

PERGUNTAS FREQUENTES

PRODAV 14/2017 – PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS

Atualizado em 22.05.2017

I. Dúvidas sobre proponente	4
1. Posso me inscrever no edital como pessoa física?	4
2. Sou Microempreendedor Individual – MEI. Posso me inscrever no edital?	4
3. Posso me inscrever como MEI e solicitar a transformação da categoria de minha empresa, bem como registrá-la com uma das atividades econômicas solicitadas, somente após o resultado final do edital, caso tenha sido selecionado?	4
4. Sou pessoa jurídica sem fins lucrativos, posso me inscrever no edital?	4
5. Minha empresa tem sede em uma das regiões indicadas no item 1.2.3 da chamada pública há menos de 01 (um) ano da publicação da mesma chamada pública. Sendo assim, não posso participar do edital?	4
6. Minha empresa nunca desenvolveu ou lançou comercialmente um jogo. Assim mesmo, posso participar do edital?	5
7. É um problema que minha empresa tenha apenas sócios e nenhum profissional empregado? Como o tamanho da equipe impactará no edital?	5
8. Atuava como MEI e há menos de 01 (um) ano constituí uma Microempresa, Empresa Individual de Responsabilidade Limitada, ou outra categoria mais complexa de empresa. Sendo assim, para contagem do tempo de sede nas regiões indicadas no item 1.2.3, como critério de indução regional, será considerado o tempo de atuação como MEI, inclusive?	5
9. Incorrerá em algum problema se minha empresa tiver um tempo de constituição menor do que um ano? E se tiver poucos funcionários?	5
10. A efetivação do registro na ANCINE pode demorar até 30 dias. Se essa efetivação não ocorrer até o final das inscrições, minha proposta será inabilitada?	6
11. O que são “agregadoras de serviços de jogos eletrônicos”?	6
12. O que são “provedores de serviços de jogos eletrônicos ao consumidor final”?	6
II. Dúvidas sobre inscrição e processo seletivo	6
13. Como faço minha inscrição eletrônica no edital?	6
14. Posso inscrever um projeto sem fins lucrativos?	6
15. Posso apresentar um projeto de jogo educativo?	6
16. Se eu tiver um projeto de demo jogável sendo financiado com recursos do PRODAV 03, 04 ou 05, posso participar da chamada pública PRODAV 14 com projeto de conclusão do jogo, a partir do demo jogável?	7
17. O envio, na inscrição, de vídeo contendo protótipo do jogo é obrigatório?	7
18. Serei penalizado se meu protótipo não estiver muito desenvolvido?	7
19. O protótipo deve demonstrar apenas <i>gameplay</i> ou pode incluir imagens de fora do jogo?	7

20. O Projeto de Jogo Eletrônico (Anexo V) poderá fazer referências a jogos já produzidos, por meio de texto ou imagens?	7
21. Meu projeto já ganhou prêmios, mas não foi lançado comercialmente ainda. Conseguirei pontuação no quesito “Desempenho comercial dos jogos produzidos pela produtora, Grupo Econômico e sócios”?	8
22. No quesito 3 da fase de Avaliação dos Projetos, serão pontuados os currículos de coprodutoras do projeto?	8
23. Na fase de Avaliação dos Projetos, serão considerados para pontuação jogos produzidos em regime de prestação de serviço?	8
24. Um único profissional pode acumular duas ou mais funções na equipe principal do projeto (Gerente de Projeto, Game Design e Chefe de Programação)?	9
25. Um único profissional pode acumular funções na equipe principal de dois projetos selecionados, ou terá que abrir mão de um deles?	9
26. Um projeto pode ter mais de um gerente de projeto ou mais de um chefe de programação ou mais de um <i>game designer</i> ?	9
27. Sócios poderão ser remunerados pelo orçamento do jogo?	9
28. Gerenciamento é o valor de remuneração do Gerente de Projeto?	9
29. Posso apresentar cartas de intenção em substituição a contratos?	10
30. O que ocorre se meu jogo não contiver alguns elementos solicitados no Projeto de Jogo Eletrônico (Anexo V)?	10
31. Meu projeto será penalizado se informações no Projeto de Jogo Eletrônico (Anexo V) não estiverem completas, por se encontrarem ainda em desenvolvimento?	10
32. Preciso enviar o orçamento detalhado do projeto (Anexo IX) para inscrição?	10
III. Dúvidas sobre Itens Financiáveis	11
33. O que são “Despesas gerais de custeio da proponente”?	11
34. Posso financiar com recursos do FSA despesas da fase de desenvolvimento?	11
35. Aluguel de sala comercial é considerado Item Financiável?	11
36. Aquisição de kit de desenvolvedor é considerado Item Financiável?	12
37. Custos com produção de <i>backend</i> relativo ao jogo poderão ser financiáveis pelo FSA?	12
38. Poderão ser incluídos no orçamento apresentado custos de produção já realizados, de forma a compor os itens financiáveis do projeto?	12
IV. Dúvidas sobre contratação, desembolso e execução do projeto	12
39. O que significa a exigência de mínimo de 80% de captação do orçamento do projeto, como condição de desembolso dos recursos do FSA?	12
40. Se houver dublagem no jogo, também deverá ser entregue como cumprimento do objeto nos dois idiomas obrigatórios (Português e Inglês)?	13
41. Como será comprovada a conclusão do jogo para o FSA?	13
42. O que acontece se minha empresa não concluir o jogo no prazo estipulado pelo edital (24 meses)?	13

