

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	2
2. PERÍODO DE INSCRIÇÕES.....	3
3. OBJETIVO.....	3
4. SOBRE O PROGRAMA DE ACELERAÇÃO SAMPÁ GAMES POR ADE SAMPÁ.....	6
5. ELEGIBILIDADE - QUEM PODE PARTICIPAR DO PROGRAMA SAMPÁ GAMES.....	9
6. INELEGIBILIDADE - QUEM NÃO PODE PARTICIPAR DO PROGRAMA SAMPÁ GAMES.....	10
7. INSCRIÇÕES - COMO SE INSCREVER PARA O PROGRAMA SAMPÁ GAMES POR ADE SAMPÁ.....	11
8. RETIFICAÇÃO DE DOCUMENTOS - POSSIBILIDADE DE CORRIGIR DOCUMENTAÇÃO.....	15
9. DESCLASSIFICAÇÃO DURANTE O PROCESSO DE SELEÇÃO.....	16
10. SELEÇÃO DOS NEGÓCIOS E CRITÉRIOS DE SELEÇÃO.....	17
11. RESULTADO FINAL DE SELEÇÃO.....	22
12. APORTE FINANCEIRO.....	23
13. REGRAS DE UTILIZAÇÃO DO APORTE FINANCEIRO.....	26
14. DESISTÊNCIA.....	27
15. PENALIDADES:.....	28
16. FUNDAMENTOS LEGAIS:.....	30
17. CRONOGRAMA.....	30
18. DISPOSIÇÕES FINAIS.....	31
ANEXO I - TABELA DE REGIÕES DE MAIOR ÍNDICE DE VULNERABILIDADE SOCIAL DE SÃO PAULO.....	33
ANEXO II - DECLARAÇÃO COMPLEMENTAR DE RESIDÊNCIA.....	35
ANEXO III - TERMO DE RESPONSABILIDADE DE PROPONENTES NO PROGRAMA DE ACELERAÇÃO.....	36
SAMPÁ GAMES por ADE SAMPÁ 5ª EDIÇÃO.....	36
ANEXO IV - TERMO DE CONSENTIMENTO E AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ.....	39
ANEXO V - TERMO DE CONSENTIMENTO E COMPARTILHAMENTO.....	42

EDITAL DE CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 010/2026

SELEÇÃO DE NEGÓCIOS PARA A 5ª EDIÇÃO DO PROGRAMA SAMPA GAMES POR ADE SAMPA

Processo SEI nº: 8710.2026/0000269-2

1. INTRODUÇÃO

- 1.1.** A **Agência São Paulo de Desenvolvimento - ADE SAMPA** (“**ADE SAMPA**”), Serviço Social Autônomo, sem fins lucrativos, de interesse coletivo e de utilidade pública, vinculada por cooperação à Secretaria Municipal de Desenvolvimento Econômico e Trabalho (“**SMDET**”), com fundamento na promoção de políticas de desenvolvimento local que contribuam para o crescimento econômico, por meio de ações de estímulo ao empreendedorismo e à inovação tecnológica, de maneira a reduzir desigualdades regionais, aumentar a competitividade econômica e apoiar a geração de empregos e de renda, torna público o presente **EDITAL DE CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 010/2026** e convida os interessados para participar da seleção para aceleração do Programa Sampa Games por ADE SAMPA, em sua 5ª Edição, a ser realizada em 2026/ 2027.
- 1.2.** O Programa Sampa Games é um programa municipal gerido pela **ADE SAMPA**, nos termos da Lei Municipal nº 15.838/2013, que tem a finalidade de estimular e apoiar, por meio de aporte financeiro e de programa de aceleração com duração de 06 (seis) meses, o desenvolvimento de empreendimentos inovadores que utilizem tecnologia como parte essencial de seu modelo de negócios, em específico aqueles ligados à tecnologia de produtos e/ou serviços desenvolvidos por empresas/estúdios de games da cidade de São Paulo.
- 1.3.** O portfólio da gerência de acelerações da ADE SAMPA é composto por 4 (quatro) programas de aceleração focados em temáticas distintas, são eles:
- 1.3.1.** VAI TEC¹ - Programa de apoio à iniciativas tecnológicas da Cidade de São Paulo;
- 1.3.2.** GREEN SAMPA² - Programa para impulsionar negócios de tecnologia verde e sustentabilidade da Cidade de São Paulo;
- 1.3.3.** AMPLIFICA CINE³ - Programa de apoio à iniciativas de base tecnológica para estúdios/negócios do

¹Fonte: ADE SAMPA, Agência São Paulo de Desenvolvimento - ADE SAMPA - Programa VAI TEC. Disponível em: <https://adesampa.com.br/vaitec/>

²Fonte: ADE SAMPA, Agência São Paulo de Desenvolvimento - ADE SAMPA - Programa GREEN SAMPA. Disponível em: <https://adesampa.com.br/greensampa/>

³Fonte: ADE SAMPA, Agência São Paulo de Desenvolvimento - ADE SAMPA - Programa AMPLIFICA CINE. Disponível em: <https://adesampa.com.br/amplificacine/>

setor de audiovisual da Cidade de São Paulo;

1.3.4. SAMPÁ GAMES⁴ - Programa de apoio à empreendimentos inovadores que utilizem tecnologia como parte essencial do modelo de negócios, em especial aqueles ligados à tecnologia de produtos e/ou serviços desenvolvidos para empresas/estúdios desenvolvedores de games da cidade de São Paulo;

1.4. Todos estes programas são focados em atender pessoas empreendedoras do município de São Paulo, estimulando os negócios em seus diversos aspectos, promovendo assim o desenvolvimento econômico da cidade de São Paulo, priorizando as regiões de maior vulnerabilidade social.

2. PERÍODO DE INSCRIÇÕES

2.1. As inscrições para o Programa poderão ser realizadas de 22 de abril a 22 de maio de 2026, até às 17h59 (horário de Brasília) por meio da Plataforma de Chamamentos da **ADE SAMPÁ**, disponível por meio do link: <https://adesampa.com.br/adeeditais/chamamento/> ou no portal do Programa Sampa Games na internet, cujo endereço eletrônico é <https://adesampa.com.br/sampagames/>. Após este horário, não serão mais aceitas inscrições.

2.2. Estarão aptos a se inscreverem no Programa de Aceleração SAMPÁ GAMES as pessoas empreendedoras que atenderem aos requisitos constantes no **item 5 - “ELEGIBILIDADE”** deste Edital, fundamentado pelo disposto no art. 27 da Lei Municipal nº 15.838/2013.

3. OBJETIVO

3.1. O presente Edital tem por **objetivo** apoiar negócios, formalizados ou não, com o intuito de validar e impulsionar iniciativas inovadoras do setor de games da cidade de São Paulo.

3.2. Trata-se de um programa de aceleração que fornece formação em gestão de negócios voltado especificamente para o desenvolvimento de empreendimentos/estúdios de games.

3.3. Visa-se, através do presente, selecionar e acelerar **até 25 (vinte e cinco)** empreendimentos/estúdios de games, pelo período de 06 (seis) meses, que atendam às qualificações solicitadas e se enquadrem dentro dos seguintes eixos de produção:

3.3.1. Jogos aplicados (serious games) - digitais ou analógicos com tecnologia complementar;

3.3.2. Jogos de entretenimento - digitais ou analógicos com tecnologia complementar;

3.3.3. Experiências interativas - em dispositivos de realidades imersivas como aumentada ou virtual.

⁴Fonte: ADE SAMPÁ, Agência São Paulo de Desenvolvimento - ADE SAMPÁ - Programa Sampa Games. Disponível em: <https://adesampa.com.br/sampagames/>

3.4. Negócios pertencentes aos setores de Audiovisual, Economia Verde ou qualquer empreendimento de base tecnológica que não seja do setor de games e não se enquadre nos eixos/setores elencados no item 3.2 não serão elegíveis neste edital. Essa restrição se deve à existência de programas específicos da ADE SAMPÁ voltados a esses setores/segmentos, conforme disposto no item 1.3 do presente edital.

3.5. O Programa SAMPÁ GAMES tem como objetivos:

3.5.1. Estimular o **fortalecimento de empreendimentos** que atuem no setor de games, que possuam modelo de negócios elaborado, com produtos definidos, em fase de validação, que desenvolvam produtos ou serviços inovadores e que utilizem tecnologia como parte essencial do modelo de negócio;

3.5.2. Disseminar a cultura e a educação empreendedora;

3.5.3. Fomentar a inserção de jovens de regiões menos privilegiadas no ecossistema de empreendedorismo, inovação, tecnologia e games da cidade de São Paulo;

3.5.4. Promover o desenvolvimento local e a geração de emprego e renda nas regiões mais vulneráveis da cidade de São Paulo.

3.6. Para este Edital, aplicam-se as seguintes definições:

3.6.1. Aceleração: Conjunto de atividades relacionadas ao acompanhamento e aconselhamento a empreendimentos por tempo determinado, nos aspectos técnicos, jurídicos e mercadológicos, visando auxiliá-los na modelagem de negócio, realização de protótipos e versão de testes de mercado, pesquisa com clientes e outras atividades de educação para desenvolvimento de negócios, bem como a aproximação com o ecossistema de empreendedorismo, podendo envolver, inclusive, a realização de incentivos financeiros a negócios previamente selecionados. Estas iniciativas estão de acordo como o Marco Legal das Startups e do Empreendedorismo Inovador⁵.

3.6.2. Inovação: Ideia de um novo produto, processo de produção ou a agregação de novas funcionalidades que impliquem no aumento de qualidade ou produtividade. São práticas que resultam em ganho de competitividade no mercado⁶.

3.6.3. Impacto: Os impactos podem ser vistos como os efeitos finais ou mudanças desejadas em última instância por uma iniciativa/empreendimento, como resultados superiores, pontos de chegada desafiadores, distantes e influenciados por muitos fatores. Os impactos podem ter diversas dimensões: redução dos

⁵ Fonte: BRASIL, 2021 - LEI COMPLEMENTAR Nº 182, DE 1º DE JUNHO DE 2021. Disponível em: [Lcp 182](#)

⁶ Fonte: SEBRAE, 2021. Disponível em: [Inovação - Sebrae](#).

custos de transações; redução de condições de vulnerabilidade; ampliação de possibilidades de aumento da renda; promoção de oportunidades de desenvolvimento; fortalecimento da cidadania e dos direitos individuais⁷.

- 3.6.4. Tecnologia:** “corpo de conhecimentos, ferramentas e técnicas, derivados da ciência e da experiência prática, que é usado no desenvolvimento, negócio, produção, e aplicação de produtos, processos, sistemas e serviços”⁸.
- 3.6.5. Empreendimento em estágio de validação:** Empresas em evolução, que empreendem um negócio por meio do qual estão buscando entender melhor o mercado e desenvolver um produto ou serviço adequado às necessidades dos clientes e usuários. Estão construindo ou testando seus protótipos ou a primeira versão do produto. Em alguns casos, pode haver vendas e faturamento. Geralmente, trata-se de negócios com menos de dois anos de existência e, em muitos casos, ainda não apresentam CNPJ⁹.
- 3.6.6. Portfólio:** Compilação de materiais ou trabalhos desenvolvidos por um profissional (ou empresa) que demonstra suas habilidades, competências, qualificações e experiências.
- 3.6.7. Jogos aplicados (Serious Games):** Jogos desenvolvidos com um propósito educacional, sem ter a função primária do entretenimento – o que não quer dizer que não possa ser divertido, de forma geral, ele possui um objetivo claro, tem um enredo e envolve competição e recompensas¹⁰.
- 3.6.8. Jogos de entretenimento:** Jogos projetados com o objetivo de divertir, prender a atenção e entreter seus jogadores.
- 3.6.9. Jogos analógicos com tecnologia integrada:** Jogos de carta ou tabuleiros que utilizem algum tipo de tecnologia complementar.
- 3.6.10. Experiências interativas:** Experiências em ambiente digital que simulam a realidade e estimulam os sentidos humanos utilizando equipamentos específicos, como óculos ou capacetes.
- 3.6.11. E-sports:** Competições organizadas de jogos eletrônicos, envolvendo equipes ou jogadores individuais disputando a vitória entre si.
- 3.6.12. Realidade aumentada:** versão aprimorada e interativa de um ambiente real obtido por meio de elementos visuais, sonoros e outros estímulos sensoriais digitais por meio de tecnologia holográfica.

