

## EDITAL DE CHAMADA PÚBLICA Nº 007/2025

INTRODUÇÃO.....	2
1. JUSTIFICATIVA.....	2
2. OBJETIVO.....	2
3. INSCRIÇÕES.....	3
4. ELEGIBILIDADE.....	5
5. INELEGIBILIDADE.....	5
6. DESCLASSIFICAÇÃO.....	6
7. SELEÇÃO DAS PROPOSTAS.....	6
8. COMISSÃO DE AVALIAÇÃO.....	9
9. RESULTADO.....	9
10. SOBRE A PARTICIPAÇÃO NA GAMESCOM LATAM 2025:.....	9
11. CRONOGRAMA.....	10
12. DISPOSIÇÕES FINAIS:.....	10
ANEXO I - TERMO DE RESPONSABILIDADE DOS BENEFICIÁRIOS.....	12
ANEXO II - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM.....	13

## EXPOSIÇÃO NO EVENTO – GAMESCOM LATAM 2025

### INTRODUÇÃO

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 da inovação tecnológica, de maneira a reduzir desigualdades regionais, aumentar a competitividade econômica e apoiar a geração de empregos e de renda, torna público a presente **CHAMAMENTO PÚBLICO** e convida os interessados do **Programa SAMPA GAMES-1ª, 2ª e 3ª edições**, a participarem da seleção para exporem seus jogos no evento “**GAMESCOM LATAM 2025**” que será realizado de 1 a 4 de maio de 2025, em São Paulo.

#### 1. JUSTIFICATIVA

Considerado como o maior evento de games do mundo e a principal plataforma de negócios da Europa para a indústria de jogos, a GAMESCOM terá mais uma edição *LATAM*, a ser realizada na Cidade de São Paulo, nos dias 30 de abril de 2025 e 01, 02, 03 e 04 de maio de 2025. A GAMESCOM reúne especialistas do setor de games do mundo inteiro, líderes empresariais e apreciadores deste universo que cresce exponencialmente a cada ano.

A participação de empreendedores acelerados pelo Programa **SAMPA GAMES** da **ADE SAMPA na GAMESCOM LATAM, maior festival de Games da América Latina**, configura-se como grande oportunidade de aprendizado, relacionamento e *networking*, exposição da marca e consolidação nacional e internacional da Cidade de São Paulo como um dos mais importantes atores no mercado de games. Tendo em vista o objetivo do **Programa Sampa Games** de “auxiliar jovens a validar e impulsionar empreendimentos inovadores, ligado ao setor de games que, prioritariamente, utilizem novas tecnologias como parte essencial do modelo de negócio” fica evidente a importância da participação de negócios já acelerados por este programa, já que resultados promissores foram alcançados por empreendedores que participaram da GAMESCOM Latam em 2024.

Com o intuito de ampliar a visão, colaborar para o desenvolvimento, ofertar visibilidade e oportunidades para os acelerados atendidos pelo **Programa SAMPA GAMES por VAI TEC**, a **ADE SAMPA** possibilitará aos empreendedores da 1ª, 2ª e 3ª edições que participem do evento e exponham seus jogos no *stand* da Prefeitura de São Paulo na GAMESCOM LATAM 2025.

## 2. OBJETIVO

2.1. A presente chamada pública tem por objetivo selecionar até 24 (vinte e quatro) negócios do Programa **SAMPÁ GAMES por VAI TEC**, para exporem seus jogos no estande da Prefeitura de São Paulo, sendo: 12 (doze) negócios nos dias 01 e 03 de maio de 2025 e 12 (doze) negócios nos dias 02 e 04 de maio de 2025<sup>1</sup>. Desta forma, poderão participar os proponentes da 1ª, 2ª e 3ª edições do Programa SAMPÁ GAMES, cujo 1º e 2º proponente foram ou estão sendo acelerados pelo Programa.

