

16º EDITAL CEARÁ DE CINEMA E AUDIOVISUAL
CURTAS, ROTEIRO, DIFUSÃO E JOGOS

ANEXO 5 - MODALIDADE JOGO ELETRÔNICO

1. OBJETO DESTA MODALIDADE:

1.1. Na Modalidade Jogos, deverão ser apresentados projetos de:

1.1.1. Criação e produção de jogos eletrônicos.

2. A SECULT CEARÁ ENTENDE POR:

2.1. **Audiovisual:** linguagem artística, criativa e que reúne diferentes elementos de imagem e som, com sentido estético no conteúdo final que não seja apenas um suporte de filmagem.

2.2. **Obra audiovisual:** produto da fixação ou transmissão de imagens, com ou sem som, que tenha a finalidade de criar a impressão de movimento, independentemente dos processos de captação, do suporte utilizado inicial ou posteriormente para fixá-las ou transmiti-las, ou dos meios utilizados para sua veiculação, reprodução, transmissão ou difusão.

2.3. **Jogo eletrônico:** obra audiovisual interativa desenvolvida como programa de computador, em que as imagens e sons são alterados em tempo real em resposta às ações e interações do jogador com a interface, abrangendo aplicações para dispositivos móveis, computadores pessoais, consoles e ambientes de realidade virtual, aumentada, mista ou estendida, destinadas à fruição cultural, artística ou educativa, não incluindo jogos de aposta, especulação ou mecanismos de prognóstico com prêmios.

2.4. **Produção de jogo eletrônico:** conjunto de processos relativos à realização de um jogo eletrônico, compreendendo as etapas de planejamento, concepção e desenvolvimento do produto, incluindo a definição de mecânicas, narrativa, sistemas de interação, design audiovisual, programação, testes e integração

de funcionalidades, resultando em protótipo jogável (Vertical Slice) apto ao lançamento comercial.

- 2.5. **Vertical Slice (ou protótipo funcional):** versão parcial e representativa de um jogo eletrônico em desenvolvimento, utilizada na indústria de desenvolvimento de jogos como marco de produto, que apresenta um recorte funcional da experiência pretendida com qualidade próxima à versão final, demonstrando de forma integrada os principais elementos de jogabilidade, narrativa, estética audiovisual e interação previstos na proposta, de modo a evidenciar a viabilidade técnica e a visão de produto do projeto.
- 2.6. **Documento de Design de Jogo (GDD):** documento explicativo que apresenta, de forma sintética e estruturada, as principais mecânicas, sistemas de jogo, elementos narrativos e a lógica de interação do jogador, descrevendo a proposta geral do projeto e o recorte de desenvolvimento previsto no âmbito deste Edital.
- 2.7. **Documento de Direção de Arte (ADD):** documento explicativo que reúne referências visuais, estudos estéticos e conceitos visuais iniciais, incluindo representações gráficas ou descritivas que contribuam para a compreensão da identidade estética e visual do jogo eletrônico proposto.
- 2.8. **Audiodescrição:** recurso de descrição das imagens que permite que pessoas cegas ou com baixa visão possam acessar e compreender os conteúdos de um filme, imagem, apresentações artísticas, entre outros.
- 2.9. **Audiodescrição artística:** pode ser tanto uma audiodescrição realizada por profissional da área e que considere a experiência estética das pessoas espectadoras quanto uma descrição realizada na criação artística do produto audiovisual com consultorias especializadas.
- 2.10. **Autodescrição:** procedimento pelo qual a própria pessoa que irá se apresentar, como palestrante, debatedor(a) ou participante, realiza uma descrição breve de si mesma, especialmente de suas características físicas relevantes, antes de iniciar sua fala.
- 2.11. **LIBRAS (Língua Brasileira de Sinais):** língua de natureza visual-motora, com estrutura gramatical própria, reconhecida como meio legal de comunicação e

expressão das comunidades de pessoas surdas no Brasil, nos termos da legislação vigente.

