

EDITAL DE CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 34/2023

SELEÇÃO DE PROJETOS PARA A EDIÇÃO GAMES DO PROGRAMA DE VALORIZAÇÃO DE INICIATIVAS TECNOLÓGICAS “PROGRAMA VAI TEC”

Processo SEI nº: 8710.2023/0000299-9

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 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 EDITAL DE CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 34/2023 (“Edital”) e convida os interessados para participar da seleção da “Aceleração” focada no setor de *games* do Programa de Valorização de Iniciativas Tecnológicas - VAI TEC, nomeada como “Sampa Games, por Vai Tec” a ser realizada em 2023.
- 1.2. O Programa SAMPA GAMES, por VAI TEC, é um programa municipal gerido pela ADE SAMPA, nos termos da Lei nº 15.838/2013, que tem a finalidade de estimular e apoiar, por meio de aporte financeiro e por meio de programa de aceleração de duração de seis meses, o desenvolvimento de 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.
- 1.3. A duração desta edição especial, focada no setor de games, será de 06 (seis) meses e visa impulsionar o desenvolvimento de empreendimentos inovadores que utilizem tecnologia como parte essencial do modelo de negócios, em especial aqueles relacionados às Tecnologias desenvolvidas para atender ao setor de games.

2. PERÍODO DE INSCRIÇÕES

- 2.1. O período das inscrições no site do programa será de 01 a 31 de julho de 2023, até 18h00 (horário de Brasília). Após este horário, não serão mais aceitas inscrições.
- 2.2. As inscrições poderão ser realizadas a partir do dia 01 de julho de 2023 no portal do Programa SAMPA GAMES por VAI TEC na internet, cujo endereço eletrônico é <https://adesampa.com.br/sampagames/>.

- 2.3. Estarão aptos a se inscreverem no Programa de Aceleração “Sampa Games por Vai Tec” as pessoas 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 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, com vistas a selecionar e acelerar até 24 (vinte e quatro) empreendimentos pelo prazo de seis meses.
- 3.2. O Programa SAMPA GAMES, por Vai Tec tem como objetivos:
- 3.2.1. Estimular o processo de escala de empreendimentos do setor de *games* (empresas/estúdios), em estágio avançado de desenvolvimento, ou seja, com modelo de negócios elaborado, com produtos definidos, em fase de validação, que desenvolvam produtos ou serviços inovadores e que utilizem as tecnologias voltadas ao setor de *games* como parte essencial do modelo de negócio;
- 3.2.2. Disseminar a cultura e a educação empreendedora;
- 3.2.3. Fomentar a inserção de jovens no ecossistema de empreendedorismo, inovação e tecnologia da cidade de São Paulo;
- 3.2.4. Promover o desenvolvimento local e a geração de emprego e renda nas regiões mais vulneráveis da cidade de São Paulo.
- 3.3. **Para fins do presente Edital, serão observadas as seguintes definições:**
- 3.3.1. **Aceleração:** Conjunto de atividades relacionadas ao acompanhamento e aconselhamento a empreendimentos em estágio inicial de desenvolvimento, 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.
- 3.3.2. **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

mercado¹.

- 3.3.3. Tecnologia:** “corpo de conhecimentos, ferramentas e técnicas, derivados da ciência e da experiência prática, que é usado no desenvolvimento, projeto, produção, e aplicação de produtos, processos, sistemas e serviços”².
- 3.3.4. Tecnologia da Informação e Comunicação - TIC:** Combinação de atividades industriais, comerciais e de serviços, que capturam eletronicamente, transmitem e disseminam dados e informações, bem como comercializam equipamentos e produtos intrinsecamente vinculados a esse processo.
- 3.3.5. Tecnologia de produtos e/ou serviços desenvolvidos para empresas/estúdios desenvolvedores de games:** Infraestrutura, ferramentas e recursos tecnológicos utilizados pelos estúdios. Isso inclui *hardware*, *software*, plataformas, linguagens de programação e metodologias de desenvolvimento. Também, considera a compatibilidade dos jogos com diferentes dispositivos e a adoção de tecnologias emergentes. A eficiência, escalabilidade e inovação das soluções tecnológicas são valorizadas, buscando impulsionar a qualidade e competitividade dos jogos desenvolvidos.
- 3.3.6. Tecnologia de Processos:** Conjunto de máquinas, equipamentos ou dispositivos que ajudam as operações a criar ou entregar produtos e serviços. Tecnologia de processo indireto ajuda a facilitar a criação direta de produtos e serviços³.
- 3.3.7. Empreendimento em estágio avançado ou em estágio de validação:** Empresas em desenvolvimento, que empreendem um negócio em estágio inicial de desenvolvimento, por meio do qual estão buscando entender melhor o mercado e desenvolver um produto 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 CNPJ.
- 3.3.8. 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:

¹ Fonte: SEBRAE

² Fonte: <https://www.scielo.br/j/prod/a/3ZWfzNVH44X8J7KgbRfShQ/?lang=pt> - 13/12/2021

³ Fonte: SLACK, Nigel; CHAMBERS, Stuart; JOHNSTON, Robert. Administração da produção. 3 ed. São Paulo: Atlas, 2009.

redução dos 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 individuais.

- 3.3.9. ODS - Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:** agenda mundial adotada durante a Cúpula das Nações Unidas sobre o Desenvolvimento Sustentável em setembro de 2015, composta por 17 objetivos e 169 metas a serem atingidos até 2030. Nesta agenda, estão previstas ações mundiais nas áreas de erradicação da pobreza, segurança alimentar, agricultura, saúde, educação, igualdade de gênero, redução das desigualdades, energia, água e saneamento, padrões sustentáveis de produção e de consumo, mudança do clima, cidades sustentáveis, proteção e uso sustentável dos oceanos e dos ecossistemas terrestres, crescimento econômico inclusivo, infraestrutura, industrialização, entre outros⁴.

