



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

Processo eletrônico nº 8610.2017/0000195-5

EDITAL nº 03/2017/Spicine

"CONCURSO KOHQ - TRANSMÍDIA, GAMES & HISTÓRIA EM QUADRINHOS"

1. INFORMAÇÕES GERAIS

1.1. A EMPRESA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DE SÃO PAULO S.A. ("SPCINE"), tendo em vista a autorização contida no processo eletrônico nº 8610.2017/0000195-5 e o anexo de ações do Contrato de Acompanhamento e Metas nº 07/2017/SMC-G, estabelecido entre a SPCINE e a Prefeitura Municipal de São Paulo, através da Secretaria Municipal de Cultura, torna público o EDITAL do CONCURSO KOHQ - TRANSMÍDIA, GAMES & HISTÓRIA EM QUADRINHOS.

1.2. As proponentes 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- "CCXP": ComicCon Experience, evento de cultura pop/geek realizado anualmente em diversos locais, incluindo a cidade de São Paulo, que reúne exposições, workshops, programação própria, dentre outras atividades.



Processo eletrônico nº 8610.2017/0000195-5

VI- “Comissão de Jurados”: Comissão composta por profissionais com experiência em produção transmídia, tanto no mercado de games quanto no de quadrinhos.

VII- “Contrato de Participação”: Instrumento contratual a ser assinado entre as finalistas na primeira fase do EDITAL (PROPONENTE e QUADRINISTA) e a SPCINE, que disciplina as obrigações e direitos entre as partes.

VIII- “Contrato SPCINE”: Instrumento contratual a ser assinado entre as vencedoras (PROPONENTE e QUADRINISTA) e a SPCINE, que disciplina as obrigações e direitos entre as partes.

IX- “HQ” (História em Quadrinhos): mídia utilizada para expressar ideias através de imagens, usualmente acompanhadas de texto e outras informações visuais. Possui a forma, em geral, de uma sequência de painéis de imagens. Mecanismos visuais como balões de fala, legendas, e onomatopéias indicam diálogo, narração, efeitos sonoros e outras informações. Embora o método mais comum de produção seja através da ilustração (digital ou analógica), pode ser realizada através de imagens fotográficas e outros métodos experimentais. Seu método de publicação também pode ser tanto digital quanto analógico.

X- “Assets”: elementos (digitais ou físicos) que compõem uma obra audiovisual, ou que auxiliam em seu desenvolvimento e produção. Exemplos: *concept art*, arte promocional, logos, HQs publicadas, character sheets, etc.

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

XII- “Quadrinista”: Criador e responsável pela HQ inscrita no EDITAL.

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

XIV- “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 de contrato com a SPCINE.

XV- “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.

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



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

Processo eletrônico nº 8610.2017/0000195-5

XVII- "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.

XVIII- "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.

XIX- "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.

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

XXI- "Videoprojeto": 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 HQ, cujos principais objetivos são:

I- Fomentar o mercado de produção de Games brasileiros.

II- Ampliar o potencial criativo e comercial das HQs 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 agentes: PROPONENTE e QUADRINISTA, cujas condições de participação estão regulamentadas respectivamente, com relação a PROPONENTE, nos itens 5 e 7 e, com relação ao QUADRINISTA, 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 QUADRINISTA

4.1. O cadastro é destinado ao QUADRINISTA que atenda aos seguintes requisitos:

I- Seja domiciliado no município de São Paulo há pelo menos 03 (três) meses.



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

Processo eletrônico nº 8610.2017/0000195-5

II- Possua uma PI de HQ disponível publicamente para compra e/ou leitura, seja em meio digital ou analógico (ao menos 01 [uma] edição/capítulo que tenha sido publicado nos últimos 02 [dois] anos, a contar da data de publicação deste EDITAL).

4.2. Está impedido de participar o QUADRINISTA que seja:

I- Servidor ou empregado público, ocupante de cargo ou função efetiva, eletiva ou em comissão, vinculado 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- Membro 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 QUADRINISTA sem a observância destas condições, caso ocorra, poderá ser impugnado a qualquer tempo.

