

ANEXO I – CATEGORIAS

1. Definições

1.1. Categorias:

a) Categoria A - Curtas, Documentários e Webséries (Exclusivo para Pessoas Jurídicas)

Projetos voltados à criação, produção e finalização de obras audiovisuais de curta-metragem, documentários ou webséries, abrangendo todas as etapas do processo criativo e técnico — da elaboração de roteiro à finalização e distribuição — e com duração de até 30 minutos. As propostas devem promover a inovação estética, a valorização de identidades culturais locais, o fortalecimento da produção independente e a ampliação do acesso do público a conteúdos diversos, priorizando narrativas que estimulem reflexão, diversidade e representatividade.

Os Curtas-metragens ficcionais poderão contemplar narrativas originais ou adaptações literárias, priorizando a experimentação estética, a inovação narrativa e temáticas ligadas à diversidade cultural, social e identitária.

Os Documentários deverão, preferencialmente, tratar de fatos, personalidades e/ou histórias da cidade de Araçatuba, contribuindo para a preservação da memória e o reconhecimento da identidade local.

As Webséries, em diferentes gêneros (documentário, ficção, animação, entre outros), deverão ser estruturadas em episódios e disponibilizadas em plataformas digitais de acesso público, incentivando novas formas de engajamento do público com a linguagem audiovisual.

Proponente: Pessoa Jurídica ou Microempreendedor Individual (MEI), cadastrado no Cadastro Municipal de Entidades Culturais – CEC.

b) Categoria B - Videoclipes Autorais (Exclusivo para Pessoas Físicas ou Grupos/Coletivos sem CNPJ)

Projetos destinados à criação e produção de videoclipes musicais de artistas locais, com duração de 3 (três) a 6 (seis) minutos, concebidos de forma autoral e original. O fomento abrange todas as etapas do processo produtivo, incluindo a concepção criativa, direção, contratação de equipe técnica, locações, captação de imagens, pós-produção e distribuição em plataformas digitais de acesso público. Os projetos devem estimular a colaboração entre a linguagem musical e a linguagem audiovisual,

impulsionando a produção de obras criativas e de qualidade que contribuam para a difusão e visibilidade de artistas e músicos do Município de Araçatuba.

Os projetos inscritos nesta categoria deverão conter, no mínimo: 01 (um) videoclipe finalizado e disponibilizado publicamente em plataforma digital de acesso gratuito; 01 (uma) ação de lançamento ou exibição pública do produto cultural.

Proponente: Pessoa Física, cadastrada no Cadastro Municipal de Artistas e Agentes Culturais – CMAC.

c) Categoria C - Games ou Aplicativos para Cultura (Exclusivo para Pessoas Físicas ou Grupos/Coletivos sem CNPJ)

Projetos destinados ao desenvolvimento de aplicativos ou jogos eletrônicos, inéditos e originais, voltados para temáticas ligadas à cultura, à arte e à economia criativa, com o objetivo de ampliar o acesso e o conhecimento sobre bens culturais. Para fins deste Edital, o termo aplicativo é compreendido em sua acepção ampla, abrangendo também jogos eletrônicos de utilidade pública com apelo artístico-cultural (games).

As propostas poderão contemplar, entre outras possibilidades:

I – No campo dos jogos eletrônicos (games), a título exemplificativo: jogos de perguntas e respostas com temáticas artístico-culturais; jogos com narrativas vinculadas à história, ao patrimônio ou à identidade cultural do Município de Araçatuba; experiências interativas de valorização do patrimônio, da memória e das manifestações culturais locais.

II – No campo dos aplicativos, a título exemplificativo: aplicativos de programação cultural, de edição de vídeo, de mediação cultural ou de temática cultural livre.

Os exemplos acima não esgotam as possibilidades de inscrição, sendo admitidas propostas de outros formatos e linguagens que se enquadrem nas naturezas de jogos eletrônicos (games) ou de aplicativos voltados à cultura, à arte e à economia criativa.

c.1. Do produto entregue

c.1.1. Para propostas que tenham por objeto **jogos eletrônicos (games)**, será considerado o conjunto de etapas que envolvem a criação, o desenvolvimento e a prototipagem inicial de um jogo eletrônico, abrangendo desde a concepção da ideia e planejamento até a entrega de um protótipo funcional (vertical slice) ou de uma demonstração jogável com no mínimo uma fase completa. Essa modalidade contempla a consolidação dos recursos principais e das mecânicas básicas que traduzem a proposta do jogo, garantindo um material que demonstre a experiência final pretendida, reunindo cumulativamente:

