

BH NAS TELAS

PROGRAMA DE DESENVOLVIMENTO DO AUDIOVISUAL DE BELO HORIZONTE

EDITAL FSA 2019: FIQ GAMES

A Secretaria Municipal de Cultura, na condição de órgão parceiro local nos termos da Chamada Pública ANCINE / FSA nº 01/2018 - Coinvestimentos regionais, regida pelo disposto na Lei Federal nº 11.437/2006, no Decreto Federal nº 6.299/2007 e no Regulamento Geral do Programa de Apoio ao Desenvolvimento do Audiovisual Brasileiro (PRODAV), torna público o processo de inscrições de projetos para obtenção de benefícios do **EDITAL FSA 2019: FIQ GAMES**, oriundo do BH NAS TELAS – Programa de Desenvolvimento do Audiovisual de Belo Horizonte.

PREÂMBULO:

O presente Edital é integrante do BH NAS TELAS, programa de desenvolvimento do audiovisual criado pela Secretaria Municipal de Cultura de Belo Horizonte por meio de um conjunto de políticas voltadas ao reconhecimento das peculiaridades e das mais diversas formas de manifestação do audiovisual, ao fortalecimento do mercado e da indústria do audiovisual no município, à democratização do acesso à linguagem e ao fomento ao desenvolvimento, à produção e à distribuição de obras.

I. INFORMAÇÕES:

Art. 1º - Todas as informações referentes ao Edital constam no site pbh.gov.br/bhnastelas.

II. OBJETO DO EDITAL:

Art. 2º - O presente Edital tem por objetivo selecionar projetos para produção de jogos eletrônicos no formato GAME MOBILE baseados em Histórias em Quadrinhos de Belo Horizonte, no intuito de fomentar a cadeia produtiva de jogos eletrônicos no município, ampliar o potencial criativo e comercial das Histórias em Quadrinhos, promover um intercâmbio entre o FIQ (Festival Internacional de Quadrinhos de Belo Horizonte) e o universo da produção dos jogos eletrônicos no município, bem como explorar a produção transmídia, tendência global de mercado, reconhecendo as suas peculiaridades, fases e as diversas formas de manifestação.

Art. 3º - O Edital destinará o montante total de R\$ 190.000,00 (cento e noventa mil reais) para a seleção de projetos com vistas ao desenvolvimento de jogos eletrônicos no formato GAME MOBILE, por meio de recursos oriundos do FSA (Fundo Setorial do Audiovisual), em conformidade com a Chamada Pública ANCINE / FSA nº 01/2018 – Coinvestimentos regionais.

Art. 4º - Para a seleção dos projetos a serem contemplados com a destinação de recursos para a produção de jogos eletrônicos no formato GAME MOBILE o Edital contemplará 2 (duas) etapas principais.

§ 1º - São Etapas do presente Edital:

I. **ETAPA I – CADASTRO DE QUADRINISTAS:** cadastro de QUADRINISTAS interessados em disponibilização de Propriedade Intelectual relacionada a História em Quadrinhos criada em Belo Horizonte para desenvolvimento de jogo eletrônico no formato GAME MOBILE;

II. **ETAPA II – DESENVOLVIMENTO DE GAME MOBILE:** abertura de inscrição para PROPONENTES interessados em desenvolver jogo eletrônico no formato GAME MOBILE a partir das Propriedades Intelectuais disponibilizadas pelos QUADRINISTAS em virtude do cadastramento previsto pela ETAPA I.

§ 2º - A ETAPA I ocorrerá em fase única.

§ 3º - A ETAPA II ocorrerá em 2 (DUAS) FASES distintas:

I. FASE I – PROTÓTIPO DE GAME MOBILE: seleção de 4 (quatro) projetos para desenvolvimento de PROTÓTIPO DE GAME MOBILE, a partir de Propriedade Intelectual disponibilizada pelos QUADRINISTAS cadastrados na ETAPA I;

II. FASE II – DESENVOLVIMENTO DE GAME MOBILE: seleção, dentre os projetos os contemplados para desenvolvimento de PROTÓTIPO DE GAME MOBILE na FASE I, de 2 (dois) projetos para desenvolvimento efetivo de jogo eletrônico no formato GAME MOBILE.

III. DA DISTRIBUIÇÃO DOS RECURSOS:

Art. 5º - Os recursos previstos pelo Edital serão distribuídos entre os projetos selecionados na ETAPA II, exclusivamente, de acordo com a distribuição orçamentária abaixo:

Nº	FASE	QTDE.	ORÇAMENTO	VALOR TOTAL
FASE I	PROTÓTIPO DE GAME MOBILE	4	R\$ 5.000,00	R\$ 20.000,00
FASE II	DESENVOLVIMENTO DE GAME MOBILE	2	R\$ 85.000,00	R\$ 170.000,00
TOTAL				R\$ 190.000,00

§ 1º - A ETAPA I não prevê destinação específica de recursos, sendo a remuneração dos QUADRINISTAS, em virtude da disponibilização de Propriedade Intelectual para o desenvolvimento dos jogos eletrônicos previstos, condicionada à seleção de projetos na ETAPA II, devendo ser observadas as regras previstas no Art. 30.

§ 2º - Os projetos inscritos na ETAPA II serão avaliados em 2 (duas) fases distintas, conforme determinado pelo Art. 4º, tendo como base os procedimentos e os critérios de análise estabelecidos por este Edital para cada uma das fases.

§ 3º - Para todos os efeitos, só concorrerão à FASE II da ETAPA II, que consistirá no desenvolvimento efetivo de jogos eletrônicos no formato GAME MOBILE, os projetos contemplados na FASE I da mesma etapa, que consistirá no desenvolvimento de PROTÓTIPOS DE GAME MOBILE.

ETAPA I – CADASTRO DE QUADRINISTAS:

IV. PROCEDIMENTOS PARA PARTICIPAÇÃO DE QUADRINISTAS:

Art. 6º - Poderão participar da ETAPA I do presente Edital os QUADRINISTAS que possuam PROPRIEDADE INTELECTUAL DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS (HQ) e estejam interessados em disponibilizar suas obras para o desenvolvimento de jogo eletrônico no formato GAME MOBILE pelos PROPONENTES que vierem a se inscrever na ETAPA II.

§ 1º - Somente serão admitidos cadastros de QUADRINISTAS Pessoas Físicas com residência comprovada no município de Belo Horizonte.

§ 2º - Cada QUADRINISTA poderá inscrever 1 (uma) Propriedade Intelectual, sob a condição de que a obra tenha, ao menos, 1 (uma) edição/capítulo publicada nos últimos 2 (dois) anos, a contar da data de publicação deste Edital.

§ 3º - Caso a PROPRIEDADE INTELECTUAL DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS (HQ) pertença a mais de uma pessoa, o(s) QUADRINISTA(S) deverá(ão) comprovar ciência da inscrição por meio de

DECLARAÇÃO DE ANUÊNCIA DOS CO-AUTORES (ANEXO VIII), acompanhada de cópia de documento de identificação e CPF.

§ 4º - Não poderão se cadastrar como QUADRINISTAS:

I. Servidores ou ocupantes de cargo em comissão da ANCINE, respectivos cônjuges, companheiros ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;

II. Funcionários do agente financeiro, respectivos cônjuges, companheiros ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;

III. O Prefeito, o Vice-Prefeito, os Vereadores, os ocupantes de cargo em comissão ou função de confiança, as pessoas ligadas a qualquer deles por matrimônio ou parentesco, afim ou consanguíneo, até o segundo grau, ou por adoção, e os servidores e empregados públicos municipais, subsistindo a proibição até 6 (seis) meses após findas as respectivas funções, em conformidade com o disposto no Art. 42 da Lei Orgânica do Município de Belo Horizonte;

IV. Servidores públicos efetivos, empregados públicos ou aqueles que exerçam, mesmo que transitoriamente, função pública, com ou sem remuneração, vinculados à Secretaria Municipal de Cultura ou à Fundação Municipal de Cultura, bem como membros do Conselho Municipal de Política Cultural, do Conselho Deliberativo do Patrimônio Cultural do Município de Belo Horizonte, do Conselho Curador e do Conselho Fiscal da Fundação Municipal de Cultura;

V. Membros da Comissão de Análise, respectivos cônjuges, companheiros ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau.

VI. Empreendedor de projeto cultural anteriormente beneficiado pela Lei Municipal de Incentivo à Cultura ou qualquer outro edital oriundo da Política Municipal de Fomento à Cultura que não tenha prestado contas de projetos ou que tenha tido as prestações de contas indeferidas e não as tenha regularizado até a data de encerramento das inscrições previstas no presente Edital.

Art. 7º - O período de cadastro de QUADRINISTAS será de 10/09/2019 (às 0h) a 01/10/2019 (às 17h).

§ 1º - Todas as informações referentes ao cadastramento de QUADRINISTAS serão disponibilizadas no site pbh.gov.br/bhnastelas, que conterá link direcionando os QUADRINISTAS para a plataforma MAPA CULTURAL BH, onde o cadastro será efetivamente realizado, limitado ao prazo estabelecido pelo caput.

§ 2º - O site pbh.gov.br/bhnastelas conterá, além de todas as informações referentes à inscrição de QUADRINISTAS, canal de dúvidas e atendimento ao público.

Art. 8º - Para realizar o cadastro na ETAPA I do presente Edital, o QUADRINISTA deverá efetuar cadastro como Agente Individual na plataforma MAPA CULTURAL BH, preenchendo todos os requisitos e as informações solicitadas, sob pena de ser desclassificado.

§ 1º Para efeitos de cadastramento do QUADRINISTA como Agente Individual na plataforma MAPA CULTURAL BH, é facultada a utilização de nome artístico ou nome social.

§ 2º - Caso o QUADRINISTA já possua cadastro na plataforma MAPA CULTURAL BH em virtude de participações em editais anteriores da Secretaria Municipal de Cultura e/ou por quaisquer outros motivos, o mesmo poderá ser utilizado, desde que esteja completamente preenchido e atualizado, considerando-se todos os requisitos e as demais informações solicitadas.

§ 3º Nos casos em que a PROPRIEDADE INTELECTUAL DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS (HQ) pertença a mais de uma pessoa, nos termos do parágrafo terceiro do Art. 6º, os QUADRINISTAS deverão determinar um deles para ser o QUADRINISTA responsável pela inscrição, devendo os

demais comprovar ciência da inscrição por meio de DECLARAÇÃO DE ANUÊNCIA DOS CO-AUTORES (ANEXO VIII), acompanhada de cópia de documento de identificação e CPF.

Art. 9º - Será admitido somente o cadastro online de QUADRINISTAS.