4. O PROGRAMA DE ACELERAÇÃO SAMPA GAMES

- 4.1.** O Programa “Sampa Games por Vai Tec” tem como objetivo apoiar o fortalecimento e a consolidação de empreendimentos (empresas/estúdios) que tenham produtos ou serviços inovadores, e que utilizem tecnologia como parte essencial do modelo de negócios.
- 4.2.** Trata-se de um programa de intensa carga horária de trabalho, que acontece em horário comercial, exigindo dedicação profissional e empenho por parte de 2 (dois) proponentes dos negócios selecionados.
- 4.3.** Com duração de seis meses e frequência de atividades semanais, que acontecem em horário comercial, o Programa oferece os seguintes recursos para os empreendimentos selecionados:
- 4.3.1.** Oficinas de capacitação em temas relevantes para o desenvolvimento e evolução dos negócios contemplados.
- 4.3.2.** Mentorias individuais e personalizadas visando atender e diagnosticar o momento e as necessidades de cada um dos empreendimentos selecionados;
- 4.3.3.** Palestra de abertura com especialista em *games* e encontros de interatividade entre os empreendimentos selecionados, bem como para pesquisas, *benchmarking* e revisão do conteúdo já ofertado;

⁴ Fonte: <https://www.estrategiaods.org.br/o-que-sao-os-ods/>

- 4.3.4. Mentorias individuais para o desenvolvimento do Pitch com foco em participação em rodadas de investimento;
- 4.3.5. Reuniões individuais com cada negócio selecionado para avaliação do desempenho dos empreendimentos e recebimento dos 'entregáveis obrigatórios' (entrega das atividades solicitadas durante o Programa) estabelecidos ao longo do Programa;
- 4.3.6. Prestação de contas, obrigatória, de forma individual e detalhada a uma auditoria, que poderá ser interna ou externa;
- 4.3.7. Encontros de conexão e fortalecimento de rede;
- 4.3.8. Acesso a eventos, conteúdos e recursos de parceiros e mentores voluntários.

Obs: As atividades realizadas durante o processo de aceleração são obrigatórias para os dois proponentes dos negócios selecionados e acontecem de maneira híbrida (presencial e remota).

5. ELEGIBILIDADE

- 5.1. Para o Programa de **Aceleração Sampa Games, por VAI TEC** são considerados elegíveis:
 - 5.1.1. Pessoas físicas ou jurídicas organizadas em equipes de, no mínimo, dois membros, sendo que os dois proponentes devem comprovadamente e cumulativamente:
 - 5.1.2. Serem maiores de 18 anos;
 - 5.1.3. Serem domiciliados no Município de São Paulo há no mínimo dois anos.
- 5.2. Com relação aos empreendimentos, **são considerados elegíveis para participar do Programa de Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC:**
 - 5.2.1. Empreendimentos em estágio avançado, conforme definição estabelecida no "item 3.3", que apresentem, cumulativamente, as seguintes características:
 - 5.2.1.1. Utilizem tecnologia como parte relevante do modelo de negócios (conforme os conceitos de tecnologia apontados no item 3.3):
 - 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. Estejam em fase de validação junto aos potenciais clientes e demonstrem potencial de viabilidade técnica e econômica.

6. INELEGIBILIDADE

6.1. São considerados inelegíveis para participar do Programa SAMPA GAMES por VAI TEC empreendimentos que apresentem uma das seguintes características:

6.1.1. Propostos por equipes integradas por funcionários públicos municipais, bem como seus parentes em primeiro grau e cônjuges, integrantes do Comitê de Especialistas, da Comissão de Avaliação de Propostas do Programa de Valorização de Iniciativas Tecnológicas - VAI TEC e/ou funcionários da ADE SAMPA;

6.1.2. Propostos por equipes integradas por indivíduos cujos negócios subsidiados em edições anteriores do Programa VAI TEC não estejam encerrados e/ou não estejam com prestações de contas formalmente aprovadas;

6.1.3. Empreendimentos propostos por entidades sem fins lucrativos, tais como ONG, OSCIP e Fundações;

6.1.4. Não preenchimento do formulário do projeto;

6.1.5. Arquivo da planilha orçamentária (de acordo com modelo), cujo conteúdo apresente difícil leitura (letras de difícil entendimento, digitação incorreta, *escaneado* ou foto de forma ilegível);

6.1.6. Equipes em que o primeiro proponente seja domiciliado a menos de dois anos no Município de São Paulo.

6.1.7. Proponentes que no ato da inscrição não sejam maiores de 18 anos.

6.2. Não são considerados “empreendimentos em estágio avançado”, negócios que apresentem quaisquer das seguintes características:

6.2.1. Ideias de negócios ou projetos que não possuem nenhum tipo de embasamento, aprofundamento ou validação;

6.2.2. Empreendimentos que, independentemente de seu estágio de desenvolvimento, não possuam a intenção de monetizar seus serviços através de um modelo de negócio replicável;

6.2.3. Empreendimentos que não possuem a tecnologia, nos termos do item 3.3, como parte essencial do modelo de negócios;

6.2.4. Negócios que não apresentem ações de impacto e ou desenvolvimento para se consolidarem no mercado e para expandirem suas ações.

6.2.5. Negócios cujos 2 (dois) proponentes não residam no município de São Paulo

por, no mínimo, 2 (dois) anos.

7. INSCRIÇÕES

- 7.1. As inscrições para a participação no SAMPA GAMES por VAI TEC são gratuitas e serão realizadas por meio de formulários disponibilizados na plataforma de licitações da ADE SAMPA e no portal do Programa SAMPA GAMES por VAI TEC na internet (<https://adesampa.com.br/sampagames/>), conforme cronograma indicado no item 14.
- 7.2. Para a realização da inscrição é obrigatório o login com uma conta *Google*, que pode ser criada gratuitamente em www.gmail.com e que será o canal de comunicação entre os participantes e a equipe do SAMPA GAMES por VAI TEC durante todo o programa de aceleração.
- 7.3. As inscrições e habilitações de propostas para a participação somente serão aceitas com o preenchimento integral dos formulários *online*, disponíveis na plataforma de licitações da ADE SAMPA e no portal do Programa SAMPA GAMES por VAI TEC na internet (<https://adesampa.com.br/sampagames/>), bem como do envio das declarações e dos documentos solicitados.
- 7.4. A ADE SAMPA não será responsável por quaisquer incorreções, problemas de preenchimento de documentações ou anexos, ou ainda eventuais falhas de conexão ou equipamentos que possam ocorrer quando da inscrição pelo proponente.
- 7.5. São necessários para a inscrição os seguintes documentos:
- 7.5.1. Preenchimento do formulário de inscrição;
- 7.5.2. Preenchimento do formulário do projeto;
- 7.5.3. Upload da planilha de orçamento do negócio (de acordo com modelo);
- 7.5.4. Para os 2 (dois) proponentes: upload dos comprovantes de residência no Município de São Paulo sendo aceitas contas de prestação de serviço público (água ou energia elétrica) ou contas de serviço de telefonia fixa ou móvel, referente a no mínimo 3 (três) meses da publicação deste edital, conforme observação do item 7.8;
- 7.5.4.1. **Atenção: Não serão aceitos outros comprovantes de residência, além dos mencionados acima, estando sujeito a desclassificação.**
- 7.5.5. Upload do CADIN Municipal - pessoa física, sem restrições, dos 2 (dois) proponentes (pode ser obtido no link http://www3.prefeitura.sp.gov.br/cadin/Pesq_Deb.aspx);

