

## EDITAL Nº 18/2024

### SEBRAE/RJ – CHAMADA PÚBLICA PARA SELEÇÃO DE EMPRESAS DO SETOR DE GAMES NO PROJETO “SEBRAE GAME JAM- 2ª EDIÇÃO” – 2024

**SERVIÇO DE APOIO ÀS MICRO E PEQUENAS EMPRESAS NO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – SEBRAE/RJ**, entidade associativa de direito privado, sem fins lucrativos, inscrito no CNPJ/MF sob o nº 29.737.103/0001-10, localizado na Rua Marechal Câmara, nº 171 – 4º andar – Centro – Rio de Janeiro – RJ, por intermédio de sua Gerência de **Projetos**, torna público o presente Edital, que dispõe sobre os critérios de inscrição, classificação e seleção de Microempresas e Microempreendedores do setor de games, estabelecidos no estado do Rio de Janeiro, para participação no Projeto “**Sebrae Game Jam- 2ª EDIÇÃO**”, conforme as regras descritas abaixo.

#### 1. Objeto

O projeto “**Sebrae Game Jam- 2ª EDIÇÃO**”, de que trata o presente Edital, visa capacitar as pessoas jurídicas selecionadas por meio das ações e atividades que serão desenvolvidas e subsidiadas pelo **Sebrae/RJ**, em conformidade com o cronograma de execução previsto no item 12.

##### 1.1 Apresentação

O Brasil é líder de lucratividade no mercado na América Latina, ficando na 10º posição na classificação global. De acordo com a Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia, da PricewaterhouseCoopers (PwC), o mercado de games brasileiro faturou, em 2023 cerca de US\$ 2,61 bilhão, colocando o país em 10º lugar no ranking global, com 120 milhões de jogadores. O Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais confirma o sudeste como centro de desenvolvedores de games.

Vale ressaltar que, segundo pesquisa realizada pela empresa de consultoria Accenture, a indústria de games atualmente vale mais que a indústria cinematográfica e de música juntas. Com base nas informações citadas acima, verifica-se a relevância do mercado fluminense de games para o país, pois o estado do Rio é o segundo maior mercado

consumidor de jogos eletrônicos do Brasil e com um dos polos criativos mais promissor. No entanto, as iniciativas públicas são escassas e são poucas as opções de financiamento privado para a viabilização de negócios relacionados a games.

Ainda neste contexto, os desenvolvedores de jogos tem pouco acesso ao conhecimento de gestão para a formação de negócios economicamente sustentáveis. E, além disto, não há instrumentos consolidados para captação de clientes para prestação de serviços. Importante também destacar o grande número de desenvolvedores que ainda atuam na informalidade.

O Sebrae visa desempenhar seu papel de indutor e promotor do desenvolvimento dos pequenos negócios do setor de games, através do presente projeto, auxiliando os empresários a gerirem seus negócios de modo constante, autônomo e autossustentável a longo prazo.

## 1.2 Objetivo Geral e Específicos

- a) O projeto tem a finalidade de fomentar o setor de games do estado do Rio de Janeiro através da capacitação dos empresários, para melhoria da gestão dos empreendimentos, com foco no aumento da competitividade, do faturamento e da participação dos desenvolvedores de jogos em novos mercados.
- b) Capacitar os empreendedores participantes para o aperfeiçoamento de seus processos e/ou serviços;
- c) Fortalecer o comportamento empreendedor e aprimorar a gestão dos negócios.

## 1.3 Duração

**1.3.1** O projeto terá duração de até **12 (doze) meses**, iniciando no **mês de agosto de 2024 e com término previsto para julho de 2025**, podendo haver alterações no cronograma, estabelecido no **item 12**.

