

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

1 – Das Informações Gerais

A Prefeitura do Município de São Paulo, através da Secretaria Municipal de Cultura, doravante denominada SMC, em parceria com o Ministério da Cultura, doravante denominado MinC, pelo Convênio 820872/2015 e com apoio de execução da Empresa do Cinema e do Audiovisual de São Paulo S.A. (SPCine) torna público que no período de 15/01/2018 a 29/01/2018, receberá o cadastramento das ANIMAÇÕES dos DETENTORES DOS DIREITOS DA ANIMAÇÃO, e de 10/02/2018 a 27/03/2018, as inscrições dos VIDEOPROJETOS. Ambas etapas serão realizadas online no Portal SP CULTURA, através do link <http://spcultura.prefeitura.sp.gov.br/>, e serão propostas dos interessados em participar do Concurso Público "**ATIVA - TRANSMÍDIA GAMES & ANIMAÇÃO**", sob o nome fantasia de "BATALHA ANIMADA II" de acordo com os dispositivos da 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.

2 – Das Definições

2.1 Para fins deste EDITAL:

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

2.1.2 "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.

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

2.1.4 "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).

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

2.1.5 “Animação” (Desenho Animado): produto audiovisual que crie uma simulação de movimento através da rápida transição de imagens, sejam elas criadas através de ilustração manual, ferramentas de modelagem e animação tridimensionais ou fotografias sequenciais de objetos.

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

2.1.7 “Detentor dos Direitos da Animação (Detentor de DA): Estúdio de animação, pessoa jurídica legalmente constituída (portadora de Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica - CNPJ), que possua os direitos da animação e que esteja de acordo com as exigências do item 4.1.

2.1.8 "DOC": Diário Oficial da Cidade de São Paulo

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

2.1.10 "High Concept" Descrição breve (máximo de 500 caracteres) dos atributos mais importantes de um projeto. O High Concept pode conter, por exemplo: definição estilo visual e/ou narrativo, apelo para o público e/ou investidores, e possíveis inovações do seu projeto diante de produtos semelhantes já existentes no mercado. Não é necessário que contenha todos os itens citados, apenas os que forem importantes para que seja entendido o apelo de seu projeto.

2.1.11 “DA” (Direitos da Animação): 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.

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

2.1.13 “Proponente”: Proponente é a pessoa jurídica legalmente constituída (portadora de Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica - CNPJ) ou equivalentes.

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

2.1.13.1. Os proponentes deverão conter a título de organização interna o que segue:

I - objeto social compatível à atividade fim da sociedade empresária

II - que, em caso de dissolução da entidade, o respectivo patrimônio líquido seja transferido a outra pessoa jurídica de igual natureza e cujo objeto social seja, preferencialmente, o mesmo da entidade extinta.

III - escrituração de acordo com os princípios fundamentais de contabilidade e com as Normas Brasileiras de Contabilidade.

IV – possuir cadastro ativo, comprovado por meio de documentação emitida pela Secretaria da Receita Federal do Brasil, com base no Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica – CNPJ

2.1.14 “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.

2.1.15 “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.

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

2.1.17 “Videoprojeto”: vídeo explicativo que discorre sobre o PROJETO DE GAME.

3. DO OBJETO

3.1. O presente EDITAL tem por finalidade selecionar, dentre os VIDEOPROJETOS apresentados, 4 (quatro) protótipos de GAME MOBILE com a premiação de R\$5.000,00 (cinco 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:

Edital de Concurso Nº 001/2017/SMC/NFC

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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 Cadastramento 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 81.420,00 (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 29/01
Resultado do cadastramento do Detentor de Animações	31/01
Fase de Recurso de Deferimento e Indeferimento do cadastramento do Detentor de Animação	01/02 a 07/02
Resultado final do cadastramento	09/02
Fase para inscrição dos VIDEOPROJETOS	10/02 a 26/03
Resultados das Inscrições dos VIDEOPROJETOS	29/03
Fase de Recurso de Deferimento e	02/04 a 06/04

