

PREFEITURA MUNICIPAL DE CATAGUASES

CHAMADA PÚBLICA PARA SELEÇÃO DE PROJETOS AUDIOVISUAIS

A PREFEITURA MUNICIPAL DE CATAGUASES, através da Secretaria Municipal de Cultura e Turismo, a Agência de Desenvolvimento do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais e a ENERGISA Minas Gerais Distribuidora S.A., em parceria com a AGÊNCIA NACIONAL DE CINEMA – ANCINE através do Fundo Setorial do Audiovisual - FSA, realizam essa CHAMADA PÚBLICA para SELEÇÃO DE PROJETOS AUDIOVISUAIS, em conformidade com ações previstas no Termo de Complementação nº 21-E/2018, aprovado pela Chamada Pública ANCINE/FSA 01/2018 COINVESTIMENTOS REGIONAIS. Assim, torna público a abertura de processo de seleção de projetos audiovisuais para recebimento de recursos financeiros conforme descrito nas cláusulas abaixo.

1. DO OBJETO

1.1 - Esta CHAMADA PÚBLICA tem como objeto a realização de SELEÇÃO DE PROJETOS AUDIOVISUAIS de Núcleo Criativo, Desenvolvimento de Séries para TV, Produção de Longas-metragens, Produção de Séries de TV, Produção de Jogos Eletrônicos e Comercialização de Longas-metragens, nas condições e especificações previstas neste Edital e seus Anexos.

1.2 - Os projetos selecionados receberão recursos financeiros para desenvolvimento, produção ou comercialização da obra, contribuindo para o desenvolvimento da indústria do audiovisual no Estado de Minas Gerais.

1.3 - A aplicação dos recursos do FUNDO SETORIAL DO AUDIOVISUAL - FSA é regida pelas disposições da Lei nº 11.437, de 28 de dezembro de 2006, e do Decreto nº 6.299, de 12 de dezembro de 2007, e pelo Regulamento Geral do PROGRAMA DE APOIO AO DESENVOLVIMENTO DA INDÚSTRIA AUDIOVISUAL - PRODAV, disponível no portal da AGÊNCIA NACIONAL DE CINEMA - ANCINE na internet:

<http://fsa.ancine.gov.br/normas/regulamento-geral-do-prodav>.

2. DAS DEFINIÇÕES

2.1 - Ressalvadas as definições constantes nessa CHAMADA PÚBLICA, os termos utilizados obedecem às definições da Medida Provisória nº 2.228-1, de 6 de setembro de 2001, da Lei nº 12.485, de 12 de setembro de 2011, das Instruções Normativas emitidas pela ANCINE, em especial as Instruções Normativas nos 65, 91, 104, 105, 124, 125, 130 e do Regulamento Geral do Programa de Apoio do Desenvolvimento da Indústria Audiovisual – PRODAV.

2.2 - Para fins desta CHAMADA PÚBLICA, define-se que:

a) **FORMATO DE OBRA AUDIOVISUAL:** criação intelectual original, externalizada por meio que assegure o conhecimento da autoria primária, que se caracteriza por estrutura criativa central, invariável, constituída por elementos técnicos, artísticos e econômicos, descritos de forma a possibilitar arranjos destes elementos para a realização de uma obra audiovisual seriada.

b) **PRODUÇÃO**: todos os processos relativos à realização do filme, incluindo a captação de imagens e sons.

c) **NÚCLEO CRIATIVO**: reunião de profissionais criadores, organizados por empresa brasileira independente e sob a direção de um líder indicado por esta, com a finalidade de desenvolver de forma colaborativa uma Carteira de Projetos de obras audiovisuais.

d) **JOGOS ELETRÔNICOS**: também chamados de games, são conteúdos audiovisuais interativos, cujas imagens são alteradas em tempo real a partir de ações do(s) jogador(es). Podem ser criados para diversas plataformas (dispositivos móveis, consoles, etc.).

e) **GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)**: é um documento contendo as principais informações e parâmetros sobre aspectos de desenvolvimento e produção do jogo;

f) **MATERIAL PROMOCIONAL AUDIOVISUAL**: protótipo audiovisual derivado de projeto de desenvolvimento integrante da Carteira de Projetos, sob a forma de *teaser*, demo audiovisual, episódio-piloto, websódios com duração máxima de 12 (doze) minutos ou outros, tendo como objetivo dar suporte às ações de viabilização do financiamento da produção da obra audiovisual derivada do projeto de desenvolvimento.

g) **DEMO JOGÁVEL**: protótipo ou versão de demonstração promocional de jogo eletrônico derivado de projeto de desenvolvimento integrante da Carteira de Projetos para fins de experiência e avaliação, possuindo jogabilidade restrita a certos níveis ou limitação do tempo de jogo.

h) **PESQUISA QUALITATIVA**: pesquisa destinada a mensurar a recepção de material promocional audiovisual junto a público-alvo, elaborada por instituto de pesquisa a partir de conjunto de técnicas não estatísticas.

i) **SALAS COMERCIAIS DE CINEMA**: aquelas que atendam concomitantemente às seguintes características, conforme definição dada pelo inciso I do art. 2º da Instrução Normativa nº 65, de 18 de outubro de 2007:

- tecnologia de projeção de imagens com o uso de equipamentos digitais de alta performance ou projetores de filmes de 35mm (trinta e cinco milímetros);
- programação formada, predominantemente, por longas-metragens com lançamento comercial no Brasil nos últimos 12 (doze) meses;
- modelo de negócio com predomínio de cobrança de ingressos.

j) **PROPONENTE**: Pessoa jurídica responsável pela proposta de desenvolvimento e/ou produção e todo o processo de inscrição e acompanhamento desta CHAMADA PÚBLICA.

k) **OBRA**: produto audiovisual produzido e finalizado, pronto para exibição e comercialização, seja para cinema ou para televisão.

l) **OBRA INÉDITA**: obra que nunca foi publicada, editada, realizada, finalizada, veiculada ou transmitida para a finalidade para a qual se destina, ou seja, para cinema ou televisão, na categoria em que o projeto foi inscrito nesse Edital. Será considerada obra inédita também a adaptação de obras para novos formatos, nova temporada no caso de séries, continuação de longas-metragens, *spin-offs*, entre outros desde que devidamente justificados. Como exemplos, a adaptação de uma

série, de um livro ou de uma peça de teatro para uma obra de curta ou longa metragem, será também considerada uma obra inédita.

m) PROPOSTA: proposta de desenvolvimento e/ou produção de obras de longa-metragem, obras seriadas e jogos eletrônicos que visa o desenvolvimento e/ou produção para posterior distribuição e exibição em salas de cinema e emissoras de TV.

n) GÊNEROS:

1. Ficção: produzida a partir de roteiro e cuja trama/montagem seja organizada de forma narrativa;
2. Animação: produzida por meio de técnicas de animação, cuja maioria dos personagens principais, se existirem, sejam animados. O uso de *live-action* é permitido desde que estes personagens não descaracterizem o caráter de animação ou que sejam a maior parte dos personagens principais;
3. Documentário: produzido a partir de roteiro cuja trama seja organizada por meio de estratégias de abordagem da realidade ou por meio de narração, descrição de fatos e depoimentos de personagens reais. O uso de animação é permitido desde que sua utilização não descaracterize o caráter de documentário;

3. DOS RECURSOS DISPONÍVEIS

3.1 - Os recursos financeiros a serem aplicados nesta CHAMADA PÚBLICA totalizam R\$ 8.750.000,00 (oito milhões, quatrocentos e cinquenta reais) e são provenientes do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA).

Nº	CATEGORIA	DESCRIÇÃO	VALOR	FONTE
01	Núcleo Criativo	Seleção de, no mínimo, 1 (uma) PROPOSTA no valor máximo de R\$ 500.000,00 para a implantação de Núcleo Criativo de desenvolvimento de Carteira de Projetos, com, no mínimo, 4 (quatro) projetos, sendo: 2 (dois) projetos de obras seriadas de ficção e/ou animação no valor máximo de R\$ 150.000,00 cada; e 2 (dois) projetos de obras seriadas de documentário no valor máximo de R\$ 100.000,00 cada.	R\$ 500.000,00	FSA
02	Desenvolvimento de obras seriadas para TV	Seleção de, no mínimo, 2 (duas) PROPOSTAS no valor máximo de R\$ 150.000,00 para projetos de obras seriadas de animação. Seleção de, no mínimo, 2 (duas) PROPOSTAS no valor máximo de R\$ 150.000,00 para projetos de obra seriada de ficção.	R\$ 300.000,00 R\$ 300.000,00 R\$ 100.000,00	FSA

		Seleção de, no mínimo, 1 (um) PROPOSTA no valor máximo de R\$ 100.000,00 para projetos de obras seriadas de documentários.		
03	Produção de Longas-metragens	<p>Seleção de, no mínimo, 2 (duas) PROPOSTAS no valor máximo de R\$ 1.400.000,00 para PRODUÇÃO de OBRAS de Longa-Metragem do gênero FICÇÃO e/ ou DOCUMENTÁRIO, destinadas ao segmento de mercado de salas de exibição e/ou telefilmes.</p> <p>Seleção de, no mínimo, 1 (uma) PROPOSTA no valor máximo de R\$ 2.050.000,00 para PRODUÇÃO de OBRAS de Longa-Metragem do gênero animação, destinada ao segmento de mercado de salas de exibição e/ou telefilmes.</p>	R\$ 2.800.000,00 R\$ 2.050.000,00	FSA
04	Produção de obra seriada para TV	Seleção de, no mínimo, 1 (uma) PROPOSTA no valor máximo de R\$ 2.000.000,00 para PRODUÇÃO de OBRA SERIADA do gênero FICÇÃO e/ou ANIMAÇÃO, destinadas ao segmento de mercado de televisão aberta ou fechada.	R\$ 2.000.000,00	FSA
05	Produção de Jogos Eletrônicos (GAME MOBILE)	Seleção de, no mínimo, 2 (duas) PROPOSTAS no valor máximo de R\$ 250.000,00 para produção de GAME MOBILE	R\$ 500.000,00	FSA
06	Comercialização de longas-metragens	Seleção de, no mínimo, 1 (uma) PROPOSTA no valor máximo de R\$200.000,00 de projetos de COMERCIALIZAÇÃO e circulação de FILMES inéditos, prevendo a exibição, de cada filme em, no mínimo, 10 (dez) salas simultaneamente ou em 120 sessões, em ao menos 1 (uma) semana cinematográfica da respectiva exibição comercial, nos circuitos de salas de cinema do Brasil.	R\$ 200.000,00	FSA
		TOTAL	R\$ 8.750.000,00	FSA

4. DAS CARACTERÍSTICAS DOS PROJETOS

4.1 - Serão aceitos projetos inéditos para o desenvolvimento de projetos de obras seriadas de ficção, animação e documentário; de produção de filmes de longa-metragem de ficção, documentário e animação; de produção de obra seriada de ficção ou animação; de produção de jogos eletrônicos e de comercialização de longas-metragens.

4.2 – Entende-se por NÚCLEO CRIATIVO a reunião de profissionais criadores, organizados por empresa brasileira independente e sob a direção de um líder indicado por esta, com a finalidade de desenvolver de forma colaborativa uma Carteira de Projetos de obras audiovisuais.

4.3 - Entende-se por longa-metragem: obra cinematográfica, com duração superior a 70 (setenta) minutos, finalizada em suportes digitais de alta definição – HD, com resolução 1.080 x 1.920 pixels; por exemplo, 4k, 2k HDCAM SR, DCP, HDCAM, XDCAM, XDCAM EX, DVCPRO HD e HDV; não sendo permitidos formatos standard, tais como DigiBeta, DVDPRO 50, Betacam SR, Betacam, Betacam SX, DVCam e MiniDV, dentre outros.

4.4 – Para projetos de produção de obras seriadas e não seriadas, são considerados *itens não - financiáveis* todas as despesas relativas à comercialização da obra audiovisual no território brasileiro, tais como despesas de confecção e distribuição das cópias digitais ou em película das obras audiovisuais; agendamento de sessões para exibição em salas de cinema em equipamento digital; equipe de lançamento, com exceção de cachê para diretores e atores; ações promocionais e despesas realizadas com produção e veiculação de publicidade relativa à obra, despesas com exibição em espaços alternativos, desde que a título oneroso, despesas com adaptação do formato para outras plataformas (encode) e despesas administrativas associadas à distribuição.

4.5 - A cobertura das despesas de gerenciamento de projeto de produção ficará limitada a um valor equivalente a 10% (dez por cento) do montante previsto para a cobertura dos itens financiáveis do projeto, sem incluir para tal cálculo o valor do próprio gerenciamento.

4.6 - São considerados *Itens não-financeiros* pelo FSA: despesas de agenciamento, colocação e coordenação; despesas de comercialização, divulgação e distribuição; e despesas gerais de custeio da empresa proponente. Dentre as despesas de comercialização não financiáveis se inclui a remuneração dos serviços de gerenciamento e execução do projeto calculada sobre o orçamento de comercialização.

4.7 - No caso de projetos que tenham sido contratados em linhas de desenvolvimento ou produção do FSA, incluindo Arranjos Financeiros Estaduais e Regionais, somente poderão constar despesas complementares relacionadas ao desenvolvimento ou produção do projeto. Caso sejam identificadas despesas relacionadas a itens já custeados com recursos do FSA, sem que seja demonstrada a complementariedade das despesas, estas serão glosadas.

4.8 - Cada projeto audiovisual deverá ter como objetivo a produção de conteúdo brasileiro independente nos termos do inciso V do art. 1º da Medida Provisória nº 2.228-1, de 6 de setembro de 2001, e, ainda, ser realizado por produtora brasileira independente, nos termos da Lei nº 12.485, de 12 de setembro de 2011.

4.9 - Os projetos deverão atender às disposições presentes na Instrução Normativa ANCINE nº 116, de 18 de dezembro de 2014, especialmente os relativos à inclusão, no orçamento, dos custos de legendagem descritiva, audiodescrição e LIBRAS – Língua Brasileira de Sinais.

4.10 – Para os projetos de produção e comercialização, será exigido contrato de distribuição com empresa distribuidora, quando da celebração do contrato de investimento do FSA.

4.11 - Serão aceitos projetos distribuídos em regime de co-distribuição, sendo a distribuidora interveniente no contrato a responsável pelo repasse de todas as receitas comerciais dos segmentos de mercado explorados.

4.12 - É expressamente vedada a celebração de contratos de sublicenciamento, no território nacional, pela distribuidora no segmento de salas de exibição.

4.13 - No caso de distribuição própria pela empresa produtora ou empresa do mesmo grupo econômico, não será permitido o estabelecimento de comissão de distribuição.

4.14 - No caso previsto no item acima, a empresa produtora deverá encaminhar declaração de distribuição própria, na qual constem a discriminação expressa dos segmentos de mercado explorados (incluindo, necessariamente, o mercado de salas). Quando da celebração do contrato de investimento do FSA, a empresa assumirá também as obrigações que caberiam à distribuidora.

4.15 - No caso de coproduções entre produtoras brasileiras independentes, o domínio de direitos patrimoniais majoritários sobre a obra audiovisual, dentro do condomínio dos produtores brasileiros independentes, deverá ser detido pela empresa proponente, conforme o item 5.4.6, 'b', da Chamada Pública ANCINE/FSA nº 01/2018 e seu respectivo anexo (item 4.2 do anexo V – Parâmetros obrigatórios para edital de Produção)

4.16 - Os direitos sobre a obra audiovisual, objeto do investimento do FSA, deverão observar o Capítulo VI do Regulamento Geral do PRODAV.

5. DAS CATEGORIAS

5.1. Considerando a natureza das propostas, a presente CHAMADA PÚBLICA tem por objeto a seleção de projetos das seguintes categorias:

5.1.1 - CATEGORIA 01: NÚCLEO CRIATIVO

5.1.1.1 - Seleção de, no mínimo, 1 (uma) PROPOSTA no valor máximo de R\$ 500.000,00 para a implantação de Núcleo Criativo de desenvolvimento de Carteira de Projetos, com no mínimo 4 (quatro) projetos, sendo: 2 (dois) projetos de obras seriadas de ficção e/ou animação no valor máximo de R\$ 150.000,00 cada; e 2 (dois) projetos de obras seriadas de documentário no valor máximo de R\$ 100.000,00 cada.

5.1.1.2 - As propostas devem possuir estratégia transmídia que possa alcançar múltiplas narrativas e formatos de interconexões com linguagens, estéticas artísticas, em múltiplas plataformas para TV aberta ou fechada, salas de cinema, Internet e ou outras mídias móveis.

5.1.1.3 - Todas as propostas devem prever a produção de Material Promocional Audiovisual, sob a forma de *teaser*, demo audiovisual, episódio-piloto, web-vídeos, protótipos ou guias multimídias, com duração máxima de 12 (doze) minutos, tendo como objetivo dar suporte às ações de viabilização do financiamento da produção das obras audiovisuais derivadas do projeto.

5.1.1.4 - As propostas a serem desenvolvidas possuem TEMÁTICA LIVRE e devem ter, no mínimo, 80% de seu conteúdo ambientado em cidades e distritos da área de abrangência do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais.

5.1.1.5 – Em caso de posterior obtenção de recursos para produção das obras seriadas, estas devem OBRIGATORIAMENTE ter, no mínimo, 80% de seu conteúdo filmado em cidades e distritos da área de abrangência do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais;

5.1.2 - CATEGORIA 02: DESENVOLVIMENTO DE SÉRIES PARA TV

5.1.2.1 - Seleção de, no mínimo:

- 2 (duas) PROPOSTAS no valor máximo de R\$ 150.000,00 para projetos de obras seriadas de animação;
- 2 (duas) PROPOSTAS no valor máximo de R\$ 150.000,00 para projeto de obra seriada de ficção;
- 1 (uma) PROPOSTA no valor máximo de R\$ 100.000,00 para projetos de obras seriadas de documentários.

5.1.2.2 – Todas as propostas devem prever a produção de Material Promocional Audiovisual, sob a forma de *teaser*, demo audiovisual, episódio-piloto ou web-vídeos, com duração máxima de 12 (doze) minutos, tendo como objetivo dar suporte às ações de viabilização do financiamento da produção das obras audiovisuais derivadas do projeto.

5.1.2.3 - As propostas a serem desenvolvidas possuem TEMÁTICA LIVRE e devem ter, no mínimo, 80% de seu conteúdo ambientado em cidades e distritos da área de abrangência do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais.

5.1.2.4 – Em caso de posterior obtenção de recursos para produção das obras seriadas, estas devem OBRIGATORIAMENTE ter, no mínimo, 80% de seu conteúdo filmado em cidades e distritos da área de abrangência do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais;

5.1.3 - CATEGORIA 03: PRODUÇÃO DE LONGA-METRAGEM

5.1.3.1 - Seleção de, no mínimo:

- 2 (duas) PROPOSTAS no valor máximo de R\$ 1.400.000,00 para PRODUÇÃO DE OBRAS DE LONGA-METRAGEM do gênero FICÇÃO e/ou DOCUMENTÁRIO, destinadas ao segmento de mercado de salas de exibição.
- 1 (uma) PROPOSTA no valor máximo de R\$ 2.050.000,00 para PRODUÇÃO DE OBRAS DE LONGA-METRAGEM do gênero ANIMAÇÃO, destinadas ao segmento de mercado de salas de exibição.

5.1.3.2 - As obras audiovisuais devem ser inéditas e originais e OBRIGATORIAMENTE ter, no mínimo, 80% de seu conteúdo filmado em cidades e distritos da área de abrangência do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais;

5.1.3.3 - As obras audiovisuais têm TEMÁTICA LIVRE e devem possuir duração mínima de 70 (setenta) minutos.

5.1.3.4 – O valor solicitado neste edital deve corresponder a, no mínimo 50% do valor total da obra.

5.1.3.5 - Caso o projeto inscrito possua orçamento superior aos limites ofertados pelo edital, é preciso indicar o valor total do projeto e apresentar o PLANO DE FINANCIAMENTO (item “i” do PROJETO TÉCNICO da CATEGORIA 03), demonstrando recursos já obtidos pelo filme (se for o caso) e anexar comprovantes tais como: contratos de investimento, certificados de captação, e/ou publicação de resultado de editais onde o projeto já tenha sido contemplado em órgão oficial de imprensa.

5.1.3.6 - A soma entre os valores efetivamente captados, se for o caso, e o valor pretendido neste Edital tem que corresponder a, no mínimo 50% do valor total da obra.

5.1.4 - CATEGORIA 04: PRODUÇÃO DE OBRA SERIADA PARA TV

5.1.4.1 - Seleção de, no mínimo:

- 1 (uma) PROPOSTA no valor máximo de R\$ 2.000.000,00 para PRODUÇÃO DE OBRA SERIADA do gênero FICÇÃO e/ou ANIMAÇÃO, destinadas ao segmento de mercado de televisão aberta ou fechada.

5.1.4.2 – No caso de Ficção, a obra audiovisual deve ser inédita e original e OBRIGATORIAMENTE ter, no mínimo, 80% de seu conteúdo filmado em cidades e distritos da área de abrangência do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais.

5.1.4.3 - As obras audiovisuais têm TEMÁTICA LIVRE e devem possuir as seguintes durações:

- Ficção: 13 episódios de 26 minutos de duração

- Animação: 13 episódios de, no mínimo, 03 minutos de duração

5.1.4.4 – Caso o projeto inscrito possua orçamento superior aos limites ofertados pelo edital, é preciso indicar o valor total do projeto e apresentar o PLANO DE FINANCIAMENTO (item “i” do PROJETO TÉCNICO da CATEGORIA 04), demonstrando recursos já obtidos para viabilizar a produção da obra (se for o caso) e anexar comprovantes de investimentos, adiantamento de licenciamento, compromissos de compra, fundos e editais onde o projeto já tenha sido contemplado. O valor pretendido pelo projeto deve corresponder a, no mínimo, 70% do valor total da obra.