### 2.2. A missão para a GAMESCOM LATAM tem como objetivos:

- 2.2.1. Difundir o setor de games nacional e internacionalmente, estimulando o intercâmbio entre negócios do setor de diversos países;
- 2.2.2. Possibilitar aos empreendedores do Programa SAMPÁ GAMES por VAI TEC expor os jogos que estão em desenvolvimento durante e após o programa de aceleração para o público. Podendo assim receber feedbacks e atrair investidores e clientes;
- 2.2.3. Atrair investimentos para o setor de games da Cidade de São Paulo;
- 2.2.4. Contribuir para a consolidação nacional e internacional da imagem da Cidade de São Paulo como polo de oportunidades para o setor de games;
- 2.2.5. Incentivar internacionalização de negócios e instituições do setor de games da Cidade São Paulo e elevar sua capacitação para negócios e parcerias globais;
- 2.2.6. Contribuir para a melhoria do ambiente de negócios e o aumento da competitividade de negócios e instituições de base tecnológica da Cidade de São Paulo;
- 2.2.7. Atender o plano de trabalho da **ADE SAMPÁ** na execução de políticas de desenvolvimento, especialmente as que contribuam para a atração de investimentos, a redução das desigualdades regionais, a competitividade da economia, a geração de emprego e renda, o empreendedorismo, a economia solidária e a inovação tecnológica.

---

<sup>1</sup> A escala dos postos de exposição será definida pela ADE SAMPÁ, e divulgada na reunião de alinhamento citada no item 10.3.

### 3. INSCRIÇÕES

- 3.1.** O período das inscrições será de **04 a 08 de abril de 2025, até às 13hs** (horário de Brasília). Após este horário, não serão mais aceitas inscrições.
- 3.2.** As inscrições são gratuitas e serão realizadas por meio de formulário disponibilizado no site: <https://adesampa.com.br/adeeditais/chamamento/> conforme cronograma indicado no item 11. CRONOGRAMA da presente chamamento público.
- 3.3.** Para a realização da inscrição é obrigatório o login com uma conta Google, que pode ser criada gratuitamente em [www.gmail.com](http://www.gmail.com).
- 3.4.** O preenchimento correto do formulário eletrônico de inscrição, bem como o envio dos documentos solicitados é de inteira responsabilidade dos proponentes, sob pena de desclassificação.
- 3.4.1.** São considerados documentos necessários para a inscrição:
- 3.4.1.1.** Upload da cópia de Documento de identidade com foto (RG/RNE, CNH ou Passaporte) e CPF;
  - 3.4.1.2.** Upload do certificado do Programa de Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC;
  - 3.4.1.3.** Upload da declaração de participação do Programa de Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC, caso seja da 3ª (terceira) edição;
  - 3.4.1.4.** Upload do **CADIN - Cadastro Informativo Municipal** ([http://www3.prefeitura.sp.gov.br/cadin/pesq\\_deb.aspx](http://www3.prefeitura.sp.gov.br/cadin/pesq_deb.aspx)) da pessoa física, obrigatoriamente referente ao mês de Abril de 2025;
- 3.4.2.** A inscrição será realizada por negócio, contendo as informações de ambos os proponentes.
- 3.4.3.** Na hipótese de submissão de mais de uma vez da mesma proposta pelo mesmo negócio, respeitando o prazo estipulado para inscrição, será levado em conta para análise e seleção, apenas a última proposta submetida.
- 3.4.4.** Todos os documentos devem ser enviados no formato **PDF**.
- 3.5.** Não serão aceitas inscrições e/ou documentações submetidos à **ADE SAMPÁ** por

qualquer outro meio não estabelecido neste instrumento, tampouco fora do prazo estipulado no item 11. CRONOGRAMA do presente chamamento público.

- 3.6. Cada proponente receberá, através do e-mail cadastrado, o comprovante da inscrição realizada.
- 3.7. A **ADE SAMPA** reserva-se o direito de cancelar a ação, em caráter extraordinário, a qualquer tempo. Os proponentes selecionados serão formalmente comunicados por e-mail.
- 3.8. A **ADE SAMPA** não se responsabiliza por problemas de conexão de internet, de servidor ou filtros anti-spam que impeçam o recebimento de e-mails, comunicados ou nossos respectivos retornos.
- 3.9. Estarão aptos a se inscreverem para o evento GAMESCOM LATAM 2025 empreendedores que atenderem os requisitos constantes no item 4. ELEGIBILIDADE desta chamada pública.