- 7.5.6. Upload dos documentos: RG (frente e verso) e CPF dos 2 (dois) proponentes;
- 7.5.6.1. Serão considerados documentos de identificação: RG, Carteira Nacional de Habilitação (CNH), Registro Nacional de Estrangeiro (RNE) ou Passaporte;
- 7.5.7. Não serão aceitos documentos degradados, rasurados e/ou ilegíveis.
- 7.6. **Todos os documentos devem ser enviados em formato PDF. Caso algum dos documentos sejam submetidos em formato diferente, serão desconsiderados.**
- 7.7. **Caso algum dos documentos submetidos necessite de senha para sua abertura, o mesmo será desconsiderado.**
- 7.8. Caso algum documento esteja ilegível ou apresente difícil leitura, o mesmo será desconsiderado.
- 7.9. Caso a planilha orçamentária submetida no ato da inscrição não esteja dentro do modelo disponibilizado, a mesma será desconsiderada.
- 7.9.1. Não serão aceitos negócios submetidos à ADE SAMPA por qualquer outro meio não estabelecido neste instrumento, tampouco fora do prazo estipulado no cronograma, item 14 do presente Edital.
- 7.9.2. Cada proponente receberá, por correspondência eletrônica, o comprovante da inscrição realizada.
- 7.10. Para participação no **Programa de Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC** será aceita uma única inscrição por negócio
- 7.10.1. O comprovante de residência dos proponentes, mencionado no item 7.5.4 acima deverá estar em nome dos proponentes. Caso esteja em nome de terceiros, os proponentes deverão encaminhar, juntamente com o comprovante de endereço, a declaração do ANEXO I - "Declaração complementar de residência", preenchida e assinada pelo responsável do imóvel e pelo proponente. **Atenção: A não inclusão deste documento, quando for o caso, acarretará na desclassificação do projeto.**
- 7.10.2. O primeiro proponente, responsável pela submissão do empreendimento, será considerado o seu coordenador, tendo direitos e deveres a serem considerados ao longo do processo de aceleração. Após a seleção dos negócios, o primeiro proponente, assim como o segundo proponente, poderão ser substituídos, justificadamente, apenas uma vez, mediante solicitação prévia e após aprovação da Comissão de Avaliação do Programa.

O novo proponente do projeto deverá encaminhar a documentação solicitada no prazo máximo de 05 (cinco) dias úteis, contados a partir da data de autorização.

- 7.10.3. Caso haja quaisquer problemas que impeçam o prosseguimento do negócio no Programa, o mesmo será descontinuado e o proponente deverá ressarcir à ADE SAMPA os valores recebidos;
- 7.10.4. **É obrigatória a apresentação do segundo proponente do empreendimento**, o qual terá os mesmos direitos e deveres do coordenador do negócio.

Obs.: A não indicação do segundo proponente acarretará na desclassificação do projeto.

7.11. O proponente deverá submeter uma única proposta no ato de inscrição.

- 7.11.1. Na hipótese de submissão de mais de uma proposta pelo mesmo proponente, respeitando-se o prazo estipulado para inscrição, será levado em conta, para análise e seleção, apenas a última proposta submetida.
- 7.11.2. Após a submissão da proposta no prazo estipulado, não haverá a possibilidade de alteração ou edição das informações registradas.
- 7.11.3. Não será permitido que um mesmo proponente submeta diversos negócios. Caso isso ocorra, todos os negócios vinculados ao seu nome serão desclassificados.

8. DESCLASSIFICAÇÃO

- 8.1. Em qualquer fase do processo de seleção e/ou execução, serão imediatamente desclassificadas as propostas que incorrem em um dos seguintes casos:
 - 8.1.1. Constatação de tentativa de fraude, adulteração ou plágio quanto à autoria e desenvolvimento do projeto por parte dos proponentes e/ou integrantes da equipe;
 - 8.1.2. Constatação de tentativa de fraude, adulteração ou plágio de qualquer documentação a qualquer tempo, submetida para análise pela equipe de funcionários da ADE SAMPA, membros do Comitê de Especialistas ou membros da Comissão de Avaliação de Propostas do Programa VAI TEC;
 - 8.1.3. Constatação de violação de direitos humanos; preconceitos; incitação ao ódio ou violência, estereótipos acerca de uma determinada cultura, além de jogos que incentivem a degradação ambiental;
 - 8.1.4. Não apresentação dos documentos exigidos nos prazos estipulados;

8.1.5. Inscrições em desacordo com as exigências deste Edital;

Observação: Incurrendo nos casos previstos nos itens 8.1.1, 8.1.2 e 8.1.3, a responsabilidade dos membros da equipe é objetiva e solidária, podendo responder civil e criminalmente, independentemente de culpa.

9. SELEÇÃO DAS PROPOSTAS

9.1. Serão selecionados para participar do “Programa Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC” empreendimentos propostos, preferencialmente, por jovens (de 18 a 29 anos), residentes no município de São Paulo a no mínimo 2 (dois) anos.

9.2. A seleção das propostas e a etapa classificatória, será realizada em 3 (três) etapas:

9.2.1. 1ª ETAPA:

Análise da documentação exigida no item 7.5 e avaliação dos critérios de “Elegibilidade” contidos no item 5 deste edital;

9.2.2. 2ª ETAPA:

Seleção de até 48 (quarenta e oito) empreendimentos finalistas, realizada pelo Grupo de Trabalho (“GT”), formado por representantes do ecossistema de empreendedorismo, inovação e tecnologia, que terá, como base de análise, as propostas escritas. O GT será responsável por esta etapa da seleção, levando em consideração os critérios de avaliação expostos no item 10 deste Edital. A nota final desta avaliação será considerada apenas para a seleção de até 48 (quarenta e oito) empreendimentos mais bem pontuados.

9.2.3. 3ª ETAPA:

Para a terceira fase de seleção, cada um dos até 48 (quarenta e oito) empreendimentos selecionados deverá enviar um vídeo com o pitch do seu negócio, de até 3 (três) minutos, para o seguinte endereço: vaitec@adesampa.com.br. Os vídeos serão avaliados pela Comissão de Avaliação do Programa VAI TEC. Em seguida, será realizada uma entrevista (presencial ou on-line) onde a Comissão poderá formular perguntas para as equipes, considerando os critérios de seleção do item 10 deste edital, por meio de análises e respectivas avaliações, resultando na seleção final de até 24 (vinte e quatro) empreendimentos.

9.3. A Comissão de Avaliação do Programa VAI TEC será composta por 08 (oito) membros, sendo 04 (quatro) indicados pela Secretaria Municipal de Desenvolvimento Econômico e Trabalho - SMDet, e 04 (quatro) indicados pelo Conselho Municipal de

Ciência, Tecnologia e Inovação – CMCT&I, conforme art. 26 da Lei Municipal nº 15.839/2013. Suas decisões são soberanas, não cabendo recurso de suas decisões no tocante ao mérito das propostas analisadas, de acordo com o art. 8º do Decreto Municipal nº 55.462/2014.