## 2. Pessoas Jurídicas Elegíveis

### 2.1 Segmentos de Atuação e Territorialidade

Estão aptas a participar do presente processo seletivo pessoas jurídicas com atuação no setor de games estabelecidas no Estado do Rio de Janeiro, conforme o modelo de classificação CONCLA (Comissão Nacional de Classificação) com CNAEs compreendidos conforme especificações listadas abaixo:

- a) 3240-0/01 - Fabricação de Aparelhos para Jogos e Diversões Eletrônicos;
- b) 3240-0/99 - Fabricação de Jogos de Dama, Xadrez, Bringo, Gamão, Dominó, Dados e outros jogos recreativos;
- c) 4763-6/01 – Peças e Acessórios para brinquedos, jogos eletrônicos ou não, comércio varejista;
- d) 6203-1/00 – Desenvolvimento de Jogos de Computador para todas as plataformas;
- e) 6319-4/00 – Operação de páginas de entretenimento na internet, exceto jogos de azar;
- f) 6319-4/00 – Serviços de site de jogos na internet, exceto jogos de azar;
- g) 9329-8/04 – Exploração de jogos eletrônicos;
- h) 6203-1/00 – Desenvolvimento e Licenciamento de programas de computador customizáveis;
- i) 6201-5/01 – Desenvolvimento de Programas de computador sob encomenda;
- j) 5912-0/99 – Editor(a) de vídeo independente;

## 2.2 Requisitos para as pessoas jurídicas:

Para participar deste projeto, as pessoas jurídicas devem, obrigatória e cumulativamente, atender aos seguintes critérios:

- a) Possuir cadastro válido no Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica – CNPJ;
- b) Estar enquadrada como Microempresas (ME) e/ou Microempreendedores Individuais (MEI);
- c) Possuir faturamento anual máximo de R\$ 360.000,00 (trezentos e sessenta mil reais);
- d) Estar legalmente constituída com sede ou filial no estado do Rio de Janeiro.
- e) Possuir atuação no segmento de games informado no item 2.1 deste edital.

### 3. Inscrição e Investimento

**3.1** A inscrição deverá ser efetuada no período de **03 de junho a 14 de julho**, por meio do formulário de inscrição disponível no link:

<https://sites.rj.sebrae.com.br/inscricao/projeto-games>

**3.2** Somente serão aceitas inscrições que estejam com o formulário completo e que cumpram os requisitos estabelecidos no item 2 do presente Edital.

**3.3** A conformidade das informações encaminhadas no ato do preenchimento do formulário de inscrição será avaliada junto com a pontuação dos critérios de participação e, caso não atendam aos requisitos previstos no item 2, a pessoa jurídica candidata será automaticamente eliminada do processo de seleção. O **Sebrae/RJ** reserva-se o direito de desclassificar as pessoas jurídicas que não preencherem os requisitos previstos no presente Edital.

**3.4** As pessoas jurídicas que cumprirem os requisitos previstos no presente edital, serão contactadas pelo **Sebrae/RJ** que informará o resultado da avaliação do item 3.3, bem como do prazo e orientações para o pagamento.

**3.5** Após análise e validação da **inscrição**, as pessoas jurídicas aprovadas deverão efetuar o pagamento do valor de **R\$ 270,00 (duzentos e setenta reais)** até o dia **19 de julho** para habilitarem sua participação no projeto, a título de investimento.

**3.6** O valor previsto no item 3.5 poderá ser pago das seguintes formas: **(depósito identificado ou transferência bancária; parcelado, em até 12 (doze) vezes, por meio de cartão de crédito por meio de cartão de crédito, nas principais bandeiras Visa, Mastercard, Elo, e American Express.)** Após o empresário selecionar a forma de pagamento, as orientações serão informadas por e-mail.

**3.7** A pessoa jurídica que não efetuar o pagamento ou não encaminhar o comprovante de pagamento ao **Sebrae/RJ até o dia 19 de julho, para o e-mail [games@rj.sebrae.com.br](mailto:games@rj.sebrae.com.br)**, estará automaticamente eliminada do projeto.

