

ADE SAMPÁ

AGÊNCIA SÃO PAULO DE DESENVOLVIMENTO

EDITAL DE CHAMADA PÚBLICA Nº 09/2026

| | |
|--|-----------|
| 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 2026: | 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 |

SELEÇÃO DE ESTÚDIOS BENEFICIADOS PELO PROGRAMA SAMPA GAMES PARA A EXPOSIÇÃO NO EVENTO – GAMESCOM LATAM 2026

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 o presente **CHAMAMENTO PÚBLICO** e convida os interessados do **Programa SAMPA GAMES- 1ª, 2ª, 3ª e 4ª edições**, a participarem da seleção para exporem seus jogos no evento “**GAMESCOM LATAM 2026**” que será realizado de 30 de Abril a 3 de maio de 2026, 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 2026 e 01, 02, 03 de maio de 2026. 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 por 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 acelerados por este programa, já que resultados promissores foram alcançados por empreendedores que participaram da GAMESCOM Latam em 2024 e 2025.

Com o intuito de ampliar a visão, colaborar para o desenvolvimento, ofertar visibilidade e oportunidades para os acelerados atendidos pelo **Programa SAMPA GAMES**, a **ADE SAMPA** possibilitará aos empreendedores da 1ª, 2ª, 3ª e 4ª edições que participem do evento e exponham seus jogos no *stand* da Prefeitura de São Paulo na GAMESCOM LATAM 2026.

2. OBJETIVO

2.1. A presente chamada pública tem por objetivo selecionar até 36 (trinta e seis) negócios do Programa **SAMPA GAMES por ADE SAMPA**, para exporem seus jogos no estande da Prefeitura de São Paulo, sendo: 18 (dezoito) negócios por dia, oportunizando que cada estúdio exponha seus jogos em dois dias do evento. Desta forma, poderão participar os proponentes da 1ª, 2ª, 3ª e 4ª edições do Programa SAMPA GAMES, cujo 1º e 2º proponente foram ou estão sendo acelerados pelo Programa.

2.2. A missão para a GAMESSCOM 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 SAMPA GAMES por ADE SAMPA 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 SAMPA** 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.

3. INSCRIÇÕES

- 3.1.** O período das inscrições será de **09 a 14 de abril de 2026, até às 15hs** (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 do 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.
- 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 ADE SAMPÁ ou upload da declaração de participação do Programa de Aceleração SAMPA GAMES por ADE SAMPÁ, caso seja da 4ª (quarta) edição;
 - 3.4.1.2.1.** Estes documentos (declaração de participação e certificado) poderão ser solicitados pelo e-mail vaitec@adesampa.com.br até as 12hs do dia 14 de abril de 2026.
 - 3.4.1.3.** Upload do **CADIN - Cadastro Informativo Municipal** (http://www3.prefeitura.sp.gov.br/cadin/pesq_deb.aspx) da pessoa física, obrigatoriamente referente ao mês de Abril de 2026;
 - 3.4.1.4.** Preenchimento completo do formulário de inscrição.
 - 3.4.1.5.** Upload do protótipo/demo do jogo desenvolvido ou em desenvolvimento.
- 3.4.2.** A inscrição será realizada por estúdio, 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 SAMPA** por qualquer outro meio que não o formulário de inscrição, tampouco fora do prazo estipulado no item 11. CRONOGRAMA do presente chamamento público.

3.6. Cada estúdio receberá, através do e-mail cadastrado, o comprovante da inscrição realizada.

3.7. 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.

3.8. Estarão aptos a se inscreverem para o evento GAMESCOM LATAM 2026 empreendedores que atenderem os requisitos constantes no item 4. ELEGIBILIDADE desta chamada pública.

4. ELEGIBILIDADE

4.1. São considerados elegíveis para expor na GAMESCOM LATAM:

4.1.1. Empreendedores que participam ou já participaram do Programa SAMPA GAMES por ADE SAMPA, sendo assim, proponentes da 1ª, 2ª, 3ª e 4ª 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 expor na GAMESCOM LATAM 2026:

5.1.1. Empreendimentos e/ou empreendedores que não foram, ou não estão sendo, acelerados pela 1ª (primeira), 2ª (segunda), 3ª (terceira) e 4ª (quarta) edição do Programa **SAMPA GAMES por ADE SAMPA**.

- 5.1.2. Não poderão se inscrever pessoas que não tenham sido proponentes de empreendimentos acelerados na 1ª, 2ª, 3ª e 4ª edição do Programa SAMPA GAMES por ADE SAMPA.
- 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 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 SAMPA**;
 - 6.1.2. Empreendedores que participaram da 1ª (primeira), 2ª (segunda), 3ª (terceira) e 4ª (quarta) edição do **SAMPA GAMES por ADE SAMPA** e submetam a este edital um negócio diferente do qual foi acelerado pela **ADE SAMPA**;
 - 6.1.3. Empreendedores que não foram 1º (primeiro) ou 2º (segundo) proponentes de negócios acelerados por alguma edição do Programa de Aceleração **SAMPA GAMES por ADE SAMPA**;
 - 6.1.4. Não apresentação dos documentos exigidos nos prazos estipulados;
 - 6.1.5. Não manifestação do selecionado nos prazos estipulados;

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 GAMESCOM LATAM 2026. 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 (dezesesseis) pontos para cada um dos critérios Nº 01, 02 e 03, e 2 (dois) pontos para o critérios Nº 04.