9.4. Será considerada exclusivamente a nota da 3ª (terceira) etapa de avaliação para a definição dos até 24 (vinte e quatro) empreendimentos que participarão do Programa de Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC.

9.5. Serão selecionados até 24 (vinte e quatro) empreendimentos para o Programa de Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC, cujo escopo engloba: mentoria, formação empreendedora, networking, espaço de trabalho compartilhado e apoio financeiro de R\$ 42.500,00 (quarenta e dois mil e quinhentos reais) por empreendimento;

10. CRITÉRIOS DE SELEÇÃO

10.1. A Comissão de Avaliação do Programa Programa de Valorização de Iniciativas Tecnológicas - VAI TEC avaliará os empreendimentos submetidos, segundo os seguintes critérios:

2ª Fase - Avaliação dos negócios inscritos

TABELA II - PONTUAÇÃO SEGUNDA FASE			
Tema do critério	Critérios	Descrição do critério	Pontos
Negócio (Será avaliada a empresa/estúdio de games e seu potencial produtivo atual e futuro. Não será avaliado um game específico, mas sim o conjunto de produtos e serviços ofertado pela empresa)	1. Impacto positivo no território de origem (onde o negócio está estabelecido). (até 2 pts)	Entender como o negócio pode beneficiar o território ou o usuário (até 4 pts)	4 (três)
	2. Impacto positivo para o usuário (individual ou coletivo) dos produtos ou serviços. (até 2 pts)		
	2. Proposta de valor	Qual o problema que a empresa/estúdio de games se propõe a resolver? (até 2	9 (nove)

TABELA II - PONTUAÇÃO SEGUNDA FASE

Tema do critério	Critérios	Descrição do critério	Pontos
		<p>pontos)</p> <p>Quais são os produtos e serviços ofertados? (até 2 pontos)</p> <p>O que diferencia a empresa/estúdio das demais empresas/estudios existentes no mercado e qual o potencial competitivo da empresa/estúdio (até 2 pontos)</p>	
		<p>Qual o modelo de Negócio: B2B, B2C, B2G, outros)</p> <p>(até 3 pts)</p>	
	<p>3. Mercado</p> <p>(Importante salientar o seu conhecimento sobre o mercado de atuação de sua empresa/estúdio).</p>	<p>Quais são os clientes (perfil e necessidades) (até 3 pts)</p> <p>Como é a concorrência de sua empresa/estúdio) Citar os concorrentes diretos e explicar qual a diferença entre eles e a sua empresa/estúdio (até 3 pts)</p>	<p>6 (seis)</p>
	<p>4. Fontes de receita</p>	<p>Como você monetiza o seu produto/serviço? (até 2</p>	<p>6 (seis)</p>

TABELA II - PONTUAÇÃO SEGUNDA FASE

Tema do critério	Crítérios	Descrição do critério	Pontos
		pontos) Qual a origem de seus recurso para manter a sustentabilidade de sua empresa/estúdio (até 2 pts)	
		Como pretende escalar (expansão) (até 2 pts)	
Equipe	5. Formação e experiência	Informe se a formação da equipe é compatível com as necessidades do negócio e cite qual a experiência gerencial e técnica de cada um dos componentes da equipe. (até 3 pts)	6 (seis)
	6. Representatividade e Diversidade da equipe	Presença de profissionais e narrativas inclusivas que reflitam diferentes origens étnicas, gênero e orientação sexual (até 3 pts)	
Tecnologia e Inovação	7. Grau de Inovação de seu produto/serviço	Qual inovação a sua empresa/estúdio e os seus produtos/serviços trazem para o mercado consumidor. (até 3 pts)	6 (seis)
		O produto/serviço cria uma nova oferta ou demanda (até 3 pts)	

TABELA II - PONTUAÇÃO SEGUNDA FASE

Tema do critério	Critérios	Descrição do critério	Pontos
	8. Tecnologia empregada	Qual a tecnologia utilizada no negócio. Ex.: equipamentos, software, metodologia de novos processos, outros (até 2 pts)	6 (seis)
		Explique como é empregada a tecnologia na sua empresa/estúdio (até 2 pts)	
		Conte como a inovação e a criatividade pode contribuir para melhorar a produtividade de sua empresa/estúdio e como pode colaborar para aumentar a sua competitividade (até 2 pts)	
Critérios Prioritários		Descrição dos critérios	Pontos
Soluções para as regiões menos privilegiadas da Cidade de São Paulo. (Vide anexo II)	Analisaremos quais impactos e ou desenvolvimentos serão aplicados nas regiões menos privilegiadas da Cidade de São Paulo.	Negócios apresentem ações de impacto e ou desenvolvimento nas em regiões que apresentam os maiores <u>Índices de Vulnerabilidade Social no quesito Trabalho e Renda</u> ⁵	1 (um)

⁵ Fonte: Índice elaborado pelo Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada e divulgado no Plano Diretor Estratégico de São Paulo
Avenida São João, 473 – 4º andar – Sala 18 – São Paulo – SP

TABELA II - PONTUAÇÃO SEGUNDA FASE			
Tema do critério	Crítérios	Descrição do critério	Pontos
ODS - Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (Vide anexo III)	9. Analisaremos quais os ODS se aplicam ao Negócio	O projeto que atender a este critério terá um ponto adicional.	1 (um)
TOTAL			45 (quarenta e cinco)

3ª FASE DE PITCH E ENTREVISTA

TABELA III - PONTUAÇÃO TERCEIRA FASE	
TEMA DO CRITÉRIO	PONTUAÇÃO
Proposta de valor (dor do cliente e solução)	5 (cinco)
Mercado consumidor (público alvo)	5 (cinco)
Clientes e Concorrentes	5 (cinco)
Escalabilidade e Receita	5 (cinco)
Diferencial (no mercado, inovação e tecnologia)	5 (cinco)
Comportamento empreendedor	5 (cinco)

TABELA III - PONTUAÇÃO TERCEIRA FASE	
TEMA DO CRITÉRIO	PONTUAÇÃO
TOTAL	30 (trinta)

