

EDITAL DE CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 11/2024

SELEÇÃO DE NEGÓCIOS PARA A 3ª EDIÇÃO DO PROGRAMA “SAMPA GAMES POR VAI TEC”

Processo SEI nº: 8710.2024/0000350-4

1. INTRODUÇÃO

1.1.A Agência São Paulo de Desenvolvimento - ADE SAMPA (“ADE SAMPA”), Serviço Social Autônomo, sem fins lucrativos, de interesse coletivo e de utilidade pública, vinculada por cooperação à Secretaria Municipal de Desenvolvimento Econômico e Trabalho (“SMDET”), com fundamento na promoção de políticas de desenvolvimento local que contribuam para o crescimento econômico, por meio de ações de estímulo ao empreendedorismo e à inovação tecnológica, de maneira a reduzir desigualdades regionais, aumentar a competitividade econômica e apoiar a geração de empregos e de renda, torna público o presente **EDITAL DE CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 11/2024** (“Edital”) e convida os interessados para participar da seleção da “Aceleração” do Programa SAMPA GAMES por VAI TEC, em sua 3ª Edição, a ser realizada em 2024.

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 06 (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.O portfólio da área de acelerações da ADE SAMPA consiste em 7 (sete) programas de aceleração focados em temáticas distintas, são eles:

1.3.1.VAI TEC¹ - Programa de apoio à iniciativas tecnológicas das regiões menos privilegiadas da Cidade de São Paulo;

1.3.2.Green Sampa² - Programa para impulsionar negócios de tecnologia verde e sustentabilidade da Cidade de São Paulo;

¹ <https://adesampa.com.br/vaitec/>

² <https://adesampa.com.br/greensampa/>

1.3.3.Amplifica Cine³ - Programa de apoio à iniciativas de base tecnológica para estúdios/negócios do setor de audiovisual da Cidade de São Paulo;

1.3.4.Sampa Games⁴ - Programa de apoio à empreendimentos inovadores que utilizem tecnologia como parte essencial do modelo de negócios, em especial aqueles ligados à tecnologia de produtos e/ou serviços desenvolvidos para empresas/estúdios desenvolvedores de games da cidade de São Paulo;

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

2. PERÍODO DE INSCRIÇÕES

2.1. As inscrições para o Programa Sampa Games poderão ser realizadas de 07 de Junho a 07 de Julho de 2024, até às 17h59 (horário de Brasília) por meio da Plataforma de Chamamentos da **ADE SAMPA**, disponível por meio do link: <https://adesampa.com.br/adeeditais/chamamento/> ou no portal do Programa SAMPA GAMES por VAI TEC na internet, cujo endereço eletrônico é <https://adesampa.com.br/sampagames/>. Após este horário, não serão mais aceitas inscrições.

2.2. Estarão aptos a se inscreverem no Programa de Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC as pessoas físicas ou jurídicas (fund. art 27 da Lei 15.838/2013) que atenderem aos requisitos constantes no [item 5. “ELEGIBILIDADE”](#) deste Edital.

3. OBJETIVO

3.1. O presente Edital tem por objetivo apoiar empresas/estúdios, formalizados ou não e prioritariamente geridos por jovens, a validarem e impulsionarem negócios inovadores, que utilizem tecnologias ligadas ao desenvolvimento de produtos e/ou serviços do setor de games da Cidade de São Paulo como parte essencial do modelo de negócio. Com vistas a selecionar e acelerar **até 25 (vinte e cinco)** empreendimentos pelo período de 06 (seis) meses.

3.2. Negócios dos setores de: Agricultura, Agricultura urbana e/ou familiar, Segurança Alimentar,

³ <https://adesampa.com.br/amplificacine/>

⁴ <https://adesampa.com.br/sampagames/>

Economia e/ou tecnologias Verdes, Moda e costura e Audiovisual, não serão aceitos neste edital, uma vez que a Ade Sampa possui iniciativas específicas para esses setores, conforme [item 1.](#) do presente edital.

3.3. O Programa SAMPA GAMES por VAI TEC tem como objetivos:

- 3.3.1.** Estimular o processo de escala de empresas/estúdios do setor de games, em estágio avançado de desenvolvimento, ou seja, com modelo de negócio elaborado, com produtos definidos e 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;
- 3.3.2.** Disseminar a cultura e a educação empreendedora;
- 3.3.3.** Fomentar a inserção de negócios, prioritariamente geridos por jovens de regiões menos privilegiadas (conforme critério 9 da [tabela I](#)), no ecossistema de empreendedorismo, inovação, tecnologia e games da cidade de São Paulo;
- 3.3.4.** Promover o desenvolvimento local e geração de emprego e renda, em especial nas regiões mais vulneráveis da cidade de São Paulo.

3.4. Para fins do presente Edital, serão observadas as definições do glossário a seguir:

- 3.4.1. Aceleração:** Conjunto de atividades relacionadas ao acompanhamento e aconselhamento a empreendimentos em estágio avançado 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 e sustentabilidade, podendo envolver, inclusive, a realização de incentivos financeiros a negócios previamente selecionados. Estas iniciativas estão de acordo como o Marco Legal das Startups e do Empreendedorismo Inovador⁵.
- 3.4.2. Inovação:** Ideia de um novo produto, processo de produção ou a agregação de novas funcionalidades que impliquem no aumento de qualidade ou produtividade.

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

São práticas que resultam em ganho de competitividade no mercado⁶.

3.4.3. Impacto: Os impactos podem ser vistos como os efeitos finais ou mudanças desejadas em última instância por uma iniciativa/empreendimento, como resultados superiores, pontos de chegada desafiadores, distantes e influenciados por muitos fatores. Os impactos podem ter diversas dimensões: redução dos custos de transações; redução de condições de vulnerabilidade; ampliação de possibilidades de aumento da renda; promoção de oportunidades de desenvolvimento; fortalecimento da cidadania e dos direitos individuais⁷.

3.4.4. Tecnologia: “corpo de conhecimentos, ferramentas e técnicas, derivados da ciência e da experiência prática, que é usado no desenvolvimento, negócio, produção, e aplicação de produtos, processos, sistemas e serviços”⁸.

3.4.5. 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.

3.4.6. 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, como consta no artigo 3º inciso I do Decreto Municipal Nº 55.461, de 29 de Agosto de 2014⁹.

3.4.7. Tecnologias Sociais: Conjunto de técnicas, metodologias transformadoras, desenvolvidas e/ou aplicadas na interação com a população e apropriadas por ela, que representam soluções para a inclusão social e melhoria das condições de vida,

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

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

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

⁹ Fonte: SÃO PAULO, 2014 - DECRETO Nº 55.461, DE 29 DE AGOSTO DE 2014. Disponível em: [institui a política municipal de estímulo à inovação e ao desenvolvimento de startups na cidade de são paulo - tech samp](#).

atendendo quesitos de fácil aplicabilidade e replicabilidade, simplicidade, baixo custo e impacto social comprovado¹⁰.

3.4.8. 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 serviços¹¹.

3.4.9. Empreendimento em estágio avançado ou em estágio de validação: Empresas em evolução, que empreendem um negócio em estágio avançado de desenvolvimento, por meio do qual estão buscando entender melhor o mercado e desenvolver um produto ou serviço adequado às necessidades dos clientes e usuários. Estão construindo ou testando seus protótipos ou a primeira versão do produto. Em alguns casos, pode haver vendas e faturamento. Geralmente, trata-se de negócios com menos de dois anos de existência e, em muitos casos, ainda não apresentam CNPJ¹².

3.4.10. Portfólio: Compilação de materiais ou trabalhos desenvolvidos por um profissional (ou empresa) que demonstra suas habilidades, competências, qualificações e experiências.

