



Chamada Pública BRDE/FSA

PRODAV 14/2016

Produção de Jogos Eletrônicos

Oficina ANCINE-MinC

05.01.2017





O Fundo Setorial do Audiovisual – FSA

O que é, como foi criado e como funciona



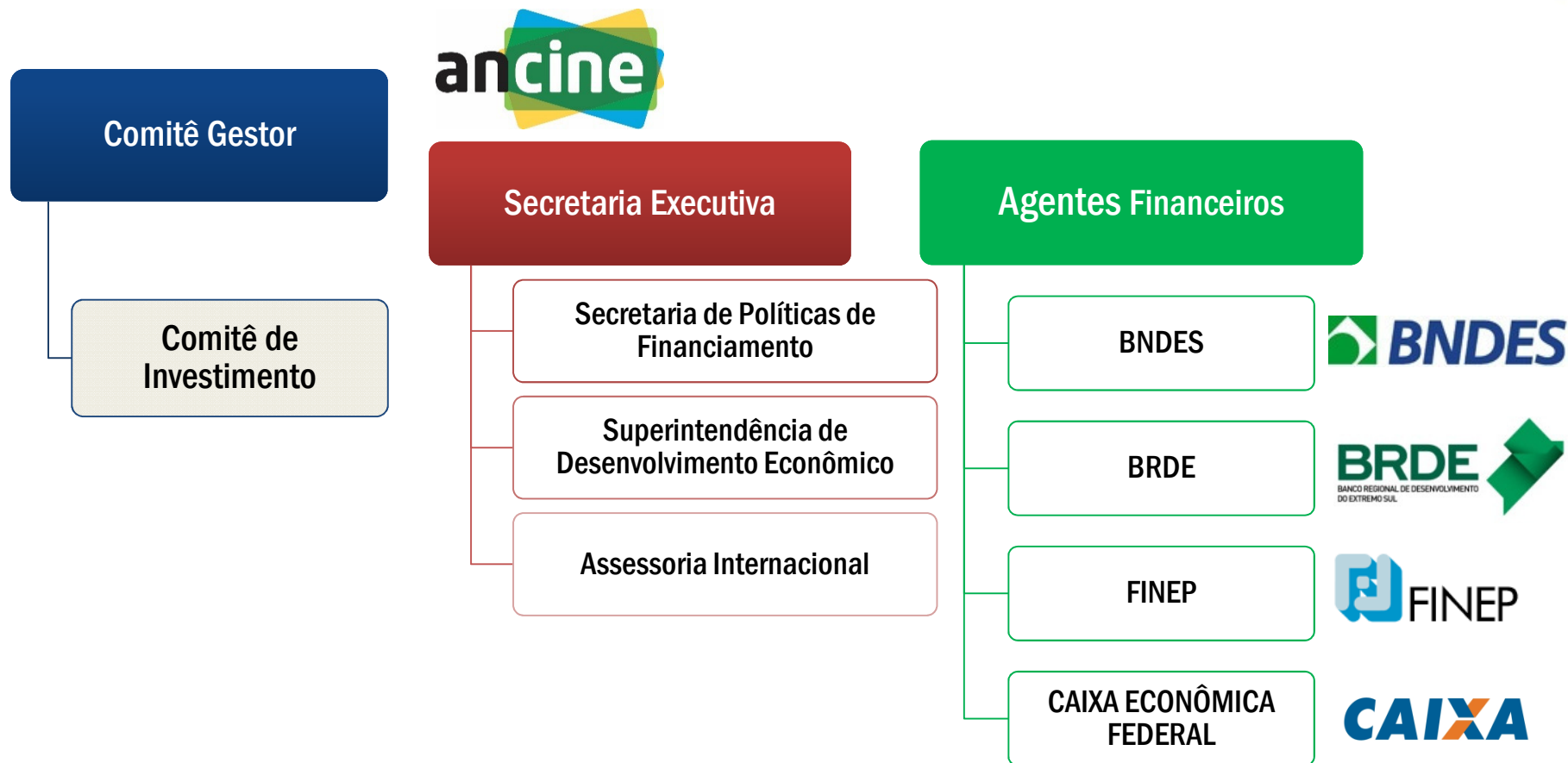
FSA – criação e receitas de arrecadação

Lei nº 11.437/2006 – O FSA é criado como categoria de programação específica do Fundo Nacional de Cultura – FNC. As principais receitas alocadas no FSA são:

- O total da Contribuição para o Desenvolvimento da Indústria Cinematográfica Nacional – CONDECINE
- Uma parte do Fundo de Fiscalização das Telecomunicações – FISTEL

Lei nº 12.485/11 - A CONDECINE passou a ser recolhida de concessionárias, permissionárias e autorizadas de serviços de telecomunicações que distribuem conteúdos audiovisuais. Devido a esse fato, a arrecadação do FSA passou de R\$ 226,5 milhões em 2011 para R\$ 811 milhões em 2012, mantendo este patamar nos anos seguintes.