- 10.2. A pontuação final de cada negócio na 2ª etapa será de 0 (zero) a 44 (quarenta e quatro) pontos.
- 10.3. A pontuação final de cada negócio na 3ª etapa será de 0 (zero) a 30 (trinta) pontos.
- 10.4. Para a 2ª etapa de seleção de avaliação serão selecionados os empreendimentos de maior pontuação, desde que observada a pontuação mínima necessária para classificação, de 21 (vinte e um) pontos. **Os empreendimentos com nota inferior a 21 (vinte e um) pontos estarão desclassificados.**
- 10.5. Para a 3ª etapa de seleção serão selecionados os empreendimentos de maior pontuação, desde que observada a pontuação mínima necessária para classificação, de 15 (quinze) pontos. **Os empreendimentos com nota inferior a 15 (quinze) pontos estarão desclassificados.**
- 10.6. A pontuação de seleção dos empreendimentos **não será cumulativa** em cada uma das etapas.
- 10.7. Em caso de empate na 2ª (segunda) etapa de seleção, serão considerados como critérios de desempate nas propostas, esta ordem de prioridade: **Negócio, Equipe e Tecnologia. Em caso de manutenção do empate, será selecionada a proposta cujo proponente seja jovem (de 18 a 29 anos). Caso o empate ainda permaneça, será realizado sorteio.** que ocorrerá no momento de análise das propostas e será registrado em ata.
- 10.8. Em caso de empate na 3ª (terceira) etapa de seleção, serão considerados como critérios de desempate nas propostas, esta ordem de prioridade: **Diferencial (no mercado, inovação e tecnologia), Escalabilidade e Receita. Em caso de manutenção do empate, será selecionada a proposta cujo proponente seja jovem (de 18 a 29 anos). Caso o empate ainda permaneça, será realizado sorteio.** que ocorrerá no momento de análise das propostas e será registrado em ata.

11. RESULTADO DA SELEÇÃO

- 11.1. O resultado do processo avaliação para classificação dos até 48 (quarenta e oito) empreendimentos da 2ª (segunda) etapa de avaliação será divulgado no portal do Programa SAMPA GAMES por VAI TEC na internet (<https://adesampa.com.br/sampagames/>), convocando-os para cumprirem com as determinações da 3ª (terceira) etapa.
- 11.2. O resultado final do processo seletivo, após concluída a 3ª (terceira) etapa de avaliação, será anunciado pela Comissão de Avaliação do Programa VAI TEC, divulgado na página da ADE SAMPA (<https://adesampa.com.br/sampagames/>) e publicado no Diário Oficial da Cidade de São Paulo.
- 11.3. **Dos resultados publicados não caberá recurso quanto a seus méritos, nos termos do artigo 8º do Decreto Municipal nº 55.462/2014.**

12. APOIO FINANCEIRO

- 12.1. O valor destinado a cada proposta será de **R\$ 42.500,00 (quarenta e dois mil e quinhentos reais) por empreendimento.** já corrigido pelo IPCA, e será repassado em 02 (duas) parcelas, conforme determina o artigo 29, parágrafo. único da Lei Municipal nº 15.838/2013. 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.

Atenção: O valor da 2ª (segunda) parcela está sujeito à validação da prestação de contas da 1ª (primeira) parcela.

- 12.2. No prazo de 05 (cinco) dias úteis, contados da publicação do resultado final da seleção dos negócios no Diário Oficial da Cidade, os 02 (dois) proponentes de cada proposta receberão informações sobre o agendamento de reuniões para apresentação detalhada do programa de Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC, bem como para **se manifestarem por escrito, conforme modelo de declaração a ser fornecido pela ADE SAMPA, para participar do Programa SAMPA GAMES por VAI TEC, além dos demais documentos que constam do item 12.5**
- 12.3. A falta de manifestação por parte dos interessados no prazo estipulado será considerada como desistência do Programa, hipótese em que a Comissão de Avaliação do Programa VAI TEC poderá, a seu critério, escolher novos negócios ou empreendimentos, mediante nova publicação, sem prejuízo dos prazos determinados para os demais selecionados, conforme art. 9º do Decreto Municipal nº 55.462/2014.
- 12.4. Para a formalização e recebimento das parcelas do subsídio, o beneficiário deverá entregar à ADE SAMPA certidão de regularidade fiscal com o Poder Público Municipal, conforme art. 11º, § 1º do Decreto Municipal nº 55.462/2014. A certidão de

que trata esta Cláusula poderá ser emitida através do link http://www3.prefeitura.sp.gov.br/cadin/Pesq_Deb.aspx. O não cumprimento deste requisito poderá acarretar na perda do subsídio e na devolução dos valores recebidos.

- 12.5.** A ADE SAMPA informará aos proponentes a data para apresentação e assinatura da “Declaração de Interesse”, “Termo de Responsabilidade de Proponentes” e do “Termo de Autorização de Uso de Imagem”, respectivamente Anexos II, III e IV deste Edital. O não comparecimento para assinatura dos referidos documentos poderá acarretar na perda do subsídio.
- 12.6.** Os proponentes do projeto selecionado deverão, obrigatoriamente, abrir conta poupança conjunta, pessoa física, no Banco do Brasil, isenta de taxas e que gere rendimentos (que poderão ser utilizados no projeto), para **movimentação exclusiva do subsídio**.
- 12.7.** A utilização do aporte financeiro só será autorizada após a validação da planilha orçamentária dos projetos selecionados, pela equipe gestora do projeto.
- 12.8.** Não serão aceitos gastos com atividades realizadas antes do depósito da 1ª (primeira) parcela, bem como o pagamento de atividades ou ações desenvolvidas após o período de encerramento da participação do projeto no Programa de Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC.
- 12.9.** Não será autorizada a transferência de valores da conta bancária destinada ao Programa, total ou parcial, para outras contas de titularidade dos proponentes, sejam elas físicas ou jurídicas. Apenas está autorizada a transferência para as contas mencionadas, os valores destinados às bolsas.
- 12.10.** O pagamento será realizado em 02 (duas) parcelas, com cronograma de depósitos definido pela ADE SAMPA, após o recebimento dos documentos dos 2 (dois) proponentes e formalização da participação no Programa de Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC.
- 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 frequência mínima do 1º (primeiro) e 2º (segundo) proponentes em 85% (oitenta e cinco por cento) nas atividades do Programa;
 - 12.11.1.** A não aprovação da prestação de contas do projeto acima referido sujeitará o proponente a devolver o total das importâncias recebidas, acrescidas da respectiva atualização monetária, em até 30 (trinta) dias da publicação do

despacho que as rejeitou no Diário Oficial e no site do programa: <https://adesampa.com.br/sampagames/>, nos termos do artigo 15 do Decreto Municipal nº 55.462/2014.