§ 1º - A Secretaria Municipal de Cultura disponibilizará Manual e/ou Vídeo Tutorial, ao longo do período estabelecido para o cadastramento, com as devidas orientações e procedimentos a serem adotados.

§ 2º - Para finalizar o cadastro e a efetiva disponibilização de Propriedade Intelectual na plataforma MAPA CULTURAL BH, o QUADRINISTA deverá clicar no botão “ENVIAR”.

§ 3º - É de responsabilidade do QUADRINISTA verificar se todos os arquivos foram devidamente anexados no sistema, sendo permitidas quaisquer alterações até que o mesmo finalize a inscrição e clique no botão “ENVIAR”.

§ 4º - Após o QUADRINISTA clicar em “ENVIAR”, a solicitação de cadastro de sua Propriedade Intelectual será considerada enviada, não sendo possível alteração posterior.

§ 5º - Caso a solicitação de cadastro seja mantida como “RASCUNHO” pelo QUADRINISTA na plataforma MAPA CULTURAL BH, a mesma NÃO SERÁ CONSIDERADA.

§ 6º - Durante o período de cadastramento, será permitida a solicitação de cancelamento de cadastro a qualquer momento, devendo a mesma ser realizada por meio do canal de dúvidas e atendimento ao público no site pbh.gov.br/bhnastelas.

§ 7º - Após o encerramento da etapa de cadastramento de QUADRINISTAS, o cancelamento de cadastro só poderá ser processado mediante apresentação de justificativa devidamente fundamentada pelo QUADRINISTA, a ser apreciada pela Secretaria Municipal de Cultura.

§ 8º - No período compreendido entre o encerramento da etapa de cadastramento de QUADRINISTAS e divulgação da lista final de QUADRINISTAS cadastrados, conforme previsto pelo Art. 13, não será permitida a alteração de cadastro, bem como anexar quaisquer novos documentos ou informes, exceto aqueles exigidos pela Secretaria Municipal de Cultura a título de diligência, esclarecimento ou instrução do processo.

Art. 10º - No ato da solicitação de cadastro, deverão ser preenchidos todos os campos obrigatórios da FICHA DE CADASTRO DE QUADRINISTA na plataforma MAPA CULTURAL BH.

Art. 11 - Após o preenchimento completo da ficha de cadastro, deverão ser anexados os arquivos abaixo relacionados, sendo aceitos apenas arquivos em FORMATO PDF e cada arquivo não poderá exceder 2 (dois) megabytes, sob pena de não cadastramento, conforme parágrafo primeiro do Art. 13 do Edital. Será facultado o envio de ATÉ 10 (DEZ) ARQUIVOS, no máximo.

I. DOCUMENTAÇÃO OBRIGATÓRIA: relação completa da documentação e demais informações solicitadas abaixo:

- a) Foto da capa da História em Quadrinhos;
- b) Link para acesso online de 1 (uma) edição ou, ao menos, 1 (um) capítulo da História em Quadrinhos;
- c) declaração de disponibilização da Propriedade Intelectual (vide modelo disponibilizado pelo ANEXO V).
- d) comprovação de que a Propriedade Intelectual disponibilizada contém, ao menos, 1 (uma) edição/capítulo publicada nos últimos 2 (dois) anos, a contar da data de publicação deste Edital.

II. DOCUMENTAÇÃO CADASTRAL: documentação cadastral completa do QUADRINISTA, conforme abaixo:

a) cópia simples do documento de identidade (RG, Passaporte, CNH, etc.);
b) cópia simples do cadastro de pessoa física (CPF), sendo que, caso o documento de identidade apresentado já possua o CPF do candidato, fica dispensada a apresentação;
c) cópia simples de comprovante de residência em Belo Horizonte, emitido em 2019 em nome do QUADRINISTA, sendo aceitos documentos bancários, comerciais e públicos, conforme exemplos apresentados abaixo:

- contas de água, gás, energia elétrica ou telefone (fixo ou móvel);
- contrato de aluguel em vigor, com firma do proprietário do imóvel reconhecida em cartório, acompanhado de um dos comprovantes de conta de água, gás, energia elétrica ou telefone em nome do proprietário do imóvel;
- declaração do proprietário do imóvel confirmando a residência, com firma reconhecida em cartório, acompanhada de um dos comprovantes de conta de água, gás, energia elétrica ou telefone em nome do proprietário do imóvel;
- declaração anual do IRPF;
- demonstrativo/comunicado do INSS ou da SRF;
- contracheque emitido por órgão público;
- TRCT - Termo de Rescisão do Contrato de Trabalho;
- boleto bancário de mensalidade escolar, de mensalidade de plano de saúde, de condomínio ou de financiamento habitacional;
- fatura de cartão de crédito;
- extrato/demonstrativo bancário de outras contas, corrente ou poupança;
- extrato/demonstrativo bancário de empréstimo ou aplicação financeira;
- extrato do FGTS;
- guia/carnê do IPTU ou IPVA;
- CRLV - Certificado de Registro e Licenciamento de Veículos;
- infração de trânsito;
- laudo de avaliação de imóvel pela CAIXA;
- escritura ou Certidão de Ônus do imóvel;
- outro tipo de comprovante de residência apresentado pelo QUADRINISTA, a ser analisado pela Secretaria Municipal de Cultura.

§ 1º - Caso o QUADRINISTA resida com terceiros e não possua comprovante de residência em nome próprio, deverá apresentar, além dos seus documentos: cópia do comprovante de residência, cópia do documento de identidade (RG, Passaporte, CNH, etc.) e cópia do CPF, todos em nome do terceiro com quem reside, além de declaração do co-residente atestando o compartilhamento de moradia (modelo disponibilizado pelo ANEXO III).

§ 2º - O comprovante de residência apresentado pelo QUADRINISTA ou por terceiros, no caso de co-residência, deverá conter a data de emissão legível e ser emitido em 2019, sob pena de não cadastramento.

§ 3º - No caso de circenses, ciganos, indígenas ou casos específicos devidamente motivados que não possuam meios de comprovação de residência em Belo Horizonte, deverá ser apresentada autodeclaração do QUADRINISTA, nos termos da Lei Federal 7.115/1983, confirmando a residência em Belo Horizonte e garantindo a total veracidade das informações, sob pena de não cadastramento (modelo constante no ANEXO IV).

§ 4º - O QUADRINISTA poderá, não obrigatoriamente, inserir outros conteúdos (anexos opcionais) e materiais adicionais para melhor entendimento da Propriedade Intelectual disponibilizada, que venham a elucidar, esclarecer e enriquecer a análise e a escolha pelos PROPONENTES interessados em participarem da ETAPA II, tais como links, vídeos e demais informações disponibilizadas na internet, em geral, em campo específico a ser destinado no ato do cadastramento.

§ 5º - Em conformidade com o Decreto Federal 8.727/2016, que dispõe sobre o uso do nome social e o reconhecimento da identidade de gênero de travestis, transexuais e transgêneros no âmbito da administração pública, a ficha de cadastro conterá campos específicos para preenchimento do nome social, quando for o caso, sendo disponibilizado também um campo específico para preenchimento do nome civil (tal qual no documento de identidade), que será utilizado apenas para fins administrativos.

§ 6º - O presente Edital NÃO EXIGE a assinatura da FICHA DE CADASTRO DE QUADRINISTA.

§ 7º - O QUADRINISTA é o responsável por todas as informações prestadas e as documentações inseridas juntamente ao cadastro. Caso sejam identificadas irregularidades e/ou apresentação de quaisquer informações ou documentos falsos ou inverídicos, o cadastro poderá ser cancelado sem prejuízo das medidas legais cabíveis, estando assegurados o contraditório e a ampla defesa.

§ 8º Nos casos em que a PROPRIEDADE INTELECTUAL DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS (HQ) pertença a mais de uma pessoa, nos termos do parágrafo terceiro do Art. 6º, deverá ser apresentada a DOCUMENTAÇÃO CADASTRAL completa apenas do QUADRINISTA responsável pela inscrição, sendo obrigatório, aos demais envolvidos, a apresentação de DECLARAÇÃO DE ANUÊNCIA DOS CO-AUTORES (ANEXO VIII), acompanhada de cópia de documento de identificação e CPF.

Art. 12 - A Secretaria Municipal de Cultura, com vistas a garantir o sigilo dos cadastros, não terá acesso aos arquivos enviados até que seja encerrado o período de cadastramento dos QUADRINISTAS previsto pela ETAPA I do presente Edital.

Art. 13 - Após o término da ETAPA I, referente ao cadastro de QUADRINISTAS, a Secretaria Municipal de Cultura procederá com a análise dos cadastros realizados, considerando-se todas as informações e documentos obrigatórios estabelecidos pelo Art. 11.

§ 1º - Não serão cadastrados os seguintes QUADRINISTAS:

- a) que não apresentem a Ficha de Cadastro ou qualquer dos anexos obrigatórios, conforme disposto no Art. 11;
- c) que apresentem a Ficha de Cadastro ou qualquer dos anexos obrigatórios de maneira incompleta, ilegível ou em branco, de forma que se torne inviável a análise;
- d) cadastros manuscritos ou inscritos fora do período estabelecido;
- e) cadastros que contrariem o parágrafo quarto do Art. 6º do Edital;
- g) outros casos que contrariem o a ETAPA I do Edital e não permitam a análise dos cadastros.

§ 2º - A lista completa dos QUADRINISTAS cadastrados e não cadastrados será publicada no Diário Oficial do Município (DOM), cabendo recurso de 5 (cinco) dias úteis.

§ 3º - Após a análise dos recursos, a Secretaria Municipal de Cultura publicará no Diário Oficial do Município (DOM) e no site pbh.gov.br/bhnastelas, a lista dos QUADRINISTAS efetivamente cadastrados para disponibilização de suas Propriedades Intelectuais, tendo em vista a inscrição de projetos prevista pela ETAPA II do Edital.

ETAPA II – DESENVOLVIMENTO DE GAME MOBILE:

V. CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO DO PROPONENTE:

Art. 14 - Poderão inscrever projetos na ETAPA II do Edital apenas PROPONENTES Pessoas jurídicas com fins lucrativos com sede em Belo Horizonte há, no mínimo, 12 (doze) meses a contar da data do lançamento do edital, nas seguintes condições:

§ 1º - Empresas com registro regular e classificadas como agente econômico brasileiro na ANCINE, nos termos da Instrução Normativa ANCINE nº 91/2016, pertencentes ou não a Grupos

Econômicos, e com atividade econômica principal ou secundária dentro de uma das seguintes classes da Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAE):

- a) 59.11-1/01 - Estúdios cinematográficos;
- b) 59.11-1/02 - Produção de filmes para publicidade;
- c) 59.11-1/99 - Atividades de produção cinematográfica, de vídeos e de programas de televisão não especificadas anteriormente;
- d) 6201-5/01 - Desenvolvimento de programas de computador sob encomenda;
- e) 6202-3/00 - Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador customizáveis;
- f) 6203-1/00 - Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador não customizáveis.