4.3. O QUADRINISTA interessado em cadastrar sua 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 25 de agosto de 2017 até as 22:00 hs (vinte e duas horas) do dia 02 de setembro de 2017, exclusivamente pela internet, em formulário online disponível no endereço eletrônico <http://spcine.com.br/kohq/>.

Parágrafo único. Apenas 01 (uma) PI pode ser cadastrada por cada QUADRINISTA inscrito.

4.4. O QUADRINISTA será responsável pelo acompanhamento das etapas do EDITAL nos meios de divulgação oficial da SPCINE, em especial no DOC e em seu sítio eletrônico.

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

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

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

4.8. Finalizada a fase de cadastramento e verificada eventual incompletude ou inadequação de documentos passível de saneamento, objetivando a amplitude de concorrência e em respeito ao princípio do formalismo moderado, a SPCINE convocará via correspondência eletrônica os



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

Processo eletrônico nº 8610.2017/0000195-5

QUADRINISTAS nesta situação para respectiva adequação, no prazo de 05 (cinco) dias corridos, sob pena de indeferimento do cadastro.

4.9. O QUADRINISTA que descumprir as exigências deste EDITAL terá seu cadastro indeferido.

4.10. Do despacho que indeferir o cadastro caberá recurso à Diretoria da SPCINE, através de ofício com a perfeita identificação do QUADRINISTA e devidamente assinado, a ser encaminhado escaneado via correspondência eletrônica para o endereço concursokohq@gmail.com ou diretamente na sede da SPCINE, sita na Avenida São João, nº 281 (Praça das Artes), 7º andar, São Paulo-SP, no prazo de 05 (cinco) dias úteis a contar da publicação do despacho no DOC.

I- O recurso só poderá ser encaminhado para o endereço eletrônico ou entregue presencialmente até às 18:00 horas do último dia do prazo acima indicado.

II- A tempestividade do recebimento da documentação será comprovada através do horário de recebimento do correio eletrônico pela SPCINE ou protocolo da entrega em sua sede.

III- O documento deverá ser assinado e datado e, se entregue via correspondência eletrônica, devidamente escaneado de maneira a permitir sua perfeita visualização.

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

4.12. O QUADRINISTA cadastrado compromete-se a colaborar com o processo seletivo, conforme cláusula oitava do EDITAL, a acompanhar a produção do GAME MOBILE e a participar de pelo menos 01 (uma) atividade de formação audiovisual a ser definida pela SPCINE. Por “atividade de formação audiovisual”, entende-se uma ação de compartilhamento de experiência em produção e conhecimento de mercado. Exemplos: palestras ou painéis ou post-mortems de projetos em encontros de comunidade, tais quais SPIN, SPIN OFF, UPGRADE, BIG Festival, dentre outros.

5. INSCRIÇÃO E PARTICIPAÇÃO DA PROPONENTE

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

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

II- Seja sediada no município 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 8610.2017/0000195-5

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 dessas 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), sendo até R\$ 20.000,00 (vinte mil reais) para contemplar as selecionadas na primeira fase, para produção de PROTÓTIPO DE GAME nos termos do item 8.6 e seguintes, e R\$ 80.000,00 (oitenta mil reais) para contemplar a vencedora, que assinará o CONTRATO SPCINE.

6.2. O recurso de R\$ 80.000,00 (oitenta mil reais) será transferido à PROPONENTE após a celebração do CONTRATO SPCINE, em 02 (duas) parcelas. A primeira, de 80% (oitenta por cento) do valor, a ser liberada em até 10 (dez) dias úteis após a assinatura do CONTRATO SPCINE. A segunda a ser liberada em até 10 (dez) dias úteis após entrega do GAME MOBILE.