- 12.11.2.** A não devolução da importância no prazo e forma estabelecida no item acima caracteriza a inadimplência do beneficiário, situação que autorizará a inscrição de seus dados no Cadastro Informativo Municipal (CADIN), ficando impedido de encaminhar novos projetos ao Programa VAI TEC, firmar contratos com a Prefeitura do Município de São Paulo ou receber qualquer apoio dos órgãos municipais, até quitação total do débito.
- 12.11.3.** O pagamento da 2ª (segunda) parcela também está condicionado à entrega da certidão de regularidade fiscal com o Poder Público Municipal (Cadin Municipal) que poderá ser emitida através do link http://www3.prefeitura.sp.gov.br/cadin/Pesq_Deb.aspx
- 12.12.** O abandono do empreendimento antes da sua finalização acarretará a devolução das parcelas já recebidas.
- 12.13.** Caso os proponentes não cumpram as atividades propostas durante o processo de aceleração, caberá à Comissão de Avaliação VAI TEC, em conjunto com a ADE SAMP, decidir pela continuidade ou desligamento do empreendimento no Programa de Aceleração SAMP GAMES por VAI TEC. O desligamento do empreendimento acarretará a devolução das parcelas já recebidas.
- 12.14.** Os empreendimentos selecionados deverão prestar contas, em conformidade com as Normas e Procedimentos do Programa VAI TEC, conforme decreto nº 55.462/2014, sendo capacitados e informados no momento da formalização do subsídio.
- 12.15.** É esperada a dedicação prioritária do 1º (primeiro) e do 2º (segundo) proponente ao projeto, pois ambos têm direito a um montante máximo de R\$2.500,00/mês (dois mil e quinhentos reais) a título de bolsa. Este valor corresponde à divisão para os 2 (dois) proponentes e poderá ser dividido de em comum acordo.
- 13. UTILIZAÇÃO DE RECURSOS FINANCEIROS**
- 13.1.** É vedada a aplicação de recursos do Programa SAMP GAMES por VAI TEC em projetos de construção ou conservação de bens imóveis ou em projetos originários dos poderes públicos municipal, estadual ou federal;
- 13.2.** Não é permitido o uso do recurso para pagamentos de locação de imóveis e ou contas de consumo (contas de água, energia elétrica, telefonia, entre outras);
- 13.3.** Custos não previstos na planilha orçamentária não serão considerados na prestação

de contas, cabendo aos proponentes se responsabilizar por eles;

- 13.4.** A utilização do aporte financeiro está condicionada à revisão e autorização da planilha orçamentária. A revisão citada, acontece em conjunto com os dois proponentes do Projeto e equipe de gestão do Programa.
- 13.5.** A retirada do valor da bolsa deverá ser realizada mensalmente. Caso o valor da mesma não seja retirado em um dos meses, este não pode ser acrescido para os meses seguintes, sendo possível a realocação do recurso para outra finalidade e, logo, a atualização da planilha orçamentária sob as restrições dos itens 12 e 13

14. CRONOGRAMA

- 14.1.** As inscrições para o “SAMPA GAMES por VAI TEC serão recebidas entre os dias 01 de julho de 2023 a 31 de julho de 2023, às 18h00. Após este horário não serão aceitas inscrições.
- 14.2.** O resultado dos até 48 (quarenta e oito) projetos pré-selecionados será divulgado dia 18 de setembro de 2023.
- 14.3.** Os vídeos dos pitches dos até 48 (quarenta e oito) projetos pré-selecionados serão recebidos de 21 a 28 de setembro de 2023.
- 14.4.** A reunião por videoconferência com os até 48 (quarenta e oito) projetos pré-selecionados acontecerá de 16 a 25 de outubro de 2023.
- 14.5.** A publicação de até 24 (vinte e quatro) projetos selecionados será em 03 de novembro de 2023.
- 14.6.** O Programa SAMPA GAMES por VAI TEC terá início em novembro de 2023 e se estenderá até maio de 2024.

OBSERVAÇÃO: Este cronograma está sujeito a alterações que serão comunicadas através do Diário Oficial e publicação no portal do Programa SAMPA GAMES por VAI TEC na internet (<https://adesampa.com.br/sampagames/>) e na página de editais da **ADE SAMPA** (www.adesampa.com.br/adeeditais).

15. FUNDAMENTOS LEGAIS

- 15.1.** São considerados fundamentos legais do Programa para Valorização de Iniciativas Tecnológicas VAI TEC e, logo, do SAMPA GAMES por VAI TEC:

- 15.1.1.** A Lei Municipal nº 15.838, de 4 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 para a Valorização de Iniciativas Tecnológicas VAI TEC, no âmbito da **Agência São**

Paulo de Desenvolvimento - ADE SAMPA.

- 15.1.2.** O Decreto Municipal nº 55.462, de 29 de agosto de 2014, que regulamenta o Programa para Valorização de Iniciativas Tecnológicas VAI TEC..
- 15.1.3.** O Decreto Municipal nº 55.461 de 29 de agosto de 2014, que institui a Política Municipal de Estímulo à Inovação e ao Desenvolvimento de Startups na Cidade de São Paulo – Tech Sampa.
- 15.1.4.** **O Decreto Federal nº 11.016. de 29 de março de 2022 que dispõe sobre o Cadastro Único para Programas Sociais do Governo Federal e dá outras providências.**
- 15.1.5.** A Lei Federal nº 12.852, de 05 de agosto de 2013, que institui o Estatuto da Juventude e dispõe sobre os direitos dos jovens, os princípios e diretrizes das políticas públicas de juventude e o Sistema Nacional de Juventude - SINAJUVE.

OBSERVAÇÕES

- 15.2.** Os casos omissos e as situações não previstas no presente Edital serão analisados pela Comissão de Avaliação, não estando sujeitos a recursos ou questionamentos.
- 15.3.** Os candidatos aprovados deverão entregar, quando solicitado, documentação complementar, no prazo estipulado pela Comissão de Avaliação.
- 15.4.** 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 diretamente ao solicitante.
- 15.5.** O preenchimento e envio da inscrição para qualquer etapa vincula o declarante à veracidade das informações prestadas, assim como anuência aos termos do Edital.
- 15.6.** **O 1º (primeiro) e 2º (segundo) proponentes deverão ter dedicação prioritária, participando em todas as atividades propostas (no mínimo de 85% do tempo de trabalho) ao desenvolvimento do empreendimento;**

São Paulo, 01 de julho de 2023.

ANEXO I - DECLARAÇÃO COMPLEMENTAR DE RESIDÊNCIA

São Paulo, ___ de _____ de 2023

Eu, _____, inscrito no CPF sob o nº _____ e sob o RG nº _____, na qualidade de proprietário/locador do imóvel, cujo endereço está localizado em _____ declaro para os devidos fins que _____, inscrito no CPF sob nº _____ e sob o RG nº _____, é residente no comprovante de endereço submetido para este Edital.