#### 4. ELEGIBILIDADE

- 4.1. São considerados elegíveis para a missão GAMESCOM:
  - 4.1.1. Empreendedores que participam ou já participaram do Programa SAMPA GAMES por VAI TEC, sendo assim, proponentes da 1ª, 2ª e 3ª edição do Programa. Que estejam em regularidade em sua pessoa física (PF), perante o **CADIN MUNICIPAL** atualizado;
  - 4.1.2. Possuir jogos digitais desenvolvidos ou em fase de desenvolvimento, que possam ser instalados e jogados de maneira off-line.

#### 5. INELEGIBILIDADE

- 5.1. São considerados inelegíveis para a missão GAMESCOM LATAM 2025:
  - 5.1.1. Empreendimentos e/ou empreendedores que não foram, ou não estão sendo, acelerados pela 1ª (primeira), 2ª (segunda) ou 3ª edição do Programa **SAMPA GAMES por VAI TEC**.
  - 5.1.2. Não poderão se inscrever pessoas que não tenham sido proponentes de empreendimentos acelerados na 1ª, 2ª ou 3ª edição do Programa SAMPA GAMES por VAI TEC.

- 5.1.3. Empreendimentos que ainda não possuam jogos em estágio avançado de desenvolvimento que possam ser instalados e jogados de maneira offline.
- 5.1.4. Empreendedores que apresentem o CADIN Estadual e/ou CADIN da Receita Federal ou estejam irregulares com o CADIN Municipal em sua pessoa física.

## 6. DESCLASSIFICAÇÃO

- 6.1. Em qualquer fase do processo de seleção serão imediatamente desclassificadas as inscrições que incorrem em um dos seguintes casos:
  - 6.1.1. Constatação de tentativa de fraude, adulteração ou plágio de qualquer documentação a qualquer tempo, submetida para análise pela equipe de funcionários da **ADE SAMPÁ**;
  - 6.1.2. Empreendedores que participaram da 1ª (primeira), 2ª (segunda) ou 3ª (terceira) edição do **SAMPÁ GAMES por VAI TEC** e submetam a este edital um negócio diferente do qual foi acelerado pela **ADE SAMPÁ**;
  - 6.1.3. Empreendedores que não foram 1º (primeiro) ou 2º (segundo) proponentes de negócios acelerados por alguma edição do Programa de Aceleração **SAMPÁ GAMES por VAI TEC**;
  - 6.1.4. Não apresentação dos documentos exigidos nos prazos estipulados;
  - 6.1.5. Não manifestação do selecionado nos prazos estipulados;
  - 6.1.6. Inscrições em desacordo com as exigências desta chamada pública.

## 7. SELEÇÃO DAS PROPOSTAS

- 7.1. A seleção das propostas e a etapa classificatória, será realizada em 2 (duas) etapas, a saber:
  - 7.1.1. **1º Etapa: Análise de documentação:**
    - 7.1.1.1. A 1ª (primeira) etapa terá caráter eliminatório e consistirá na análise da documentação exigida no item 3.4.1. e avaliação dos critérios de “Elegibilidade” e “Inelegibilidade”, contidos nos itens 4 e 5 deste chamamento público.

- 7.1.2. **2º Etapa: Análise de propostas escritas:**

**7.1.2.1.** A 2ª (segunda) e última etapa terá caráter eliminatório e classificatório. Nessa fase, as propostas previamente selecionadas na etapa anterior serão submetidas à avaliação pela Comissão de Avaliação destinada à Missão GAMECOM LATAM 2025. A avaliação nesta etapa será conduzida com base nas propostas escritas, levando em consideração os critérios detalhados no item **7.1.2.2** deste Edital.

**7.1.2.2.** A 2ª (segunda) e última etapa consistirá na avaliação de acordo com os critérios delineados na tabela abaixo, sendo considerado a pontuação máxima de 50 (cinquenta) pontos, sendo no máximo de 16 (dezesseis) pontos para cada um dos critérios Nº 01, 02 e 03, e 1 (um) ponto para cada um dos critérios Nº 04 e 05.