5.1.5 - CATEGORIA 05: PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS (GAME MOBILE)

5.1.5.1 - Seleção de, no mínimo, 02 (duas) PROPOSTA no valor máximo de R\$ 250.000,00 para PRODUÇÃO DE GAME MOBILE para serem comercializados no mercado.

5.1.5.2 - Os projetos de Jogos Eletrônicos (Game Mobile) devem possuir potencial transmídia e poderão estar associados a projetos de longas-metragens e/ou séries produzidos no âmbito do Polo Audiovisual da Zona da Mata, com claro objetivo de ampliar sua distribuição e comercialização.

5.1.6 - CATEGORIA 06: COMERCIALIZAÇÃO DE LONGAS-METRAGENS

5.1.6.1 - Seleção de, no mínimo, 1 (uma) PROPOSTA no valor máximo de R\$ 200.000,00 de PROJETOS DE COMERCIALIZAÇÃO e circulação de FILMES inéditos, prevendo a exibição, de cada filme, em no mínimo 10 (dez) salas simultaneamente ou em 120 sessões, em ao menos 1 (uma) semana cinematográfica da respectiva exibição comercial, no circuito de salas de cinema do Brasil.

5.1.6.2 - No caso de, no momento da inscrição nesta CHAMADA PÚBLICA, o projeto ainda não possuir uma empresa distribuidora como interveniente, a proposta de comercialização poderá ser realizada pela própria empresa produtora, quando esta também exercer a atividade de distribuidora, condição que deverá ser comprovada pelo registro da empresa na ANCINE com o seguinte código na CNAE (Classificação Nacional de Atividades Econômicas): 5913-8/00 – distribuição cinematográfica.

6. DAS VEDAÇÕES

6.1. É vedada a participação de projetos cujo proponente no contrato de investimento possua entre os seus sócios, gerentes e administradores as pessoas nas condições dispostas abaixo:

a) servidores ou ocupantes de cargo em comissão dos órgãos das entidades locais responsáveis pelo edital, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;

b) membros da Comissão de Seleção, respectivos cônjuges ou companheiros ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau.

6.2. As obras audiovisuais a serem produzidas tem temática livre. No entanto, é vedado o aporte a conteúdos religiosos ou políticos, manifestações e eventos esportivos, concursos, publicidade, televentas, 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 televentas e infomerciais; 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;

7. DAS INSCRIÇÕES

7.1. Prazos

7.1.1. O período de inscrições para projetos nesta CHAMADA PÚBLICA estará aberto entre os dias 02 de agosto de 2019 até às 23h59 de 16 de setembro de 2019.

Abertura das inscrições: 02.08.2019

Encerramento: 16.09.2019

7.2. Condições de Elegibilidade

7.2.1. Serão aceitos projetos que tenham como proponentes pessoas jurídicas com fins lucrativos comprovadamente sediadas em Minas Gerais há, no mínimo, 12 (doze) meses, contados a partir da inscrição neste Edital, com registro regular e classificadas na ANCINE como agentes econômicos brasileiros independentes, nos termos da Lei nº 12.485, de 12 de setembro de 2011, e da Instrução Normativa nº 91, de 1º de dezembro de 2010, pertencentes ou não a grupos econômicos, e que estejam registradas na ANCINE e na Junta Comercial em uma das opções de CNAE (Cadastro Nacional de Atividade Econômica) listadas abaixo como atividade principal ou secundária:

- 59.11-1/01 – Estúdios cinematográficos;
- 59.11-1/02 – Produção de filmes para publicidade;
- 59.11-1/99 – Atividades de produção cinematográfica, de vídeos e de programas de televisão não especificadas anteriormente.

7.2.1.1 – Somente para os projetos da CATEGORIA 04 (PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS) serão aceitas também inscrições de proponentes pessoas jurídicas que tenham os CNAE`s listados abaixo como atividade principal ou secundária:

- 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.

7.2.1.2 – Somente para os projetos da CATEGORIA 05 (COMERCIALIZAÇÃO) é obrigatório que a empresa proponente tenha o CNAE:

- g) 5913-8/00 – distribuição cinematográfica, de vídeo e de programas de televisão, como atividade principal ou secundária.

7.2.2 - É vedada a substituição da empresa produtora 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 do FSA, o Banco Regional de Desenvolvimento do Extremo Sul – BRDE, com a alteração contratual subjetiva, e sejam observados os termos deste Edital, bem como preservadas as condições para o contrato de investimento do FSA.

7.2.3 - Serão aceitos projetos de co-produção com outras empresas sediadas em Minas Gerais ou em outros estados da União. No entanto, além de ser sediada em Minas Gerais e cumprir com as exigências do item 7.2, a empresa proponente deve ser majoritária, possuindo a maior parte dos direitos patrimoniais da obra. Esta informação precisa constar de forma clara no contrato a ser apresentado no ato da inscrição que, posteriormente, será enviado à ANCINE e ao BRDE.

7.2.4 - Poderão ser desclassificados os proponentes que constem como inadimplentes e/ou não tenham regularizado suas pendências junto à ANCINE até a data de encerramento das inscrições desta CHAMADA PÚBLICA.

7.2.5 - Os membros da Comissão de Seleção não poderão participar de projetos enviados à presente Seleção, nem vir a participar da execução dos projetos contemplados.

7.2.6 - Não são aptos a contratar com o FSA microempreendedor individual, pessoas físicas, associações sem fins lucrativos e instituições religiosas.

7.2.7 - É vedada a participação de empresas abertas há menos de 12 (doze) meses, contados a partir da data de inscrição.

7.2.8 - A participação nesta CHAMADA PÚBLICA implica a aceitação integral dos termos e condições previstas neste Edital e seus Anexos, bem como das normas legais e regulamentares que o fundamentam.

7.3 – Processo de inscrição

7.3.1 – As inscrições são gratuitas e devem ser feitas por meio de FORMULÁRIO ONLINE disponível no seguinte endereço eletrônico: www.poloaudiovisual.org.br

7.3.2 - Cada proponente pode inscrever no máximo 2 (dois) projetos para fim de seleção na CHAMADA PÚBLICA, na mesma categoria ou em categorias distintas.

7.3.3 - Cada proponente poderá ter apenas 01 (um) projeto contemplado na presente CHAMADA PÚBLICA, sendo contemplado o projeto que obtiver a maior nota em sua categoria.

7.3.4 - Não é permitida a utilização de projetos de terceiros – que não tenham vínculo com a empresa proponente – para o envio do projeto.

7.3.5 - Os proponentes responderão técnica e juridicamente pela realização do projeto.

7.3.6 - Caso o proponente responsável pela inscrição não atenda a todas as condições do regulamento que rege esta CHAMADA PÚBLICA, o projeto em questão não será considerado no processo de seleção.

7.3.7 – A inscrição será realizada somente por meio do Formulário Online do site www.poloaudiovisual.org.br e a PREFEITURA MUNICIPAL DE CATAGUASES não se responsabilizará por inscrições que deixarem de ser concretizadas por congestionamento das linhas de comunicação ou outros fatores de ordem técnica, que impossibilitem a transferência de dados, por falhas decorrentes do equipamento do concorrente.

7.3.8. Os proponentes são responsáveis pela veracidade das informações fornecidas e pela integridade e acessibilidade total ao conteúdo dos arquivos digitais.

7.3.9 - O proponente será desclassificado a qualquer momento se for constatado o descumprimento de qualquer item acima, sujeitando-se, ainda, à devolução de qualquer quantia já recebida, com correção monetária.

7.3.10 - Projetos e documentos de inscrição enviados após a data limite serão automaticamente desclassificados.

7.3.11 - Os documentos que integram as propostas não poderão ser alterados, suprimidos ou substituídos depois de encerrado o prazo de inscrição.

7.4 - Das propostas e documentos de habilitação

No ato da inscrição, o proponente deve apresentar os seguintes documentos:

7.4.1 – HABILITAÇÃO

- a) Prova de inscrição no Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica (cartão CNPJ);
- b) Cópia do ato constitutivo, estatuto ou contrato social em vigor, devidamente registrado no Registro Público de Empresas Mercantis ou no Registro Civil de Pessoas Jurídicas, conforme a respectiva natureza da empresa proponente, comprovando o seu endereço e seus fins prioritários culturais;
- c) Cópia simples do documento de Identidade e CPF do representante legal;
- d) Certidões Negativas de Débitos ou Certidões Positivas com Efeitos Negativos em vigor:
 - Da Fazenda Pública do Estado de Minas Gerais, mediante a apresentação da Certidão de Débito Tributário – CDT;
 - Da Seguridade Social (INSS), mediante a apresentação da Certidão de Débitos relativos aos Tributos Federais e a Dívida Ativa da União;
 - Do FGTS, mediante a apresentação do Certificado de Regularidade perante o Fundo de Garantia por Tempo de Serviço;
 - De Débitos Trabalhistas.

As Microempresas e as Empresas de Pequeno Porte deverão apresentar toda a documentação exigida para efeito de comprovação de regularidade fiscal, mesmo que essa apresente alguma restrição, caso em que será assegurado o prazo de 5 (cinco) dias úteis para regularização, cujo termo inicial corresponderá ao momento em que o proponente for declarado vencedor do certame, nos termos do § 1º do art. 43 da Lei Complementar nº 123/2006 e suas alterações posteriores.

- e) Certificado de Registro na ANCINE como empresa produtora brasileira independente;
- f) Declaração do representante legal de que a empresa está sediada em Minas Gerais há, no mínimo, 12 (doze) meses;
- g) Contrato de co-produção, se for o caso, comprovando que a empresa proponente é majoritária, possuindo a maior parte dos direitos patrimoniais da obra;

Os documentos exigidos deverão estar dentro do prazo de suas respectivas validades. Aqueles que não possuírem expressamente prazo de validade somente serão aceitos quando emitidos até 6 (seis) meses antecedentes à data de sua apresentação.

7.4.2 – PROJETO TÉCNICO

CATEGORIA 01: NÚCLEO CRIATIVO

- a) PERFIL DO NÚCLEO CRIATIVO (máximo 8 páginas), apresentando:
 - Objetivos estéticos e comerciais, apontando para a relação entre estes e os projetos da carteira;
 - Metodologia de trabalho proposta que indique meios para o desenvolvimento entre os integrantes do núcleo de uma carteira de projetos realizada de forma colaborativa;
 - As funções dos membros da equipe reunida, alinhando perfis profissionais aos projetos em que estes atuarão;
 - Cronograma de trabalho;

- Motivação e vínculo do Núcleo Criativo com o Polo Audiovisual da Zona da Mata, incluindo a porcentagem dos projetos que serão ambientados dentro de sua área de abrangência;
- Descrição das estratégias transmídia contidas nas propostas, que possam fazer com que os projetos desenvolvidos alcancem múltiplas narrativas e formatos de interconexões com linguagens, estéticas artísticas, em múltiplas plataformas para TV aberta ou fechada, salas de cinema, internet e ou outras mídias móveis.

b) CURRÍCULO LÍDER DO NÚCLEO CRIATIVO - com ênfase na abordagem de sua proposta de coordenação ao Perfil do Núcleo Criativo, comprovando ainda experiência para tanto por meio de seu histórico de projetos de obras e formatos desenvolvidos, audiovisuais e/ou de outras naturezas;

c) CURRÍCULO PROFISSIONAIS ENVOLVIDOS - currículo dos profissionais a serem contratados na condição de demais integrantes do Núcleo Criativo, no limite máximo de 2 (dois) roteiristas principais responsáveis por cada projeto, identificando em cada caso, os projetos integrantes da carteira sob responsabilidade de cada roteirista, comprovando ainda experiência para tanto, por meio do seu histórico de projetos de obras e formatos desenvolvidos, audiovisuais e/ou de outras naturezas;

d) CONTRATO DA PROPONENTE COM O LÍDER DO NÚCLEO CRIATIVO.

e) PLANILHA ORÇAMENTÁRIA – Orçamento contendo a descrição detalhada de todas as despesas a serem utilizadas no desenvolvimento das propostas que compõem o Núcleo Criativo;

f) DECLARAÇÃO DE LICENÇAS PRÉVIAS informando a existência de contratos ou pré-contratos que envolvam licenças de exploração comercial e adiantamentos de receita (pré-venda) de projeto desenvolvido ou de obra audiovisual derivada de projeto desenvolvido integrante da Carteira de Projetos, quando houver;

g) DECLARAÇÃO DE INVESTIMENTOS informando a existência de investimentos, patrocínio, doações, prêmios e outras formas de aporte para o desenvolvimento do projeto, quando houver;

h) OUTRAS INFORMAÇÕES que o proponente considerar pertinente para a visualização e compreensão do projeto;

i) PROPOSTA DE OBRA contendo informações sobre cada uma das propostas de desenvolvimento que compõem a carteira de projetos apresentada, seguindo as seguintes especificações:

i.1 - OBRA SERIADA DE FICÇÃO

a) Título do projeto

b) Descrição da trama (com início, meio e fim) em até 15 (quinze) linhas;

c) Descrição do universo narrativo e suas leis em até 30 (trinta) linhas;

d) Gênero e referências, tema, formato (duração e número de episódios) em até 70 (setenta) linhas;

e) Sinopse geral com resumo do arco da temporada em até 100 (cem) linhas, indicando a possibilidade de outras temporadas;

f) Descrição de até 10 (dez) personagens, incluindo seu perfil psicológico e as relações que estabelecem entre si, assim como seus conflitos e motivações em até 10 (dez) linhas cada;

g) Sinopse de todos os episódios da temporada, cada um com até 30 (trinta) linhas, com desenvolvimento do arco curto e gancho ao final (se houver);

- h) Segmento de mercado prioritário, público-alvo e perfil de canais adequados para veiculação em até 15 (quinze) linhas;
- i) Descrição das etapas e necessidades de trabalho de desenvolvimento a serem realizadas com o aporte desta CHAMADA CRIATIVA em até 30 (trinta) linhas;
- j) Proposta de demo jogável derivado do conceito da série (quando houver);
- k) Proposta de Material Promocional Audiovisual;
- l) Proposta de pesquisa qualitativa (quando houver para material promocional audiovisual).

i.2 - OBRA SERIADA DE ANIMAÇÃO

- a) Título do projeto
- b) Descrição da trama (com início, meio e fim) em até 15 (quinze) linhas;
- c) Descrição do universo narrativo e suas leis em até 30 (trinta) linhas;
- d) Gênero e referências, tema, formato (duração e número de episódios) em até 70 (setenta) linhas;
- e) Sinopse geral com resumo do arco da temporada em até 100 (cem) linhas, indicando a possibilidade de outras temporadas;
- f) Descrição de até 10 (dez) personagens, incluindo seu perfil psicológico e as relações que estabelecem entre si, assim como seus conflitos e motivações em até 10 (dez) linhas cada;
- g) Sinopse de todos os episódios da temporada, cada um com até 30 (trinta) linhas, com desenvolvimento do arco curto e gancho ao final (se houver);
- h) Segmento de mercado prioritário, público-alvo e perfil de canais adequados para veiculação em até 15 (quinze) linhas;
- i) Descrição das etapas e necessidades de trabalho de desenvolvimento a serem realizadas com o aporte desta CHAMADA CRIATIVA em até 30 (trinta) linhas;
- j) Concepção visual (descrição do estilo de direção de arte) em até 30 (trinta) linhas;
- k) Ilustrações e arte conceitual com apresentação de 05 (cinco) desenhos de personagens e cenários e/ou *storyboard* de uma das cenas do primeiro episódio;
- l) Proposta de demo jogável derivado do conceito da série (quando houver);
- m) Proposta de Material Promocional Audiovisual;
- n) Proposta de pesquisa qualitativa (quando houver para material promocional audiovisual).

i.3 - OBRA SERIADA DE DOCUMENTÁRIO

- a) Título do projeto
- b) Descrição do objeto e das estratégias de abordagem em até 50 (cinquenta) linhas;
- c) Formato (duração e número de episódios), referências e estilo documental até 70 (setenta) linhas
- d) Sinopse geral da primeira temporada em até 100 (cem) linhas, indicando a possibilidade de outras temporadas;
- e) Descrição de até 10 (dez) personagens (se houver), em até 10 (dez) linhas cada;
- f) Sinopse de todos os episódios da temporada, cada um com até 30 (trinta) linhas;
- g) Descrição das etapas de pesquisa a serem desenvolvidas em até 30 (trinta) linhas;
- h) Segmento de mercado prioritário, público-alvo e perfil de canais adequados para veiculação em até 15 (quinze) linhas;
- i) Descrição das etapas e necessidades de trabalho de desenvolvimento a serem realizadas com o aporte desta CHAMADA CRIATIVA em até 30 (trinta) linhas;
- j) Proposta de demo jogável derivado do conceito da série (quando houver);
- k) Proposta de Material Promocional Audiovisual;
- l) Proposta de pesquisa qualitativa (quando houver para material promocional audiovisual).

CATEGORIA 02: DESENVOLVIMENTO DE SÉRIES PARA TV

a) PROPOSTA DE OBRA contendo informações sobre a proposta de desenvolvimento apresentada, de acordo com sua tipologia:

a.1 - OBRA SERIADA DE FICÇÃO

- a) Título do projeto
- b) Descrição da trama (com início, meio e fim) em até 15 (quinze) linhas;
- c) Descrição do universo narrativo e suas leis em até 30 (trinta) linhas;
- d) Gênero e referências, tema, formato (duração e número de episódios) em até 70 (setenta) linhas;
- e) Sinopse geral com resumo do arco da temporada em até 100 (cem) linhas, indicando a possibilidade de outras temporadas;
- f) Descrição de até 10 (dez) personagens, incluindo seu perfil psicológico e as relações que estabelecem entre si, assim como seus conflitos e motivações em até 10 (dez) linhas cada;
- g) Sinopse de todos os episódios da temporada, cada um com até 30 (trinta) linhas, com desenvolvimento do arco curto e gancho ao final (se houver);
- h) Segmento de mercado prioritário, público-alvo e perfil de canais adequados para veiculação em até 15 (quinze) linhas;
- i) Descrição das etapas e necessidades de trabalho de desenvolvimento a serem realizadas com o aporte desta CHAMADA CRIATIVA em até 30 (trinta) linhas;
- j) Proposta de demo jogável derivado do conceito da série (quando houver);
- k) Proposta de Material Promocional Audiovisual;
- l) Proposta de pesquisa qualitativa (quando houver para material promocional audiovisual).

a.2 - OBRA SERIADA DE ANIMAÇÃO

- a) Título do projeto
- b) Descrição da trama (com início, meio e fim) em até 15 (quinze) linhas;
- c) Descrição do universo narrativo e suas leis em até 30 (trinta) linhas;
- d) Gênero e referências, tema, formato (duração e número de episódios) em até 70 (setenta) linhas;
- e) Sinopse geral com resumo do arco da temporada em até 100 (cem) linhas, indicando a possibilidade de outras temporadas;
- f) Descrição de até 10 (dez) personagens, incluindo seu perfil psicológico e as relações que estabelecem entre si, assim como seus conflitos e motivações em até 10 (dez) linhas cada;
- g) Sinopse de todos os episódios da temporada, cada um com até 30 (trinta) linhas, com desenvolvimento do arco curto e gancho ao final (se houver);
- h) Segmento de mercado prioritário, público-alvo e perfil de canais adequados para veiculação em até 15 (quinze) linhas;
- i) Descrição das etapas e necessidades de trabalho de desenvolvimento a serem realizadas com o aporte desta CHAMADA CRIATIVA em até 30 (trinta) linhas;
- j) Concepção visual (descrição do estilo de direção de arte) em até 30 (trinta) linhas;
- k) Ilustrações e arte conceitual com apresentação de 05 (cinco) desenhos de personagens e cenários e/ou *storyboard* de uma das cenas do primeiro episódio;
- l) Proposta de demo jogável derivado do conceito da série (quando houver);
- m) Proposta de Material Promocional Audiovisual;
- n) Proposta de pesquisa qualitativa (quando houver para material promocional audiovisual).

a.3 - OBRA SERIADA DE DOCUMENTÁRIO

- a) Título do projeto

- b) Descrição do objeto e das estratégias de abordagem em até 50 (cinquenta) linhas;
- c) Formato (duração e número de episódios), referências e estilo documental até 70 (setenta) linhas
- d) Sinopse geral da primeira temporada em até 100 (cem) linhas, indicando a possibilidade de outras temporadas;
- e) Descrição de até 10 (dez) personagens (se houver), em até 10 (dez) linhas cada;
- f) Sinopse de todos os episódios da temporada, cada um com até 30 (trinta) linhas;
- g) Descrição das etapas de pesquisa a serem desenvolvidas em até 30 (trinta) linhas;
- h) Segmento de mercado prioritário, público-alvo e perfil de canais adequados para veiculação em até 15 (quinze) linhas;
- i) Descrição das etapas e necessidades de trabalho de desenvolvimento a serem realizadas com o aporte desta CHAMADA CRIATIVA em até 30 (trinta) linhas;
- j) Proposta de demo jogável derivado do conceito da série (quando houver);
- k) Proposta de Material Promocional Audiovisual;
- l) Proposta de pesquisa qualitativa (quando houver para material promocional audiovisual).

b) JUSTIFICATIVA – Motivação da realização do projeto dentro da área de atuação do Polo Audiovisual da Zona da Mata, incluindo a porcentagem do projeto que será ambientado dentro de sua área de abrangência. (máximo 1 página);

c) DESCRIÇÃO DAS ESTRATÉGIAS TRANSMÍDIAS contidas nas propostas, que possam fazer com que o projeto desenvolvido alcance múltiplas narrativas e formatos de interconexões com linguagens, estéticas artísticas, em múltiplas plataformas para TV aberta ou fechada, salas de cinema, Internet e ou outras mídias móveis.

d) CURRÍCULO DA PRODUTORA PROPONENTE (máximo 5 páginas);

e) CURRÍCULOS DOS MEMBROS DA EQUIPE: currículo dos profissionais a serem contratados para o desenvolvimento das propostas no limite máximo de 2 (dois) roteiristas principais responsáveis por cada projeto, comprovando ainda experiência para tanto, por meio do seu histórico de projetos de obras e formatos desenvolvidos, audiovisuais e/ou de outras naturezas (não há limite de páginas);

f) PLANILHA ORÇAMENTÁRIA: Orçamento contendo a descrição detalhada de todas as despesas a serem utilizadas no desenvolvimento da proposta;

g) DECLARAÇÃO DE LICENÇAS PRÉVIAS informando a existência de contratos ou pré-contratos que envolvam licenças de exploração comercial e adiantamentos de receita (pré-venda) de projeto desenvolvido ou de obra audiovisual derivada de projeto desenvolvido, quando houver;

h) DECLARAÇÃO DE INVESTIMENTOS informando a existência de investimentos, patrocínio, doações, prêmios e outras formas de aporte para o desenvolvimento do projeto, quando houver;

i) OUTRAS INFORMAÇÕES que o proponente considerar pertinente para a visualização e compreensão do projeto.