⁷ Fonte: SAMPA, Ade - Glossário. Disponível em: [Glossário – Adesampa](#)

⁸ Fonte: SILVA, José Carlos Teixeira. “Tecnologia: novas abordagens, conceitos, dimensões e gestão”. São Paulo, 2003. Disponível em: [Tecnologia: novas abordagens, conceitos, dimensões e gestão](#)

⁹ Fonte: SEBRAE, 2020. Disponível em: [O que é e como montar uma startup | Sebrae Minas](#)

¹⁰ Disponível em: <https://posdigital.pucpr.br/blog/serious-game>

- 3.6.13. Gamificação:** aplicação de mecanismos e dinâmicas dos jogos em outros âmbitos para motivar e ensinar os usuários de forma lúdica.
- 3.6.14. Bolsa:** Auxílio financeiro concedido como ajuda de custo para apoiar a participação no Programa de Aceleração SAMPA GAMES.
- 3.6.15. Grupos sub-representados:** grupos de indivíduos compostos por pessoas pertencentes a grupos historicamente e tradicionalmente colocados à margem das decisões e atividades sociais e econômicas, como mulheres, pessoas negras, pessoas LGBTQIAP+, povos originários e quilombolas e pessoas com deficiência¹¹.
- 3.6.16. Prestação de contas:** Processo de validação do uso do aporte financeiro, em que serão analisados documentos fiscais, orçamentos, extratos bancários e demais documentos que comprovem o gasto responsável de dinheiro público e em conformidade com as regras do Programa.

4. SOBRE O PROGRAMA DE ACELERAÇÃO SAMPA GAMES POR ADE SAMPÁ

- 4.1.** O Programa Sampa Games seleciona anualmente até 25 empreendimentos/estúdios de games, representados por 2 (duas) pessoas proponentes, que passarão por um processo de aceleração e irão receber um aporte financeiro de 52.000 reais (cinquenta e dois mil reais) para investir em seus empreendimentos/ estúdios como forma de fomentar a cultura empreendedora e desenvolver o ecossistema de games da cidade de São Paulo.
- 4.2.** Trata-se de um programa de 6 (seis) meses, com carga horária prevista de 100 (cem) horas, e acontece de segunda-feira a sexta-feira prioritariamente em **horário comercial (das 9h às 18h)**, exigindo dedicação profissional e empenho por parte das 2 (duas) pessoas proponentes dos empreendimentos selecionados.
- 4.2.1.** A carga horária está sujeita a alterações, de acordo com as necessidades e ajustes do programa.
- 4.2.2.** É necessária a dedicação de ambos os proponentes nas atividades do programa, sendo obrigatória a execução de no mínimo 85% de frequência de ambas as pessoas proponentes.
- 4.2.2.1.** O não atendimento da frequência mínima nas atividades previstas no cronograma acarretará na desclassificação/desligamento do negócio, a devolução do aporte financeiro recebido e a aplicação das penalidades que estão previstas no item 15. PENALIDADES deste edital.
- 4.3.** O Programa oferece os seguintes recursos/conteúdos para os empreendimentos/estúdios selecionados:

¹¹ Fonte: Fesagroup. Disponível em: <https://fesagroup.com/blog/diversidade-e-inclusao-nas-empresas/>

- 4.3.1.** Instrutorias coletivas de capacitação em temas relevantes para o desenvolvimento e evolução dos empreendimentos contemplados, tais como: *gestão de clientes, marketing, pilares jurídicos, gestão orçamentária, gestão de qualidade, internacionalização de jogos, pitch...*
- 4.3.1.1.** O objetivo desta trilha de aprendizagem é formar desenvolvedores e produtores de jogos em temas que contribuam para consolidar seus empreendimentos/estúdios no mercado e desenvolver habilidades empreendedoras necessárias e específicas para o setor de jogos
- 4.3.1.2.** As oficinas ocorrerão no formato remoto com periodicidade a ser definida ao início do Programa.
- 4.3.2.** Assessorias individuais e personalizadas visando atender e diagnosticar o momento e as necessidades de cada um dos empreendimentos selecionados, assim como assessorias com especialistas da indústria de jogos.
- 4.3.2.1.** As assessorias serão realizadas em formato remoto e com previsão de periodicidade quinzenal.
- 4.3.3.** Encontros presenciais de integração entre os empreendimentos/estúdios, como encontros de conexão, oficinas de pitch e playtests.
- 4.3.3.1.** São previstos 6 encontros presenciais em horário comercial ao longo do processo de aceleração.
- 4.3.4.** Aplicação de diagnósticos ao longo do Programa — no início, no meio e ao final — para acompanhar o desenvolvimento dos empreendimentos em diversos aspectos da gestão do negócio.
- 4.3.5.** Prestação de contas obrigatória, auditada de maneira interna ou externa e de forma individualizada e detalhada.
- 4.3.5.1.** Serão duas prestações de contas, que serão realizadas em formato remoto e de acordo com o cronograma disponibilizado pela ADE SAMPÁ.
- 4.3.6.** Possibilidade de acesso a eventos, conteúdos e prospecção de parceiros e clientes;
- 4.3.7.** Possibilidade de participação em atividades de mercado, seminários e eventos nacionais e/ou internacionais.
- 4.4.** Os empreendimentos selecionados para participar do Programa SAMPÁ GAMES por ADE SAMPÁ receberão previamente, após o início do programa, o **Cronograma completo** das atividades a serem desenvolvidas durante o período de aceleração, bem como o **Termo de Especificações e Utilização dos Recursos Financeiros**, manual que irá orientar sobre o uso do aporte financeiro e as providências para realização da prestação de contas junto à equipe da ADE SAMPÁ. É importante observar que o cronograma está sujeito a

alterações, pela ADE SAMPÁ, de acordo com as necessidades e ajustes do programa.

- 4.5.** As atividades realizadas durante o processo de aceleração **são obrigatórias** para as 2 (duas) pessoas proponentes dos empreendimentos/estúdios selecionados.
- 4.6.** Em caso de eventual ausência das atividades, os participantes deverão encaminhar, em até 48 (quarenta e oito) horas a partir da ausência, a justificativa, junto com a documentação comprobatória, para o e-mail vaitec@adesampa.com.br.
- 4.6.1.** Serão consideradas, como justificativa de ausência nas atividades do programa, os motivos listados abaixo. Sendo necessário o encaminhamento de documento comprobatório:
- 4.6.1.1.** Falecimento de ente próximo;
 - 4.6.1.2.** Casamento;
 - 4.6.1.3.** Nascimento de filho(a);
 - 4.6.1.4.** Comparecimento em júízo;
 - 4.6.1.5.** Comparecimento em consultas médicas com apresentação **de atestado médico**;
 - 4.6.1.6.** Realização de exames médicos devidamente comprovados;
 - 4.6.1.7.** Acompanhar o(a) filho(a) ou menor sob guarda das pessoas proponentes, com menos de 18 (dezoito) anos completos, em consultas médicas, com apresentação **de atestado médico**.
- 4.6.2.** As justificativas para ausência que não foram listadas neste edital serão analisadas pela equipe técnica de gestão do Programa SAMPÁ GAMES, que comunicará sua decisão de forma definitiva via e-mail.
- 4.6.3.** Em caso de justificativas de ausência que sejam rejeitadas pela equipe técnica de gestão do Programa SAMPÁ GAMES, será contabilizada falta na atividade.
- 4.6.4.** A não participação mínima em 85%, individualmente contabilizada por pessoa proponente, nas atividades do programa resultará no desligamento do negócio, bem como na devolução do valor aportado ao empreendimento/estúdio pelo Programa como consta no item 15. PENALIDADES deste edital;
- 4.6.5.** As pessoas proponentes que estiverem em período de férias, sejam elas do próprio empreendimento/estúdio, escolares e de outras atividades afins, deverão dar continuidade nas atividades do programa de aceleração, cumprindo todos os prazos de acordo com o cronograma.

5. ELEGIBILIDADE - QUEM PODE PARTICIPAR DO PROGRAMA SAMP GAMES

5.1. As pessoas proponentes elegíveis ou seja que podem participar do **Programa de Aceleração SAMP GAMES** devem ser:

5.1.1. Pessoas físicas organizadas, obrigatoriamente, com 02 (dois) integrantes, sendo que as2 (duas) pessoas proponentes devem:

5.1.1.1. Ser maiores de 18 (dezoito) anos no ato da inscrição;

5.1.1.2. Residentes no município de São Paulo há, no mínimo, 2 (dois) anos;

5.1.1.3. A 1ª (primeira) pessoa proponente deverá ser sócio(a) fundador(a) e a 2ª (segunda) pessoa proponente poderá ser co-fundador(a) ou ocupar cargo de liderança com poder de tomada de decisão, sendo o empreendimento/estúdio formalizado ou não.

5.1.1.4. Não serem servidores públicos municipais, membros da Comissão de Avaliação de Propostas do Programa de Aceleração SAMP GAMES, funcionários e/ou prestadores de serviços terceirizados da ADE SAMP, bem como parentes em 1º (primeiro) grau e cônjuges dessas categorias anteriormente citadas.

5.1.1.5. Não possuir pendências, como pessoa física, no **Cadastro Informativo Municipal (CADIN)**, no ato da inscrição.

5.2. Com **relação aos empreendimentos/estúdios** inscritos, poderão participar do **Programa de Aceleração SAMP GAMES:**

5.2.1. Estúdios com modelo de negócio em estágio de validação junto aos possíveis clientes e que demonstrem potencial de viabilidade técnica e econômica, conforme definição estabelecida no item 3.6.5. deste Edital, apresentando as seguintes características:

5.2.1.1. Empreendimentos/estúdios que desenvolvam jogos de entretenimento ou jogos aplicados (*serious games*), sejam estes digitais ou analógicos com tecnologia integrada, para qualquer plataforma-alvo, como por exemplo dispositivos móveis, computadores pessoais, consoles, tabuleiro e cartas ou empreendimento que desenvolvam experiências interativas em dispositivos de realidades imersivas, como realidade virtual e aumentada, entre outros

5.2.1.2. Apresentem modelo de negócio inovador, repetível e escalável, com potencial para se desenvolver na Cidade de São Paulo.

