

MISSÃO INTERNACIONAL DEVCOM/GAMESCOM 2024 EDITAL nº 001/2024

1. Apresentação

O Núcleo Softex Campinas - NSC, com o apoio da Empresa de Cinema e Audiovisual de São Paulo - Spcine e da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Games - Atragames, sob a coordenação do Softex Nacional, torna público o presente Edital, para realização de seleção de estúdios de jogos digitais contemplados em quaisquer ações propostas pela Spcine. Interessados em participar de uma missão internacional com viagem entre os dias 19/08/2024 e 23/08/2024, para a Devcom/Gamescom em Colônia, na Alemanha.

A Missão Internacional Devcom/Gamescom 2024 visa identificar o impacto da iniciativa para a formação de empreendimentos do setor de games e, posteriormente, disseminar o conhecimento adquirido através de eventos e ações de apoio às startups do setor.

A missão se desenvolverá por meio de atividades envolvendo a preparação das equipes selecionadas através de orientações propostas pela delegação, visando ao planejamento e estratégias para o melhor proveito possível do evento, reuniões de alinhamento das estratégias e ações durante o evento, participação em rodadas de negócios, ampliação de networking e apresentação de projetos a potenciais parceiros, investidores e público em geral.

2. Disposições gerais

- a) O processo seletivo para a seleção para a participação na missão internacional, regido por este Edital, está aberto aos estúdios de jogos digitais, com CNPJ constituído na cidade de São Paulo-SP e que já tenham participado ou estejam participando de Editais e/ou atividades da Spcine;
- b) Os estúdios aprovados no presente processo de seleção deverão ter disponibilidade para se dedicar à viagem para a missão internacional, no período compreendido entre os dias 19/08/2024 e 23/08/2024;
- c) Os aprovados para a missão internacional terão direito ao pagamento de **passagens aéreas, hospedagem, seguro-viagem, credenciais de acesso e diárias para alimentação e transporte**, concedido pelo NSC, no valor total de **R\$ 26.945,32** (vinte e seis mil novecentos e quarenta e cinco reais e trinta e dois centavos). Será de responsabilidade da delegação da Spcine a supervisão das atividades dos aprovados durante o período da viagem da missão internacional.

3. Objetivos específicos da missão internacional

- Viabilizar a ida de estúdios de jogos digitais de empresas do município de São Paulo, selecionados para essa missão internacional no maior evento mundial de negócios da indústria de games;
- Preparar os representantes dos estúdios para a missão internacional;
- Fornecer suporte logístico e de infraestrutura para realização da missão internacional;
- Monitorar os resultados dos estúdios na missão internacional da Devcom e Gamescom diante das ações da Spicine;

4. Metodologia utilizada para as atividades da missão internacional

A missão iniciará em uma conferência coletiva entre as selecionadas e a delegação da Spicine para planejar a estratégia para o evento, estimular as interessadas a assistir aos painéis, participar de outros conteúdos do evento e compartilhar o conhecimento entre elas. Desta forma, é necessária a participação de cada estúdio, de maneira remota, no dia **12/08 às 14h**.

Os estúdios viajarão para Colônia (Alemanha) no dia **17/08** para participarem da Devcom, o primeiro dos eventos, na segunda-feira, dia 19/08. A partir de quarta-feira, 21/08, participarão também da Gamescom, que ocorre no mesmo local, até o dia 23/08, sexta-feira, quando se **encerram os eventos de reuniões de negócios**. O retorno ao Brasil se iniciará no sábado, **24/08**.

Após a chegada dos estúdios, ocorrerá 1 (uma) reunião de alinhamento para checagem e orientações que darão início a missão em ambos os eventos, alinhando nossas atividades, divisão das ações de cada equipe, e definição das estratégias a serem adotadas para Devcom e Gamescom. Durante os eventos, ao final de cada dia, a delegação da Spicine utilizará canais de rápida comunicação para informes gerais e/ou atender demandas dos contemplados. Ao final da missão, será realizada uma segunda rodada de conversas, para que cada participante compartilhe a experiência de cada uma das atividades, apontando os aspectos positivos e negativos, além de uma autoavaliação e feedback geral da missão internacional. Ressalta-se a importância da entrega do relatório final, apontando todas as atividades realizadas pelo participante, e suas percepções - *via escrita* – dos eventos, descrevendo seu aproveitamento durante a viagem. Sendo assim, com prazo de entrega máximo de **1(um) mês** após a finalização da missão.

Os eventos também contarão com rodadas de negócios, proporcionando uma excelente experiência de networking entre os profissionais. As rodadas têm, como principal objetivo, proporcionar o fechamento de negócios, de forma direta e rápida.

A rodada de negócios será uma ótima oportunidade para os estúdios que buscam novos parceiros nos negócios, e é também uma das melhores formas para ampliar a participação do estúdio no mercado nacional e internacional.

Cada equipe se organizará na participação das rodadas de negócios em reuniões com outras empresas para parcerias e contratos, ou mesmo publishers para seus jogos. Cada equipe deverá checar o foco e a estratégia que deseja utilizar, para o futuro do seu projeto e do estúdio. Desta forma, a Spcine determina a exposição dos projetos selecionados **apenas** na Devcom, direcionando estratégias de negócios durante a Gamescom.

5. Requisitos para a participação na missão internacional

- a) Possuir CNPJ constituído no município de São Paulo - SP;
- b) Ter um representante que fale inglês fluentemente;
- c) Ter tido ou estar participando de Editais e/ou atividades da Spcine Game;
- d) Ter disponibilidade para viajar para Colônia - Alemanha, durante as datas mencionadas;
- e) Levar equipamento próprio (notebook e periféricos) para a exposição do projeto;
- f) Participar de atividades sugeridas pela delegação da Spcine;
- g) Elaborar relatório final da Missão.