CATEGORIA 03: PRODUÇÃO DE LONGA-METRAGEM

- a) PROPOSTA DE OBRA (máximo 10 páginas), contendo CONCEITO (Apresentação da obra cinematográfica, incluindo tema, visão original, objetivos, tom, relevância e conceito unificador do projeto, se houver), SINOPSE (resumo da obra), PÚBLICO-ALVO (referências etárias, culturais e socioeconômicas dos possíveis espectadores da obra), BREVE DESCRIÇÃO DE PERSONAGENS;
- b) ROTEIRO, no caso de obra de ficção ou animação: contendo divisão por sequência, com diálogos desenvolvidos e descrição dos personagens, incluindo seus perfis físicos e psicológicos e as relações que estabelecem entre si; ou ARGUMENTO e METODOLOGIA DE ABORDAGEM, no caso de obra de documentário: contendo indicativo da estratégia de abordagem, detalhamento do tema, dos depoentes, dos personagens abordados, das ações investigativas e, quando for o caso, do material de arquivo e das locuções (não há limite de páginas);
- c) PROPOSTA ESTÉTICA contendo os procedimentos e aspectos estéticos que se pretende utilizar no filme, descrevendo como será a linguagem da obra audiovisual e fazendo menção aos diversos setores do filme: fotografia, som, montagem, direção de arte, etc. (máximo 2 páginas);
- d) JUSTIFICATIVA – Motivação da realização do projeto dentro da área de atuação do Polo Audiovisual da Zona da Mata, incluindo a porcentagem do projeto que se pretende realizar nesta área. (máximo 1 página);
- e) CURRÍCULO DO DIRETOR (máximo 5 páginas);
- f) CURRÍCULO DA PRODUTORA PROPONENTE (máximo 5 páginas);
- g) CURRÍCULOS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE (não há limite de páginas);
- h) PLANILHA ORÇAMENTÁRIA – Orçamento contendo a descrição detalhada de todas as despesas a serem utilizadas na produção do filme;
- i) PLANO DE FINANCIAMENTO demonstrando recursos já obtidos pelo filme, se for o caso (anexar comprovantes de investimentos, fundos e editais onde o projeto já tenha sido contemplado);
- j) CERTIDÃO DE REGISTRO DE ROTEIRO NA FUNDAÇÃO BIBLIOTECA NACIONAL, ou documentação comprobatória do envio do roteiro para registro acrescido do comprovante de depósito da taxa de registro, se for o caso;
- k) CONTRATO DE CESSÃO DO ROTEIRO PARA A PROPONENTE;
- l) CONTRATO DE DISTRIBUIÇÃO firmado com distribuidora (se houver) ou CONTRATO OU CARTA DE INTENÇÃO DE EXIBIÇÃO firmado com emissora de TV em caso de telefilmes (se houver);
- m) OUTRAS INFORMAÇÕES que o proponente considerar pertinente para a visualização e compreensão do projeto.

CATEGORIA 04: PRODUÇÃO DE OBRA SERIADA PARA TV

a) PROPOSTA DE OBRA contendo informações sobre o projeto apresentado, de acordo com sua tipologia:

a.1 - OBRA SERIADA DE FICÇÃO – (máximo 15 páginas)

- 1) Título do projeto
- 2) Conceito da série (tema de fundo e motivação, premissa, gênero dramático, enredo-base e conflito central, descrição do universo e suas leis);
- 3) Concepção de linguagem audiovisual (descrição dos aspectos estéticos relevantes à narrativa; conceito de direção, tom de atuação, fotografia, som, direção de arte, efeitos especiais etc; referências de linguagem, detalhamento de aspectos técnicos, equipamentos e/ou materiais, quando for o caso);
- 4) Visão de comunicabilidade (*logline* público-alvo-espectadores, janelas, segmentos, canais, horários, etc);
- 5) Personagens (descrição detalhada dos personagens, protagonistas e antagonistas, principais e secundários, descrição das relações que estabelecem entre si, seus conflitos e motivações e leis físicas, psicológicas e sociais que orientam suas ações);
- 6) Arco completo da série (descrição da estrutura narrativa de toda a temporada, incluindo o conjunto de arcos episódicos e dos personagens, e sua relação com o arco geral da série).

a.2 - OBRA SERIADA DE ANIMAÇÃO – (máximo 15 páginas + desenhos do item 6)

- 1) Título do projeto;
- 2) Conceito da série (tema de fundo e motivação, premissa, gênero dramático, enredo-base e conflito central, descrição do universo e suas leis);
- 3) Concepção de linguagem audiovisual (descrição dos aspectos estéticos relevantes à narrativa – estilo visual, técnica a ser utilizada, tom de atuação, conceito de direção, fotografia, som, direção de arte, efeitos especiais etc; referências de linguagem, detalhamento de aspectos técnicos, equipamentos e/ou materiais, quando for o caso);
- 4) Visão de comunicabilidade (*logline*, público-alvo-espectadores, janelas, segmentos, canais, horários, etc);
- 5) Personagens (descrição detalhada dos personagens, protagonistas e antagonistas, principais e secundários, descrição das relações que estabelecem entre si, seus conflitos e motivações e leis físicas, psicológicas e sociais que orientam suas ações);
- 6) Cenário (mínimo de 05 cenários desenhados) e *model sheet* de cada personagem principal (mínimo de 05 expressões faciais e 05 posições de corpo inteiro);
- 7) Arco completo da série (descrição da estrutura narrativa de toda a temporada, incluindo o conjunto de arcos episódicos e dos personagens, e sua relação com o arco geral da série).

b) SINOPSE de todos os episódios da temporada, cada uma com até 30 (trinta) linhas, com desenvolvimento do arco curto e gancho ao final (se houver);

c) ROTEIRO do 1º episódio, no caso de obra de ficção ou animação: contendo divisão por sequência, com diálogos desenvolvidos e descrição dos personagens, incluindo seus perfis físicos e psicológicos e as relações que estabelecem entre si. (não há limite de páginas);

d) JUSTIFICATIVA – Motivação da realização do projeto dentro da área de atuação do Polo Audiovisual da Zona da Mata, incluindo a porcentagem do projeto que se pretende realizar nesta área. (máximo 1 página);

e) CURRÍCULO DO DIRETOR (máximo 5 páginas);

f) CURRÍCULO DA PRODUTORA PROPONENTE (máximo 5 páginas);

g) CURRÍCULOS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE (não há limite de páginas);

h) PLANILHA ORÇAMENTÁRIA – Orçamento contendo a descrição detalhada de todas as despesas a serem utilizadas na produção da série;

i) PLANO DE FINANCIAMENTO demonstrando recursos já obtidos pela obra seriada, se for o caso (anexar comprovantes de investimentos, adiantamento de licenciamento, compromissos de compra, fundos e editais onde o projeto já tenha sido contemplado);

j) CERTIDÃO DE REGISTRO DE ROTEIRO DO 1º EPISÓDIO NA FUNDAÇÃO BIBLIOTECA NACIONAL, ou documentação comprobatória do envio do roteiro para registro acrescido do comprovante de depósito da taxa de registro, se for o caso;

k) CONTRATO DE CESSÃO DO ROTEIRO PARA A PROPONENTE;

l) CONTRATO OU CARTA DE INTERESSE DE EXIBIÇÃO firmado com canais de televisão, se houver;

m) OUTRAS INFORMAÇÕES que o proponente considerar pertinente para a visualização e compreensão do projeto.

CATEGORIA 05: PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS (GAME MOBILE)

a) PROPOSTA DE GAME (máximo 12 páginas), contendo HIGH CONCEPT DO GAME (apresentação do game, incluindo gênero, estilo estético, visão original, resumo, relevância e conceito unificador do projeto, se houver); PÚBLICO-ALVO DO PROJETO (incluindo referências etárias, culturais e socioeconômicas dos possíveis jogadores); GAMEPLAY E MECÂNICAS (detalhamento do *gameplay*, jogabilidade, progressão do game, estrutura de missões/desafios, objetivos, mecânicas/regras, física/movimentação, interação com objetos, ações envolvidas, opções disponíveis para jogar, funções de salvar e replay, incluindo funções de combate, *easter eggs*, *cheats* e conteúdos bônus, se for o caso); NARRATIVA E AMBIENTAÇÃO (detalhamento do *game world*, das fases (*levels*), da história e da narrativa, incluindo *backstory*, trama, progressão do game, *cutscenes*, Descrição da visão geral e apresentação visual do game: áreas do jogo e suas características territoriais); PERFIL DOS PERSONAGENS (detalhamento do perfil físico, psicológico, biográfico dos personagens, incluindo *backstories*, animações, habilidades, relevância para a narrativa e relação com outros personagens); ASPECTOS TÉCNICOS (plataformas de produção, *hardware* e *software* de desenvolvimento, requerimentos de rede, etc);

b) PROPOSTA ESTÉTICA DO GAME (contemplar os elementos-chave, como estão sendo desenvolvidos, qual o estilo e etc, detalhamento dos elementos visuais – direção de arte, paleta de

cores, inspiração – e dos elementos sonoros – estilo musical, efeitos sonoros e inspiração) (máximo 2 páginas);

C) JUSTIFICATIVA – Motivação da realização do projeto dentro da área de atuação do Polo Audiovisual da Zona da Mata, incluindo a porcentagem do projeto que será ambientado dentro de sua área de abrangência. (máximo 1 página);

d) DESCRIÇÃO DAS ESTRATÉGIAS TRANSMÍDIAS contidas nas propostas, que possam fazer com que o projeto desenvolvido alcance múltiplas narrativas e formatos de interconexões com linguagens, estéticas artísticas, em múltiplas plataformas para TV aberta ou fechada, salas de cinema, Internet e ou outras mídias móveis.

e) CURRÍCULO DA PRODUTORA PROPONENTE (máximo 5 páginas);

f) CURRÍCULOS DOS MEMBROS DA EQUIPE currículo dos profissionais a serem contratados para o desenvolvimento e produção do game, comprovando ainda experiência para tanto, por meio do seu histórico de projetos de obras e produtos desenvolvidos e /ou produzidos de mesma natureza (não há limite de páginas);

~~g) PLANILHA ORÇAMENTÁRIA – Orçamento contendo a descrição detalhada de todas as despesas a serem utilizadas na produção do game;~~

g) PLANILHA ORÇAMENTÁRIA – Orçamento contendo a descrição detalhada de todas as despesas a serem utilizadas na produção do game, conforme modelo de planilha orçamentária disponibilizada nos sítios eletrônicos da Prefeitura Municipal de Cataguases e do Polo Audiovisual Zona da Mata. Modelo de planilha para esta categoria: <http://www.poloaudiovisual.org.br/wp-content/uploads/2020/02/Modelo-Orçamento-CATEGORIA-5-jogos-eletrônicos.xls>

h) PLANO DE COMERCIALIZAÇÃO DO GAME (não há limite de páginas);

i) DECLARAÇÃO DE LICENÇAS PRÉVIAS informando a existência de contratos ou pré-contratos que envolvam licenças de exploração comercial e adiantamentos de receita (pré-venda) de projeto desenvolvido ou de obra audiovisual derivada de projeto desenvolvido, quando houver;

j) DECLARAÇÃO DE INVESTIMENTOS informando a existência de investimentos, patrocínio, doações, prêmios e outras formas de aporte para o desenvolvimento do projeto, quando houver;

k) OUTRAS INFORMAÇÕES que o proponente considerar pertinente para a visualização e compreensão do projeto.

CATEGORIA 06: COMERCIALIZAÇÃO DE LONGAS-METRAGENS

a) SINOPSE (resumo da obra) - (máximo 1 página);

b) PÚBLICO-ALVO (referências etárias, culturais e socioeconômicas dos possíveis espectadores da obra) - (máximo 1 página);

- c) PLANO DE DISTRIBUIÇÃO - prevendo a exibição, de cada filme, em no mínimo 10 (dez) salas simultaneamente ou em 120 sessões, em ao menos uma semana cinematográfica da respectiva exibição comercial, no circuito de salas de cinema do Brasil. (não há limite de páginas);
- d) LINK E SENHA DE ACESSO PARA VISUALIZAÇÃO DO FILME;
- e) CURRÍCULO DO DIRETOR (máximo 5 páginas);
- f) CURRÍCULO DA PRODUTORA PROPONENTE (máximo 5 páginas);
- g) PLANILHA ORÇAMENTÁRIA DO PROJETO DE DISTRIBUIÇÃO;
- h) CONTRATO DE DISTRIBUIÇÃO.

8. DA ÁREA DE ABRANGÊNCIA

8.1 - Para realizações de obras audiovisuais no âmbito do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais, considera-se as seguintes cidades:

Além Paraíba, Alto Jequitibá, Antônio Prado de Minas, Araponga, Argirita, Astolfo Dutra, Barão de Monte Alto, Cajuri, Canaã, Caputira, Carmo, Cataguases, Coimbra, Descoberto, Divinésia, Dona Eusébia, Durandé, Ervália, Eugenópolis, Guarani, Guidoal, Guiricema, Itamarati de Minas, Laranjal, Leopoldina, Luisburgo, Manhuaçu, Manhumirim, Martins Soares, Matipó, Mercês, Miradouro, Miraí, Muriaé, Palma, Patrocínio do Muriaé, Paula Cândido, Pedra do Anta, Pedra Dourada, Pirapetinga, Piraúba, Recreio, Reduto, Rio Novo, Rio Pomba, Rochedo de Minas, Rodeiro, Rosário da Limeira, Santa Margarida, Santana de Cataguases, Santana do Manhuaçu, Santo Antônio do Aventureiro, São Geraldo, São João do Manhuaçu, São João Nepomuceno, São Miguel do Anta, São Sebastião da Vargem Alegre, Senador Cortes, Senador Firmino, Sericita, Silveirânia, Simonésia, Tabuleiro, Tocantins, Ubá, Vieiras, Visconde do Rio Branco.

9. DAS INFORMAÇÕES GERAIS

9.1 - Para todas as referências de tempo será observado o horário de Brasília – DF.

9.2 - Na contagem de todos os prazos estabelecidos neste edital, excluir-se-á o dia de início e incluir-se-á o do vencimento, e considerar-se-ão os dias consecutivos, exceto quando for explicitamente disposto em contrário.

9.3 - Os esclarecimentos das dúvidas referentes a esta CHAMADA PÚBLICA poderão ser solicitados por qualquer interessado por intermédio dos seguintes endereços de correio eletrônico:

a) Quando se tratar de dúvidas sobre o edital, processo de inscrição e seleção de projetos:
editalcataguases@poloaudiovisual.org.br

b) Para questões de suporte técnico ao sistema de inscrição eletrônica:
editalcataguases@poloaudiovisual.org.br

c) Para dúvidas sobre a contratação, acompanhamento do projeto e prestações de contas:
editalcataguases@poloaudiovisual.org.br

10. DA SELEÇÃO

10.1 - Habilitação

10.1.1 - A etapa de habilitação, de caráter exclusivamente eliminatório, terá por finalidade averiguar a compatibilidade e adequação formal da proposta às condições desta CHAMADA PÚBLICA, previstas nos itens 7.2, 7.3 e 7.4, bem como, não se enquadrar também em nenhuma das vedações do item 6.

10.2 - Resultados da Habilitação e Recurso

10.2.1 - Após o exame das condições de habilitação, que será realizado pela Comissão de Seleção, a PREFEITURA MUNICIPAL DE CATAGUASES publicará no site www.cataguases.mg.gov.br a lista preliminar de projetos inscritos, habilitados e inabilitados, com a devida justificativa de inabilitação.

10.2.2 - Caberá recurso da decisão da etapa de habilitação no prazo de 05 (cinco) dias a contar da publicação do resultado preliminar. O recurso deverá ser interposto exclusivamente através de formulário disponível no site www.poloaudiovisual.org.br, até às 18h (dezoito horas) do dia do prazo final.

10.2.3 - Não será aceita documentação complementar nem retificação da documentação apresentada na inscrição. Somente serão consideradas as informações e documentos apresentados no ato de inscrição.

10.2.4 - O resultado do julgamento dos recursos interpostos será divulgado nos sites da PREFEITURA MUNICIPAL DE CATAGUASES e do POLO AUDIOVISUAL DA ZONA DA MATA DE MINAS GERAIS juntamente à lista definitiva de projetos habilitados.

10.2.5 - Não caberá recurso para o aumento do valor do repasse aos projetos/propostas contemplados.

10.2.6 - Os recursos encaminhados em desacordo com quaisquer condições estabelecidas nesta CHAMADA PÚBLICA, e seus anexos, serão desconsiderados.

10.3 - Seleção

10.3.1 - A etapa de seleção tem caráter eliminatório, correspondendo à análise de mérito dos projetos habilitados.

10.3.2 - Uma Comissão de Seleção será constituída para escolher projetos que cumpram com os pré-requisitos definidos por essa CHAMADA PÚBLICA. Essa comissão será composta por profissionais de notório saber e atuantes no mercado audiovisual brasileiro.

10.3.3 - A decisão da Comissão de Seleção é soberana e não serão aceitos pedidos de revisão de resultados.

10.3.4 - Na hipótese de sobra de recursos após a fase de habilitação dos projetos inscritos nas categorias previstas pelo edital, a Comissão de Seleção tem plenos poderes para remanejar os recursos disponíveis entre as 5 (cinco) categorias, optando inclusive por não contemplar projetos de determinada categoria e destinar os recursos disponíveis para as categorias seguintes.

10.3.5 - A divulgação do resultado final de seleção para esta CHAMADA PÚBLICA será feita nos sites da PREFEITURA MUNICIPAL DE CATAGUASES www.cataguases.mg.gov.br e do POLO AUDIOVISUAL DA ZONA DA MATA DE MINAS GERAIS www.poloaudiovisual.org.br ao final de todo processo.

10.4. Critérios de Avaliação

A seleção de projetos obedecerá aos seguintes critérios:

- a) Qualidade técnica e artística do projeto;
- b) Relevância e percentual de realização do projeto na área de abrangência do POLO AUDIOVISUAL DA ZONA DA MATA DE MINAS GERAIS;
- c) Capacidade do projeto de fomentar a economia local e absorver em sua equipe técnica profissionais residentes e atuantes na área de atuação do POLO AUDIOVISUAL DA ZONA DA MATA DE MINAS GERAIS.

11. DA CONTRATAÇÃO

11.1. O POLO AUDIOVISUAL DA ZONA DA MATA DE MINAS GERAIS e a ANCINE – AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA convocarão os proponentes contemplados para assinar os respectivos contratos no prazo de até 15 (quinze) dias úteis, contados do recebimento da convocação, sob pena de decadência do direito à contratação, podendo o referido prazo ser prorrogado 1 (uma) vez, por igual período.

11.2. Convocado na forma prevista nesta CHAMADA PÚBLICA, o proponente que não comparecer no prazo e condições estabelecidos decairá do direito de contratação, sendo chamado o próximo proponente suplente na categoria.

11.3. As regras e condições contratuais estão integralmente previstas na Minuta do Contrato desta CHAMADA PÚBLICA.

12. DA EXECUÇÃO DO PROJETO

12.1. Prazo para atendimento às condições de desembolso

A proponente terá prazo de até 05 (cinco) dias, a contar da assinatura do contrato, para comprovar as condições necessárias para o desembolso.

12.2. Prazo de conclusão

12.2.1 - O prazo de conclusão das obras audiovisuais será contado a partir da data de assinatura do contrato, considerando o cronograma de desembolso dos recursos oriundos do Fundo Setorial do Audiovisual - FSA.

12.2.2 – A conclusão das obras audiovisuais deverá respeitar os seguintes prazos:

a) 12 (doze) meses para comercialização de longas-metragens (CATEGORIA 06), contado da data de desembolso dos recursos investidos pelo FSA ou da data de emissão do CPB, quando houver contrato(s) anteriormente firmado(s) para a produção da obra com recursos do FSA.

b) 24 (vinte e quatro) meses para desenvolvimento de projetos de longa-metragem de ficção, documentário e animação e obras seriadas de ficção, documentário e animação para TV (CATEGORIAS 1 E 2), produção de longa-metragem de ficção ou documentário (CATEGORIA 03), produção de obra seriada para TV de ficção ou animação (CATEGORIA 04), produção de jogos eletrônicos (CATEGORIA 05);

c) 36 (trinta e seis) meses para produção de longa-metragem de animação (CATEGORIA 03).

12.2.3 - Entende-se como data de conclusão da obra a data de emissão do Certificado de Produto Brasileiro (CPB) da obra audiovisual pela ANCINE.