TABELA 01:

| Nº | CRITÉRIO | PONTUAÇÃO |
|----|--|------------------------------|
| 01 | Apresentação do negócio e dos produtos desenvolvidos e/ou em desenvolvimento. | Até 16 (dezesesseis) pontos. |
| 02 | Apresentação dos objetivos para expor na GAMESCOM LATAM e as contribuições desta participação para o desenvolvimento do negócio. | Até 16 (dezesesseis) pontos. |
| 03 | Qualidade Técnica e Otimização do Jogo. | Até 16 (dezesesseis) pontos. |
| 04 | Estar em processo de aceleração pela 4ª (quarta) edição do programa SAMPÁ GAMES. | 2 (dois) pontos. |

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 |
| 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. | 1 (um) ponto |

7.1.2.5. O resultado parcial das propostas selecionadas será divulgado no portal da **ADE SAMPA** na internet <https://adesampa.com.br/adeeditais/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 1 (um) a 4 (quatro) pontos a partir das respostas apresentadas para cada um dos critérios de seleção. Serão selecionados até 36 (trinta e seis) negócios, participantes do programa **SAMPA GAMES por ADE SAMPA**, com as maiores notas, conforme pontuação disposta no item **7.1.2.2.** do Edital;

7.3. Caso haja empate, o desempate será pelos pontos adicionados pelo critério nº 04, caso permaneça o empate, será considerada a maior nota do critério nº 03, conforme

item 7.1.2.2.. Caso ainda haja empate, o desempate se dará pela maior nota do critério nº 2, 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. 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 técnica da **ADE SAMPA**.
- 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 17h59 do dia 17 de abril de 2026.
- 8.3. O recurso será avaliado pela Comissão de Avaliação e seu respectivo julgamento publicado no site da **ADE SAMPA** no dia 20 de abril de 2026.
- 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 21 de abril de 2026 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 estúdios 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 para detalhamento da participação dos empreendedores na GAMESCOM LATAM 2026 e solicitará a assinatura dos documentos contidos no ANEXO I e II por parte dos proponentes.
- 9.4. A escala de exposição dos até 36 (trinta e seis) estúdios que irão expor na GAMESCOM LATAM 2026 será encaminhada após a reunião e assinatura dos documentos que constam no ANEXO I e II deste chamamento.

10. SOBRE A PARTICIPAÇÃO NA GAMESCOM LATAM 2026:

- 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 18 (dezoito) postos de exposição por dia 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, 18 (dezoito) negócios por dia, totalizando a seleção de 36 (trinta e seis) estúdios.
- 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 "Exposição de Jogos - GAMESCOM LATAM 2026" serão recebidas de 09 a 14 de abril de 2026 até às 15h. Após este horário não serão mais aceitas inscrições.
- 11.2.** O resultado parcial dos até 36 (trinta e seis) estúdios selecionados será divulgado no dia 16 de Abril de 2026.
- 11.3.** Os recursos serão recebidos até o dia 17 de Abril às 17h59.
- 11.4.** Os recursos recebidos serão analisados e respondidos até o dia 20 de Abril.
- 11.5.** O resultado final dos até 36 (trinta e seis) negócios selecionados será divulgado no dia 21 de abril de 2026.
- 11.6.** A reunião online com os até 36 (trinta e seis) negócios selecionados, para explicações sobre o evento e demais elucidações ocorrerá no dia 23 de abril de 2026 com horário a ser definido pela ADE SAMPA.
 - 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 SAMPA:**
<https://adesampa.com.br/adeeditais/chamamento/>

12. DISPOSIÇÕES FINAIS:

- 12.1.** Cada um dos empreendedores dos 36 (trinta e seis) estúdios 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 SAMPÁ disponibilizará apenas as máquinas para exposição dos jogos no *stand* durante todo o evento. Demais itens como fones de ouvido e controles não serão disponibilizados.
- 12.3.** A ADE SAMPÁ não se responsabilizará por materiais, equipamentos ou pertences deixados no estande.
- 12.4.** A **ADE SAMPÁ** reserva-se o direito de cancelar a ação, em caráter extraordinário, a qualquer tempo. Os proponentes selecionados serão formalmente comunicados por e-mail.
- 12.5.** O canal para dúvidas é o e-mail: vaitec@adesampa.com.br.

São Paulo, 09 de abril de 2026

ANEXO I - TERMO DE RESPONSABILIDADE DOS BENEFICIÁRIOS

PARTICIPAÇÃO COMO EXPOSITOR NA GAMESCOM 2026

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 2026:

- A. Comparecer nos dias estipulados pela ADE SAMPÁ, que serão entre os dias 30 de Abril à 03 de maio de 2026, a depender da escala estipulada, **durante todo o período do evento** para exposição do empreendimento no evento GAMESCOM LATAM 2026. 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 2026.

—

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 SAMP** (“**ADE SAMP**”), 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 2026**.

Fica a **ADE SAMP** 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 SAMP, 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 2026.

Assinatura