitos exigidos pela legislação que rege este Edital.

4.2.2 Não poderá se inscrever nem concorrer ao Edital nenhum órgão da Administração Pública direta ou indireta, seja ela municipal, estadual ou federal.

4.3. O DETENTOR DE DA interessado em licenciar suas ANIMAÇÕES 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 15 de janeiro de 2018 a até às 18:00 hs (dezoisessis horas) do dia 25 de janeiro de 2018.

4.3.1 O cadastramento deverá ser realizado 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 DA na Plataforma SPCULTURA, no link <http://spcultura.prefeitura.sp.gov.br/painel/agentes/>;
- III- Preenchimento de todos os campos de inscrição na Plataforma SPCULTURA, do envio do ANEXO III, ANEXO IV e de documentação requerida em arquivo PDF prevista no link: <http://spcultura.prefeitura.sp.gov.br/projeto/3185/>;

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

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

4.5. Na?o sera?o aceitas modificac?oes ou substituc?oes de dados e da documentação enviada depois de finalizado o cadastro.

4.6. Na?o sera? concedido prazo suplementar para suprir a falta de documentos ou informac?oes.

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

4.8. A SMC 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 DA que descumprir as exigências deste EDITAL terá seu cadastro indeferido.

4.10. A relação de DETENTORAS DE DA que tiverem seus cadastros deferidos e indeferidos será publicada pela SMC no DOC do dia 26/01/2018 e no sítio eletrônico da mesma (<http://www.prefeitura.sp.gov.br/cultura>) assim como na plataforma SPCULTURA.

4.11. Do despacho que indeferir o cadastro caberá recurso à SMC, através de correspondência eletrônica para o endereço edital.ativa@gmail.com, ou pessoalmente na Av. São João 473, 8º andar, no prazo de 05 (cinco) dias úteis, entre 16/04/2018 e 20/04/2018 a contar da publicação do despacho no DOC.

4.12. A fase de recurso contra o resultado de deferimento e indeferimento do cadastramento do DETENTOR DE DA será o período de 29/01/2018 até 02/02/2018.

4.12.1. O resultado da apreciac?ao dos recursos interpostos sera? publicado no DOC e no enderec?o eletro?nico da SMC.

4.13. O DETENTOR DE DA cadastrado compromete-se a colaborar com o processo seletivo e a acompanhar a produção do GAME MOBILE, conforme consta nos itens: 9.1.2, 9.2.3, 13.2 e 13.3 presente neste certame.

5. DOS REQUISITOS DE INSCRIÇÃO DO 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;
- 5.2. Está impedida de participar do processo de seleção e contratação a PROPONENTE que:
 - I- estiver em mora ou que não esteja em situação de regularidade para com o Município de São Paulo ou com entidade da Administração Pública Municipal Indireta;

II- com quem estiver inscrito no Cadastro Informativo Municipal - CADIN MUNICIPAL;

III- com entidade privada que tenha como dirigente:

- a) membros dos Poderes Executivo, Legislativo, Judiciário, do Ministério Público e do Tribunal de Contas, de qualquer esfera de governo;
- b) cônjuges, companheiros, irmãos, ascendentes ou descendentes de membros do Executivo ou Legislativo do Município de São Paulo;
- c) servidor público vinculado ou lotado na Secretaria Municipal de Cultura, bem como seus respectivos cônjuges, companheiros, irmãos, ascendentes ou descendentes;

IV- com entidade cujos diretores incidam nas hipóteses de inelegibilidade, conforme à Lei Orgânica do Município de São Paulo, respeitando a redação dada pela Emenda 35;

V- com proponente cujo projeto tenha qualquer vínculo profissional ou empresarial com membros da Comissão Julgadora ou cujos dirigentes sejam parentes consanguíneos, colaterais ou por afinidade, até o 2º grau, de membros da Comissão Julgadora.

5.2.1 Ainda que inscritos e selecionados, não serão formalizados ajustes relativos a proposta cujos proponentes estejam inadimplentes com a Fazenda do Município de São Paulo, inscritos no CADIN - Municipal ou que não atendam aos demais requisitos exigidos pela legislação deste Edital.

5.2.2 Os integrantes do projeto não poderão ser servidores públicos do Município de São Paulo.

5.2.3 Não poderá se inscrever nem concorrer ao Edital nenhum órgão ou projeto da Administração Pública direta ou indireta, seja ela municipal, estadual ou federal.

6. PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO DA PROPONENTE (fase para inscrição dos VIDEOPROJETOS)

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

6.2. 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 06 de fevereiro de 2018 até as 16:00 hs (dezesseis horas) do dia 23 de março de 2018.

6.2.1 As inscrições, referentes a este Edital deverão ser realizadas 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/>;
- III- Preenchimento de todos os campos de inscrição na Plataforma SPCULTURA e envio da documentação prevista no ANEXO I, no link <http://spcultura.prefeitura.sp.gov.br/projeto/3185/>;
- IV- Encaminhamento de link funcional para visualização do VIDEOPROJETO em arquivo PDF conforme ANEXO X.

6.3. A PROPONENTE pode escolher até 02 (duas) ANIMAÇÕES diferentes, dentre as cadastradas pelos DETENTORES DE DA, e elaborar um VIDEOPROJETO de até 04 (quatro) minutos para cada ANIMAÇÃO que escolher, com os seguintes conteúdos:

- I- Nome do seu estúdio de desenvolvimento (sugestão: até 15 [quinze] segundos);
- II- Nome da ANIMAÇÃO 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 ANIMAÇÃO escolhida: mecânicas de interatividade ("jogabilidade"), forma de progressão, estrutura geral da narrativa (se houver), aproveitamento do conteúdo da ANIMAÇÃO (como vai trabalhar o universo da ANIMAÇÃO dentro do seu jogo e qual é o diferencial do projeto), dentre outros elementos (sugestão: até 120 [cento e vinte] segundos);

6.4. 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.