5.2.1.3. Já possuam produto em desenvolvimento e que possa ser constatada viabilidade técnica para sua execução.

6. INELEGIBILIDADE - QUEM NÃO PODE PARTICIPAR DO PROGRAMA SAMPÁ GAMES

6.1. São inelegíveis ou seja não podem participar do Programa SAMPÁ GAMES por ADE SAMPÁ propostas que apresentem uma ou mais das seguintes características:

- 6.1.1.** Negócios que desenvolvam produtos que não se enquadrem enquanto jogos de entretenimento, jogos aplicados ou experiências imersivas de realidade virtual ou aumentada focadas em jogos;
 - 6.1.2.** Negócios e/ou Equipes competitivas do cenário de E-sports;
 - 6.1.3.** Publicadoras, distribuidoras de jogos e agências de marketing;
 - 6.1.4.** Propostas que envolvam jogos de azar, apostas esportivas ou qualquer tipo de atividade vinculada a casas de apostas, assim como *fantasy games*.
- 6.2.** Empreendimentos/estúdios em que a 1ª (primeira) e 2ª (segunda) pessoa proponente não são, respectivamente, sócio fundador, cofundador ou que não ocupem cargos de liderança com poder de tomada de decisão, sejam estes formalizados ou não.
- 6.3.** Propostas apresentadas por pessoas que sejam funcionários ou servidores públicos municipais, estaduais ou federais, seus cônjuges e parentes em 1º grau, assim como pelos membros da Comissão de Avaliação de Propostas do Programa, e pelos funcionários ou prestadores de serviços terceirizados da ADE SAMPÁ, conforme o artigo 5º, §1º, do Decreto Municipal nº 55.462/2014, que regulamenta o Programa de Aceleração Sampa Games por ADE SAMPÁ.
- 6.4.** Propostas por empreendedores e/ou negócios que já estejam em outros Programas de Aceleração da ADE SAMPÁ, com ou sem aporte financeiro;
- 6.5.** Empreendimentos que as pessoas inscritas já tenham sido beneficiadas em edições anteriores do Programa SAMPÁ GAMES e/ou de outros programas de aceleração da ADE SAMPÁ, sendo eles VAI TEC, AMPLIFICA CINE e/ou GREEN SAMPÁ tanto a 1ª (primeira) quanto a 2ª (segunda) pessoa proponente;
- 6.6.** Empreendimentos/ propostas que já tenham sido beneficiadas, ou sejam expansão ou extensão de empreendimentos que já passaram por edições anteriores do Programa SAMPÁ GAMES ou por outros programas de aceleração da ADE SAMPÁ, sendo eles: Amplifica Cine, Green Sampa e VAI TEC;

- 6.7. Empreendimentos propostos por entidades sem fins lucrativos, tais como Associações, ONGs, OSCIP e/ou Fundações;
- 6.8. Empreendimentos que os proponentes não residam no município de São Paulo há no mínimo 2 (dois) anos;
- 6.9. Empreendimentos em que os proponentes no ato da inscrição não sejam maiores de 18 (dezoito) anos.
- 6.10. Ideias de empreendimentos que não possuam nenhum tipo de embasamento ou validação;
- 6.11. Empreendimentos que, independentemente de seu estágio de desenvolvimento, não possuam a intenção de monetizar seus produtos através de um modelo de negócio replicável;
- 6.12. Empreendimentos/ estúdios que não tenham desenvolvido ou não estejam desenvolvendo jogos, sejam digitais, analógicos com extensão digital ou experiências imersivas.
- 6.13. Empreendimentos/estúdios cujas pessoas proponentes não tenham disponibilidade de participar de atividades obrigatórias do Programa SAMPÁ GAMES por ADE SAMPÁ conforme cronograma a ser disponibilizado ao início da aceleração.

7. INSCRIÇÕES - COMO SE INSCREVER PARA O PROGRAMA SAMPÁ GAMES POR ADE SAMPÁ

- 7.1. As inscrições para a participação do Programa SAMPÁ GAMES por ADE SAMPÁ são gratuitas e somente serão realizadas por meio de formulários disponibilizados na plataforma de Editais/Chamamento da ADE SAMPÁ (<https://adesampa.com.br/adeeditais/chamamento/>) e no portal do Programa SAMPÁ GAMES na internet, <https://adesampa.com.br/sampagames/>, bem como do envio das declarações e dos documentos solicitados, conforme cronograma indicado no item 17.
 - 7.1.1. Para a realização da inscrição é obrigatório o login com uma conta *Google*, podendo ser criada gratuitamente em www.gmail.com e que será o canal de comunicação oficial entre os participantes e a equipe do Programa SAMPÁ GAMES por ADE SAMPÁ durante todo o programa.
 - 7.1.2. A ADE SAMPÁ não se responsabiliza pelo não recebimento de correspondências eletrônicas enviadas pela gestão do programa, decorrente de eventual erro no preenchimento dos endereços de e-mails informados pelos(as) candidatos(as).

- 7.2. São considerados documentos obrigatórios para a inscrição:

- 7.2.1.** Preenchimento completo e envio do **“Formulário de inscrição”** disponibilizado na Plataforma de Editais/Chamamentos da ADE SAMPÁ, disponível no endereço eletrônico <https://adesampa.com.br/adeeditais/chamamento/>, e/ou no site oficial do Programa SAMPÁ GAMES por ADE SAMPÁ <https://adesampa.com.br/sampagames/>
- 7.2.2.** Preenchimento completo e upload do **“Formulário de Descrição do Negócio”** de acordo com o modelo disponibilizado no próprio formulário de inscrição e no site do programa, na aba "EDITAL" (<https://adesampa.com.br/sampagames/>);
- 7.2.3.** Preenchimento e upload da **“Planilha de planejamento orçamentário”** de acordo com modelo disponibilizado no próprio formulário de inscrição e no site do programa, na aba "EDITAL" (<https://adesampa.com.br/sampagames/>);
- 7.2.4.** Upload de **Portfólio** com informações sobre o estúdio e o(s) produto(s) desenvolvidos ou em desenvolvimento.
- 7.2.4.1.** Formulários de descrição do negócio e planilhas de planejamento orçamentários que não estejam no modelo disponibilizado pela ADE SAMPÁ, assim como preenchimento parcial destes documentos desclassificará a proposta automaticamente sem possibilidade de retificação.
- 7.2.5.** Upload do comprovante de residência das 2 (duas) pessoas proponentes, correspondente a 1 (um) dos seguintes meses: Fevereiro, Março, Abril ou Maio de 2026. O envio de comprovante de endereço que não esteja nos prazos listados serão considerados inaptos e sujeitos a retificação.
- 7.2.5.1.** Apenas serão aceitos os tipos de comprovantes de residência listados abaixo:
- I. Contas de prestação de serviço público (água, energia elétrica ou gás);
 - II. Contas de serviço e/ou consumo (telefonia fixa ou móvel e correspondência bancária).
- 7.2.5.2.** Não serão aceitos documentos diferentes dos citados no item acima, como protocolos ou comprovantes de pagamentos (boletos), correspondências de lojas físicas e/ou virtuais, contrato de aluguel de imóvel, print de tela, entre outros. O envio de comprovantes diferentes dos listados no item 7.2.5.1. será considerado inapto e sujeito a retificação.
- 7.2.5.3.** É obrigatório que o comprovante esteja em nome da pessoa inscrita, caso o comprovante de residência esteja registrado em nome de terceiros, a pessoa proponente deve enviar, juntamente com o comprovante de residência, a declaração do **ANEXO II - "DECLARAÇÃO**

COMPLEMENTAR DE RESIDÊNCIA" devidamente preenchida e assinada pela pessoa responsável do imóvel e pela própria pessoa inscrita, assim como **cópia do documento de identidade do titular do comprovante de residência**. A inscrição que não apresentar Declaração Complementar, preenchimento parcial, preenchimento sem assinatura, com assinatura que não tenha validade legal do documento, ou **sem cópia do documento de identidade do titular do comprovante de residência**, será desconsiderada e encaminhada para retificação;

7.2.5.4. Serão admitidas assinaturas manuscritas, ou seja, aquelas efetuadas de modo manual em um suporte impresso, e as digitais¹², em conformidade com a Infraestrutura de Chaves Públicas Brasileira (ICP-Brasil). Se for constatado que a assinatura presente no documento apresentado é resultante de fotocoloragem ou de mesa digitalizadora, a referida assinatura será desconsiderada e encaminhada para retificação.

7.2.5.5. O endereço preenchido no formulário de inscrição deve ser o mesmo que foi apresentado no comprovante de residência. Caso haja divergência entre a informação que está no formulário e o endereço que está no comprovante, a inscrição será considerada para retificação.

7.2.6. Upload do **Cadastro Informativo Municipal (CADIN)** da Prefeitura Municipal da Cidade de São Paulo, da pessoa física, das 2 (duas) pessoas proponentes, sem restrições e referente exclusivamente aos meses de Abril ou Maio de 2026. O comprovante pode ser emitido através do link http://www3.prefeitura.sp.gov.br/cadin/Pesq_Deb.aspx), inserindo o número do CPF das pessoas proponentes responsáveis pela inscrição no Programa.

7.2.6.1. Não serão aceitos comprovantes CADIN federal ou estadual.

7.2.6.2. Não serão aceitas propostas que emitirem CADIN de pessoa jurídica.

7.2.6.3. É de inteira responsabilidade dos inscritos certificarem-se que o comprovante CADIN está com o CPF correto, não será de responsabilidade da ADE SAMPÁ incorreções justificadas por problemas de emissão no portal.

7.2.7. Upload do documento de identificação **válido e original**, com foto e CPF, das 2 (duas) pessoas proponentes.

¹² A assinatura digital pode ser adquirida gratuitamente através do seguinte link: <https://www.gov.br/governodigital/pt-br/assinatura-eletronica>.

- 7.2.7.1.** Serão considerados documentos de identificação, físicos ou digitais: RG (frente e verso), Carteira Nacional de Habilitação - CNH (frente e verso), Carteira de Identidade Nacional - CIN (frente e verso), Registro Nacional Migratório (RNM) e/ou Passaporte;
- 7.2.7.2.** Não serão aceitos documentos de identificação além dos listados no item acima;
- 7.2.7.3.** No caso em que o documento de identidade apresentado não possibilite identificar nome completo e/ou assinatura, data de emissão e data de nascimento, a pessoa esteja irreconhecível na fotografia ou que ainda tenha sido enviado de forma incompleta (não sendo frente e verso ou cortado), o referido documento será desconsiderado.
- 7.3.** A validação da inscrição requer a apresentação obrigatória de 2 (duas) pessoas proponentes por empreendimento. Nos casos de inscrições com apenas uma pessoa, a proposta será desclassificada.
- 7.4.** É vedada a substituição de qualquer uma das pessoas proponentes desde o ato de inscrição até o fim do processo de seleção. Na indisponibilidade de participação no processo de seleção por parte de uma das pessoas inscritas, o empreendimento será desclassificado.
- 7.5.** A pessoa proponente deverá submeter 01 (uma) única proposta no ato de inscrição;
- 7.5.1.** Não será permitido que a mesma pessoa proponente submeta propostas diferentes, sendo como a 1º (primeira) ou 2º (segunda) pessoa proponente. Caso isso ocorra, todas as propostas vinculadas ao seu nome serão desclassificadas;
- 7.5.2.** Após a submissão da proposta no prazo estipulado, não haverá a possibilidade de alteração ou edição das informações registradas, e, caso haja necessidade, os proponentes deverão refazer a inscrição;
- 7.5.3.** Na hipótese de submissão, por mais de uma vez, da mesma proposta, pelos mesmos proponentes, respeitado o prazo estipulado para inscrição, será levado em consideração apenas a última proposta submetida;
- 7.6.** O preenchimento correto do formulário eletrônico de inscrição, bem como o envio do documento de descrição do negócio e demais documentos solicitados é de inteira responsabilidade dos proponentes, sob pena de desclassificação.
- 7.7.** A ADE SAMPÁ não se responsabiliza por quaisquer incorreções, problemas de preenchimento de documentações ou anexos, ou ainda eventuais falhas em equipamentos ou de conexão que possam ocorrer no momento da inscrição.

7.8. Todos os documentos devem ser enviados no formato PDF.

7.9. Caso algum dos documentos submetidos necessite de senha para sua abertura, ou esteja corrompido, impedindo sua visualização, o mesmo será desconsiderado e encaminhado para retificação.

7.10. Não serão aceitos documentos fora dos prazos estipulados no cronograma e por nenhum outro meio que não seja o formulário de inscrição.

7.11. As pessoas proponentes receberão, via e-mail, a comprovação de inscrição realizada.

8. RETIFICAÇÃO DE DOCUMENTOS - POSSIBILIDADE DE CORRIGIR DOCUMENTAÇÃO

8.1. As propostas inscritas poderão encaminhar documentação atualizada caso apenas um documento tenha sido encaminhado de forma incorreta no momento da inscrição.

8.2. O primeiro resultado parcial será publicado através da **Ata de Retificação de Documentação**. O documento apontará os empreendimentos/estúdios que estão aptos para prosseguir para a 2ª fase de seleção automaticamente, os estúdios que enviaram apenas um documento incorreto e poderão enviar a versão retificada, e aqueles que estão automaticamente desclassificados por envio incorreto de mais de um documento ou de documentos que não são passíveis de retificação.