3.4.11. Jogos Sérios: Um jogo sério (serious game) é um jogo desenvolvido com um propósito educacional, sem ter a função primária do entretenimento – o que não quer dizer que não possa ser divertido, de forma geral, ele possui um objetivo claro, tem um enredo e envolve competição e recompensas¹³.

3.4.12. Jogos de Tabuleiro: jogos que utilizam superfícies, normalmente planas, pré-determinadas, com marcações de acordo com as regras de cada jogo. Desenvolvidos para serem jogados por um ou mais participantes, os jogos de tabuleiro podem demandar estratégia, sorte, conhecimento ou memória para o desenrolar do jogo.

3.4.13. E-sports: Competições organizadas de jogos eletrônicos, envolvendo equipes ou jogadores individuais disputando a vitória entre si.

¹⁰ <http://itsbrasil.org.br/conheca/tecnologia-social/> e <http://sustentabilidade.sebrae.com.br/Sustentabilidade/Para%20sua%20empresa/Publica%C3%A7%C3%B5es/Tecnologias-Sociais-final.pdf> 09/11/2021

¹¹ Fonte: LEÃO, Wandick, 2014. Disponível em: "[Tecnologia de processos"- Termo ainda não muito conhecido... | Administradores](#)

¹² Fonte: SEBRAE, 2020. Disponível em: "[O que é e como montar uma startup | Sebrae Minas](#)

¹³ Disponível em: "<https://posdigital.pucpr.br/blog/serious-game>

3.4.14. Grupos sub-representados: grupos de indivíduos compostos por pessoas pertencentes a grupos historicamente e tradicionalmente colocados à margem das decisões e atividades sociais e econômicas, como mulheres, pessoas negras, pessoas LGBTQIAP+, povos originários e quilombolas e pessoas com deficiência.

3.4.15. Realidade aumentada: versão aprimorada e interativa de um ambiente real obtido por meio de elementos visuais, sonoros e outros estímulos sensoriais digitais por meio de tecnologia holográfica.

3.4.16. Gamificação: aplicação de mecanismos e dinâmicas dos jogos em outros âmbitos para motivar e ensinar os usuários de forma lúdica.

3.4.17. ODS - Objetivos de Desenvoltimentos Sustentáveis: agenda mundial adotada durante a Cúpula das Nações Unidas sobre o Desenvolvimento Sustentável em setembro de 2015, composta por 17 (dezessete) objetivos e 169 (cento e sessenta e nove) 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 outros¹⁴.

4. O PROGRAMA DE ACELERAÇÃO SAMP GAMES

4.1. O Programa “SAMP GAMES por VAI TEC” tem como objetivo apoiar o fortalecimento e a consolidação de empreendimentos que tenham produtos ou serviços inovadores, e que utilizem tecnologias voltadas ao setor de games como parte essencial do modelo de negócio.

4.2. Trata-se de um programa de 6 (seis) meses, com carga horária total estimada em de 72 (setenta e duas) horas, e acontece em horário comercial, exigindo dedicação profissional e empenho por parte dos 2 (dois) proponentes dos empreendimentos selecionados.

4.3. Esta carga horária visa orientar os participantes durante o período de aceleração, proporcionando a internalização de conceitos ligados à gestão de negócios. É importante observar que a carga horária está sujeita a alterações, de acordo com as necessidades e

¹⁴ Fonte: ONU, 2023. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>

ajustes do programa.

4.4. O não cumprimento da carga horária estipulada (mínimo de 85% de frequência de cada um dos dois proponentes) está sujeito a desclassificação e devolução dos valores recebidos.

Dados os casos existentes, a tomada de decisão será da Comissão de Avaliação do Programa.

4.5. O Programa de Aceleração oferece os seguintes conteúdos e oportunidades para os empreendimentos selecionados:

4.5.1. Consultorias, Mentorias e Oficinas de capacitação em temas relevantes para o desenvolvimento e evolução dos empreendimentos contemplados, tais como: testes de solução, pesquisas de mercado, gestão de equipes, canais de tração de clientes, *marketing*, *lean startup* e modelagem de negócios, finanças, gestão comercial, *pitch*, etc;

4.5.1.1.0. As consultorias, mentorias e oficinas serão realizadas no formato híbrido e com previsão de ocorrer alternadamente em horário comercial.

4.5.2. Assessorias individuais e personalizadas visando atender e diagnosticar o momento e as necessidades de cada um dos empreendimentos selecionados;

4.5.2.1.0. As assessorias serão realizadas em formato remoto e com previsão de periodicidade quinzenal.

4.5.3. Encontros de interatividade entre os empreendimentos selecionados, bem como para pesquisas, *benchmarking* e revisão do conteúdo já aplicado;

4.5.3.1.0. Os encontros serão realizados em formato remoto ou presencial e de acordo com o cronograma disponibilizado pela ADE SAMPA.

4.5.4. 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;

4.5.4.1.0. As reuniões individuais serão realizadas em formato remoto

e com previsão de periodicidade quinzenal.

4.5.5. Prestação de contas, obrigatória, de forma individual e detalhada a uma auditoria, que poderá ser interna ou externa;

4.5.5.1.0. As prestações de contas (total de duas prestações de contas durante o período de aceleração) serão realizadas em formato remoto e de acordo com o cronograma disponibilizado pela ADE SAMPA.

4.5.6. Encontros de conexão e fortalecimento de rede (remoto ou presencial);

4.5.7. Possibilidade de acesso a eventos, conteúdos e parceiros;

4.5.8. Participação em atividades de mercado, seminários e eventos nacionais e/ou internacionais.

4.6. As atividades previstas no cronograma da aceleração são obrigatórias para os 2 (dois) proponentes dos negócios selecionados, acontecem de maneira híbrida (presencial e remota) e contam com programação semanal.

4.6.1. Em caso de eventual ausência, os participantes selecionados estão sujeitos a prazos para apresentação de justificativa. Será necessário encaminhar, em um período máximo de 48 (quarenta e oito) horas, a partir do momento da ausência, a devida justificativa para o e-mail do VAI TEC (vaitec@adesampa.com.br). A não apresentação de justificativa e a ausência não justificada nas atividades estarão sujeitos às penalidades conforme especificado no item 13, intitulado "DAS PENALIDADES", deste edital.

4.6.1.1. As justificativas deverão estar alinhadas com os itens mencionados abaixo, sendo necessário o encaminhamento da comprovação junto à justificativa.

4.6.1.1.0. Falecimento do cônjuge, ascendente, descendente ou irmão;

4.6.1.1.1. Casamento dos proponentes;

4.6.1.1.2. Nascimento de filho de um dos proponentes;

4.6.1.1.3. Comparecimento em juízo;

4.6.1.1.4. Comparecimento em consultas médicas com apresentação de atestado médico, de um dos proponentes;

- 4.6.1.1.5. Acompanhar o(a) filho(a) ou menor sob guarda dos proponentes, com menos de 18 anos completos, em consultas médicas;
- 4.6.1.1.6. Realização de exames médicos devidamente comprovados.
- 4.6.1.2.** As justificativas que não estejam em conformidade com os tópicos indicados no item [4.6.1.1.](#), serão analisadas pela Comissão de Avaliação do SAMP GAMES por VAI TEC.
- 4.6.2.** Os empreendimentos selecionados para participar do Programa SAMP GAMES por VAI TEC receberão, após assinatura dos termos e declarações oficiais do programa elaborado pela ADE SAMP, um cronograma prévio das atividades a serem desenvolvidas durante o período de aceleração. É importante observar que o cronograma está sujeito a alterações, de acordo com as necessidades e ajustes do programa.