6.5. Na?o sera?o aceitas modificac?oes ou substituc?oes de dados do VIDEOPROJETO e da documentação enviada depois de finalizada a inscric?ao?

6.6. Na?o sera? concedido prazo suplementar para suprir a falta de documentos ou informac?oes.

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

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

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

Parágrafo único. Será desclassificado, a qualquer momento, o VIDEOPROJETO que tiver atuação e/ou material comprovadamente vinculada 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 ou que incorra em crime.

6.10 A relação de PROPONENTES que tiverem suas inscrições deferidas e indeferidas será publicada pela SMC no DOC e no sítio eletrônico da mesma (<http://www.prefeitura.sp.gov.br/cultura>) no dia 27/03/2018.

6.10.1 Do despacho que indeferir a inscrição caberá recurso ao Secretário da SMC, através de correspondência eletrônica para o endereço edital.ativa@gmail.com, ou pessoalmente na Av. São João 473, 8º andar, no prazo de 05 (cinco) dias úteis, entre 28/03/2018 e 04/04/2018 a contar da publicação do despacho no DOC.

6.11. O resultado final da lista dos quatro VIDEOPROJETOS selecionados para virarem PROTÓTIPO sairá no dia 13 de abril de 2018.

6.11.1 Da lista acima referida caberá recurso ao Secretário da SMC, através de correspondência eletrônica para o endereço edital.ativa@gmail.com, ou pessoalmente na Av. São João 473, 8º andar, no prazo de 05 (cinco) dias úteis, entre 16/04/2018 e 20/04/2018 a contar da publicação do despacho no DOC.

7. DA FASE DO DESENVOLVIMENTO DOS PROTÓTIPOS

7.1 Os quatro VIDEOPROJETOS selecionados deverão desenvolver seus PROTÓTIPOS no período de 30 dias corridos que vai do 24 de abril de 2018 a 24 de maio de 2018.

7.2 A Comissão de Jurados publicará resultado do PROTÓTIPO vencedor em 31 de maio de 2018.

7.2.1 Contra essa decisão caberá recurso ao Secretário da SMC, através de correspondência eletrônica para o endereço edital.ativa@gmail.com, ou pessoalmente na Av. São João 473, 8º andar, no prazo de 05 (cinco) dias úteis, entre 01/06/2018 a 07/06/2018 a contar da publicação do despacho no DOC.

7.3 O PROTÓTIPO vencedor será apresentado no dia 08 de junho de 2018.

8. DA FASE DO DESENVOLVIMENTO DO GAME

8.1 O PROTÓTIPO vencedor terá que desenvolver o GAME MOBILE no período de 4 (quatro) meses, que vai do dia 09 de junho de 2018 a 09 de outubro de 2018.

8.2 O GAME MOBILE será apresentado ao público no dia 10 de outubro de 2018

9. PROCESSO SELETIVO

9.1. PRIMEIRA FASE (VIDEOPROJETO)

9.1.1. A COMISSÃO DE JURADOS avaliará os VIDEOPROJETOS referentes às ANIMAÇÕES, 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 ANIMAÇÃO (expansão do universo da ANIMAÇÃO, 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- Os VIDEOPROJETOS serão classificados seguindo a ordem decrescente das notas de classificação, para cada ANIMAÇÃO individual.

§2º - Para a segunda fase serão selecionados apenas 4 (quatro) VIDEOPROJETOS, denominados Finalistas. Os quatro Finalistas selecionados serão, necessariamente, de ANIMAÇÕES distintas - não haverá dois ou mais protótipos de uma mesma ANIMAÇÃO. Sendo assim, cada ANIMAÇÃO que receber propostas terá um VIDEOPROJETO de maior nota, e apenas este VIDEOPROJETO estará apto a se tornar um Finalista.

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

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

§5º Os 4 (quatro) VIDEOPROJETOS de maior nota irão para a próxima fase, sendo que só poderá participar da segunda fase projetos de diferentes ANIMAÇÕES. Desta forma não haverá dois ou mais protótipos da mesma ANIMAÇÃO.

9.1.2. Os 4 (quatro) VIDEOPROJETOS Finalistas serão apresentados pela SMC aos DETENTORES DE DA de respectiva autoria, que deverão aprovar o conteúdo e assinar um Termo de Aceite para que o projeto possa seguir para a próxima fase. No caso de recusa da assinatura, o VIDEOPROJETO será desclassificado, dando lugar ao próximo com maior nota de acordo com a ordem de classificação.

9.1.3. Os resultados serão registrados em ata, conforme classificação de notas, e encaminhados para a SMC, que providenciará as publicações no DOC e no portal eletrônico www.prefeitura.sp.gov.br/cultura, fazendo constar da publicação:

- I- Nome do DETENTOR DE DA;
- II- DA utilizada;
- III- Nome do PROPONENTE;
- IV- Nota de classificação;

9.2. SEGUNDA FASE (PROTÓTIPO)

9.2.1. Após a publicação dos selecionados na primeira fase, cada Finalista selecionado (4 no total) seguirá para a Segunda Fase do EDITAL e 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 IX) para a produção do GAME MOBILE, os quais deverão ser enviados via correspondência eletrônica para o endereço edital.ativa@gmail.com até o final desse período.

9.2.2. Cada PROPONENTE participante na segunda fase de seleção receberá aporte financeiro no valor de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais) para desenvolvimento do protótipo, no prazo de até 10 (dez) dias úteis da assinatura do TERMO DE PREMIAÇÃO PARA DESENVOLVIMENTO DE PROTÓTIPO.

9.2.3. 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 selecionado e o respectivo DETENTOR DE DA.