8.3. Os proponentes poderão enviar a documentação atualizada, respeitando as regras estabelecidas neste item e os prazos estipulados de preenchimento de formulário dedicado à retificação da inscrição.

8.4. A Ata de Retificação de Documentação será publicada no site <https://adesampa.com.br/adeeditais/chamamento/>, e no site oficial do Programa SAMPA GAMES <https://adesampa.com.br/sampagames/> na data prevista no item 17. CRONOGRAMA.

8.5. O prazo de abertura e fechamento do formulário de retificação de documentação também está previsto no item 17. CRONOGRAMA.

8.5.1. Não serão aceitas documentações encaminhadas por outros meios que não o formulário disponibilizado no site do programa. Não serão aceitas documentações encaminhadas por e-mail ou demais canais de comunicação.

8.6. As inscrições que tiverem apenas uma incorreção de documentação poderão encaminhar novamente via formulário um dos documentos listados abaixo, contabilizando a documentação de 1ª e 2ª pessoa proponente:

- I. Documento de identificação;
- II. CADIN Municipal da Prefeitura de São Paulo;

III. Comprovante de residência ;

IV. Declaração Complementar de Residência;

V. Documento de identificação do responsável do imóvel, em observância ao critério 7.2.5.4.

8.7. Os documentos de planilha orçamentária e documento de descrição do negócio que estiverem preenchidos parcialmente, não preenchidos, não submetidos ou encaminhados fora do modelo, não poderão ser retificados, logo a inscrição será desclassificada sem a possibilidade de retificação.

8.8. Após o prazo de retificação o formulário será fechado e não haverá possibilidade dos inscritos encaminharem documentação, estando assim desclassificadas para a 2ª etapa de seleção.

8.9. Proponentes que não sejam residentes do município de São Paulo não poderão retificar documentação e serão automaticamente desclassificados.

8.10. Propostas que inscreveram apenas um proponente não poderão retificar a inscrição e estarão desclassificados automaticamente.

8.11. O preenchimento incorreto do formulário ou encaminhamento incorreto do documento solicitado para retificação desclassifica automaticamente as propostas submetidas.

9. DESCLASSIFICAÇÃO DURANTE O PROCESSO DE SELEÇÃO

9.1. Em qualquer fase do processo de seleção serão **desclassificadas as propostas** que incorrerem em um dos seguintes casos:

9.1.1. Constatação de tentativa de fraude, adulteração ou plágio quanto à autoria e desenvolvimento do empreendimento e dos produtos por parte das pessoas inscritas e/ou integrantes da equipe;

9.1.2. Constatação de tentativa de fraude, adulteração ou plágio de qualquer documentação a qualquer tempo submetida nos termos deste Edital;

9.1.3. Constatação de violação de direitos humanos, preconceitos, incitação ao ódio ou violência, estereótipos acerca de uma determinada cultura, além de propostas que incentivem a degradação ambiental;

9.1.4. Envio de negócios idênticos, por diferentes proponentes;

9.1.5. Nos casos de desistência de um ou ambos os proponentes inscritos no Programa durante o processo de seleção;

9.1.6. Agressões verbais ou conduta desrespeitosa dos proponentes à equipe gestora do Programa Sampa

Games ou Comissão de Avaliação durante o processo de seleção.

9.1.7. Constatação de que o empreendimento não tem como escopo principal o desenvolvimento de jogos ou esteja em uma das categorias listadas no item 6.1. de tipos e empreendimentos/estúdios que não são aceitos para este edital.

9.2. Incorrendo nos casos previstos nos itens 9.1.1., 9.1.2 e 9.1.3, as pessoas proponentes poderão responder civil e/ou criminalmente.

10. SELEÇÃO DOS NEGÓCIOS E CRITÉRIOS DE SELEÇÃO

10.1. A seleção dos negócios e a etapa classificatória, será realizada em 4 (quatro) etapas. As notas não serão cumulativas de uma etapa para outra.

10.1.1. 1ª (PRIMEIRA) ETAPA - Análise de documentação

10.1.1.1. A 1ª (primeira) etapa terá caráter eliminatório e consistirá na análise da documentação exigida no item 7.2 e avaliação dos critérios de “**ELEGIBILIDADE**” contidos no item 5 deste Edital;

10.1.1.2. Haverá possibilidade de retificação de apenas uma documentação encaminhada de forma incorreta seguindo as regras estabelecidas no item 8 e seguindo os prazos estabelecidos no item 17. CRONOGRAMA.

10.1.1.3. O resultado desta etapa será divulgado no portal do Programa SAMPÁ GAMES por ADE SAMPÁ na internet <https://adesampa.com.br/sampagames/>, seguindo as datas estabelecidas no item 17. CRONOGRAMA.

10.1.1.4. O resultado desta fase determinará as inscrições que estão com todas as documentações necessárias, em conformidade com o presente edital, para prosseguir para a 2ª etapa de seleção.

10.1.2. 2ª (SEGUNDA) ETAPA - Análise da proposta escrita

10.1.2.1. A 2ª (segunda) etapa terá caráter eliminatório e classificatório, na qual os empreendimentos previamente selecionados, terão suas propostas escritas submetidas à avaliação pela Comissão de Avaliação de propostas do Programa SAMPÁ GAMES por ADE SAMPÁ.

10.1.2.2. Nesta fase serão analisados os documentos: Formulário de Descrição do Negócio, Planilha de Planejamento Orçamentário e Portfólio.

10.1.2.3. A nota final desta avaliação será considerada apenas e tão somente para a seleção de até 50 (cinquenta) negócios mais bem pontuados.

10.1.2.4. Com um limite máximo de 40 (quarenta) pontos, a 2ª (segunda) fase consistirá na avaliação de acordo com os critérios estabelecidos na **Tabela II - Pontuação 2ª (SEGUNDA) ETAPA:**

TABELA II - PONTUAÇÃO 2ª (SEGUNDA) ETAPA		
Crítérios	Descrição do critério	Pontos
1. Proposta de valor	Clareza na descrição do empreendimento, como valores, missão e objetivos no mercado de jogos	Até 3 pontos
	Clareza na descrição do(s) produto(s) desenvolvidos pelo empreendimento/estúdio e seus diferenciais	Até 3 pontos
2. Mercado	Conhecimento sobre o perfil de seus clientes e público alvo dos produtos do empreendimento/estúdio	Até 2 pontos
	Conhecimento sobre as estratégias e canais de distribuição do(s) produto(s)	Até 2 pontos
	Conhecimento sobre o posicionamento no mercado de jogos e os concorrentes diretos e indiretos do estúdio.	Até 2 pontos
3. Monetização e escala	Estratégia de monetização do(s) empreendimentos/estúdios	Até 3 pontos
	Estratégias para escala (expansão do estúdio a médio e longo prazo) e sustentabilidade financeira	Até 3 pontos
4. Experiência técnica	Capacidade técnica comprovada (programação, arte, design) para desenvolvimento de jogos por parte das duas pessoas proponentes.	Até 2 pontos
	Histórico de projetos em desenvolvimento ou finalizados, assim como atuação no mercado de jogos	Até 2 pontos
5. Produção	Definição clara do fluxo sequencial de etapas e processos do desenvolvimento do(s) jogo(s)	Até 2 pontos
	Grau de maturidade do(s) jogo(s) (conceito, pré-produção, produção)	Até 2 pontos

6. Diversidade	Presença de profissionais e narrativas inclusivas entre as duas pessoas proponentes do negócio, que reflitam diferentes origens étnicas e gênero	Até 2 pontos
	Presença de narrativas inclusivas no(s) produto(s) desenvolvidos ou em desenvolvimento pelo empreendimento/ estúdio	Até 1 ponto
7. Inovação e Criatividade	Uso inovador de mecânicas, sistemas ou tecnologias	Até 2 pontos
	Originalidade e inovação em temática, arte e abordagem do(s) produto(s).	Até 2 pontos
8. Impacto Social	Uso do desenvolvimento de jogos e experiências interativas como ferramentas de impacto social, contribuindo para o desenvolvimento humano, a promoção da saúde, a melhoria da qualidade de vida e a redução das desigualdades.	Até 1 ponto
9. Desenvolvimento local	Residência dos proponentes em alguma das regiões que apresentam os maiores Índices de Vulnerabilidade Social no quesito Trabalho e Renda, conforme ANEXO I.	Até 2 pontos
10. Objetivos com a participação no Programa Sampa Games	Evolução técnica e gerencial prevista com a participação no Programa Sampa Games por ADE SAMPÁ	Até 3 pontos
TOTAL		40

10.1.2.5. A pontuação mínima necessária para classificação é de 20 (vinte) pontos. Os empreendimentos com nota inferior estarão desclassificados.

10.1.2.6. Em caso de empate serão considerados, para desempate, os critérios, na seguinte ordem de prioridade: **1. Proposta de valor, 3 Monetização e escala; e 6. Diversidade.** Em caso de manutenção do empate, será selecionada a proposta cujo a primeira pessoa proponente seja jovem (de 18 a 29 anos) no momento de análise das propostas e será registrado em ata.

10.1.2.7. O resultado desta etapa será divulgado no portal do Programa SAMPÁ GAMES por ADE SAMPÁ na internet <https://adesampa.com.br/sampagames/>, na aba “EDITAL”, e na página

de Editais de Chamamento público da ADE SAMPÁ (<https://adesampa.com.br/adeeditais/chamamento/>). A divulgação seguirá o cronograma estipulado no item 17.

10.1.3. 3ª (TERCEIRA) ETAPA - Envio dos vídeos pitch

- 10.1.3.1. A 3ª (terceira) etapa, de caráter eliminatório, exigirá que cada um dos até 50 (cinquenta) empreendimentos pré selecionados na etapa anterior envie o *link* do vídeo contendo o *pitch* do seu empreendimento/estúdio, com duração máxima de 3 (três) minutos, para o e-mail: vaitec@adesampa.com.br.
- 10.1.3.2. O não envio do vídeo pitch dentro do prazo estipulado acarretará a desclassificação da proposta.
- 10.1.3.3. Os até 50 (cinquenta) empreendimentos/estúdio pré selecionados receberão, por e-mail, as orientações para a preparação do vídeo *pitch*. O contato será feito exclusivamente para o e-mail cadastrado no ato da inscrição. A ADE SAMPÁ não se responsabiliza pelo não recebimento das orientações devido a informações incorretas fornecidas durante o preenchimento do formulário de inscrição.
- 10.1.3.4. O vídeo deverá, obrigatoriamente, ser hospedado na plataforma *YouTube* com a opção "não listado" e o link correspondente deve ser encaminhado no referido e-mail dentro do prazo estipulado.
- 10.1.3.5. O período para envio dos vídeos pitch pelos selecionados nesta etapa está contido no item 17 CRONOGRAMA.
- 10.1.3.6. Não serão aceitos vídeos por outros meios que não o e-mail mencionado acima, bem como fora da plataforma solicitada e tampouco fora do prazo estipulado, o não atendimento deste critério acarretará na desclassificação do empreendimento/estúdio.
- 10.1.3.7. A ADE SAMPÁ não se responsabiliza por eventuais erros nos vídeos pitch submetidos de qualquer natureza, sendo tais ocorrências de inteira responsabilidade das pessoas proponentes, sob pena de desclassificação da proposta

10.1.4. 4ª (QUARTA) ETAPA - Entrevistas on-line com a Comissão de Avaliação

- 10.1.4.1. A 4ª (quarta) e última etapa do processo de seleção terá caráter eliminatório e classificatório. Será realizada uma entrevista **on-line**, a qual a Comissão de Avaliação de propostas do Programa SAMPÁ GAMES por ADE SAMPÁ formulará perguntas às pessoas proponentes, responsáveis pela submissão da proposta. As perguntas serão feitas para sanar

as dúvidas sobre o empreendimento/estúdio a partir do que foi apresentado no vídeo pitch encaminhado na 3ª etapa.