5. ELEGIBILIDADE

5.1. Com relação aos participantes, são considerados elegíveis para o programa de **Aceleração SAMP GAMES por VAI TEC**:

- 5.1.1.** Pessoas físicas ou jurídicas organizadas, obrigatoriamente, com 02 (dois) integrantes, sendo que os 2 (dois) proponentes devem comprovadamente e cumulativamente:
- 5.1.2.** Serem maiores de 18 (dezoito) anos no ato da inscrição;
- 5.1.3.** Serem, 1º (primeiro) proponente, sócio fundador e o 2º (segundo) proponente ser co-fundador do negócio ou ocupar cargo de liderança com poder de tomada de decisão, formalizados ou não.
- 5.1.4.** Residentes do município de São Paulo comprovadamente há no mínimo 2 (dois) anos;
- 5.1.5.** Não possuam pendências, **pessoa física**, no **Cadastro Informativo Municipal (CADIN)**.
- 5.1.6.** Empreendimentos com modelo de negócio em estágio de validação, junto aos potenciais clientes e que demonstrem potencial de viabilidade técnica e

econômica, conforme definição estabelecida no item [3.3](#) deste edital e, além disso, que apresentem comprovadamente e cumulativamente, as seguintes características:

- 5.1.7. Empreendimentos que utilizem tecnologia como parte essencial do modelo de negócios, em especial aqueles relacionados às tecnologias desenvolvidas para o setor de games (*conforme os conceitos de tecnologia apontados no item [3.3](#)):
- 5.1.8. Apresentem modelo de negócio inovador, repetível e escalável, com potencial para se desenvolver na Cidade de São Paulo.
- 5.1.9. Empreendimentos que desenvolvam jogos de entretenimento ou aplicativos (jogos sérios), para qualquer plataforma-alvo, como por exemplo dispositivos móveis, computadores pessoais, consoles e dispositivos de realidade virtual e aumentada.
- 5.1.10. Jogos de tabuleiro serão aceitos desde que integrem alguma tecnologia em seu modelo de negócios, conforme descrito nos itens [3.4.4.](#), [3.4.5.](#), e [3.4.6.](#)

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. Empreendimentos que não utilizem tecnologia voltada ao setor de games como parte essencial do modelo de negócio;

6.1.1.1. Negócios que desenvolvem produtos que não sejam gamificados para os setores de: Agro e Hortas Urbanas, Audiovisual, Economia Verde e Moda e Vestuário;

6.1.1.2. Negócios e/ou Equipes competitivas do cenário de E-sports;

6.1.2. Empreendimentos em que o 1º (primeiro) e 2º (proponente) não são, respectivamente, sócio fundador, cofundador ou não ocupem cargos de liderança com poder de tomada de decisão, sejam estes formalizados ou não.

6.1.3. Propostos por empreendedores que sejam funcionários e/ou servidores públicos municipais, estaduais e/ou federais, bem como seus parentes em 1º (primeiro) grau e cônjuges incluindo o Comitê de Especialistas, da Comissão de Avaliação de

Propostas do Programa de Valorização de Iniciativas Tecnológicas - VAI TEC, funcionários e/ou prestadores de serviços terceirizados da ADESAMPÁ, conforme artigo 5º, § 1º do decreto municipal nº 55.462/2014, que regulamenta o Programa de Aceleração SAMPÁ GAMES por VAI TEC.

- 6.1.4. Propostos por empreendedores e/ou negócios que já estejam em outros Programas de Aceleração da ADE SAMPÁ, com ou sem aporte financeiro;
- 6.1.5. Negócios/Estúdios que já foram beneficiados em edições anteriores de quaisquer Programas de aceleração da ADE SAMPÁ ou sejam extensões destes negócios/estúdios.
- 6.1.6. Empreendedores (1º e 2º proponentes) que já foram beneficiados em conjunto, em edições anteriores de quaisquer programas de aceleração da ADE SAMPÁ;
- 6.1.7. Empreendimentos propostos por entidades sem fins lucrativos, tais como Associações, ONGs, OSCIP e/ou Fundações;
- 6.1.8. Equipes integradas por empreendedores cujos negócios subsidiados em edições anteriores do Programa SAMPÁ GAMES por VAI TEC e/ou outros programas de aceleração da ADE SAMPÁ e/ou missões nacionais ou internacionais que não estejam encerrados e/ou não estejam com prestações de contas formalmente aprovadas;
- 6.1.9. Não preenchimento ou preenchimento parcial do formulário do negócio, bem como o envio da planilha orçamentária não preenchida;
- 6.1.10. Não preenchimento ou preenchimento parcial do formulário do negócio e da planilha orçamentária fora dos modelos disponibilizados;
- 6.1.11. Arquivo do formulário do negócio e da planilha orçamentária (ambos de acordo com modelo), cujo conteúdo apresente difícil leitura (letras de difícil entendimento, digitação incorreta, escaneado ou foto de forma ilegível) e/ou quaisquer outras alterações realizadas que impeçam a análise da proposta;
- 6.1.12. Não residam no município de São Paulo por no mínimo 2 (dois) anos;
- 6.1.13. Proponentes que possuam pendências no Cadastro Informativo Municipal

(CADIN), em suas pessoas físicas, no ato da inscrição;

6.1.14. Proponentes que no ato da inscrição não sejam maiores de 18 (dezoito) anos.

6.1.15. O envio de quaisquer documentações incorretas, isto é, que não estão dentro das normas previstas neste edital, acarretará desclassificação da proposta.

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

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

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

6.1.19. Empreendimentos que não utilizem tecnologia voltada ao setor de games como parte essencial do modelo de negócio;

7. INSCRIÇÕES

7.1. As inscrições para a participação no Programa SAMPA GAMES por VAI TEC são gratuitas e serão realizadas por meio de um formulário disponibilizado 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 12](#).

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 de Acelerações da ADE SAMPA 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. O preenchimento correto do formulário eletrônico de inscrição, bem como o envio do

arquivo do formulário de negócio e demais documentos solicitados é de inteira responsabilidade dos proponentes, sob pena de desclassificação.

7.5.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 pelos proponentes.

7.6. São considerados documentos necessários para a inscrição:

7.6.1. Preenchimento completo do formulário de inscrição;

7.6.2. Preenchimento e Upload do formulário do negócio preenchido e de acordo com o modelo;

7.6.3. Preenchimento e Upload da planilha de planejamento orçamentário do negócio de acordo com o modelo;

7.6.3.1. Não serão aceitos formulários de negócio ou planilhas de planejamento orçamentário fora dos modelos disponibilizados no site do SAMPA GAMES por VAI TEC.

7.6.4. Upload do portfólio profissional / evidências dos produtos desenvolvidos (documento contendo registros visuais e/ou escritos dos produtos que desenvolve, certificados de participação em eventos e depoimentos de usuários.

7.6.5. Upload dos comprovantes de residência dos 2 (dois) proponentes, correspondentes ao período de 3 (três) meses que antecedem a publicação deste edital, ou seja: referente aos meses de Março/2024, Abril/2024 e/ou Maio/2024.

7.6.6. Serão aceitas contas de prestação de serviço público (água, energia elétrica e gás) ou contas de serviço e/ou consumo (telefonia fixa ou móvel e correspondência bancária), que deverá estar em nome dos proponentes.

7.6.6.1. Não serão aceitas contas além das citadas acima, tais como: boleto de loja, correspondência de lojas físicas e/ou virtuais, notas fiscais, etc.

7.6.7. O comprovante de residência dos proponentes, mencionado no item acima, deve ser em nome dos próprios proponentes. Caso esteja registrado em nome de terceiros, os proponentes devem enviar, juntamente ao comprovante de

residência , a declaração do ANEXO I - "Declaração complementar de residência", devidamente preenchida e assinada pelo responsável do imóvel e pelo próprio proponente. **A não apresentação, preenchimento parcial ou inclusão incorreta deste documento, quando necessário, resultará na desclassificação do empreendimento.**

7.6.8. Serão admitidos exclusivamente os documentos que contenham assinaturas digitais¹⁵ em conformidade com a Infraestrutura de Chaves Públicas Brasileira (ICP-Brasil), assegurando, deste modo, a legitimidade do documento. Serão aceitas também assinaturas manuscritas, ou seja, aquelas efetuadas de modo manual em um suporte impresso, com a presença física do signatário, desde que legíveis e coerentes com os documentos do proponente.