- 2.12. **LSE (Legenda para Surdos e Ensurdecidos):** recurso de acessibilidade audiovisual que consiste na transcrição e tradução das falas dos personagens, bem como na identificação e descrição de sons, ruídos, músicas e efeitos sonoros relevantes para a compreensão da obra por pessoas surdas e ensurdecidas.
- 2.13. **Produtor(a) de jogos:** profissional responsável pela coordenação, gestão e acompanhamento do desenvolvimento de jogos eletrônicos, atuando desde a fase de concepção até as etapas de desenvolvimento, testes e entrega do produto ou protótipo, articulando as equipes criativas e técnicas, os recursos disponíveis e os cronogramas de execução, em conformidade com os objetivos do projeto, os prazos e as condições estabelecidas neste Edital.
- 2.14. **Designer de jogos:** profissional responsável pela concepção, desenvolvimento e refinamento da experiência interativa de jogos eletrônicos, incluindo a definição e o balanceamento de mecânicas, sistemas, regras, fluxos de jogo e dinâmicas de interação, bem como o aprimoramento contínuo da jogabilidade, em consonância com a proposta criativa e os objetivos do projeto.
- 2.15. **Artista visual de jogos:** profissional responsável pela criação, desenvolvimento e adequação dos elementos visuais estáticos e/ou dinâmicos que compõem o jogo eletrônico, incluindo personagens, cenários, interfaces, animações, ícones e demais ativos gráficos, em consonância com a identidade estética, a narrativa e os objetivos do projeto.

3. DOS VALORES, VAGAS E COTAS DESTA MODALIDADE

3.1. Esta modalidade conta com 01 (uma) categoria:

CATEGORIA	Nº de Projetos	Valor por projeto	Valor Total da categoria
Criação e produção de jogos	06	R\$ 200.000,00	R\$ 1.200.000,00

eletrônicos			
-------------	--	--	--

4. QUEM PODE SE INSCREVER NESTA MODALIDADE

4.1. **Poderão se inscrever no presente Edital**, na Modalidade Jogo Eletrônico, agentes culturais pessoas jurídicas de direito privado, sediadas no Ceará há pelo menos 02 (dois) anos, 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) 6201-1/00 - desenvolvimento e licenciamento de programas de computador não customizáveis.

4.2. É importante ressaltar que será necessário que o(a) agente cultural comprove que realiza atividades artísticas e/ou culturais voltadas ao audiovisual, em especial o segmento de jogos eletrônicos, há pelo menos 02 (dois) anos, com experiência na execução de iniciativas culturais similares ou correlatas à categoria em disputa, a ser comprovada por meio de portfólio e/ou clipping. A pessoa física responsável pela proposta do projeto será também a responsável por sua organização e realização.

4.3. Não será exigido comprovante de residência se o(a/e) Agente Cultural for uma pessoa nômade (agente itinerante) ou em situação de rua, a qual deverá ser declarada sob as penas da Lei.

4.4. **Não será possível substituir os(as) Agentes Culturais em nenhuma**

hipótese.

5. DADOS DA PROPOSTA E PRÉ-REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO

5.1. Para propostas desta modalidade, faz-se necessário o envio de:

- a) Título do projeto;
- b) Objeto do projeto, descrevendo sucintamente sobre o que consiste o projeto (é vedada a alteração do objeto do projeto após sua aprovação);
- c) Sinopse da obra com no máximo 10 (dez) linhas;
- d) Documento de Design de Jogo (GDD), contendo as principais mecânicas e sistemas de jogo, elementos narrativos e perspectiva de como será a interação do jogador, apresentando a proposta integral do projeto e o que será desenvolvido como recorte para o Edital;
- e) Documento de Direção de Arte (ADD), contendo referências visuais, estudos estéticos, conceitos visuais iniciais, entre outras representações que possam auxiliar na compreensão estética do produto;
- f) Pesquisa de conceito do projeto, com o levantamento de referências de outros jogos, justificativas culturais e/ou mercadológicas para o seu desenvolvimento e detalhamento da relação entre o conceito de projeto definido e o resultado previsto;
- g) Carta de Anuência da Equipe Básica e respectivos currículos (produtor(a) de jogos, game designer e artista visual) (Anexo 15);
- h) Portfólio e/ou Clipping do(a) agente cultural que comprove a realização de atividades artísticas e/ou culturais ligadas ao audiovisual, em especial ao segmento de jogos eletrônicos, há pelo menos 02 (dois) anos;
- i) Contrato Social da empresa (agente cultural);
- j) Declaração Conjunta de Compromissos (Anexo 14).