**TABELA 01:**

Nº	CRITÉRIO	PONTUAÇÃO
01	Apresentação do negócio e dos produtos desenvolvidos e/ou em desenvolvimento.	Até 16 pontos (dezesseis).
02	Apresentação dos objetivos para expor na GAMECOM LATAM e as contribuições desta participação para o desenvolvimento do negócio.	Até 16 pontos (dezesseis).
03	Apresentação das metas, quantitativas e qualitativas, que pretende atingir a partir da exposição na GAMECOM LATAM. Considerar metas de curto, médio e longo prazo.	Até 16 pontos (dezesseis).
04	Apresentação de Tecnologias Sociais <sup>2</sup> nos produtos desenvolvidos.	Até 1 (um) ponto
05	Ser um empreendimento acelerado pela 3ª (terceira) edição do programa SAMPÁ GAMES por VAI TEC	1 (um) ponto

**7.1.2.3.** Os critérios 1, 2 e 3 da tabela acima, serão avaliados com base nas **SEGUINTEs COMPETÊNCIAS:**

**TABELA 02:**

COMPETÊNCIAS	PONTUAÇÃO
Planejamento e organização	Até 04 (quatro) pontos
Conhecimento técnico - profissional	Até 04 (quatro) pontos

COMPETÊNCIAS	PONTUAÇÃO
Orientação para resultados	Até 04 (quatro) pontos
Clareza e objetividade	Até 04 (quatro) pontos

**7.1.2.4.** A avaliação das competências do item 7.1.2.3 deste edital seguirá a seguinte métrica:

**TABELA 03:**

ESCALA	DESCRIPTIVO	PONTUAÇÃO
Superior	Demonstra total domínio da competência.	04 (quatro) pontos
Satisfatório	Apresenta a competência de forma mediana.	03 (três) pontos
Pouco Satisfatório	Apresenta competência abaixo do padrão esperado, demonstrando pouco domínio da competência.	02 (dois) pontos
Não Satisfatório	Não apresenta a competência ou apresenta em padrão muito aquém do esperado.	0 (zero) pontos

**7.1.2.5.** O resultado parcial das propostas selecionadas será divulgado no portal da **ADE SAMPA** na internet <https://adesampa.com.br/adeeditais/edital-06-2024-chamamento>. A divulgação seguirá o cronograma estipulado no item 11. CRONOGRAMA do presente chamamento público.

- 7.2.** A seleção será feita a partir da análise da documentação e propostas submetida no formulário de inscrição, sendo atribuída uma nota de 0 (zero) a 4 (quatro) pontos a partir das respostas apresentadas para cada um dos critérios de seleção. Serão selecionados até 24 (vinte e quatro) negócios, participantes do programa **SAMPA GAMES por VAI TEC**, com as maiores notas, conforme pontuação disposta no item **7.1.2.2.** do Edital;
- 7.3.** Caso haja empate, o desempate será pelo ponto adicionado pelo critério nº05, caso permaneça o empate, será considerada a maior nota do critério nº 02, conforme item **7.1.2.2.**. Caso ainda haja empate, o desempate se dará pela maior nota do critério nº 3, conforme item **7.1.2.2.** Caso permaneça o empate, o desempate se dará pela maior nota do critério nº 1, conforme item **7.1.2.2.** Caso ainda haja empate, o desempate se dará pela pontuação no critério nº 04. Se ainda assim houver empate,

será realizado sorteio para auferir o resultado.

## 8. COMISSÃO DE AVALIAÇÃO

- 8.1. A Comissão de Avaliação será composta por 03 (três) integrantes da equipe de acelerações da **ADE SAMPA** com participação de dois Analistas e a Coordenadora da área.
- 8.2. Da decisão da Comissão de Avaliação caberá Recurso, que deverá ser submetido pelo endereço eletrônico: <https://adesampa.com.br/adeeditais/chamamento/> até às 13hs do dia 11 de abril de 2025.
- 8.3. O recurso será avaliado pela Comissão de Avaliação e seu respectivo julgamento publicado no site da **ADE SAMPA** até às 13hs do dia 14 de abril de 2025.
- 8.4. A decisão da Comissão de Avaliação a respeito de eventual recurso é soberana e não será sujeita a nova análise em âmbito administrativo.