7.6.8.1. Se for constatado que a assinatura presente no documento apresentado é resultante de fotocoloragem ou digital por plataformas que não estejam em conformidade com a Infraestrutura de Chaves Públicas (ICP-Brasil), a referida assinatura será desconsiderada, e o negócio em questão será desclassificado.

7.6.9. Upload do **Cadastro Informativo Municipal (CADIN)** da Prefeitura Municipal da Cidade de São Paulo, da pessoa física (PF), **sem restrições**, dos 2 (dois) proponentes, do mês vigente à inscrição, que pode ser obtido no endereço eletrônico: http://www3.prefeitura.sp.gov.br/cadin/Pesq_Deb.aspx.

7.6.9.1. A omissão desta certidão, sua inclusão incorreta, sendo: CADIN de outros municípios, CADIN Estadual, CADIN Federal e/ou da pessoa jurídica, ou ainda a inclusão de informações relativas a um período anterior ao mencionado acima, resultará na desclassificação do empreendimento.

7.6.10. Upload dos documentos: documentos de identificação com foto e CPF dos 2 (dois) proponentes;

7.6.10.1. Serão considerados documentos de identificação: RG (frente e verso), Carteira Nacional de Habilitação - CNH (frente e verso), Registro Nacional

¹⁵ A assinatura digital pode ser adquirida gratuitamente através do seguinte link: <https://www.gov.br/governodigital/pt-br/assinatura-eletronica>.

Migratório (RNM) e/ou Passaporte;

7.6.10.2. No caso em que o documento de identidade apresentado esteja em mau estado de conservação, danificado, rasgado, com desgastes notáveis, não seja possível identificar nome completo e/ou assinatura, a pessoa esteja irreconhecível na fotografia, tenha alterado a assinatura ou o nome devido a matrimônio ou divórcio, ou ainda tenha sido enviado de forma incompleta, o referido documento não será considerado válido ou aceito e o negócio será desclassificado. Em conformidade com o Decreto nº 10.977/2022 que regulamentou respectivamente a Lei nº 7.116/83, que trata da expedição da carteira de identidade, e Lei nº 9.454/97, sobre o Serviço Nacional de Registro de Identificação Civil.

7.7. Caso algum dos comprovantes e/ou documentos apresentados estejam diferentes dos mencionados no [item 7.6](#), o mesmo será desconsiderado e o negócio será desclassificado.

7.8. Todos os documentos devem ser enviados em formato PDF. Caso algum dos documentos sejam submetidos em formato diferente, o mesmo será desconsiderado e o negócio será desclassificado.

7.9. Caso algum dos documentos submetidos necessite de senha para sua abertura, o mesmo será desconsiderado e o negócio será desclassificado.

7.10. Caso a planilha orçamentária ou o formulário do negócio submetido no ato da inscrição não estejam dentro do modelo disponibilizado e/ou não esteja preenchido ou preenchido parcialmente, os mesmos serão desconsiderados e o negócio será desclassificado.

7.11. Não serão aceitos propostas submetidas à **ADE SAMP** por qualquer outro meio não estabelecido neste instrumento, tampouco fora do prazo estipulado no cronograma, [item 12](#) do presente Edital.

7.12. O proponente receberá, por correspondência eletrônica, o comprovante da inscrição realizada.

7.13. Para participação no **Programa de Aceleração SAMP GAMES por VAI TEC:**

7.13.1. Os proponentes deverão submeter 1 (uma) única proposta no ato de inscrição;

7.13.2. Não será permitido que o mesmo proponente submeta propostas diferentes.

Caso isso ocorra, todas as propostas vinculadas ao seu nome serão desclassificadas;

7.13.3. Após a submissão da proposta no prazo estipulado, não haverá a possibilidade de alteração ou edição das informações registradas, e caso haja necessidade, os proponentes deverão refazer a inscrição;

7.13.4. Na hipótese de submissão de mais de uma vez da mesma proposta pelos mesmos proponentes, respeitando o prazo estipulado para inscrição, será levado em conta para análise e seleção, apenas a última proposta submetida;

7.13.5. Ambos os proponentes são conjuntamente responsáveis pela participação do empreendimento no programa e possuem direitos e obrigações a serem considerados durante todo o processo de aceleração. Após a finalização do processo de seleção e a publicação dos negócios selecionados, cada empreendimento terá a prerrogativa, de forma justificada e com prazos para regularização a serem definidos pela ADE SAMP, de requerer a substituição exclusivamente do 2º (segundo) proponente apenas 1 (uma) vez, conforme item 7.13.7. Esse pedido de substituição será submetido à análise e aprovação da Comissão de Avaliação do Programa, conforme disposto no artigo 7º do Decreto Municipal nº 55.462, de 29 de agosto de 2014, que regulamenta o Programa para Valorização de Iniciativas Tecnológicas VAI TEC e, só será autorizado mediante aprovação da Comissão mencionada acima. Não será permitida, em hipótese alguma, a alteração de proponentes durante o processo de seleção, sendo elas: 1ª, 2ª e 3ª etapas do processo de seleção.

7.13.6. Não será permitida, em hipótese alguma, a substituição de ambos os proponentes, em qualquer fase do programa.

7.13.7. Em caso de solicitação de substituição do 2º (segundo) proponente, o novo proponente indicado deverá, obrigatoriamente, apresentar a documentação requerida, via endereço eletrônico vaitec@adesampa.com.br, conforme estipulado no [item 7.3](#) deste edital, no prazo máximo de 02 (dois) dias úteis contados a partir da data de autorização, os quais serão submetidos à análise nos termos do item [7.13.5](#).

- 7.13.8.** A documentação a ser apresentada para a substituição do proponente será de responsabilidade única e exclusivamente do solicitante, independente dos prazos estipulados pelos órgãos responsáveis pela sua emissão.
- 7.13.9.** Não serão aceitos protocolos ou comprovantes de pagamentos como substituição dos documentos.
- 7.13.10.** Caso haja quaisquer problemas que impeçam o prosseguimento do negócio no Programa, o mesmo será descontinuado e os proponentes deverão ressarcir à ADE SAMPÁ todos os valores recebidos, acrescidos da respectiva atualização monetária do acumulado do IPCA, no prazo de 30 (trinta) dias úteis, a contar da comunicação formal pelo e-mail vaitec@adesampa.com.br da desistência e/ou descontinuidade.
- 7.13.11.** Caso um ou ambos proponentes não possam participar das atividades do programa, o negócio será imediatamente descontinuado da aceleração e os valores recebidos deverão ser restituídos, acrescidos da respectiva atualização monetária do acumulado do IPCA, no prazo de 30 (trinta) dias úteis, a contar da comunicação formal pelo e-mail vaitec@adesampa.com.br da desistência e/ou descontinuidade.
- 7.13.12.** A validação da inscrição do negócio requer a apresentação obrigatória de 2 (dois) proponentes por negócio. Nos casos de inscrições com apenas um proponente, a mesma será desclassificada.