- a) as principais mecânicas de jogo do projeto inscrito devidamente implementadas, em estado funcional e testável;
- b) arte finalizada da sessão de gameplay entregue;
- c) sessão de gameplay com duração mínima entre **5 (cinco) e 10 (dez) minutos**, suficiente para demonstrar a proposta artístico-cultural e a execução técnica do projeto;
- d) acesso integral liberado a todas as fases desenvolvidas (ainda que o produto possua apenas uma fase), bem como a todos os conteúdos, recursos e funcionalidades implementados, dispensando a necessidade de progressão obrigatória entre etapas, para fins de avaliação técnica, análise do objeto executado e verificação do cumprimento das metas previstas.

c.1.2. Para propostas que tenham por objeto **aplicativos**, o produto entregue consistirá em **aplicativo finalizado**, com implantação integral dos objetivos e funcionalidades propostos no projeto inscrito, sendo vedada, nesse caso, a entrega de versão de demonstração.

c.2. Da entrega à Administração Pública

c.2.1. O proponente entregará à Secretaria Municipal de Cultura, independentemente da natureza do produto cultural digital desenvolvido:

- a) versão executável** do produto, devidamente instalável e funcional;
- b) guia técnico de execução**, contendo, no mínimo:
 - i. identificação da engine e da versão utilizada, quando aplicável (a título exemplificativo: Unity 2021.3);
 - ii. descrição das bibliotecas e dependências externas necessárias à execução, com indicação das pastas de instalação quando aplicável;
 - iii. descrição de eventuais serviços externos vinculados ao funcionamento do produto (a título exemplificativo: integração com Firebase ou serviços equivalentes);
 - iv. informações necessárias à utilização, incluindo, quando aplicável, senhas, usuários e demais recursos de acesso;
- c) arquivo compactado (.zip) contendo o código-fonte** integral do produto, em sua versão final executada no período de vigência do Termo de Execução Cultural, a ser anexado ao Relatório de Execução do Objeto para fins de prestação de contas dos recursos públicos empregados, assegurando a transparência, a rastreabilidade e a possibilidade de verificação e auditoria pelos órgãos de controle interno e externo.

c.2.2. A entrega prevista no item c.2.1 confere à Secretaria Municipal de Cultura, em caráter não-exclusivo e por prazo indeterminado, o direito de uso institucional do produto cultural digital em ações culturais promovidas direta ou indiretamente pela Administração Pública Municipal, a título exemplificativo: instalação em equipamento dedicado durante eventos, feiras, exposições e demais ações culturais que reúnam produtos financiados pelo Edital.

c.2.3. O uso institucional previsto no item c.2.2 **independe** da alternativa de disponibilização pública adotada pelo proponente nos termos do item c.3.2, e **não impede** o proponente de comercializar, ceder a terceiros, desenvolver versões expandidas ou explorar economicamente o produto cultural digital, no presente ou no futuro.

c.3. Da disponibilização ao público

c.3.1. Para propostas que tenham por objeto aplicativos: os aplicativos deverão ser disponibilizados em lojas virtuais seguras de aplicativos ou em plataformas equivalentes de distribuição digital de acesso público, acompanhados dos procedimentos de instalação.

c.3.2. Para propostas que tenham por objeto jogos eletrônicos (games): a disponibilização ao público externo é **facultativa**, podendo o proponente optar por uma das seguintes alternativas ou, alternativamente, **dispensar a disponibilização pública externa**, caso em que a difusão se dará pelo uso institucional do produto pela Secretaria Municipal de Cultura (item c.2.2), cumulado com a atividade presencial pública de demonstração prevista no item c.5.b.

Alternativas de disponibilização pública externa:

I – Publicação em plataforma de desenvolvedores: disponibilização em plataforma de publicação voltada a desenvolvedores, tal como itch.io, devendo o proponente fornecer à Secretaria Municipal de Cultura lista de chaves de acesso gratuito ao produto;

II – Hospedagem própria com link permanente: disponibilização do arquivo executável em serviço de armazenamento em nuvem de escolha do proponente (a título exemplificativo: Google Drive, OneDrive, Dropbox), mediante compromisso formal de manutenção do link em pleno funcionamento pelo prazo mínimo de 5 (cinco) anos contados da data de entrega do produto;