FSA - Governança



Comitê Gestor do FSA

Finalidades – O Comitê Gestor possui a finalidade de definir o Plano Anual de Investimentos, estabelecendo as áreas prioritárias para a aplicação de recursos do FSA.

Também cabe ao Comitê Gestor estabelecer as normas e os critérios para apresentação, avaliação e limites de valor financeiro dos projetos.

Composição – Seus membros são designados pelo Ministério da Cultura, com a seguinte composição:

- **2** Membros do Ministério da Cultura
- **1** Membro da Casa Civil
- **1** Membro do Ministério da Educação
- **1** Membro da ANCINE
- **1** Membro dos agentes financeiros
- **3** Membros do setor audiovisual

Regulamento Geral do PRODAV

Estabelece as diretrizes e condições para a aplicação dos recursos do FSA nas ações do Programa de Apoio ao Desenvolvimento do Audiovisual Brasileiro – PRODAV.

O PRODAV foi incluído na Medida Provisória nº 2.228-1 pela Lei nº 11.437/2011 no rol de mecanismos nacionais de fomento de atividades audiovisuais, e é destinado ao fomento de projetos de produção, programação, distribuição, comercialização e exibição de obras audiovisuais brasileiras de produção independente.



Começando nos jogos

As primeiras iniciativas da ANCINE no setor de jogos eletrônicos

Primeira iniciativa: Demos Jogáveis

2013 – Inclusão da possibilidade de investimento na produção de Demos Jogáveis nas linhas do FSA dedicadas ao desenvolvimento de projetos (PRODAVs 3, 4 e 5)

Até o final de 2016, foram contemplados:

LINHA DE AÇÃO	DEMOS JOGÁVEIS
PRODAV 03	9
PRODAV 04	2
PRODAV 05	2
TOTAL	13

Novas ações da ANCINE relativas ao Setor de Jogos Eletrônicos

- **Publicação para consulta pública de Análise de Impacto Regulatório relativa ao setor de Jogos Eletrônicos**
- **Publicação do Edital de Fomento a Produção de Jogos Eletrônicos no âmbito do Fundo Setorial do Audiovisual**

Consulta Pública

A Análise de Impacto Regulatório ficará em consulta pública, aberta para contribuições da sociedade civil pelo período de 90 dias

Acesso à Consulta Pública: <http://www.ancine.gov.br/consultas-disponiveis>

Abertura: 06/12/2016

Encerramento: 06/03/2016



Informações iniciais do edital

Recursos financeiros, categorias, características dos projetos

Recursos financeiros

Valor Total: R\$ 10.000.000,00 (dez milhões de reais)

Estima-se a seleção de 24 projetos, com a seguinte divisão de

Categorias	Quantidade de Projetos	Limite Investimento/projeto
Categoria A	2	R\$ 1.000.000
Categoria B	10	R\$ 500.000
Categoria C	12	R\$ 250.000

Serão observadas as reservas mínimas de recursos por Região:

- 30% para Norte, Nordeste e Centro-Oeste
- 10% para Sul, Minas Gerais e Espírito Santo

Características dos Projetos

- Podem ser inscritos projetos que se encontrem em **quaisquer das etapas de produção**, desde que o jogo não tenha sido lançado comercialmente.
- Serão aceitos projetos em **coprodução internacional**, desde que as coprodutoras estrangeiras também sejam independentes, e sejam observadas as regras do item 3.2 e 4.1.1 da chamada pública.
- Os projetos poderão se utilizar de **marcas, imagens e elementos pré-existent**s, condicionado à apresentação do contrato de licenciamento no momento da inscrição.
- Os jogos a serem produzidos **não** poderão conter propaganda religiosa ou política, conteúdo pornográfico, ou serem caracterizados como **jogos sérios** ou jogos publicitários.

Candidatura ao PROCULT/BNDES

As proponentes classificadas para a Decisão de Investimento poderão se candidatar aos recursos do PROCULT/BNDES, dentro das regras do programa, disponíveis no sítio eletrônico do Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social – BNDES.

Quem pode se inscrever no edital

Registro na ANCINE, CNAE, conceito de Agente Econômico Brasileiro Independente

Proponentes

- Serão habilitadas no edital as **empresas** que tenham solicitado, até o final da inscrições, o registro de Agente Econômico Brasileiro Independente, de acordo com a Instrução Normativa da ANCINE nº 91, com uma das atividades econômicas da **CNAE** listadas na chamada pública, relacionadas a produção de programas de computador ou produção audiovisual.
- **Solicitação de registro** – A empresa deve acessar o Sistema ANCINE Digital pelo portal da ANCINE na internet e seguir todos os passos indicados.
- **Microempreendedores Individuais** – MEI não podem exercer nenhuma das atividades econômicas exigidas, do que resulta não serem aptas a participar do edital.

Agente Econômico Brasileiro Independente

São critérios de registro como Agente Econômico Brasileiro Independente:

1. Ser constituída sob as leis brasileiras
2. Ter sede e administração no País
3. Ter 70% do capital total e votante sob titularidade, direta ou indireta, de brasileiros natos ou naturalizados há mais de 10 anos
4. Ter a gestão das atividades da empresa e a responsabilidade editorial sobre os conteúdos produzidos exercidas privativamente por brasileiros natos ou naturalizados há mais de 10 anos
5. Não manter vínculo de exclusividade que a impeça de produzir ou comercializar para terceiros os conteúdos audiovisuais por ela produzidos

Agente Econômico Brasileiro Independente

6. Não ser controladora, controlada ou coligada a:
 - Programadoras, empacotadoras, distribuidoras ou concessionárias de serviço de radiodifusão de sons e imagens
 - Agregadores de serviços de jogos eletrônicos e provedores deste serviço ao consumidor final **[somente para proponentes do edital de jogos]**

7. Não estar vinculada a instrumento que, direta ou indiretamente, confira ou objetive conferir a sócios minoritários direito de veto comercial ou qualquer tipo de interferência comercial sobre os conteúdos produzidos, quando estes forem:
 - Programadoras, empacotadoras, distribuidoras ou concessionárias de serviços de radiodifusão de sons e imagens
 - Agregadores de serviços de jogos eletrônicos e provedores deste serviço ao consumidor final **[somente para proponentes do edital de jogos]**



Obrigações da empresa em relação ao jogo

Constituição de Obra Brasileiro Independente, tutela da propriedade intelectual e dos direitos patrimoniais

Obra Brasileira Independente

Para ser considerada Obra Brasileira Independente apta a ser contemplada no PRODAV, o jogo deve ser produzido por Agente Econômico Brasileiro Independente registrado na ANCINE e atender, obrigatoriamente, a um dos seguintes requisitos:

1. Utilizar para sua produção, no mínimo, 2/3 de artistas e técnicos brasileiros ou residentes no Brasil há mais de 5 anos; OU
2. Ser produzida em associação com empresas de outros países com os quais o Brasil mantenha acordo de coprodução cinematográfica e em consonância com os mesmos; OU
3. Ser produzida em associação com empresas de outros países com os quais o Brasil não mantenha acordo de coprodução, assegurada a titularidade de, no mínimo, 40% dos direitos patrimoniais da obra à(s) empresa(s) produtora(s) brasileira(s), e utilizar para sua produção, no mínimo, 2/3 de artistas e técnicos brasileiros ou residentes no Brasil há mais de 3 anos.

Direitos sobre os conteúdos dos jogos

As empresas ficarão obrigadas pelo contrato de investimento do FSA a manterem as seguintes condições sobre o jogo produzido, desde a contratação do investimento do FSA até **15 anos** a contar de seu lançamento comercial:

Propriedade Intelectual – Deverá pertencer majoritariamente a agentes econômicos brasileiros independentes. No caso de coprodução internacional, a proporção poderá menor.

Licenciamento de Direitos Patrimoniais - Direitos sobre marcas, imagens e elementos poderão ser licenciados, desde que seja celebrado em caráter oneroso sob condições que não caracterizem preço vil, além de outras condições estabelecidas no item 5.3.2 da chamada pública.

Aquisição de Direitos Patrimoniais – Terceiros não autores ou empresas não classificadas como agentes econômicos brasileiros independentes podem adquirir direitos patrimoniais correspondentes a, no máximo, sua participação no valor total dos Itens Financiáveis do jogo.

Poder Dirigente

Desde a contratação do investimento do FSA até **15 anos** a contar de seu lançamento comercial, também existe a obrigação de ser mantido o **poder dirigente** sobre a produção e a comercialização do jogo com seu(s) produtor(es) brasileiro(s) independente(s) e, caso haja, seu(s) coprodutor(es) estrangeiro(s) independente(s).

Para a aferição do Poder Dirigente, serão considerados, em especial:

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



Itens Financiáveis

O que é considerado para o FSA como itens de produção aptos a serem financiados com os recursos de seu investimento

Itens Financiáveis

Itens Financiáveis se refere ao conjunto de itens considerados possíveis de financiamento com recursos do FSA.

O FSA, em geral, pode financiar custos de todas as fases de produção, do desenvolvimento do projeto à pós-produção do jogo.

No orçamento modelo da ANCINE, ficam destacados à parte os seguintes grupos de itens:

- Despesas Administrativas (relacionadas ao projeto)
- Tributos (relacionados ao projeto)
- Gerenciamento (valor limitado)*
- Despesas de Promoção (com recursos do FSA - valor limitado)*

* Gerenciamento e Despesas de Promoção são, excepcionalmente, os dois únicos custos financiáveis não relacionados diretamente à produção do jogo.

Itens Financiáveis - Observações

- 1. Despesas Administrativas (relacionadas ao projeto):** serviços e materiais de apoio à administração operacional, jurídica e contábil do projeto audiovisual, diretamente associada a atividades-meio necessárias para a realização do projeto.
- 2. Gerenciamento:** remuneração paga a produtoras brasileiras – própria proponente, coprodutor ou coexecutor – pela prestação do serviço de gerenciamento do projeto, limitada a 10% do total de Itens Financiáveis, sem contar o valor próprio e o de Despesas de Promoção.
- 3. Despesas de Promoção (com recursos do FSA):** limitadas a 5% do total de Itens Financiáveis, sem contar o próprio valor e o valor de gerenciamento, limitando-se ao valor de R\$ 50.000,00 (cinquenta mil reais).

Itens Financiáveis - Observações

4. **Despesa com licenciamento de propriedade intelectual brasileira pré-existente (com recursos do FSA):** limitada a 5% do total de Itens Financiáveis, sem contar o Gerenciamento e as Despesas de Promoção.
5. **Previsão do custo de uma atualização:** o orçamento deverá obrigatoriamente prever os custos de uma atualização do jogo para corrigir erros (“bugs”) e/ou incluir conteúdo novo, podendo ser financiado com recursos do FSA.
6. **Cópia do jogo para preservação do patrimônio cultural:** deverá constar no orçamento do jogo os custos de fabricação de uma cópia do jogo para entrega à Cinemateca Brasileira, podendo ser financiado com recursos do FSA.

Itens Não Financiáveis

São considerados **itens não financiáveis** as seguintes despesas:

- Despesas de distribuição, comercialização, divulgação e promoção (observada a exceção do item financiável Despesas de Promoção)
- Despesas gerais de custeio da empresa proponente (energia, internet, telefone, aquisição de mobiliário, serviços de limpeza e secretariado, aluguel de sede, etc.)
- Aquisição de licenças sobre marcas e conteúdo protegido por direito autoral estrangeiro
- Aquisição de equipamentos e material permanente




Como se inscrever

Orientações para inscrição da proposta no Sistema FSA

Como se inscrever

1. As inscrições devem ser realizadas através do Sistema FSA, acessível pelo seguinte endereço: <http://ancine.brde.com.br/ancine/login.asp>, até as 18 horas do dia 23/01/2017.
2. A maioria dos campos na inscrição é de preenchimento obrigatório. Caso um deles não seja preenchido, o Sistema não permitirá a conclusão da inscrição.
3. Todos os documentos que não possuírem um campo específico no Sistema deverão ser carregados na página de “Documentos de inscrição”, no espaço “Outros documentos”.
4. Ao final da inscrição, deve-se checar se todos os documentos de inscrição obrigatórios foram devidamente carregados no Sistema, checando a acessibilidade e legibilidade dos documentos.



Processo Seletivo

Fases do processo, avaliação dos projetos e decisão de investimento

Fases do Processo Seletivo

- **Habilitação** – Análise da compatibilidade e adequação formal da proposta às condições do edital
- **Avaliação dos Projetos** – Cada projeto será avaliado por um analista da ANCINE e um parecerista externo com notório saber e experiência no mercado de jogos
- **Decisão de Investimento** – A Comissão de Seleção formada para fins desse edital procederá à decisão de investimento, após defesa oral dos projetos classificados na fase anterior

Avaliação dos Projetos – Quesito 1

Quesitos	Peso
1. Aspectos do jogo e adequação do público	35%
1.1. Mecânicas de jogo e sua relação lógica com a representação do jogador (avatar), objetivos, obstáculos, habilidades, recursos e demais elementos, de maneira a criar desafios estimulantes e progressão fase a fase coerente e gradual, capazes de manter o interesse do jogador.	20%
1.2. Abrangência do tema, comunicabilidade e adequação da proposta ao público.	10%
1.3. Arte e narrativa. Caso não haja o último, a pontuação recairá somente sobre a arte.	5%

Avaliação dos Projetos – Quesito 2

Quesitos	Peso
2. Qualificação técnica da equipe principal	15%
2.1. Experiência e desempenho progresso do Gerente de Projeto	5%
2.2. Experiência e desempenho progresso do Game Designer	5%
2.3. Experiência e desempenho progresso do Chefe de Programação	5%

Os currículos do Game Designer, Gerente de Projeto e Chefe de Programação só serão levados em consideração para efeito de pontuação se forem apresentados os contratos da empresa com os profissionais, ou CTPS, caso sejam empregados da empresa, ou contratos em que tais profissionais sejam identificados como ocupantes dessas funções (se forem sócios, fica dispensado o envio de qualquer documento extra)

Avaliação dos Projetos – Quesito 3

Quesitos	Peso
3. Capacidade gerencial e desempenho da empresa, Grupo Econômico e sócios	20%
3.1. Desempenho comercial dos jogos produzidas pela produtora, Grupo Econômico e sócios	10%
3.2. Capacidade gerencial da produtora, seus sócios e Grupo Econômico	5%
3.3. Participações e premiações em festivais e congêneres	5%

Avaliação dos Projetos – Quesito 4

Quesitos	Peso
4. Planejamento e adequação do plano de negócios	30%
4.1. Plano de divulgação e comercialização, incluindo estratégias de lançamento	15%
4.2. Plano de monetização, considerando sua adequação à plataforma e ao gênero do jogo	10%
4.3. Capacidade de viabilizar o projeto, considerando os investimentos, patrocínios e parcerias já efetivados	5%

Os fatos a seguir só serão considerados para efeito de pontuação se forem apresentados no momento da inscrição os respectivos contratos.

- Parceria de distribuidora para a comercialização do jogo → Contrato com a distribuidora
- Recursos oriundos de terceiros → Contrato ou comprovante de investimentos, patrocínios, doações, prêmios, etc.
- Recursos oriundos de coprodutor(es) → Contrato de coprodução

Classificação para a Decisão de Investimento

Nota mínima – Para classificação para a fase seguinte do processo seletivo – Decisão de Investimento –, a nota mínima dos projetos será 2,5.

Quantidade – Estima-se a classificação de 4 projetos da Categoria A, 15 projetos da Categoria B e 18 projetos da Categoria C.

Indutor Regional – Caso a primeira chamada para Decisão de Investimento não some recursos de projetos do grupo [Norte, Nordeste e Centro-Oeste] e do grupo [Sul, Minas Gerais e Espírito Santo] equivalente a uma vez e meia os recursos mínimos destinados a cada um desses grupos, serão convocados projetos adicionais dessas localidades até que se atinja esse valor.

Composição da Comissão de Seleção

- 2** representantes da ANCINE
- 1** representante da SAV/MinC
- 1** representante do BNDES
- 1** representante da Apex-Brasil
- 2** representantes da sociedade civil

Decisão de Investimento

Defesa oral – Ocorrerá em dois dias na cidade do Rio de Janeiro.

Convocação – A convocação para as defesas orais ocorrerá até, no mínimo, 10 dias antes da data de sua realização.

Decisão de Investimento – A Comissão de Seleção será júri da defesa oral, e procederá à decisão de investimento sem se vincular obrigatoriamente às notas atribuídas aos projetos na fase anterior do processo seletivo.

Indutor Regional – Em caso de insuficiência de projetos para se atingir os recursos mínimos reservados ao grupo [Norte, Nordeste e Centro-Oeste] e ao grupo [Sul, Minas Gerais e Espírito Santo], a Comissão de Seleção poderá propor a realocação dos recursos disponíveis para projetos de outras localidades.

