

TERMO DE REFERÊNCIA

ANEXO 1

EDITAL DE CHAMAMENTO PÚBLICO PARA REALIZAÇÃO DE PROGRAMA HUB DE JOGOS DO CEARÁ

1. DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

- 1.1. O Termo de Referência visa orientar as instituições candidatas a elaborar seus projetos com base nos parâmetros estabelecidos pela Secretaria de Cultura do Ceará (SECULT CE) para o Edital de Seleção de Organização da Sociedade Civil para Realização do Programa Hub de Jogos do Ceará, cujas ações serão realizadas no estado do Ceará, da data de assinatura do Termo de Colaboração até a data final do seu período de vigência.
- 1.2. A instituição selecionada pela SECULT CE ficará responsável pela realização do Programa Hub de Jogos do Ceará, garantindo a contratação de serviços e a execução das atividades previstas no âmbito deste Edital, atendendo aos itens previstos neste Termo de Referência, conforme especificações relacionadas a seguir.

2. JUSTIFICATIVA

- 2.1. A criação do Hub de Jogos do Ceará, como parte integrante do Plano Setorial da Indústria de Jogos do Ceará (PROGAMES CE), em execução desde 2023, representa um marco estratégico para o fortalecimento e consolidação do setor. O Hub viabiliza a implementação articulada de programas, projetos e ações a partir das demandas discutidas e identificadas para a Linguagem Cultural de Jogos, em alinhamento com o Governo do Estado do Ceará, por meio da atuação conjunta de diversas Secretarias.
- 2.2. O estímulo à produção e difusão de novas Propriedades Intelectuais aliado à formação técnica e cultural adequada, favorece o desenvolvimento de projetos aderentes aos valores simbólicos, sociais e econômicos propostos pela Linguagem Cultural. Essa abordagem fortalece a capacidade representativa da cultura cearense nos Jogos.
- 2.3. Nesse contexto, a capacitação dos agentes da cadeia produtiva em competências estratégicas permite ampliar sua participação no cenário nacional e internacional, promovendo a apresentação da produção cearense

para a sociedade através de festivais e premiações, além da maior competitividade por meio de plataformas de varejo em diversos dispositivos.

- 2.4. Dessa forma, o Programa Hub de Jogos do Ceará potencializa o acesso dos criadores, gestores, produtores e demais agentes do setor a oportunidades de participação em ações de promoção das produções e serviços criativos de Jogos do Ceará, realizadas através de eventos, festivais, mostras e rodadas de negócios nacionais e internacionais.
- 2.5. A valorização da memória e patrimônio dos Jogos do Ceará é promovida por meio do contato direto com os artefatos da Linguagem Cultural dos Jogos, estimulando a experimentação de poéticas e estéticas, promovendo o impulsionamento da ideação de novas produções e a reflexão sobre a relevância dos Jogos no âmbito social.
- 2.6. O programa também atua na inclusão e letramento de consumidores e agentes culturais, utilizando a Gamecultura como ferramenta para a construção de novos repertórios e produções artísticas diversas, que possam atuar de forma interdisciplinar, transmidiática e diagonal, impactando as diversas cadeias da cultura.
- 2.7. O Programa está em conformidade com a Lei Federal nº 14.852, de 03 de Maio de 2024, que institui o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos. O artigo 5º dessa lei define Jogos Eletrônicos como **obras audiovisuais interativas desenvolvidas como programa de computador**, conforme a definição presente na Lei nº 9.609, de 19 de Fevereiro de 1998. Tais jogos se caracterizam por imagens alteradas em tempo real, com base nas ações e interações do jogador com a interface. Nesse contexto, é relevante destacar que o art. 12 da Lei nº 14.852/2024 classifica **o desenvolvimento de jogos eletrônicos como um segmento cultural** para os fins da Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991. Por fim, o artigo 13º da Lei nº 14.852/2024 dispõe que **o Estado apoiará a formação de recursos humanos para a indústria de jogos eletrônicos**, de acordo com a legislação vigente.
- 2.8. O Programa também se alinha com a Lei Federal nº 14.399, de 08 de Julho de 2022, que dispõe sobre a instituição da Política Nacional Aldir Blanc de Fomento à Cultura. Por meio de sua Cartilha de Execução, a referida lei prevê as ações e atividades nas quais poderão ser aplicados os seus recursos, a destacar: **fomento, produção e difusão de obras de caráter artístico e cultural**, incluindo a remuneração de direitos autorais; **instalação e**

manutenção de cursos para formar, especializar e profissionalizar agentes culturais públicos e privados; **concessão de bolsas de estudo, de pesquisa, de criação, de trabalho e de residência artística**, no País ou no exterior, a artistas, a produtores, a autores, a gestores culturais, a pesquisadores e a técnicos brasileiros ou estrangeiros residentes no País ou vinculados à cultura brasileira; **aquisição, preservação, organização, digitalização e outras formas de promoção e de difusão do patrimônio cultural**, inclusive acervos, arquivos, coleções e ações de educação patrimonial; **elaboração de planos anuais e plurianuais de instituições e grupos culturais**, incluindo a digitalização de acervos, de arquivos e de coleções, bem como a produção de conteúdos digitais, de jogos eletrônicos e de videoarte, e o fomento à cultura digital; **realização de intercâmbio cultural**, nacional e internacional; e **apoio a projetos culturais considerados relevantes em sua dimensão cultural e com predominante interesse público**, conforme critérios de avaliação estabelecidos pelas autoridades competentes de Estados, dos Municípios e do Distrito Federal.

- 2.9. No âmbito estadual, o Programa está em conformidade com a Lei Estadual nº 18.012, de 01 de Abril de 2022, que institui a Lei Orgânica da Cultura do Estado do Ceará, e regulamenta o Sistema Estadual da Cultura - SIEC. O art. 45. da referida lei prevê as diretrizes do Sistema de Financiamento e Fomento à Cultura por meio da: **articulação e incentivo ao desenvolvimento e à sustentabilidade das atividades de microempresas, pequenas empresas e microempreendedores individuais de natureza ou finalidade cultural; promoção e estímulo da cultura nas áreas de economia da cultura, economia criativa, gestão de projetos e ações e empreendedorismo cultural**, por meio de parcerias com o poder público e/ ou a iniciativa privada; e **democratização do acesso aos recursos**.
- 2.10. Ademais, o Programa Hub de Jogos do Ceará alinha-se ao Objetivo Estratégico de Longo Prazo 2.10, que destaca a **Economia Criativa e do Conhecimento como pilar do desenvolvimento do estado**, e também aos seguintes Programas previstos no Planejamento Plurianual 2024 - 2027:
- 2.10.1. Programa 131, cujas entregas PROJETO APOIADO e REDE APOIADA do Objetivo Estratégico 131.1 dialogam com o propósito do Hub de Jogos do Ceará na ampliação do acesso à produção e difusão cultural do Ceará; a entrega PROJETO IMPLANTADO do Objetivo Estratégico 131.4 dialoga com os esforços realizados pelo Governo do Estado na implantação de um projeto de fomento ao desenvolvimento

econômico da produção do Audiovisual cearense, em suas diversidades estéticas e artísticas; a entrega PROJETO APOIADO do Objetivo Estratégico 131.5, que visa a promoção do acesso a atividades artísticas e culturais por meio da difusão de iniciativas por meio da Rede de Equipamentos e Espaços de Cultura do Estado, mas também Espaços Culturais e Comunitários Independentes;

2.10.2. Programa 253, cuja entrega EMPREENDIMENTO ATRAÍDO do Objetivo Estratégico 253.1 busca garantir a conexão e atração dos setores econômicos do Ceará com parceiros e investidores estrangeiros, incluindo a área de Economia Criativa, o que se qualifica como uma potencialidade do Hub em sua implantação e realização, fazendo com que haja uma conexão transversal junto às ações da Secretaria de Cultura do Ceará;

2.11. Por fim, o Programa alinha-se com a Lei Estadual nº 17.857, de 29 de Dezembro de 2021, que institui o Programa Estadual de Desenvolvimento do Cinema e Audiovisual - Programa Ceará Filmes. O art. 5. da referida lei prevê como ações o **financiamento de políticas públicas para o desenvolvimento econômico, social, cultural, artístico, tecnológico e científico da atividade do Audiovisual** e da Arte e Cultura Digital do Estado do Ceará; **apoio e subsídio a ações de formação, capacitação e requalificação** nas áreas correlatas à atividade do Programa Ceará Filmes; e o **fomento a ações de pesquisa e desenvolvimento artístico e cultural**; e a **facilitação e incentivo à visitação de estudantes a equipamentos e museus que versem sobre a preservação do patrimônio audiovisual**. Todas as ações, ainda que executadas fora do escopo específico das iniciativas do Programa Ceará Filmes, colaboram direta ou indiretamente para seus resultados finalísticos dentro do recorte dos Jogos Eletrônicos como manifestação do Audiovisual.

3. OBJETO

3.1. Constitui objeto do presente Edital a seleção pública de 01 (uma) Organização da Sociedade Civil para execução do **Programa Hub de Jogos do Ceará**, em regime de parceria com a Secult Ceará, desenvolvendo as ações descritas neste Termo de Referência, no valor total de **R\$ 1.500.000,00 (um milhão e quinhentos mil reais)**.

- 3.2 As propostas poderão ser apresentadas por Organizações da Sociedade Civil com, no mínimo, 2 (dois) anos de atuação e experiência no campo cultural, localizadas no Estado do Ceará, com destaque na produção de jogos digitais. Além disso, as organizações devem comprovar experiência e relevância na execução das ações descritas neste Termo de Referência.

4. OBJETIVOS

- 4.1. Os objetivos das atividades a serem desenvolvidas pelo Programa Hub de Jogos do Ceará, bem como suas respectivas especificações técnicas, estão listados a seguir:
- 4.1.1. Desenvolver um programa de ações voltadas para a qualificação, aperfeiçoamento e promoção de agentes culturais e projetos de Jogos, afetando positivamente a capacidade da produção cearense em se conectar com as manifestações culturais regionais, promover representações estéticas, se relacionar com outras Linguagens Culturais de forma transversal, atuar sobre questões sociais, de gênero, raça, inclusão e diversidade, e na geração de impacto econômico;
 - 4.1.2. Estabelecer o Programa Hub de Jogos do Ceará como um mecanismo de apoio à visibilidade da produção e das ações realizadas no estado, contribuindo com os esforços já realizados pelo Governo do Estado e pela Secretaria de Cultura em suas diversas iniciativas para os Jogos, Audiovisual e Economia Criativa;
 - 4.1.3. Executar ação de **Laboratório de Produção de Jogos**, selecionando até 100 (cem) Criadores de Jogos, para participarem de uma incubação de projetos e serviços criativos em Jogos durante 06 (seis) meses, com a realização de acompanhamento individual e atividades em grupo, em formato híbrido na capital e no interior, voltados para as etapas de Ideação, Prototipagem e Pré-Produção em Jogos;
 - 4.1.4. Conceder até 100 (cem) **Bolsas de Criação**, durante 06 (seis) meses, para apoiar os Criadores de Jogos inscritos e aprovados na ação do Laboratório de Produção de Jogos na criação de projetos;
 - 4.1.5. Executar ação de **Aceleradora de Negócios Criativos em Jogos**, selecionando ao menos 10 (dez) Estúdios de Jogos já atuantes no setor Jogos para participarem de ciclo de formação e mentorias

específicas com duração total de 06 (seis) meses, visando a qualificação em áreas como Planejamento Estratégico, Internacionalização e Captação de Recursos, voltada para apoiar a sustentabilidade financeira e consolidação de empreendimentos de referência no setor de Jogos e Economia Criativa no Ceará;

- 4.1.6. Promover ação de **Intercâmbio Cultural**, apoiando ao menos 10 (dez) Criadores de Jogos com comprovado histórico de atuação no setor de Jogos, viabilizando a artistas e demais agentes culturais do Ceará oportunidades de intercâmbio para a participação em eventos do setor e fechamento de parcerias no contexto do mercado de Jogos durante o período de vigência do projeto, em oportunidades de reconhecida excelência e aderência aos objetivos apresentados pelos Criadores de Jogos em processo seletivo, contribuindo para o aperfeiçoamento destes em suas respectivas expertises;
- 4.1.7. Realizar **Ação de Memória e Patrimônio** da Linguagem de Jogos, preservando a história dos Games através da realização de ações de catalogação, construção e preservação de acervo de acesso público, aproximando a sociedade, estudantes, pesquisadores e demais agentes culturais para a experimentação estética de Jogos e construção de novos repertórios culturais, auxiliando na difusão dos Games como artefatos culturais cearenses.
- 4.1.8. Estruturar **Plataforma Hub de Jogos do Ceará**, que deverá ser utilizada como instrumento de promoção, comunicação, acesso, memória, patrimônio e conexão da sociedade com os Jogos do Ceará, tendo principalmente as seguintes funções: repositório para acesso às obras cearenses já desenvolvidas com informações sobre o projeto e canais de acesso para o mesmo; repositório de Estúdios de Jogos atuantes no Ceará; repositório de dados e pesquisas referentes ao setor; canal de comunicação para realização de ações, lançamentos de projetos e informações relevantes ao setor e a sociedade; e calendário com os principais eventos do setor, dando ênfase às iniciativas locais, garantindo a visibilidade das ações realizadas nas macrorregiões do estado;
- 4.2. A execução das Ações previstas de Laboratório de Produção de Jogos; Bolsas de Criação; Aceleradora de Negócios Criativos em Jogos; Intercâmbio Cultural; Memória e Patrimônio; e Plataforma Hub de Jogos do Ceará

deverão atender ao disposto na Lei Federal 13.146, de 6 de Julho de 2015, em relação às medidas de acessibilidade aplicáveis, de acordo com os resultados esperados para cada Ação.

4.3. A execução das Ações previstas de Laboratório de Produção de Jogos; Bolsas de Criação; Aceleradora de Negócios Criativos em Jogos; e Intercâmbio Cultural deverão destinar, no mínimo, 50% (cinquenta por cento) das vagas de suas realizações para participantes de outros municípios que não sejam da capital Fortaleza.

4.3.1. Se houver insuficiência de participantes classificados que permitam o cumprimento do disposto acima, os recursos poderão ser remanejados, respeitando a ordem de classificação geral;

5. DAS AÇÕES E ATIVIDADES A SEREM REALIZADAS

5.1 O quadro a seguir indica o resumo das atividades (produtos) da ação:

AÇÃO	ATIVIDADES E ESPECIFICAÇÕES
Laboratório de Produção de Jogos	1.1.: Elaborar Trilha de Realização para o Laboratório de Produção de Jogos; 1.2.: Realizar a seleção dos Criadores de Jogos participantes, em conjunto com a seleção para as Bolsas de Criação; 1.3.: Executar a Trilha de Realização do Laboratório de Produção de Jogos; 1.4.: Executar os Eventos Híbridos como parte da Trilha de Realização do Laboratório de Produção de Jogos; 1.5.: Elaborar Relatório de Projetos Acompanhados;
Bolsas de Criação	2.1.: Realizar a seleção dos Criadores de Jogos participantes, em conjunto com a seleção para o Laboratório de Produção de Jogos; 2.2.: Executar o pagamento das Bolsas de Criação durante o período do Laboratório de Produção de Jogos; 2.3.: Elaborar Relatório de Participantes Beneficiados;

<p>Aceleradora de Negócios Criativos em Jogos</p>	<p>3.1.: Elaborar Trilha de Realização para a Aceleradora de Negócios Criativos em Jogos;</p> <p>3.2.: Realizar a seleção dos Estúdios de Jogos participantes;</p> <p>3.3.: Executar a Trilha de Realização da Aceleradora de Negócios Criativos em Jogos;</p> <p>3.4.: Elaborar Relatório de Estúdios Acompanhados;</p>
<p>Intercâmbio Cultural</p>	<p>4.1.: Realizar Chamada para seleção dos Criadores de Jogos participantes;</p> <p>4.2.: Realizar Avaliação de Projeto de Intercâmbio Cultural para os participantes;</p> <p>4.3.: Acompanhar a execução dos Intercâmbios Culturais aprovados;</p> <p>4.4.: Elaborar Relatório de Resultados da Ação de Intercâmbio Cultural;</p>
<p>Ação de Memória e Patrimônio</p>	<p>5.1.: Realizar mapeamento de produções e achados históricos de jogos cearenses;</p> <p>5.2.: Realizar coleta de material histórico da Linguagem de Jogos (Artigos, Revistas, Encartes, Fotografias, Vídeos, Equipamentos, etc);</p> <p>5.3.: Elaborar Exposição da Produção de Jogos do Ceará para ser executada junto a equipamentos da Rede de Equipamentos de Cultura do Estado definidos conjuntamente com a SECULT CE;</p> <p>5.4.: Realizar Exposição da Produção de Jogos do Ceará com mostra interativa das produções cearenses, dispositivos de importância histórica e registros da evolução do setor no Ceará;</p> <p>5.5.: Replicar materiais e produções disponíveis na Exposição da Produção de Jogos do Ceará por meio de conteúdos audiovisuais, fotográficos, sonoros e interativos na Plataforma Hub de Jogos do Ceará;</p> <p>5.6.: Elaborar Relatório de Resultados da Ação, com registros dos materiais mapeados e do impacto da Exposição realizada;</p>

Plataforma Hub de Jogos do Ceará	6.1.: Criar de Identidade Visual do Hub; 6.2.: Implementar a Plataforma através dos meios tecnológicos apropriados; 6.3.: Registrar a realização das ações pertinentes ao setor e às Ações do Hub de Jogos do Ceará; 6.4.: Atualizar a Plataforma com produções, pesquisas e conteúdos pertinentes ao setor e às Ações do Hub de Jogos do Ceará;
----------------------------------	---

6. DAS AÇÕES E DOS VALORES DE REFERÊNCIA PARA PLANO DE TRABALHO

6.1. As propostas apresentadas por meio de Plano de Trabalho deverão observar as seguintes indicações de referência na consecução das atividades:

- 6.1.1. Valor para aplicação na Ação Laboratório de Produção de Jogos: R\$ 300.000,00 (trezentos mil reais);
- 6.1.2. Valor mínimo de bolsas na Ação Bolsas de Criação: R\$ 1.000,00 (mil reais), totalizando R\$ 600.000,00 (seiscentos mil reais);
- 6.1.3. Valor para aplicação na Ação Aceleradora de Negócios Criativos em Jogos: R\$ 300.000,00 (trezentos mil reais);
- 6.1.4. Valor para apoio por Criador de Jogos na Ação Intercâmbio Cultural: R\$ 15.000,00 (quinze mil reais), totalizando R\$ 150.000,00 (cento e cinquenta mil reais);
- 6.1.5. Valor para aplicação na Ação de Memória e Patrimônio: R\$ 100.000,00 (cem mil reais);
- 6.1.6. Valor para aplicação na Ação Plataforma do Hub de Jogos do Ceará: R\$ 50.000,00 (cinquenta mil reais).

6.2. Das atividades a serem realizadas no Programa:

- 6.2.1. Devem estar previstas na proposta apresentada pelas entidades as iniciativas listadas a seguir, dentre outras que estas julgarem necessárias, para a realização das ações **Laboratório de Produção de Jogos, Bolsas de Criação e Aceleradora de Negócios Criativos em Jogos**:

- planejamento, realização e acompanhamento das ações previstas;
- coordenação, produção e acompanhamento da realização das atividades previstas;
- execução de um plano de comunicação para divulgação das ações, incluindo a utilização da Plataforma Hub de Jogos do Ceará;
- constituição de comissão de seleção para os participantes das ações;
- definição de critérios técnicos claros, devidamente aprovados pela área técnica da SECULT CE responsável pelo edital, para a pontuação dos participantes;
- elaboração de termo de compromisso junto aos participantes contemplados, com regras para o cumprimento integral das atividades;
- realizar o repasse do valor das bolsas aos selecionados na Ação Bolsas de Criação;
- garantir o pagamento das Bolsas de Criação e apresentar as devidas comprovações;
- Elaboração do Projeto Pedagógico referente às iniciativas de formação;
- execução das atividades de formação e acompanhamento dos Criadores de Jogos e seus projetos em desenvolvimento;
- elaboração de relatórios bimestrais e final, com registro e avaliação quantitativa e qualitativa das etapas de execução das ações, bem como seus resultados, anexando comprovações, para apresentação à SECULT CE.

6.2.2. Devem estar previstas na proposta apresentada pelas entidades as iniciativas listadas a seguir, dentre outras que estas julgarem necessárias, para a realização da ação **Intercâmbio Cultural**:

- planejamento, realização e acompanhamento das ações previstas;
- coordenação, produção e acompanhamento da realização das atividades previstas;

- execução de um plano de comunicação para a divulgação das ações, incluindo a utilização da Plataforma Hub de Jogos do Ceará;
- constituição de comissão de seleção composta por, no mínimo, 03 (três) profissionais, com trajetória reconhecida e atuação ligada ao mercado de Jogos;
- definição de critérios técnicos claros, devidamente aprovados pela área técnica da SECULT CE responsável pelo edital, para a pontuação das propostas, observando nestas, obrigatoriamente, os seguintes aspectos:
 - currículo completo do proponente;
 - portfólio de atuação profissional do proponente;
 - histórico do evento o qual o proponente estará pleiteando participação;
 - comprovante de inscrição ou de aceite no evento pleiteado;
 - planilha orçamentária, conforme modelo constante em formulário de inscrição, com indicação dos valores em moeda corrente nacional (Real);
 - comprovação dos valores solicitados e, quando for o caso, dos valores empenhados pelo proponente;
 - comprovação da cotação utilizada para a conversão de moeda estrangeira, quando for o caso;
 - orçamento para seguro viagem, quando for o caso;
 - em caso de solicitação de passagens aéreas e traslado, deverão ser apresentadas, no mínimo, três cotações, em classe econômica, de empresas diferentes, na moeda corrente nacional (Real), devendo o proponente optar pelo menor valor encontrado;
- realização de processo de seleção de ao menos 05 (cinco) participantes para as ações de Intercâmbio Cultural;
- elaboração de termo de compromisso junto aos participantes contemplados, com regras para o cumprimento integral da proposta;

- realizar do repasse do valor aos participantes selecionados;
- monitorar e avaliar a realização de todo o processo de Intercâmbio Cultural;
- solicitar relatórios dos selecionados ao término dos intercâmbios;
- elaboração de relatórios individuais e final, com registros e avaliação quantitativa e qualitativa das etapas de execução das ações, bem como seus resultados, anexando comprovações, para apresentação à SECULT CE.

6.2.3. Devem estar previstas na proposta apresentada pelas entidades as iniciativas listadas a seguir, dentre outras que estas julgarem necessárias, para a realização da ação **Plataforma Hub de Jogos do Ceará**:

- planejamento, realização e acompanhamento das ações previstas;
- coordenação, produção e acompanhamento das atividades previstas;
- elaboração de um plano de utilização da Plataforma Hub de Jogos do Ceará, com o mínimo das seguintes funcionalidades:
- repositório de acesso às obras cearenses desenvolvidas, com possibilidade de submissão de projetos pelos Criadores de Jogos;
- repositório de dados e pesquisas referentes ao setor, de acesso público;
- canal de notícias atualizado durante o período de vigência do programa, contemplando o lançamento de novos projetos, notícias sobre as ações do programa e informações de interesse social relacionadas à Linguagem;
- calendário de eventos do setor, com ênfase às Ações de Promoção e Fruição estabelecidas neste programa, com possibilidade de submissão de eventos pelo setor;
- atualização da Plataforma Hub de Jogos do Ceará durante o período de vigência do programa e posterior liberação do código-fonte para a continuidade do suporte da Plataforma pelo setor.

6.2.4. Devem estar previstas na proposta apresentada pelas entidades as iniciativas listadas a seguir, dentre outras que estas julgarem necessárias, para a realização da **Ação de Memória e Patrimônio**:

- planejamento, realização e acompanhamento das ações previstas;
- coordenação, produção e acompanhamento das atividades previstas;
- execução de um plano de comunicação para a divulgação das ações, incluindo a utilização da Plataforma Hub de Jogos do Ceará;
- catalogação de artefatos históricos, culturais, projetos, pesquisas e materiais de acervo relativos ao setor de Jogos no Ceará;
- elaboração de projeto de exposição permanente de acervo catalogado, para acesso da sociedade durante o período de vigência do programa;
- elaboração de projeto de exposição itinerante de acervo catalogado, capilarizando o acesso à iniciativa de memória e patrimônio ao redor do estado, durante o período de vigência do programa;
- elaboração de relatórios bimestrais e final, com registro e avaliação quantitativa e qualitativa das etapas de execução das ações, bem como seus resultados, anexando comprovações, para apresentação à SECULT CE.

7. ELEMENTOS PARA DEMONSTRAÇÃO DE CAPACIDADE TÉCNICA DO PROPONENTE

7.1. A entidade deverá apresentar currículo de profissionais com, no mínimo, dois anos de experiência:

- 7.1.1. com gestão, coordenação e elaboração de cursos e atividades de formação para Jogos;
- 7.1.2. com produção executiva e gestão de projetos de desenvolvimento de Jogos;
- 7.1.3. com produção de ações de intercâmbio cultural, missões empresariais ou equivalentes para Jogos;
- 7.1.4. com organização, gestão e produção de ações e eventos culturais, preferencialmente com experiência em ações para Jogos;

- 7.1.5. em comunicação e redes sociais;
- 7.1.6. em prestação de contas (preferencialmente Contador ou Advogado);
- 7.2. Os profissionais indicados deverão apresentar Carta de Anuência para a participação no projeto, quando não possuírem vínculo trabalhista com a instituição e, na ocasião da prestação de contas, apresentar justificativa de preço e contrato de prestação de serviços.
- 7.3. Apresentar condições de infraestrutura para a gestão e execução do objeto, tais como computadores apropriados para o desenvolvimento de jogos, celulares para a realização de testes de projetos, internet, equipamentos de realidade virtual, mesas digitalizadoras para ilustração digital, etc.
- 7.4. Apresentar condições de infraestrutura para a execução de atividades em formato híbrido, com espaços e equipamentos adequados para a realização de transmissões e acomodação de participantes de forma capilarizada pelo estado do Ceará.
- 7.5. Serão considerados para efeito de seleção:
- ter experiência em parcerias com a Administração Pública com aprovação de prestação de contas;
 - ter experiência prévia na execução de cursos, ações formativas e de acompanhamento de projetos na área de Jogos;

8. DO VALOR GLOBAL

- 8.1. A Secretaria de Cultura do Estado do Ceará destinará, para o presente Edital, o aporte financeiro no valor máximo de **R\$ 1.500.000,00 (um milhão e quinhentos mil reais)**, com recursos oriundos da Política Nacional Aldir Blanc, Lei nº 14.399/2022.
- 8.2. Os valores apresentados por meio de Plano de Trabalho poderão ser adequados para atender aos valores efetivamente praticados no mercado, observando, sempre que couber o menor preço, mediante prévia consulta.
- 8.2.1. É vedada a aplicação dos recursos vinculados à parceria para pagamento de:
- Taxa de administração, gerência ou similar, bem como pagamento de taxas bancárias, multas, juros ou correção monetária, inclusive

referentes a pagamentos ou recolhimentos fora do prazo;

- Remuneração, a qualquer título, a servidor ou empregado público ou seu cônjuge, companheiro ou parente em linha reta, colateral ou por afinidade, até o segundo grau, por serviços de consultoria, assistência técnica, gratificação ou qualquer espécie de remuneração adicional, ressalvadas as hipóteses previstas em lei específica e na Lei de Diretrizes Orçamentárias;
- Multas, juros ou correção monetária, referente a pagamentos e recolhimentos fora dos prazos, exceto quando decorrer de atraso na liberação de recursos financeiros, motivado exclusivamente pelo órgão ou entidade concedente;
- Clubes, associações ou quaisquer entidades congêneres, cujos dirigentes ou controladores sejam agentes políticos de Poder ou do Ministério Público, dirigentes de órgão ou entidade da Administração Pública de qualquer esfera governamental, ou respectivo cônjuge ou companheiro, bem como parente em linha reta, colateral ou por afinidade, até o terceiro grau do gestor da Secult Ceará;
- Publicidade, salvo as de caráter educativo, informativo ou de orientação social, relacionadas com o objeto do Termo de Colaboração, das quais não constem nomes, símbolos ou imagens que caracterizem promoção pessoal de autoridades e servidores do concedente e do conveniente;
- Bens e serviços fornecidos pelo conveniente, seus dirigentes ou responsáveis, bem como parente em linha reta, colateral ou por afinidade, até o terceiro grau;
- Despesa fora da vigência do instrumento;
- Qualquer outra despesa corrente não vinculada diretamente às ações previstas no Plano de Trabalho aprovado pela Secult Ceará.

8.2.2. Poderão ser pagas, entre outras despesas, com recursos vinculados à parceria:

- Remuneração da equipe encarregada da execução do Plano de Trabalho, inclusive de pessoal próprio da organização da sociedade civil, durante a vigência da parceria, compreendendo as despesas com

pagamento de impostos, contribuições sociais, Fundo de Garantia do Tempo de Serviço - FGTS, férias, décimo terceiro salário, salários proporcionais, verbas rescisórias e demais encargos sociais e trabalhistas;

- Diárias referentes a deslocamento, hospedagem e alimentação nos casos em que a execução do objeto da parceria assim o exija;
- Custos indiretos necessários à execução do objeto, seja qual for a proporção em relação ao valor total da parceria;
- Aquisição de equipamentos e materiais permanentes essenciais à consecução do objeto e serviços de adequação de espaço físico, desde que necessários à instalação dos referidos equipamentos e materiais;
- Indenização ou restituição necessárias à execução do objeto.

8.2.2.1. Os custos indiretos necessários à execução do objeto poderão incluir, entre outras despesas, aquelas com internet, transporte, aluguel, telefone, consumo de água e luz, remuneração de serviços contábeis e de assessoria jurídica.

8.2.2.2. O pagamento de remuneração da equipe contratada pela Organização da Sociedade Civil com recursos da parceria não gera vínculo trabalhista com o Poder Público.

9. DAS POLÍTICAS AFIRMATIVAS

9.1. A Entidade deverá aplicar às ações de políticas afirmativas da SECULT/CE na seleção do projeto e pesquisas que serão contempladas, de acordo com as normas estabelecidas na Cartilha de Implementação das Cotas Raciais e o Procedimento de Heteroidentificação, que encontra-se em conformidade com a Instrução Normativa 02/2024.

Camila Vieira da Silva

Coordenadora

Coordenadoria de Cinema e Audiovisual - CCAVI

Rafael Cordeiro Felismino

Secretário da Cultura do Ceará, Respondendo