III – Publicação em loja comercial de distribuição digital: disponibilização em loja comercial de jogos (a título exemplificativo: Steam, Google Play, App Store), facultada a publicação como produto gratuito ou comercializado, observada a inteira responsabilidade do proponente pelos custos de cadastro de desenvolvedor e demais encargos de publicação.

c.3.2.1. Nota orientativa ao proponente: Considerando a natureza de protótipo (vertical slice) do produto entregue, especialistas consultados na elaboração deste Edital recomendam cautela na publicação em lojas comerciais de distribuição digital nesta fase do desenvolvimento, em razão dos seguintes fatores: (i) o lançamento público em loja comercial constitui momento crítico de visibilidade do jogo, podendo comprometer a recepção futura do produto finalizado; (ii) o lançamento como produto gratuito em loja comercial pode inviabilizar futura exploração comercial do jogo pelo próprio proponente; (iii) a publicação prematura pode dificultar a negociação com publicadoras e limitar a possibilidade de alterações editoriais profundas no projeto.

c.4. Do vídeo demonstrativo

c.4.1. Facultativamente, o proponente poderá disponibilizar vídeo demonstrativo do aplicativo ou jogo em funcionamento no dispositivo, com áudio, ilustrando suas principais funcionalidades, como elemento complementar de prestação de contas e divulgação institucional.

c.5. Do objeto mínimo da proposta

Os projetos inscritos nesta categoria deverão conter, no mínimo:

a) 01 (um) produto cultural digital entregue conforme os requisitos do item 1 desta categoria (protótipo vertical slice, quando o objeto for jogo eletrônico; aplicativo finalizado, quando o objeto for aplicativo);

b) 01 (uma) **atividade presencial pública de demonstração** do produto cultural, de acesso gratuito e aberto ao público, podendo configurar-se como sessão de demonstração, torneio aberto, oficina, exibição em evento cultural ou formato análogo, a critério do proponente, podendo ser realizada em equipamento cultural municipal ou em ação cultural promovida pela Secretaria, mediante prévio entendimento entre as partes.

c.6. Proponente

Pessoa Física, cadastrada no Cadastro Municipal de Artistas e Agentes Culturais – CMAC.

1.2. Projeto: é o descritivo do conjunto de ações e atividades que se pretende realizar, reunindo todas as informações relacionadas às fases de pré-produção, produção e pós-produção, organizadas e apresentadas à SMC, conforme Anexo II.

1.3. Contrapartida (não obrigatória): realização de, ao menos, uma oficina formativa gratuita realizada preferencialmente em área de vulnerabilidade social.

1.4. Proponente: pessoa física, pessoa jurídica ou microempreendedor individual, devidamente cadastrados nos Cadastros Municipais (CMAC ou CEC) da Secretaria Municipal de Cultura.

1.5. Os projetos poderão prever atividades de formação artística e cultural, circulação de produto cultural e/ou a produção de ações culturais.

1.6. Os proponentes deverão levar em consideração no momento da planilha orçamentária, os custos de infraestrutura.

1.7. O projeto deverá prever a realização de mais de uma ação.

1.8. O prazo de execução de todas as ações do projeto selecionado será de 12 (doze) meses contados da data de expedição da ordem de serviço, podendo ser prorrogado por até 3 (três) meses para finalização do objeto, nos termos do item 11.6 do Edital. A vigência total do Termo de Execução Cultural será de 18 (dezoito) meses contados da data de sua assinatura.

Atenção! Os projetos deverão apresentar medidas que promovam a inclusão social de pessoas com deficiência, com a indicação de medidas de acessibilidade arquitetônica (que permita o acesso de pessoas com mobilidade reduzida ou idosos), comunicacional (acesso de pessoas com deficiência intelectual, auditiva ou visual aos conteúdos gerados pelo projeto) ou atitudinal (contratação de colaboradores sensibilizados e capacitados para atendimento de pessoas com diferentes deficiências), sob pena de desclassificação do projeto.

2. Distribuição de Vagas e Valores

CATEGORIA	VAGAS	VALOR POR PROJETO	VAGAS AMPLA CONC.	VALOR TOTAL DA CAT.
A Curtas, Documentários e Webséries	2	R\$ 60.000,00	2	R\$ 120.000,00
B Videoclipes Autorais	2	R\$ 20.000,00	2	R\$ 40.000,00
C Games ou Aplicativos para Cultura	1	R\$ 35.000,00	1	R\$ 35.000,00
Valor Total do Edital: R\$ 195.000,00				