5.2. Para fins de complementação da proposta e de subsídio à análise dos critérios de avaliação previstos neste Edital, o(a) agente cultural poderá utilizar o campo “Anexos Adicionais” da ficha de inscrição para apresentar informações, documentos ou materiais que considere pertinentes à apreciação da proposta, tais como a indicação de profissionais relevantes para a execução do projeto, com seus respectivos dados e minicurrículos, bem como materiais conceituais, referências visuais, cartas de interesse de coprodução ou de parcerias, entre outros elementos que contribuam para a melhor compreensão do escopo, da viabilidade e da qualidade da proposta, desde que apresentados no ato da inscrição e em conformidade com as disposições deste Edital.

5.3. Considerando as especificidades das obras audiovisuais interativas, destaca-se que é obrigatória a disposição de ferramentas de acessibilidade, devendo ser adotadas, entre outras, as seguintes:

- a) **Acessibilidade cognitiva:** utilização de linguagem clara e simples em interfaces de jogo; clareza de feedbacks para ações de jogo por meios visuais e/ou sonoros;
- b) **Acessibilidade motora:** permitir o remapeamento dos comandos utilizados, de acordo com os mecanismos de controle suportados;
- c) **Acessibilidade visual:** utilização de iconografia como suporte ao uso de cores; aplicação de tipografia de boa legibilidade, quando aplicável; ajuste de tamanho de texto e escala de interface;
- d) **Acessibilidade auditiva:** legendagem para diálogos falados, quando aplicável; indicadores visuais para sons relevantes de jogo; ajuste independente de volume entre fontes de áudio (música, efeitos sonoros, vozes de personagens, etc);
- e) **Acessibilidade atitudinal:** utilização de tutoriais progressivos ou instruções de uso claras e contextualizadas; possibilidade de repetir atividades de tutorial ou consultar instruções de uso; implementação de modos de dificuldade ajustáveis, quando aplicável.

5.3.1. Outras ferramentas de acessibilidade podem ser definidas pela

agente cultural de acordo com a natureza, o escopo e a viabilidade técnica do jogo. Estas devem estar claras no escopo do projeto, bem como no Plano de Ação do projeto.

- 5.4. Considera-se equipe básica para esta categoria as funções de produtor(a) de jogos, game designer e artista visual nos moldes deste Edital.
- 5.5. A equipe básica deverá ser obrigatoriamente composta por cearenses residentes no Estado ou pessoas que residam no território do Estado do Ceará há pelo menos 02 (dois) anos e deve ser integralmente de residentes da região de planejamento na qual se insere o município da agente cultural. A equipe básica deverá ter, no mínimo, dois profissionais exercendo funções diferentes na equipe. **Não serão aceitas propostas que constem apenas um profissional na equipe básica.**
 - 5.5.1. Cada profissional poderá integrar a equipe básica de apenas 01 (um) projeto no âmbito deste Edital, sendo permitida sua participação em outros projetos desde que em funções técnicas distintas daquelas contidas na equipe básica.
- 5.6. É permitida a substituição de 01 (um) único membro da equipe básica durante toda a execução do projeto e, neste caso, deverão ser apresentados os seguintes documentos:
 - a) Ofício de solicitação de alteração da equipe básica, devidamente fundamentado;
 - b) Declaração de desistência, devidamente assinada pelo(a) integrante a ser substituído(a);
 - c) nova Carta de Anuência da Equipe Básica, com a anuência do(a) novo(a) integrante; e
 - d) Currículo do(a) novo(a) profissional, cuja qualificação deverá ser compatível ou superior à do(a) profissional a ser substituído(a).
- 5.7. Em situações devidamente justificadas de caso fortuito ou força maior, que ultrapassem o limite estabelecido no item 5.6, a substituição poderá ser avaliada e, se for o caso, autorizada pelo(a) fiscal responsável.
- 5.8. **Não é permitido que o(a) representante legal da agente cultural Pessoa**

Jurídica exerça apenas funções administrativas no âmbito da proposta, sendo obrigatório que este exerça função de destaque necessariamente vinculada às atividades de criação, direção, produção, coordenação, gestão artística ou outra função equivalente que envolva poder de decisão criativa ou estratégica no projeto.

- 5.8.1. Nos casos em que o(a) representante legal da agente cultural Pessoa Jurídica não componha formalmente a equipe básica do projeto, será obrigatória a indicação expressa de sua atuação na ficha de inscrição, mediante o preenchimento de seus dados e da função exercida no projeto. A função informada deverá corresponder a uma das funções de destaque previstas neste Edital, sendo vedada a indicação de funções meramente operacionais ou auxiliares que não impliquem poder de decisão criativa, estratégica ou de gestão no âmbito da proposta.
- 5.9. Caso a Secretaria identifique, a qualquer momento, que um projeto inscrito neste edital já tenha sido contemplado em editais anteriores da Secult (na mesma categoria ou etapa da cadeia produtiva do audiovisual, ainda que apresentado sob novo título ou com alterações parciais), este poderá ser desclassificado do certame. Serão admitidos, no entanto, projetos que representem continuidade, tais como novas edições de formações, mostras, festivais e iniciativas correlatas, bem como a progressão do projeto em etapas distintas da cadeia produtiva do audiovisual.
- 5.10. É vedada a inscrição de projeto que já esteja em fase de produção ou finalização.
- 5.11. Caso a proposta seja selecionada e devidamente formalizada, além dos relatórios de prestação de contas e suas devidas comprovações, faz-se necessária a entrega do Plano de Publicação, que deve conter, pelo menos:
- a) Definição da plataforma do jogo (PC, dispositivos móveis, consoles, VR, etc.);
 - b) modelo de publicação pretendido (self publishing, publisher, etc.);

- c) estratégia de financiamento da publicação (fontes de financiamento adicionais para publicação);
- d) estratégia de comunicação (canais de divulgação; participação em eventos presenciais e/ou online, etc.);
- e) estratégia de distribuição (precificação; formato de distribuição; plataformas de varejo ou canais de acesso);
- f) cronograma de publicação;
- g) riscos e planejamento alternativo.

6. DA VIGÊNCIA

6.1. Para os projetos da categoria de Criação e produção de jogos eletrônicos, o prazo de vigência será de 18 (dezoito) meses, contados a partir da assinatura do Termo de Execução Cultural.

- 6.1.1. A prorrogação do prazo poderá ocorrer uma única vez e será limitada a, no máximo, 50% (cinquenta por cento) do prazo original de vigência, conforme formalizado no Termo de Execução Cultural, observada ainda a pertinência técnica e aprovação da Secult Ceará.
- 6.1.2. Em caráter excepcional, e verificada a pertinência pelo corpo técnico da Secult Ceará, desde que devidamente justificado por ocorrência de caso fortuito ou de força maior, poderá ser analisada a possibilidade de nova prorrogação do prazo de vigência, desde que não ultrapasse os limites máximos previstos na legislação aplicável, e que haja manifestação técnica favorável da Secult Ceará, que avaliará a excepcionalidade da situação, a pertinência técnica do pedido e o interesse público, não se constituindo tal hipótese em direito subjetivo do(a) agente cultural.