6. Solicitação de inscrição

Para solicitar a inscrição para a o processo de seleção, o estúdio candidato deve obedecer ao seguinte:

- a) A solicitação de inscrição feita pelo estúdio implicará na aceitação irrestrita das disposições, normas e instruções para o processo seletivo constante neste Edital;
- b) O estúdio deverá realizar a solicitação de inscrição no processo de seleção no período compreendido entre os dias **01 e 07 de agosto de 2024, até às 23h59;**
- c) O estúdio deverá solicitar inscrição e enviar documentos exclusivamente via Internet, mediante o preenchimento integral de formulário eletrônico acessível no endereço: <https://forms.gle/tYbHL21N2fSLNwqe7> de acordo com as instruções nele constantes;
- d) As informações fornecidas pelo estúdio no formulário podem ser utilizadas para eventuais envios de comunicados;
- e) Ao realizar a inscrição, o estúdio concorda com a divulgação do seu nome no site do programa, caso seja aprovado;
- f) Quando solicitado, o estúdio deverá apresentar os documentos originais para comprovação e validação das informações fornecidas.

7. Processo de seleção

A seleção para os 05 (cinco) estúdios participantes ocorrerá por meio de análise das equipes técnicas, Spcine e Softex, referentes ao preenchimento do formulário indicado e ao cumprimento de todos os requisitos obrigatórios, tais como:

- a) Preenchimento de inscrição;
- b) Comprovação de participação em Editais, programas ou ações geridas pela Spcine;
- c) Envio de 1 a 2 laudas de interesse à missão internacional;
- d) Comprovante de Inscrição e de Situação Cadastral;
- e) Domínio a norma culta da língua inglesa;
- f) Justificativa e descrição de etapa do projeto;
- g) Documentos de identificação e passaporte regularizados.

7.1 Publicação de resultado

- Prazo para inscrições: Quarta-feira, dia 07/08 até às 23h59;
- Período de contestação: Quinta-feira, dia 08/08 até às 23h59;
- Resultado Oficial: Sexta-feira, dia 09/08;

8. Disposições gerais

O estúdio participante firmará Termo de Parceria, a ser celebrado com o NSC, responsável pela execução da Missão Internacional Devcom/Gamescom 2024, no qual constarão seus direitos e deveres com relação à Missão. O pagamento das despesas relacionadas às passagens aéreas, hospedagem e diárias para alimentação, transporte e credenciais de cada evento, será de responsabilidade do NSC.

Os pagamentos das despesas para o estúdio participante farão jus após o ato de assinatura do Termo de Parceria.

O estúdio participante não fará jus a outros gastos que não estejam especificados, tais como atividades de lazer, compra de produtos, eventos fora do escopo estabelecido na programação pré-estabelecida pela organização da missão internacional, entre outros.

O pagamento das despesas não constituirá nenhum vínculo de qualquer natureza do estúdio com o NSC.

O estúdio participante também assinará o Termo de Adesão ao Projeto Brazil Games, mantido pela ABragames, responsável por parte dos subsídios dos valores das credenciais necessárias para participação nos eventos.

A assinatura do Termo de Adesão ao Projeto Brazil Games não implicará em obrigatoriedade de pagamentos de nenhuma natureza para o Projeto Brazil Games nem para a Atragames, tais como mensalidades ou taxas de adesão.

O estúdio participante firmará, ainda, Termo de Confidencialidade com obrigações de sigilo de informações tidas como confidenciais.

O estúdio convocado terá o prazo máximo de **2 (dois) dias corridos** para dar ciência do recebimento do e-mail convocatório.

Não serão fornecidas informações e documentos pessoais de representantes dos estúdios a terceiros, em atenção ao disposto na Lei Geral de Proteção de Dados - LGPD.

Eventuais alterações, atualizações ou acréscimos no presente Edital será feito por meio de Edital de Retificação ou aviso a ser publicado para esse fim.

A qualquer tempo, o presente Edital poderá ser revogado ou anulado, no todo em parte, inclusive quanto aos recursos a ele alocados, por decisão unilateral ou conjunta do NSC, sem que isso implique direitos à indenização ou reclamação de qualquer natureza.

É de responsabilidade do estúdio candidato acompanhar toda publicação de resultado, comunicados, notícias, atualizações ou outros referentes ao processo de seleção, através de e-mails institucionais durante todo o tempo em que estiver participando do processo de seleção.

A qualquer tempo, o estúdio candidato poderá ter anulada sua inscrição e aprovação, se verificada a falsidade em qualquer declaração ou documento apresentado, bem como se constatada irregularidade nas etapas do processo de seleção.

A Missão Internacional Devcom/Gamescom 2024 contará, ainda, com ações afirmativas para o público-alvo abaixo destacado, que poderão ser utilizadas como critério de desempate para as vagas disponibilizadas:

- a) Pessoas socialmente negras e/ou mulher, mediante autodeclaração;
- b) Pessoas transgênero, mediante autodeclaração, inclusive assegurando-se o uso do nome social, estendido a menores de 18 (dezoito) anos, desde que solicitado expressamente através de seus representantes legais;
- c) Declaração de Etnia e de Vínculo com Comunidade Indígena;
- d) Pessoas com deficiência, mediante apresentação de laudo médico, com detalhamento da deficiência (comprovável por meio de laudo médico com código CID).

Os casos omissos e as situações não previstas neste Edital serão tratados pela Coordenação da Missão Internacional Devcom/Gamescom 2024.

Todos os questionamentos relacionados a este Edital deverão ser encaminhados via e-mail enviado ao endereço eletrônico **contato@cps.softex.br**.