Assinatura do responsável pelo do imóvel

Assinatura do proponente

ANEXO II:

REGIÕES QUE APRESENTAM OS MAIORES ÍNDICES DE VULNERABILIDADE SOCIAL NO QUESITO TRABALHO E RENDA	
<u>REGIÕES</u>	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

REGIÕES QUE APRESENTAM OS MAIORES ÍNDICES DE VULNERABILIDADE SOCIAL NO QUESITO TRABALHO E RENDA

REGIÕES	SUBPREFEITURAS E DISTRITOS
	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: 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:

REGIÕES QUE APRESENTAM OS MAIORES ÍNDICES DE VULNERABILIDADE SOCIAL NO QUESITO TRABALHO E RENDA

REGIÕES	SUBPREFEITURAS E DISTRITOS
	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 III - ODS – Objetivos de Desenvolvimento Sustentável

Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável são um apelo global à ação para acabar com a pobreza, proteger o meio ambiente e o clima e garantir que as pessoas, em todos os lugares, possam desfrutar de paz e de prosperidade. Estes são os objetivos para os quais as Nações Unidas estão contribuindo a fim de que possamos atingir a Agenda 2030 no Brasil.

Fonte: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>



ANEXO IV - Declaração de Interesse – Programa de Aceleração “SAMPA GAMES por VAI TEC 2ª Edição”

São Paulo/SP, ____ de _____ de 2023

A/C Programa SAMPA GAMES

Eu, _____, inscrito no CPF nº _____ e no RG nº _____, primeiro proponente beneficiário do Programa de Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC - 2ª edição e eu, _____, inscrito no CPF nº _____ e no RG nº _____, segundo proponente beneficiário do Programa SAMPA GAMES por VAI TEC - 2ª edição, responsáveis pelo empreendimento/projeto _____, em cumprimento ao dispositivo no art. 9º do Decreto Municipal nº 55.462/14 e na Cláusula 12.2 do Edital de Chamamento Público nº **34/2023** Seleção de projetos para a 2ª edição do SAMPA GAMES por VAI TEC, venho pelo presente manifestar meu interesse em participar da Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC 2ª Edição.

Assinatura proponente 1

Assinatura proponente 2

ANEXO V - TERMO DE RESPONSABILIDADE DE PROPONENTES

PROGRAMA DE ACELERAÇÃO SAMPA GAMES por VAI TEC - 2ª EDIÇÃO

Eu, _____, inscrito no CPF sob o nº _____
e no o RG sob o nº _____, na qualidade de primeiro proponente
beneficiário do Programa SAMPA GAMES por VAI TEC - 2ª edição; e eu,
_____, inscrito no CPF sob o nº _____
_____ e no RG sob o nº _____, **na qualidade de segundo
proponente beneficiário** do Programa SAMPA GAMES por VAI TEC - 2ª Edição da **Agência São Paulo de
Desenvolvimento - ADE SAMPA** (“ADE SAMPA”), DECLARAMOS, para os devidos fins de direito, que
temos conhecimento, concordamos e nos responsabilizamos pelo cumprimento das obrigações abaixo:

I - Nos termos do artigo 11 do Decreto Municipal nº 55.462/14 e do item 5 do Edital de Chamamento nº **34/2023** para seleção de negócios para o Programa Aceleração SAMPA GAMES VAI TEC 2ª Edição, ATESTAMOS que:

- a. Conhecemos e aceitamos incondicionalmente as regras do Programa Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC, e responsabilizamo-nos por todas as informações contidas no projeto e pelo cumprimento do respectivo plano de trabalho;
- b. Não possuímos débitos com a Prefeitura do Município de São Paulo;
- c. Residimos no Município de São Paulo há mais de 02 (dois) anos;
- d. Não somos funcionários públicos municipais e não integramos a Comissão de Avaliação do Programa VAI TEC, 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 da **ADE SAMPA**, membros da Comissão de Avaliação e/ou do Comitê de Especialistas.

II - ACEITAMOS, especialmente, executar o negócio selecionado, de acordo com a proposta apresentada nas seguintes condições:

- a. O projeto será realizado no período de até 6 (seis) meses, sendo este o período de vigência do presente Termo;
- b. O programa de desenvolvimento com mentorias, oficinas e encontros terá duração de 06 (seis) meses;
- c. O proponente só estará desobrigado das presentes cláusulas após a aprovação final da prestação de contas do projeto;

- d. O valor global do subsídio será liberado em 02 (duas) parcelas no período de 06 (seis) meses de acordo com cronograma de depósitos definido pela ADE SAMPA.
- e. Abrir, obrigatoriamente, conta poupança conjunta, pessoa física, no Banco do Brasil para uso exclusivo do projeto, autorizando a **ADE SAMPA** e a **Prefeitura do Município de São Paulo** o acesso à movimentação financeira, a qualquer tempo, nas seguintes condições:
- e.1. Restringindo a movimentação da conta bancária do projeto às suas finalidades e com a ciência de que é vedada, em qualquer hipótese, a utilização da conta bancária do projeto para fins pessoais ou de quaisquer despesas não previstas no projeto;
 - e.2. Não utilizar cartão de crédito para movimentação bancária. Quaisquer taxas referentes a cartões de crédito não poderão ser pagas com os recursos do Programa SAMPA GAMES por VAI TEC. O mesmo se aplica a outros serviços porventura oferecidos pelo banco.
 - e.3. As despesas decorrentes de saldo negativo não poderão ser cobertas com os recursos do projeto.
 - e.4. É vedada a aplicação de recursos do Programa SAMPA GAMES por VAI TEC em projetos de construção ou conservação de bens imóveis ou em projetos originários dos poderes públicos municipal, estadual ou federal;
 - e.5. Não é permitido o uso do recurso para pagamentos de locação de imóveis e ou contas de consumo (contas de água, energia elétrica, telefonia, entre outras) ;
- OBSERVAÇÃO** O descumprimento do disposto nos subitens acima deste Termo de Responsabilidade invalidará os valores gastos indevidamente e implicará sua reposição à conta bancária do projeto, conforme previsto no Artigo 14, §3, do Decreto Municipal 55.462/2014.
- f. **Aplicar os recursos recebidos em caderneta de poupança, devendo utilizar os rendimentos integralmente nas atividades do projeto.**
- g. **Devolver à ADE SAMPA, no momento de apresentação do informe final de prestação de contas, os saldos financeiros remanescentes do subsídio, inclusive os provenientes das receitas obtidas nas aplicações financeiras realizadas, porventura não utilizadas no projeto até a data limite estabelecida pela Comissão de Avaliação do Programa Vai Tec;**
- h. Apresentar informes parciais e final de prestações de contas (físico e financeiro), conforme calendário a ser fornecido pela Comissão do Programa VAI TEC (artigo 12 do Decreto Municipal nº 55.462/2014), sob pena de suspensão ou o cancelamento do projeto, **bem como de devolução de todo o recurso recebido**, acrescidos da respectiva atualização monetária, além da aplicação de sanções legais cabíveis (artigo 15, § 1º, do Decreto nº 55.462/2014). Em caso de