Edital de Concurso Nº 001/2017/SMC/NFC

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

Indeferimento das Inscrições do VIDEOPROJETO	
Resultado final das inscrições do VIDEOPROJETO	10/04
Resultado FINAL da lista dos 4 VIDEOPROJETOS selecionados para virar PROTÓTIPO	24/04
Fase de Recurso da lista final dos VIDEOPROJETOS selecionados	25/04 a 03/05
Resultado final da seleção dos VIDEOPROJETOS	05/05
Desenvolvimento dos Protótipos	06/05 a 06/06
Resultado do PROTÓTIPO vencedor	14/06
Fase de Recurso	15/06 a 21/06
Resultado final do vencedor	23/06
Fase de Desenvolvimento do Game	24/06 a 24/10
Apresentação do GAME MOBILE	26/10

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

4. CADASTRO E PARTICIPAÇÃO DO DETENTOR DE DA (Fase de Cadastramento 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:

Edital de Concurso Nº 001/2017/SMC/NFC

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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.

Edital de Concurso Nº 001/2017/SMC/NFC

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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 (dezesesseis horas) do dia 29 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. Não serão aceitas modificações ou substituições de dados e da documentação enviada depois de finalizado o cadastro.

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

Edital de Concurso Nº 001/2017/SMC/NFC

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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 31/01/2018 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 Núcleo de Fomento ao Cinema, no prazo de 05 (cinco) dias úteis 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 01/02/2018 até 07/02/2018.

4.12.1. O resultado da apreciação dos recursos interpostos será publicado no DOC e no endereço eletrônico 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:

Edital de Concurso Nº 001/2017/SMC/NFC

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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.

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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 10 de fevereiro de 2018 até as 18:00 hs (dezoito horas) do dia 27 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.

Edital de Concurso Nº 001/2017/SMC/NFC

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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

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

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 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 ou que incorra em crime.

Edital de Concurso Nº 001/2017/SMC/NFC

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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 29/03/2018.

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 02/04/2018 e 06/04/2018 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 24 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 25/04/2018 e 03/05/2018 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 06 de maio de 2018 a 06 de junho de 2018.

7.2 A Comissão de Jurados publicará resultado do PROTÓTIPO vencedor em 14 de junho 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 15/06/2018 a 21/06/2018 a contar da publicação do despacho no DOC.

7.3 O PROTÓTIPO vencedor será apresentado no dia 23 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 24 de junho de 2018 a 24 de outubro de 2018.

8.2 O GAME MOBILE será apresentado ao público no dia 26 de outubro de 2018

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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.

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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.

II- Nome do VIDEOPROJETO.

III- Nome da 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.

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

§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, tornando pública a aprovação do conteúdo destes materiais para serem levados à Comissão de Jurados.

§5º- O PROTÓTIPO DE GAME que não for devidamente aprovado pelo DETENTOR DE 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.

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

§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 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 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

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

descrito no item 3.1 acima passará a ser de R\$ 81.420,00 (oitenta e um mil quatrocentos e vinte reais), mantidos os valores dos prêmios aos quatro protótipos finalistas. Se já formalizado o TERMO, o mesmo deverá ser aditado

9.2.3. Durante a produção do GAME MOBILE é obrigatória o comprimento 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 na 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 prêmios aos projetos finalistas. Se já formalizado o TERMO, o mesmo deverá ser aditado.

11. COMISSÃO DE JURADOS

11.1. Será constituída uma Comissão de Jurados formada por 04 (quatro), sendo 3 (três) membros de notória experiência em desenvolvimento de games e/ou produção transmídia que envolva jogos digitais e 1 (um) membro servidor da SMC.

Edital de Concurso Nº 001/2017/SMC/NFC

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

11.1.1 A Comissão de Jurados será responsável pela seleção dos 4 (quatro) VIDEOPROJETO selecionados para a Segunda Fase e do PROTÓTIPO DE GAME vencedor.