Art. 15 - Os PROPONENTES deverão atender também aos seguintes requisitos demonstrados através de declaração apresentada junto à inscrição do projeto:

- a) não ser controladora, controlada ou coligada a empresa agregadora de serviços de jogos eletrônicos ou provedor de serviços de jogos eletrônicos ao consumidor final;
- b) não estar vinculada a instrumento que, direta ou indiretamente, confira ou objetive conferir a sócios minoritários, quando estes forem agregadores de serviços de jogos eletrônicos ou provedores de serviços de jogos eletrônicos ao consumidor final, direito de veto comercial ou qualquer tipo de interferência comercial sobre os conteúdos produzidos;
- c) não manter vínculo de exclusividade que a impeça de produzir ou comercializar para terceiros os jogos por ela produzidos.

Art. 16 - No caso de coproduções entre produtoras brasileiras independentes, o domínio de direitos patrimoniais majoritários sobre a obra audiovisual, dentro do conjunto dos produtores brasileiros independentes, deverá ser detido pelo PROPONENTE. Da mesma maneira, o PROPONENTE deverá ser responsável pela execução operacional, gerencial e financeira do projeto e pelas obrigações relativas ao repasse de receitas ao FSA.

Art. 17 - Cada PROPONENTE poderá inscrever 1 (UM) PROJETO CULTURAL.

§ 1º - Será facultada ao PROPONENTE a solicitação de cancelamento de proposta inscrita, desde que apresente pedido devidamente fundamentado nos termos do Art. 38.

§ 2º - Caso o PROPONENTE inscreva mais de 1 (um) projeto e não solicite nenhum cancelamento, apenas o último inscrito será considerado, sendo os demais projetos desconsiderados.

VI. IMPEDIMENTOS:

Art. 18 - Não será admitida a inscrição de projeto cujo PROPONENTE possua, entre os seus sócios, gerentes e administradores:

- I. Servidores ou ocupantes de cargo em comissão da ANCINE, respectivos cônjuges, companheiros ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- II. Funcionários do agente financeiro, respectivos cônjuges, companheiros ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- III. Prefeito, Vice-Prefeito, Vereadores e ocupantes de cargo em comissão ou função de confiança no Poder Público Municipal, respectivos cônjuges, companheiros ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- IV. Servidores públicos efetivos, empregados públicos ou aqueles que exerçam, mesmo que transitoriamente, função pública, com ou sem remuneração, vinculados à Secretaria Municipal de Cultura ou à Fundação Municipal de Cultura, bem como membros do Conselho Municipal de

Política Cultural, do Conselho Deliberativo do Patrimônio Cultural do Município de Belo Horizonte, do Conselho Curador e do Conselho Fiscal da Fundação Municipal de Cultura;

V. Membros da Comissão de Análise, respectivos cônjuges, companheiros ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau.

VI. Empreendedor de projeto cultural anteriormente beneficiado pela Lei Municipal de Incentivo à Cultura ou qualquer outro edital oriundo da Política Municipal de Fomento à Cultura que não tenha prestado contas de projetos ou que tenha tido as prestações de contas indeferidas e não as tenha regularizado até a data de encerramento das inscrições previstas no presente Edital.

Art. 19 - Não será permitida a participação, em qualquer fase dos projetos:

I. De servidores ou ocupantes de cargo em comissão da ANCINE; de funcionários do agente financeiro; do Prefeito, do Vice-Prefeito, de Vereadores e de ocupantes de cargo em comissão ou função de confiança no Poder Público Municipal; de servidores públicos efetivos, empregados públicos ou aqueles que exerçam, mesmo que transitoriamente, função pública vinculados à Secretaria Municipal de Cultura ou à Fundação Municipal de Cultura; de membros da Comissão de Análise.

Parágrafo único: considera-se participação, para efeito do caput, qualquer ação relacionada à execução do projeto mediante remuneração.

VII. VEDAÇÕES:

Art. 20 - É vedada a inscrição de projetos aprovados no Edital Descentra 2018 e/ou na modalidade plurianual do Edital 2017-2018 da Lei Municipal de Incentivo à Cultura (LMIC), bem como de projetos inscritos nos Editais LMIC 2018-2019 - Modalidades Incentivo Fiscal e/ou Fundo Municipal de Cultura, bem como em qualquer dos demais editais lançados em 2019 pelo programa BH NAS TELAS.

Parágrafo único: os projetos cujos conteúdos já estejam em produção, que tenham sido beneficiados por patrocínio, investimento ou apoio financeiro público ou privado de quaisquer naturezas, ou que já tenham sido concluídos e lançados, comercialmente ou não, também não poderão ser inscritos no presente Edital.

Art. 21 - É vedada a contratação de um mesmo projeto simultaneamente por parte do FSA e da Secretaria Municipal de Cultura, na condição de órgão parceiro local, dividindo os recursos solicitados em duas fontes complementares.

Art. 22 - Dos investimentos conjuntos do FSA:

§ 1º - Os projetos selecionados na ETAPA II deste Edital e que vierem a formalizar Contrato de Investimento com o FSA poderão conjugar investimentos com apenas uma das demais chamadas públicas do FSA destinadas à produção audiovisual realizadas por meio de processo seletivo.

§ 2º - Os investimentos do FSA realizados por meio do Suporte Automático – SUAT poderão ser combinados com quaisquer das chamadas públicas do FSA.

Art. 23 - É vedada a alteração de PROPONENTE, salvo nos casos de cisão, fusão ou incorporação, quando poderá ser admitida a troca desta pela nova empresa resultante de um desses processos de reorganização empresarial, desde que haja anuência do agente financeiro e sejam preservadas as disposições deste Edital.

Art. 24 - É vedada a inscrição de projetos que estejam concorrendo ou que já tenham sido contratados em outras Chamadas Públicas do FSA destinadas à produção de jogos eletrônicos.

Art. 25 - É vedada a inscrição de projetos que resultem na produção de jogos que contenham propaganda religiosa ou política, conteúdo pornográfico, ou que sejam caracterizados como jogos sérios ou jogos publicitários.

Parágrafo único: É vedado o aporte em manifestações e eventos esportivos, concursos, publicidade, televidas, infomerciais, propaganda política obrigatória, conteúdo audiovisual veiculado em horário eleitoral gratuito, conteúdos jornalísticos, programas de auditório ancorados por apresentador, bem como em obras audiovisuais de natureza publicitária, institucional ou corporativa, inclusive programas de televidas e infomerciais; conteúdos religiosos ou políticos; obra jornalística; obra promocional; obra pornográfica; obra videomusical; videoaula; programa cuja finalidade principal seja o registro ou transmissão de eventos, ainda que editados, como competições esportivas, shows de música, apresentações de ópera, peças teatrais, espetáculos de dança, entre outros; de acordo com as definições das instruções normativas nº 95 e nº 104 da ANCINE.

VIII. CONDIÇÕES PARA INVESTIMENTO E DEMAIS REGRAS ESPECÍFICAS:

Art. 26 - Os direitos sobre a obra audiovisual objeto do investimento deverão observar, no que couber, o Regulamento Geral do PRODAV.

Art. 27 - Para ser considerada uma OBRA AUDIOVISUAL BRASILEIRA INDEPENDENTE e receber recursos deste Edital, o jogo eletrônico deverá atender a um dos seguintes requisitos:

I. Ser produzido por agente econômico brasileiro independente registrado na ANCINE, e utilizar para sua produção, no mínimo, 2/3 (dois terços) de artistas e técnicos brasileiros ou residentes no Brasil há mais de 5 (cinco) anos;

II. Ser produzido por agente econômico brasileiro independente registrado na ANCINE, em associação com empresas de outros países com os quais o Brasil mantenha acordo de coprodução audiovisual e em consonância com os mesmos;

III. Ser produzido por agente econômico brasileiro independente registrado na ANCINE, em associação com empresas de outros países com os quais o Brasil não mantenha acordo de coprodução audiovisual, assegurada a titularidade de, no mínimo, 40% (quarenta por cento) dos direitos patrimoniais da obra à empresa produtora brasileira, e utilizar para sua produção, no mínimo, 2/3 (dois terços) de artistas e técnicos brasileiros ou residentes no Brasil há mais de 3 (três) anos.

Art. 28 - É obrigatória a aplicação integral do valor referente aos recursos do FSA em ITENS FINANCIÁVEIS:

§ 1º - São considerados itens financiáveis pelo FSA o conjunto das despesas relativas à produção do jogo eletrônico, englobando pessoal próprio (com vínculo trabalhista de acordo com as regras da Consolidação das Leis do Trabalho - CLT) alocado à produção da obra, incluindo respectivas obrigações patronais; serviços de terceiros, pessoas físicas ou jurídicas, necessários à execução do projeto; diárias e passagens, exclusivamente para a equipe executora do projeto; locação de equipamentos e material permanente, pelo período de tempo necessário à execução do projeto; licença de softwares, pelo período de tempo necessário à execução do projeto; licenciamento de direitos de uso de propriedade intelectual brasileira; taxas de registro de software e marca; despesas administrativas e a remuneração dos serviços de gerenciamento e execução do projeto.

§ 2º - As despesas com licenciamento de direitos de uso de Propriedade Intelectual brasileira poderão ser financiadas com recursos desta Chamada Pública até o limite de 5% (cinco por cento) do total de itens financiáveis, sem incluir para o cálculo o valor do gerenciamento e promoção. O PROPONENTE poderá adquirir licenças nacionais ou estrangeiras por valores superiores ao disposto, desde que os recursos sejam privados, respeitadas as questões afetas ao poder dirigente sobre o jogo eletrônico.

§ 3º - A despesa de gerenciamento de projeto ficará limitada a um valor equivalente a 10% (dez por cento) do total de itens financiáveis, sem incluir para o cálculo o valor do próprio gerenciamento e promoção.

§ 4º - Serão aceitos como itens financiáveis despesas de promoção do jogo eletrônico, tais como assessoria de imprensa, ações na internet, eventos de divulgação, produção de cartazes, montagem de cenas da obra para divulgação (trailer), desde que tais despesas não ultrapassem 5% (cinco por cento) do total de itens financiáveis, sem incluir para o cálculo o valor do próprio gerenciamento.