10.1.4.2. As videochamadas serão gravadas, para utilização interna da ADE SAMPA e não serão divulgadas em mídias sociais.

10.1.4.3. A nota final desta avaliação será considerada apenas e tão somente para a seleção dos até 25 (vinte e cinco) propostas mais bem pontuadas.

10.1.4.4. A 4ª (quarta) etapa consistirá na avaliação das respostas dadas às perguntas, juntamente ao que foi apresentado no vídeo pitch, de acordo com os critérios delineados na tabela abaixo, constando com um limite máximo de 30 (trinta) pontos:

TABELA III - PONTUAÇÃO 4ª (QUARTA) ETAPA		
CRITÉRIO	Descrição do Critério	PONTUAÇÃO
Clareza e Coerência	Domínio sobre o empreendimento e clareza na descrição do produto	Até 3 pontos
	Coerência entre público, plataforma e canais de distribuição	Até 2 pontos
Concorrentes	Conhecimento sobre quem são os seus concorrentes	Até 2 pontos
	Conhecimento sobre seu diferencial dentro do mercado de jogos	Até 3 pontos
Escalabilidade e Receita	Clareza sobre o modelo de monetização	Até 3 pontos
	Clareza sobre estratégias de expansão para novos mercados, retenção de usuários e crescimento de engajamento	Até 2 pontos
Potencial de crescimento	Potencial de crescimento comercial e de alcance do(s) produto(s) no mercado de jogos	Até 5 pontos
Comportamento empreendedor	Conhecimento e clareza sobre o negócio e visão de mercado voltados para o crescimento e sustentabilidade do empreendimento/estúdio.	Até 5 pontos
Alinhamento com o Programa Sampa Games	Compreensão das pessoas proponentes sobre seus objetivos em participar do Programa Sampa Games por ADE SAMPA.	Até 3 pontos
	Potencial e benefícios com a participação do estúdio no Programa Sampa Games ADE SAMPA.	Até 2 pontos
TOTAL		30 PONTOS

10.1.4.5. Serão selecionados os empreendimentos/estúdios desde que observada a pontuação mínima necessária para classificação, de 15 (quinze) pontos. Os empreendimentos com nota

inferior estarão desclassificados.

- 10.1.4.6.** Em caso de empate, serão considerados, para desempate, os critérios, na seguinte ordem de prioridade: 1 - Potencial de crescimento, 2 - Alinhamento com o Programa Sampa Games e 3 - Escalabilidade e Receita. Em caso de manutenção do empate, será selecionada a proposta cujo a primeira pessoa proponente seja jovem (de 18 a 29 anos) no momento de análise das propostas e será registrado em ata.
- 10.1.4.7.** Os demais empreendimentos não selecionados que obtiverem resultado igual ou acima da nota de corte serão ranqueados, conforme suas notas, para compor uma fila de espera.
- 10.1.4.8.** É obrigatória a presença de ambas as pessoas proponentes na entrevista da 4ª etapa de seleção, caso um dos proponentes não esteja presente a proposta será desclassificada.
- 10.1.4.9.** Caso haja desistência ou desclassificação de algum dos negócios selecionados até o final do 1º (primeiro) mês do início do programa, o primeiro da fila poderá ser convocado para participar do programa, e assim sucessivamente.

11. RESULTADO FINAL DE SELEÇÃO

- 11.1.** O resultado final, com os até 25 (vinte e cinco) empreendimentos/estúdios selecionados, e aqueles contemplados na fila de espera, será alinhado, ratificado e homologado em reunião com Comissão de Avaliação de propostas do Programa SAMPA GAMES e registrado em ata.
- 11.2.** A Comissão será composta por 7 (sete) membros, sendo 5 (cinco) representantes do Poder Executivo, abrangendo órgãos da administração direta, indireta e serviços sociais autônomos vinculados ao Poder Executivo por cooperação, e 2 (dois) representantes da sociedade civil. A composição da Comissão de Avaliação de Propostas será publicada no Diário Oficial da Cidade de São Paulo antes do encerramento do período de inscrições do Programa Sampa Games por ADE SAMPA.
 - 11.2.1.** **A Comissão de Avaliação é soberana e não caberá recurso de sua decisão**, conforme art. 8 do DECRETO Nº 55.462 de 29 de Agosto de 2014, o qual regulamenta os programas de aceleração da ADE SAMPA, nos termos da Lei nº 15.838, de 4 de julho de 2013.
- 11.3.** O resultado final será publicado no Diário Oficial da Cidade de São Paulo, divulgado no portal do Programa SAMPA GAMES na internet (<https://adesampa.com.br/sampagames/>), na página de Editais de Chamamento Público da ADE SAMPA (<https://adesampa.com.br/adeeditais/chamamento/>), além de serem notificados, via e-mail cadastrado, seguindo o cronograma estipulado no item 17.

11.3.1. No prazo de 05 (cinco) dias úteis, contados da publicação do resultado final da seleção dos empreendimentos/estúdios no Diário Oficial da Cidade de São Paulo, as pessoas proponentes deverão assinar o Termo de Responsabilidade que consta no ANEXO III do presente edital. As pessoas selecionadas serão notificadas via e-mail cadastrado, sobre o agendamento da reunião presencial para que haja conhecimento detalhado do Programa de Aceleração SAMPA GAMES, bem como para manifestarem por escrito, conforme o modelo de declaração “**TERMO DE RESPONSABILIDADE DE PROPONENTES NO PROGRAMA SAMPA GAMES 5ª EDIÇÃO**”, “**TERMO DE CONSENTIMENTO E AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ**” e do “**TERMO DE CONSENTIMENTO E COMPARTILHAMENTO**”, respectivamente Anexos III, IV e V deste Edital.

11.4. A falta de manifestação das pessoas proponentes selecionadas dentro do prazo será considerada desistência do Programa. Nesse caso, a equipe técnica convocará o próximo empreendimento/estúdio, conforme a ordem de classificação, por meio de nova publicação, sem alterar os prazos dos demais selecionados, conforme art. 9º do Decreto Municipal nº 55.462/14.

11.5. É obrigatória a presença de ambas as pessoas proponentes na reunião presencial agendada. O não comparecimento será considerado desistência e resultará na desclassificação do empreendimento e a consequente convocação do próximo empreendimento melhor classificado na fila de espera.

12. APORTE FINANCEIRO

12.1. O valor destinado a cada proposta será de R\$ 52.000,00 (cinquenta e dois mil reais) por empreendimento, já corrigido pelo IPCA, conforme determina o artigo 29, par. único da Lei Municipal nº 15.838/2013, e será repassado em **02 (duas) parcelas**. A 1ª (primeira) parcela corresponderá a 60% (sessenta por cento) e a 2ª (segunda) parcela corresponderá a 40% (quarenta por cento) do valor total do aporte financeiro. O repasse da 2ª (segunda) parcela do aporte está sujeito à validação da prestação de contas da primeira parcela.

12.2. Para a formalização e recebimento das parcelas do subsídio, os 2 (dois) proponentes deverão entregar à **ADE SAMPA** certidão de regularidade fiscal, com o Poder Público Municipal ou seja, da Prefeitura de São Paulo, Cadastro Informativo Municipal (CADIN) das pessoas físicas, conforme art. 11º, § 1º do Decreto Municipal nº 55.462/14. A certidão de que trata esta Cláusula poderá ser emitida através do link http://www3.prefeitura.sp.gov.br/cadin/Pesq_Deb.aspx e deverá ser do mês vigente ao aporte financeiro.

12.3. É responsabilidade das pessoas proponentes apresentar, sempre que solicitado pela equipe de gestão do Programa, a certidão do CADIN do Município de São Paulo, da pessoa física, sem pendências. Caso haja pendências, o repasse do aporte financeiro ficará suspenso até a regularização. O descumprimento deste requisito poderá resultar na perda do subsídio e na devolução de valores eventualmente recebidos. Para comprovação, será aceita exclusivamente a certidão, não sendo válidos comprovantes de pagamento.

- 12.4.** A ADE SAMPÁ não se responsabiliza pela regularização de pendências no Cadin do Município de São Paulo, é de responsabilidade das pessoas proponentes a busca pelos órgãos competentes para as devidas regularizações.
- 12.5.** O 1º (primeiro) proponente do empreendimento selecionado deverá, obrigatoriamente, abrir conta poupança no Banco do Brasil, que não haja taxas e que gere rendimentos, que poderão ser utilizados no empreendimento/estúdio, para movimentação exclusiva do valor do aporte.
- 12.5.1.** A ADE SAMPÁ não se responsabiliza por quaisquer questões de ordem bancária, sendo estas de inteira e exclusiva responsabilidade das duas pessoas proponentes selecionadas;
- 12.5.2.** Questões relacionadas a limites de transações bancárias, uso de aplicativos bancários, bem como a eventual incidência de tarifas ou taxas não previstas, serão de responsabilidade exclusiva das duas pessoas proponentes;
- 12.5.3.** As pessoas proponentes deverão apresentar os extratos bancários da conta-corrente e da conta poupança vinculadas ao subsídio sempre que solicitados pela equipe de gestão do Programa.
- 12.6.** A utilização do aporte financeiro só será autorizada após a validação da planilha orçamentária dos empreendimentos selecionados, pela equipe gestora do Programa Sampa Games.
- 12.7.** É de inteira responsabilidade das duas pessoas proponentes selecionadas, o cumprimento das regras pré estabelecidas no termo de especificação do uso do aporte, o qual será disponibilizado a todos no início do processo de aceleração.
- 12.7.1.** Qualquer gasto realizado sem a aprovação formal, bem como o não atendimento previsto no critério 12.7, da equipe de gestão do Programa a ser realizada exclusivamente por meio do e-mail oficial do Programa (vaitec@adesampa.com.br), deverá ser integralmente restituído no prazo de até 3 (três) dias após a notificação formal.
- 12.8.** Não serão aceitos gastos com despesas realizadas antes do depósito da primeira parcela, bem como o pagamento de atividades ou ações desenvolvidas após o período de encerramento da participação do negócio no Programa de Aceleração SAMPÁ GAMES.
- 12.9.** Não será autorizada a transferência de quaisquer valores da conta bancária destinada ao Programa, total ou parcial, para outras contas de titularidade dos proponentes, sejam elas físicas ou jurídicas, a não ser para o pagamento da bolsa mensal no valor de 2.500 reais que deverá ser dividida entre os proponentes.
- 12.10.** O pagamento será realizado em 02 (duas) parcelas, com cronograma de depósitos definido pela **ADE SAMPÁ**, após o recebimento dos documentos das 2 (duas) pessoas proponentes, solicitados pela equipe técnica da **ADE**

SAMPA, para a formalização da participação no Programa de Aceleração SAMPA GAMES.