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

§2º- Na primeira reunião, que deverá ocorrer durante os 10 (dez) primeiros dias do prazo previsto no item 9.2.1, a PROPONENTE coletará ASSETS do DETENTOR DE DA, de forma a facilitar a produção do PROTÓTIPO DE GAME, e poderá tirar dúvidas com o DETENTOR DE DA sobre a elaboração do PROTÓTIPO DE GAME e sobre o CRONOGRAMA.

§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 DA 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 DA e o PROPONENTE deverão assinar a CARTA DE INDICAÇÃO DO PROTÓTIPO DE GAME PARA AVALIAÇÃO (ANEXO V) indicando cada PROTÓTIPO DE GAME que lhe foi apresentado com seus respectivos CRONOGRAMAS, tomando 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 DA, por meio do ANEXO V, será desclassificado do EDITAL.

9.2.4. O ANEXO V deverá ser encaminhado junto ao PROTÓTIPO DE GAME e o CRONOGRAMA (ANEXO IX) ao final desta etapa. Todos estes documentos deverão estar em PDF e enviados em um único e-mail para: edital.ativa@gmail.com.

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

9.2.6. 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 ANIMAÇÃO (expansão do universo da ANIMAÇÃO, 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.

§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.

9.2.7. Será desclassificado, a qualquer momento, o PROTÓTIPO DE GAME que tiver atuação e/ou material comprovadamente vinculada 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 ou que incorra em crime.

9.2.8. O resultado da seleção pela Comissão de Jurados será registrado em ata e encaminhados para a SMC, que providenciará as publicações no DOC e no portal eletrônico <http://www.prefeitura.sp.gov.br/cultura/> fazendo constar da publicação:

- I- Nome do PROTÓTIPO DE GAME;
- II- Nome da PROPONENTE;
- III- Nota de classificação obtida pela Comissão de Jurados;
- 9.3 TERCEIRA FASE (produção do GAME MOBILE)

9.3.1. Após a publicação do vencedor da segunda fase, será selecionado 1 PROTÓTIPO que seguirá para Terceira Fase e última fase deste EDITAL e terá o prazo de 4 (quatro) meses corridos para elaborar o GAME MOBILE baseado no PROTÓTIPO selecionado na Segunda Fase, executando o planejamento do CRONOGRAMA (ANEXO IX).

9.3.2. O VENCEDOR receberá um prêmio no valor de R\$67.500,00 (sessenta e sete mil e quinhentos reais) para produção do GAME MOBILE, no prazo de até 10 (dez) dias úteis da assinatura do TERMO DE PREMIAÇÃO PARA PRODUÇÃO DO GAME.

9.3.2.1 Tendo em vista que a Cláusula Sexta do Termo de Convênio nº 820872/2015 permite a utilização de eventuais rendimentos financeiros no objeto do convênio, havendo rendimentos financeiros percebidos após o lançamento deste Edital, o valor do prêmio ao projeto vencedor, conforme descrito no item 3.1 acima passará a ser de R\$1.420,00 (oitenta e um mil quatrocentos e vinte reais), mantidos os valores dos prêmios aos quatroprotótipos finalistas. Se já formalizado o TERMO, o mesmo deverá ser aditado.

9.3.2.2 Durante a produção do GAME MOBILE é obrigatória o cumprimento integral dos ITENS que compõe as Clausulas 12 e 13 deste certame.

10. VALORES, FORMA E PRAZO DE DESEMBOLSO

10.1. Este EDITAL prevê dois tipos de premiação:

a) PROTÓTIPOS: selecionará e investirá, dentre os VIDEOPROJETOS apresentados na inscrição, 04 (quatro) PROTÓTIPOS que sejam ambientados no universo de uma ANIMAÇÃO brasileira. Os 4 PROTÓTIPOS selecionados serão de ANIMAÇÕES distintas. Não haverá dois ou mais PROTÓTIPOS de uma mesma ANIMAÇÃO. Para cada um dos PROTÓTIPOS será disponibilizado o valor de R\$5.000,00 (cinco mil reais) totalizando R\$20.000,00 para os quatro FINALISTAS.

b) GAME MOBILE: Dentre os quatro protótipos da primeira etapa, será selecionado um vencedor, qual seja, aquele que obtiver maior Nota Média pela Comissão de Jurados receberá a premiação de R\$ 67.500,00 (sessenta e sete mil e quinhentos reais), destinados à produção de 01 (um) GAME MOBILE.

10.2. O recurso será transferido após a celebração do Termo de Premiação, Premiação em parcela única a ser liberada em até 10 (dez) dias úteis após a assinatura do ajuste.

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

10.4 Tendo em vista que a Cláusula Sexta do Termo de Convênio nº 820872/2015 permite a utilização de eventuais rendimentos financeiros no objeto do convênio, havendo rendimentos financeiros percebidos após o lançamento deste Edital, o valor do prêmio ao projeto vencedor para o desenvolvimento do GAME MOBILE, conforme descrito no item 10.1 "b", passará a ser de R\$ 81.420,00 (oitenta e um mil quatrocentos e vinte reais), mantidos os valores dos

II- Estejam inadimplentes com suas obrigações? e os trabalhistas, previdenciárias, tributárias e acessórias, conforme exigências do ANEXO II, no momento da contratação?;

III- Estejam em mora, ou que não estejam em situação de regularidade para com o Município de São Paulo ou com entidade da Administração Pública Municipal Indireta.

12.2. Após a divulgação do resultado deste EDITAL, a PROPONENTE vencedora terá até 10 (dez) dias úteis para entregar a documentação completa para assinatura do TERMO à SMC, conforme listagem do ANEXO II, no seguinte endereço: SMC – Av. São João, 473, 8º andar, São Paulo/SP – Fomento ao Cinema.

12.3. 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- Se o DETENTOR DA DA não entregar a documentação necessária ao Termo ou TERMO de Licenciamento da ANIMAÇÃO selecionada, poderá gerar, além da desclassificação do projeto, a aplicação das penalidades cabíveis ao DETENTOR DE DA, conforme item 13 do EDITAL.