Art. 29 - São considerados ITENS NÃO FINANCIÁVEIS pelo FSA as despesas vedadas pelas Instruções Normativas ANCINE nº 116/2014, nº 124/2015 e nº 125/2015, como também:

- a) Despesas de distribuição, comercialização, divulgação e promoção, observada a exceção disposta no Art. 28 do Edital;
- b) Despesas gerais de custeio do PROPONENTE;
- c) Aquisição de licenças sobre marcas e conteúdo protegido por direito autoral estrangeiro;
- d) Aquisição de equipamentos e material permanente;
- e) Aquisição de licença permanente de utilização de software.

Art. 30 - Em caso de seleção de projeto na ETAPA II deste Edital, em qualquer de suas fases, é obrigação do PROPONENTE o pagamento da licença de uso da Propriedade Intelectual do(s) QUADRINISTA(S) no valor de 5% (cinco por cento) do recurso recebido, em conformidade com a delimitação determinada pelo parágrafo segundo do Art. 28, seja quando selecionado para produção PROTÓTIPO DE GAME MOBILE (FASE II), ou, quando posteriormente selecionado, para o DESENVOLVIMENTO DE GAME MOBILE (FASE III).

§1º - Em caso de seleção do projeto para a FASE II da ETAPA II, além do pagamento previsto pelo caput em virtude de uso da Propriedade Intelectual, o PROPONENTE deverá prever, obrigatoriamente, a contratação do(s) QUADRINISTA(S) como Colaborador(es) artístico(s) do projeto, com remuneração fixada em R\$ 6.000,00 (seis mil reais).

§2º - Nos casos em que se tratar de obra em quadrinhos de autoria coletiva, nos termos do Art. 6º do Edital, a remuneração a que se refere o parágrafo primeiro deverá ser dividida igualmente entre todos os QUADRINISTAS envolvidos.

Art. 31 - Em se tratando de jogo eletrônico que utilize imagem de pessoa natural com finalidade comercial, será necessária a apresentação de autorização desta por escrito, no momento da inscrição do projeto nesta chamada pública.

Art. 32 - A eventual responsabilidade por prejuízos e danos decorrentes do uso indevido de imagem será da empresa PROPONENTE, devendo esta arcar com as eventuais indenizações.

Art. 33 - Caso o jogo eletrônico tenha por objeto a adaptação de uma obra literária ou outras obras protegidas por direito autoral para além da PROPRIEDADE INTELECTUAL DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS (HQ) disponibilizada pelos QUADRINISTAS, será necessária a apresentação de licença por escrito do titular dos direitos patrimoniais da obra a ser adaptada, ou seu representante legal, estabelecendo os termos, a extensão territorial, o valor e o prazo da licença, no momento da inscrição do projeto nesta chamada pública.

Art. 34 - Na hipótese de o titular dos direitos patrimoniais não ser o autor, será necessária a apresentação de anuência deste na referida licença.

Art. 35 - Para a contratação, será necessária a apresentação das cessões de direitos do chefe de programação, do game designer e do gerente de produção.

IX. CONDIÇÕES E PROCEDIMENTOS PARA INSCRIÇÃO:

Art. 36 - O período de inscrições de projetos para a ETAPA II será de 22/10/2019 (às 0h) a 11/11/2019 (às 17h).

§ 1º - O Edital e os formulários necessários à inscrição serão disponibilizados no site pbh.gov.br/bhnastelas, que conterá link direcionando os PROPONENTES para a plataforma MAPA CULTURAL BH, onde o cadastro das inscrições será efetivamente realizado, sendo o envio das propostas limitado ao prazo estabelecido pelo caput.

§ 2º - O site pbh.gov.br/bhnastelas conterá, além do Edital e todos os formulários necessários, canal de dúvidas e atendimento ao público.

Art. 37 - Para realizar a inscrição, o PROPONENTE deverá efetuar cadastro na plataforma MAPA CULTURAL BH, preenchendo todos os requisitos e as informações solicitadas, sob pena de ser desclassificado.

§ 1º - Caso o PROPONENTE já possua cadastro na plataforma MAPA CULTURAL BH em virtude de participações em editais anteriores da Secretaria Municipal de Cultura, da Fundação Municipal de Cultura e/ou por quaisquer outros motivos, o mesmo poderá ser utilizado para a inscrição do projeto desde que esteja completamente preenchido e atualizado, considerando-se todos os requisitos e as informações solicitadas.

§ 2º - O representante legal do PROPONENTE deverá ser o Agente Individual cadastrado na plataforma MAPA CULTURAL BH como responsável pela inscrição, sendo facultada a utilização de nome artístico ou nome social.

§ 3º - A critério do PROPONENTE, não obrigatoriamente, poderá também ser criado um perfil de Agente Coletivo para a instituição na plataforma MAPA CULTURAL BH, devendo o Agente Individual do representante legal, quando for o caso, ser vinculado ao Agente Coletivo cadastrado.

Art. 38 - Este Edital admite somente inscrição online de projetos.

§ 1º - A Secretaria Municipal de Cultura disponibilizará Manual de Inscrição, ao longo do período de inscrições, com as devidas orientações e procedimentos a serem adotados.

§ 2º - Para finalizar a inscrição do projeto na plataforma MAPA CULTURAL BH, o PROPONENTE deverá clicar no botão “ENVIAR”.

§ 3º - É de responsabilidade do PROPONENTE verificar se todos os arquivos foram devidamente anexados no sistema, sendo permitidas quaisquer alterações até que o mesmo finalize a inscrição e clique no botão “ENVIAR”.

§ 4º - Após o PROPONENTE clicar em “ENVIAR”, o projeto será considerado enviado, ou seja, inscrito no Edital, não sendo possível alteração posterior.

§ 5º - Caso o projeto seja mantido como “RASCUNHO” pelo PROPONENTE na plataforma MAPA CULTURAL BH, o mesmo NÃO SERÁ CONSIDERADO INSCRITO no Edital.

§ 6º - Durante o período de inscrições, considerando-se as datas e os horários estabelecidos pelo Art. 36, será permitida a solicitação de cancelamento de proposta inscrita a qualquer momento, devendo a mesma ser realizada por meio do canal de dúvidas e atendimento ao público no site pbh.gov.br/bhnastelas.

§ 7º - Após o encerramento das inscrições, o cancelamento de proposta inscrita só poderá ser processado mediante apresentação de justificativa devidamente fundamentada pelo PROPONENTE, a ser apreciada pela Secretaria Municipal de Cultura e/ou, quando for o caso, pela Comissão de Análise.

§ 8º - No período compreendido entre o encerramento das inscrições e a homologação do resultado desta etapa, não será permitido a alteração de PROPONENTE de projeto inscrito, bem como anexar quaisquer novos documentos ou informes aos projetos, exceto aqueles exigidos pela Secretaria Municipal de Cultura e/ou pela Comissão de Análise a título de diligência, esclarecimento ou instrução do processo.

X. DOCUMENTOS E ANEXOS OBRIGATORIOS:

Art. 39 - No ato da inscrição, o PROPONENTE deverá escolher 1 (uma) Propriedade Intelectual disponibilizada pelos QUADRINISTRAS cadastrados em virtude da ETAPA I do presente Edital, e preencher todos os campos obrigatórios da FICHA DE INSCRIÇÃO ONLINE do projeto na plataforma MAPA CULTURAL BH, incluindo os dados cadastrais completos do PROPONENTE.

§ 1º - Após a escolha da Propriedade Intelectual disponibilizada e o preenchimento completo da ficha de inscrição online, deverão ser anexados os arquivos abaixo relacionados, sendo aceitos apenas arquivos em FORMATO PDF e cada arquivo não poderá exceder 2 (dois) megabytes, sob pena de perda de pontuação, conforme parágrafo primeiro do Art. 43 do Edital. Será facultado o envio de ATÉ 15 (QUINZE) ARQUIVOS, no máximo.

I. DOCUMENTAÇÃO CADASTRAL: documentação cadastral completa do PROPONENTE, conforme lista abaixo:

- a) cópia do contrato social, devidamente registrado;
- b) cópia da última alteração do contrato social (se houver), devidamente registrada;
- c) cópia do Cartão CNPJ, em conformidade com os CNAEs permitidos pelo Art. 14º;
- d) Comprovação regularidade no registro junto à ANCINE, nos termos do Art. 14º;
- e) cópia da carteira de identidade do representante legal;
- f) cópia simples do cadastro de pessoa física (CPF) do representante legal, sendo que, caso o documento de identidade apresentado já possua o CPF, fica dispensada a apresentação.

II. FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO: Formulário completo, incluindo todas as informações solicitadas e os campos devidamente preenchidos, os currículos do Proponente e dos demais membros da equipe principal, além da declaração obrigatória prevista pelo Art. 106;

III. PLANILHA FINANCEIRA: planilha totalmente preenchida, incluindo, separadamente, os custos referentes à FASE I (PROTÓTIPO DE GAME) e à FASE II (DESENVOLVIMENTO DE GAME MOBILE), devendo ser observados todos os limites e demais regras específicas estabelecidas pelo Edital, em especial a destinação de remuneração ao(s) QUADRINISTA(S) na forma prevista pelo Art. 30, em ambas as fases;

IV. VIDEOPROJETO: um videoprojeto de até 4 (quatro) minutos, com os seguintes conteúdos:

- a) nome do seu estúdio de desenvolvimento (sugestão: até 15 [quinze] segundos);
- b) nome do(s) QUADRINISTA(S) e da Propriedade Intelectual a ser utilizada (sugestão: até 15 [quinze] segundos);
- c) breve descrição do currículo do seu estúdio de desenvolvimento (sugestão: até 90 [noventa] segundos);
- d) High Concept de jogo baseado na Propriedade Intelectual escolhida: mecânicas de interatividade (“jogabilidade”), forma de progressão, estrutura geral da narrativa (se houver), aproveitamento da Propriedade Intelectual (como vai trabalhar o universo da obra dentro do seu jogo e qual é o diferencial do projeto), dentre outros elementos (sugestão: até 120 [cento e vinte] segundos).