- 12.11.** O pagamento da 2ª (segunda) parcela estará condicionado à validação da prestação de contas da 1ª (primeira) parcela, do cumprimento das etapas e entregáveis obrigatórios previstos para o programa e da utilização mínima de 80% do valor da 1ª (primeira) parcela do aporte financeiro.
- 12.12.** O pagamento da 2ª (segunda) parcela também está condicionado à entrega da certidão de regularidade fiscal com o Poder Público Municipal, via o Cadastro Informativo Municipal (CADIN) de pessoa física sem restrições, que poderá ser emitida através do link http://www3.prefeitura.sp.gov.br/cadin/Pesq_Deb.aspx e deverá ser entregue com data referente ao mês do aporte.
- 12.13.** A não aprovação da prestação de contas do empreendimento/estúdio, seja ela parcial ou total, sujeitará os proponentes a devolverem o total do valor recebido pelo Programa até o momento, acrescidas da respectiva atualização monetária, em até 30 (trinta) dias da notificação de devolução pela equipe técnica da ADE SAMPA.
- 12.13.1.** A cobrança será feita através dos e-mails dos proponentes. Após 3 (três) tentativas de contato sem resposta a ADE SAMPA encaminhará o indeferimento da prestação de contas e publicará a rejeição em Diário Oficial, em até 10 (dez) dias da publicação será encaminhada às pessoas proponentes uma notificação extrajudicial. Após o despacho da notificação extrajudicial as pessoas proponentes terão até 5 (cinco) dias para encaminhar sua defesa diante do indeferimento da prestação de contas. Caso a defesa apresentada não seja acatada pela ADE SAMPA, ambas as pessoas proponentes deverão ressarcir, em até 30 dias, o valor aportado referente à parcela em questão. A não resposta da notificação acarretará o registro do nome de ambos os proponentes no Cadastro Informativo Municipal - CADIN com a respectiva dívida aferida do não cumprimento da prestação de contas.
- 12.14.** A não devolução do valor no prazo e forma estabelecida no item acima acarretará em inadimplência das duas pessoas proponentes, situação que autorizará ação de cobrança por parte da ADE SAMPA e a inscrição dos dados dos proponentes no Cadastro Informativo Municipal (CADIN), ficando impedido de encaminhar novos negócios aos programas de aceleração da ADE SAMPA, firmar contratos com a Prefeitura ou receber qualquer apoio dos órgãos municipais, até quitação total do débito.
- 12.15.** Caso os proponentes não cumpram as atividades propostas durante o processo de aceleração, não atingindo os 85% de presença estabelecidos como obrigatórios, para cada uma das pessoas proponentes, haverá o desligamento do empreendimento no Programa de Aceleração. O desligamento do empreendimento acarretará a devolução das parcelas já recebidas com valor atualizado pelo índice vigente.
- 12.15.1.** O abandono do empreendimento antes da sua finalização acarretará a devolução das parcelas já recebidas, acrescidas pela respectiva atualização monetária vigente, a contar da data do recebimento da

notificação por e-mail.

12.16. Os empreendimentos selecionados deverão prestar contas, em conformidade com as Normas e Procedimentos do Programa SAMP GAMES por ADE SAMP, com a Lei Municipal nº 13.019/2014 e com o Decreto Municipal nº 55.462/2014 e o Termo de Especificações do Uso do Aporte Financeiro do Programa, sendo capacitados e informados durante todo o processo de aceleração desde a transferência do valor do aporte.

12.17. Cada negócio selecionado tem direito a uma bolsa mensal de, no máximo, R\$2.500,00 (dois mil e quinhentos reais) por mês.

12.17.1. Este montante representa a soma destinada às 2 (duas) pessoas proponentes e pode ser distribuído conforme acordado entre elas.

12.17.2. Os valores citados fazem parte do montante do aporte financeiro e devem ser transferidos mensalmente diretamente para a conta pessoal das duas pessoas proponentes. Não será permitida retirada retroativa ou antecipada do valor. Também não é permitida a transferência do valor da bolsa para terceiros.

12.17.3. Para comprovar a retirada de bolsa é necessário preenchimento mensal do recibo com modelo a ser disponibilizado pela equipe técnica do Programa Sampa Games por ADE SAMP, assinado pelas pessoas proponentes, junto ao comprovante de transferência.

13. REGRAS DE UTILIZAÇÃO DO APORTE FINANCEIRO

13.1. É vedada a aplicação de recursos do Programa SAMP GAMES por ADE SAMP em:

13.1.1. Pagamentos de locação, construção e reformas de imóveis;

13.1.2. Pagamentos de contas de consumo (contas de água, energia elétrica, gás, telefonia fixa ou móvel, entre outras);

13.1.3. Pagamentos de locação ou compra de veículos como automóveis, motocicletas, vans, dentre outros da mesma natureza;

13.1.4. Pagamento e/ou contratação de funcionários (sendo eles pessoa jurídica ou não, e que haja constatação de vínculo empregatício), estagiários e/ou jovem aprendiz.

13.1.5. Pagamentos de quaisquer natureza que não estejam em nome da primeira ou segunda pessoa proponente ou no CNPJ do empreendimento;

13.1.6. Custos não previstos na planilha orçamentária, bem como custos não aprovados

13.2. A utilização do aporte financeiro está condicionada à aprovação da planilha orçamentária por parte da

equipe técnica do Programa Sampa Games por ADE SAMP.

13.3. Não será permitida a utilização de recursos próprios para complementar o montante do aporte recebido da ADE SAMP no contexto da participação no Programa.

13.4. A realização da prestação de contas do Programa Sampa Games por ADE SAMP prevê:

13.4.1. Utilização do aporte em conformidade com o Termo de Especificações que será entregue ao início do Programa.

13.4.1.1. Este documento irá conter todas as regras para uso do aporte financeiro que deverão ser rigorosamente seguidas ao longo da aceleração.

13.4.2. A apresentação obrigatória de documentos fiscais (notas fiscais/ recibos ou invoices) de todas as aquisições realizadas com o aporte financeiro.

13.4.3. Apresentação de no mínimo 3 orçamentos para qualquer aquisição, seja de equipamentos ou serviços com valor igual ou acima de 600 reais.

13.4.3.1. Apresentação dos extratos bancários mensais do início ao final do Programa para acompanhamento das movimentações na conta exclusiva para uso do aporte financeiro.

13.4.4. Para casos não previstos durante o processo de prestação de contas, a equipe técnica poderá solicitar outros documentos comprobatórios, bem como notas explicativas, caso se faça necessário será disponibilizado um modelo pela equipe técnica do Programa.

13.5. O não cumprimento das obrigações relativas à prestação de contas parcial ou final poderá acarretar na devolução de valores, a retenção do repasse das parcelas subsequentes e, a depender da gravidade da infração, a desclassificação do empreendimento, assegurado o direito ao contraditório.

13.6. Todo o valor do aporte precisará ser alocado para o empreendimento dentro das rubricas da planilha orçamentária, não possibilitando reservas de contingência ou demais tipos de reserva de valores.

13.7. Todo o valor que não for utilizado pelo empreendimento no prazo dos 6 meses da aceleração deverá ser devolvido para a conta da ADE SAMP.

14. DESISTÊNCIA

14.1. Havendo desistência, abandono ou desclassificação do programa da 1ª (primeira) pessoa proponente, em qualquer fase do processo de aceleração, o os proponentes deverão ressarcir à ADE SAMP todos os valores recebidos até o momento, no prazo de 30 (trinta) dias úteis, a contar da comunicação formal pelo e-mail

vaitec@adesampa.com.br, pela ADE SAMPÁ.

- 14.2.** Em caso de desistência, ambas as pessoas proponentes são solidariamente responsáveis e terão a obrigação de devolver os valores corrigidos pelo IPCA à ADE SAMPÁ;
- 14.3.** Após a seleção dos negócios, cada empreendimento terá a prerrogativa, de forma justificada, de requerer a substituição única e exclusivamente da 2ª (segunda) pessoa proponente apenas 1 (uma) vez.
- 14.3.1.** O/A novo/a proponente indicado deverá, obrigatoriamente, apresentar a mesma documentação requerida conforme este Edital, que será solicitada via e-mail.
- 14.3.2.** O pedido de substituição da 2ª pessoa proponente só poderá ser feita até o segundo mês de aceleração contando a partir do primeiro evento presencial. Após este período não será permitida a substituição do proponente, e caso a negativa de substituição resulte na desistência do empreendimento, todos os valores depositados até o momento deverão ser ressarcidos à conta da ADE SAMPÁ no prazo de 30 dias.
- 14.3.3.** O pedido de substituição, bem como a documentação necessária, serão submetidos à análise e aprovação da Comissão de Avaliação de propostas do Programa SAMPÁ GAMES, conforme disposto no artigo 7º do Decreto Municipal nº 55.462/2014.

15. PENALIDADES:

- 15.1.** As penalidades previstas neste edital serão aplicadas quando constatadas irregularidades e/ou descumprimento de dever previsto neste Edital, especialmente nas seguintes hipóteses, sem excluir outras disposições que eventualmente possam surgir ao longo da aceleração:
- 15.1.1.** Não cumprimento das atividades estabelecidas no cronograma durante o processo de aceleração;
- 15.1.2.** Não cumprimento do disposto no presente edital, a qualquer momento do processo de seleção, análise e/ou avaliação da proposta, bem como durante o processo de aceleração;
- 15.1.3.** Não atingimento da frequência mínima obrigatória de 85% (oitenta e cinco por cento) nas atividades programadas, sejam elas remotas e/ou presenciais, por cada pessoa proponente, conforme disposto nos itens 4.2.2 e 4.2.2.1 deste Edital;
- 15.1.4.** Irregularidades no uso do aporte financeiro, indo de encontro às regras necessárias para prestar contas previstas em edital e no Termo de Especificações de Uso do Aporte Financeiro do Programa Sampa Games.
- 15.1.5.** Identificação de condutas inapropriadas, desrespeitosas ou quaisquer atitudes que contrariem as normas

de convivência, os princípios e as diretrizes estabelecidas neste Edital, durante o processo de seleção e/ou no decorrer da execução do Programa.

15.2. Constatada eventual irregularidade, prevista nos itens acima, a equipe de gestão do Programa convocará as pessoas proponentes para reunião destinada à manifestação e apresentação de explicações. A presença de ambas as pessoas é obrigatória. A reunião poderá ocorrer de forma presencial ou remota (*on-line*).

15.2.1. Na hipótese de reunião presencial, será lavrada ata, a qual deverá ser assinada pelas duas pessoas proponentes e pelos membros da equipe de gestão presentes;

15.3. Em caso de reincidência, a equipe de gestão do Programa comunicará o fato à Comissão de Avaliação do Programa, bem como à Diretoria da ADE SAMPÁ, que poderão determinar a suspensão imediata da liberação de recursos, devendo comunicar formalmente o empreendimento, concedendo o prazo de 15 (quinze) dias corridos, contados da notificação enviada por e-mail, para apresentação de defesa e/ou saneamento da irregularidade apontada.

15.4. Decorrido o prazo previsto no item 15.3. sem a apresentação de defesa ou sem a regularização da irregularidade, o empreendimento será desligado automaticamente do Programa, devendo ambas as pessoas proponentes, solidariamente responsáveis, ressarcir à ADE SAMPÁ todos os valores recebidos até o momento, corrigidos pelo IPCA, no prazo de 30 (trinta) dias úteis, contados da comunicação formal enviada por meio do e-mail oficial do Programa (vaitec@adesampa.com.br).

15.5. Caso a defesa seja apresentada no prazo, a equipe de gestão, em conjunto com a Comissão de Avaliação e após a deliberação da Diretoria da ADE SAMPÁ, decidirá pelo acolhimento ou rejeição, nos casos rejeitados será aplicada a penalidade pertinentes listadas a seguir:

15.5.1. Advertência escrita, limitada ao máximo de 01 (uma), nos casos de infrações que não comprometam o adequado desenvolvimento do empreendimento/estúdio nem os objetivos do Programa;

15.5.2. Desclassificação do empreendimento, em caso de reincidência, a qualquer tempo durante a execução do Programa, assegurado o direito ao contraditório, com a consequente obrigação de ressarcimento integral dos valores recebidos, corrigidos pelo IPCA, no prazo de 30 (trinta) dias úteis, contados da comunicação formal enviada por meio do e-mail oficial do Programa (vaitec@adesampa.com.br);

15.5.3. Desclassificação imediata, com devolução integral dos valores já aportados, corrigidos pelo IPCA, no prazo de 30 (trinta) dias úteis, nos casos de infrações consideradas graves, assim entendidas aquelas que desvirtuem a participação do empreendimento, contrariem os princípios do Programa ou impeçam o

atingimento de suas finalidades, a ADE SAMPA comunicará e homologará sua decisão pelo Diário Oficial da Cidade de São Paulo.

15.6. A responsabilidade administrativa prevista neste Edital é independente das responsabilidades civil e penal, de modo que, havendo indícios de ilícito, os fatos serão comunicados às instâncias e aos órgãos competentes.

15.7. Em casos que seja necessária a devolução parcial ou integral do valor do benefício, se não houver a devolução no prazo previsto em edital de 30 (trinta) dias úteis a ADE SAMPA entrará com recurso administrativos para as medidas cabíveis de inserção de ambos os proponentes no Cadastro Informativo de Créditos não Quitados do Setor Público Municipal - CADIN.