11.1.1 A Comissão de Jurados será instituída por Portaria do Secretário de SMC e contratada em processos apartados.

11.2. Os membros da Comissão de Jurados não poderão participar de forma alguma de projeto concorrente ou ter quaisquer vínculos profissionais ou empresariais ou de parentesco de até terceiro grau com dirigentes dos DETENTORES DE DA ou de PROPONENTES, sob pena de desclassificação do PROJETO DE GAME, a qualquer momento.

11.3. A Comissão Julgadora fará suas reuniões em data, horário e local definidos pela Secretaria Municipal de Cultura, que também providenciará espaço e apoio para os trabalhos. Estas reuniões serão previamente divulgadas pela SMC.

11.4. A Comissão de Jurados terá como atribuição:

11.4.1 Acompanhar o processo de inscrição;

11.4.2 Manter sob custódia os projetos recebidos até o fim do julgamento, quando será dado conhecimento dos projetos selecionados.

11.4.3 Responder às questões e dúvidas dos concorrentes por meio do correio eletrônico edital.ativa@gmail.com;

11.4.4. Manifestar-se previamente acerca da inabilitação de projetos, cuja forma de apresentação não esteja em conformidade com este edital, indicando a respectiva fundamentação de seus atos, registrando expressamente o resultado deste exame;

11.4.5. Resolver casos omissos;

11.4.6. Firmar em ata todos os atos praticados.

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

12. CONDIÇÕES PARA A REALIZAÇÃO DO TERMO PREMIAÇÃO PARA DESENVOLVIMENTO DO GAME MOBILE

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

12.1. Ainda que inscrito e selecionado, não será formalizado TERMO 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 SMC ou a PMSP/SMC. Entende-se por diretamente ligados aquelas pessoas que tiverem vínculos familiares e correlativos até o terceiro grau, bem como vínculos empregatícios e/ou contratuais vigentes, excetuando-se as avenças de editais anteriores.

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

III- Estejam em mora, 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 *Interveniente*.

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:

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

§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 edital.ativa@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 edital.ativa@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 edital.ativa@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.

Edital de Concurso Nº 001/2017/SMC/NFC

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

- 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 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.

13.9. O Relatório Trimestral deve ser encaminhado através de correspondência eletrônica para o endereço edital.ativa@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.

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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

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 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

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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;

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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.

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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.

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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 possuam foro 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, sita 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 edital.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.

Edital de Concurso Nº 001/2017/SMC/NFC

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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 VIDEOPROJETO

São Paulo, 16 de outubro de 2017.

ANDRÉ LUIZ POMPÉIA STURM

Secretário Municipal de Cultura

Edital de Concurso Nº 001/2017/SMC/NFC

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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.

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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/ATSP0/Certidao/CndConjuntaInter/InfornaNICertidao.asp?Tipo=2>).

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

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

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

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

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

VII- Termo ou 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.

Edital de Concurso Nº 001/2017/SMC/NFC

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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.

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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: (inserir nome da animação)

Animação 2:(inserir nome da animação)

Animação 3:(inserir nome da animação)

sejam utilizadas exclusivamente para a produção de VIDEOPROJETO DE GAME e de PROTÓTIPO DE GAME pelas PROPONENTES do Edital _____ - "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)

Edital de Concurso Nº 001/2017/SMC/NFC

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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 conta 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:

Edital de Concurso Nº 001/2017/SMC/NFC

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

ANEXO VI - CARTA DE ANUÊNCIA DE PUBLICAÇÃO DO GAME MOBILE

O DETENTOR DE DA _____, inscrita no CNPJ sob o nº _____, e a PMSP/SMC - SMC, inscrita no CNPJ sob o nº _____, aprovam o conteúdo do GAME MOBILE da PROPONENTE _____, inscrita no CNPJ 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:

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

**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 **PMSP/SMC**, neste ato representada pela Coordenadora do Núcleo de Fomentos Culturais/Núcleo de Fomento ao Cinema, inscrita no CNPJ sob 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 *Interveniente*; a seguir denominadas individualmente *Parte* e, em conjunto, *Partes*; têm entre si justo e acordado celebrar o presente ajuste observados, 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 *PMSP/SMC*, sob a forma de premiação, na produção de PROTÓTIPO DE GAME intitulado provisoriamente de “ _____ ”.