43. Qual é a diferença entre os períodos de 07 (sete) e 15 (quinze) anos dos quais trata a chamada pública?.....	13
44. Um DLC é uma expansão ou obra derivada?	13
45. Serão aceitas notas fiscais em nome de coprodutoras do projeto?.....	14
V. Dúvidas sobre Propriedade Intelectual, Direitos Patrimoniais e Poder Dirigente	14
46. Posso receber outros financiamentos para o meu jogo? O FSA aceitará projetos que tenham divisão de receitas com outros agentes?	14
47. Qual é o percentual mínimo dos direitos patrimoniais do jogo, de suas marcas, imagens e elementos que deve ser mantido com o conjunto de produtores brasileiros independentes?	15
48. Uma aceleradora pode ter direitos patrimoniais sobre o jogo?	15
49. Como podem ser divididos os direitos patrimoniais e os direitos de receita sobre o jogo?	15
50. Após a contratação com o FSA, é possível a realização de outros contratos que estabeleçam aquisição de direitos patrimoniais ou direitos comerciais sobre o jogo?	17
VI. Dúvidas sobre retorno financeiro	18
51. Como calculo as participações do FSA na RLP (definição no item 10.3.8 da Chamada Pública)? 18	
52. Como fica o retorno do FSA sobre uma sequência do jogo que recebeu investimento?	18
53. Como fica o retorno financeiro do FSA no caso do meu projeto ganhar financiamento do PRODAV 03, 04 ou 5, cumulativamente com financiamento do PRODAV 14?	19
54. Se meu jogo não retornar ao FSA todo o valor de investimento, estarei obrigado a pagar o valor que faltar?	19
55. Há limite para o retorno mais vantajoso (prioritário) de investimento em ações de comercialização do jogo?	19
56. Investimento da própria produtora do jogo em ações de comercialização poderá ter retorno mais vantajoso (prioritário)?	19
VII. Outras dúvidas.....	19
57. Será publicado o cronograma das etapas do processo seletivo do edital?	19
58. A empresa poderá aplicar os recursos depositados na conta do projeto?	20
59. Como ter acesso a mais detalhes sobre a prestação de contas dos projetos?.....	20

I. Dúvidas sobre proponente

1. Posso me inscrever no edital como pessoa física?

Não. O presente edital não é destinado a pessoas físicas. Propostas de pessoas físicas serão imediatamente inabilitadas.

2. Sou Microempreendedor Individual – MEI. Posso me inscrever no edital?

Serão habilitadas no edital somente as inscrições de pessoas jurídicas com fins lucrativos e uma das atividades econômicas da Classificação Nacional de Atividades Econômicas - CNAE listadas na chamada pública.

Disso decorre que a categoria de Microempreendedor Individual - MEI não é apta a participar do edital, pois tais atividades econômicas não são permitidas a MEI, conforme consta no Anexo XIII da Resolução CGSN nº 94, de 29 de novembro de 2011.

3. Posso me inscrever como MEI e solicitar a transformação da categoria de minha empresa, bem como registrá-la com uma das atividades econômicas solicitadas, somente após o resultado final do edital, caso tenha sido selecionado?

Não. A empresa deverá possuir as características indicadas na chamada pública e concluir seu cadastro na ANCINE até a data final do período de inscrições.

A verificação da condição acima acontecerá na fase de habilitação do edital; portanto, antes do resultado final do processo seletivo.

4. Sou pessoa jurídica sem fins lucrativos, posso me inscrever no edital?

As proponentes de projeto na chamada pública deverão ser obrigatoriamente pessoas jurídicas com fins lucrativos.

5. Minha empresa tem sede em uma das regiões indicadas no item 1.2.3 da chamada pública há menos de 01 (um) ano da publicação da mesma chamada pública. Sendo assim, não posso participar do edital?

Se a empresa da região Norte, Nordeste, Centro-Oeste ou Sul ou do estado de Minas Gerais ou Espírito Santo não atende ao critério de temporalidade do item 1.2.4 da chamada pública, poderá participar normalmente do edital, sem ser considerada, no entanto, para indução regional.

6. Minha empresa nunca desenvolveu ou lançou comercialmente um jogo. Assim mesmo, posso participar do edital?

Sim. Não é critério de habilitação que a empresa tenha desenvolvido um jogo. O fato terá impacto apenas nas fases de seleção do edital.

7. É um problema que minha empresa tenha apenas sócios e nenhum profissional empregado? Como o tamanho da equipe impactará no edital?

Não impede a participação no edital que a empresa seja composta apenas de sócios. Na fase de Avaliação dos Projetos, a quantidade de profissionais envolvidos será analisada em conjunto com outras características do projeto; não haverá uma pontuação pela quantidade de profissionais por si só.

8. Atuava como MEI e há menos de 01 (um) ano constituí uma Microempresa, Empresa Individual de Responsabilidade Limitada, ou outra categoria mais complexa de empresa. Sendo assim, para contagem do tempo de sede nas regiões indicadas no item 1.2.3, como critério de indução regional, será considerado o tempo de atuação como MEI, inclusive?

Entendemos que, para os fins do edital, quando um MEI passa a se enquadrar em outra categoria de pessoa jurídica - Microempresa, por exemplo -, não há uma ruptura, mas uma continuidade da pessoa jurídica, não obstante as mudanças implicadas, tais como a transição para outro regime de tributação.

Portanto, para verificação do período mínimo de 01 (um) ano, constante no item 1.2.4 da chamada pública, será admitida a existência da pessoa jurídica inclusive pelo tempo em que esteve classificada como MEI.

9. Incorrerá em algum problema se minha empresa tiver um tempo de constituição menor do que um ano? E se tiver poucos funcionários?

O tempo de existência da pessoa jurídica não será motivo de inabilitação nem critério de pontuação na fase de Avaliação dos Projetos.

Igualmente, não há nenhuma regra ou critério no edital quanto a quantidade mínima de funcionários da empresa.

10. A efetivação do registro na ANCINE pode demorar até 30 dias. Se essa efetivação não ocorrer até o final das inscrições, minha proposta será inabilitada?

Sim. Para habilitação da inscrição, a empresa deve **possuir** registro na ANCINE até a data de término das inscrições no edital.

11. O que são “agregadoras de serviços de jogos eletrônicos”?

Considera-se *agregadoras de serviços de jogos eletrônicos* as proprietárias de plataformas e *hardwares em geral* para execução de jogos, bem como qualquer empresa que controle determinados serviços de forma exclusiva no mercado de jogos eletrônicos.

12. O que são “provedores de serviços de jogos eletrônicos ao consumidor final”?

Considera-se *provedores de serviços de jogos eletrônicos ao consumidor final* os agentes econômicos que provêm serviços de jogos eletrônicos ao consumidor final através de loja, plataforma ou qualquer ambiente físico ou em rede.

II. **Dúvidas sobre inscrição e processo seletivo**

13. Como faço minha inscrição eletrônica no edital?

A empresa deve acessar o Sistema FSA, através do endereço eletrônico: <http://ancine.brde.com.br/ancine/login.asp>, fazer o cadastro da empresa e depois o cadastro do projeto.

14. Posso inscrever um projeto sem fins lucrativos?

Como a chamada pública define a obrigatoriedade do lançamento comercial do jogo, não serão habilitadas inscrições de projetos sem fins lucrativos.

15. Posso apresentar um projeto de jogo educativo?

Não. Jogos educativos são incluídos na categoria de JOGO SÉRIO.

De acordo com a chamada pública:

JOGO SÉRIO ou SERIOUS GAME: jogo eletrônico voltado à preparação, qualificação ou treinamento de profissionais ou estudantes, em áreas específicas do conhecimento.

16. Se eu tiver um projeto de demo jogável sendo financiado com recursos do PRODAV 03, 04 ou 05, posso participar da chamada pública PRODAV 14 com projeto de conclusão do jogo, a partir do demo jogável?

Será aceito na chamada pública PRODAV 14 projeto que objetive a continuação de um demo jogável selecionado no PRODAV 03, 04 ou 05, desde que a empresa se comprometa com a entrega dos dois objetos, demo jogável e jogo completo, conforme cada edital, e não haja, em hipótese alguma, duplicação de despesas.

17. O envio, na inscrição, de vídeo contendo protótipo do jogo é obrigatório?

O envio de vídeo contendo protótipo do jogo é obrigatório. O presente edital se propõe a selecionar projetos mais maduros, que já tenham iniciado seu processo de desenvolvimento e, portanto, possuem material para gerar um protótipo em que se observe as principais mecânicas do jogo.

18. Serei penalizado se meu protótipo não estiver muito desenvolvido?

O protótipo deve ser o mais avançado possível, diante do atual estágio de desenvolvimento do projeto.

O protótipo isoladamente não receberá pontuação, mas servirá para analisar quesitos indicados no item 8.4.1.1 da chamada pública. Penalidades nos quesitos correspondentes, por insuficiência de informação no protótipo, só poderão ser analisadas caso a caso.

Destaca-se que os projetos com desenvolvimento mais avançado não serão necessariamente os mais bem pontuados.

19. O protótipo deve demonstrar apenas *gameplay* ou pode incluir imagens de fora do jogo?

O vídeo de protótipo deverá conter majoritariamente *gameplay* do jogo inscrito no edital, podendo ser utilizados recursos de áudio para explicações sobre as imagens.

20. O Projeto de Jogo Eletrônico (Anexo V) poderá fazer referências a jogos já produzidos, por meio de texto ou imagens?

Sim. A proponente poderá fazer referência a outros jogos no mercado, com a devida indicação. No entanto, tais referências não elidem a obrigação da empresa de encaminhar material do próprio jogo inscrito no edital.

Por exemplo, para arte conceitual, a empresa poderá incluir imagens de referência, mas precisará obrigatoriamente enviar arte conceitual própria do jogo inscrito.

21. Meu projeto já ganhou prêmios, mas não foi lançado comercialmente ainda. Conseguirei pontuação no quesito “Desempenho comercial dos jogos produzidos pela produtora, Grupo Econômico e sócios”?

Prêmios serão pontuados no quesito "Participações e premiações em festivais e congêneres".

Para pontuar no quesito "Desempenho comercial dos jogos produzidos pela produtora, Grupo Econômico e sócios", a empresa, grupo econômico ou sócio deve ter ao menos um jogo lançado comercialmente que tenha obtido receitas.

Isso não significa que jogos que não obtiveram receitas não devem ser indicados na inscrição do projeto, pois serão referência para pontuação no quesito "Capacidade gerencial da produtora, seus sócios e Grupo Econômico".

22. No quesito 3 da fase de Avaliação dos Projetos, serão pontuados os currículos de coprodutoras do projeto?

No quesito 3 dos critérios de avaliação (item 8.4.1 da chamada pública), será avaliado o currículo da empresa proponente, dos sócios da empresa proponente e do grupo econômico da empresa proponente apenas. Não será avaliado o currículo das empresas que atuarão em coprodução no projeto.

Da mesma forma, os critérios de indução regional recairão sobre a empresa proponente apenas.

23. Na fase de Avaliação dos Projetos, serão considerados para pontuação jogos produzidos em regime de prestação de serviço?

Todos os jogos produzidos podem ser incluídos no currículo da proponente, com a descrição de suas características e indicação se foram ou não realizadas em regime de prestação de serviço, e serão considerados para pontuação dos quesitos correspondentes.

24. Um único profissional pode acumular duas ou mais funções na equipe principal do projeto (Gerente de Projeto, Game Design e Chefe de Programação)?

Sim. Um profissional poderá atuar concomitantemente em mais de uma das funções da equipe principal do projeto apresentado. A pontuação em cada critério observará a experiência em cada uma das funções respectivas.

25. Um único profissional pode acumular funções na equipe principal de dois projetos selecionados, ou terá que abrir mão de um deles?

Um profissional poderá atuar em mais de um projeto selecionado.

26. Um projeto pode ter mais de um gerente de projeto ou mais de um chefe de programação ou mais de um *game designer*?

Sim. No entanto, para fins de pontuação, deverá ser indicado apenas um profissional de cada uma dessas funções.

27. Sócios poderão ser remunerados pelo orçamento do jogo?

Sócios poderão ser remunerados, desde que assumam funções específicas no projeto.

Administradores da empresa que não exerçam uma função específica no projeto não poderão ser remunerados, por constituir “Despesas gerais de custeio da empresa proponente”.

O único valor que poderá ser retido como forma de remuneração da empresa por abarcar o projeto corresponde à despesa de Gerenciamento, conforme item 6.2.3 da chamada pública.

28. Gerenciamento é o valor de remuneração do Gerente de Projeto?

Não. Gerenciamento é a remuneração paga a produtoras brasileiras – própria proponente, coprodutor ou coexecutor – pela prestação do serviço de gerenciamento do projeto, limitada a 10% do total de Itens Financiáveis, sem contar o próprio valor e o de Despesas de Promoção.

A remuneração do profissional que terá a função de Gerente de Projeto deve ser incluída no orçamento de produção financiável, como parte da equipe de produção.

29. Como comprovo o valor de gerenciamento?

O gerenciamento deverá ser comprovado obrigatoriamente por meio de Nota Fiscal emitida pela empresa que gerenciou o projeto, proponente ou terceirizada.

30. Posso apresentar cartas de intenção em substituição a contratos?

Os contratos não podem ser substituídos por cartas de intenção. Nada impede, no entanto, que os contratos contenham cláusula que condicione sua validade ao recebimento do investimento do FSA.

31. O que ocorre se meu jogo não contiver alguns elementos solicitados no Projeto de Jogo Eletrônico (Anexo V)?

O jogo não será penalizado, caso seja explicado, no próprio documento ou documento a parte, que o jogo não conterá alguns elementos solicitados no Anexo V. Isso será levado em consideração para a análise do projeto.

Por outro lado, se verificado que a ausência do(s) elemento(s) não se justifica, a falta de informação poderá ser motivo de redução de nota nos quesitos da fase de Avaliação dos Projetos, conforme item 1.2 do Anexo V da chamada pública.

32. Meu projeto será penalizado se informações no Projeto de Jogo Eletrônico (Anexo V) não estiverem completas, por se encontrarem ainda em desenvolvimento?

No Projeto de Jogo Eletrônico, a informação deve ser a mais completa possível, diante do atual estágio de desenvolvimento do projeto. Penalidades nos quesitos correspondentes, por informação insuficiente, só poderão ser analisadas caso a caso, conforme item 1.2 do Anexo V da chamada pública.

Destaca-se que os projetos com desenvolvimento mais avançado não serão necessariamente os mais bem pontuados.

33. Como comprovo investimento próprio já realizado no projeto?

A relação de pagamentos comprobatória de recursos próprios ou de terceiros despendidos no projeto, desde que não sejam recursos públicos, devem ser formalizados por meio de [formulário](#), acompanhado de cópia de documentos comprobatórios de despesas.

No caso de aportes de recursos não-financeiros, devem ser encaminhados contratos ou relações de pagamento, desde que previstos no orçamento informado e já executados em conformidade com a fase de realização do projeto. Nos casos de locação de equipamentos ou de fornecimento de materiais, pela proponente, pelo coexecutor ou por coprodutores do projeto, comprovados por contrato ou por relação de pagamentos, deverão ser encaminhados 3 (três) orçamentos de tomadas de preços de produtos ou serviços equivalentes do mercado para cada despesa.

34. Preciso enviar o orçamento detalhado do projeto (Anexo IX) para inscrição?

Não. O orçamento detalhado é uma exigência, a princípio, apenas para a fase de contratação.

III. Dúvidas sobre Itens Financiáveis

35. O que são “Despesas gerais de custeio da proponente”?

“Despesas gerais de custeio da proponente” são despesas relacionadas à manutenção da empresa e de suas operações básicas, sem relação direta com o projeto. Exemplos: remuneração das funções de secretariado e limpeza; contas de luz e internet; aquisição de móveis ou aparelhos permanentes; aluguel de sala comercial onde funcione a sede da empresa.

Aluguel de sala de trabalho adicional à da sede, para fins estritos de realização do projeto, serão aceitos como financiáveis.

36. Posso financiar com recursos do FSA despesas da fase de desenvolvimento?

O edital é dito “de produção” por exigir a conclusão do jogo para lançamento comercial, no entanto permite o financiamento com recursos do FSA de todas as fases anteriores do projeto, incluindo o desenvolvimento, conforme item 6.2.1 da chamada pública.

37. Aluguel de sala comercial é considerado Item Financiável?

Aluguel de sala de trabalho adicional à da sede da empresa, bem como salas especializadas, tais como laboratórios e estúdios, para fins estritos de realização do projeto, serão aceitos como financiáveis.

38. Aquisição de kit de desenvolvedor é considerado Item Financiável?

Não. Por ser considerado equipamento permanente, não é considerado Item Financiável (conforme definição no item 6.2 da chamada pública). Sua locação, por outro lado, é financiável com recursos do FSA.

39. Custos com produção de *backend* relativo ao jogo poderão ser financiáveis pelo FSA?

Poderão ser financiados com recursos do FSA custos de programação ou licenciamento de serviços e equipamentos para desenvolvimento de *backend*, pelo tempo necessário à produção do jogo, ou seja, até sua conclusão. Por conseguinte, não será permitido o financiamento de manutenção desses custos para suporte do jogo já em comercialização, incluindo custos de manutenção de servidores ou máquinas virtuais.

40. Poderão ser incluídos no orçamento apresentado custos de produção já realizados, de forma a compor os itens financiáveis do projeto?

O investimento já feito pela empresa, coprodutores e terceiros para cobertura de itens financiáveis do projeto poderão constar no orçamento apresentado.

Nesse caso, a comprovação dos recursos próprios ou de terceiros poderão ser solicitados pela ANCINE.

IV. **Dúvidas sobre contratação, desembolso e execução do projeto**

41. O que significa a exigência de mínimo de 80% de captação do orçamento do projeto, como condição de desembolso dos recursos do FSA?

Caso o projeto não seja inteiramente financiado com recursos do edital, após a contratação, como condição de desembolso dos recursos do FSA, a empresa deverá comprovar a captação de outros recursos que complementem os recursos do FSA até o valor de 80% dos Itens Financiáveis do projeto.

Portanto, se o projeto for financiado integralmente pelo FSA, ou se este represente 80% ou mais dos itens financiáveis do projeto, a necessidade de comprovação de captação mínima não se aplica.

42. Se houver dublagem no jogo, também deverá ser entregue como cumprimento do objeto nos dois idiomas obrigatórios (Português e Inglês)?

Sim. A entrega dos jogos nas línguas portuguesa e inglesa deve abranger seus textos e dublagens, se existentes.

43. Como será comprovada a conclusão do jogo para o FSA?

A verificação de conclusão da obra ocorrerá, a princípio, por ato declaratório ao BRDE juntamente com envio de cópia à Cinemateca Brasileira, conforme item 9.4.3 da chamada pública, podendo o FSA solicitar outros documentos ou utilizar outros métodos, caso julgue necessário.

44. O que acontece se minha empresa não concluir o jogo no prazo estipulado pelo edital (24 meses)?

Conforme Anexo XII – Minuta do Contrato de Investimento, Cláusula Oitava, §3º, alínea ‘a’, inciso ‘iii’, não concluir a obra no prazo estipulado gera vencimento antecipado do contrato. Antes do término do prazo, a empresa poderá solicitar sua prorrogação, mediante justificativas que serão analisadas.

45. Qual é a diferença entre os períodos de 07 (sete) e 15 (quinze) anos dos quais trata a chamada pública?

O período de retorno financeiro do FSA se estende da data de inscrição do projeto na Chamada Pública até 7 (sete) anos após a Data de Lançamento do jogo.

Por sua vez, desde a contração do FSA até 15 anos subsequentes ao lançamento comercial do jogo, a empresa terá com o FSA obrigações relativas ao poder dirigente sobre o jogo por autores brasileiros e produtoras brasileiras independentes e à manutenção do jogo como Obra Brasileira Independente, em conformidade com o item 4 da Chamada Pública e seus subitens.

46. Um DLC é uma expansão ou obra derivada?

Um DLC é considerado pelo edital como uma expansão ou complementação, portanto atrelado a um jogo, e não um jogo em si. As receitas geradas por um DLC ou qualquer expansão serão consideradas receitas do jogo financiado com recursos do FSA.

47. Serão aceitas notas fiscais em nome de coprodutoras do projeto?

De acordo com o art. 23 da Instrução Normativa da ANCINE nº 125:

"Art. 23. Serão consideradas irregulares e efetivamente glosadas, independentemente das características do projeto a elas vinculadas, as seguintes despesas:

(...)

XXIII - Documentos comprovantes de despesas que não tenham sido emitidos em nome da empresa proponente, com exceção:

- a) dos comprovantes de despesas da contrapartida obrigatória emitidos em nome de coexecutores, coprodutores ou distribuidores, ficando sua aceitação condicionada à apresentação de cópias dos contratos pertinentes, observados os termos dos art. 9º e 10;
- b) dos comprovantes de despesas emitidos em nome de coexecutores, para a parte da execução das despesas realizada por estes, sendo sua aceitação condicionada à apresentação de cópias dos contratos pertinentes, observados os termos do art. 10;
- c) dos comprovantes de despesas emitidos em nome de terceiros, no caso de reembolso de despesas realizadas em seu nome, incluindo despesas pagas com cartão de crédito, sendo sua aceitação condicionada à comprovação de vínculo contratual entre o projeto e o beneficiário do reembolso, observados os termos do art. 10."

V. Dúvidas sobre Propriedade Intelectual, Direitos Patrimoniais e Poder Dirigente

48. Posso receber outros financiamentos para o meu jogo? O FSA aceitará projetos que tenham divisão de receitas com outros agentes?

Não há impedimento para que o projeto receba financiamento de outras fontes, e que sejam negociados direitos patrimoniais na ocasião. Nessa negociação, no entanto, os direitos patrimoniais sobre o jogo eletrônico, suas marcas, imagens e elementos derivados deverão permanecer, dentro do condomínio de agentes econômicos brasileiros, majoritariamente aos produtores

brasileiros independentes por pelo menos 15 anos, a contar do lançamento comercial do jogo.

Deve-se observar também que a aquisição de direitos patrimoniais por terceiros não autores ou empresas não classificadas como agentes econômicos brasileiros independentes deverão corresponder, no máximo, a sua participação como investidor no valor total dos itens financiáveis do jogo.

49. Qual é o percentual mínimo dos direitos patrimoniais do jogo, de suas marcas, imagens e elementos que deve ser mantido com o conjunto de produtores brasileiros independentes?

Os produtores brasileiros independentes (definição dada pela Instrução Normativa da ANCINE nº 91, artigo 8-A) deverá deter a maioria dos direitos patrimoniais do jogo, característica necessária ao exercício do poder dirigente por esses agentes, de acordo com o item 128.3 do Regulamento Geral do PRODAV.

Em caso de coprodução internacional, observar o item 4.1.1, alíneas 'b' e 'c'. Na primeira se estabelece que o acordo internacional irá definir o percentual mínimo que deve ser garantido ao conjunto de agentes econômicos brasileiros independentes; na segunda, que, não havendo acordo internacional, no mínimo 40% dos direitos patrimoniais do jogo devem ser detidos pelo conjunto de agentes econômicos brasileiros.

50. Uma aceleradora pode ter direitos patrimoniais sobre o jogo?

Serão analisados individualmente os casos de proponente que possua contrato com empresa que, apesar de não ter realizado investimento para cobertura dos itens financiáveis do projeto, tenha direitos patrimoniais sobre o faturamento do jogo, tais como aceleradoras, incubadoras, *publishers*, proprietárias de *engine*, etc.

Essa análise será realizada na fase de contratação do projeto, podendo ensejar diligências e ajustes contratuais.

51. Como podem ser divididos os direitos patrimoniais e os direitos de receita sobre o jogo?

Para atender às regras de divisão de direitos patrimoniais e direitos sobre receitas do jogo produzido com recursos do FSA, deve-se observar o item

129.2 do Regulamento Geral do PRODAV, conjugado com o item 130.1 do mesmo documento:

“129.2. As empresas não classificadas como produtoras brasileiras independentes poderão deter direitos patrimoniais sobre as obras em proporção **máxima** correspondente à sua participação no valor total do investimento reunido para a produção da obra audiovisual.” (Grifo nosso).

“130.1. O rendimento decorrente da exploração comercial da obra audiovisual caberá aos detentores de direitos patrimoniais e deverá ser distribuído na proporção de suas cotas.”

Diante dessas regras, verifica-se que o FSA, ao contrário de outros investidores, coloca-se em posição diferente, não possuindo direitos patrimoniais, mas somente direitos sobre as receitas do jogo, obras derivadas e licenciamentos, em percentuais que devem ser preservados em quaisquer contratos firmados posteriormente.

Exemplo:

Itens Financiáveis do projeto: R\$ 1.000.000,00

Investimento aceleradora: R\$ 50.000,00 (5% sobre Itens Financiáveis)

Investimento publisher: R\$ 440.000,00 (44% sobre Itens Financiáveis)

Investimento FSA: R\$ 510.000,00 (51% sobre Itens Financiáveis)

Cálculo das alíquotas de retorno financeiro do FSA, de acordo com o item 10.3 da chamada pública:

Até recuperação do investimento: $80\% \times 51\% = 40,8\%$

Após recuperação do investimento: $40\% \times 51\% = 20,4\%$

Licenciamento: $40\% \times 51\% = 20,4\%$

Obras derivadas: 2%

Os direitos patrimoniais da obra **poderão** ser divididos da seguinte forma:

- 51% - produtoras brasileiras independentes (percentual mínimo);

- 5% - aceleradora (percentual máximo, de acordo com participação nos itens financiáveis); e
- 44% - *publisher* (percentual máximo, de acordo com participação nos itens financiáveis).

O retorno financeiro correspondente, calculado sobre a RLP (definição no item 10.3.7 da chamada pública), estará dividido do seguinte modo:

- 5% - aceleradora (equivalente a sua cota nos direitos patrimoniais);
- 44% - *publisher* (equivalente a sua cota nos direitos patrimoniais); e
- 51% - divididos entre o FSA e as produtoras brasileiras independentes; nesse caso, até recuperação do investimento, 40,8% para o FSA e 10,2% para as produtoras brasileiras independentes.

Lembrando que:

Serão analisados individualmente os casos de proponente que possua contrato com empresa que, apesar de não ter realizado investimento para cobertura dos itens financiáveis do projeto, tenha direitos patrimoniais sobre o faturamento do jogo, tais como aceleradoras, incubadoras, *publishers*, proprietárias de *engine*, etc.

Essa análise será realizada na fase de contratação do projeto, podendo ensejar diligências e ajustes contratuais.

52. Após a contratação com o FSA, é possível a realização de outros contratos que estabeleçam aquisição de direitos patrimoniais ou direitos comerciais sobre o jogo?

Posteriormente à contratação do investimento do FSA, a empresa produtora fica obrigada a apresentar ao BRDE, para expressa anuência deste, quaisquer contratos que prevejam modificações ou novas comissões de distribuição, venda ou licenciamento.

Além disso, estes e quaisquer outros tipos de contrato deverão, obrigatoriamente, preservar a participação do FSA na RLP e as condições estabelecidas nos itens 4 e 5 da chamada pública, relacionadas a proteção de poder dirigente e de manutenção do jogo como Obra Brasileira Independente.

VI. Dúvidas sobre retorno financeiro

53. Como calculo as participações do FSA na RLP (definição no item 10.3.8 da Chamada Pública)?

Considerar o seguinte exemplo:

Total de itens financiáveis do projeto: R\$ 1.000.000,00

Investimento do FSA: R\$ 250.000,00

Participação do FSA no total de itens financiáveis: 25%

Nesse caso, o FSA terá o seguinte retorno:

- Inicialmente, até o retorno integral do investimento do FSA, a participação será de 80% sobre 25%, resultando em 20%.
- Após a recuperação do investimento, o retorno do FSA será de 40% sobre 25%, resultando em 10%.
- Para licenciamento de marcas, imagens e elementos do jogo, a participação será de 40% sobre 25%, resultando em 10%.
- O FSA terá, por fim, participação fixa de 2% sobre a RLP obtida com a exploração comercial de obras derivadas. Caso o FSA faça investimento na produção da obra derivada, a participação de 2% não será mais considerada, passando a valer a participação calculada conforme a regra do edital em que foi selecionado.

54. Como fica o retorno do FSA sobre uma sequência do jogo que recebeu investimento?

Sequências e *spin-offs* são tratados no edital como obras derivadas. Nesse caso, o FSA terá participação de 2,00% da RLP, conforme alínea 'd' do item 10.3.4 da chamada pública.

Caso a obra derivada também receba investimento do FSA para sua produção, deixará de valer a participação fixa de 2,00%, e passará a valer o percentual indicado conforme as regras do edital em que foi selecionado.

55. Como fica o retorno financeiro do FSA no caso do meu projeto ganhar financiamento do PRODAV 03, 04 ou 5, cumulativamente com financiamento do PRODAV 14?

O retorno financeiro do FSA recairá sobre a RLP obtida com a comercialização do jogo completo, ou seja, do objeto entregue pela chamada pública PRODAV 14, de acordo com o item 10.3 desta.

56. Se meu jogo não retornar ao FSA todo o valor de investimento, estarei obrigado a pagar o valor que faltar?

Não. A empresa não fica contratualmente condicionada a retornar 100% do investimento do FSA. Caso o FSA não recupere a integralidade do seu investimento, a empresa não se tornará devedora do fundo.

57. Há limite para o retorno mais vantajoso (prioritário) de investimento em ações de comercialização do jogo?

É permitido o retorno mais vantajoso de investimento em ações de comercialização do jogo, não havendo limite máximo estabelecido pela chamada pública.

Destaca-se que o retorno mais vantajoso deve estar em estrita conformidade com o item 5.2.3 da chamada pública.

58. Investimento da própria produtora do jogo em ações de comercialização poderá ter retorno mais vantajoso (prioritário)?

Sim. Vale para qualquer empresa, inclusive a própria produtora, a possibilidade de investir em ações de comercialização e ter direito a retorno mais vantajoso sobre as detentoras de direitos patrimoniais até a recuperação desse valor, em estrita conformidade com o item 5.2.3 da chamada pública.

VII. Outras dúvidas

59. Será publicado o cronograma das etapas do processo seletivo do edital?

O calendário do processo seletivo do edital será publicado após o período de inscrições, quando haverá base para calcular o tempo de análise de todos os projetos apresentados.

60. A empresa poderá aplicar os recursos depositados na conta do projeto?

Sim. Conforme Anexo XII – Minuta do Contrato de Investimento, Cláusula Quinta, alínea ‘e’, conjugado com o item 66 do Regulamento Geral do PRODAV, alínea ‘c’, os recursos poderão ser aplicados em caderneta de poupança ou em fundos de investimentos compostos predominantemente em títulos públicos federais em instituição financeira supervisionada e autorizada pelo Banco Central do Brasil, cujos rendimentos financeiros serão considerados como aporte complementar ao projeto.

61. Como ter acesso a mais detalhes sobre a prestação de contas dos projetos?

Verificar a Instrução Normativa da ANCINE nº 124 e o Manual de Prestação de Contas da ANCINE ([link](#)). Embora elaborados visando projetos audiovisuais para cinema e TV, a prestação de contas dos projetos de jogos eletrônicos se utilizará dos mesmos critérios e procedimentos, com eventuais adequações que se mostrarem necessárias para esse tipo de obra.