6.3. É de responsabilidade da PROPONENTE realizar os pagamentos ao QUADRINISTA conforme recebimento das parcelas: R\$ 8.000,00 (oito mil reais) ao receber a primeira parcela, R\$ 2.000,00 (dois mil reais) ao receber a segunda parcela.

§1º. O QUADRINISTA, a cada pagamento que receber, deverá encaminhar à SPCINE (através do email concursokohq@gmail.com) uma carta assinada confirmando o recebimento de sua parcela, no prazo de até 10 (dez) dias úteis do depósito da parcela à PROPONENTE.

§2º. Caso a carta não seja enviada dentro do prazo, a PROPONENTE será notificada para regularização da situação ou comprovação de pagamento no prazo de 05 (cinco) dias úteis. Findo este prazo, caso a situação não tenha sido regularizada, a PROPONENTE deverá devolver à SPCINE o valor do recurso em sua totalidade, sem prejuízo da rescisão contratual unilateral pela SPCINE.

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



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

Processo eletrônico nº 8610.2017/0000195-5

7. PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO DA PROPONENTE

7.1. A PROPONENTE deve eleger uma REPRESENTANTE (pessoa física a ela vinculada) para se responsabilizar pela inscrição e acompanhamento do EDITAL.

7.2. A inscrição é gratuita e deve ser realizada pela REPRESENTANTE por meio do sistema que estará aberto das 00:01 hs (zero hora e um minuto) do dia 13 de setembro de 2017 até as 22:00 hs (vinte e duas horas) do dia 28 de outubro de 2017, exclusivamente pela internet no endereço eletrônico da Plataforma SPCULTURA (<http://spcultura.prefeitura.sp.gov.br/projeto/3108/>), 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://www.spcultura.prefeitura.sp.gov.br/projeto/3108/>.

IV- Encaminhamento de link funcional para visualização do VIDEOPROJETO.

7.3. A PROPONENTE pode escolher até 02 (duas) PIs de HQs, dentre as disponibilizadas pelos QUADRINISTAS 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. Serão aceitos apenas VIDEOPROJETOS hospedados nas plataformas digitais *Youtube* ou *Vimeo*. O vídeo deve ser disponibilizado na opção “público” ou “não-listado”, estando acessível a qualquer um que tenha o link de acesso (não pode exigir senha).



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

Processo eletrônico nº 8610.2017/0000195-5

Parágrafo único- A SPCINE não se responsabilizará por eventual indisponibilidade do VIDEOPROJETO na respectiva plataforma em que hospedado, cabendo à PROPONENTE garantir que o mesmo esteja acessível. Em caso de vídeo inacessível no momento de checagem pela SPCINE, a PROPONENTE terá sua inscrição indeferida.

7.5. 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.

7.6. Não serão aceitas modificações ou substituições de dados do VIDEOPROJETO depois de finalizada a inscrição.

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. Finalizada a fase de inscrições e verificada eventual incompletude ou inadequação de documentos passível de saneamento, objetivando a amplitude de concorrência e em respeito ao princípio do formalismo moderado, a SPCINE convocará via correspondência eletrônica as PROPONENTES nesta situação para respectiva adequação, no prazo de 05 (cinco) dias corridos, sob pena de indeferimento da inscrição.

7.10. 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 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.

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

7.12. Do despacho que indeferir a inscrição caberá recurso à Diretoria da SPCINE, através de ofício com a perfeita identificação da PROPONENTE e devidamente assinado pela sua representante legal, a ser encaminhado escaneado via correspondência eletrônica para o endereço concursokohq@gmail.com ou diretamente na sede da SPCINE, sita na Avenida São João, nº 281 (Praça das Artes), 7º andar, São Paulo-SP, no prazo de 05 (cinco) dias úteis a contar da publicação do despacho no DOC.



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

Processo eletrônico nº 8610.2017/0000195-5

I- O recurso só poderá ser encaminhado para o endereço eletrônico ou entregue presencialmente até às 18:00 horas do último dia do prazo acima indicado.