Parágrafo único- O Edital e seus anexos, bem como a proposta aprovada na primeira fase de seleção e os demais documentos apresentados durante a seleção,

Edital de Concurso Nº 001/2017/SMC/NFC

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

são considerados parte integrante deste *TERMO* independentemente de transcrição.

Cláusula 2ª. Da matriz de riscos

2.1. A *SELECIONADA* 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 PMSP/SMC

3.1. A *PMSP/SMC* investirá na realização do objeto o valor de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais), a ser liberado em parcela única por ocasião da assinatura do presente.

§2º. 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 *PMSP/SMC*, sem prejuízo das consequências legais e contratualmente previstas pela inadimplência do mesmo pela *Parte* faltosa.

§3º. A não liberação dos recursos por parte da *PMSP/SMC* no prazo de até 30 (trinta) dias da assinatura do *TERMO* poderá, a critério da *Patrocinada*, importar em rescisão deste.

3.2. São ainda obrigações da *PMSP/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 *SELECIONADA* para gestão, acompanhamento e esclarecimentos que porventura se fizerem necessários durante a vigência contratual.

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

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

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

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

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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 *PMSP/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 *PMSP/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 escoreito 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 *Interveniente*, conforme definido em Edital.

4.4. É de responsabilidade da *SELECIONADA* realizar os repasses da RENDA LÍQUIDA à *Interveniente*, 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 *PMSP/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.

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

§2º. A *SELECIONADA* e a *Interveniente* declaram deter todas as licenças e autorizações necessárias de terceiros para a exibição e divulgação dos conteúdos protegidos por direitos autorais, personalidade ou conexos. Em caso de qualquer alegação de infração a direitos de terceiros ou ressarcimento de danos, a qualquer título, a *SELECIONADA* assumirá toda a responsabilidade e manterá a *PMSP/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 *PMSP/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 *PMSP/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 *PMSP/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*;

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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 editalícias.

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 sobrevivam 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 faculdades que lhe assistem pelo presente *TERMO*, ou a concordância com o atraso no cumprimento das obrigações da outra *Parte*, não afetará aqueles direitos ou faculdades, que poderão ser exercidos a qualquer tempo e a seu exclusivo critério, nem alterará as condições estipuladas neste *TERMO*.

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

Cláusula 12. Das notificações

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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

Edital de Concurso Nº 001/2017/SMC/NFC

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

Por: _____

Nome:

Cargo:

Por: _____

Nome:

Cargo:

_____ (SELECIONADA)

Por: _____

Nome: _____

Cargo: _____

_____ (Interveniente)

Por: _____

CPF: _____

Testemunhas:

Nome: _____

CPF/MF: _____

Nome: _____

CPF/MF: _____

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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 o nº 21.278.214/0001-02, doravante denominada *SMC*, _____, com sede no município de _____, na _____, inscrita no CNPJ sob o 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 observados, 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 "_____".

Edital de Concurso Nº 001/2017/SMC/NFC

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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.

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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 *Interveniente* declaram deter todas as licenças e autorizações necessárias de terceiros para a exibição e divulgação dos conteúdos protegidos por direitos autorais, personalidade ou conexos. Em caso de qualquer alegação de infração a direitos de terceiros ou ressarcimento de danos, a qualquer título, a *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.

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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 sobrevivam 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 exposto consentimento, por escrito, da outra.

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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 faculdades que lhe assistem pelo presente *TERMO*, ou a concordância com o atraso no cumprimento das obrigações da outra *Parte*, não afetará aqueles direitos ou faculdades, que poderão ser exercidos a qualquer tempo e a seu exclusivo critério, nem alterará as condições estipuladas neste *TERMO*.

Parágrafo único. Os direitos e faculdades 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.

Edital de Concurso Nº 001/2017/SMC/NFC

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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: _____

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

**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
Produção de Assets Visuais	X	X	X	
Produção de Assets de Som		X	X	
Game Testing			X	X

PROCESSO nº 6025.2017/0011794-0

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): _____