V. DEMAIS ANEXOS OBRIGATÓRIOS:

- a) Autorização de utilização de imagem de pessoa natural com finalidade comercial, em conformidade com o Art. 31 (se for o caso);
- b) Licença do titular dos direitos patrimoniais da obra literária ou outras obras protegidas por direito autoral, com exceção da PROPRIEDADE INTELECTUAL DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS (HQ) escolhida, em conformidade com o Art. 33 (se for o caso);
- c) Anuência do titular dos direitos patrimoniais, na hipótese de o titular não ser o autor, em conformidade com o Art. 34 (se for o caso);
- d) Concessão de direitos do chefe de programação, do game designer e do gerente de produção, em conformidade com o Art. 35;
- e) Declaração, nos termos do Art. 15, de que não é controladora, controlada ou coligada a empresa agregadora de serviços de jogos eletrônicos ou provedor de serviços de jogos eletrônicos ao consumidor final; não é/está vinculada a instrumento que, direta ou indiretamente, confira ou objetive conferir a sócios minoritários, quando estes forem agregadores de serviços de jogos eletrônicos ou provedores de serviços de jogos eletrônicos ao consumidor final, direito de veto comercial ou qualquer tipo de interferência comercial sobre os conteúdos produzidos; não mantém vínculo de exclusividade que a impeça de produzir ou comercializar para terceiros os jogos por ela produzidos;
- f) Comprovação de coprodução internacional, quando for o caso, por meio de contrato com empresa estrangeira, dispondo sobre as obrigações das partes no empreendimento, os valores e aportes financeiros envolvidos e a divisão de direitos patrimoniais sobre a obra, contendo a assinatura dos responsáveis legais das empresas coprodutoras, sendo que, no caso de contratos originalmente redigidos em língua estrangeira, deverá ser apresentada cópia em português com tradução juramentada.

§ 2º - 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).

§ 3º - O link para o vídeo deve ser disponibilizado tanto na FICHA DE INSCRIÇÃO ONLINE do projeto na plataforma MAPA CULTURAL BH, quanto enviado por arquivo PDF como um dos anexos da inscrição, na forma estabelecida pelo item III.

§ 4º - A SMC não se responsabilizará por eventual indisponibilidade do VIDEOPROJETO na respectiva plataforma em que estiver hospedado, cabendo ao PROPONENTE garantir que o mesmo esteja acessível.

§ 5º - Independentemente de seleção nas FASES I e/ou II previstas pela ETAPA II deste Edital, todos os PROPONENTES deverão apresentar Planilha financeira contemplando ambas as etapas, ou seja, separadas em desenvolvimento do PROTÓTIPO DO GAME e DESENVOLVIMENTO DO GAME MOBILE, conforme campos a serem disponibilizados na planilha.

§ 6º - Em conformidade com o Decreto Federal 8.727/2016, que dispõe sobre o uso do nome social e o reconhecimento da identidade de gênero de travestis, transexuais e transgêneros no âmbito da administração pública, a ficha de preenchimento dos currículos conterá campos específicos para preenchimento do nome social, quando for o caso, sendo disponibilizado também um campo específico para preenchimento do nome civil (tal qual no documento de identidade), que será utilizado apenas para fins administrativos.

§ 7º - A ETAPA II do presente Edital não exige a assinatura dos currículos apresentados.

§ 8º - O PROPONENTE é o responsável por todas as informações prestadas e as documentações inseridas juntamente ao projeto inscrito. Caso sejam identificadas irregularidades e/ou apresentação de currículos ou quaisquer outros documentos sem a ciência dos profissionais envolvidos, o projeto poderá ser cancelado sem prejuízo das medidas legais cabíveis, estando assegurados o contraditório e a ampla defesa.

Art. 40 - A Secretaria Municipal de Cultura e a Comissão de Análise, com vistas a garantir o sigilo das propostas, não terão acesso aos arquivos enviados até que sejam encerradas as inscrições referentes à ETAPA II.

§ 1º - Após o término das inscrições, a lista completa de projetos inscritos, bem como a lista de projetos cancelados, nos termos dos Arts. 17 e 18, será publicada no Diário Oficial do Município (DOM), cabendo recurso de 5 (cinco) dias úteis.

XI. AVALIAÇÃO DOS PROJETOS:

Art. 41 - A ETAPA DE ANÁLISE E JULGAMENTO, a ser realizada pela Comissão de Análise, tem como finalidade avaliar as propostas e selecionar os projetos a serem contemplados.

§ 1º - A Comissão de Análise será mista e composta por representantes do poder público municipal e do setor artístico (sociedade civil), de notório reconhecimento artístico e/ou técnico profissional, com o mínimo de 3 (três) e o máximo de 6 (seis) membros.

§ 2º - Após o término das inscrições, o titular do órgão gestor de cultura do município fará a indicação dos integrantes da Comissão de Análise por meio de publicação no Diário Oficial do Município (DOM), oportunidade na qual designará o Presidente da Comissão de Análise, que será o responsável por coordenar os trabalhos de seleção.

§ 3º - A sistemática de trabalho da Comissão de Análise será coordenada por seu Presidente, devendo ser levados em consideração os critérios de análise e todas as demais regras estabelecidas pelo Edital.

§ 4º - Todas as reuniões da Comissão de Análise serão presididas por seu Presidente ou por quem este delegar, em caso de impossibilidade de participação, e deverão ser registradas por meio de ata assinada por todos os presentes.

§ 5º - A seu critério, a Comissão de Análise poderá contar com apoio técnico da Secretaria Municipal de Cultura e da Fundação Municipal de Cultura para a realização das reuniões e para pré-avaliação dos projetos.

Art. 42 – Serão desclassificados os seguintes projetos:

I. Projetos que não apresentem o Formulário de Inscrição e/ou a Planilha Financeira referentes ao presente Edital ou projetos que utilizem modelos de formulário referentes a editais anteriores da Secretaria Municipal de Cultura e/ou quaisquer outros editais;

II. Projetos que não apresentem a documentação cadastral e/ou qualquer dos demais documentos e informações técnicas obrigatórias, conforme disposto no Art. 39;

III. Projetos que apresentem Formulário de Inscrição, Planilha Financeira, documentação cadastral e/ou qualquer dos demais documentos e informações técnicas obrigatórias de maneira incompleta, ilegível ou em branco, de forma que se torne inviável a análise;

IV. Projetos manuscritos;

V. Projetos inscritos fora do período estabelecido no Edital;

VI. Projetos que contrariem os Arts. 20, 37 e 39 do Edital;

VII. Outros casos que contrariem o presente Edital e não permitam a análise dos projetos.

Parágrafo único: a relação dos projetos desclassificados será publicada no Diário Oficial do Município (DOM) antes do resultado com a relação dos projetos aprovados a que se refere o

Art. 49, estando assegurada a possibilidade de apresentação de recurso no prazo de 5 (cinco) dias úteis.

XII. CRITÉRIOS DE ANÁLISE:

Art. 43 - Os projetos inscritos na ETAPA II receberão de 0 (zero) a 100 (cem) pontos, assim distribuídos:

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO		PONTUAÇÃO MÁXIMA
I. POTÊNCIAL DE AVANÇOS DA PROPRIEDADE INTELECTUAL	Serão avaliadas neste item as perspectivas de expansão do universo da PI, de engajamento de fãs e de desempenho comercial	50
II. QUALIDADES DAS INTERAÇÕES DE JOGO PROPOSTAS	Serão avaliadas neste item as propostas de engajamento com o jogador (“gameplay”, fluxo e progressão do jogo, capacidade de entreter)	40
III. IMPACTO CULTURAL DO GAME	Serão avaliadas neste item as propostas de FORMAÇÃO DE PÚBLICO, fortalecimento da ECONOMIA DA CULTURA, PROTAGONISMO por meio da participação de mulheres, negros, indígenas, ciganos ou LGBTs, com base nas informações autodeclaradas no ato da inscrição, como empreendedores e/ou nas principais funções do projeto e o RETORNO SOCIAL E AS PERSPECTIVAS DE PERMANÊNCIA DA AÇÃO	10
TOTAL		100

§ 1º - Em conformidade com o disposto no parágrafo primeiro do Art. 39, os projetos que apresentarem arquivos em formatos diferentes de PDF serão penalizados com a perda de 1 (um) ponto no item I (Potencial de avanços da propriedade intelectual).

Art. 44 - Fica estabelecido que os projetos que receberem nota inferior a 60 (sessenta) pontos serão desclassificados.

Art. 45 - Todos os projetos que receberem nota superior a 60 (sessenta) pontos estarão aptos à classificação e eventual avanço para a FASE I (PROTÓTIPO DE GAME MOBILE) desta etapa, sendo efetivamente contemplados os 4 (quatro) projetos que obtiverem maior pontuação.

Art. 46 - A Comissão de Análise procederá com análise técnica da Planilha Financeira, podendo indicar cortes parciais e/ou integrais nos itens de custo (rubricas), bem como apontar quaisquer outras restrições ou irregularidades, que deverão ser sanadas antes do início da execução do projeto.

Parágrafo único: após a aprovação e o efetivo início da execução do projeto, quaisquer alterações deverão obter autorização prévia da ANCINE, em conformidade com o disposto em sua legislação específica.

XIII. JULGAMENTO DOS PROJETOS CULTURAIS:

Art. 47 - A análise e o julgamento dos projetos ocorrerão no prazo estimado de 100 (cem) dias, a contar do término do período de inscrições.

Parágrafo único: o prazo a que se refere o caput poderá ser alterado ou prorrogado, a critério da Secretaria Municipal de Cultura, desde que devidamente motivado.

Art. 48 - O julgamento da Comissão de Análise será motivado pelos critérios estabelecidos no Art. 43.

§ 1º - É facultado à Comissão de Análise realizar diligência destinada a esclarecer ou a complementar a instrução do processo, sendo vedada a inclusão de documentos que deveriam ser apresentados no ato da inscrição.

Art. 49 - O resultado com a relação dos projetos aprovados e que efetivamente participarão da FASE I da ETAPA II do presente Edital, bem como os respectivos suplentes, será publicado no Diário Oficial do Município (DOM), sendo respeitada a ordem decrescente de pontuação.

Parágrafo único: em caso de empate, prevalecerão as propostas que obtiverem maior pontuação no Critério III (Impacto cultural do game) do Art. 43, e, persistindo o empate, o desempate ocorrerá mediante sorteio, sendo facultada a participação dos interessados.

XIV. RECURSOS:

Art. 50 - Os PROPONENTES terão o prazo de 5 (cinco) dias úteis, contados a partir da publicação do resultado no Diário Oficial do Município (DOM), para solicitarem o PARECER TÉCNICO de análise do seu projeto.

Art. 51 - Os PROPONENTES terão o prazo de 5 (cinco) dias úteis, contados a partir do envio do parecer técnico, para apresentarem RECURSO alegando o que acharem de direito e levando-se em consideração o que foi apresentado no projeto analisado.

Parágrafo único: os recursos serão analisados pela Comissão de Análise e, uma vez mantida a pontuação, serão encaminhados à Secretaria Municipal de Cultura para avaliação e julgamento final.

Art. 52 - Após recebidos e decididos eventuais recursos, o resultado final do Edital com a relação dos projetos aprovados e que efetivamente participarão da FASE I da ETAPA II, bem como de todos os suplentes, será homologado e publicado no Diário Oficial do Município (DOM), sendo respeitada a ordem decrescente de pontuação.