II- A tempestividade do recebimento da documentação será comprovada através do horário de recebimento do correio eletrônico pela SPCINE ou protocolo da entrega em sua sede.

III- O documento deverá ser assinado e datado e, se entregue via correspondência eletrônica, devidamente escaneado de maneira a permitir sua perfeita visualização.

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

8. PROCESSO SELETIVO

8.1. O processo seletivo ocorrerá em 02 (duas) fases, sendo seleção de VIDEOPROJETOS e seleção do PROTÓTIPO DE GAME.

8.2. PRIMEIRA FASE (VIDEOPROJETO): A COMISSÃO DE JURADOS avaliará os VIDEOPROJETOS inscritos, atribuindo valores de 01 (um) a 05 (cinco), sendo 01 (um) o menor e 05 (cinco) o maior, na NOTA A e na NOTA B, sendo a NOTA FINAL calculada conforme método 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.

§4º- Persistindo o empate, o desempate ocorrerá mediante sorteio.

8.3. Os 4 (quatro) VIDEOPROJETOS de maior nota serão apresentados pela SPCINE aos QUADRINISTAS de respectiva autoria, que deverão aprovar o conteúdo e assinar o Termo de Aceite para que o projeto possa seguir para a próxima fase. No caso de recusa da assinatura, o



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

Processo eletrônico nº 8610.2017/0000195-5

VIDEOPROJETO será desclassificado, dando lugar ao próximo com maior nota de acordo com a ordem de classificação.

8.4. Após aprovação dos QUADRINISTAS, a SPCINE providenciará as publicações no DOC e no portal eletrônico <https://www.spcine.com.br>, fazendo constar da publicação:

I- Número de inscrição.

II- Nome do QUADRINISTA.

III- PI utilizada.

IV- Nome do VIDEOPROJETO.

V- Nome da PROPONENTE.

VI- Nota de classificação.

8.5. SEGUNDA FASE (PROTÓTIPO DE GAME). Após a publicação das selecionadas na primeira fase, a PROPONENTE e o QUADRINISTA serão convocados para assinatura do CONTRATO DE PARTICIPAÇÃO no prazo de 02 (dois) dias úteis, sob pena de desclassificação do projeto.

8.6. Assinado o CONTRATO DE PARTICIPAÇÃO, a PROPONENTE terá o prazo de 26 (vinte e seis) 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 concursokohq@gmail.com até o final desse período.

§1º. O CONTRATO DE PARTICIPAÇÃO, entre outras cláusulas, conforme Anexo VI, garante à SPCINE o direito de primeira oferta e última recusa sobre o PROTÓTIPO DE GAME produzido para participação na segunda fase de seleção do EDITAL.

§2º. 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 CONTRATO DE PARTICIPAÇÃO. Este valor deverá ser dividido pela PROPONENTE da seguinte forma:

I- R\$ 3.500,00 (tres mil e quinhentos reais) para a PROPONENTE.

II- R\$ 1.500,00 (um mil e quinhentos reais) para o QUADRINISTA.

§3º. É de responsabilidade da PROPONENTE realizar os pagamentos ao QUADRINISTA. O QUADRINISTA deverá encaminhar à SPCINE (através do email concursokohq@gmail.com)



Processo eletrônico nº 8610.2017/0000195-5

uma carta assinada confirmando o recebimento de sua parcela, até o último dia disponível para elaboração do PROTÓTIPO DE GAME.

§4º. Caso a carta não seja enviada dentro do prazo, a PROPONENTE será notificada para regularização da situação ou comprovação de pagamento no prazo de 05 (cinco) dias úteis. Findo este prazo, caso a situação não tenha sido regularizada, a PROPONENTE será desclassificada, sem prejuízo da necessidade de devolução do aporte recebido e rescisão unilateral do CONTRATO DE PARTICIPAÇÃO.

8.7. Durante a produção do PROTÓTIPO DE GAME e da elaboração do CRONOGRAMA, deverão acontecer obrigatoriamente ao menos 02 (duas) reuniões, presenciais ou *onlines*, entre a PROPONENTE selecionada e o respectivo QUADRINISTA.