12.4. O DETENTOR DE DA assinará o TERMO DE PREMIAÇÃO com a SMC na condição de Interventente.

13. OBRIGAÇÕES DA PROPONENTE VENCEDORA E DO DETENTOR DE DA

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

13.2. Deve haver, obrigatoriamente, 03 (três) reuniões da PROPONENTE com o DETENTOR DE DA 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 desenvolvimento do GAME MOBILE, o feedback do DETENTOR DE DA e, ao menos, 02 (duas) imagens que ilustrem o estágio de produção (personagens, cenários, screenshots, dentre outros).

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

13.3. Após a última reunião de produção do GAME MOBILE, o DETENTOR DE DA 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.

PARÁGRAFO ÚNICO: Assim que assinada pelo DETENTOR DE DA, 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 edita@gmail.com, para marcar uma reunião presencial com a SMC. 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 SMC assinará o documento.

13.4. 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 edita@gmail.com, contendo link para download para cada uma das APP STORES nas quais se encontra disponível, juntamente de documentação comprobatória de publicação na(s) APP STORE(s).

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

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 SMC:

a) Autorização de uso das imagens por seu autor, para divulgação pela SMC.

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.

13.6. A PROPONENTE deverá creditar, por meio de logotipo, no produto final objeto do TERMO e em todo material de divulgação, a participação da Secretaria Municipal de Cultura e do Ministério da Cultura seguindo as orientações do Manual de Identidade Visual de ambas, que estará disponível em suas respectivas páginas da internet.

13.6.1 Em todos os materiais de divulgação e no produto final deverá apresentar "Realização" e o logo da Secretaria Municipal de Cultura segundo o Manual de Identidade Visual.

13.6.2 Em todos os materiais de divulgação e no produto final deverá apresentar "Apoio" e o logo do Ministério da Cultura

13.7. É de responsabilidade da PROPONENTE manter a SMC e o DETENTOR DE DA informados sobre o eventual rendimento do GAME MOBILE

13.8. A PROPONENTE deve elaborar um Relatório Trimestral, contado a partir do lançamento do GAME MOBILE e enquanto durar o TERMO com a SMC, que conterá:

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.

13.9. O Relatório Trimestral deve ser encaminhado através de correspondência eletrônica para o endereço concurso@lhaanimada@gmail.com e para um endereço eletrônico indicado pelo DETENTOR DE DA.

13.10. Junto do Relatório Trimestral, a PROPONENTE deverá apresentar comprovante de depósito das porcentagens de participação na RENDA LÍQUIDA referentes à SMC e ao DETENTOR DE DA obtidas até aquele momento, conforme disposto no item 14.2. do EDITAL.

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

14. DIREITOS SOBRE A EXPLORAÇÃO COMERCIAL DO GAME MOBILE

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

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

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

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

14.4. Ficam resguardados os direitos autorais patrimoniais da PROPONENTE e do DETENTOR DE DA, observados os direitos da Prefeitura Municipal de São Paulo dispostos nesta cláusula, bem como os direitos autorais morais e de personalidade dos criadores sobre a obra produzida em função do presente instrumento.

14.5. Como CONTRAPOPOSTA a PROPONENTE terá que autorizar o uso da imagem do GAME MOBILE pela Prefeitura Municipal de São Paulo para fins de divulgação do presente edital.

14.5.2 Apresentar GAME e conteúdos previstos no item 13.5 para compor parte do acervo da SMC e ser disponibilizado em ambientes como: Virada Cultural, exposições, inaugurações de equipamentos culturais.

14.5.3 Disponibilizar o GAME MOBILE de forma gratuita (se este for comercializado) para que a SMC / Prefeitura possa utilizar o jogo em ações para o público infantil e/ou educacionais (como por exemplo material para-didático de ensino)

14.5.4 Produzir um guia ilustrado de como o GAME foi criado, com ilustrações e textos acessíveis, explicando como foi o processo de produção do GAME. Este documento também ficará disponibilizado no acervo da SMC.

15. PENALIDADES

15.1. Em casos de alteração das características do GAME MOBILE sem o consentimento da SMC e do respectivo DETENTOR DE DA, de descumprimento das obrigações legais e regulamentares aplicáveis, ou ainda às regras constantes nesse EDITAL ou no respectivo TERMO, a SMC poderá aplicar as penalidades previstas no artigo 86 e seguintes da Lei Federal nº 8666/93, na seguinte conformidade:

15.1.1. Antes da assinatura do TERMO:

I- Advertência, limitada a 2 (duas), para faltas que não prejudiquem o adequado desenvolvimento do projeto na fase em que se encontra.

II- Multa correspondente a 3% (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 SMC, sem prejuízo da aplicação de novas multas ou penalidades.

IV- Inabilitação para estabelecimento de qualquer forma de ajuste com a SMC pelo prazo de 02 (dois) anos e somente enquanto perdurarem os motivos determinantes da punição ou até que seja promovida a reabilitação perante a SMC, 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 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 (15.1.1) poderão ser aplicadas à PROPONENTE e/ou ao DETENTOR DE DA.

§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 SMC, 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 DA, após a seleção do PROTÓTIPO na segunda fase do EDITAL, inviabilizando a realização e publicação do GAME MOBILE.

15.1.2. Após a assinatura do TERMO:

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

a) A multa prevista neste item poderá ser dispensada se restituído integralmente 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.

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 TERMO, sem prejuízo dos demais consectários legais aplicáveis.

III- Pelo atraso injustificado no repasse do percentual de RENDA LÍQUIDA ao DETENTOR DE DA, multa de 1% (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 SMC e/ou DETENTOR DE DA.

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 TERMO, do EDITAL ou das disposições legais e regulamentares aplicáveis, multa de 1% (um por cento) sobre o valor do prêmio.