XV. CONDIÇÕES PARA A CONTRATAÇÃO:

Art. 53 - Após a homologação do resultado, a Secretaria Municipal de Cultura providenciará a análise da Documentação Cadastral dos projetos aprovados, em conformidade com o Art. 39, visando a emissão do CERTIFICADO DE APROVAÇÃO.

§ 1º - Caso a documentação esteja em conformidade com as regras do Edital e demais regras específicas da legislação da ANCINE, a Secretaria Municipal de Cultura emitirá o Certificado de Aprovação do projeto.

§ 2º - Caso haja pendência documental, divergência ou inconsistência em qualquer dos documentos apresentados, a Secretaria Municipal de Cultura poderá diligenciar o PROPONENTE, quando for o caso, estabelecendo prazo para resolução das pendências e a respectiva emissão do Certificado.

§ 3º - Nesta etapa, a Secretaria Municipal de Cultura contará com apoio e orientação técnica da ANCINE e/ou do agente financeiro, conforme o caso, visando sanar quaisquer inconsistências documentais, considerando-se todas as vedações e demais impedimentos do Edital.

§ 4º - A emissão do Certificado de Aprovação e encaminhamento do projeto para a etapa de contratação ficará condicionada ao comparecimento do PROPONENTE para assinatura do projeto aprovado e/ou termo que substitua a assinatura a ser fornecido, em local e prazo a serem estabelecidos pela Secretaria Municipal de Cultura após a análise da Documentação Cadastral.

Art. 54 - O Certificado de Aprovação NÃO SERÁ EMITIDO para PROPONENTES de projetos que incorram nas situações abaixo discriminadas:

a) Proponente que apresentar a Documentação Cadastral exigida com erros, inconsistências e/ou quaisquer problemas que impeçam a análise e que não apresente a resolução de

- eventuais pendências apontadas em virtude de diligência emitida pela Secretaria Municipal de Cultura;
- b) Proponente não sediado em Belo Horizonte;
 - c) Proponente que não possuam qualquer dos CNAEs admitidos, na forma estabelecida pelo Art. 14;
 - d) Proponente que não comprove regularidade no registro junto à ANCINE, nos termos do Art. 14;
 - e) Proponente que, durante a etapa de verificação da Documentação Cadastral, esteja inadimplente quaisquer editais oriundos da Política Municipal de Fomento à Cultura;
 - f) Proponente que se enquadre em qualquer das demais vedações do Edital, incluindo aquelas determinadas pela ANCINE;
 - g) outros casos que contrariem o Edital, verificados durante a etapa de verificação de Documentação Cadastral, inclusive em virtude de apontamentos a serem realizados pela ANCINE e/ou pelo agente financeiro.

Parágrafo único: ainda que avaliados e eventualmente aprovados, os projetos inscritos por Proponentes que se enquadrem em quaisquer impedimentos e/ou vedações do Edital, serão cancelados a qualquer momento, inclusive após a homologação do resultado.

Art. 55 - Em caso de cancelamento de projetos por quaisquer motivos, inclusive em virtude de descumprimento do rito estabelecido para obtenção de Certificado de Aprovação, poderão ser convocados os SUPLENTEs constantes na homologação do resultado, pela ordem de pontuação.

§ 1º - Persistindo o empate, mesmo após aplicação dos critérios previstos no parágrafo único do Art. 49, a escolha se dará mediante sorteio pela Secretaria Municipal de Cultura, sendo facultada a participação dos interessados.

§ 2º - Os PROPONENTES que tiverem seus projetos cancelados serão notificados por meio oficial pela Secretaria Municipal de Cultura por meio de publicação no DOM (Diário Oficial do Município), pela ANCINE e/ou pelo agente financeiro, a depender do motivo do cancelamento, estando assegurados o contraditório e a ampla defesa.

§ 3º - A relação dos projetos suplentes convocados, conforme previsto no caput, também constará em publicação realizada em meio oficial, ocasião na qual será determinado o prazo e a forma para cumprimento dos ritos estabelecidos para obtenção do Certificado de Aprovação, incluindo a análise de Documentação Cadastral enviada no ato da inscrição.

§ 4º - A convocação de projetos suplentes fica condicionada à disponibilidade orçamentária e aos prazos necessários para a viabilização de sua execução.

Art. 56 - Após a análise da Documentação Cadastral e eventual convocação de suplentes, quando for o caso, a Secretaria Municipal de Cultura encaminhará à ANCINE e ao agente financeiro a relação dos projetos efetivamente aprovados, acompanhados de todos os seus anexos e demais documentos obrigatórios, com vistas à continuidade no processo formalização da participação e respectiva assinatura do Contrato de Investimento.

Art. 57 - Para fazer jus ao investimento do FSA, os PROPONENTES de projetos selecionados deverão cadastrar as informações da empresa e do projeto no módulo de inscrição do Sistema FSA, disponível no site do agente financeiro, incluindo no sistema, na tela "Documentos de Inscrição", a documentação exigida para a contratação do investimento, conforme a sua categoria.

Parágrafo único: o PROPONENTE deverá realizar, no prazo de 60 (sessenta) dias, contados a partir do resultado da seleção, os procedimentos previstos no Regulamento para Contratação de Projetos, disponível no endereço eletrônico informado no caput, o qual faz parte integrante deste Edital, sob pena de arquivamento da proposta.

XVI. RESPONSABILIDADES DA PESSOA JURÍDICA CONTRATADA (Proponente):

Art. 58 - Para cada projeto selecionado na ETAPA II e que efetivamente avançar para a FASE I da mesma etapa, que consistirá no desenvolvimento de PROTÓTIPO DE GAME, será assinado CONTRATO DE INVESTIMENTO entre o PROPONENTE e o agente financeiro, tendo como objeto o investimento na FASE I do projeto, no valor de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais), com possibilidade de formalização de aditivo contratual para investimento também na FASE II do projeto, no valor complementar de R\$ 80.000,00 (oitenta mil reais), em caso de seleção nesta fase.

§ 1º - O Contrato de Investimento discriminará a participação do FSA nas receitas decorrentes da exploração comercial.

§ 2º - O PROPONENTE participará do contrato de investimento na condição de responsável pela execução operacional, gerencial e financeira do projeto e pelas obrigações relativas ao repasse ao FSA das receitas decorrentes da exploração comercial da obra.

§ 3º - O Contrato de Investimento deverá conter, obrigatoriamente, o(s) QUADRINISTA(S) como INTERVENIENTE(S), incluindo todas as autorizações necessárias referentes ao licenciamento e à exploração comercial da obra.

§ 4º - O PROPONENTE, no que lhe couber, deverá preservar, nos contratos e acordos com terceiros, a participação do FSA e do(s) QUADRINISTA(S) na Receita Líquida do Produtor (RLP) auferida na exploração comercial do jogo.

§ 5º - Para fins de cumprimento da previsão normativa relativa à logomarca, deverão ser observadas as disposições previstas no Manual de Identidade Visual do agente financeiro e na Instrução Normativa ANCINE nº 130/2016 e suas alterações.

§ 6º - Para todos os efeitos, fica determinada também a obrigatoriedade de aplicação de conjunto obrigatório de logomarcas do BH NAS TELAS – Programa de Desenvolvimento do Audiovisual de Belo Horizonte, conforme manual de aplicação a ser disponibilizado pela Secretaria Municipal de Cultura após a emissão do Certificado de Aprovação.

§ 7º - A formalização de aditivo contratual para investimento na FASE II do projeto, no valor complementar estabelecido pelo caput, será realizada apenas com os 2 (dois) projetos que cumprirem todos os prazos estabelecidos no Contrato de Investimento e tiverem os seus PROTÓTIPOS DE GAMES melhor avaliados pela Comissão de Análise nas formas estabelecidos pelos critérios de análise complementares, conforme disposto no Art. 60 do presente Edital.

§ 8º - A apresentação dos PROTÓTIPOS DE GAMES deverá ocorrer no prazo e na forma estabelecidas pelo Contrato de Investimento.

Art. 59 - Após a entrega dos PROTÓTIPOS, os mesmos serão avaliados pela Comissão de Análise, visando a seleção de 2 (dois) projetos para participação na FASE II (DESENVOLVIMENTO DE GAME MOBILE).

Art. 60 - Nesta nova fase, os projetos receberão de 0 (zero) a 100 (cem) pontos, assim distribuídos:

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO		PONTUAÇÃO MÁXIMA
I. POTENCIAL DE AVANÇOS DA PROPRIEDADE INTELECTUAL	Serão avaliadas neste item as perspectivas de expansão do universo da PI, de engajamento de fãs e de desempenho comercial	20
II. ASPECTOS AUDIOVISUAIS DA OBRA	Serão avaliados neste item a qualidade da direção de arte, sonorização, de animação, dentre outros	20
III. QUALIDADES DAS INTERAÇÕES DE JOGO PROPOSTAS	Serão avaliadas neste item as propostas de engajamento com o jogador (“gameplay”, fluxo e progressão do jogo, capacidade de entreter)	40

IV. VIABILIDADE DE PRODUÇÃO DO PROJETO	Serão avaliados neste item o cronograma e o orçamento	20
TOTAL		100

Parágrafo único: serão contemplados para a FASE II (DESENVOLVIMENTO DE GAME MOBILE) da ETAPA II os 2 (dois) projetos que obtiverem maior pontuação.

XVII. JULGAMENTO DOS PROJETOS CULTURAIS:

Art. 61 - A análise e o julgamento dos projetos nesta fase ocorrerão no prazo estimado de 30 (trinta) dias, a contar do prazo para entrega dos Protótipos de Games.

Parágrafo único: o prazo a que se refere o caput poderá ser alterado ou prorrogado, a critério da Secretaria Municipal de Cultura, desde que devidamente motivado.

Art. 62 - O julgamento da Comissão de Análise será motivado pelos critérios estabelecidos no Art. 60.

§ 1º - É facultado à Comissão de Análise realizar diligência destinada a esclarecer ou a complementar a instrução do processo, sendo vedada a inclusão de documentos que deveriam ser apresentados no ato da inscrição.

§ 2º - Ao longo do processo de avaliação, a Secretaria Municipal de Cultura e a Comissão de Análise convocarão os QUADRINISTAS para apresentação dos projetos melhor selecionados.

§ 3º - Como condição para que os projetos sejam selecionados e avancem para a FASE II prevista pela ETAPA II do Edital, os QUADRINISTAS deverão aprovar o conteúdo dos PROTÓTIPOS DE GAME e assinarem o TERMO DE ACEITE, conforme modelo disponibilizado no ANEXO VI do Edital, autorizando o(s) PROPONENTE(S) ao desenvolvimento do GAME MOBILE previsto.

Art. 63 - O resultado contendo lista dos projetos melhor classificados será publicado no Diário Oficial do Município (DOM), sendo respeitada a ordem decrescente de pontuação.