§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 *concursokohq@gmail.com*.

§2º. Na primeira reunião, que deverá ocorrer durante os 10 (dez) primeiros dias do prazo previsto no 8.6, a PROPONENTE coletará *ASSETS* do QUADRINISTA, de forma a facilitar a produção do PROTÓTIPO DE GAME, e poderá tirar dúvidas com o QUADRINISTA 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 QUADRINISTA deverá fornecer um *feedback* sobre todo o material recebido.

§4º. Ainda na segunda reunião, ou na última reunião realizada (se mais de duas), o QUADRINISTA deverá assinar a CARTA DE INDICAÇÃO DO PROTÓTIPO DE GAME PARA AVALIAÇÃO 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 QUADRINISTA será desclassificado do EDITAL.

8.8. A não produção do PROTÓTIPO DE GAME no prazo concedido importará em rescisão unilateral do CONTRATO DE PARTICIPAÇÃO e necessidade de devolução do aporte financeiro recebido por parte da PROPONENTE. Se comprovada a culpa concorrente do QUADRINISTA para a não realização do PROTÓTIPO DE GAME, o aporte financeiro recebido por este deverá ser igualmente restituído à SPCINE.



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

Processo eletrônico nº 8610.2017/0000195-5

8.9. Os PROTÓTIPOS DE GAMES serão avaliados por uma COMISSÃO DE JURADOS especializada, durante painel na CCXP-2017.

8.10. Todos os membros da COMISSÃO DE JURADOS avaliarão os PROTÓTIPOS DE GAME, atribuindo valores de 01 (um) a 05 (cinco), sendo 01 (um) o menor e 05 (cinco) o maior, nas NOTAS A, B e C, sendo a NOTA FINAL calculada conforme método abaixo:

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

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

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 (dois)

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 PROTÓTIPOS 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.

8.11. 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.

8.11. 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://www.spcine.com.br/>, fazendo constar da publicação:

I- Número de inscrição.

II- Nome do PROTÓTIPO DE GAME.



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

Processo eletrônico nº 8610.2017/0000195-5

III- Nome da PROPONENTE.

III- Nota de classificação obtida pela COMISSÃO DE JURADOS.

8.12. Das decisões da COMISSÃO DE JURADOS caberá recurso à Diretoria da SPCINE, através de ofício com a perfeita identificação da PROPONENTE e devidamente assinado pela sua representante legal, a ser encaminhado escaneado via correspondência eletrônica para o endereço concursokohq@gmail.com ou diretamente na sede da SPCINE, sita na Avenida São João, nº 281 (Praça das Artes), 7º andar, São Paulo-SP, no prazo de 05 (cinco) dias úteis a contar da publicação do despacho no DOC.

I- O recurso só poderá ser encaminhado para o endereço eletrônico ou entregue presencialmente até às 18:00 horas do último dia do prazo acima indicado.

II- A tempestividade do recebimento da documentação será comprovada através do horário de recebimento do correio eletrônico pela SPCINE ou protocolo da entrega em sua sede.

III- O documento deverá ser assinado e datado e, se entregue via correspondência eletrônica, devidamente escaneado de maneira a permitir sua perfeita visualização.

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

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 o terceiro grau com dirigentes dos PROPONENTES ou com os QUADRINISTAS, sob pena de desclassificação do PROJETO DE GAME, a qualquer momento.

10. CONDIÇÕES PARA A REALIZAÇÃO DOS CONTRATOS

10.1. Ainda que inscrita e selecionada não será formalizado CONTRATO, em qualquer das fases, com a PROPONENTE que, incluindo seu quadro societário e dirigentes, incida nas seguintes hipóteses:

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.



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

Processo eletrônico nº 8610.2017/0000195-5

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 órgão ou entidade da Administração Pública Municipal Direta ou Indireta.