## 9. RESULTADO

- 9.1. O resultado final será divulgado dia 15 de abril de 2025 no Diário Oficial da Cidade de São Paulo e pelo sitio eletrônico: <https://adesampa.com.br/adeeditais/chamamento/> contendo a lista dos selecionados e as respectivas pontuações;
- 9.2. Todos os empreendedores selecionados serão comunicados formalmente pela **ADE SAMPA** através do e-mail cadastrado no formulário de inscrição;
- 9.3. A equipe técnica da **ADE SAMPA** realizará uma reunião online ou presencial para detalhamento da participação dos empreendedores na GAMESCOM LATAM 2025 e assinatura dos documentos contidos no ANEXO I e II por parte dos proponentes.

## 10. SOBRE A PARTICIPAÇÃO NA GAMESCOM LATAM 2025:

- 10.1. Os empreendedores deverão disponibilizar seus jogos em formato offline quando solicitado pela ADE SAMPA, para que estes possam ser instalados nas máquinas para realização da exposição.
- 10.2. Pelo menos 1 dos 2 proponentes do negócio deve se manter no posto de exposição durante todo o período do evento.
- 10.3. Haverá 12 (doze) postos de exposição destinados aos empreendedores do SAMPA

GAMES, sendo que cada posto será ocupado por 1 (um) negócio.

- 10.4. Cada negócio terá a oportunidade de expor seus jogos durante 2 (dois) dias, sendo assim, 12 (doze) negócios exporão nos dias 01 e 03 de maio e 12 negócios nos dias 02 e 04 de maio.
- 10.5. Não haverá aporte de recursos financeiros. Os deslocamentos e a alimentação são de inteira responsabilidade dos selecionados.

## 11. CRONOGRAMA

- 11.1. As inscrições para a "Missão GAMESCOM LATAM 2025" serão recebidas de 04 a 08 de abril de 2025 até às 13h. Após este horário não serão mais aceitas inscrições.
- 11.2. O resultado parcial dos até 24 (vinte e quatro) negócios selecionados será divulgado no dia 10 de abril de 2025 às 12h.
- 11.3. Os recursos serão recebidos até o dia 11 de abril às 12h.
- 11.4. Os recursos recebidos serão analisados e respondidos até o dia 14 de abril às 12h.
- 11.5. O resultado final dos até 24 (vinte e quatro) negócios selecionados será divulgado no dia 15 de abril de 2025.
- 11.6. A reunião online com os até 24 (vinte e quatro) negócios selecionados, para explicações sobre o evento e demais elucidações ocorrerá em horário definido pela ADE SAMPÁ, após a emissão dos resultados.
  - 11.6.1. A presença na reunião mencionada no item 11.6 é obrigatória para pelo menos um dos proponentes do negócio.
  - 11.6.2. Poderá haver alterações no cronograma, a qual será comunicado por meio de publicação no portal da **ADE SAMPÁ**:  
<https://adesampa.com.br/adeeditais/chamamento/>

## 12. DISPOSIÇÕES FINAIS:

- 12.1. Cada um dos empreendedores dos 24 (vinte e quatro) negócios selecionados para expor no stand da Prefeitura de São Paulo receberá 1 (uma) credencial convencional (B2C) diária. Sendo assim, cada empreendedor contará com 2 (duas) credenciais para atender aos 2 dias de exposição.

- 12.2.** A ADE SAMPA disponibilizará as máquinas para exposição dos jogos no estande da Prefeitura durante todo o evento.
- 12.3.** Demais equipamentos e pertences que forem levados pelos proponentes que irão expor seus negócios serão de inteira responsabilidade destes. Sendo assim, a ADE SAMPA não se responsabilizará por materiais, equipamentos ou pertences deixados no estande.

## ANEXO I - TERMO DE RESPONSABILIDADE DOS BENEFICIÁRIOS

### PARTICIPAÇÃO COMO EXPOSITOR NA GAMESCOM 2025

Eu, \_\_\_\_\_, inscrito(a) no CPF sob o nº \_\_\_\_\_ e no o RG sob o nº \_\_\_\_\_, na qualidade de 1º proponente e eu \_\_\_\_\_, inscrito(a) no CPF sob o nº \_\_\_\_\_ e no RG sob o nº \_\_\_\_\_, na qualidade de 2º proponente, empreendedores (as) acelerados(as) do Programa Sampa Games da \_\_\_\_\_ edição, com o negócio \_\_\_\_\_. DECLARAMOS, para os devidos fins de direito, que temos conhecimento, concordamos e nos responsabilizamos pelo cumprimento das obrigações abaixo, referente a exposição do nosso negócio no evento GAMESCOM LATAM 2025:

- A. Comparecer nos dias estipulados pela ADE SAMPÁ, que serão entre os dias 01 à 04 de maio de 2025, a depender da escala estipulada, **durante todo o período do evento** para exposição do empreendimento no evento GAMESCOM LATAM 2025. Mantendo a **pontualidade** e zelo pelo trabalho a ser efetuado;
- B. Cumprir com todas as determinações estipuladas pela ADE SAMPÁ;
- C. Manter boa conduta durante toda a exposição, não manifestando violências estruturais, físicas ou morais de qualquer tipo;
- D. Informar com antecedência de no máximo 24hs (vinte e quatro horas) se houver quaisquer motivos que impossibilitem o comparecimento do negócio no evento;
- E. Manter seu ponto de exposição sempre ocupado e com um representante do negócio;

Em caso de descumprimento de qualquer uma das cláusulas mencionadas acima, os proponentes, assim como o negócio, estarão impedidos de participar das atividades e/ou missões da ADE SAMPÁ pelo período de 1 (um) ano a contar da data de término do evento acima citado.

Salientamos que a ADE SAMPÁ não se responsabiliza por objetos e pertences deixados no local do evento.

São Paulo, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2025.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do(a) 1ª proponente

\_\_\_\_\_  
Assinatura do(a) 2ª proponente

## ANEXO II - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

Pelo presente instrumento, eu, \_\_\_\_\_, inscrito(a) no RG sob o nº \_\_\_\_\_ e no CPF sob o nº \_\_\_\_\_, cedo à **Agência São Paulo de Desenvolvimento – ADE SAMPÁ (“ADE SAMPÁ”)**, os direitos de uso de minha imagem e outros conexos em virtude do(s) depoimento(s) e imagens realizado(s) por mim, a título não oneroso, a ser(eram) gravado(s) em vídeo, fotografado(s) e/ou transcrito(s) para o evento **GAMESCOM LATAM 2025**.

Fica a **ADE SAMPÁ** autorizada a captar a imagem e veicular a gravação, a(s) foto(s) e/ou a(s) transcrição(ções) em todas as plataformas de comunicação digitais, por todos os meios de comunicação, material gráfico e apresentações, relatórios, publicações, por tempo indeterminado, sem a necessidade de qualquer outra autorização e/ou aviso prévio para utilização da imagem/voz nos referidos materiais/conteúdos.

A veiculação aqui autorizada se dará internamente e para o público em geral, além dos parceiros públicos e privados, desde que não haja desvirtuamento da sua finalidade.

A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem e voz acima mencionada, em todo território nacional e no exterior, integral ou parcialmente, em todas as plataformas da ADE SAMPÁ, bem como dos seus parceiros públicos e privados.

Por esta ser a expressão da minha vontade, declaro que autorizo os usos acima descritos sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos aos dados/imagem e voz. Tenho ciência do direito de optar pela anonimização, bloqueio, retificação ou eliminação de dados desnecessários, excessivos ou tratados em desconformidade com a LGPD.

A presente autorização se dá, também, nos termos do artigo 7º, inciso I, da Lei Federal nº 13.709/2018 (LGPD).

São Paulo, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2025.

---

Assinatura