15.7.1. A dívida será igualmente responsabilidade de ambas as pessoas proponentes responsáveis pelo empreendimento.

16. FUNDAMENTOS LEGAIS:

16.1. São considerados fundamentos legais do Programa de Aceleração SAMPA GAMES por ADE SAMPA:

16.1.1. A Lei Municipal nº 15.838, de 04 de julho de 2013, que autoriza o Poder Executivo a instituir Serviço Social Autônomo denominado Agência São Paulo de Desenvolvimento - ADE SAMPA e institui o Programa de Aceleração SAMPA GAMES por ADE SAMPA, no âmbito da Agência São Paulo de Desenvolvimento - ADE SAMPA.

16.1.2. A Lei Municipal nº 18.214, de 27 de dezembro de 2024, que altera a [Lei Municipal nº 15.838, de 4 de julho de 2013](#), que institui o Serviço Social Autônomo Agência São Paulo de Desenvolvimento – ADE SAMPA, e dá outras providências.

16.1.3. O Decreto Municipal nº 55.462, de 29 de agosto de 2014, que regulamenta o Programa de Aceleração SAMPA GAMES por ADE SAMPA.

16.1.4. Lei Federal nº 11.692/08 (Programa Nacional de Inclusão de Jovens - Projovem).

17. CRONOGRAMA

17.1. As inscrições para o “Programa de Aceleração SAMPA GAMES por ADE SAMPA” serão recebidas entre os dias 22 de abril de 2026 a 22 de maio de 2026, às 17h59. Após este horário não serão mais aceitas inscrições.

17.2. 1ª Ata de Resultado Parcial, descrevendo as inscrições que irão automaticamente para a 2ª etapa de avaliação, as que poderão ter documentação retificada e as que estão já desclassificadas será divulgada no

dia 30 de junho de 2026.

- 17.2.1.** O formulário de retificação de documentação estará disponível entre os dias 30 de junho de 2026 à 03 de julho de 2026. Após este período não serão mais aceitas documentações por qualquer meio.
- 17.2.2.** O resultado dos até 50 (cinquenta) empreendimentos/estúdios pré-selecionados será divulgado dia 07 de julho de 2026.
- 17.3.** A 2ª Ata de Resultado Parcial com os até 50 estúdios/empreendimentos pré-selecionados que deverão encaminhar seus vídeos pitch estará disponível no site do Programa Sampa Games por ADE SAMPA no dia 29 de julho de 2026.
- 17.3.1.** Os vídeos dos pitches dos até 50 (cinquenta) estúdios/empreendimentos pré-selecionados serão recebidos de 29 de julho de 2026 a 07 de agosto de 2026.
- 17.4.** As reuniões por videoconferência com os até 50 (cinquenta) estúdios/empreendimentos pré-selecionados acontecerão de 17 de agosto a 28 de agosto de 2026.
- 17.5.** A publicação dos até 25 (vinte e cinco) estúdios/empreendimentos selecionados será em 04 de setembro de 2026.
- 17.6.** A reunião presencial para assinatura dos Termos de adesão ao Programa Sampa Games por ADE SAMPA será no dia 10 de setembro de 2026.
- 17.7.** O Programa Aceleração SAMPA GAMES por ADE SAMPA terá início em setembro de 2026 e se estenderá até abril de 2027.
- 17.8.** Poderá haver alterações no cronograma, a qual será comunicado por meio de publicação no portal do Programa SAMPA GAMES por ADE SAMPA na internet, <https://adesampa.com.br/sampagames/> e na página de editais da ADE SAMPA <https://adesampa.com.br/adeeditais/chamamento/>.

18. DISPOSIÇÕES FINAIS

- 18.1.** Poderá haver alterações nos prazos previsto neste Edital, a qual será comunicado por meio de publicação no site do SAMPA GAMES (<https://adesampa.com.br/sampagames/>) e da ADE SAMPA: (<https://adesampa.com.br/adeeditais/chamamento/>).
- 18.2.** Os casos/e ou situações não previstas no presente Edital serão analisados pela Comissão de Avaliação de propostas do Programa SAMPA GAMES por ADE SAMPA, não estando sujeitos a recursos ou questionamentos.
- 18.3.** As pessoas proponentes aprovadas deverão entregar, quando solicitado, documentação complementar,

no prazo estipulado pela Comissão de Avaliação de propostas do Programa SAMPÁ GAMES por ADE SAMPÁ.

- 18.4. O endereço eletrônico <https://adesampa.com.br/sampagames/> está à disposição dos interessados para conhecimento dos critérios estabelecidos neste Edital. Dúvidas, esclarecimentos e questionamentos, devem ser encaminhados por escrito para o e-mail vaitec@adesampa.com.br e serão respondidas exclusivamente aos proponentes responsáveis pela inscrição, no prazo de até 5 (dias) úteis a contar do recebimento do mesmo.
- 18.5. Quaisquer solicitações de esclarecimentos realizadas fora do canal oficial conforme previsto no item acima não serão respondidas.
- 18.6. Ao enviar a inscrição, a pessoa declarante confirma que as informações são verdadeiras e concorda com todas as regras previstas neste Edital.
- 18.7. Qualquer atualização dos dados cadastrais deve ser informada à ADE SAMPÁ durante o período do programa. A ADE SAMPÁ não se responsabiliza por problemas causados por informações desatualizadas.
- 18.8. A ADE SAMPÁ não se responsabiliza por quaisquer demandas, queixas, reivindicações, representações, autuações, ações, reclamações, sejam de natureza trabalhista, tributária, cível, comercial, autoral ou de qualquer outra natureza propostas por empregados, ex-empregados, prepostos e/ou fornecedores do negócio;
- 18.9. A ADE SAMPÁ não se responsabiliza por problemas de conexão de internet, de servidor e outros que impeçam o recebimento de e-mails, comunicados ou de nossos respectivos retornos.
- 18.10. A propriedade intelectual dos jogos desenvolvidos pertence exclusivamente aos estúdios, não gerando à ADE SAMPÁ qualquer direito ou pretensão em razão da participação no programa.
- 18.11. Fazem parte deste edital os anexos:

ANEXO I - TABELA DE REGIÕES DE MAIOR ÍNDICE DE VULNERABILIDADE SOCIAL DE SÃO PAULO

ANEXO II - DECLARAÇÃO COMPLEMENTAR DE RESIDÊNCIA;

ANEXO III - TERMO DE RESPONSABILIDADE DE PROPONENTES NO PROGRAMA - SAMPÁ GAMES 5ª EDIÇÃO;

ANEXO IV - TERMO DE CONSENTIMENTO E AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ;

ANEXO V - TERMO DE CONSENTIMENTO E COMPARTILHAMENTO.



São Paulo, 22 de abril de 2026

ANEXO I - TABELA DE REGIÕES DE MAIOR ÍNDICE DE VULNERABILIDADE SOCIAL DE SÃO PAULO

REGIÕES	SUBPREFEITURAS E DISTRITOS
ZONA SUL	Subprefeitura do Campo Limpo: Distritos: Campo Limpo, Capão Redondo e Vila Andrade
	Subprefeitura da Capela do Socorro: Distritos: Socorro, Grajaú e Cidade Dutra
	Subprefeitura de Parelheiros: Distritos: Parelheiros e Marsilac
	Subprefeitura de M'Boi Mirim: Distritos: Jardim Ângela e Jardim São Luís
	Subprefeitura de Cidade Ademar: Distritos: Cidade Ademar e Pedreira
	Subprefeitura do Ipiranga: Distritos: Ipiranga, Cursino e Sacomã
ZONA NORTE	Subprefeitura da Casa Verde/Cachoeirinha: Distritos: Casa Verde, Cachoeirinha e Limão
	Subprefeitura da Freguesia do Ó/Brasilândia: Distritos: Freguesia do Ó e Brasilândia
	Subprefeitura de Perus/Anhanguera: Distritos: Anhanguera e Perus
	Subprefeitura de Pirituba/Jaraguá: Distritos: Pirituba, São Domingos e Jaraguá
	Subprefeitura de Santana/Tucuruvi: Distritos: Santana, Tucuruvi e Mandaqui
Subprefeitura de Jaçanã/Tremembé: Distritos: Tremembé e Jaçanã	
ZONA LESTE	Subprefeitura de São Miguel Paulista: Distritos: São Miguel Paulista, Jardim Helena e Vila Jacuí
	Subprefeitura de Ermelino Matarazzo:

REGIÕES	SUBPREFEITURAS E DISTRITOS
	Distritos: Ermelino Matarazzo e Ponte Rasa
	Subprefeitura do Itaim Paulista: Distritos: Itaim Paulista e Vila Curuçá
	Subprefeitura de São Mateus: Distritos: São Mateus, São Rafael e Iguatemi
	Subprefeitura de Guaianases: Distritos: Guaianases e Lajeado
	Subprefeitura da Cidade Tiradentes: Distrito: Cidade Tiradentes
	Subprefeitura de Itaquera: Distritos: Itaquera, Parque do Carmo, José Bonifácio e Cidade Líder
	Subprefeitura da Vila Prudente: Distritos: Vila Prudente e São Lucas
	Subprefeitura da Penha: Distritos: Penha, Cangaíba, Vila Matilde e Artur Alvim
	Subprefeitura de Sapopemba: Distrito: Sapopemba
ZONA OESTE	Subprefeitura do Butantã: Distritos: Butantã, Morumbi, Vila Sônia, Raposo Tavares, Rio Pequeno e Jaguaré

ANEXO II - DECLARAÇÃO COMPLEMENTAR DE RESIDÊNCIA

Eu, _____, inscrito(a) no CPF sob o nº _____ e sob o RG nº _____, na qualidade de responsável pelo imóvel, cujo endereço está localizado em _____, declaro para os devidos fins que _____, inscrito(a) no CPF sob nº _____ e sob o RG nº _____, é residente no comprovante de endereço submetido para este Edital.

São Paulo, ____ de _____ de 2026.

▪

Assinatura da pessoa responsável pelo imóvel

▪

Assinatura da pessoa proponente

**ANEXO III - TERMO DE RESPONSABILIDADE DE PROPONENTES NO PROGRAMA DE ACELERAÇÃO
SAMPA GAMES por ADE SAMPA 5ª EDIÇÃO**

Eu, _____, inscrito(a) no CPF sob o nº _____ e no RG sob o nº _____ e residente no endereço _____, na qualidade de 1ª (primeira) pessoa proponente, beneficiário(a) selecionado(a) para o Programa SAMPA GAMES por ADE SAMPA- 5ª edição e eu, _____, inscrito(a) no CPF sob o nº _____ e no RG sob o nº _____ e residente no endereço _____, na qualidade de 2ª (segunda) pessoa proponente, beneficiário(a) selecionado (a) para Programa Sampa Games por ADE SAMPA - 5ª edição da **Agência São Paulo de Desenvolvimento - ADE SAMPA (“ADE SAMPA”)**, responsáveis pelo empreendimento/estúdio _____, manifestamos, por meio deste Termo, nosso interesse formal em participar do Programa de Aceleração SAMPA GAMES por ADE SAMPA 5ª Edição.

Ademais, **DECLARAMOS**, para os devidos fins de direito, que estamos cientes, concordamos e assumimos total responsabilidade pelo cumprimento das obrigações descritas a seguir:

- I. Conhecemos e aceitamos incondicionalmente as regras do Programa Aceleração SAMPA GAMES por ADE SAMPA e responsabilizamo-nos por todas as informações contidas no empreendimento/estúdio e pelo cumprimento do respectivo cronograma e entregáveis do mesmo;
- II. Não possuímos débitos com a Prefeitura do Município de São Paulo;
- III. Residimos no Município de São Paulo há mais de 02 (dois) anos;
- IV. Não somos funcionários e servidores públicos municipais e não integramos a Comissão de Avaliação de propostas do Programa SAMPA GAMES por ADE SAMPA, bem como não somos cônjuges e nem possuímos parentesco (consanguíneo ou por afinidade) em até primeiro grau com nenhum servidor e/ou funcionário público municipal, especialmente funcionários e/ou prestadores de serviços terceirizados da **ADE SAMPA** e membros da Comissão de Avaliação de propostas do Programa SAMPA GAMES por ADE SAMPA.
- V. Nos comprometemos a executar o negócio selecionado, de acordo com a proposta apresentada, nas seguintes condições:
 - a. As pessoas proponentes só estarão isentas das obrigações previstas no Edital após a aprovação

final da prestação de contas do empreendimento/estúdio;

- b. Guardar, de forma organizada, toda documentação apresentada nas prestações de contas pelo prazo de 05 (cinco) anos após aprovação da prestação de contas final;
- c. Participar, obrigatoriamente, das atividades promovidas pelo Programa de Aceleração SAMP GAMES por ADE SAMP, como oficinas, assessorias, mentorias, reuniões periódicas para orientação e acompanhamento do desenvolvimento dos negócios e quanto aos procedimentos de prestação de contas, tendo a ciência de que a participação é essencial para o desenvolvimento do negócio ao longo do Programa;
- d. Seguir rigorosamente as orientações recebidas em oficinas, reuniões e manuais referentes à prestação de contas;
- e. Submeter à prévia aprovação da Comissão de Avaliação de propostas do Programa SAMP GAMES por ADE SAMP qualquer proposta de alteração no Orçamento ou no Plano de Trabalho, bem como quaisquer situações que venham afetar o bom desenvolvimento das atividades previstas;
- f. Ambas pessoas proponentes devem, solidariamente, assumir a responsabilidade por toda e qualquer despesa que, porventura, não conste expressamente do negócio e que não tenha sido devidamente apresentada e aprovada pela Comissão de Avaliação;
- g. Solicitar autorização e, após aprovação, fazer constar em todo o material de divulgação do negócio as informações e logos do Programa SAMP GAMES, da ADE SAMP e da Secretaria Municipal de Desenvolvimento Econômico e Trabalho - SMDT, mediante solicitação prévia e orientação dada pela equipe gestora do Programa.
- h. Estar ciente que este Termo de Responsabilidade não configura um contrato de prestação de serviços ou de qualquer outra natureza, entre as pessoas proponentes e a **ADE SAMP**, consistindo o subsídio financeiro da **ADE SAMP** aos negócios selecionados.
- i. O empreendimento/estúdio, bem como os proponentes selecionados pelo Programa, disponibilizarão a ADE SAMP informações necessárias para o acompanhamento dos resultados do empreendimento/estúdio e para o diagnóstico do perfil das empresas atendidas pela Agência. Também permitindo utilizar dados da empresa para, de forma agregada,

consolidar informações dos empreendimentos/estúdios para fins de estudos e análises sem haver publicização destas informações sem permissão das pessoas proponentes. Serão utilizados apenas dados para análise da evolução dos estúdios/empreendimentos, com o objetivo restrito de acompanhamento dos beneficiários e impactos da política pública, sem publicização de dados sensíveis ou propriedade intelectual gerada pelo empreendimento/estúdio.

Por estarmos em absoluta concordância com as disposições do presente Termo de Responsabilidade, o assinamos e rubricamos em 02 (duas) vias, de igual teor e forma, para que se produzam os seus regulares efeitos.

São Paulo, ____ de _____ de 2026.

▪

Assinatura da 1ª pessoa proponente

▪

Assinatura da 2ª pessoa proponente

ANEXO IV - TERMO DE CONSENTIMENTO E AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Entre as partes: Agência São Paulo de Desenvolvimento - ADE SAMP, pessoa jurídica de direito privado de fins não econômicos, de interesse coletivo e de utilidade pública, Serviço Social Autônomo, inscrita no CNPJ/MF sob o nº 21.154.061/0001-83, com sede à Rua Líbero Badaró, nº 425, Ed. Grande São Paulo, 11º andar, Centro, São Paulo/SP, CEP: 01009-000, doravante denominada "AUTORIZADA", e _____ inscrito(a) no CPF/MF sob o nº _____ e portador do RG nº _____, residente e domiciliado(a) na _____, doravante denominado(a) "AUTORIZANTE", fica estabelecido o presente Termo de Consentimento e Autorização para Uso de Imagem e Voz, que se regerá pelas seguintes cláusulas e condições:

Considerando que a ADE SAMP, em sua missão institucional de promover políticas de desenvolvimento local que contribuam para o crescimento econômico do Município de São Paulo, por meio de ações de estímulo ao empreendedorismo e à inovação tecnológica, de maneira a reduzir desigualdades regionais, aumentar a competitividade econômica e apoiar a geração de empregos e de renda, através do programa SAMP GAMES, o qual tem por finalidade estimular e apoiar o desenvolvimento de empreendimentos inovadores que utilizem tecnologia como parte essencial de seu modelo de negócios, com foco em soluções no campo da Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC).

O(A) AUTORIZANTE, na qualidade de beneficiário, terá sua imagem e voz captadas durante as diversas atividades do Programa SAMP GAMES - 5ª edição, sendo de interesse da ADE SAMP a utilização dessas imagens e gravações para fins de divulgação e promoção institucional.

O presente termo estabelece a forma pela qual o(a) AUTORIZANTE consente e autoriza o uso de sua imagem e voz pela AUTORIZADA, de maneira formal, irrevogável e irretatável, para todos os fins aqui especificados, e em conformidade com a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD - Lei nº 13.709/2018).

Cláusula Primeira - Objeto da Autorização

O(A) AUTORIZANTE, de forma livre, expressa e informada, autoriza a AUTORIZADA a captar e utilizar sua imagem e voz, obtidas durante a participação do Programa SAMPA GAMES - 5ª edição, incluindo, mas não se limitando aos encontros, oficinas e apresentações. Esta autorização compreende a utilização em qualquer meio de comunicação, seja físico ou digital, como vídeos, fotografias, gravações de áudio, transmissões ao vivo, redes sociais, websites institucionais, mídias impressas, entre outros.

Cláusula Segunda - Finalidade da Utilização:

O AUTORIZANTE consente que sua imagem e voz sejam utilizadas pela AUTORIZADA para fins de divulgação e promoção do Programa SAMPA GAMES e outras iniciativas institucionais da ADE SAMP, incluindo, mas não se limitando a, campanhas publicitárias, reportagens, apresentações em eventos, materiais educativos e institucionais.

Cláusula Terceira - Abrangência e Gratuidade:

A presente autorização é concedida a título gratuito, sem que seja devida ao AUTORIZANTE qualquer forma de remuneração, indenização ou compensação pela utilização de sua imagem e voz, nos termos aqui previstos. A autorização é válida enquanto for necessário para o cumprimento das finalidades institucionais da ADESAMPA ou até que haja manifestação expressa pela revogação do consentimento por parte do AUTORIZANTE.

Parágrafo Único

Esta autorização compreende a utilização de imagem e voz em plataformas de alcance global, como redes sociais, websites institucionais, mídias impressas, transmissões ao vivo, entre outros, permitindo à AUTORIZADA a utilização do material enquanto houver interesse institucional.

Cláusula Quarta - Revogação:

O AUTORIZANTE reconhece que a presente autorização é irrevogável e irretroatável, exceto em caso de revogação expressa por escrito, que deverá ser encaminhada à AUTORIZADA. Em caso de revogação, a AUTORIZADA compromete-se a cessar a utilização da imagem e voz do AUTORIZANTE em novos materiais, sendo mantida a validade e legitimidade dos materiais já produzidos e divulgados anteriormente à comunicação de revogação.

Cláusula Quinta - Direitos do Titular:

O AUTORIZANTE é informado de seus direitos conforme a LGPD, incluindo o direito de acessar, corrigir, excluir ou solicitar a portabilidade de seus dados pessoais. Para exercer qualquer um desses direitos, o AUTORIZANTE pode entrar em contato com a Encarregada pelo Tratamento de Dados Pessoais da AUTORIZADA.

Cláusula Sexta - Consentimento para Uso de Dados Biométricos:

O AUTORIZANTE compreende que, nos termos da Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD - Lei nº 13.709/2018), a sua imagem e voz são considerados dados pessoais de natureza biométrica, sendo assim tratados como dados sensíveis. O AUTORIZANTE consente, de forma livre e informada, com a coleta e o tratamento desses dados pela AUTORIZADA, exclusivamente para os fins estabelecidos no presente termo. O AUTORIZANTE reconhece que tem o direito de acessar, corrigir, ou solicitar a exclusão de seus dados pessoais, conforme disposto na Cláusula Quinta.

Cláusula Sétima - Segurança de Dados:

A AUTORIZADA compromete-se a adotar medidas técnicas e administrativas adequadas para a proteção da imagem e voz do AUTORIZANTE contra acessos não autorizados.

Cláusula Oitava - Disposições Finais:

O AUTORIZANTE declara que leu, entendeu e concorda com todos os termos e condições aqui estabelecidos, firmando o presente Termo de Consentimento e Autorização para Uso de Imagem e Voz em duas vias de igual teor e forma, para que produza todos os efeitos jurídicos e legais.

São Paulo, ____ de _____ de 2026.

▪

(assinatura)

ANEXO V - TERMO DE CONSENTIMENTO E COMPARTILHAMENTO

Pelo presente instrumento, eu, _____, brasileiro(a), inscrito(a) no RG sob o nº _____ e no CPF sob o nº _____, autorizo à **Agência São Paulo de Desenvolvimento – ADE SAMPA (“ADE SAMPA”)**, nos termos da Lei Geral de Proteção de Dados - Lei nº 13.709/2018, especialmente do art. 7º, inciso I, a utilizar meus dados e do meu negócio, a título não oneroso.

A ADE SAMPA, na qualidade de controladora, fica autorizada a tomar decisões referentes ao tratamento dos seguintes dados pessoais:

- a. Nome completo, inclusive social;
- b. Data de nascimento;
- c. CPF e RG;
- d. E-mail;
- e. Telefone;
- f. Nível de instrução/escolaridade;
- g. Endereço completo;
- h. Nome do negócio;
- i. Informações específicas do negócio, tais como, mas não limitado a: CNPJ, nome, ramo de atuação, descrição da atividade e outros dados necessários para a execução das finalidades aqui estabelecidas.

Os dados poderão ser tratados e utilizados para:

- a. Cumprir as obrigações contratuais, legais e regulatórias da ADE SAMPA;
- b. Execução de seus Programas e prestação de serviços;
- c. Fomentar, desenvolver e melhorar políticas públicas, por meio de análises de dados anonimizados, com foco na melhoria dos programas da ADE SAMPA, da SMDET e demais órgãos da Prefeitura do Município de São Paulo;
- d. Oferecer produtos e serviços personalizados, alinhados aos interesses previamente identificados do titular;

- e. Pesquisas, compilação e análises para formulações de políticas públicas da Prefeitura de São Paulo, apresentações de resultados e relatórios.
- f. Realizar a comunicação oficial pela ADE SAMP;

A ADE SAMP fica autorizada a compartilhar os dados pessoais do(a) Titular com outros agentes de tratamento de dados, inclusive órgãos públicos, caso seja necessário para as finalidades listadas no presente termo, observados os princípios e as garantias estabelecidas pela Lei nº 13.709/2018.

A presente autorização é concedida a título gratuito. Tenho ciência dos direitos previstos no art. 18 da Lei nº 13.709/2018, como anonimização, bloqueio, retificação ou eliminação de dados desnecessários, excessivos ou tratados em desconformidade com a LGPD.

Declaro ciência de que, mesmo na hipótese de negativa ao consentimento, a ADE SAMP poderá tratar os dados necessários para o cumprimento de obrigações legais ou regulatórias, bem como para a execução de políticas públicas previstas em lei, nos termos do art. 7º, incisos II e III, da Lei nº 13.709/2018.

São Paulo, ____ de _____ de 2026.

▪

(assinatura)