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 negócio por parte dos proponentes e/ou integrantes da equipe;
- 8.1.2.** Constatação de tentativa de fraude ou adulteração de qualquer documentação e/ou certificação a qualquer tempo, dos proponentes e/ou integrantes da equipe.
- 8.1.3.** Constatação de violação de direitos humanos, preconceitos, incitação ao ódio ou

violência, estereótipos acerca de uma determinada cultura, além de propostas que incentivem a degradação ambiental;

8.1.4. Não apresentação dos documentos exigidos nos prazos estipulados;

8.1.5. Inscrições em desacordo com as exigências deste Edital;

8.1.6. Envio de negócios idênticos, enviados por diferentes proponentes, caso em que todos serão desclassificados;

8.1.7. Empreendimentos em que os proponentes não sejam residentes no município de São Paulo a no mínimo 2 (dois) anos.

8.2. 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.

8.3. Caso seja constatada irregularidade ou descumprimento de algum dever previsto neste Edital, a Gestão do SAMP GAMES 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, conforme Artº 15 do Decreto Municipal nº 55.462/2014.

9. SELEÇÃO DAS PROPOSTAS E CRITÉRIOS DE SELEÇÃO

9.1. Serão selecionados para participar do “Programa de Aceleração SAMP 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, a saber:

1ª (PRIMEIRA) ETAPA:

9.2.1.A 1ª (primeira) fase terá caráter eliminatório e consistirá na análise da documentação exigida no [item 7.6](#) e avaliação dos critérios de “Elegibilidade” contidos no [item 5](#) deste edital;

9.2.2. O resultado será divulgado no portal do Programa SAMP GAMES por VAI TEC na internet <https://adesampa.com.br/sampagames/>. A divulgação seguirá o

cronograma estipulado [no item 12](#) do presente edital.

2ª (SEGUNDA) ETAPA:

9.2.3. A 2ª (segunda) etapa terá caráter eliminatório e classificatório, na qual os empreendimentos previamente selecionados serão submetidos à avaliação por um Grupo de Trabalho (“GT”). Este GT será composto por representantes do ecossistema de empreendedorismo, inovação, tecnologia e games. A avaliação nesta etapa será realizada com base nas propostas escritas, considerando os critérios de avaliação detalhados no item [9.2.4](#) deste Edital. A nota final desta avaliação será considerada apenas e tão somente para a seleção de até 50 (cinquenta) negócios mais bem pontuados e não será cumulativa com a nota da 3ª (terceira) etapa.

9.2.4. Com um limite máximo de 38 (trinta e oito) pontos, a 2ª (segunda) fase consistirá na avaliação de acordo com os critérios **delineados** na Tabela I - Pontuação a seguir:

TABELA I - PONTUAÇÃO 2ª (SEGUNDA) FASE		
Critérios	Descrição do critério	Pontos
1. Proposta de valor	Qual o problema que o negócio resolve, produtos ou serviços oferecidos ao cliente e diferencial competitivo	Até 3 pontos
	Modelo de Negócios: como o valor será entregue (B2B, B2C, B2G, outros)	Até 3 pontos
2. Mercado	Quais são os clientes (perfil e necessidades)	Até 2 pontos
	Quais são os canais de distribuição dos seus produtos	Até 2 pontos
	Como é a concorrência do seu negócio (diferenciais e tipos)	Até 2 pontos
3. Fontes de receita	Como é a monetização (aumento crescente da renda) e a sustentabilidade do seu negócio	Até 3 pontos

	Como pretende escalar (expansão)	Até 3 pontos
4. Formação e experiência	A formação de ambos proponentes é compatível com as necessidades do negócio, tal qual a experiência gerencial e técnica	Até 3 pontos
5. Diversidade	Presença de profissionais e narrativas inclusivas entre os proponentes do negócio, que reflitam diferentes origens étnicas e gênero.	Até 2 pontos
6. Grau de Inovação	Qual inovação o negócio e os seus produtos e/ou serviços trazem para o mercado consumidor?	Até 3 pontos
	O produto ou serviço cria uma nova oferta ou demanda	Até 3 pontos
7. Tecnologia empregada	Qual a tecnologia utilizada no negócio	Até 2 pontos
	Como é empregada a tecnologia no empreendimento (descrição)	Até 2 pontos
	Como a tecnologia melhora a produtividade do negócio ou aumenta a sua competitividade	Até 2 pontos
CRITÉRIOS PRIORITÁRIOS		
8. Tecnologia Social	Aplicabilidade de soluções de impacto social no desenvolvimento humano, em especial para a promoção da saúde e melhoria das condições de vida e redução das desigualdades.	Até 1 ponto
9. Residentes das regiões menos privilegiadas da Cidade de São Paulo	Empreendimentos compostos por proponentes que residam em alguma das regiões que apresentam os maiores Índices de vulnerabilidade social no quesito Trabalho e Renda, conforme Tabela II .	Até 1 ponto
10. Objetivos de Desenvolvimento	O empreendimento que atender a este	Até 1 ponto

Sustentável	critério terá um ponto adicional.	
TOTAL		38

9.2.5. As definições acima serão utilizadas como base para avaliação individual de cada empreendimento inscrito ao longo das etapas de seleção do Programa de Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC, os quais, para serem considerados, deverão obrigatoriamente estar ligados à tecnologia de produtos e/ou serviços desenvolvidos para empresas/estúdios desenvolvedores de games da cidade de São Paulo.

TABELA II - REGIÕES QUE APRESENTAM OS MAIORES ÍNDICES DE VULNERABILIDADE SOCIAL NO QUESITO TRABALHO E RENDA¹⁶	
REGIÕES	SUBPREFEITURAS E DISTRITOS
ZONA SUL	Subprefeitura do Campo Limpo Distritos: Campo Limpo, Capão Redondo e Vila Andrade
	Subprefeitura da Capela do Socorro Distritos: Socorro, Grajaú e Cidade Dutra
	Subprefeitura de Parelheiros Distritos: Parelheiros e Marsilac
	Subprefeitura de M'Boi Mirim Distritos: Jardim Ângela e Jardim São Luís
	Subprefeitura de Cidade Ademar Distritos: Cidade Ademar e Pedreira
	Subprefeitura do Ipiranga Distritos: Ipiranga, Cursino e Sacomã
	Subprefeitura da Casa Verde/Cachoeirinha Distritos: Casa Verde, Cachoeirinha e Limão
	Subprefeitura da Freguesia do Ó/Brasilândia Distritos: Freguesia do Ó e Brasilândia

¹⁶Fonte: Índice elaborado pelo Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada e divulgado no Plano Diretor Estratégico de São Paulo

ZONA NORTE	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 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

9.2.6. Na 2ª (segunda) etapa de avaliação serão selecionados os empreendimentos de maior pontuação, desde que observada a pontuação mínima necessária para classificação, de 20 (vinte) pontos. Os empreendimentos com nota inferior a 20

(vinte) pontos estarão desclassificados.

9.2.7. O resultado será divulgado no portal do Programa SAMPA GAMES por VAI TEC na internet <https://adesampa.com.br/sampagames/>. A divulgação seguirá o cronograma estipulado no item 12 do presente edital.

3ª (TERCEIRA) ETAPA

9.2.8. Para a 3ª (terceira) e última fase de avaliação, cada um dos até 50 (cinquenta) empreendimentos selecionados deverá enviar o link do vídeo com o *pitch* do seu negócio, de até 3 (três) minutos, para o seguinte endereço: vaitec@adesampa.com.br.

9.2.8.1. Os vídeos pitch deverão ser elaborados seguindo os critérios de avaliação da [Tabela I](#).

9.2.8.2. Os vídeos pitch encaminhados serão avaliados, conforme cronograma e critérios estipulados nesta etapa. Será realizada uma entrevista (presencial ou on-line) onde ambos proponentes do negócio deverão, obrigatoriamente, estar presentes. A Comissão de Avaliação do VAI TEC por meio de análises e avaliações encaminhadas a ela, homologará as 25 empresas melhores pontuadas, resultando na seleção final de até 25 (vinte e cinco) empreendimentos.

9.2.9. Com um limite máximo de 35 (trinta e cinco) pontos, a 3ª (terceira) fase consistirá na avaliação de acordo com os critérios delineados na Tabela III - Pontuação a seguir:

TABELA III - PONTUAÇÃO 3ª (TERCEIRA) FASE	
TEMA DO CRITÉRIO	PONTUAÇÃO
Proposta de valor (dor do cliente e solução)	5 (cinco)
Mercado consumidor (público alvo)	5 (cinco)
Clientes	5 (cinco)
Concorrentes	5 (cinco)

TABELA III - PONTUAÇÃO 3ª (TERCEIRA) FASE	
TEMA DO CRITÉRIO	PONTUAÇÃO
Escalabilidade e Receita	5 (cinco)
Diferencial (no mercado, inovação e tecnologia)	5 (cinco)
Comportamento empreendedor	5 (cinco)
TOTAL	35 (trinta e cinco)

9.2.10.A Comissão de Avaliação do Programa SAMPÁ GAMES por VAI TEC será composta por até 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 nº 15.838/2013. 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.

9.2.11. Para a 3ª (terceira) etapa de avaliação serão selecionados os empreendimentos de maior pontuação, desde que observada a pontuação mínima necessária para classificação, de 20 (vinte) pontos. **Os empreendimentos com nota inferior a 20 (vinte) pontos estarão desclassificados.**

9.2.12. **As notas não serão acumulativas, portanto será considerada exclusivamente a nota da 3ª (terceira) etapa de avaliação** para a definição dos até 25 (vinte e cinco) empreendimentos que participarão do Programa de Aceleração SAMPÁ GAMES por VAI TEC.

9.2.13. Em caso de empate, serão considerados como critérios de desempate as notas obtidas na 3ª (terceira) fase, nesta ordem de prioridade: Diferencial (no mercado, inovação e tecnologia) e Escalabilidade e Receita. Em caso de manutenção do empate, será selecionada a proposta cujo o 1º (primeiro) 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.

9.2.14. O resultado final com os até 25 (vinte e cinco) empreendimentos selecionados será publicado no Diário Oficial da Cidade de São Paulo e divulgado no portal do Programa SAMPA GAMES por VAI TEC na internet <https://adesampa.com.br/sampagames/>. A divulgação seguirá o cronograma estipulado no [item 12](#) do presente edital. Os demais empreendimentos que obtiverem resultado igual ou acima da nota de corte, explicitada no item [9.2.11](#), serão ranqueados para compor uma fila de espera. Caso haja desistência ou desclassificação de algum dos empreendimentos selecionados, o primeiro da fila poderá ser convocado para participar do programa.

9.2.15. Os resultados publicados não estarão sujeitos a recurso quanto aos seus méritos, conforme estabelecido no artigo 8º do Decreto Municipal 55.462/2014, que declara: "A Comissão de Avaliação é soberana, não sendo admitido recurso contra suas decisões no que se refere ao mérito das propostas analisadas, conforme disposto no artigo 6º deste decreto".

9.2.16. A falta de comunicação, a desistência ou a indisponibilidade de horário para participar das atividades do Programa resultarão na desclassificação do empreendimento, que será chamado subsequentemente, conforme a ordem classificatória considerando a pontuação obtida na 3ª (terceira) fase.

9.2.17. Em caso de desistência ou desclassificação de um dos negócios selecionados, será considerado para compor a vaga no programa, exclusivamente no primeiro mês, o empreendimento classificado com a melhor nota de corte da fila de espera, o qual os proponentes serão notificados e deverão manifestar interesse em se juntar ao Programa em até 2 (dois) dias úteis a partir da notificação pelo e-mail vaitec@adesampa.com.br. Caso os proponentes não tenham/não manifestem interesse em integrar a aceleração, ficará a cargo da equipe gestora convocar o próximo na lista de espera. O negócio que integrar o Programa nestas circunstâncias, não sofrerá qualquer penalidade quanto às atividades já realizadas.

10. APOIO FINANCEIRO

10.1.O valor destinado a cada proposta será de R\$ 45.000,00 (quarenta e cinco mil reais) por empreendimento, já corrigido pelo IPCA, conforme determina o artigo 29, par. único da Lei Municipal nº 15.838/2013, e será repassado em **02 (duas) parcelas**. A 1ª (primeira) parcela corresponderá a 60% (sessenta por cento) e a 2ª (segunda) parcela corresponderá a 40% (quarenta por cento) do valor total do aporte financeiro. O repasse da 2ª (segunda) parcela do aporte está sujeito à validação da prestação de contas da primeira parcela.

10.2.No prazo de 05 (cinco) dias úteis, contados da publicação do resultado final da seleção dos negócios no Diário Oficial da Cidade, os proponentes serão notificados sobre o agendamento de reuniões para que haja conhecimento detalhado do programa de **Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC**, bem como para se manifestarem por escrito, conforme modelo de declaração no ANEXO II - “Declaração de interesse no Programa de Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC - 3ª edição”, e terão o prazo de 5 (cinco) dias, contados da publicação, para manifestar, nos termos do artigo 9º do Decreto Municipal nº 55.462/2014.

10.2.1.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 SAMPA GAMES por VAI TEC chamará o empreendimento subsequentemente, conforme a ordem classificatória, mediante nova publicação, sem prejuízo dos prazos determinados para os demais selecionados, conforme art. 9º do Decreto Municipal nº 55.462/14.

10.3.Para a formalização e recebimento das parcelas do subsídio, os 2 (dois) proponentes deverão entregar à **ADE SAMPA** certidão de regularidade fiscal, com o Poder Público Municipal, Cadastro Informativo Municipal (CADIN), conforme art. 11º, § 1º do Decreto Municipal nº 55.462/14. A certidão de que trata esta Cláusula poderá ser emitida através do link http://www3.prefeitura.sp.gov.br/cadin/Pesq_Deb.aspx e deverá ser do mês vigente ao aporte financeiro. O não cumprimento deste requisito poderá acarretar na perda do subsídio e na devolução dos valores recebidos.

10.4.A **ADE SAMPA** informará aos proponentes a data para apresentação e assinatura da “Declaração de interesse no Programa de Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC - 3ª edição”, “Termo de Responsabilidade de Proponentes no Programa de Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC - 3ª edição” e do “Termo de Autorização de Uso de Imagem”, respectivamente Anexos II, III e IV deste Edital. A presença de ambos os proponentes é obrigatória e o não

comparecimento para assinatura dos referidos documentos poderá acarretar na perda do subsídio e no desligamento do Programa.

- 10.5.**O 1º (primeiro) proponente do empreendimento selecionado deverá, obrigatoriamente, abrir conta poupança no Banco do Brasil, que não haja taxas e que gere rendimentos (que poderão ser utilizados no negócio), movimentação exclusiva do subsídio.
- 10.6.**A utilização do aporte financeiro só será autorizada após a validação da planilha orçamentária dos empreendimentos selecionados, pela equipe gestora do negócio.
- 10.7.**Não serão aceitos gastos com atividades realizadas antes do depósito da primeira parcela, bem como o pagamento de atividades ou ações desenvolvidas após o período de encerramento da participação do negócio no Programa de Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC.
- 10.8.**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.
- 10.9.**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, solicitados pela equipe técnica da **ADE SAMPA**, para a formalização da participação no Programa de Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC.
- 10.10.**O pagamento da 2ª (segunda) parcela estará condicionado à validação da prestação de contas da 1ª (primeira) parcela, do cumprimento das etapas e entregáveis obrigatórios previstos para o programa e da utilização mínima de 80% do valor da 1ª (primeira) parcela do aporte financeiro.
- 10.10.1.**A não aprovação da prestação de contas do empreendimento acima referido sujeitará os proponentes a devolverem o total das importâncias recebidas, acrescidas da respectiva atualização monetária, em até 30 (trinta) dias da publicação do despacho que as rejeitou. Despacho publicado no Diário Oficial e no site do programa: <https://adesampa.com.br/sampagames/>, conforme previsto no artigo 15 do Decreto Municipal nº 55.462/2014.
- 10.10.2.**A não devolução da importância no prazo e forma estabelecida no item acima

caracterizará a inadimplência dos beneficiários, situação que autorizará propositura de ação de cobrança por parte da ADE SAMPA e a inscrição de seus dados no Cadastro Informativo Municipal (CADIN), ficando impedido de encaminhar novos negócios aos programas de aceleração da ADE SAMPA, firmar contratos com a Prefeitura ou receber qualquer apoio dos órgãos municipais, até quitação total do débito.

10.10.3. O pagamento da 2ª (segunda) parcela também está condicionado à entrega da certidão de regularidade fiscal com o Poder Público Municipal, via o Cadastro Informativo Municipal (CADIN), que poderá ser emitida através do link http://www3.prefeitura.sp.gov.br/cadin/Pesq_Deb.aspx e deverá ser entregue com data referente ao mês do aporte

10.11. Caso os proponentes não cumpram as atividades propostas durante o processo de aceleração, caberá à **ADE SAMPA**, em conjunto com a Comissão de Avaliação do SAMPA GAMES por VAI TEC, decidir pela continuidade ou desligamento do empreendimento no Programa de Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC. A decisão de desligamento do empreendimento acarretará a devolução das parcelas já recebidas.

10.11.1. O abandono do empreendimento antes da sua finalização acarretará a devolução das parcelas já recebidas, acrescidos da respectiva atualização monetária do acumulado do IPCA, a contar da data do recebimento.

10.12. Os empreendimentos selecionados deverão prestar contas, em conformidade com as Normas e Procedimentos do Programa VAI TEC, com a Lei Municipal nº 13.019/2014 e com o Decreto Municipal nº 55.462/2014, sendo capacitados e informados no momento da formalização do subsídio.

10.13. Cada negócio selecionado tem direito a uma bolsa única de, no máximo, R\$2.500,00 (dois mil e quinhentos reais) por mês. Este montante representa a soma destinada aos 2 (dois) proponentes e pode ser distribuído conforme acordado entre eles. Os valores citados fazem parte do montante do aporte financeiro.

11. UTILIZAÇÃO DO APORTE FINANCEIRO

11.1. É vedada a aplicação de recursos do Programa SAMPA GAMES por VAI TEC em:

- 11.1.1.** Empreendimentos de construção ou conservação de bens imóveis ou em negócios originários dos poderes públicos municipal, estadual ou federal, conforme art. 18 do Decreto Municipal 55.462/2014;
 - 11.1.2.** Pagamentos de locação, construção e reformas de imóveis; Pagamentos de contas de consumo (contas de água, energia elétrica, gás, telefonia fixa ou móvel, dentre outras da mesma natureza);
 - 11.1.3.** Pagamentos de locação ou compra de veículos (Automóveis, motocicletas, vans, dentre outros da mesma natureza);
 - 11.1.4.** Pagamento e/ou contratação de funcionários e/ou estagiários.
- 11.2.** Custos não previstos na planilha orçamentária não serão considerados na prestação de contas, cabendo aos proponentes se responsabilizar por eles;
- 11.3.** 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 negócio e equipe de gestão técnica do Programa;
- 11.4.** Não será permitida a utilização de recursos próprios para complementar o montante do aporte recebido da ADE SAMPÁ no contexto da participação no Programa.

12. CRONOGRAMA

- 12.1.** As inscrições para a “Aceleração SAMPÁ GAMES por VAI TEC” serão recebidas entre os dias 07 de Junho de 2024 a 07 de Julho de 2024, às 17h59. Após este horário não serão mais aceitas inscrições.
- 12.2.** O resultado dos até 50 (cinquenta) negócios pré-selecionados será divulgado dia 20 de Agosto de 2024.
- 12.3.** Os vídeos dos pitches dos até 50 (cinquenta) negócios pré-selecionados serão recebidos de 20 a 28 de Agosto, às 23:59. Após este horário não serão mais aceitos vídeos.
- 12.4.** A reunião por videoconferência com os até 50 (cinquenta) negócios pré-selecionados acontecerá de 4 a 13 de Setembro de 2024
- 12.5.** A publicação de até 25 (vinte e cinco) negócios selecionados será em 18 de Setembro de 2024.

12.6.O Programa Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC terá início em Outubro de 2024 e se estenderá até Março de 2025.

12.7.Poderá haver alterações no cronograma, a qual será comunicado por meio de 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** <https://adesampa.com.br/adeeditais/chamamento/>.

13. DAS PENALIDADES:

13.1.Os proponentes que realizarem alterações nas características ou no orçamento do empreendimento selecionado durante a execução do Programa sem a prévia aprovação da equipe técnica e/ou que não atenderem à carga mínima exigida conforme estipulado no item 16.7 deste edital estarão sujeitos às seguintes penalidades:

13.1.1.Devolução dos valores recebidos, corrigidos monetariamente a contar da data do recebimento;

13.1.2.Desligamento do programa SAMPA GAMES por VAI TEC;

13.2.As penalidades estabelecidas são independentes, e a aplicação de uma não exclui a imposição de outras, quando cabíveis, sem prejuízo das medidas legais e regulamentares adicionais pertinentes.

13.3.A responsabilidade administrativa é independente da responsabilidade civil ou penal, de modo que, na presença de indícios de ilícito, as instâncias e órgãos competentes serão notificados conforme apropriado.

14. DESCUMPRIMENTO DE OBRIGAÇÕES CONTRATUAIS:

14.1.Os proponentes que não cumprirem as demais obrigações previstas no ANEXO III “Termo de Responsabilidade de Proponentes no Programa de Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC - 3ª edição”, estarão sujeitos a:

14.1.1.Advertência, limitada a um máximo de 2 (duas) advertências, em caso de infrações que não prejudiquem o adequado desenvolvimento do negócio, sendo: advertência verbal, em uma primeira ocorrência e advertência escrita, em uma segunda ocorrência.

14.1.2. Caso haja reincidência, o referido empreendimento será desligado do Programa, e os valores aportados deverão ser devolvidos, corrigidos monetariamente a partir da data do recebimento.

14.1.3. Suspensão temporária de participação em chamamentos públicos e impedimento para celebrar parcerias ou contratos com a ADE SAMPÁ, por um período não superior a 2 (dois) anos.

14.2. O descumprimento das obrigações contratuais poderá resultar na rescisão do ANEXO III “Termo de Responsabilidade de Proponentes no Programa de Aceleração SAMPÁ GAMES por VAI TEC - 3ª edição”, com a subsequente devolução dos valores recebidos, corrigidos monetariamente a partir da data do recebimento, e na inscrição no Cadastro Informativo Municipal (CADIN), de acordo com as disposições do Decreto Municipal nº 55.462, de 29 de agosto de 2014, que regulamenta o Programa para Valorização de Iniciativas Tecnológicas VAI TEC.

15. FUNDAMENTOS LEGAIS:

15.1. São considerados fundamentos legais do Programa de Aceleração SAMPÁ 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 SAMPÁ** e institui o Programa SAMPÁ GAMES por VAI TEC, no âmbito da **Agência São Paulo de Desenvolvimento - ADE SAMPÁ**.

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.

15.2. 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.

15.3. 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.

15.4. 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.