**3.8** Na hipótese de desistência do projeto, o investimento realizado não será devolvido, salvo se a desistência se der até 5 dias antes do início das ações, conforme previsto no item 12 - Cronograma.

#### **4. Das vagas**

**4.1** O presente Edital oferece **20 (vinte) vagas**.

**4.2** Com base na demanda de interessados, a Gerência de Projetos poderá encerrar as inscrições antecipadamente devido o atingimento da capacidade das vagas, que será divulgado por meio de comunicado.

#### **5. Processo de seleção**

**5.1** O processo de seleção será realizado com base nos seguintes **critérios e pontuações**:

##### **a) Portfólio de produção de jogos digitais**

Este critério atende a necessidade de seleção de empresas que possuam experiência prévia na publicação de jogos digitais.

E, justifica-se pela seguinte pontuação:

- Ainda não publiquei um jogo para distribuição – 0,0 ponto
- Já publiquei um jogo para distribuição não-comercial, ou seja, sem formas de monetização (itch.io, Google Play ou outras plataformas) – 1,0 ponto
- Já publiquei um jogo com distribuição comercial (premium, freemium ou free-to-play) por autopublicação (sem publisher) – 2,0 pontos
- Já publiquei um jogo com distribuição comercial (premium, freemium ou

free-to-play) com uma publisher – 3,0 pontos

#### **b) Portfólio de prestação de serviços**

Este critério atende a necessidade de seleção de empresas que possuam experiência prévia na prestação de serviços.

E, justifica-se pela seguinte pontuação:

- Não prestei serviço de desenvolvimento de jogos para clientes nacionais ou internacionais – 0,0 ponto
- Já prestei serviço de desenvolvimento de jogos para clientes nacionais – 1,0 ponto
- Já prestei serviço de desenvolvimento de jogos para clientes nacionais e internacionais – 2,0 pontos

#### **c) Há quanto tempo produz jogos?**

Este critério justifica-se pela necessidade de seleção de empresas, preferencialmente, que já possuem experiência na produção de jogos eletrônicos.

Este critério conta com a seguinte pontuação:

- De 1 a 2 anos – 1,0 ponto
- De 2 a 5 anos – 2,0 pontos
- Mais de 5 anos – 3,0 pontos

#### **d) O desenvolvimento de jogos é sua principal fonte de renda?**

Este critério justifica-se pela necessidade de seleção de empresas, preferencialmente, que tenham o desenvolvimento de jogos como sua principal fonte de renda.

Este critério conta com a seguinte pontuação:

- Sim. Tenho o desenvolvimento de jogos como principal fonte de renda do meu negócio – 2,0 pontos
- Não tenho o desenvolvimento de jogos como principal fonte de renda do meu negócio – 1,0 ponto

**5.2** O atendimento dos critérios descritos no item 5.1 deste Edital será evidenciado, por meio de autodeclaração e comprovação dos critérios a serem enviados por e-mail, no

momento do preenchimento do formulário de inscrição.

**5.3 O Sebrae/RJ** reserva o direito de solicitar, a qualquer tempo, a comprovação do atendimento dos critérios previsto no item 5.1 deste Edital.

**5.3.1** Nos termos do item 5.3, considerar-se-ão evidências para fins de comprovação dos critérios os seguintes documentos:

- Qualquer evidência (link de acesso para os jogos publicados em plataformas públicas como Itch.io, Google Play, App Store, Steam, Epic, etc) que comprove o portfólio de produção de jogos digitais, ainda que não distribuídos comercialmente, com relação ao critério “Portfólio de produção de jogos digitais”, previsto no item 5.1, “a”;
- Contrato, Nota Fiscal, ou qualquer outro documento comprobatório de prestação de serviços para clientes (poderão ser ocultadas da documentação comprobatória quaisquer partes sensíveis do contrato), com relação ao critério “Portfólio de prestação de serviços”, previsto no item 5.1, “b”;
- Qualquer evidência que comprove experiência na produção de jogos, com relação ao critério “Há quanto tempo produz jogos?”, previsto no item 5.1, “c”;
- Qualquer evidência que comprove principal fonte de renda através do desenvolvimento de jogos, com relação ao critério “O desenvolvimento de jogos é sua principal fonte de renda?”, previsto no item 5.1, “d”;

**5.4** Para a trilha 2, terá preferência as empresas que já foram atendidas no projeto Sebrae Game Jam 2023.

## **6. Classificação e Seleção**

**6.1** As pessoas jurídicas participantes serão selecionadas com base na análise dos requisitos dos **itens 2.1 e 2.2** e da soma da maior pontuação obtida nos critérios relacionados no item 5 deste Edital.

**6.1.2** Em caso de empate, será computada **em dobro a pontuação do critério**

“**Portfólio de Produção de Jogos Digitais**” do item 5.1, “a” deste Edital.

**6.1.3** Permanecendo o empate, após a observância do item 6.1.1, **será computada em dobro a pontuação do critério “Portfólio de Prestação de Serviços”** do item 5.1, “b” deste Edital.

**6.1.4** Permanecendo o empate, após a observância do item 6.1.2, será **computada em dobro a pontuação do critério “Há quanto tempo produz jogos?”** do item 5.1, “c” deste Edital.

**6.1.5** A Gerência de **Projetos** do **Sebrae/RJ** será responsável pela seleção e classificação das pessoas jurídicas, com base nos critérios, pontuações e regras previstas nos itens 5 e 6 deste Edital.

## **7. Divulgação do Resultado da Seleção**

**7.1** A divulgação final das pessoas jurídicas participantes será realizada no dia **02 de agosto**, por meio do site do **Sebrae/RJ** ([www.sebraerj.com.br](http://www.sebraerj.com.br)) e por e-mail direcionado às pessoas jurídicas.

**7.2** Caso as pessoas jurídicas participantes não concordem com o resultado poderão interpor recurso à organização do Projeto, enviando e-mail para [games@rj.sebrae.com.br](mailto:games@rj.sebrae.com.br), com o título no assunto “**Contestação ao resultado da Seleção Sebrae Game Jam- 2º Edição**” solicitando revisão até o **07 de agosto**, cuja resposta será enviada por e-mail até o dia **09 de agosto**.

**7.3** A indicação do endereço de e-mail será de responsabilidade da pessoa jurídica participante da seleção no ato da inscrição e será de sua inteira responsabilidade o acompanhamento e verificação do resultado.

## **8. Informações Complementares**

**8.1** As **20 (vinte)** pessoas jurídicas selecionadas participarão do Projeto “**Sebrae**

**Game Jam- 2º Edição**”, em atividades ao longo de 12 (doze) meses, que contribuirão para o aperfeiçoamento da gestão dos negócios e inovação das suas operações.

**8.2** A realização das atividades será em **formato híbrido (online e presencial)**, sendo disponibilizado previamente cronograma com todas as ações do projeto, suas datas, horários e locais.

**8.3** As atividades online serão realizadas em ambientes digitais, por meio de ferramenta a ser indicada previamente pelo **Sebrae/RJ**, com acesso via Internet, podendo ser Teams, Zoom, etc, preferencialmente as terças-feiras.

**8.4** Para atividades realizadas em ambientes digitais poderão estar presentes até 2 (dois) representantes por pessoa jurídica. Para as atividades presenciais será permitida a participação de, apenas, 1 (um) representante por pessoa jurídica, tanto para as atividades coletivas, quanto para as individuais.

**8.5** A participação nas ações/atividades do projeto deverá sempre se dar pelo representante legal da pessoa jurídica ou pessoa por ele indicada, desde que também possua poder de decisão na pessoa jurídica.

**8.6** As atividades presenciais serão realizadas, preferencialmente, aos sábados e no Município do Rio de Janeiro, em endereço previamente informado, ou em algum dos Escritórios Regionais do Sebrae.

**8.7** As empresas que concluírem 80% das atividades, haverá emissão de certificado com carga horária e descrição das ações realizadas.

## **9. Avaliação dos resultados**

**9.1.** As pessoas jurídicas participantes no presente Edital do Projeto “**Sebrae Game Jam- 2º Edição**” deverão responder as pesquisas propostas ao longo do período de execução do projeto, a fim de verificar os resultados obtidos mediante a participação no Projeto.

## 10. Ações do projeto

Ação 01: Aperfeiçoamento da Gestão e Desenvolvimento de Negócios de Games

Realização de capacitação empresarial com consultorias, palestras e oficinas para o desenvolvimento do negócio e da mentalidade empreendedora dos empresários do setor. As capacitações têm como objetivo preparar os empresários para melhorarem seus negócios e sua atuação no mercado.

Ação 02: Articulação e acesso a Mercado

Descrição: Serão realizadas ações de acesso ao mercado com a finalidade de proporcionar rodadas de negócios e participação em grandes eventos do segmento, para promover a aproximação dos empresários com potenciais investidores/distribuidores dos demais setores.

### 10.1 TRILHA 1: Novos clientes

Serão 46h de atividades coletivas (palestras e oficinas) e 12h de consultoria individual, abordando temáticas como: Planejamento e Estruturação de uma Empresa de Games, Relacionamento com Cliente, Estratégias de Vendas e Negociação, Aspectos Regulatórios e Tributários, Gestão Financeira, Elaboração de Projetos, Captação de Recursos, Marketing, Gestão de Equipe e Internacionalização, além de consultorias empresariais individuais para games.

### 10.2. TRILHA 2: Clientes já atendidos no Sebrae Game Jam 2023 ou empresas que comprovem maior nível de maturidade (acima de 7 pontos)

Serão 42h de atividades coletivas (palestras e oficinas) e 12h de consultoria individual, focando em temáticas como: Captação de Recursos, Marketing, Negociação, Aspectos Jurídicos e Tributários, Pitch, Internacionalização, além de consultorias personalizadas individuais para os gaps identificados no negócio de games.

## 11. Disposições Finais

**11.1** A participação no presente Edital implica no consentimento da coleta de dados, tais como: nome, endereço, CPF e data de nascimento, e-mail e telefone, DAP, Inscrição Estadual, CNPJ com a finalidade de convocação de atividades do projeto, rodadas de negócios, registro nos sistemas de atendimento para comprovar/evidenciar o cumprimento de meta tanto para o **Sebrae/RJ** quanto para o Sebrae Nacional, bem como para averiguar a participação nas atividades realizadas.

**11.2** O **Sebrae/RJ** se compromete a proteger os dados pessoais conforme a Lei 13.709/2018 – Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD).

**11.3** É vedada a participação de pessoas jurídicas que possuam algum dirigente ou sócio que seja conselheiro, diretor ou empregado do **Sebrae/RJ** e, ainda, que tenham relação de cônjuge, companheiro ou parente em linha reta ou colateral, por consanguinidade ou afinidade, até o terceiro grau com conselheiro, diretor ou empregado do **Sebrae/RJ**.

**11.4** Todas as pessoas jurídicas participantes se responsabilizam integralmente pela veracidade das informações prestadas no formulário de inscrição.

**11.5** As pessoas jurídicas selecionadas autorizam a divulgação e utilização das informações enviadas, com vistas à elaboração de relatórios, *releases* para a assessoria de imprensa do **Sebrae/RJ**, resguardadas as informações sensíveis protegidas pela legislação vigente.

**11.6** As pessoas físicas participantes do Projeto autorizam a divulgação de fotografias, vídeos e a imagem, bem como a pessoa jurídica autoriza o uso de sua marca e de seus produtos, no site, nas Redes Sociais e mídias digitais do **Sebrae/RJ**, durante as ações do Projeto.

**11.7** As ações do Projeto desenvolvido pelo **Sebrae/RJ** não poderão ser transferidas a outras pessoas jurídicas, ainda que coligadas ou integrantes do mesmo grupo econômico ou com os mesmos sócios.

**11.8** O **Sebrae/RJ** poderá alterar o cronograma, a carga horária definida nesse Edital, interromper ou suspender a execução do Projeto, com prévia comunicação às pessoas jurídicas participantes. Nas hipóteses de interrupção ou suspensão, haverá o ressarcimento integral do investimento.

**11.9** Na hipótese em que haja a necessidade de remarcar as consultorias tratadas neste Edital, a pessoa jurídica participante deverá informar ao **Sebrae/RJ** com, no mínimo, 48 (quarente e oito) horas de antecedência.

**11.10** Se o prazo informado no item 11.9 não for observado, a consultoria não será prestada e não haverá reposição.

**11.11** As atividades que não puderem ser realizadas por problemas de conexão/tecnologia da pessoa jurídica participante não serão reagendadas.

**11.12** A relação jurídica estabelecida entre as partes e decorrente do presente Edital não está regulada pelo Código de Defesa do Consumidor, por não haver relação de consumo.

**11.13** O investimento realizado pelas pessoas jurídicas participantes, na forma e condições previstas no item 3 do Edital, não lhes garante o direito de exigir qualquer indenização ou ressarcimento pelo eventual não atingimento dos objetivos e resultados pretendidos pelo presente projeto, pelas seguintes razões:

- a) o projeto é subsidiado com recursos do **Sebrae/RJ**;
- b) o interesse do **Sebrae /RJ** converge com o interesse das pessoas jurídicas participantes pelo alcance dos objetivos e resultados do projeto;
- c) as capacitações e atividades previstas não possuem natureza de prestação de serviço;
- d) o **Sebrae /RJ** não possui finalidade lucrativa;
- e) o projeto possui manifesta consonância com sua missão institucional, prevista no art. 9º da Lei 8.029/90 e art. 5º de seu Estatuto Social, pelo fomento da competitividade das Micro e Pequenas Empresas no Estado do Rio de Janeiro.

**11.14** Dúvidas acerca do teor do presente Edital deverão ser encaminhadas à Gerência de Projetos do **Sebrae /RJ**, por meio do e-mail [games@rj.sebrae.com.br](mailto:games@rj.sebrae.com.br) com o título no assunto “Dúvidas Edital Sebrae Game Jam- 2º Edição”.

**11.15** Casos omissos ou controversos sobre questões que não puderem ser sanadas com as cláusulas deste Edital serão submetidos à Gerência de **Projetos** do **Sebrae/RJ**, por meio do e-mail [games@rj.sebrae.com.br](mailto:games@rj.sebrae.com.br), com o título no assunto “Caso Excepcional Edital Sebrae Game Jam- 2º Edição”.

**11.16** O **Sebrae/RJ** seguirá as orientações expedidas pelas autoridades sanitárias locais, conforme a previsão da Lei Federal 13.979/2020, artigo 3º, que estabelece que as autoridades, no âmbito de suas competências, poderão adotar diversas medidas para a contenção da pandemia do COVID-19.

**11.17** Ao ingressar no projeto, a pessoa jurídica receberá as Regras de Convivência fundamentadas nos princípios éticos estabelecidos no código do Sebrae. Em situações de violação dessas normas, a instituição reserva-se o direito de adotar as medidas cabíveis, inclusive a possibilidade de afastamento ou desligamento da pessoa jurídica do referido projeto.

## 12. Cronograma de execução do Projeto

<b>EDITAL SEBRAE GAME JAM- 2º EDIÇÃO</b>	<b>2024</b>
Período de Inscrição	03 de junho a 14 de julho
Período de Pagamento	03 de junho a 19 de julho
Divulgação da Lista de Pessoas Jurídicas Participantes	02 de agosto
Recurso do Resultado	05 a 07 de agosto



Resposta do Recurso	09 de agosto
Previsão de início das atividades	17 de agosto