12.2.4 - Para as categorias de desenvolvimento de projeto, entende-se como concluídos os projetos que apresentarem os seguintes documentos segundo cada tipologia:

Obra Seriada de Ficção

a) Capa (contendo título, nome dos criadores e nome da empresa proponente);

b) Conceito da série (tema de fundo e motivação, premissa, gênero dramático, enredo-base e conflito central, descrição do universo e suas leis);

c) Concepção de linguagem audiovisual (descrição dos aspectos estéticos relevantes à narrativa; conceito de direção, tom de atuação, fotografia, som, direção de arte, efeitos especiais etc; referências de linguagem, detalhamento de aspectos técnicos, equipamentos e/ou materiais, quando for o caso);

d) Visão de comunicabilidade (*logline* público-alvo-espectadores, janelas, segmentos, canais, horários etc.);

e) Personagens (descrição detalhada dos personagens, protagonistas e antagonistas, principais e secundários, descrição das relações que estabelecem entre si, seus conflitos e motivações e leis físicas, psicológicas e sociais que orientam suas ações);

f) Arco completo da série (descrição da estrutura narrativa de toda a temporada, incluindo o conjunto de arcos episódicos e dos personagens, e sua relação com o arco geral da série – entre 03 e 05 páginas);

g) Sinopse atualizada da totalidade de episódios;

h) Roteiro da totalidade da temporada;

i) Orçamento de produção e plano de financiamento;

j) Folheto de comercialização (apresentação da série para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido);

- k) Folheto de comercialização do demo jogável (apresentação do demo jogável para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido, versões em português e inglês);
- l) Material promocional audiovisual (de acordo com as especificações da presente CHAMADA PÚBLICA);
- m) Resultado da pesquisa qualitativa (quando houver).

Obra Seriada de Documentário

- a) Capa (contendo título, nome dos criadores e nome da empresa proponente);
- b) Conceito da série (premissa e abordagem geral do tema e tom);
- c) Objeto (indicação e descrição de cada objeto abordado);
- d) Estratégia de abordagem (indicação e justificativa para cada estratégia de abordagem ao objeto);
- e) Concepção de linguagem audiovisual (descrição dos aspectos estéticos relevantes à narrativa; conceito de direção, tom de atuação, fotografia, som, direção de arte, efeitos especiais etc; referências de linguagem, detalhamento de aspectos técnicos, equipamentos e/ou materiais, quando for o caso);
- f) Visão de comunicabilidade (*logline* e público-alvo-espectadores, janelas, segmentos, canais, horários etc.);
- g) Resumo do resultado da pesquisa, podendo incluir material audiovisual, textual e iconográfico produzido;
- h) Sinopse atualizada da totalidade de episódios;
- i) Sugestão de estrutura para a totalidade da temporada;
- j) Orçamento de produção e plano de financiamento;
- k) Folheto de comercialização (apresentação da série para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido);
- l) Folheto de comercialização do demo jogável (apresentação do demo jogável para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido, versões em português e inglês);
- m) Material promocional audiovisual (de acordo com as especificações da presente CHAMADA PÚBLICA);
- n) Resultado da pesquisa qualitativa (quando houver)

Obra Seriada de Animação

- a) Capa (contendo título, nome dos criadores e nome da empresa proponente);
- b) Conceito da série (tema de fundo e motivação, premissa, gênero dramático, enredo-base e conflito central, descrição do universo e suas leis);
- c) Concepção de linguagem audiovisual (descrição dos aspectos estéticos relevantes à narrativa – estilo visual, técnica a ser utilizada, tom de atuação, conceito de direção, fotografia, som, direção de arte, efeitos especiais etc; referências de linguagem, detalhamento de aspectos técnicos, equipamentos e/ou materiais, quando for o caso);
- d) Visão de comunicabilidade (*logline*, público-alvo-espectadores, janelas, segmentos, canais, horários etc.);
- e) Personagens (descrição detalhada dos personagens, protagonistas e antagonistas, principais e secundários, descrição das relações que estabelecem entre si, seus conflitos e motivações e leis físicas, psicológicas e sociais que orientam suas ações);
- f) Cenário (mínimo de 05 cenários desenhados) e *model sheet* de cada personagem principal (mínimo de 05 expressões faciais e 05 posições de corpo inteiro);
- g) Arco completo da série (descrição da estrutura narrativa de toda a temporada, incluindo o conjunto de arcos episódicos e dos personagens, e sua relação com o arco geral da série-entre 03 e 05 páginas);
- h) Sinopse atualizada da totalidade de episódios;

- i) Roteiro da totalidade da temporada;
- j) Orçamento de produção e plano de financiamento;
- k) Folheto de comercialização (apresentação da série para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido);
- l) Folheto de comercialização do demo jogável (apresentação do demo jogável para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido, versões em português e inglês) (quando houver);
- m) Material promocional audiovisual (de acordo com as especificações da presente CHAMADA PÚBLICA);
- n) Resultado da pesquisa qualitativa (quando houver).

12.3. Prestação de Contas

12.3.1 - O projeto selecionado deverá apresentar a Prestação de Contas, entendida como o conjunto de documentos e materiais comprobatórios que proporciona a aferição do cumprimento do objeto e finalidade do projeto e da regular utilização dos recursos públicos disponibilizados, conforme determina a Agência Nacional do Cinema – ANCINE e o Regulamento Geral do PRODAV.

12.3.2 - A prestação de contas será analisada pelo BRDE de acordo com as normas específicas ao FSA, sendo aplicadas, no que couber, as regras definidas na Instrução Normativa ANCINE nº 124, de 22 de dezembro de 2015.

12.3.3 - Apenas serão admitidas despesas realizadas a partir da inscrição do projeto nesta CHAMADA PÚBLICA e até 04 (quatro) meses após a Data de Conclusão do projeto, excluído o dia do começo e incluído o do vencimento.

12.3.4 - Deverão ser apresentados também, quando houver, comprovantes de recolhimentos de saldo da conta corrente, da aplicação de recursos, comprovante de encerramento da(s) conta(s) corrente(s) de movimentação de recursos e extrato das contas bancárias utilizadas pelo projeto, inclusive as contas de aplicação financeira, compreendendo o período da abertura até seu encerramento.

12.3.5 - Poderão ser solicitados, a qualquer tempo, esclarecimentos e documentos complementares que se fizerem necessários à análise da correta execução do objeto do projeto e da regular aplicação dos recursos públicos para ele disponibilizados.

12.3.6 - Cópias de protocolos destas duas prestações de contas deverão ser enviada à Secretaria de Cultura e Turismo da Prefeitura Municipal de Cataguases e à Agência de Desenvolvimento do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais.

12.4 - Das contrapartidas

12.4.1 - O proponente deverá comprovar a conclusão da obra, mediante apresentação de CPB (Certificado de Produto Brasileiro) emitido pela ANCINE, classificando a obra na categoria “Brasileira independente constituinte de espaço qualificado”.

12.4.2 – As obras audiovisuais produzidas a partir de recursos da CATEGORIA 03 (PRODUÇÃO DE LONGA-METRAGEM) e CATEGORIA 04 (PRODUÇÃO DE OBRA SERIADA PARA TV) devem OBRIGATORIAMENTE ter, no mínimo, 80% de seu conteúdo filmado em cidades e distritos da área de abrangência do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais;

12.4.3 – As obras audiovisuais desenvolvidas a partir de recursos das CATEGORIAS 01 (NÚCLEO CRIATIVO) e 02 (DESENVOLVIMENTO DE SÉRIES PARA TV) devem OBRIGATORIAMENTE ter, no mínimo, 80% de seu conteúdo ambientado em cidades e distritos da área de abrangência do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais.

12.4.4 - Os projetos selecionados deverão efetivar na equipe de desenvolvimento e/ou produção, a maior parte possível de artistas e técnicos domiciliados em cidades da área de abrangência do POLO AUDIOVISUAL DA ZONA DA MATA DE MINAS GERAIS.

12.4.5 – Todas as obras desenvolvidas, produzidas e/ou comercializadas com recursos desta CHAMADA PÚBLICA devem fazer constar em seus créditos iniciais, finais e peças de divulgação as logomarcas do POLO AUDIOVISUAL DA ZONA DA MATA DE MINAS GERAIS, da PREFEITURA MUNICIPAL DE CATAGUASES, assim como as logomarcas da ANCINE – Agência Nacional do Cinema, FSA – Fundo Setorial do Audiovisual e BDRE – Banco de Desenvolvimento do Extremo Sul, seguindo as normas de seus manuais de aplicação.

12.5 - Sanções

12.5.1 - A omissão ou fornecimento de informações falsas nas declarações apresentadas nas etapas desta CHAMADA PÚBLICA anteriores à celebração do contrato, quando comprovado o dolo ou quando constatado que a integralidade das informações verdadeiras configura situação impeditiva à elegibilidade do projeto ou à celebração do contrato, implicará arquivamento da proposta ou, no caso de proposta contratada, vencimento antecipado do contrato de patrocínio, além da suspensão da empresa responsável, em ambos os casos, de participar de seleção pública de projetos a serem contemplados com recursos do FSA pelo prazo de 3 (três) anos.

12.5.2 – O não cumprimento da Prestação de Contas junto à ANCINE, conforme item 12.3.1 desta CHAMADA PÚBLICA, acarretará na inclusão do proponente no cadastro de inadimplentes, impedindo-o de participar de novos editais, concursos e chamadas públicas realizados pelo POLO AUDIOVISUAL DA ZONA DA MATA DE MINAS GERAIS,

12.5.3. As sanções e penalidades decorrentes da incorreta execução física e/ou financeira do projeto estão dispostas também na minuta do contrato a ser firmado com o Fundo Setorial do Audiovisual – FSA.

13. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

13.1 - O ato de inscrição nesta CHAMADA PÚBLICA é considerado como um reconhecimento do regulamento acima.

13.2 - A eventual revogação da CHAMADA PÚBLICA, por motivo de interesse público, ou sua anulação, no todo ou em parte, não implica direito a indenização ou reclamação de qualquer natureza.

13.3 - Os casos omissos e excepcionalidades do processo de seleção do edital serão analisados pela Agência Nacional de Cinema - ANCINE, pela PREFEITURA MUNICIPAL DE CATAGUASES e pela Agência de Desenvolvimento do Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais.

13.4 - Os prazos deste edital podem ser ampliados caso seja constatada a necessidade por parte do POLO AUDIOVISUAL DA ZONA DA MATA e/ou, conforme o caso, pela ANCINE.

14. ANEXOS

Fazem parte integrante desta CHAMADA PÚBLICA os seguintes Anexos:

ANEXO I - CATEGORIA 01: NÚCLEO CRIATIVO

ANEXO II - CATEGORIA 02: DESENVOLVIMENTO DE SÉRIES PARA TV

ANEXO III - CATEGORIA 03: PRODUÇÃO DE LONGAS-METRAGENS

ANEXO IV - CATEGORIA 04: PRODUÇÃO DE OBRA SERIADA PARA TV

**ANEXO V - CATEGORIA 05: PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS
(GAME MOBILE)**

ANEXO VI - CATEGORIA 06: COMERCIALIZAÇÃO DE LONGAS-METRAGENS

ANEXO 01

CATEGORIA 01: NÚCLEO CRIATIVO

1) Documentos para inscrição – PROJETO TÉCNICO:

a) PERFIL DO NÚCLEO CRIATIVO (máximo 8 páginas), apresentando:

- Objetivos estéticos e comerciais, apontando para a relação entre estes e os projetos da carteira;
- Metodologia de trabalho proposta que indique meios para o desenvolvimento entre os integrantes do núcleo de uma carteira de projetos realizada de forma colaborativa;
- As funções dos membros da equipe reunida, alinhando perfis profissionais aos projetos em que estes atuarão;
- Cronograma de trabalho;
- Motivação e vínculo do Núcleo Criativo com o Polo Audiovisual da Zona da Mata, incluindo a porcentagem dos projetos que serão ambientados dentro de sua área de abrangência;
- Descrição das estratégias transmídia contidas nas propostas, que possam fazer com que os projetos desenvolvidos alcancem múltiplas narrativas e formatos de interconexões com linguagens, estéticas artísticas, em múltiplas plataformas para TV aberta ou fechada, salas de cinema, internet e ou outras mídias móveis.

b) CURRÍCULO LÍDER DO NÚCLEO CRIATIVO - com ênfase na abordagem de sua proposta de coordenação ao Perfil do Núcleo Criativo, comprovando ainda experiência para tanto por meio de seu histórico de projetos de obras e formatos desenvolvidos, audiovisuais e/ou de outras naturezas;

c) CURRÍCULO PROFISSIONAIS ENVOLVIDOS - currículo dos profissionais a serem contratados na condição de demais integrantes do Núcleo Criativo, no limite máximo de 2 (dois) roteiristas principais responsáveis por cada projeto, identificando em cada caso, os projetos integrantes da carteira sob responsabilidade de cada roteirista, comprovando ainda experiência para tanto, por meio do seu histórico de projetos de obras e formatos desenvolvidos, audiovisuais e/ou de outras naturezas;

d) CONTRATO DA PROPONENTE COM O LÍDER DO NÚCLEO CRIATIVO.

e) PLANILHA ORÇAMENTÁRIA – Orçamento contendo a descrição detalhada de todas as despesas a serem utilizadas no desenvolvimento das propostas que compõem o Núcleo Criativo;

f) DECLARAÇÃO DE LICENÇAS PRÉVIAS informando a existência de contratos ou pré-contratos que envolvam licenças de exploração comercial e adiantamentos de receita (pré-venda) de projeto desenvolvido ou de obra audiovisual derivada de projeto desenvolvido integrante da Carteira de Projetos, quando houver;

g) DECLARAÇÃO DE INVESTIMENTOS informando a existência de investimentos, patrocínio, doações, prêmios e outras formas de aporte para o desenvolvimento do projeto, quando houver;

h) OUTRAS INFORMAÇÕES que o proponente considerar pertinente para a visualização e compreensão do projeto;

i) PROPOSTA DE OBRA contendo informações sobre cada uma das propostas de desenvolvimento que compõem a carteira de projetos apresentada, seguindo as seguintes especificações:

i.1 - OBRA SERIADA DE FICÇÃO

- a) Título do projeto
- b) Descrição da trama (com início, meio e fim) em até 15 (quinze) linhas;
- c) Descrição do universo narrativo e suas leis em até 30 (trinta) linhas;
- d) Gênero e referências, tema, formato (duração e número de episódios) em até 70 (setenta) linhas;
- e) Sinopse geral com resumo do arco da temporada em até 100 (cem) linhas, indicando a possibilidade de outras temporadas;
- f) Descrição de até 10 (dez) personagens, incluindo seu perfil psicológico e as relações que estabelecem entre si, assim como seus conflitos e motivações em até 10 (dez) linhas cada;
- g) Sinopse de todos os episódios da temporada, cada um com até 30 (trinta) linhas, com desenvolvimento do arco curto e gancho ao final (se houver);
- h) Segmento de mercado prioritário, público-alvo e perfil de canais adequados para veiculação em até 15 (quinze) linhas;
- i) Descrição das etapas e necessidades de trabalho de desenvolvimento a serem realizadas com o aporte desta CHAMADA CRIATIVA em até 30 (trinta) linhas;
- j) Proposta de demo jogável derivado do conceito da série (quando houver);
- k) Proposta de Material Promocional Audiovisual;
- l) Proposta de pesquisa qualitativa (quando houver para material promocional audiovisual).

i.2 - OBRA SERIADA DE ANIMAÇÃO

- a) Título do projeto
- b) Descrição da trama (com início, meio e fim) em até 15 (quinze) linhas;
- c) Descrição do universo narrativo e suas leis em até 30 (trinta) linhas;
- d) Gênero e referências, tema, formato (duração e número de episódios) em até 70 (setenta) linhas;
- e) Sinopse geral com resumo do arco da temporada em até 100 (cem) linhas, indicando a possibilidade de outras temporadas;
- f) Descrição de até 10 (dez) personagens, incluindo seu perfil psicológico e as relações que estabelecem entre si, assim como seus conflitos e motivações em até 10 (dez) linhas cada;
- g) Sinopse de todos os episódios da temporada, cada um com até 30 (trinta) linhas, com desenvolvimento do arco curto e gancho ao final (se houver);
- h) Segmento de mercado prioritário, público-alvo e perfil de canais adequados para veiculação em até 15 (quinze) linhas;
- i) Descrição das etapas e necessidades de trabalho de desenvolvimento a serem realizadas com o aporte desta CHAMADA CRIATIVA em até 30 (trinta) linhas;
- j) Concepção visual (descrição do estilo de direção de arte) em até 30 (trinta) linhas;
- k) Ilustrações e arte conceitual com apresentação de 05 (cinco) desenhos de personagens e cenários e/ou *storyboard* de uma das cenas do primeiro episódio;
- l) Proposta de demo jogável derivado do conceito da série (quando houver);
- m) Proposta de Material Promocional Audiovisual;
- n) Proposta de pesquisa qualitativa (quando houver para material promocional audiovisual).

i.3 - OBRA SERIADA DE DOCUMENTÁRIO

- a) Título do projeto
- b) Descrição do objeto e das estratégias de abordagem em até 50 (cinquenta) linhas;
- c) Formato (duração e número de episódios), referências e estilo documental até 70 (setenta) linhas

- d) Sinopse geral da primeira temporada em até 100 (cem) linhas, indicando a possibilidade de outras temporadas;
- e) Descrição de até 10 (dez) personagens (se houver), em até 10 (dez) linhas cada;
- f) Sinopse de todos os episódios da temporada, cada um com até 30 (trinta) linhas;
- g) Descrição das etapas de pesquisa a serem desenvolvidas em até 30 (trinta) linhas;
- h) Segmento de mercado prioritário, público-alvo e perfil de canais adequados para veiculação em até 15 (quinze) linhas;
- i) Descrição das etapas e necessidades de trabalho de desenvolvimento a serem realizadas com o aporte desta CHAMADA CRIATIVA em até 30 (trinta) linhas;
- j) Proposta de demo jogável derivado do conceito da série (quando houver);
- k) Proposta de Material Promocional Audiovisual;
- l) Proposta de pesquisa qualitativa (quando houver para material promocional audiovisual).

2) Documentos a serem entregues na conclusão da etapa de desenvolvimento:

Obra Seriada de Ficção

- a) Capa (contendo título, nome dos criadores e nome da empresa proponente);
- b) Conceito da série (tema de fundo e motivação, premissa, gênero dramático, enredo-base e conflito central, descrição do universo e suas leis);
- c) Concepção de linguagem audiovisual (descrição dos aspectos estéticos relevantes à narrativa; conceito de direção, tom de atuação, fotografia, som, direção de arte, efeitos especiais etc; referências de linguagem, detalhamento de aspectos técnicos, equipamentos e/ou materiais, quando for o caso);
- d) Visão de comunicabilidade (*logline* público-alvo-espectadores, janelas, segmentos, canais, horários etc.);
- e) Personagens (descrição detalhada dos personagens, protagonistas e antagonistas, principais e secundários, descrição das relações que estabelecem entre si, seus conflitos e motivações e leis físicas, psicológicas e sociais que orientam suas ações);
- f) Arco completo da série (descrição da estrutura narrativa de toda a temporada, incluindo o conjunto de arcos episódicos e dos personagens, e sua relação com o arco geral da série – entre 03 e 05 páginas);
- g) Sinopse atualizada da totalidade de episódios;
- h) Roteiro da totalidade da temporada;
- i) Orçamento de produção e plano de financiamento;
- j) Folheto de comercialização (apresentação da série para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido);
- k) Folheto de comercialização do demo jogável (apresentação do demo jogável para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido, versões em português e inglês);
- l) Material promocional audiovisual (de acordo com as especificações da presente CHAMADA PÚBLICA);
- m) Resultado da pesquisa qualitativa (quando houver).

Obra Seriada de Documentário

- a) Capa (contendo título, nome dos criadores e nome da empresa proponente);
- b) Conceito da série (premissa e abordagem geral do tema e tom);
- c) Objeto (indicação e descrição de cada objeto abordado);
- d) Estratégia de abordagem (indicação e justificativa para cada estratégia de abordagem ao objeto);

- e) Concepção de linguagem audiovisual (descrição dos aspectos estéticos relevantes à narrativa; conceito de direção, tom de atuação, fotografia, som, direção de arte, efeitos especiais etc; referências de linguagem, detalhamento de aspectos técnicos, equipamentos e/ou materiais, quando for o caso);
- f) Visão de comunicabilidade (*logline* e público-alvo-espectadores, janelas, segmentos, canais, horários etc.);
- g) Resumo do resultado da pesquisa, podendo incluir material audiovisual, textual e iconográfico produzido;
- h) Sinopse atualizada da totalidade de episódios;
- i) Sugestão de estrutura para a totalidade da temporada;
- j) Orçamento de produção e plano de financiamento;
- k) Folheto de comercialização (apresentação da série para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido);
- l) Folheto de comercialização do demo jogável (apresentação do demo jogável para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido, versões em português e inglês);
- m) Material promocional audiovisual (de acordo com as especificações da presente CHAMADA PÚBLICA);
- n) Resultado da pesquisa qualitativa (quando houver)

Obra Seriada de Animação

- a) Capa (contendo título, nome dos criadores e nome da empresa proponente);
- b) Conceito da série (tema de fundo e motivação, premissa, gênero dramático, enredo-base e conflito central, descrição do universo e suas leis);
- c) Concepção de linguagem audiovisual (descrição dos aspectos estéticos relevantes à narrativa – estilo visual, técnica a ser utilizada, tom de atuação, conceito de direção, fotografia, som, direção de arte, efeitos especiais etc; referências de linguagem, detalhamento de aspectos técnicos, equipamentos e/ou materiais, quando for o caso); d) Visão de comunicabilidade (*logline*, público-alvo-espectadores, janelas, segmentos, canais, horários etc.);
- e) Personagens (descrição detalhada dos personagens, protagonistas e antagonistas, principais e secundários, descrição das relações que estabelecem entre si, seus conflitos e motivações e leis físicas, psicológicas e sociais que orientam suas ações);
- f) Cenário (mínimo de 05 cenários desenhados) e *model sheet* de cada personagem principal (mínimo de 05 expressões faciais e 05 posições de corpo inteiro);
- g) Arco completo da série (descrição da estrutura narrativa de toda a temporada, incluindo o conjunto de arcos episódicos e dos personagens, e sua relação com o arco geral da série-entre 03 e 05 páginas);
- h) Sinopse atualizada da totalidade de episódios;
- i) Roteiro da totalidade da temporada;
- j) Orçamento de produção e plano de financiamento;
- k) Folheto de comercialização (apresentação da série para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido);
- l) Folheto de comercialização do demo jogável (apresentação do demo jogável para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido, versões em português e inglês) (quando houver);
- m) Material promocional audiovisual (de acordo com as especificações da presente CHAMADA PÚBLICA);
- n) Resultado da pesquisa qualitativa (quando houver)

3) Parâmetros Obrigatórios para contratação de projetos a serem realizados com recursos do FSA, via edital de desenvolvimento.