16. OBSERVAÇÕES

- 16.1.** Os casos omissos e as situações não previstas no presente Edital serão analisados pela Comissão de Avaliação, não estando sujeitos a recursos ou questionamentos.
- 16.2.** Os candidatos aprovados deverão entregar, quando solicitado, documentação complementar, no prazo estipulado pela Comissão de Avaliação.
- 16.3.** 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 exclusivamente por escrito para o e-mail vaitec@adesampa.com.br (canal oficial de comunicação entre a equipe de acelerações e os proponentes selecionados) e serão respondidas exclusivamente aos proponentes responsáveis pela inscrição.
- 16.4.** O preenchimento e envio da inscrição para qualquer etapa vincula o declarante à veracidade das informações prestadas, assim como anuência aos termos do Edital.
- 16.5.** Ao efetuar a inscrição por meio da página eletrônica e eventualmente participar de qualquer etapa de seleção, os interessados declaram estarem plenamente cientes e concordam integralmente com todas as disposições deste edital, bem como com todas as exigências e condições estabelecidas na legislação que institui e normatiza o Programa.
- 16.6.** Fazem parte deste edital os anexos:
- 16.6.1.** ANEXO I - DECLARAÇÃO COMPLEMENTAR DE RESIDÊNCIA;
 - 16.6.2.** ANEXO II - DECLARAÇÃO DE INTERESSE NO PROGRAMA DE ACELERAÇÃO SAMPÁ GAMES POR VAI TEC 3ª EDIÇÃO;
 - 16.6.3.** ANEXO III - TERMO DE RESPONSABILIDADE DE PROPONENTES NO PROGRAMA DE ACELERAÇÃO SAMPÁ GAMES POR VAI TEC 3ª EDIÇÃO;
 - 16.6.4.** ANEXO IV - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM.
- 16.7.** O 1º (primeiro) e 2º (segundo) proponentes deverão ter dedicação prioritária, participando em todas as atividades propostas, **no mínimo de 85% (oitenta e cinco por cento) do tempo de trabalho**, ao desenvolvimento do empreendimento.



São Paulo, 07 de Junho de 2024.

ANEXO I - DECLARAÇÃO COMPLEMENTAR DE RESIDÊNCIA

São Paulo, ___ de _____ de 2024

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

Assinatura do responsável pelo imóvel

Assinatura do(a) proponente

**ANEXO II - DECLARAÇÃO DE INTERESSE NO PROGRAMA DE ACELERAÇÃO SAMPA GAMES POR VAI TEC 3ª
EDIÇÃO**

São Paulo/SP, ____ de _____ de 2024

A/C Programa SAMPA GAMES por VAI TEC,

Eu, _____, inscrito(a) no CPF nº _____ e no RG nº _____, proponente "01" beneficiário(a) do Programa de Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC - 3ª edição e eu, _____, inscrito(a) no CPF nº _____ e no RG nº _____, proponente "02" beneficiário(a) do Programa SAMPA GAMES por VAI TEC - 3ª edição, responsáveis pelo empreendimento/negócio _____, em cumprimento ao dispositivo no art. 9º do Decreto Municipal nº 55.462/14 e no item 10.2 do Edital de Chamamento Público nº 11/2024 Seleção de negócios para a 3ª edição do Programa de Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC, venho pelo presente manifestar meu interesse em participar da Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC - 3ª Edição.

Assinatura proponente "01"

Assinatura proponente "02"

**ANEXO III - TERMO DE RESPONSABILIDADE DE PROPONENTES NO PROGRAMA DE ACELERAÇÃO SAMPA
GAMES POR VAI TEC 3ª EDIÇÃO**

Eu, _____, inscrito(a) no CPF sob o nº _____ e no o RG sob o nº _____, na qualidade de 1º proponente, beneficiário(a) do Programa de Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC 3ª edição; e eu, _____, inscrito(a) no CPF sob o nº _____ e no RG sob o nº _____, na qualidade de 2º proponente beneficiário(a) do Programa de Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC 3ª 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 10.2 do Edital de Chamamento nº 11/2024 para seleção de negócios para o Programa de Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC 3ª edição, **ATESTAMOS** que:

- a. Conhecemos e aceitamos incondicionalmente as regras do Programa Aceleração SAMPA GAMES por VAI TEC, e responsabilizamos-nos por todas as informações contidas no negócio 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 e servidores públicos municipais e não integramos a Comissão de Avaliação do Programa SAMPA GAMES por 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 e/ou prestadores de serviços terceirizados 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 negócio será realizado no período de até 6 (seis) meses, sendo este o período de vigência do presente Termo;
- b. O programa de desenvolvimento com assessorias, mentorias, oficinas e encontros terá duração de 06 (seis) meses e acontecerão em horário comercial;
- c. O proponente só estará desobrigado das presentes cláusulas após a aprovação final da prestação de contas do negócio e da finalização dos entregáveis do Programa;
- 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. O 1º (primeiro) proponente deverá abrir, obrigatoriamente, conta poupança no Banco do Brasil para uso exclusivo do negócio, 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 negócio às suas finalidades e com a ciência de que é vedada, em qualquer hipótese, a utilização da conta bancária do negócio para fins pessoais ou de quaisquer despesas não previstas no negócio;
 - 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 negócio.
 - e.4. É vedada a aplicação de recursos do Programa SAMPA GAMES por VAI TEC em:
 - e.4.1. negócios de construção ou conservação de bens imóveis ou em negócios originários dos poderes públicos municipal, estadual ou federal, , conforme art. 18 do Decreto Municipal 55.462/2014;
 - e.4.2. Pagamentos de locação, construção e reformas de imóveis;
 - e.4.3. Pagamentos de contas de consumo (contas de água, energia elétrica, gás, telefonia fixa ou similares);
 - e.4.4. Pagamentos de locação ou compra de veículos (Automóveis, motocicletas, vans ou similares);

e.4.5. Pagamento e/ou contratação de funcionários e estagiários.

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 negócio, 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 negócio, conforme orientações dadas pela ADE SAMPA.**
- 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 negócio até a data limite estabelecida pela equipe gestora do Programa SAMPA GAMES por VAI TEC;**
- h. Apresentar, quando solicitado, informes parciais e final de prestações de contas (físico e financeiro), conforme calendário a ser fornecido pela Comissão do Programa SAMPA GAMES por VAI TEC (artigo 12 do Decreto Municipal nº 55.462/2014), sob pena de suspensão ou o cancelamento do negócio, **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 negócio;
 - i.2. Atualização do Cronograma de Atividades;
 - i.3. Atualização do Cronograma Físico-Financeiro;

- i.4. Demonstrativo financeiro das despesas realizadas no negócio, 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 negócio.
- 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 SAMP A GAMES por VAI TEC, como oficinas, assessorias, 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 negócio ao longo do Programa, e que a não participação influencia 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 SAMP A 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 SAMP A GAMES por VAI TEC (artigo 14, §2, do Decreto nº 55.462/2014);
- o. Manter a ADE SAMP A 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 negócio;
- p. Fazer constar em todo o material de divulgação do negócio as informações e logos do Programa SAMP A GAMES por VAI TEC, da ADE SAMP A e da Secretaria Municipal de Desenvolvimento Econômico e Trabalho - SMDET, conforme orientação dada pela equipe do Programa.

- q. 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 oficiará a autoridade competente, a qual poderá determinar a suspensão imediata da liberação de recursos e deverá comunicar formalmente ao interessado, conforme prazos definidos no item [8.3](#) do Edital, para sanar a irregularidade ou cumprir a obrigação;
- r. 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;
- s. Estar ciente de que a não aprovação da prestação de contas do negócio 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);
- s.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.
- t. Estar ciente de 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 negócio 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.

Declaramos, por fim, sob as penas da lei (art. 299 do Código Penal) que as informações relatadas no ato da inscrição são verdadeiras, e assumimos a inteira responsabilidade pelas mesmas.

São Paulo, ____ de _____ de 2024_.

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 - 3ª 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(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 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 2024.

(assinatura)