IV- Incidam nas hipóteses de impedimento dispostas no artigo 38 da Lei Federal nº 13303/2016.

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 SPCINE, conforme listagem do Anexo II, devidamente escaneada para o endereço eletrônico concursokohq@gmail.com, sem prejuízo da entrega física na sede da SPCINE, a critério desta.

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 QUADRINISTA ou da PROPONENTE, poderá gerar, além da desclassificação do projeto, a aplicação das penalidades cabíveis a ambos, conforme item 13 do EDITAL.

10.4. O QUADRINISTA assinará o CONTRATO com a SPCINE na condição de interveniente.

11. OBRIGAÇÕES DA PROPONENTE VENCEDORA E DO QUADRINISTA

11.1. A PROPONENTE vencedora terá o prazo de 05 (cinco) meses, contados a partir do desembolso da primeira parcela do aporte financeiro, para produzir o GAME MOBILE.

11.2. Deve haver, obrigatoriamente, 03 (três) reuniões da PROPONENTE com o QUADRINISTA durante a produção do GAME MOBILE durante os 03 (três) primeiros meses de produção, uma reunião por mês. As reuniões podem ser presenciais ou *online*, 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 QUADRINISTA 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 concursokohq@gmail.com.



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

Processo eletrônico nº 8610.2017/0000195-5

11.3. Após a última reunião de produção do GAME MOBILE, o QUADRINISTA deverá assinar a CARTA DE ANUÊNCIA DE PUBLICAÇÃO DO GAME MOBILE (Anexo V) e enviá-la assinada para a PROPONENTE, no prazo de até 01 (uma) semana da data desta reunião. A assinatura pode ser eletrônica ou física.

§1º. Se a assinatura for eletrônica, no prazo de 01 (uma) semana após recebimento da CARTA DE ANUÊNCIA DE PUBLICAÇÃO DO GAME MOBILE (Anexo V), 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 física, no prazo de 01 (uma) semana após recebimento da CARTA DE ANUÊNCIA DE PUBLICAÇÃO DO GAME MOBILE (Anexo V), a PROPONENTE deve entrar em contato através de correspondência eletrônica para o endereço concursokohq@gmail.com, para marcar uma reunião presencial com a SPCINE. Nessa reunião, deverá trazer a CARTA DE ANUÊNCIA DE PUBLICAÇÃO DO GAME MOBILE (Anexo V) 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 V), a PROPONENTE deverá entregar o GAME MOBILE através de correspondência eletrônica para o endereço concursokohq@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:

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).



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

Processo eletrônico nº 8610.2017/0000195-5

- 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 QUADRINISTA 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:

$$\text{Rendimento Total} = (\text{Valor Total Recebido} - \text{Taxa de Câmbio do Banco} - \text{Tributação diretamente incidente})$$
$$\text{Renda Líquida} = \text{Rendimento Total} \times \frac{\text{Valor Recebido pelo GAME MOBILE}}{\text{Valor Total Recebido}}$$



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

Processo eletrônico nº 8610.2017/0000195-5

11.9. O Relatório Trimestral deve ser encaminhado através de correspondência eletrônica para o endereço *concursokohq@gmail.com* e para um endereço eletrônico indicado pelo QUADRINISTA.

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 QUADRINISTA obtidas até aquele momento, conforme disposto no item 12.2. do EDITAL.

11.11. 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. Por “atividade de formação audiovisual”, entende-se uma ação de compartilhamento de experiência em produção e conhecimento de mercado. Exemplos: palestras ou painéis ou post-mortems de projetos em encontros de comunidade, tais quais SPIN, SPIN OFF, UPGRADE, BIG Festival, dentre outros.

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- 50% (cinquenta e cinco por cento) para a PROPONENTE.

II- 40% (quarenta por cento) para o QUADRINISTA.

III- 10% (cinco por cento) para a SPCINE.

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 ao QUADRINISTA, alterando-se a proporção para:

I- 50% (cinquenta por cento) para a PROPONENTE.

II- 50% (cinquenta por cento) para o QUADRINISTA.

12.4. Ficam resguardados os direitos autorais patrimoniais da PROPONENTE e do QUADRINISTA, 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



Processo eletrônico nº 8610.2017/0000195-5

13.1 Em casos de alteração das características do GAME MOBILE sem o consentimento da SPCINE e/ou do QUADRINISTA, de descumprimento das obrigações legais e regulamentares aplicáveis, ou ainda às regras constantes nesse EDITAL ou nos respectivos CONTRATOS, 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 aporte financeiro, 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.

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 QUADRINISTA.

§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.



Processo eletrônico nº 8610.2017/0000195-5

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 QUADRINISTA, 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 aporte financeiro, sem prejuízo da rescisão do CONTRATO e obrigação de devolução dos recursos.

a) A multa prevista neste item poderá ser dispensada se restituído integralmente o valor do 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 aporte financeiro.

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 QUADRINISTA, multa de 01% (um por cento) sobre o valor do aporte financeiro, além de R\$ 200,00 (duzentos reais) para cada dia adicional de atraso, após a notificação dada pela SPCINE e/ou QUADRINISTA.

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\$ 20.000,00 (vinte mil reais).



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

Processo eletrônico nº 8610.2017/0000195-5

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 aporte financeiro.

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

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 imposta à PROPONENTE e/ou ao QUADRINISTA, 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.

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.



Processo eletrônico nº 8610.2017/0000195-5

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 QUADRINISTA, 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.

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

14.4. Cópia deste edital poderá ser obtida gratuitamente no endereço eletrônico da SPCINE (<https://www.spcine.com.br>) ou em sua sede, sita na Av. São João, nº 281 (Praça das Artes), 7º andar, São Paulo-SP, 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.

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

14.6. Qualquer cidadão é parte legítima para impugnar o presente EDITAL, devendo fazê-lo pessoalmente ou via correspondência eletrônica encaminhada para o endereço concursokohq@gmail.com, devendo conter no "Assunto" a identificação do EDITAL e da interessada.



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

Processo eletrônico nº 8610.2017/0000195-5

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

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

§3º. A tempestividade dos prazos será considerada a partir da data e hora de recebimento da impugnação no correio eletrônico da SPCINE, ou protocolo de entrega em sua sede.

14.7. Para contagem dos prazos estabelecidos neste EDITAL são adotados os critérios a seguir estabelecidos:

I- Todos os prazos se iniciarão no primeiro dia útil subsequente ao da publicação.

II- Caso o último dia do prazo não seja dia útil, será prorrogado até o primeiro dia útil subsequente.

III- Consideram-se dias úteis, para fins deste EDITAL, os dias em que houver expediente pleno na Administração Pública do município de São Paulo.

IV- 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.

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

14.9. São anexos integrantes deste EDITAL:

I- DOCUMENTAÇÃO DA PROPONENTE PARA INSCRIÇÃO NO EDITAL.

II- DOCUMENTAÇÃO DA PROPONENTE PARA FORMALIZAÇÃO DOS CONTRATOS.

III- DOCUMENTAÇÃO DO QUADRINISTA PARA PARTICIPAÇÃO NO EDITAL.

IV- AUTORIZAÇÃO PARA USO DE PI (APENAS PARA QUADRINISTA).

V- CARTA DE ANUÊNCIA DE PUBLICAÇÃO DO GAME MOBILE.

VI- MINUTA DO CONTRATO DE PARTICIPAÇÃO.

VII- MINUTA DO CONTRATO SPCINE.

VIII- MODELO DE CRONOGRAMA.

14.10. 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



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

Processo eletrônico nº 8610.2017/0000195-5

São Paulo, com a ressalva de eventuais demandas que possuam foro necessário ou especial em outras Comarcas.

São Paulo, de agosto de 2017.

Mauricio Andrade Ramos
Diretor Presidente
Empresa de Cinema e Audiovisual de São Paulo S.A.