Parágrafo único: em caso de empate, prevalecerão as propostas que obtiverem maior pontuação no Critério III (Qualidades das interações de jogo propostas) do Art. 60, e, persistindo o empate, o desempate ocorrerá mediante sorteio, sendo facultada a participação dos interessados.

XVIII. RECURSOS:

Art. 64 - Os PROPONENTES terão o prazo de 5 (cinco) dias úteis, contados a partir da publicação do resultado no Diário Oficial do Município (DOM), para solicitarem o PARECER TÉCNICO de análise do seu projeto.

Art. 65 - Os PROPONENTES terão o prazo de 5 (cinco) dias úteis, contados a partir do envio do parecer técnico, para apresentarem RECURSO alegando o que acharem de direito e levando-se em consideração o que foi apresentado no projeto analisado.

Parágrafo único: os recursos serão analisados pela Comissão de Análise e, uma vez mantida a pontuação, serão encaminhados à Secretaria Municipal de Cultura para avaliação e julgamento final.

Art. 66 - Após recebidos e decididos eventuais recursos, o resultado final da FASE II da ETAPA II do Edital será homologado e publicado no Diário Oficial do Município (DOM), sendo respeitada a ordem decrescente de pontuação.

XIX. ADITIVO CONTRATUAL:

Art. 67 - Os projetos efetivamente selecionados para a FASE II (DESENVOLVIMENTO DE GAME MOBILE) da ETAPA II do Edital serão convocados para a assinatura de ADITIVO CONTRATUAL no valor complementar estabelecido pelo Art. 58 e deverão providenciar o DESENVOLVIMENTO DO GAME MOBILE previsto, em conformidade com o conteúdo do projeto apresentado, observando todas as regras referentes à execução do projeto e à prestação de contas previstas no presente Edital e na legislação da ANCINE, sem prejuízo de eventuais apontamentos realizados pela Comissão de Análise.

Parágrafo único: os projetos não contemplados para a FASE II (DESENVOLVIMENTO DE GAME MOBILE) da ETAPA II do Edital e que não vierem a formalizar Aditivo Contratual, deverão providenciar a entrega da Prestação de Contas, em conformidade com as regras de Prestação de Contas do presente Edital e com a legislação da ANCINE.

XX. EXECUÇÃO DOS PROJETOS:

Art. 68 - O desembolso dos recursos em conta corrente dos projetos selecionados para a FASE I (PROTÓTIPO DE GAMES) da ETAPA II será realizado em parcela única, após atendimento das condições gerais para o desembolso e publicação do extrato do Contrato de Investimento no Diário Oficial da União (DOU).

§ 1º - Durante o desenvolvimento do PROTÓTIPO DE GAME, poderão ser realizadas quantas reuniões forem necessárias entre os PROPONENTES selecionados e os respectivos QUADRINISTAS.

§ 2º - As reuniões, quando for o caso, deverão ser devidamente documentadas e incluídas na Prestação de Contas do projeto.

Art. 69 - O desembolso complementar dos recursos em conta corrente dos projetos selecionados para a FASE II (DESENVOLVIMENTO DE GAME MOBILE), em virtude de formalização do Aditivo Contratual previsto, será realizado em parcela única, após atendimento das condições gerais para o desembolso.

Parágrafo único: caso o valor do aporte dos recursos não represente ao menos 50% (cinquenta por cento) dos itens financiáveis da parte brasileira, o PROPONENTE deverá comprovar a captação dos recursos adicionais nos termos e documentos relacionados nos Arts. 52, 53 e 54 da Instrução Normativa ANCINE nº 125/2015.

Art. 70 - O acompanhamento da execução do projeto seguirá o disposto no Contrato de Investimento e subsidiariamente o disposto nas Instruções Normativas ANCINE nº 124/2015 e nº 125/2015, ou outras normas que vierem a substituí-las.

Parágrafo único: a Secretaria Municipal de Cultura, para todos os efeitos, também acompanhará a execução dos projetos e poderá, a seu critério, solicitar informações específicas referentes à execução, estabelecendo, quando for o caso, o prazo para os PROPONENTES atenderem às solicitações.

Art. 71 - O Acompanhamento da execução do projeto seguirá o disposto no Contrato de Investimento.

XXI. PRAZO PARA CONCLUSÃO:

Art. 72 - O prazo de conclusão dos projetos contemplados na FASE I (PROTÓTIPO DE GAME) será de até 2 (dois) meses, contados a partir da data do desembolso dos recursos do investimento do FSA, cujas condições estão estabelecidas no contrato de investimento.

Art. 73 - O prazo de conclusão dos projetos contemplados na FASE II (DESENVOLVIMENTO DE GAME MOBILE) será de até 12 (doze) meses, contados a partir da data do desembolso dos recursos complementares ao investimento do FSA, em virtude de formalização de Aditivo Contratual, cujas condições estão estabelecidas no Contrato de Investimento.

XXII. RETORNO DO INVESTIMENTO:

Art. 74 - O FSA terá direito a participação nas receitas decorrentes da exploração comercial do jogo eletrônico, seus elementos e obras derivadas, no período compreendido entre a data de inscrição do projeto no Edital e até 7 (sete) anos após a data de lançamento do jogo, entendida como a data da primeira disponibilização comercial do jogo concluído, sem considerar o acesso dos consumidores a versões beta, alfa e anteriores.

Art. 75 - O retorno dos valores investidos pelo FSA será definido de acordo com as normas dispostas na Seção VIII do Capítulo IV do Regulamento Geral do PRODAV, ou outras que venham a substituí-las, respeitadas as eventuais disposições transitórias.

XXIII. O PODER DIRIGENTE:

Art. 76 - O Poder Dirigente é definido como o poder de controle real da(s) produtora(s) sobre os processos de produção e comercialização do jogo eletrônico e seus resultados.

Parágrafo único: o exercício do poder dirigente por autores brasileiros e produtoras brasileiras independentes é o elemento que define a obra audiovisual como conteúdo brasileiro independente e deve ser preservado pela contratante desde a assinatura do contrato com o FSA até 15 (quinze) anos, contados a partir do seu lançamento comercial.

Art. 77 - No caso de coprodução internacional, a condição de conteúdo independente é definida pelo poder dirigente conjunto das produtoras associadas, garantida uma relação ao menos proporcional entre as faculdades e prerrogativas da produtora brasileira e suas obrigações econômicas no projeto.

Art. 78 - O domínio de direitos patrimoniais majoritários sobre a obra audiovisual pelo condomínio dos produtores brasileiros independentes é característica necessária ao exercício do poder dirigente por esses agentes.

Art. 79 - Para a aferição do poder dirigente, poderão ser considerados quaisquer elementos disponíveis que permitam verificar o controle real da(s) produtora(s) sobre os processos de produção e exploração comercial do jogo eletrônico e seus resultados, em especial:

- a) Distribuição dos direitos patrimoniais;
- b) Divisão de rendimentos em relação à detenção de direitos patrimoniais;
- c) Compromissos de licenciamento assumidos;
- d) Prerrogativas relativas a decisões artísticas;
- e) Situações que indiquem mera prestação de serviço.

Art. 80 - Durante os 15 (quinze) anos subseqüentes ao lançamento comercial do jogo eletrônico, os direitos patrimoniais de autor poderão ser parcialmente cedidos ou comercializados, desde que:

- a) seja mantida a condição de obra brasileira independente; e
- b) a transferência seja feita de forma onerosa.

Art. 81 - Os direitos patrimoniais sobre os jogos eletrônicos produzidos com investimento do FSA, assim como sobre suas marcas, imagens e elementos derivados, deverão pertencer, dentro do condomínio de agentes econômicos brasileiros, majoritariamente aos agentes econômicos brasileiros independentes, devendo permanecer com estes por prazo não inferior a 15 (quinze) anos a contar de seu lançamento comercial.

Art. 82 - As empresas não classificadas como produtoras brasileiras independentes poderão deter direitos patrimoniais sobre as obras em proporção máxima correspondente à sua participação no valor total do investimento reunido para a produção do jogo eletrônico.

XXIV. PROJETOS DE COPRODUÇÃO INTERNACIONAL:

Art. 83 - A coprodução deverá ser comprovada por meio de contrato com empresa estrangeira, dispondo sobre as obrigações das partes no empreendimento, os valores e aportes financeiros envolvidos e a divisão de direitos patrimoniais sobre a obra.

§ 1º - Os contratos e outros documentos deverão conter a assinatura dos responsáveis legais das empresas coprodutoras. No caso de contratos originalmente redigidos em língua estrangeira, deverá ser apresentada cópia em português com tradução juramentada.

§ 2º - Os recursos a serem investidos, assim como o cálculo da participação do FSA sobre as receitas da obra, terão como base o total de itens financiáveis de responsabilidade da parte brasileira.

§ 3º - Na divisão de territórios no contrato de coprodução, o FSA terá participação sobre as receitas proporcionais à parte brasileira em todos e quaisquer segmentos de mercado existentes ou que venham a ser criados, observando as condições sobre retorno do investimento e, subsidiariamente, o Regulamento Geral do PRODAV.

XXV. LICENCIAMENTO DO JOGO ELETRÔNICO:

Art. 84 - As licenças de comercialização para lojas do jogo eletrônico produzido com recursos deste Edital deverão observar um período de vigência, caso haja, limitado a 24 (vinte e quatro) meses.

Art. 85 - As licenças de distribuição para distribuidoras do jogo eletrônico produzido com recursos deste Edital deverão estar em consonância com as seguintes condições:

- a) o lançamento comercial do jogo deverá ocorrer em até 12 (doze) meses, a contar da conclusão da obra;
- b) a propriedade intelectual da marca e de softwares derivados da produção do jogo deverá permanecer com a(s) produtora(s) brasileira(s) independente(s), ressalvados os direitos do(s) QUADRINISTA(S).

Art. 86 - Os contratos com lojas ou distribuidoras poderão prever o investimento destas em ações de comercialização vinculadas a alienação de receitas e retorno ao investidor de forma mais vantajosa em relação aos detentores de direitos patrimoniais, desde que:

- a) os valores investidos com retorno mais vantajoso não tenham direitos patrimoniais por contrapartida;
- b) o retorno mais vantajoso seja limitado ao montante investido, sem atualização monetária;
- c) o investimento não represente geração de dívida para a produtora;
- d) seja preservado o retorno financeiro do FSA;
- e) não representem deduções superiores a 95% (noventa e cinco por cento) da Receita Líquida de Distribuição (RLD).

Art. 87 - Entende-se por Receita Bruta de Distribuição (RBD) o valor total das receitas obtidas por meio da exploração comercial do jogo eletrônico, incluindo valores de comercialização de versões não finalizadas do jogo (Beta ou anteriores), em qualquer plataforma ou território, subtraídos os valores retidos pelas lojas e os tributos incidentes.