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

V- Inabilitação para estabelecimento de qualquer forma de ajuste com a SMC pelo prazo de 2 (dois) anos e somente enquanto perdurarem os motivos determinantes da punição ou até que seja promovida a reabilitação perante a SMC, 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 imposta à PROPONENTE e/ou ao DETENTOR DE DA, bem como a seus representantes legais nas hipóteses que tenham agido com dolo ou culpa.

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

15.3. A aplicação de qualquer penalidade poderá ensejar rescisão contratual por parte da SMC, 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 SMC, ser admitida execução parcial do TERMO, com a necessidade de devolução proporcional do valor do prêmio.

15.4. 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.

15.5. 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 SMC.

Parágrafo único- Valores devidos à SMC em razão da aplicação de penalidades poderão ser pagos em até 5 (cinco) parcelas, com juros de 1% (um por cento) ao mês e devidamente corrigidos desde a data do recebimento.

15.6. 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.

15.7. 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.

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

16. DISPOSIÇÕES FINAIS

16.1. O acompanhamento da correta execução do GAME MOBILE será realizado pelo Núcleo de Fomentos Culturais, no Fomento ao Cinema da SMC.

16.2. A SMC não responderá em hipótese alguma, solidária ou subsidiariamente, pelos atos, TERMOS ou compromissos assumidos pela PROPONENTE e pelo DETENTOR DE DA, cabendo exclusivamente a estes 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.

16.3. Os casos omissos relativos ao presente EDITAL serão resolvidos pelo Gabinete da SMC, ouvidas as áreas competentes.

16.4. Para dirimir eventual controvérsia decorrente deste EDITAL ou do TERMO 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 possam forçar necessário ou especial em outras Comarcas.

16.5. Cópia deste edital poderá ser obtida gratuitamente no endereço eletrônico da SMC ou fisicamente em sua sede, sítio à Av. São João, nº 473, 8º andar, São Paulo-SP (Galeria Olido), das 10h00 às 18h00 dos dias úteis mediante ao recolhimento do preço público de R\$0,20 por folha.

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

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

16.6. São anexos integrantes deste EDITAL:

I- DOCUMENTAÇÃO DA PROPONENTE PARA INSCRIÇÃO NO EDITAL.

II- DOCUMENTAÇÃO DA PROPONENTE PARA FORMALIZAÇÃO DO TERMO DE PREMIAÇÃO PARA DESENVOLVIMENTO DO PROTÓTIPO E PRODUÇÃO DO GAME.

III- DOCUMENTAÇÃO DO DETENTOR DE DA PARA PARTICIPAÇÃO NO EDITAL.

IV- AUTORIZAÇÃO PARA USO DA ANIMAÇÃO (APENAS PARA DETENTOR DE DA).

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

VI- CARTA DE ANUÊNCIA DE PUBLICAÇÃO DO GAME MOBILE.

VII- MINUTA DO TERMO DE PREMIAÇÃO PARA DESENVOLVIMENTO DO PROTÓTIPO.

VIII- MINUTA DO TERMO DE PREMIAÇÃO PARA PRODUÇÃO DO GAME MOBILE.

IX - MODELO DE CRONOGRAMA.

X - MODELO DE DOCUMENTO PARA LINK DO VÍDEO PROJETO

ANEXO I - DOCUMENTAÇÃO DA PROPONENTE PARA INSCRIÇÃO NO EDITAL

Obs : TODOS OS DOCUMENTOS DEVEM SER ENTREGUES EM FORMATO PDF.

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

II- 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).

III- Documentos (CPF e RG) do representante legal da PROPONENTE.

ANEXO II - DOCUMENTAÇÃO DA PROPONENTE PARA FORMALIZAÇÃO DO TERMO DE PREMIAÇÃO PARA DESENVOLVIMENTO DO PROTÓTIPO E PRODUÇÃO DO GAME

Obs 1: TODOS OS DOCUMENTOS DEVEM SER ENTREGUES EM FORMATO PDF.

Obs 2: SE O PROTÓTIPO VIR A SER O VENCEDOR, PARA ASSINATURA DO TERMO DE PREMIAÇÃO PARA A PRODUÇÃO DO GAME MOBILE, É NECESSÁRIA A ATUALIZAÇÃO DOS DOCUMENTOS QUE VENCERAM.

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/ATSPO/Certidao/CndConjuntalnter/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/certidatributaria/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 TERMO de Licenciamento formalizado entre a PROPONENTE e o DETENTOR DE DA, licenciando o conteúdo da ANIMAÇÃO para a realização e lançamento do GAME MOBILE.

a) O Termo ou TERMO de Licenciamento será de forma e conteúdo livre entre as partes, bem como deverá abranger o licenciamento de todo o conteúdo de ANIMAÇÃO necessário para a realização e publicação do GAME MOBILE conforme PROTÓTIPO DE GAME aprovado e selecionado pela Comissão de Jurados.

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

Obs 1: TODOS OS DOCUMENTOS DEVEM SER ENTREGUES EM FORMATO PDF.

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

II- 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).

III- Autorização de uso de ANIMAÇÃO assinado por ao menos um representante legal conforme disposto no TERMO Social do DETENTOR DE DA - modelo disponível no ANEXO IV.

ANEXO IV - AUTORIZAÇÃO DE USO DA ANIMAÇÃO

Obs : ESTE ANEXO DEVE SER PREENCHIDO, ASSINADO, SCANEADO E ENTREGUE EM FORMATO PDF.

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

Animação 1: (insérer nome da animação)

Animação 2: (insérer nome da animação)

Animação 3: (insérer nome da animação)

sejam utilizadas exclusivamente para a produção de VÍDEO PROJETO DE GAME e de PROTÓTIPO DE GAME pelas PROPONENTES do Edital _____ - "CONCURSO ATIVA - 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 ("ANIMAÇÃO"), contendo assets que julgar relevantes,

como artes promocionais, trailers, episódios, aspectos principais da Bíblia da ANIMAÇÃO, dentre outros, objetivando o desenvolvimento do PROTÓTIPO DE GAME.

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

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

(Empresa - Detentor de DA)
(Nome)
(Cargo)

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

Obs : ESTE ANEXO DEVE SER PREENCHIDO, ASSINADO, SCANEADO E ENTREGUE EM FORMATO PDF.

O proponente _____, inscrito no CNPJ sob o nº _____, indica o seguinte PROTÓTIPO DE GAME para avaliação da Comissão de Jurados:

Protótipo
Nome do Protótipo _____
ANIMAÇÃO na qual se baseia o Protótipo _____
Fica registrado que o DETENTOR DE DA, conforme consta no Edital, reuniu-se com o PROPONENTE, como previsto no item 9.2.3 do certame e concorda com a elaboração de tal PROTÓTIPO.

São Paulo, ____ de _____ de 2017.

PROPONENTE
Nome:
Cargo:

DETENTOR DE DA
Nome:
Cargo:

ANEXO VI - CARTA DE ANUÊNCIA DE PUBLICAÇÃO DO GAME MOBILE

O DETENTOR DE DA _____, inscrita no CNPJ sob o nº _____, e a PMS/SMC - SMC, 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:
ANIMAÇÃO na qual se baseia o GAME MOBILE:

PROPONENTE
Nome:
Cargo:

DETENTOR DE DA
Nome:
Cargo:

REPRESENTANTE DA SMC
Nome:
Cargo:

ANEXO VII - MINUTA DO TERMO DE PREMIAÇÃO PARA DESENVOLVIMENTO DE PROTÓTIPO

TERMO nº _____/2017/SMC-G
PROCESSO ELETRÔNICO nº _____

TERMO DE PREMIAÇÃO PARA DESENVOLVIMENTO DE PROTÓTIPO FORMALIZADO ENTRE A SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA E _____, COM FUNDAMENTO NA LEI FEDERAL Nº 8666/1993, Nº 9610/1998 (LEI DE DIREITOS AUTORAIS), NA LEI MUNICIPAL Nº 13278/2002, DECRETO MUNICIPAL Nº 44279/2003, ALÉM DAS DEMAIS DISPOSIÇÕES LEGAIS E REGULAMENTARES PORVENTURA APLICÁVEIS

A PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE SÃO PAULO, através da SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA, doravante denominada simplesmente PMS/SMC, neste ato representada pela Coordenadora do Núcleo de Fomentos Culturais/Núcleo de Fomento ao Cinema, inscrita no CNPJ nº _____, com sede nesta Capital, na _____, neste ato representada por _____, doravante denominada SELECIONADA _____, com sede no município de _____, na _____, inscrita no CNPJ sob o nº _____, doravante denominada Patrocinada, neste ato representada na forma de seu TERMO social por seu sócio/diretor/procurador abaixo assinado: _____, com domicílio no município de _____, na _____, portadora do CPF de nº _____, doravante denominada Interventente; a seguir denominadas individualmente Parte e, em conjunto, Partes; têm entre si justo e acordado celebrar o presente ajuste observado, no que couber, os dispositivos da Lei Federal nº 8666/1993, 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:

Cláusula 1ª. Do objeto

1.1. O presente tem por objeto disciplinar a premiação e apoio da PMS/SMC, sob a forma de premiação, na produção de PROTÓTIPO DE GAME intitulado provisoriamente de "_____".</

3.3. O acompanhamento e fiscalização da execução do TERMO realizado pela PMS/SMC não exige a SELECIONADA do cumprimento de quaisquer de suas obrigações.

Cláusula 4ª. Das obrigações da SELECIONADA
4.1. A SELECIONADA se obriga à plena e integral realização do objeto por sua conta e risco, subordinado ao cumprimento, por parte da PMS/SMC, das obrigações decorrentes deste TERMO.

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

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 PMS/SMC 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 SELECIONADA reconhece que é detentora dos direitos atinentes ao escorrito e integral cumprimento do objeto por sua parte.

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

4.3. É de responsabilidade da SELECIONADA realizar o repasse do valor devido à Interveniante, conforme definido em Edital.

4.4. É de responsabilidade da SELECIONADA realizar os repasses da RENDA LÍQUIDA à Interveniante, conforme definido em Edital, se e quando o game derivado do PROTÓTIPO DE GAME for produzido e lançado.

Cláusula 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 neste TERMO, 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 TERMO, a SELECIONADA responderá por eventuais danos causados a terceiros e à PMS/SMC 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 SELECIONADA e a Interveniante 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 SELECIONADA assumirá toda a responsabilidade e manterá a PMS/SMC 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 PMS/SMC, 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 TERMO e conforme prévia e comumente acordado, caso a caso.

5.3. Para a execução deste TERMO, 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 TERMO, 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).

Cláusula 6ª. Dos prazos
6.1. A SELECIONADA terá o prazo de 30 (trinta) dias contados da assinatura do presente, para apresentar à PMS/SMC o PROTÓTIPO DE GAME, sob pena de desclassificação do projeto para a terceira fase do Edital.

6.2. O presente TERMO entrará em vigor na data de sua assinatura e permanecerá em vigor pelo prazo de 02 (dois) anos. Após o eventual lançamento comercial do game, se este vier a ser produzido, o TERMO vigorará pelo prazo de 01 (um) a partir do lançamento ou até o break-even da PMS/SMC, o que vier primeiro, 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.

Cláusula 7ª. Da rescisão
7.1. Qualquer das Partes poderá denunciar e rescindir o TERMO, 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.

V- Descumprimento de quaisquer disposições contratuais, legais ou editais.

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

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

Cláusula 8ª. Das penalidades
8.1. Durante a vigência contratual, poderão ser aplicadas as penalidades previstas no Edital.

Cláusula 9ª. Da vinculação de sucessores e cessão
9.1. O TERMO é irrevogável e irretroatável e obriga as Partes e seus sucessores legais.

9.2. O TERMO 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.

Cláusula 10. Das alterações
10.1. Qualquer modificação aos termos e condições estabelecidos neste TERMO só poderá ser feita mediante acordo entre as Partes, devendo ser formalizada por meio de termo aditivo escrito.

Cláusula 11. Da tolerância
11.1. Fica expressa e irrevogavelmente estabelecido que a abstenção do exercício, por qualquer das Partes, de direitos ou facultades que lhe assistem pelo presente TERMO, ou a concordância com o atraso no cumprimento das obrigações da outra Parte, não afetará aqueles direitos ou facultades, que poderão ser exercidos a qualquer tempo e a seu exclusivo critério, nem alterará as condições estipuladas neste TERMO.

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

Cláusula 12. Das notificações
12.1. Todas as notificações, solicitações e avisos, dentre outras, deverão ser feitas por escrito e encaminhadas ou entre-

gues 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.

Cláusula 13. Da independência das Partes
13.1. Em todas as questões relativas ao presente TERMO, as Partes serão contratantes independentes.

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

§2º. Este TERMO, 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.

Cláusula 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 TERMO.

Cláusula 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 TERMO, 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 2017.
SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA DE SÃO PAULO

Por: _____
Nome: _____
Cargo: _____
Por: _____
Nome: _____
Cargo: _____

(SELECIONADA)

Por: _____
Nome: _____
Cargo: _____

(Interveniente)

Por: _____
CPF: _____
Testemunhas:

Nome: _____
CPF/MF: _____
Nome: _____
CPF/MF: _____

ANEXO VIII - MINUTA DO TERMO DE PREMIAÇÃO PARA PRODUÇÃO DO GAME MOBILE

TERMO nº ____/2017/SMC
PROCESSO nº ____

TERMO DE PREMIAÇÃO PARA PRODUÇÃO DO GAME MOBILE FORMALIZADO ENTRE A SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA 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

A PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE SÃO PAULO, através da SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA, , neste ato representada pela Coordenadora do Núcleo de Fomentos Culturais/Linguagens, _____, inscrita no CNPJ sob nº _____, com sede no município de São Paulo-SP, na Av. São João, 281, 6º e 7º andar, inscrita no CNPJ sob nº 21.278.214/0001-02, doravante denominada SMC, _____, com sede no município de _____, na _____, inscrita no CNPJ sob nº _____ doravante denominada Vencedora, neste ato representada na forma de seu TERMO social por seu sócio/diretor/procurador abaixo assinado;

_____, com sede no município de _____, na _____, inscrita no; a seguir denominadas individualmente Parte e, em conjunto, Partes;

CONSIDERANDO que a SMC tem como objetivo, entre outros, a promoção do desenvolvimento de várias linguagens artísticas, entre elas a da atividade cinematográfica e audiovisual no município de São Paulo, inclusive mediante a premiação na realização de produtos audiovisuais;

CONSIDERANDO o resultado do processo seletivo previsto no Edital nº _____ CONCURSO ATIVA, aprovado nos termos do Processo Eletrônico nº _____ em que a Vencedora sagrou-se contemplada, conforme o resultado da seleção publicado em _____; têm entre si justo e acordado celebrar o presente ajuste observado, no que couber, os dispositivos da Lei Federal nº 8666/1993, 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:

Cláusula 1ª. Do objeto
1.1. O presente tem por objeto disciplinar a premiação e apoio da SMC, sob a forma de premiação, 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 TERMO independentemente de transcrição.

Cláusula 2ª. Da matriz de riscos
2.1. A Vencedora 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 TERMO ou do não cumprimento de suas obrigações.

Cláusula 3ª. Das obrigações da SMC
3.1. A SMC investirá na realização do objeto o valor de R\$67.500,00 (sessenta e sete mil e quinhentos reais 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 SMC, sem prejuízo das consequências legais e contratualmente previstas pela inadimplência do mesmo pela Parte faltosa.

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

§ 3º Tendo em vista que a Cláusula Sexta do Termo de Convênio nº 820872/2015 permite a utilização de eventuais rendimentos financeiros no objeto do convênio, havendo rendimentos financeiros percebidos após o lançamento deste Edital, o valor do prêmio ao projeto vencedor, conforme descrito no item 3.1 acima passará a ser de 81.420,00 (oitenta e um mil quatrocentos e vinte reais). Se já formalizado o TERMO, o mesmo deverá ser aditado.

3.2. São ainda obrigações da SMC, sem prejuízo de outras que lhe imponha a lei ou este TERMO:

I- Fica designado como gestor do TERMO o sr. Renan Albino Perondi e de suplente a sra. Mayara Ferreira da Costa Patrão, que será responsável pelo contato junto à Vencedora 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 Vencedora 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 Vencedora quanto a irregularidades observadas no cumprimento do TERMO;

3.3. O acompanhamento e fiscalização da execução do TERMO realizado pela SMC não exige a Vencedora do cumprimento de quaisquer de suas obrigações.

Cláusula 4ª. Das obrigações da Vencedora
4.1. A Vencedora se obriga à plena e integral realização do objeto por sua conta e risco, subordinado ao cumprimento, por parte da SMC, das obrigações decorrentes deste TERMO.

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

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 SMC 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 Vencedora reconhece que é detentora dos direitos atinentes ao escorrito e integral cumprimento do objeto por sua parte.

III- Encaminhar os Relatórios Trimestrais na forma prevista pelo item 13.8. do Edital.

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

Cláusula 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 neste TERMO, 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 TERMO, a Vencedora responderá por eventuais danos causados a terceiros e à SMC 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 Vencedora e a Interveniante 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 Vencedora assumirá toda a responsabilidade e manterá a SMC 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 SMC, 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 TERMO e conforme prévia e comumente acordado, caso a caso.

5.3. Para a execução deste TERMO, 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 TERMO, 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).

5.4. Como CONTRAPOPOSTA a VENCEDORA terá que

14.5.1 Autorizar o uso da imagem do GAME MOBILE pela Prefeitura Municipal de São Paulo para fins de divulgação do presente edital.

14.5.2 Apresentar GAME e conteúdos previstos no item 13.5 do certame, para compor parte do acervo da SMC e ser disponibilizado em ambientes como: Virada Cultural, exposições, inaugurações de equipamentos culturais.

14.5.3 Disponibilizar o GAME MOBILE (de forma gratuita se este for comercializado) para, e tão somente, que a SMC / Prefeitura possa utilizar o jogo em ações para o público infantil e/ou educacionais (como por exemplo material para-didático de ensino)

14.5.4 Produzir um guia ilustrado de como o GAME foi criado, com ilustrações e textos acessíveis, explicando como foi o processo de produção do GAME. Este documento também ficará disponibilizado no acervo da SMC.

Cláusula 6ª. Dos prazos
6.1. A Vencedora terá o prazo de 04 (quatro) meses, contados da assinatura do presente, para apresentar à SMC os produtos previstos na clausula 13 do Edital.

6.2. O presente TERMO 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.

Cláusula 7ª. Da rescisão
7.1. Qualquer das Partes poderá denunciar e rescindir o TERMO, 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 TERMO não elide a responsabilidade das Partes pelos atos praticados na vigência contratual ou pelas obrigações que sobreviveram o termo resolutório.

Cláusula 8ª. Das penalidades
8.1. Durante a vigência contratual, poderão ser aplicadas as penalidades previstas no Edital.

Cláusula 9ª. Da vinculação de sucessores e cessão
9.1. O TERMO é irrevogável e irretroatável e obriga as Partes e seus sucessores legais.

9.2. O TERMO 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.

Cláusula 10. Das alterações
10. 1. Qualquer modificação aos termos e condições estabelecidos neste TERMO só poderá ser feita mediante acordo entre as Partes, devendo ser formalizada por meio de termo aditivo escrito.

Cláusula 11. Da tolerância
11.1. Fica expressa e irrevogavelmente estabelecido que a abstenção do exercício, por qualquer das Partes, de direitos ou facultades que lhe assistem pelo presente TERMO, ou a concor-

dância com o atraso no cumprimento das obrigações da outra Parte, não afetará aqueles direitos ou facultades, que poderão ser exercidos a qualquer tempo e a seu exclusivo critério, nem alterará as condições estipuladas neste TERMO.

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

Cláusula 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.

Cláusula 13. Da independência das Partes
13.1. Em todas as questões relativas ao presente TERMO, as Partes serão contratantes independentes.

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

§2º. Este TERMO, 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.

Cláusula 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 TERMO.

Cláusula 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 TERMO, 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 2017.
Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo - SMC

Por: _____
Nome: _____
Cargo: _____
Por: _____
Nome: _____
Cargo: _____

(Vencedora)

Por: _____
Nome: _____
Cargo: _____

(Interveniente)

Por: _____
Nome: _____
Cargo: _____
Testemunhas:

Nome: _____
CPF/MF: _____
Nome: _____
CPF/MF: _____

ANEXO IX
MODELOS DE CRONOGRAMA

PRODUÇÃO
ATIVIDADES
MÊS 01
MÊS 02
MÊS 03
MÊS 04

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
X

Produção de Assets Visuais
X
X
X
X

Produção de Assets de Som
X
X

Game Testing
X
X

ANEXO X
MODELO DE DOCUMENTO PARA LINK DO VIDEOPROJETO

Os videoprojetos devem ser hospedados, obrigatoriamente, no Youtube OU no Vimeo, e não podem exigir senha (é permitida a opção de vídeo "Não Listado" no Youtube)

Este arquivo deve ser entregue em PDF

Nome da Proponente: _____
VIDEOPROJETO 1: _____
VIDEOPROJETO 2 (caso haja): _____

EDUCAÇÃO

GABINETE DO SECRETÁRIO

DESPACHO DO SECRETÁRIO

SME/GAB
6016.2017/0036571-5 – SME/GAB – Inscrição CENTs – I.

Com fundamento no Decreto nº 52.830/11, e nos termos das manifestações de SME/COGED/DIPAR (Docs. SEI 4572485 e 5094195), DEFIRO a inscrição da "Associação Nossa Escola" (CNPJ nº 05.395.558/0001-37), no Cadastro Único das Entidades Parceiras do Terceiro Setor – CENTs.

DESPACHO DO SECRETÁRIO

SME/GAB
6016.2017/0040052-9 – SME/GAB – Inscrição CENTs – I.

Com fundamento no Decreto nº 52.830/11, e nos termos das manifestações de SME/COGED/DIPAR (Docs. SEI 4824021 e 5090040), DEFIRO a inscrição da "Associação Obras Sociais Santa Cruz" (CNPJ nº 51.158.848/0002-65), no Cadastro Único das Entidades Parceiras do Terceiro Setor – CENTs.

EDITAL DE CREDENCIAMENTO Nº 004/ 2017 – SME/COPED-NTC-NÚCLEO DE EDUCOMUNICAÇÃO

Torna-se público, para conhecimento dos interessados, que a Secretaria Municipal de Educação - SME, por meio de COPED-NTC/ Núcleo de Educomunicação, receberá no período de 01 de novembro a 16 de novembro de 2017, pela Internet, no Portal da Secretaria Municipal de Educação via endereço eletrônico - por meio da página <http://portalsme.prefeitura.sp.gov.br/educomunicacao> ou pessoalmente das 10h00 às 16h00, na Rua Borges Lagoa, 1230 - Sala 25 (Assessoria de Comunicação), Vila Clementino, as inscrições para credenciamento de formadores/palestrantes, para atuarem no âmbito da Secretaria Municipal