1. Objeto Financiável

1.1. Projetos de desenvolvimento de obras audiovisuais de longa-metragem, telefilme e obras seriadas, brasileiros de produção independente.

2. Limite de Investimento

2.1. O órgão ou entidade deverá fixar valores de investimento de até R\$ 150.000,00 para obra seriada de ficção e animação e longa-metragem.

2.2. O órgão ou entidade deverá fixar valores de investimento de até R\$ 100.000,00 para obra seriada de documentário e telefilme.

3. Proponentes

3.1. Empresas com registro regular e classificadas como produtoras brasileiras independentes na ANCINE, nos termos da Instrução Normativa ANCINE nº 91, pertencentes ou não a grupos econômicos, no âmbito da comunicação audiovisual de acesso condicionado previsto na Lei 12.485, de 12 de setembro de 2011, e que estejam registradas na ANCINE com, pelo menos, um dos seguintes CNAEs (Cadastro Nacional de Atividade Econômica) como atividade principal ou secundária:

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.

4. Condições de Investimento

4.1. O valor estabelecido para a remuneração de cessão de direitos autorais relativos ao desenvolvimento do projeto, no caso de adaptação de obra intelectual pré-existente, não poderá ser superior a 50% (cinquenta por cento) do valor do investimento.

4.2. O valor estabelecido para a remuneração dos roteiristas deve ser equivalente a no mínimo 40% (quarenta por cento) do valor do investimento.

4.3. No caso de propostas que contemplem obra de animação, a remuneração dos artistas gráficos poderá ser contabilizada para fins de cumprimento do mínimo estabelecido no item anterior.

4.4. O investimento no desenvolvimento de projetos implica, em caráter irrevogável, que a integralidade dos direitos autorais patrimoniais sobre marca, formato e todos os elementos relacionados ao seu desenvolvimento pertencem a agentes econômicos brasileiros independentes e/ou seus autores, desde que brasileiros. A obra audiovisual resultante do projeto deverá atender às condições de obra brasileira de produção independente, conforme disposições do Regulamento Geral do PRODAV.

4.5. É obrigatória a aplicação integral do valor referente aos recursos do FSA em itens financiáveis.

5. Itens Financiáveis

5.1. São considerados Itens Financiáveis pelo FSA o conjunto das despesas relativas ao desenvolvimento do projeto, nos termos do Regulamento Geral do PRODAV e das Instruções Normativas nos 124 e 125, excluídas as despesas de agenciamento, colocação, coordenação e aquelas relacionadas como não financiáveis no Regulamento Geral do PRODAV.

6. Vedações

6.1. É vedada a participação de projetos cujo proponente no contrato de investimento possua entre os seus sócios, gerentes e administradores:

- a) servidores ou ocupantes de cargo em comissão da ANCINE, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- b) funcionários do agente financeiro, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- c) servidores ou ocupantes de cargo em comissão dos órgãos do entidade local responsável pelo edital, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- d) membros da Comissão de Seleção, respectivos cônjuges ou companheiros ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau.

6.2 É vedada a alteração da empresa 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 à alteração subjetiva e sejam observados os limites de propostas e financeiros previstos nesta chamada pública, bem como sejam preservadas as condições para o contrato de investimento.

6.3 É vedada a inscrição de projeto que esteja concorrendo ou que já tenha sido contemplado em linha de desenvolvimento do FSA ou linha que tenha como objeto a produção da obra.

6.4 Caso exista aprovação de projeto de produção na ANCINE para a captação de recursos incentivados, este não deve ter sido objeto de solicitação de Análise Complementar.

6.5 É vedada a inscrição de projeto que já esteja em fase de produção.

6.6 É vedado o investimento no desenvolvimento de projetos de obra audiovisual que contenha elementos ou criações intelectuais protegidas, preexistentes à obra audiovisual, cuja maioria dos direitos patrimoniais seja de titularidade de terceiros que possuam relações de controle, coligação, associação ou vínculo com empresa concessionária de serviço de radiodifusão de sons e imagens, ou agente econômico que exerça atividade de programação ou empacotamento.

7. Projetos aprovados na ANCINE

7.1 O orçamento relativo aos itens financiáveis de desenvolvimento deve ser complementar ao aprovado para esta finalidade na ANCINE, caso exista, não podendo haver sobreposição de despesas. A recomendação aplica-se, inclusive, para projetos de Produção cujo orçamento contenha itens de Desenvolvimento.

7.2 Projetos aprovados pela ANCINE deverão, ainda, estar dentro do prazo de captação autorizado pelo referido órgão.

7.3 A aprovação pela ANCINE de qualquer alteração no orçamento será necessariamente considerada para fins de atualização da proposta remetida.

7.4 No caso de o projeto apresentado já ter sido aprovado na ANCINE para captação de recursos incentivados, a inscrição no edital local deverá ser realizada obrigatoriamente pela empresa produtora responsável pelo projeto na ANCINE.

8. Condições para a Contratação

8.1 A proponente deverá realizar, no prazo de 60 (sessenta) dias, contados a partir da data do desembolso integral dos recursos da contrapartida de responsabilidade do órgão ou entidade local, os procedimentos previstos no Regulamento para Contratação de Projetos (disponível no endereço eletrônico do agente financeiro www.brde.com.br/fsa), o qual faz parte integrante desta chamada pública, sob pena de arquivamento da proposta.

9. Responsabilidade da Empresa Contratada

9.1 Para cada projeto selecionado, será assinado contrato de investimento entre a empresa produtora e o agente financeiro, tendo como objeto o investimento no desenvolvimento da obra com participação do FSA nas receitas decorrentes da exploração comercial.

9.2 A 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 do projeto desenvolvido ou da obra audiovisual dele resultante.

9.3 As empresas responsáveis pelos projetos deverão observar as normas do FSA para a contratação dos investimentos, bem como as regras relativas aos direitos sobre os conteúdos produzidos ou distribuídos, conforme normas dispostas nas Seções I, II e III do Capítulo VI do Regulamento Geral do PRODAV ou outro que venha a substituí-lo, além das regras sobre retorno financeiro dispostas no mesmo regulamento.

10. Da Execução do Projeto

10.1 O desembolso ocorrerá em parcela única após a publicação do extrato do contrato de investimento no Diário Oficial da União.

10.2 O Acompanhamento da execução do projeto seguirá o disposto no contrato de investimento.

11. Prazo de Conclusão

11.1 O prazo para conclusão do projeto de desenvolvimento será de 24 (vinte e quatro) meses, a contar da data de desembolso dos recursos, devendo a proponente apresentar a documentação estabelecida na minuta do contrato, de acordo com a tipologia do projeto.

12. Retorno do Investimento

12.1 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.

13. Produção do projeto desenvolvido

13.1 Para fins de cumprimento da previsão normativa relativa à Logomarca, deverão ser atendidas as disposições do Manual de Identidade Visual do BRDE e da Instrução Normativa ANCINE nº 130/2016, independentemente se houve ou não aplicação de recursos públicos na produção da obra.

14. Prestação de Contas

14.1 A contratada do projeto selecionado deverá apresentar ao agente financeiro a Prestação de Contas, entendida como o conjunto de documentos e materiais comprobatórios que proporciona a aferição do cumprimento do objeto e finalidade do projeto e da regular utilização dos recursos públicos federais disponibilizados.

14.2 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 nº 124 e o Manual de Prestação de Contas da ANCINE, no que couber.

14.3 Apenas serão admitidos documentos fiscais que comprovem despesas com recursos do FSA realizadas no seguinte período, excluindo-se da contagem o dia do começo e incluindo-se o do vencimento:

- 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.

ANEXO 02

CATEGORIA 02: DESENVOLVIMENTO DE SÉRIES PARA TV

1) Documentos para inscrição – PROJETO TÉCNICO:

a) PROPOSTA DE OBRA contendo informações sobre a proposta de desenvolvimento apresentada, de acordo com sua tipologia:

a.1 - OBRA SERIADA DE FICÇÃO

a) Título do projeto

b) Descrição da trama (com início, meio e fim) em até 15 (quinze) linhas;

c) Descrição do universo narrativo e suas leis em até 30 (trinta) linhas;

d) Gênero e referências, tema, formato (duração e número de episódios) em até 70 (setenta) linhas;

e) Sinopse geral com resumo do arco da temporada em até 100 (cem) linhas, indicando a possibilidade de outras temporadas;

f) Descrição de até 10 (dez) personagens, incluindo seu perfil psicológico e as relações que estabelecem entre si, assim como seus conflitos e motivações em até 10 (dez) linhas cada;

g) Sinopse de todos os episódios da temporada, cada um com até 30 (trinta) linhas, com desenvolvimento do arco curto e gancho ao final (se houver);

h) Segmento de mercado prioritário, público-alvo e perfil de canais adequados para veiculação em até 15 (quinze) linhas;

i) Descrição das etapas e necessidades de trabalho de desenvolvimento a serem realizadas com o aporte desta CHAMADA CRIATIVA em até 30 (trinta) linhas;

j) Proposta de demo jogável derivado do conceito da série (quando houver);

k) Proposta de Material Promocional Audiovisual;

l) Proposta de pesquisa qualitativa (quando houver para material promocional audiovisual).

a.2 - OBRA SERIADA DE ANIMAÇÃO

a) Título do projeto

b) Descrição da trama (com início, meio e fim) em até 15 (quinze) linhas;

c) Descrição do universo narrativo e suas leis em até 30 (trinta) linhas;

d) Gênero e referências, tema, formato (duração e número de episódios) em até 70 (setenta) linhas;

e) Sinopse geral com resumo do arco da temporada em até 100 (cem) linhas, indicando a possibilidade de outras temporadas;

f) Descrição de até 10 (dez) personagens, incluindo seu perfil psicológico e as relações que estabelecem entre si, assim como seus conflitos e motivações em até 10 (dez) linhas cada;

g) Sinopse de todos os episódios da temporada, cada um com até 30 (trinta) linhas, com desenvolvimento do arco curto e gancho ao final (se houver);

h) Segmento de mercado prioritário, público-alvo e perfil de canais adequados para veiculação em até 15 (quinze) linhas;

i) Descrição das etapas e necessidades de trabalho de desenvolvimento a serem realizadas com o aporte desta CHAMADA CRIATIVA em até 30 (trinta) linhas;

j) Concepção visual (descrição do estilo de direção de arte) em até 30 (trinta) linhas;

k) Ilustrações e arte conceitual com apresentação de 05 (cinco) desenhos de personagens e cenários e/ou *storyboard* de uma das cenas do primeiro episódio;

- l) Proposta de demo jogável derivado do conceito da série (quando houver);
- m) Proposta de Material Promocional Audiovisual;
- n) Proposta de pesquisa qualitativa (quando houver para material promocional audiovisual).

a.3 - OBRA SERIADA DE DOCUMENTÁRIO

- a) Título do projeto
- b) Descrição do objeto e das estratégias de abordagem em até 50 (cinquenta) linhas;
- c) Formato (duração e número de episódios), referências e estilo documental até 70 (setenta) linhas
- d) Sinopse geral da primeira temporada em até 100 (cem) linhas, indicando a possibilidade de outras temporadas;
- e) Descrição de até 10 (dez) personagens (se houver), em até 10 (dez) linhas cada;
- f) Sinopse de todos os episódios da temporada, cada um com até 30 (trinta) linhas;
- g) Descrição das etapas de pesquisa a serem desenvolvidas em até 30 (trinta) linhas;
- h) Segmento de mercado prioritário, público-alvo e perfil de canais adequados para veiculação em até 15 (quinze) linhas;
- i) Descrição das etapas e necessidades de trabalho de desenvolvimento a serem realizadas com o aporte desta CHAMADA CRIATIVA em até 30 (trinta) linhas;
- j) Proposta de demo jogável derivado do conceito da série (quando houver);
- k) Proposta de Material Promocional Audiovisual;
- l) Proposta de pesquisa qualitativa (quando houver para material promocional audiovisual).

b) JUSTIFICATIVA – Motivação da realização do projeto dentro da área de atuação do Polo Audiovisual da Zona da Mata, incluindo a porcentagem do projeto que será ambientado dentro de sua área de abrangência. (máximo 1 página);

c) DESCRIÇÃO DAS ESTRATÉGIAS TRANSMÍDIAS contidas nas propostas, que possam fazer com que o projeto desenvolvido alcance múltiplas narrativas e formatos de interconexões com linguagens, estéticas artísticas, em múltiplas plataformas para TV aberta ou fechada, salas de cinema, Internet e ou outras mídias móveis.

d) CURRÍCULO DA PRODUTORA PROPONENTE (máximo 5 páginas);

e) CURRÍCULOS DOS MEMBROS DA EQUIPE: currículo dos profissionais a serem contratados para o desenvolvimento das propostas no limite máximo de 2 (dois) roteiristas principais responsáveis por cada projeto, comprovando ainda experiência para tanto, por meio do seu histórico de projetos de obras e formatos desenvolvidos, audiovisuais e/ou de outras naturezas (não há limite de páginas);

f) PLANILHA ORÇAMENTÁRIA: Orçamento contendo a descrição detalhada de todas as despesas a serem utilizadas no desenvolvimento da proposta;

g) DECLARAÇÃO DE LICENÇAS PRÉVIAS informando a existência de contratos ou pré-contratos que envolvam licenças de exploração comercial e adiantamentos de receita (pré-venda) de projeto desenvolvido ou de obra audiovisual derivada de projeto desenvolvido, quando houver;

h) DECLARAÇÃO DE INVESTIMENTOS informando a existência de investimentos, patrocínio, doações, prêmios e outras formas de aporte para o desenvolvimento do projeto, quando houver;

i) OUTRAS INFORMAÇÕES que o proponente considerar pertinente para a visualização e compreensão do projeto.

2) Documentos a serem entregues na conclusão da etapa de desenvolvimento:

Obra Seriada de Ficção

- a) Capa (contendo título, nome dos criadores e nome da empresa proponente);
- b) Conceito da série (tema de fundo e motivação, premissa, gênero dramático, enredo-base e conflito central, descrição do universo e suas leis);
- c) Concepção de linguagem audiovisual (descrição dos aspectos estéticos relevantes à narrativa; conceito de direção, tom de atuação, fotografia, som, direção de arte, efeitos especiais etc; referências de linguagem, detalhamento de aspectos técnicos, equipamentos e/ou materiais, quando for o caso);
- d) Visão de comunicabilidade (*logline* público-alvo-espectadores, janelas, segmentos, canais, horários etc.);
- e) Personagens (descrição detalhada dos personagens, protagonistas e antagonistas, principais e secundários, descrição das relações que estabelecem entre si, seus conflitos e motivações e leis físicas, psicológicas e sociais que orientam suas ações);
- f) Arco completo da série (descrição da estrutura narrativa de toda a temporada, incluindo o conjunto de arcos episódicos e dos personagens, e sua relação com o arco geral da série – entre 03 e 05 páginas);
- g) Sinopse atualizada da totalidade de episódios;
- h) Roteiro da totalidade da temporada;
- i) Orçamento de produção e plano de financiamento;
- j) Folheto de comercialização (apresentação da série para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido);
- k) Folheto de comercialização do demo jogável (apresentação do demo jogável para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido, versões em português e inglês);
- l) Material promocional audiovisual (de acordo com as especificações da presente CHAMADA PÚBLICA);
- m) Resultado da pesquisa qualitativa (quando houver).

Obra Seriada de Documentário

- a) Capa (contendo título, nome dos criadores e nome da empresa proponente);
- b) Conceito da série (premissa e abordagem geral do tema e tom);
- c) Objeto (indicação e descrição de cada objeto abordado);
- d) Estratégia de abordagem (indicação e justificativa para cada estratégia de abordagem ao objeto);
- e) Concepção de linguagem audiovisual (descrição dos aspectos estéticos relevantes à narrativa; conceito de direção, tom de atuação, fotografia, som, direção de arte, efeitos especiais etc; referências de linguagem, detalhamento de aspectos técnicos, equipamentos e/ou materiais, quando for o caso);
- f) Visão de comunicabilidade (*logline* e público-alvo-espectadores, janelas, segmentos, canais, horários etc.);
- g) Resumo do resultado da pesquisa, podendo incluir material audiovisual, textual e iconográfico produzido;
- h) Sinopse atualizada da totalidade de episódios;
- i) Sugestão de estrutura para a totalidade da temporada;
- j) Orçamento de produção e plano de financiamento;

- k) Folheto de comercialização (apresentação da série para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido);
- l) Folheto de comercialização do demo jogável (apresentação do demo jogável para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido, versões em português e inglês);
- m) Material promocional audiovisual (de acordo com as especificações da presente CHAMADA PÚBLICA);
- n) Resultado da pesquisa qualitativa (quando houver)

Obra Seriada de Animação

- a) Capa (contendo título, nome dos criadores e nome da empresa proponente);
- b) Conceito da série (tema de fundo e motivação, premissa, gênero dramático, enredo-base e conflito central, descrição do universo e suas leis);
- c) Concepção de linguagem audiovisual (descrição dos aspectos estéticos relevantes à narrativa – estilo visual, técnica a ser utilizada, tom de atuação, conceito de direção, fotografia, som, direção de arte, efeitos especiais etc; referências de linguagem, detalhamento de aspectos técnicos, equipamentos e/ou materiais, quando for o caso); d) Visão de comunicabilidade (*logline*, público-alvo-espectadores, janelas, segmentos, canais, horários etc.);
- e) Personagens (descrição detalhada dos personagens, protagonistas e antagonistas, principais e secundários, descrição das relações que estabelecem entre si, seus conflitos e motivações e leis físicas, psicológicas e sociais que orientam suas ações);
- f) Cenário (mínimo de 05 cenários desenhados) e *model sheet* de cada personagem principal (mínimo de 05 expressões faciais e 05 posições de corpo inteiro);
- g) Arco completo da série (descrição da estrutura narrativa de toda a temporada, incluindo o conjunto de arcos episódicos e dos personagens, e sua relação com o arco geral da série-entre 03 e 05 páginas);
- h) Sinopse atualizada da totalidade de episódios;
- i) Roteiro da totalidade da temporada;
- j) Orçamento de produção e plano de financiamento;
- k) Folheto de comercialização (apresentação da série para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido);
- l) Folheto de comercialização do demo jogável (apresentação do demo jogável para adquiridores diagramado em formato A4 frente e verso, colorido, versões em português e inglês) (quando houver);
- m) Material promocional audiovisual (de acordo com as especificações da presente CHAMADA PÚBLICA);
- n) Resultado da pesquisa qualitativa (quando houver).

3) Parâmetros Obrigatórios para contratação de projetos a serem realizados com recursos do FSA, via edital de desenvolvimento.

1. Objeto Financiável

1.1. Projetos de desenvolvimento de obras audiovisuais de longa-metragem, telefilme e obras seriadas, brasileiros de produção independente.

2. Limite de Investimento

2.1. O órgão ou entidade deverá fixar valores de investimento de até R\$ 150.000,00 para obra seriada de ficção e animação e longa-metragem.

2.2. O órgão ou entidade deverá fixar valores de investimento de até R\$ 100.000,00 para obra seriada de documentário e telefilme.

3. Proponentes

3.1. Empresas com registro regular e classificadas como produtoras brasileiras independentes na ANCINE, nos termos da Instrução Normativa ANCINE nº 91, pertencentes ou não a grupos econômicos, no âmbito da comunicação audiovisual de acesso condicionado previsto na Lei 12.485, de 12 de setembro de 2011, e que estejam registradas na ANCINE com, pelo menos, um dos seguintes CNAEs (Cadastro Nacional de Atividade Econômica) como atividade principal ou secundária:

- 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.

4. Condições de Investimento

4.1. O valor estabelecido para a remuneração de cessão de direitos autorais relativos ao desenvolvimento do projeto, no caso de adaptação de obra intelectual pré-existente, não poderá ser superior a 50% (cinquenta por cento) do valor do investimento.

4.2. O valor estabelecido para a remuneração dos roteiristas deve ser equivalente a no mínimo 40% (quarenta por cento) do valor do investimento.

4.3. No caso de propostas que contemplem obra de animação, a remuneração dos artistas gráficos poderá ser contabilizada para fins de cumprimento do mínimo estabelecido no item anterior.

4.4. O investimento no desenvolvimento de projetos implica, em caráter irrevogável, que a integralidade dos direitos autorais patrimoniais sobre marca, formato e todos os elementos relacionados ao seu desenvolvimento pertencem a agentes econômicos brasileiros independentes e/ou seus autores, desde que brasileiros. A obra audiovisual resultante do projeto deverá atender às condições de obra brasileira de produção independente, conforme disposições do Regulamento Geral do PRODAV.

4.5. É obrigatória a aplicação integral do valor referente aos recursos do FSA em itens financiáveis.

5. Itens Financiáveis

5.1. São considerados Itens Financiáveis pelo FSA o conjunto das despesas relativas ao desenvolvimento do projeto, nos termos do Regulamento Geral do PRODAV e das Instruções Normativas nos 124 e 125, excluídas as despesas de agenciamento, colocação, coordenação e aquelas relacionadas como não financiáveis no Regulamento Geral do PRODAV.

6. Vedações

6.1. É vedada a participação de projetos cujo proponente no contrato de investimento possua entre os seus sócios, gerentes e administradores:

- a) servidores ou ocupantes de cargo em comissão da ANCINE, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- b) funcionários do agente financeiro, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- c) servidores ou ocupantes de cargo em comissão dos órgãos do entidade local responsável pelo edital, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- d) membros da Comissão de Seleção, respectivos cônjuges ou companheiros ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau.

6.2. É vedada a alteração da empresa 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 à alteração subjetiva e sejam observados os limites de propostas e financeiros previstos nesta chamada pública, bem como sejam preservadas as condições para o contrato de investimento.

6.3 É vedada a inscrição de projeto que esteja concorrendo ou que já tenha sido contemplado em linha de desenvolvimento do FSA ou linha que tenha como objeto a produção da obra.

6.4 Caso exista aprovação de projeto de produção na ANCINE para a captação de recursos incentivados, este não deve ter sido objeto de solicitação de Análise Complementar.

6.5 É vedada a inscrição de projeto que já esteja em fase de produção.

6.6 É vedado o investimento no desenvolvimento de projetos de obra audiovisual que contenha elementos ou criações intelectuais protegidas, preexistentes à obra audiovisual, cuja maioria dos direitos patrimoniais seja de titularidade de terceiros que possuam relações de controle, coligação, associação ou vínculo com empresa concessionária de serviço de radiodifusão de sons e imagens, ou agente econômico que exerça atividade de programação ou empacotamento.

7. Projetos aprovados na ANCINE

7.1 O orçamento relativo aos itens financiáveis de desenvolvimento deve ser complementar ao aprovado para esta finalidade na ANCINE, caso exista, não podendo haver sobreposição de despesas. A recomendação aplica-se, inclusive, para projetos de Produção cujo orçamento contenha itens de Desenvolvimento.

7.2 Projetos aprovados pela ANCINE deverão, ainda, estar dentro do prazo de captação autorizado pelo referido órgão.

7.3 A aprovação pela ANCINE de qualquer alteração no orçamento será necessariamente considerada para fins de atualização da proposta remetida.

7.4 No caso de o projeto apresentado já ter sido aprovado na ANCINE para captação de recursos incentivados, a inscrição no edital local deverá ser realizada obrigatoriamente pela empresa produtora responsável pelo projeto na ANCINE.

8. Condições para a Contratação

8.1 A proponente deverá realizar, no prazo de 60 (sessenta) dias, contados a partir da data do desembolso integral dos recursos da contrapartida de responsabilidade do órgão ou entidade local, os procedimentos previstos no Regulamento para Contratação de Projetos (disponível no endereço eletrônico do agente financeiro www.brde.com.br/fsa), o qual faz parte integrante desta chamada pública, sob pena de arquivamento da proposta.

9. Responsabilidade da Empresa Contratada

9.1 Para cada projeto selecionado, será assinado contrato de investimento entre a empresa produtora e o agente financeiro, tendo como objeto o investimento no desenvolvimento da obra com participação do FSA nas receitas decorrentes da exploração comercial.

9.2 A 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 do projeto desenvolvido ou da obra audiovisual dele resultante.

9.3 As empresas responsáveis pelos projetos deverão observar as normas do FSA para a contratação dos investimentos, bem como as regras relativas aos direitos sobre os conteúdos produzidos ou distribuídos, conforme normas dispostas nas Seções I, II e III do Capítulo VI do Regulamento Geral do PRODAV ou outro que venha a substituí-lo, além das regras sobre retorno financeiro dispostas no mesmo regulamento.

10. Da Execução do Projeto

10.1 O desembolso ocorrerá em parcela única após a publicação do extrato do contrato de investimento no Diário Oficial da União.

10.2 O Acompanhamento da execução do projeto seguirá o disposto no contrato de investimento.

11. Prazo de Conclusão

11.1 O prazo para conclusão do projeto de desenvolvimento será de 24 (vinte e quatro) meses, a contar da data de desembolso dos recursos, devendo a proponente apresentar a documentação estabelecida na minuta do contrato, de acordo com a tipologia do projeto.

12. Retorno do Investimento

12.1 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.

13. Produção do projeto desenvolvido

13.1 Para fins de cumprimento da previsão normativa relativa à Logomarca, deverão ser atendidas as disposições do Manual de Identidade Visual do BRDE e da Instrução Normativa ANCINE nº 130/2016, independentemente se houve ou não aplicação de recursos públicos na produção da obra.

14. Prestação de Contas

14.1 A contratada do projeto selecionado deverá apresentar ao agente financeiro a Prestação de Contas, entendida como o conjunto de documentos e materiais comprobatórios que proporciona a aferição do cumprimento do objeto e finalidade do projeto e da regular utilização dos recursos públicos federais disponibilizados.

14.2 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 nº 124 e o Manual de Prestação de Contas da ANCINE, no que couber.

14.3 Apenas serão admitidos documentos fiscais que comprovem despesas com recursos do FSA realizadas no seguinte período, excluindo-se da contagem o dia do começo e incluindo-se o do vencimento:

- 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.

ANEXO 03

CATEGORIA 03: PRODUÇÃO DE LONGA-METRAGEM

1) Documentos para inscrição – PROJETO TÉCNICO:

a) PROPOSTA DE OBRA (máximo 10 páginas), contendo CONCEITO (Apresentação da obra cinematográfica, incluindo tema, visão original, objetivos, tom, relevância e conceito unificador do projeto, se houver), SINOPSE (resumo da obra), PÚBLICO-ALVO (referências etárias, culturais e socioeconômicas dos possíveis espectadores da obra), BREVE DESCRIÇÃO DE PERSONAGENS;

b) ROTEIRO, no caso de obra de ficção ou animação: contendo divisão por sequência, com diálogos desenvolvidos e descrição dos personagens, incluindo seus perfis físicos e psicológicos e as relações que estabelecem entre si; ou ARGUMENTO e METODOLOGIA DE ABORDAGEM, no caso de obra de documentário: contendo indicativo da estratégia de abordagem, detalhamento do tema, dos depoentes, dos personagens abordados, das ações investigativas e, quando for o caso, do material de arquivo e das locuções (não há limite de páginas);

c) PROPOSTA ESTÉTICA contendo os procedimentos e aspectos estéticos que se pretende utilizar no filme, descrevendo como será a linguagem da obra audiovisual e fazendo menção aos diversos setores do filme: fotografia, som, montagem, direção de arte, etc. (máximo 2 páginas);

d) JUSTIFICATIVA – Motivação da realização do projeto dentro da área de atuação do Polo Audiovisual da Zona da Mata, incluindo a porcentagem do projeto que se pretende realizar nesta área. (máximo 1 página);

e) CURRÍCULO DO DIRETOR (máximo 5 páginas);

f) CURRÍCULO DA PRODUTORA PROPONENTE (máximo 5 páginas);

g) CURRÍCULOS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE (não há limite de páginas);

h) PLANILHA ORÇAMENTÁRIA – Orçamento contendo a descrição detalhada de todas as despesas a serem utilizadas na produção do filme;

i) PLANO DE FINANCIAMENTO demonstrando recursos já obtidos pelo filme, se for o caso (anexar comprovantes de investimentos, fundos e editais onde o projeto já tenha sido contemplado);

j) CERTIDÃO DE REGISTRO DE ROTEIRO NA FUNDAÇÃO BIBLIOTECA NACIONAL, ou documentação comprobatória do envio do roteiro para registro acrescido do comprovante de depósito da taxa de registro, se for o caso;

k) CONTRATO DE CESSÃO DO ROTEIRO PARA A PROPONENTE;

l) CONTRATO DE DISTRIBUIÇÃO firmado com distribuidora (se houver) ou CONTRATO OU CARTA DE INTENÇÃO DE EXIBIÇÃO firmado com emissora de TV em caso de telefilmes (se houver);

m) OUTRAS INFORMAÇÕES que o proponente considerar pertinente para a visualização e compreensão do projeto.

2) Parâmetros Obrigatórios para contratação de projetos a serem realizados com recursos do FSA, via edital de produção.

1. Objeto Financiável

1.1 Produção de obras audiovisuais brasileiras de produção independente.

2. Definições

2.1 Obra de curta metragem: aquela com duração mínima de sete minutos e máxima de quinze minutos com destinação inicial ao mercado de salas de exibição ou mercado de televisão.

2.2 Obra de longa-metragem: aquela cuja duração é superior a setenta minutos com destinação inicial ao mercado de salas de exibição.

2.3 Obra seriada: obra audiovisual que, sob o mesmo título, seja produzida em capítulos ou episódios.

2.4 Telefilme: aquela com duração mínima de cinquenta minutos e máxima de cento e vinte minutos com destinação inicial ao mercado de televisão.

2.5 Grupo Econômico: Considera-se Grupo Econômico a associação de empresas unidas por relações societárias de controle ou coligação, nos termos do Art. 243 da Lei nº 6.404/1976, ou ligadas por sócio comum com posição preponderante nas deliberações sociais de ambas as empresas, ou, ainda, vinculadas por relações contratuais que impliquem acordo de estratégia comercial com finalidade e prazos indeterminados.

3. Limite de Investimento

3.1 Investimento por projeto para obras de curta-metragem: o órgão ou entidade deverá fixar valores de investimento de até R\$ 50.000,00 para obras de ficção e documentário e de até R\$ 80.000,00 para obras de animação.

3.2 Demais limites deverão ser indicados pelo órgão tendo como parâmetro o estabelecido no item 57 do Regulamento Geral do PRODAV.

4. Proponentes

4.1 Empresas com registro regular e classificadas como produtoras brasileiras independentes na ANCINE, nos termos da Instrução Normativa ANCINE nº 91, pertencentes ou não a grupos econômicos, no âmbito da comunicação audiovisual de acesso condicionado previsto na Lei 12.485, de 12 de setembro de 2011, e que estejam registradas na ANCINE com, pelo menos, um dos seguintes CNAEs (Cadastro Nacional de Atividade Econômica) como atividade principal ou secundária:

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.

4.2 No caso de coproduções entre produtoras brasileiras independentes, o domínio de direitos patrimoniais majoritários sobre a obra audiovisual, dentro do condomínio dos produtores brasileiros independentes, deverá ser detido pela proponente.

5. Condições para Investimento

5.1 Os projetos inscritos não poderão ter sido concluídos, entendida a conclusão como emissão de Certificado de Produto Brasileiro (CPB) pela ANCINE.

5.2 É obrigatória a aplicação integral do valor referente aos recursos do FSA em itens financiáveis.

6. Itens Financiáveis

6.1 São considerados Itens Financiáveis pelo FSA o conjunto das despesas relativas à produção da obra permitidas nos termos das Instruções Normativas ANCINE 116, 124 e 125 e demais disposições do Regulamento Geral do PRODAV ou outro que venha a substituí-lo, respeitadas as eventuais disposições transitórias.

6.2 A cobertura das despesas de gerenciamento de projeto de produção ficará limitada a um valor equivalente a 10% (dez por cento) do montante previsto para a cobertura dos Itens Financiáveis do projeto, sem incluir para tal cálculo o valor do próprio gerenciamento.

7. Itens Não-Financiáveis

7.1 São considerados Itens Não-Financiáveis pelo FSA as despesas vedadas pelas Instruções Normativas nº 124/2015 e nº 125/2015.

8. Vedações

8.1 É vedada a participação de projetos cujo proponente no contrato de investimento possua entre os seus sócios, gerentes e administradores:

- a) servidores ou ocupantes de cargo em comissão da ANCINE, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- b) funcionários do agente financeiro, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- c) servidores ou ocupantes de cargo em comissão dos órgãos do entidade local responsável pelo edital, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- d) membros da Comissão de Seleção, respectivos cônjuges ou companheiros ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau.

8.2 É vedada a alteração da empresa 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 à alteração subjetiva e sejam observados os limites de propostas e financeiros previstos nesta chamada pública, bem como sejam preservadas as condições para o contrato de investimento.

8.3 É vedada a inscrição de projetos que estejam concorrendo ou que tenham sido selecionados ou contratados em qualquer das chamadas públicas do FSA destinadas ao desenvolvimento de projetos e que ainda não tenham entregue o projeto desenvolvido que foi objeto de investimento ou apoio financeiro do FSA.

8.4 No caso de projeto constituinte de carteira contratada em chamada pública do FSA voltada ao desenvolvimento por meio de Núcleos Criativos, caso não tenha ocorrido a conclusão de todos os projetos da carteira, será aceita declaração de conclusão do referido projeto pela proponente para fins de afastamento da vedação, desde que não esteja expirado o prazo de conclusão previsto no contrato referente ao aporte do FSA no Núcleo Criativo.

8.5 As vedações previstas para apresentação de projetos que estejam concorrendo ou que tenham sido selecionados ou contratados em qualquer das chamadas públicas do FSA destinadas ao desenvolvimento de projetos se tornam sem efeito caso a proponente comprove a desistência da participação do projeto nas chamadas públicas especificadas ou, caso o projeto tenha sido contratado, comprove a rescisão contratual por solicitação da empresa titular do projeto perante o FSA, sem incidência de sanções.

8.6 No âmbito do edital dos investimentos regionais, é vedada a contratação de um mesmo projeto por parte de órgão ou entidade regional e do FSA simultaneamente, dividindo os recursos solicitados em duas fontes complementares.

9. Projetos aprovados na ANCINE

9.1 Caso o projeto esteja aprovado na ANCINE para captação de recursos incentivados, o orçamento relativo aos itens financiáveis, incluindo as despesas de gerenciamento de projeto de produção, deve ser idêntico ao deliberado por aquele órgão.

9.2 Projetos aprovados pela ANCINE deverão, ainda, estar dentro do prazo de captação autorizado pelo referido órgão.

9.3 A aprovação pela ANCINE de qualquer alteração no orçamento será necessariamente considerada para fins de atualização da proposta remetida.

9.4 No caso de o projeto apresentado já ter sido aprovado na ANCINE para captação de recursos incentivados, a inscrição no edital local deverá ser realizada obrigatoriamente pela empresa produtora responsável pelo projeto na ANCINE.

9.5 No caso de o projeto apresentado já ter sido contratado pelo FSA, a inscrição deverá ser realizada obrigatoriamente pela empresa produtora contratada anteriormente, exceto para Chamadas de Desenvolvimento quando comprovado o licenciamento ou cessão de direitos de realização para a nova produtora.

10. Dos Investimentos Conjuntos do FSA

10.1 Os projetos selecionados que contratarão 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.

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

11. Condições para a Contratação

11.1 A proponente deverá realizar, no prazo de 120 (cento e vinte) dias, contados a partir da data do desembolso integral dos recursos de responsabilidade do órgão ou entidade local, os procedimentos de contratação junto ao FSA, previstos no Regulamento para Contratação de Projetos (disponível no endereço eletrônico do agente financeiro www.brde.com.br/fsa), o qual faz parte integrante desta chamada pública, sob pena de arquivamento da proposta.

12. Responsabilidade de Empresa Contratada

12.1 Para cada projeto selecionado, será assinado contrato de investimento entre a empresa produtora e o agente financeiro, tendo como interveniente a empresa distribuidora no caso de projetos com destinação inicial para o mercado de salas de exibição, quando houver, e como objeto o investimento na produção da obra com participação do FSA nas receitas decorrentes da exploração comercial da obra.

12.2 A 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 audiovisual.

12.3 As empresas responsáveis pelos projetos deverão observar as normas do FSA para a contratação dos investimentos, bem como as regras relativas aos direitos sobre os conteúdos produzidos ou distribuídos, conforme normas dispostas nas Seções I, II e III do Capítulo VI do Regulamento Geral do PRODAV ou outro que venha a substituí-lo, além das regras sobre retorno financeiro dispostas no mesmo regulamento.

12.4 As empresas responsáveis pelos projetos deverão observar ainda as disposições sobre recursos de acessibilidade obrigatórios, execução de projetos e prestação de contas, dispostas nas minutas de contratos de investimento do FSA, bem como nas Instruções Normativas ANCINE nos nº 116/2014, nº 124/2015 e nº125/2015 ou outras que venham a substituí-las.

12.5 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.

13. Responsabilidade de Empresa Interveniente:

13.1 No caso de projetos com destinação inicial para o mercado de salas de exibição, a distribuidora será responsável pelo fornecimento de informações relativas aos resultados comerciais da obra e pelo repasse de informações decorrentes da exploração comercial da obra geridas por ela.

13.2 A distribuidora interveniente e a produtora contratada são solidariamente responsáveis pelo repasse e pagamento dos valores geridos pela distribuidora e devidos ao BRDE a título de retorno do investimento.

13.3 Serão aceitos projetos distribuídos em regime de codistribuição, ficando a distribuidora interveniente no contrato a responsável pelo repasse de todas as receitas comerciais dos segmentos de mercado explorados.

13.4 No caso de codistribuição entre a distribuidora brasileira independente e distribuidora brasileira não independente ou distribuidora estrangeira, a distribuidora brasileira independente deverá ter participação majoritária na aferição da Comissão de Distribuição. A codistribuidora brasileira não independente ou estrangeira poderá ter direito à participação na RBD (Receita Bruta de Distribuição) somente se tiver investido nas despesas de comercialização ("P&A").

13.5 É expressamente vedada a celebração de contratos de sublicenciamento pela distribuidora no segmento de salas de cinema, no território nacional.

13.6 No caso de empresa produtora que também exerça a atividade de distribuidora, condição esta que deverá ser comprovada pelo registro da empresa na ANCINE, será permitida a distribuição realizada pela própria empresa, ficando esta como única signatária do contrato de investimento. Nesta situação, deverá ser encaminhada declaração de distribuição própria, na qual conste a discriminação expressa dos segmentos de mercado explorados (incluindo, necessariamente, o mercado de salas de exibição). Quando da celebração do contrato de investimento do FSA, a empresa assumirá também as obrigações que caberiam à distribuidora.

14. Da Execução do Projeto

14.1 O desembolso ocorrerá em parcela única após a publicação do extrato do contrato de investimento no Diário Oficial da União.

14.2 Caso o valor do aporte dos recursos não represente ao menos 50% (cinquenta por cento) dos itens financiáveis da parte brasileira, a proponente deverá comprovar a captação dos recursos adicionais nos termos e documentos relacionados nos artigos 52, 53 e 54 da Instrução Normativa ANCINE nº 125, de 22 de dezembro de 2015.

14.3 O Acompanhamento da execução do projeto seguirá o disposto no contrato de investimento.

15. Prazo de Conclusão

15.1 O prazo de conclusão das obras audiovisuais será contado a partir da data do desembolso dos recursos do investimento do FSA, cujas condições estão estabelecidas no contrato de investimento e pelo Regulamento Geral do PRODAV, conforme os seguintes limites:

- a) 24 (vinte e quatro) meses para obras de ficção ou documentário;
- b) 36 (trinta e seis) meses para obras de animação.

15.2 O prazo de conclusão das obras de curta-metragem deverá ser a metade do estipulado para as demais obras acima.

15.3 Entende-se como data de conclusão da obra a data de emissão do Certificado de Produto Brasileiro (CPB) da obra audiovisual pela ANCINE.

16. Retorno do Investimento

16.1 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.

16.2 A participação do FSA decorrente de qualquer alteração no orçamento dos itens financiáveis deverá ser maior ou igual à participação calculada a partir do total de itens financiáveis aprovado pela ANCINE no momento da contratação do investimento.

16.3 Somente alterações que impliquem redução superior a 10% (dez por cento) no valor total dos itens financiáveis do projeto motivarão novo cálculo da participação devida ao FSA.

16.4 É vedado o estabelecimento de participações sobre as receitas de distribuição acima do limite total de 25% (vinte e cinco por cento) para o segmento de salas de exibição, somados todos os agentes que a ela fazem jus, não incluída a participação do FSA na Receita Bruta de Distribuição.

17. Projetos de Coprodução Internacional

17.1 Projetos de coprodução internacional deverão observar os termos do inciso V do artigo 1º da Medida Provisória nº 2228-1, de 6 de setembro de 2001, e da Instrução Normativa ANCINE nº 106, de 24 de julho de 2012.

17.2 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.

17.3 Na divisão dos territórios estabelecida no contrato de coprodução, o FSA terá participação sobre as receitas proporcionais à parte brasileira em todos e quaisquer segmentos de mercado e janelas de exploração, existentes ou que venham a ser criados, observando as condições sobre retorno do investimento dispostas no Regulamento Geral do PRODAV e nas minutas de contrato de investimento.

17.4 No momento da contratação do investimento, será exigido o Reconhecimento Provisório da Coprodução Internacional (RPCI) emitido pela ANCINE.

18. Da Opção do Investimento em Comercialização

18.1 Sempre que celebrar contrato de investimento em projeto de produção de obra cinematográfica, o FSA terá a opção, mas não a obrigação, de investir recursos em despesas de comercialização da obra. O investimento observará o limite máximo disposto no item 57.6. do Regulamento Geral do PRODAV, e será realizado nos termos da alínea “e” do item 72.2. do mesmo Regulamento.

19. Prestação de Contas

19.1 A contratada do projeto selecionado deverá apresentar ao agente financeiro a Prestação de Contas, entendida como o conjunto de documentos e materiais comprobatórios que proporciona a aferição do cumprimento do objeto e finalidade do projeto e da regular utilização dos recursos públicos federais disponibilizados.

19.2 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 nº 124 e o Manual de Prestação de Contas da ANCINE, no que couber.

19.3 Apenas serão admitidos documentos fiscais que comprovem despesas com recursos do FSA realizadas no seguinte período, excluindo-se da contagem o dia do começo e incluindo-se o do vencimento:

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

ANEXO 04

CATEGORIA 04: PRODUÇÃO DE OBRA SERIADA

1) Documentos para inscrição – PROJETO TÉCNICO:

a) PROPOSTA DE OBRA contendo informações sobre o projeto apresentado, de acordo com sua tipologia:

a.1 - OBRA SERIADA DE FICÇÃO – (máximo 15 páginas)

- 1) Título do projeto
- 2) Conceito da série (tema de fundo e motivação, premissa, gênero dramático, enredo-base e conflito central, descrição do universo e suas leis);
- 3) Concepção de linguagem audiovisual (descrição dos aspectos estéticos relevantes à narrativa; conceito de direção, tom de atuação, fotografia, som, direção de arte, efeitos especiais etc; referências de linguagem, detalhamento de aspectos técnicos, equipamentos e/ou materiais, quando for o caso);
- 4) Visão de comunicabilidade (*logline* público-alvo-espectadores, janelas, segmentos, canais, horários, etc);
- 5) Personagens (descrição detalhada dos personagens, protagonistas e antagonistas, principais e secundários, descrição das relações que estabelecem entre si, seus conflitos e motivações e leis físicas, psicológicas e sociais que orientam suas ações);
- 6) Arco completo da série (descrição da estrutura narrativa de toda a temporada, incluindo o conjunto de arcos episódicos e dos personagens, e sua relação com o arco geral da série.

a.2 - OBRA SERIADA DE ANIMAÇÃO – (máximo 15 páginas + desenhos do item 6)

- 1) Título do projeto;
- 2) Conceito da série (tema de fundo e motivação, premissa, gênero dramático, enredo-base e conflito central, descrição do universo e suas leis);
- 3) Concepção de linguagem audiovisual (descrição dos aspectos estéticos relevantes à narrativa – estilo visual, técnica a ser utilizada, tom de atuação, conceito de direção, fotografia, som, direção de arte, efeitos especiais etc; referências de linguagem, detalhamento de aspectos técnicos, equipamentos e/ou materiais, quando for o caso);
- 4) Visão de comunicabilidade (*logline*, público-alvo-espectadores, janelas, segmentos, canais, horários, etc);
- 5) Personagens (descrição detalhada dos personagens, protagonistas e antagonistas, principais e secundários, descrição das relações que estabelecem entre si, seus conflitos e motivações e leis físicas, psicológicas e sociais que orientam suas ações);
- 6) Cenário (mínimo de 05 cenários desenhados) e *model sheet* de cada personagem principal (mínimo de 05 expressões faciais e 05 posições de corpo inteiro);
- 7) Arco completo da série (descrição da estrutura narrativa de toda a temporada, incluindo o conjunto de arcos episódicos e dos personagens, e sua relação com o arco geral da série.

- b) SINOPSE de todos os episódios da temporada, cada uma com até 30 (trinta) linhas, com desenvolvimento do arco curto e gancho ao final (se houver);
- c) ROTEIRO do 1º episódio, no caso de obra de ficção ou animação: contendo divisão por sequência, com diálogos desenvolvidos e descrição dos personagens, incluindo seus perfis físicos e psicológicos e as relações que estabelecem entre si. (não há limite de páginas);
- d) JUSTIFICATIVA – Motivação da realização do projeto dentro da área de atuação do Polo Audiovisual da Zona da Mata, incluindo a porcentagem do projeto que se pretende realizar nesta área. (máximo 1 página);
- e) CURRÍCULO DO DIRETOR (máximo 5 páginas);
- f) CURRÍCULO DA PRODUTORA PROPONENTE (máximo 5 páginas);
- g) CURRÍCULOS OUTROS MEMBROS DA EQUIPE (não há limite de páginas);
- h) PLANILHA ORÇAMENTÁRIA – Orçamento contendo a descrição detalhada de todas as despesas a serem utilizadas na produção da série;
- i) PLANO DE FINANCIAMENTO demonstrando recursos já obtidos pela obra seriada, se for o caso (anexar comprovantes de investimentos, adiantamento de licenciamento, compromissos de compra, fundos e editais onde o projeto já tenha sido contemplado);
- j) CERTIDÃO DE REGISTRO DE ROTEIRO DO 1º EPISÓDIO NA FUNDAÇÃO BIBLIOTECA NACIONAL, ou documentação comprobatória do envio do roteiro para registro acrescido do comprovante de depósito da taxa de registro, se for o caso;
- k) CONTRATO DE CESSÃO DO ROTEIRO PARA A PROPONENTE;
- l) CONTRATO OU CARTA DE INTERESSE DE EXIBIÇÃO firmado com canais de televisão, se houver;
- m) OUTRAS INFORMAÇÕES que o proponente considerar pertinente para a visualização e compreensão do projeto.

2) Parâmetros Obrigatórios para contratação de projetos a serem realizados com recursos do FSA, via edital de produção.

1. Objeto Financiável

1.1 Produção de obras audiovisuais brasileiras de produção independente.

2. Definições

2.1 Obra de curta metragem: aquela com duração mínima de sete minutos e máxima de quinze minutos com destinação inicial ao mercado de salas de exibição ou mercado de televisão.

2.2 Obra de longa-metragem: aquela cuja duração é superior a setenta minutos com destinação inicial ao mercado de salas de exibição.

2.3 Obra seriada: obra audiovisual que, sob o mesmo título, seja produzida em capítulos ou episódios.

2.4 Telefilme: aquela com duração mínima de cinquenta minutos e máxima de cento e vinte minutos com destinação inicial ao mercado de televisão.

2.5 Grupo Econômico: Considera-se Grupo Econômico a associação de empresas unidas por relações societárias de controle ou coligação, nos termos do Art. 243 da Lei nº 6.404/1976, ou ligadas por sócio comum com posição preponderante nas deliberações sociais de ambas as empresas, ou, ainda, vinculadas por relações contratuais que impliquem acordo de estratégia comercial com finalidade e prazos indeterminados.

3. Limite de Investimento

3.1 Investimento por projeto para obras de curta-metragem: o órgão ou entidade deverá fixar valores de investimento de até R\$ 50.000,00 para obras de ficção e documentário e de até R\$ 80.000,00 para obras de animação.

3.2 Demais limites deverão ser indicados pelo órgão tendo como parâmetro o estabelecido no item 57 do Regulamento Geral do PRODAV.

4. Proponentes

4.1 Empresas com registro regular e classificadas como produtoras brasileiras independentes na ANCINE, nos termos da Instrução Normativa ANCINE nº 91, pertencentes ou não a grupos econômicos, no âmbito da comunicação audiovisual de acesso condicionado previsto na Lei 12.485, de 12 de setembro de 2011, e que estejam registradas na ANCINE com, pelo menos, um dos seguintes CNAEs (Cadastro Nacional de Atividade Econômica) como atividade principal ou secundária:

- 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.

4.2 No caso de coproduções entre produtoras brasileiras independentes, o domínio de direitos patrimoniais majoritários sobre a obra audiovisual, dentro do condomínio dos produtores brasileiros independentes, deverá ser detido pela proponente.

5. Condições para Investimento

5.1 Os projetos inscritos não poderão ter sido concluídos, entendida a conclusão como emissão de Certificado de Produto Brasileiro (CPB) pela ANCINE.

5.2 É obrigatória a aplicação integral do valor referente aos recursos do FSA em itens financiáveis.

6. Itens Financiáveis

6.1 São considerados Itens Financiáveis pelo FSA o conjunto das despesas relativas à produção da obra permitidas nos termos das Instruções Normativas ANCINE 116, 124 e 125 e demais disposições do Regulamento Geral do PRODAV ou outro que venha a substituí-lo, respeitadas as eventuais disposições transitórias.

6.2 A cobertura das despesas de gerenciamento de projeto de produção ficará limitada a um valor equivalente a 10% (dez por cento) do montante previsto para a cobertura dos Itens Financiáveis do projeto, sem incluir para tal cálculo o valor do próprio gerenciamento.

7. Itens Não-Financiáveis

7.1 São considerados Itens Não-Financiáveis pelo FSA as despesas vedadas pelas Instruções Normativas nº 124/2015 e nº 125/2015.

8. Vedações

8.1 É vedada a participação de projetos cujo proponente no contrato de investimento possua entre os seus sócios, gerentes e administradores:

- a) servidores ou ocupantes de cargo em comissão da ANCINE, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- b) funcionários do agente financeiro, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- c) servidores ou ocupantes de cargo em comissão dos órgãos do entidade local responsável pelo edital, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- d) membros da Comissão de Seleção, respectivos cônjuges ou companheiros ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau.

8.2 É vedada a alteração da empresa 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 à alteração subjetiva e sejam observados os limites de propostas e financeiros previstos nesta chamada pública, bem como sejam preservadas as condições para o contrato de investimento.

8.3 É vedada a inscrição de projetos que estejam concorrendo ou que tenham sido selecionados ou contratados em qualquer das chamadas públicas do FSA destinadas ao desenvolvimento de projetos e que ainda não tenham entregue o projeto desenvolvido que foi objeto de investimento ou apoio financeiro do FSA.

8.4 No caso de projeto constituinte de carteira contratada em chamada pública do FSA voltada ao desenvolvimento por meio de Núcleos Criativos, caso não tenha ocorrido a conclusão de todos os projetos da carteira, será aceita declaração de conclusão do referido projeto pela proponente para fins de afastamento da vedação, desde que não esteja expirado o prazo de conclusão previsto no contrato referente ao aporte do FSA no Núcleo Criativo.

8.5 As vedações previstas para apresentação de projetos que estejam concorrendo ou que tenham sido selecionados ou contratados em qualquer das chamadas públicas do FSA destinadas ao desenvolvimento de projetos se tornam sem efeito caso a proponente comprove a desistência da participação do projeto nas chamadas públicas especificadas ou, caso o projeto tenha sido contratado, comprove a rescisão contratual por solicitação da empresa titular do projeto perante o FSA, sem incidência de sanções.

8.6 No âmbito do edital dos investimentos regionais, é vedada a contratação de um mesmo projeto por parte de órgão ou entidade regional e do FSA simultaneamente, dividindo os recursos solicitados em duas fontes complementares.

9. Projetos aprovados na ANCINE

9.1 Caso o projeto esteja aprovado na ANCINE para captação de recursos incentivados, o orçamento relativo aos itens financiáveis, incluindo as despesas de gerenciamento de projeto de produção, deve ser idêntico ao deliberado por aquele órgão.

9.2 Projetos aprovados pela ANCINE deverão, ainda, estar dentro do prazo de captação autorizado pelo referido órgão.

9.3 A aprovação pela ANCINE de qualquer alteração no orçamento será necessariamente considerada para fins de atualização da proposta remetida.

9.4 No caso de o projeto apresentado já ter sido aprovado na ANCINE para captação de recursos incentivados, a inscrição no edital local deverá ser realizada obrigatoriamente pela empresa produtora responsável pelo projeto na ANCINE.

9.5 No caso de o projeto apresentado já ter sido contratado pelo FSA, a inscrição deverá ser realizada obrigatoriamente pela empresa produtora contratada anteriormente, exceto para Chamadas de Desenvolvimento quando comprovado o licenciamento ou cessão de direitos de realização para a nova produtora.

10. Dos Investimentos Conjuntos do FSA

10.1 Os projetos selecionados que contratarão 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.

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

11. Condições para a Contratação

11.1 A proponente deverá realizar, no prazo de 120 (cento e vinte) dias, contados a partir da data do desembolso integral dos recursos de responsabilidade do órgão ou entidade local, os procedimentos de contratação junto ao FSA, previstos no Regulamento para Contratação de Projetos (disponível no endereço eletrônico do agente financeiro www.brde.com.br/fsa), o qual faz parte integrante desta chamada pública, sob pena de arquivamento da proposta.

12. Responsabilidade de Empresa Contratada

12.1 Para cada projeto selecionado, será assinado contrato de investimento entre a empresa produtora e o agente financeiro, tendo como interveniente a empresa distribuidora no caso de projetos com destinação inicial para o mercado de salas de exibição, quando houver, e como objeto o investimento na produção da obra com participação do FSA nas receitas decorrentes da exploração comercial da obra.

12.2 A 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 audiovisual.

12.3 As empresas responsáveis pelos projetos deverão observar as normas do FSA para a contratação dos investimentos, bem como as regras relativas aos direitos sobre os conteúdos produzidos ou distribuídos, conforme normas dispostas nas Seções I, II e III do Capítulo VI do Regulamento Geral do PRODAV ou outro que venha a substituí-lo, além das regras sobre retorno financeiro dispostas no mesmo regulamento.

12.4 As empresas responsáveis pelos projetos deverão observar ainda as disposições sobre recursos de acessibilidade obrigatórios, execução de projetos e prestação de contas, dispostas nas minutas de contratos de investimento do FSA, bem como nas Instruções Normativas ANCINE nos nº 116/2014, nº 124/2015 e nº 125/2015 ou outras que venham a substituí-las.

12.5 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.

13. Responsabilidade de Empresa Interveniente:

13.1 No caso de projetos com destinação inicial para o mercado de salas de exibição, a distribuidora será responsável pelo fornecimento de informações relativas aos resultados comerciais da obra e pelo repasse de informações decorrentes da exploração comercial da obra geridas por ela.

13.2 A distribuidora interveniente e a produtora contratada são solidariamente responsáveis pelo repasse e pagamento dos valores geridos pela distribuidora e devidos ao BRDE a título de retorno do investimento.

13.3 Serão aceitos projetos distribuídos em regime de codistribuição, ficando a distribuidora interveniente no contrato a responsável pelo repasse de todas as receitas comerciais dos segmentos de mercado explorados.

13.4 No caso de codistribuição entre a distribuidora brasileira independente e distribuidora brasileira não independente ou distribuidora estrangeira, a distribuidora brasileira independente deverá ter participação majoritária na aferição da Comissão de Distribuição. A codistribuidora brasileira não independente ou estrangeira poderá ter direito à participação na RBD (Receita Bruta de Distribuição) somente se tiver investido nas despesas de comercialização (“P&A”).

13.5 É expressamente vedada a celebração de contratos de sublicenciamento pela distribuidora no segmento de salas de cinema, no território nacional.

13.6 No caso de empresa produtora que também exerça a atividade de distribuidora, condição esta que deverá ser comprovada pelo registro da empresa na ANCINE, será permitida a distribuição realizada pela própria empresa, ficando esta como única signatária do contrato de investimento. Nesta situação, deverá ser encaminhada declaração de distribuição própria, na qual conste a discriminação expressa dos segmentos de mercado explorados (incluindo, necessariamente, o mercado de salas de exibição). Quando da celebração do contrato de investimento do FSA, a empresa assumirá também as obrigações que caberiam à distribuidora.

14. Da Execução do Projeto

14.1 O desembolso ocorrerá em parcela única após a publicação do extrato do contrato de investimento no Diário Oficial da União.

14.2 Caso o valor do aporte dos recursos não represente ao menos 50% (cinquenta por cento) dos itens financiáveis da parte brasileira, a proponente deverá comprovar a captação dos recursos adicionais nos termos e documentos relacionados nos artigos 52, 53 e 54 da Instrução Normativa ANCINE nº 125, de 22 de dezembro de 2015.

14.3 O Acompanhamento da execução do projeto seguirá o disposto no contrato de investimento.

15. Prazo de Conclusão

15.1 O prazo de conclusão das obras audiovisuais será contado a partir da data do desembolso dos recursos do investimento do FSA, cujas condições estão estabelecidas no contrato de investimento e pelo Regulamento Geral do PRODAV, conforme os seguintes limites:

- a) 24 (vinte e quatro) meses para obras de ficção ou documentário;
- b) 36 (trinta e seis) meses para obras de animação.

15.2 O prazo de conclusão das obras de curta-metragem deverá ser a metade do estipulado para as demais obras acima.

15.3 Entende-se como data de conclusão da obra a data de emissão do Certificado de Produto Brasileiro (CPB) da obra audiovisual pela ANCINE.

16. Retorno do Investimento

16.1 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.

16.2 A participação do FSA decorrente de qualquer alteração no orçamento dos itens financiáveis deverá ser maior ou igual à participação calculada a partir do total de itens financiáveis aprovado pela ANCINE no momento da contratação do investimento.

16.3 Somente alterações que impliquem redução superior a 10% (dez por cento) no valor total dos itens financiáveis do projeto motivarão novo cálculo da participação devida ao FSA.

16.4 É vedado o estabelecimento de participações sobre as receitas de distribuição acima do limite total de 25% (vinte e cinco por cento) para o segmento de salas de exibição, somados todos os agentes que a ela fazem jus, não incluída a participação do FSA na Receita Bruta de Distribuição.

17. Projetos de Coprodução Internacional

17.1 Projetos de coprodução internacional deverão observar os termos do inciso V do artigo 1º da Medida Provisória nº 2228-1, de 6 de setembro de 2001, e da Instrução Normativa ANCINE nº 106, de 24 de julho de 2012.

17.2 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.

17.3 Na divisão dos territórios estabelecida no contrato de coprodução, o FSA terá participação sobre as receitas proporcionais à parte brasileira em todos e quaisquer segmentos de mercado e janelas de exploração, existentes ou que venham a ser criados, observando as condições sobre retorno do investimento dispostas no Regulamento Geral do PRODAV e nas minutas de contrato de investimento.

17.4 No momento da contratação do investimento, será exigido o Reconhecimento Provisório da Coprodução Internacional (RPCI) emitido pela ANCINE.

18. Da Opção do Investimento em Comercialização

18.1 Sempre que celebrar contrato de investimento em projeto de produção de obra cinematográfica, o FSA terá a opção, mas não a obrigação, de investir recursos em despesas de comercialização da obra. O investimento observará o limite máximo disposto no item 57.6. do Regulamento Geral do PRODAV, e será realizado nos termos da alínea “e” do item 72.2. do mesmo Regulamento.

19. Prestação de Contas

19.1 A contratada do projeto selecionado deverá apresentar ao agente financeiro a Prestação de Contas, entendida como o conjunto de documentos e materiais comprobatórios que proporciona a aferição do cumprimento do objeto e finalidade do projeto e da regular utilização dos recursos públicos federais disponibilizados.

19.2 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 nº 124 e o Manual de Prestação de Contas da ANCINE, no que couber.

19.3 Apenas serão admitidos documentos fiscais que comprovem despesas com recursos do FSA realizadas no seguinte período, excluindo-se da contagem o dia do começo e incluindo-se o do vencimento:

- 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.

ANEXO 05

CATEGORIA 05: PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS (GAME MOBILE)

1) Documentos para inscrição – PROJETO TÉCNICO:

a) PROPOSTA DE GAME (máximo 12 páginas), contendo HIGH CONCEPT DO GAME (apresentação do game, incluindo gênero, estilo estético, visão original, resumo, relevância e conceito unificador do projeto, se houver); PÚBLICO-ALVO DO PROJETO (incluindo referências etárias, culturais e socioeconômicas dos possíveis jogadores); GAMEPLAY E MECÂNICAS (detalhamento do *gameplay*, jogabilidade, progressão do game, estrutura de missões/desafios, objetivos, mecânicas/regras, física/movimentação, interação com objetos, ações envolvidas, opções disponíveis para jogar, funções de salvar e replay, incluindo funções de combate, *easter eggs*, *cheats* e conteúdos bônus, se for o caso); NARRATIVA E AMBIENTAÇÃO (detalhamento do *game world*, das fases (*levels*), da história e da narrativa, incluindo *backstory*, trama, progressão do game, *cutscenes*, Descrição da visão geral e apresentação visual do game: áreas do jogo e suas características territoriais); PERFIL DOS PERSONAGENS (detalhamento do perfil físico, psicológico, biográfico dos personagens, incluindo *backstories*, animações, habilidades, relevância para a narrativa e relação com outros personagens); ASPECTOS TÉCNICOS (plataformas de produção, *hardware* e *software* de desenvolvimento, requerimentos de rede, etc);

b) PROPOSTA ESTÉTICA DO GAME (contemplar os elementos-chave, como estão sendo desenvolvidos, qual o estilo e etc, detalhamento dos elementos visuais – direção de arte, paleta de cores, inspiração – e dos elementos sonoros – estilo musical, efeitos sonoros e inspiração) (máximo 2 páginas);

c) JUSTIFICATIVA – Motivação da realização do projeto dentro da área de atuação do Polo Audiovisual da Zona da Mata, incluindo a porcentagem do projeto que será ambientado dentro de sua área de abrangência. (máximo 1 página);

d) DESCRIÇÃO DAS ESTRATÉGIAS TRANSMÍDIAS contidas nas propostas, que possam fazer com que o projeto desenvolvido alcance múltiplas narrativas e formatos de interconexões com linguagens, estéticas artísticas, em múltiplas plataformas para TV aberta ou fechada, salas de cinema, Internet e ou outras mídias móveis.

e) CURRÍCULO DA PRODUTORA PROPONENTE (máximo 5 páginas);

f) CURRÍCULOS DOS MEMBROS DA EQUIPE currículo dos profissionais a serem contratados para o desenvolvimento e produção do game, comprovando ainda experiência para tanto, por meio do seu histórico de projetos de obras e produtos desenvolvidos e /ou produzidos de mesma natureza (não há limite de páginas);

~~g) PLANILHA ORÇAMENTÁRIA – Orçamento contendo a descrição detalhada de todas as despesas a serem utilizadas na produção do game;~~

g) PLANILHA ORÇAMENTÁRIA – Orçamento contendo a descrição detalhada de todas as despesas a serem utilizadas na produção do game, conforme disponibilizado nos sítios eletrônicos da

Prefeitura Municipal de Cataguases e do Polo Audiovisual Zona da Mata. Modelo de planilha para esta categoria: <http://www.poloaudiovisual.org.br/wp-content/uploads/2020/02/Modelo-Orçamento-CATEGORIA-5-jogos-eletrônicos.xls>

h) PLANO DE COMERCIALIZAÇÃO DO GAME (não há limite de páginas);

i) DECLARAÇÃO DE LICENÇAS PRÉVIAS informando a existência de contratos ou pré-contratos que envolvam licenças de exploração comercial e adiantamentos de receita (pré-venda) de projeto desenvolvido ou de obra audiovisual derivada de projeto desenvolvido, quando houver;

j) DECLARAÇÃO DE INVESTIMENTOS informando a existência de investimentos, patrocínio, doações, prêmios e outras formas de aporte para o desenvolvimento do projeto, quando houver;

k) OUTRAS INFORMAÇÕES que o proponente considerar pertinente para a visualização e compreensão do projeto.

2) Parâmetros Obrigatórios para contratação de projetos a serem realizados com recursos do FSA, via edital de desenvolvimento.

1. Objeto Financiável

1.1 Produção de jogos eletrônicos para exploração comercial em consoles, computadores ou dispositivos móveis.

2. Definições

2.1 Jogo Eletrônico: conteúdo audiovisual interativo cujas imagens são alteradas em tempo real a partir de ações do(s) jogador(es).

2.2 Produção: produção de um jogo eletrônico que resulta, no mínimo, em um produto a ser lançado comercialmente, considerando-se que o processo de produção pode se estender, no caso de expansões ou complementações posteriores ao seu lançamento comercial.

2.3 Comercialização: ações com a finalidade de divulgar, promover, distribuir e/ou licenciar o uso do jogo eletrônico ao consumidor final, a título oneroso ou não oneroso.

2.4 Distribuidora: empresa que realiza e investe recursos próprios na divulgação, promoção e distribuição de um jogo eletrônico.

2.5 Motor ou Engine: software que proporciona aos seus usuários funcionalidades para a produção de um jogo.

2.6 Jogo Sérioso ou Serious Game: jogo eletrônico voltado à preparação, qualificação ou treinamento de profissionais ou estudantes, em áreas específicas do conhecimento.

2.7 Jogo Publicitário ou Advergame: jogo eletrônico que tem por finalidade promover uma marca de produto ou serviço, produzido a partir de contratação específica.

2.8 Protótipo: versão inicial do jogo que possibilite visualizar, experimentar e avaliar as premissas básicas do projeto, em especial as mecânicas de interatividade que irão compor a obra.

2.9 Conclusão da Obra: data de apresentação da versão do jogo eletrônico para lançamento comercial, quer seja regional ou global, sem prejuízo de eventuais expansões ou complementações posteriores, ao agente financeiro.

2.10 Agregadora de Serviços de Jogos Eletrônicos: proprietária de plataformas e hardwares em geral para execução de jogos, bem como qualquer empresa que tenha controle de determinados serviços de forma exclusiva no mercado de jogos eletrônicos.

2.11 Provedor de Serviços de Jogos Eletrônicos ao Consumidor Final: agente econômico que provê serviços de jogos eletrônicos ao consumidor final através de loja, plataforma ou qualquer ambiente físico ou em rede.

3. Limite de Investimento

3.1 O órgão ou entidade deverá fixar valores de investimento de até RS 500.000,00 por projeto.

4. Proponentes

4.1 Empresas com registro regular e classificadas como agente econômico brasileiro na ANCINE, nos termos da Instrução Normativa ANCINE nº 91, de 1 de dezembro de 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.

4.2 As produtoras deverão atender também aos seguintes requisitos demonstrados através de declaração apresentada na 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.

4.3 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 pela proponente. Da mesma maneira, a proponente deverá ser responsável pela execução operacional, gerencial e financeira do projeto e pelas obrigações relativas ao repasse de receitas ao FSA.

5. Condições de Investimento

5.1 Podem ser inscritos projetos que se encontrem em quaisquer das etapas de produção, desde que o jogo não tenha sido lançado comercialmente.

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

5.3 Para ser considerada uma OBRA AUDIOVISUAL BRASILEIRA INDEPENDENTE e receber recursos desta Chamada Pública, o jogo eletrônico deverá atender a um dos seguintes requisitos:

- a) 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;

b) 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;

c) 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.

6. Direitos Pré-Existentes

6.1 É admitida à proponente a aquisição de direitos de propriedade intelectual pré-existentes através de licença, a fim de viabilizar a execução do jogo eletrônico, respeitado o disposto:

a) O titular dos direitos de propriedade intelectual pré-existentes deverá licenciar esses direitos de forma a permitir a ampla exploração econômica do jogo eletrônico, sem quaisquer limitações relacionadas a territórios ou tempo, e sem que haja a necessidade de sua anuência em contratos afetos ao jogo eletrônico, respeitado o direito do titular para outros fins.

6.2 Em caso de projetos que adaptem ou utilizem conteúdo de obras pré-existentes, estas deverão ser obrigatoriamente de titularidade de agentes econômicos brasileiros independentes, nos termos da Instrução Normativa ANCINE nº 91, de 1 de dezembro de 2016.

6.3 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.

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

6.5 Caso o jogo eletrônico tenha por objeto a adaptação de uma obra literária ou outras obras protegidas por direito autoral, 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.

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

6.7 Na hipótese de o jogo eletrônico utilizar conteúdo de terceiros protegido por propriedade intelectual, será necessária a apresentação de licença por escrito do titular dos direitos de propriedade intelectual desse conteúdo, 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.

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

7. Projetos de Coprodução Internacional

7.1 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.

7.2 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.

7.3 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.

7.4 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.

8. Poder Dirigente

8.1 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.

8.2 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.

8.3 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.

8.4 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.

8.5 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.

8.6 Durante os 15 (quinze) anos subsequentes 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;
- b) A transferência seja feita de forma onerosa.

8.7 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.

8.8 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.

9. Itens Financiáveis

9.1 São considerados itens financiáveis pelo FSA o conjunto das despesas relativas à produção do jogo, 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.

9.2 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. A 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.

9.3 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.

9.4 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.

10. Itens Não-Financiáveis

10.1 São considerados itens não financiáveis pelo FSA:

- a) Despesas de distribuição, comercialização, divulgação e promoção, observada a exceção disposta no item 4 do edital;
- b) Despesas gerais de custeio da empresa 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;
- f) Despesas vedadas na Instrução Normativa nº 124/2015.

11. Vedações

11.1 É vedada a participação de projetos cujo proponente no contrato de investimento possua entre os seus sócios, gerentes e administradores:

- a) servidores ou ocupantes de cargo em comissão da ANCINE, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- b) funcionários do agente financeiro, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- c) servidores ou ocupantes de cargo em comissão dos órgãos do entidade local responsável pelo edital, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- d) membros da Comissão de Seleção, respectivos cônjuges ou companheiros ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau.

11.2 É vedada a alteração da empresa 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 desta Chamada Pública.

11.3 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.

11.4 É vedada a produção de jogos que contenham propaganda religiosa ou política, conteúdo pornográfico, ou que sejam caracterizados como jogos sérios ou jogos publicitários.

12. Condições para a Contratação

12.1 A proponente deverá realizar, no prazo de 60 (sessenta) dias, contados a partir da data do desembolso integral dos recursos da contrapartida de responsabilidade do órgão ou entidade local, os procedimentos previstos no Regulamento para Contratação de Projetos (disponível no endereço eletrônico do agente financeiro www.brde.com.br/fsa), o qual faz parte integrante desta chamada pública, sob pena de arquivamento da proposta.

13. Responsabilidade da Empresa Contratada

13.1 Para cada projeto selecionado será assinado contrato de investimento entre a empresa proponente e o agente financeiro, tendo como objeto o investimento para a produção do jogo e a correspondente participação do FSA nas receitas.

13.2 A 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.

13.3 A empresa proponente, no que lhe couber, deverá preservar, nos contratos e acordos com terceiros, a participação do FSA na Receita Líquida do Produtor (RLP) auferida na exploração comercial do jogo.

13.4 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.

14. Licenciamento do Jogo Eletrônico

14.1 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. 14.2

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).

14.3 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.

14.4 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.

14.5 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.

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

15. Proteção e Licenciamento de Obras e Elementos Derivados

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

15.2 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) Definir com precisão os limites e prazos de duração, bem como as condições para sua renovação.

15.3 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.

15.4 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.

15.5 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.

15.6 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.

15.7 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.

15.8 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.

16. Da Execução do Projeto

16.1 O desembolso dos recursos em conta corrente do projeto será realizado em parcela única, após atendimento das condições gerais para o desembolso.

16.2 O desembolso dos recursos estará condicionado à comprovação de:

a) Captação de, no mínimo, 50% (cinquenta por cento) do orçamento de produção de responsabilidade da parte brasileira, incluído o valor do investimento do FSA, conforme os termos e documentos relacionados nos artigos 52, 53 e 54 da Instrução Normativa ANCINE nº 125/2015.;

b) Contrato de distribuição com distribuidora ou declaração de distribuição própria.

16.3 No caso de distribuição própria pela empresa produtora, conforme declaração de distribuição própria, ou por empresa do mesmo Grupo Econômico, não será permitido o estabelecimento de comissão de distribuição para tais empresas.

16.4 A comprovação das condições para desembolso deverá ocorrer no prazo máximo de 12 (doze) meses, contados da data de assinatura do contrato, sob pena de ficar o agente financeiro desobrigado do investimento na obra e do repasse de quaisquer valores à produtora. 16.5O Acompanhamento da execução do projeto seguirá o disposto no contrato de investimento.

17. Prazo de Conclusão

17.1 O prazo de conclusão será de 24 (vinte e quatro) meses, contados a partir da data do desembolso dos recursos do investimento do FSA, cujas condições estão estabelecidas no contrato de investimento.

18. Retorno do Investimento

18.1 O FSA terá direito à 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 na Chamada Pública 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.

18.2 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.

19. Prestação de Contas

19.1 A contratada do 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.

19.2 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 da comunicação pelo ente da publicação oficial da seleção do projeto;

b) Data final: data prevista para entrega da prestação de contas do projeto.

ANEXO 06

CATEGORIA 06: COMERCIALIZAÇÃO DE LONGAS-METRAGENS

1) Documentos para inscrição – PROJETO TÉCNICO:

a) SINOPSE (resumo da obra) - (máximo 1 página);

b) PÚBLICO-ALVO (referências etárias, culturais e socioeconômicas dos possíveis espectadores da obra) - (máximo 1 página);

c) PLANO DE DISTRIBUIÇÃO - prevendo a exibição, de cada filme, em no mínimo 10 (dez) salas simultaneamente ou em 120 sessões, em ao menos uma semana cinematográfica da respectiva exibição comercial, no circuito de salas de cinema do Brasil. (não há limite de páginas);

d) LINK E SENHA DE ACESSO PARA VISUALIZAÇÃO DO FILME;

e) CURRÍCULO DO DIRETOR (máximo 5 páginas);

f) CURRÍCULO DA PRODUTORA PROPONENTE (máximo 5 páginas);

g) PLANILHA ORÇAMENTÁRIA DO PROJETO DE DISTRIBUIÇÃO;

h) CONTRATO DE DISTRIBUIÇÃO.

2) Parâmetros Obrigatórios para contratação de projetos a serem realizados com recursos do FSA, via edital de comercialização.

1. Objeto Financiável

1.1. Projetos de comercialização de obras cinematográficas brasileiras de produção independente de longa-metragem de ficção, documentário ou animação com destinação inicial ao mercado de salas de exibição.

2. Definições

2.1. Projeto de comercialização: planejamento de ações que tem o objetivo de promover estratégias de divulgação e distribuição de cópias de obras cinematográficas de longa-metragem para exploração comercial em salas de exibição.

2.2. Grupo Econômico: Considera-se Grupo Econômico a associação de empresas unidas por relações societárias de controle ou coligação, nos termos do Art. 243 da Lei nº 6.404/1976, ou ligadas por sócio comum com posição preponderante nas deliberações sociais de ambas as empresas, ou, ainda, vinculadas por relações contratuais que impliquem acordo de estratégia comercial com finalidade e prazos indeterminados.

3. Limites de Investimento

3.1. Duas modalidades, de acordo com tamanho e simultaneidade do lançamento: O órgão ou entidade deverá fixar valores de investimento de até R\$ 200.000,00 para lançamentos de obras para exibição em no mínimo 10 (dez) salas comerciais de cinema, simultaneamente, ou no mínimo em 120 (cento e vinte) sessões, em ao menos uma semana cinematográfica da respectiva exibição comercial; O órgão ou entidade deverá fixar valores de investimento de até R\$ 100.000,00 para lançamentos de obras para exibição em no mínimo 10 (dez) salas comerciais de cinema, não sendo obrigatória a simultaneidade, ou em ao menos 140 (cento e quarenta) sessões ao longo do período de exibição comercial.

4. Proponentes

4.1. Empresas que estejam com registro regular e classificadas como brasileiras independentes na ANCINE, nos termos da Instrução Normativa nº 91, pertencentes ou não a grupos econômicos, e que estejam registradas na ANCINE com o seguinte código no CNAE (Cadastro Nacional de Atividade Econômicas), como atividade principal ou secundária:

a) 5913-8/00 – distribuição cinematográfica, de vídeo e de programas de televisão.

4.2. É permitido o regime de codistribuição da obra audiovisual entre empresas distribuidoras brasileiras e independentes, em qualquer modalidade, desde que a empresa codistribuidora também atenda a condição acima.

4.3. No caso de coproduções entre produtoras brasileiras independentes, o domínio de direitos patrimoniais majoritários sobre a obra audiovisual, dentro do condomínio dos produtores brasileiros independentes, deverá ser detido pela proponente.

5. Condições para Investimento

5.1. As propostas apresentadas por produtoras poderão vir acompanhadas de contratos com empresas distribuidoras, sendo esta responsável pela execução operacional, gerencial e financeira do projeto de comercialização, figurando como interveniente do contrato de investimento a ser celebrado com o FSA.

5.2. Caso a proponente seja uma empresa distribuidora, esta deverá apresentar, no ato de inscrição do projeto, o contrato de distribuição da obra cinematográfica celebrado com a empresa produtora detentora dos direitos patrimoniais majoritários da obra, no qual a distribuidora deverá deter obrigatoriamente os direitos de distribuição no mercado de salas de exibição no território brasileiro, e, facultativamente, em outros segmentos e territórios. 5.3. O contrato de distribuição da obra cinematográfica deverá conter a discriminação expressa dos segmentos de mercado, dos territórios licenciados à distribuidora e o prazo de licenciamento, bem como a sua remuneração e de eventuais associados.

5.4. No caso de projetos distribuídos em regime de codistribuição, o contrato de codistribuição deve estabelecer à distribuidora contratada ou interveniente do contrato de investimento com o FSA a responsabilidade pelo repasse das receitas comerciais dos segmentos de mercado explorados pelas distribuidoras.

5.5. No caso de codistribuição entre a distribuidora brasileira independente e distribuidora brasileira não independente ou distribuidora estrangeira, a distribuidora brasileira independente deverá ter participação majoritária na aferição da Comissão de Distribuição. A codistribuidora brasileira não independente ou estrangeira poderá ter direito à participação na RBD (Receita Bruta de Distribuição) somente se tiver investido nas despesas de comercialização (“P&A”).

5.6. No caso de não apresentação de uma empresa distribuidora como interveniente, o projeto de comercialização poderá ser realizado pela própria empresa produtora, quando esta também exercer a atividade de distribuidora, condição que deverá ser comprovada pelo registro da empresa na ANCINE com o seguinte código na CNAE (Classificação Nacional de Atividades Econômicas):

5913-8/00 – distribuição cinematográfica.

5.7. No caso de distribuição própria deverá ser encaminhada declaração, na qual conste a discriminação expressa dos segmentos de mercado por ela explorados (incluindo, necessariamente, o mercado de salas de exibição). Quando da celebração do contrato de investimento do FSA, a empresa assumirá também as obrigações que caberiam à distribuidora.

5.8. O projeto de comercialização apresentado nesta Chamada Pública deverá ser relativo a obra audiovisual concluída ou em finalização, desde que finalizada até o início do processo de contratação.

5.9. Entende-se como concluída a obra audiovisual que tenha emitido o Certificado de Produto Brasileiro (CPB) pela ANCINE.

5.10. É obrigatória a aplicação integral do valor referente aos recursos do FSA em itens financiáveis.

5.11. O valor do investimento na comercialização da obra audiovisual não poderá corresponder a direitos patrimoniais sobre a mesma.

6. Itens Financiáveis

6.1. São considerados Itens Financiáveis pelo FSA o conjunto das despesas relativas à comercialização da obra, nos termos do Regulamento Geral do PRODAV e das Instruções Normativas nos 124 e 125, excluídas as despesas de agenciamento, colocação, coordenação e aquelas relacionadas como não financiáveis no Regulamento Geral do PRODAV.

7. Vedações

7.1. É vedada a participação de projetos cujo proponente no contrato de investimento possua entre os seus sócios, gerentes e administradores:

- a) servidores ou ocupantes de cargo em comissão da ANCINE, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- b) funcionários do agente financeiro, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- c) servidores ou ocupantes de cargo em comissão dos órgãos do entidade local responsável pelo edital, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- d) membros da Comissão de Seleção, respectivos cônjuges ou companheiros ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau.

7.2. É vedada a alteração da empresa 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 à alteração subjetiva e sejam observados os limites de propostas e financeiros previstos nesta chamada pública, bem como sejam preservadas as condições para o contrato de investimento.

7.3. É expressamente vedado o sublicenciamento da obra no mercado de sala de exibição no território brasileiro.

7.4. É vedada a seleção de projetos que já tenham sido contratados em outras linhas do FSA destinadas à comercialização.

8. Projetos aprovados na ANCINE

8.1. No caso de o projeto apresentado já ter sido aprovado na ANCINE para captação de recursos incentivados, a inscrição no edital local deverá ser realizada obrigatoriamente pela empresa responsável pelo projeto na ANCINE ou por distribuidora com contrato celebrado com a empresa responsável.

8.2. No caso de o projeto apresentado já ter sido contratado pelo FSA em chamadas de produção, a produtora e a distribuidora deverão ser as mesmas contratadas anteriormente pelo FSA.

9. Condições para a Contratação

9.1. A proponente deverá realizar, no prazo de 120 (cento e vinte) dias, contados a partir da data do desembolso integral dos recursos da contrapartida de responsabilidade do órgão ou entidade local:

a) os procedimentos previstos no Regulamento para Contratação de Projetos (disponível no endereço eletrônico do agente financeiro www.brde.com.br/fsa), o qual faz parte integrante desta chamada pública, sob pena de arquivamento da proposta;

b) Emitir o Certificado de Produto Brasileiro (CPB), caso já não tenha sido anteriormente, e o Certificado de Registro de Título – CRT para o segmento de mercado de salas de cinema.

10. Responsabilidades das empresas distribuidora e produtora

10.1. A empresa distribuidora participará do contrato de investimento na condição de responsável pela execução operacional, gerencial e financeira do projeto de comercialização e pelo lançamento comercial da obra em todos os casos, ressalvada a hipótese de distribuição pela própria produtora, quando a produtora assumir as responsabilidades.

10.2. A distribuidora será também responsável pelo fornecimento de informações relativas aos resultados comerciais da obra e pelo repasse ao FSA das receitas decorrentes da exploração comercial da obra por ela geridas.

10.3. A distribuidora e a produtora são solidariamente responsáveis pelo repasse e pagamento dos valores geridos pela distribuidora e devidos ao agente financeiro a título de retorno do investimento.

10.4. As empresas responsáveis pelos projetos deverão observar as normas do FSA para a contratação dos investimentos, bem como as regras relativas aos direitos sobre os conteúdos produzidos ou distribuídos, conforme normas dispostas nas Seções I, II e III do Capítulo VI do Regulamento Geral do PRODAV ou outro que venha a substituí-lo, além das regras sobre retorno financeiro dispostas no mesmo regulamento.

10.5. As empresas responsáveis pelos projetos deverão observar ainda as disposições sobre acompanhamento de projetos e prestação de contas, dispostas nas minutas de contratos de investimento do FSA, bem como nas Instruções Normativas ANCINE nos 124/2015 e 125/2015 ou outras que venham a substituí-las.

10.6. 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.

11. Da Execução do Projeto

11.1. O desembolso ocorrerá em parcela única após a publicação do extrato do contrato de investimento no Diário Oficial da União.

11.2. O Acompanhamento da execução do projeto seguirá o disposto no contrato de investimento e subsidiariamente o disposto nas Instruções Normativas nº 124 e 125, ou outras normas que venham a substituí-las.

12. Prazo de Conclusão

12.1. O prazo para Primeira Exibição Comercial da obra audiovisual será de 12 (doze) meses, contado da data de desembolso dos recursos investidos pelo FSA, ou da data de emissão do CPB, quando houver contrato(s) anteriormente firmado(s) para a produção da obra com recursos do FSA.

13. Retorno do Investimento

13.1. O FSA fará jus a participação sobre a Receita Líquida de Distribuição (RLD) de acordo com as normas dispostas na Seção VIII do Regulamento Geral do PRODAV e sobre a RBD (Receita Bruta de Distribuição) na proporção de 2% (dois por cento) pelo período de 7 (sete) anos após a data de primeira exibição comercial no segmento de salas de exibição.

13.2. Deve ser observado o limite de 25% de participação total sobre as receitas de distribuição, somados todos os agentes que a ela fazem jus, não incluída a participação do FSA na Receita Bruta de Distribuição.

14. Prestação de Contas

14.1. A empresa responsável pela execução operacional, gerencial e financeira do projeto selecionado deverá apresentar ao agente financeiro a Prestação de Contas, entendida como o conjunto de documentos e materiais comprobatórios que proporciona a aferição do cumprimento do objeto e finalidade do projeto e da regular utilização dos recursos públicos federais disponibilizados.

14.2. 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 nº 124 e o Manual de Prestação de Contas da ANCINE, no que couber.

14.3. Apenas serão admitidos documentos fiscais que comprovem despesas com recursos do FSA realizadas no seguinte período, excluindo-se da contagem o dia do começo e incluindo-se o do vencimento:

- 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.