Art. 88 - Entende-se por Receita Líquida de Distribuição (RLD) o valor da Receita Bruta de Distribuição (RBD), deduzidos os valores correspondentes às comissões de distribuição e/ou venda e/ou licenciamento.

Parágrafo único: os QUADRINISTAS deverão deter, ao menos, 40% (quarenta por cento) da Receita Líquida de Distribuição (RLD).

Art. 89 - Nos contratos de licenciamento ou em quaisquer ajustes afetos aos jogos eletrônicos objetos deste Edital, ficam vedadas cláusulas que impliquem direito à última recusa.

XXVI. PROTEÇÃO E LICENCIAMENTO DE OBRAS E DERIVADOS:

Art. 90 - A propriedade das marcas, imagens e elementos deverá permanecer com os detentores dos direitos patrimoniais do jogo eletrônico.

Art. 91 - O licenciamento para terceiros de direitos sobre marcas, imagens e elementos dos jogos eletrônicos financiados com recursos deste Edital é autorizada, desde que não implique na cessão de direito de propriedade intelectual, além de observar as seguintes características gerais:

- a) ser estabelecido por meio de documento formal escrito, sendo que na hipótese de contrato com agente estrangeiro será admitido o contrato bilíngue ou sua tradução juramentada para o vernáculo;
- b) ser celebrado em caráter oneroso sob condições que não caracterizem preço vil;
- c) estabelecer com clareza o segmento de mercado e a abrangência territorial da licença;
- d) estabelecer as condições de exclusividade, se for o caso; e
- e) definir com precisão os limites e prazos de duração, bem como as condições para sua renovação.

Art. 92 - A licença para terceiros de direitos de propriedade intelectual sobre marcas, imagens e elementos deverá observar as regras de retorno financeiro estabelecidas no item no Edital e, subsidiariamente, pelo Regulamento Geral do PRODAV.

Art. 93 - A licença para terceiros de direitos de propriedade intelectual sobre marcas, imagens e elementos não poderá constituir obstáculo ou poder de veto sobre a produção futura pelo licenciante de jogos eletrônicos e outras obras derivadas, sendo vedadas também cláusulas que impliquem direito à última recusa.

Art. 94 - Na hipótese de lançamento comercial de expansões, complementações ou obras derivadas do jogo eletrônico produzido com recursos do FSA, deverá haver comunicação de tal fato no momento do envio do Relatório de Comercialização posterior ao referido lançamento, e serem observadas as regras de retorno financeiro estabelecidas no edital e, subsidiariamente, pelo Regulamento Geral do PRODAV, ressalvadas as atualizações que não impliquem receitas financeiras.

Art. 95 - Na hipótese de comercialização ou autorização para utilização de software produzido no desenvolvimento de jogo eletrônico, a exemplo de MOTORES, para fruição privada ou produção de outras obras, deverão ser observadas as regras de retorno financeiro estabelecidas no edital e, subsidiariamente, pelo Regulamento Geral do PRODAV.

Art. 96 - Submete-se a livre pactuação da contratante:

- a) quaisquer direitos sobre o jogo eletrônico, assim como sobre suas marcas, imagens e elementos derivados, 15 (quinze) anos após o seu lançamento comercial;
- b) os valores das licenças de uso do jogo eletrônico para o consumidor final;
- c) os valores da comercialização de itens/acessórios e outros elementos que caracterizem transações dentro do aplicativo e receitas para o jogo eletrônico;
- d) os valores das licenças de uso para o consumidor final de expansões, complementações ou obras derivadas do jogo eletrônico produzido com recursos do FSA;
- e) os valores das licenças para criação de obras derivadas do jogo eletrônico;
- f) os valores de licenciamento de software, MOTOR, código-fonte ou demais direitos de propriedade intelectual.

Art. 97 - As exceções submetidas a livre pactuação não elidem as obrigações da contratante quanto à preservação da condição do jogo produzido com recursos do FSA como obra brasileira independente até 15 (quinze) anos após o seu lançamento comercial.

XXVII. PRESTAÇÃO DE CONTAS:

Art. 98 - O PROPONENTE de projeto selecionado deverá apresentar o conjunto de documentos e materiais que proporcionem a aferição do cumprimento de objeto do projeto e a correta e regular aplicação dos recursos.

Parágrafo único: aos projetos selecionados na FASE I (PROTÓTIPO DE GAMES) que não forem selecionados para a FASE II (DESENVOLVIMENTO DE GAME MOBILE) da ETAPA II do presente Edital, fica determinada a obrigatoriedade de prestação de contas em até 60 (sessenta) dias após o resultado final da FASE I, nos termos constantes no presente Edital e no Contrato de Investimento.

Art. 99 - A Prestação de Contas será analisada pela ANCINE conforme as normas estabelecidas no Contrato de Investimento, aplicando-se subsidiariamente as normas e procedimentos expedidos pela ANCINE, em especial a Instrução Normativa ANCINE nº 124/2015 e o Manual de Prestação de Contas da ANCINE, no que couber.

Art. 100 - O período para admissão de documentos fiscais que comprovem despesas relativas aos itens financiáveis pelo FSA será compreendido entre as seguintes datas:

- a) data inicial: data da abertura da conta corrente de movimentação, realizada pela ANCINE após a devida comunicação pelo ente da publicação oficial da seleção do projeto;
- b) data final: data prevista para entrega da prestação de contas do projeto.

Art. 101 - Para todos os efeitos, a Secretaria Municipal de Cultura, na condição de órgão parceiro local responsável pela publicação do Edital e seleção dos projetos nas formas estabelecidas por este certame, será notificada pela ANCINE e/ou pelo agente financeiro quando do protocolo da Prestação de Contas pelos PROPONENTES.

§ 1º - Caso o PROPONENTE não apresente Prestação de Contas nos prazos e formas estabelecidas pela ANCINE, o mesmo será incluído no rol de inadimplentes da Secretaria Municipal de Cultura, ficando impedido de participação em novos editais do programa BH NAS TELAS, bem como em quaisquer editais oriundos da Política Municipal de Fomento à Cultura.

§ 2º - Além da inadimplência junto à Secretaria Municipal de Cultura e do impedimento de participação nos editais a que se refere o parágrafo primeiro, o PROPONENTE estará sujeito a todas as medidas cabíveis pela ANCINE e/ou pelo agente financeiro, conforme estabelecido pelo Contrato de Investimento e pela legislação específica da ANCINE.

XXVIII. DISPOSIÇÕES FINAIS:

Art. 102 - A apresentação de declarações, informações ou quaisquer documentos irregulares ou falsos implicará o cancelamento do projeto e a anulação de todos os atos dele decorrentes, em qualquer época, sem prejuízo das medidas e sanções administrativas e judiciais cabíveis.

Art. 103 - Serão desclassificados ou cancelados, a qualquer momento, os projetos que apresentem quaisquer formas de preconceito e intolerância a:

- a) diversidade religiosa, racial, étnica, de gênero e de orientação sexual;
- b) demais formas de preconceitos estabelecidos no inciso IV do Art. 3º da Constituição Federal.

§ 1º - A análise de mérito relativa ao disposto no caput compete exclusivamente à Comissão de Análise e será realizada mediante apreciação do Formulário de Inscrição e dos demais anexos apresentados, bem como quaisquer outros elementos apresentados ou identificados ao longo de sua execução.

§ 2º - Sob pena de desclassificação, os Empreendedores de projetos culturais firmarão declaração, nos termos do Art. 106, no sentido de que suas propostas não apresentam as formas de preconceito descritas no caput.

§ 3º - Em caso de cancelamento do projeto, será resguardado ao interessado o direito ao contraditório e à ampla defesa, podendo ser convocados os suplentes em ordem de classificação, nos termos do Art. 55.

Art. 104 - Os esclarecimentos referentes ao presente Edital deverão ser solicitados até 5 (cinco) dias antes do encerramento das inscrições, por meio do canal de dúvidas e atendimento disponível no site pbh.gov.br/bhnastelas.

Art. 105 - Os PROPONENTES que não tenham acesso à internet ou a um computador poderão comparecer nos endereços estabelecidos no ANEXO III para enviarem o projeto.

Art. 106 - O ato de inscrição implica em plena aceitação das normas constantes neste Edital.

Parágrafo único: como condição para a confirmação da inscrição, o Proponente apresentará declaração obrigatória, junto ao Formulário de Inscrição, atestando a sede em Belo Horizonte e garantindo que não está inadimplente com qualquer dos editais oriundos da Política Municipal de Fomento à Cultura, que conhece e está de acordo com todas as normas e critérios estabelecidos pelo Edital, que não se enquadra nos impedimentos e nas vedações previstas, que os terceiros descritos na equipe têm ciência de que os seus currículos constam no projeto e que o projeto não possui quaisquer formas de preconceito e intolerância à diversidade religiosa, racial, étnica, de gênero e de orientação sexual, bem como às demais formas de preconceitos estabelecidos no inciso IV do Art. 3º da Constituição Federal, garantindo a total veracidade das informações prestadas e demais documentações inseridas juntamente ao projeto, sob pena de responsabilidade civil e criminal.

Art. 107 - Os casos omissos relativos ao Edital serão decididos pela Secretaria Municipal de Cultura e/ou pela ANCINE, quando for o caso.

Art. 108 - A eventual revogação do edital, por motivo de interesse público, ou sua anulação, no todo ou em parte, não implica direito a indenização ou reclamação de qualquer natureza.

Belo Horizonte, 22 de agosto de 2019.

João Luiz Silva Ferreira
Secretário Municipal de Cultura

RELAÇÃO DE ANEXOS:

ANEXO I: CONCEITOS E DEMAIS TERMOS UTILIZADOS PELO EDITAL

ANEXO II: RELAÇÃO DE ENDEREÇOS PARA USO DE COMPUTADOR E INTERNET

ANEXO III: MODELO DE DECLARAÇÃO DE CO-RESIDÊNCIA

ANEXO IV: MODELO DE AUTODECLARAÇÃO DE RESIDÊNCIA

ANEXO V: MODELO DE DECLARAÇÃO DE DISPONIBILIZAÇÃO DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

ANEXO VI: MODELO DE TERMO DE ACEITE

ANEXO VII: PARÂMETROS OBRIGATÓRIOS DO EDITAL DE JOGOS ELETRÔNICOS (ANCINE)

ANEXO VIII: MODELO DE DECLARAÇÃO DE CO-AUTOR (PARA QUADRINISTAS, NO CASO DE HAVER MAIS DE UM AUTOR PARA OS QUADRINHOS)