Resultado final – Será publicado pelo BRDE no Diário Oficial da União.



Contratação e desembolso

Condições para contratação e desembolso dos recursos

Condições para contratação

Envio de documentação - A empresa terá o prazo de **60 dias**, a contar da publicação do resultado final, para enviar a documentação de contratação, conforme disposto no Anexo III da chamada pública. Toda a documentação deverá ser enviada somente pelo Sistema FSA. Exceção para o envio de dois documentos físicos para o BRDE:

1. Ficha Cadastral de Pessoa Jurídica
2. Declaração sobre Condição de Pessoa Politicamente Exposta

Adimplência e regularidade – A empresa deverá estar adimplente perante a ANCINE, o FSA e o BRDE, e deve possuir regularidade fiscal, previdenciária, trabalhista, para com o FGTS e no CADIN

Condições para desembolso

Garantia de distribuição do jogo - A empresa terá o prazo de 12 meses, a contar da data de assinatura do contrato, para comprovar as seguintes situações:

- 1. Captação de, no mínimo, 80% do total de Itens Financiáveis do projeto**
- 2. Contrato de distribuição com distribuidora ou de comercialização com loja ou declaração de distribuição própria, conforme modelo no Anexo VIII da chamada pública**



Retorno do investimento do FSA

Participação do FSA nas receitas derivadas da exploração comercial do jogo

Modelo de retorno do investimento

Retorno do investimento – Nos mesmos moldes do Regulamento Geral do PRODAV, ocorrerá desde a contratação do investimento do FSA até 7 anos, a contar da data de lançamento do jogo, e será calculado sobre a Receita Líquida da Produtora - RLP, na exploração comercial do jogo, suas marcas, elementos e obras derivadas.

Receita Líquida da Produtora – RLP – É o valor da receita bruta, deduzidos:

- Valores retidos por lojas
- Valores correspondentes às comissões de distribuição e/ou venda e/ou licenciamento
- Valores pagos ou retidos a título de retorno prioritário de investimento em comercialização, observado o disposto no item 5.2.3 do edital

Alíquotas de retorno financeiro do FSA

As alíquotas de retorno financeiro serão calculadas multiplicando-se os percentuais da tabela abaixo pelo percentual de participação do FSA no total de Itens Financiáveis do projeto, ou, no caso de coprodução internacional, no total de Itens Financiáveis que cabe à parte brasileira.

%	Incidência
80,0%	RLP do jogo até o retorno do valor não atualizado do investimento
40,0%	RLP do jogo após o retorno do valor não atualizado do investimento até o final do prazo de retorno financeiro
40,0%	RLP decorrente do licenciamento de marcas, imagens e elementos do jogo, assim como do licenciamento do direito de adaptação da obra
2,0%	RLP obtida de obras derivadas* produzidas pela proponente que não tenham recebido investimento do FSA

* Entende-se por obra derivada outros títulos de jogo ou adaptações para outros formatos que utilizem a mesma marca, imagens ou elementos do jogo produzido com investimento do FSA



Execução do Projeto e Prestação de Contas

Algumas observações importantes sobre a execução e a prestação de contas dos projetos

Execução do projeto

Prazo de conclusão da obra: 12 meses a contar da data de desembolso.

Formulário de Acompanhamento da Execução do Projeto – Descrição detalhada do trabalho executado e dos gastos efetuados no projeto, devendo ser entregue no 6º mês a contar da data de desembolso (metade do prazo de conclusão do jogo).

Prazo de lançamento comercial: 12 meses a contar da data de conclusão do jogo.

Relatórios de Comercialização e Prestação de Contas

Relatórios de Comercialização – Até o dia **15** do sétimo mês seguinte ao mês de lançamento do jogo, e, posteriormente, até o dia **15** do sétimo mês seguinte ao período de abrangência do último relatório.

Prestação de Contas Final – Até o dia **15** do quinto mês seguinte à data de conclusão do jogo ou do desembolso do investimento, o que ocorrer por último.

Período de admissão de notas fiscais – Despesas relativas a itens financiados com recursos do FSA deverão estar compreendidas entre:

- **Início:** Data de encerramentos das inscrições
- **Final:** Até 4 meses após a data de conclusão da obra ou do desembolso do investimento do FSA



OBRIGADO!

jogos.fsa@ancine.gov.br