atraso ou erro na prestação de contas parcial ou final por parte do(s) proponente(s), a **ADE SAMPA** entrará em contato com este(s) para cobrar a devida prestação pendente por até 03 (três) vezes e concederá o prazo de até 05 (cinco) dias úteis para que a pendência ou erro seja regularizada. Na hipótese de descumprimento do referido prazo por parte do(s) proponente(s), a **ADE SAMPA** abrirá automaticamente o procedimento administrativo próprio para embasar a rejeição de contas, a rescisão do ajuste, a declaração de inadimplência, a devolução de recursos por parte do(s) proponente(s) e aplicação de eventuais penalidades em âmbito administrativo, civil e/ou penal, assegurados o contraditório e o exercício do direito à ampla defesa, de acordo com a Lei Municipal nº 14.141/06;

- i. Os informes parciais e final de prestação de contas (físico e financeiro) mencionados na letra h. acima serão compostos de:
 - i.1. Relatório do Desenvolvimento do Projeto;
 - i.2. Atualização do Cronograma de Atividades;
 - i.3. Atualização do Cronograma Físico-Financeiro;
 - i.4. Demonstrativo financeiro das despesas realizadas no projeto, regularmente preenchido e assinado pela/o proponente;
 - i.5. Cópia do extrato bancário;
 - i.6. Comprovantes fiscais, contratos e cotações de preços referentes às despesas do projeto.
- j. Guardar, de forma organizada, toda documentação apresentada nas prestações de contas pelo prazo de 05 (cinco) anos após aprovação da prestação de contas final (artigo 14 do Decreto Municipal nº 55.462/2014);
- k. Participar, obrigatoriamente, das atividades promovidas pelo Programa de Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC, como oficinas, capacitações, 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 projeto ao longo do Programa, e que a não participação influenciar diretamente na avaliação do desenvolvimento do negócio e afetar o pagamento das parcelas, tal qual descrito no item d;
- l. Seguir rigorosamente as orientações recebidas em oficinas e manuais referentes à prestação de contas;
- m. Submeter à prévia aprovação da Gestão do Programa de Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC qualquer proposta de alteração no Orçamento ou no Plano de Trabalho, bem como qualquer situação que venha afetar o bom desenvolvimento das atividades previstas;

- n. 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 Gestão do Programa Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC (artigo 14, §2, do Decreto nº 55.462/2014);
- o. Manter a ADE SAMPA e o Município de São Paulo a salvo de 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 Projeto;
- p. Devolver à ADE SAMPA os bens móveis adquiridos com recursos do Programa SAMPA GAMES por VAI TEC que não sejam imprescindíveis à continuidade do projeto, para que sejam doados à Municipalidade de São Paulo ou à entidade sem fins lucrativos cujo estatuto contenha a finalidade de promoção da pesquisa, desenvolvimento e inovação e seu patrimônio tenha destinação pública em caso de dissolução;
- q. Fazer constar em todo o material de divulgação do projeto as informações e logos do Programa SAMPA GAMES por VAI TEC, da ADE SAMPA e da Secretaria Municipal de Desenvolvimento Econômico e Trabalho - SMDET, conforme orientação dada pela equipe do Programa.
- r. Estar ciente de que caso seja constatada irregularidade ou descumprimento de algum dever previsto neste Termo de Responsabilidade ou em qualquer etapa da Avaliação, a Gestão do SAMPA GAMES por VAI TEC oficiará a autoridade competente, a qual poderá determinar a suspensão imediata da liberação de recursos e deverá comunicar formalmente ao interessado, dando-lhe prazo compatível, não superior a 30 (trinta) dias, para sanar a irregularidade ou cumprir a obrigação;
- s. Estar ciente de que, decorrido o prazo estipulado no item “r” acima sem a regularização ou o cumprimento da obrigação, serão adotados pela ADE SAMPA e/ou pelo Município de São Paulo os procedimentos visando à aplicação das seguintes medidas cabíveis, conforme o caso: rejeição de contas, a rescisão do ajuste, a declaração de inadimplência, a devolução de recursos por parte do(s) proponente(s) e aplicação de eventuais penalidades em âmbito administrativo, civil e/ou penal;
- t. Estar ciente de que a não aprovação da prestação de contas do projeto sujeitará o proponente a devolver o total das importâncias recebidas, acrescidas da respectiva atualização monetária, em até 30 (trinta) dias da publicação do despacho que as rejeitou (artigo 15 do Decreto Municipal nº 55.462/2014);
 - t.1. A não devolução da importância no prazo e forma assinalados acima caracterizará a inadimplência do beneficiário, que ficará impedido de encaminhar novos negócios ao Programa SAMPA GAMES por VAI TEC, celebrar contratos com a **ADE SAMPA**, com o **Município de São Paulo** e de receber qualquer apoio dos órgãos municipais, até quitação total do débito;

t.2 É necessária a aprovação da prestação de contas para que o beneficiário do Programa possa candidatar-se novamente.

- u. Estar ciente que este Termo de Responsabilidade não configura um contrato de prestação de serviços ou de qualquer outra natureza, entre o(a) Proponente e a **ADE SAMPA** e o **Município de São Paulo**, ou quaisquer de seus órgãos, consistindo o subsídio financeiro do **Município de São Paulo** e da **ADE SAMPA** ao projeto apresentado uma simples contrapartida financeira, via convênio, razão pela qual aplicam-se ao presente, no que couber, as disposições da Lei Municipal nº 15.838/2013 e do Decreto Municipal nº 55.42/ 2014.

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

São Paulo, _____ de _____ de 2023.

Assinatura do 1º Proponente

Assinatura do 2º Proponente

ANEXO IV - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

Pelo presente instrumento, eu, _____,
brasileiro(a), inscrito(a) no RG sob o nº _____ e no CPF sob o nº _____
_____, cedo à **Agência São Paulo de
Desenvolvimento – ADE SAMPA** (“**ADE SAMPA**”), os direitos de uso de minha imagem e
outros conexos em virtude do(s) depoimento(s) realizado(s) por mim, a título não oneroso, a
ser(eram) gravado(s) em vídeo, fotografado(s) e/ou transcrito(s) para o site do Programa
SAMPA GAMES por VAI TEC - 2ª edição da **ADE SAMPA**.

Fica a **ADE SAMPA** autorizada a captar a imagem e veicular a gravação, a(s) foto(s) e/ou a(s)
transcrição(ões) 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 SAMPA, 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 202__.

(assinatura)

Nome:

RG n.º:

CPF n.º: