

PROCESSO SCEC-PRC-2020/00706

INTERESSADO: UNIDADE DE FOMENTO À CULTURA

ASSUNTO: EDITAL PROAC EXPRESSO LAB nº 57 /2020 – “PRÊMIO POR HISTÓRICO DE REALIZAÇÃO DE GAMES, REALIDADE VIRTUAL E REALIDADE AUMENTADA”

**RESPOSTA AOS RECURSOS REFERENTES À ATA DA COMISSÃO DE SELEÇÃO DE PROJETOS
DO EDITAL PROAC Expresso LAB nº 57/2020**

A Comissão de Seleção do EDITAL PROAC EXPRESSO LEI ALDIR BLANC Nº57/2020– **PRÊMIO POR HISTÓRICO DE REALIZAÇÃO DE GAMES, REALIDADE VIRTUAL E REALIDADE AUMENTADA**, seguiu rigorosamente os critérios de avaliação do edital, estabelecidos pelo item VII - Critérios e Notas para a Avaliação do Projeto (Parte I – Parâmetros Específicos).

Resta claro informar que conforme item II (Parte II – Parâmetros Gerais), a Comissão de Seleção tem autonomia na análise técnica e decisão de seleção quanto aos projetos apresentados.

Os recursos dos projetos apresentados foram analisados pela Comissão de Seleção, e de acordo com os critérios de avaliação dos projetos, a Comissão indeferiu os recursos apresentados, mantendo a sua decisão, conforme resposta transcrita abaixo:

Nome do Proponente	Nome do Projeto	Manifestação:	resposta da comissão
G.G.Goncalves produções	360Giros: Literatura, Realidade Virtual e Aumentada	<p>Gostaríamos de realizar um pedido de vrecurso do projeto “360Giros:Literatura, realidade virtual e aumentada”, inscrita na modalidade "A", porém com a necessidade de ser alterada para a modalidade B – Realidade virtual e aumentada, modalidade correta da ação. Infelizmente a modalidade inscrita foi a A, pois tivemos dificuldades com a nova plataforma, na inscrição a categoria estava com a nomenclatura “audiovisual” e realizamos a inscrição na categoria errada. Solicitamos encarecidamente o entendimento, ainda mais neste momento emergencial, de utilização de um novo sistema. O projeto 360giros tem um trabalho sério ligado a realidade virtual e aumentada, tem o perfil do edital e teve seus trabalhos parados e como todos os artistas que recorreram ao proaclab, também contamos com esse entendimento de que houve vontade e inscrição, porém uma problemática no entendimento da informação.</p> <p>Encaminhamos no anexo a imagem com o tópico "área de atuação", tendo como única opção possível a de escolha da linguagem "audiovisual" que não faz menção nem a games quanto a realidade virtual. Assim como os games a realidade virtual é extremamente ampla, utiliza do audiovisual e de outros elementos. Gratos e na torcida por compreensão. Equipe 360Giros.</p>	<p>A proposta não corresponde a modalidade onde foi inscrita, conforme orienta o seguinte Edital no Item:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 5.6. A Secretaria não se responsabiliza pela falha na inscrição por conta de problemas em servidores, em provedores de acesso, na transmissão de dados, na linha de comunicação, por lentidão dos servidores ou qualquer outra razão, cabendo ao proponente a devida prudência para realização dos atos necessários em tempo hábil. <p>O ProAC Expresso LAB Edital 57 - Prêmio por Histórico de Realização em Games, Realidade Virtual e Realidade Aumentada, contempla duas modalidades. O Projeto "360Giros:Literatura, Realidade Virtual e Aumentada" foi enviada à plataforma de inscrição no formulário referente ao seguinte Item do Edital:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2.1. Modalidade A - Games: Produtoras e Desenvolvedoras – Pessoa jurídica com sede no Estado de São Paulo há pelo menos 02 (dois) anos, que serão avaliadas por seu histórico de realizações, tendo como critérios de avaliação os prêmios recebidos, a participação em feiras, as críticas positivas, o número de conteúdos lançados e o público total alcançado. <p>Por fim, foram disponibilizados durante todo período de inscrições canais de atendimento para esclarecimentos, conforme disposto no seguinte Item do Edital:</p>

			<p>• 8.11. Eventuais esclarecimentos ou dúvidas: a) Sobre o conteúdo deste Edital, envie e-mail para: duvidaseditaisproaclab@sp.gov.br (serão respondidas as dúvidas enviadas até 48h do último dia das inscrições. b) Sobre a utilização da plataforma de inscrição dadosculturais.sp.gov.br, o suporte técnico se dará por email duvidasplataformaproaclab@sp.gov.br.</p>
--	--	--	--

<p>Leonardo Realé (Rua 34 Produções Artísticas)</p>	<p>Monet À Beira d'Água - Passeio Virtual</p>	<p>À COMISSÃO DE SELEÇÃO DE PROJETOS DO EDITAL PROAC Nº 57/2020 MODALIDADE B Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Estado de São Paulo</p> <p>Escrevemos essa peça recursória motivados pelo que consideramos um julgamento desacertado de nossa inscrição.</p> <p>Temos noção do desafio que é avaliar e mensurar a qualidade de tantas propostas, contudo, como um aluno que questiona o professor a respeito de uma interpretação, nós, da Rua 34, ciente de nossos predicados, nos sentimos impelidos a solicitar à banca um gesto de compreensão ao esforço dessa peça. Ainda mais quando sabemos que este edital, não se trata de um edital anual periódico, mas sim de um dispositivo legal pensado justamente para atender e reparar os danos causados pela pandemia.</p> <p>Após ler a sua Seção VII, que dispõe sobre os critérios para a avaliação dos projetos e comparar com nota média recebida por nós, 7,69, uma luz amarela se acendeu em relação a essa qualificação.</p> <p>O edital é claro em seus critérios de avaliação, e queremos apenas nos certificar se o texto de seu dispositivo foi devidamente aplicado no exame da nossa inscrição.</p> <p>Os critérios A, B, C, D e E do dispositivo dão conta de avaliar, respectivamente, a Qualidade e relevância artística e cultural das ações realizadas, Impacto comercial e cultural dos resultados obtidos, Qualificação de artistas e técnicos, Reconhecimento pelo meio de atuação e Qualidade e relevância artística e cultural do novo projeto ou projetos, atribuindo nota de 0 a 10 a cada um deles, extraindo da soma do seu conjunto uma média geral.</p> <p>Da nossa parte, informamos 10 trabalhos de relevância artística, cultural e comercial. Nossos projetos alcançaram dos milhares aos milhões, seja em eventos artísticos de renome, seja em trabalhos em parceria com meios de comunicação conhecidos do grande público (A e B).</p> <p>Informamos uma equipe base de 11 pessoas, com anos de experiência e formação artística, educacional e profissional compatível e gabaritada (C).</p> <p>Colocamos depoimentos de parceiros, entretanto acreditamos que nosso maior endosso são os próprios projetos nos quais estivemos envolvidos: Tim Burton, Tv Globo, Monet (D)...</p>	<p>Atendendo rigorosamente os critérios estabelecidos no EditalProAC Expresso Lei Aldir Blanc Nº 57/2020 – Prêmio Por Histórico de Realização em Games, Realidade Virtual e Realidade Aumentada, a avaliação global reflete as experiências e a pluralidade dos membros que compõem o Comissão de Seleção. Os critérios seguidos por cada membro da comissão atendem o estabelecido no item 7.1 do Edital:</p> <ul style="list-style-type: none">A) Qualidade e relevância artística e cultural das ações realizadas;B) Impacto comercial e cultural dos resultados obtidos;C) Qualificação dos profissionais envolvidos;D) Reconhecimento pelo meio de atuação;E) Qualidade e relevância artística e cultural do novo projeto ou projeto. <p>O resultado é dado conforme o seguinte item do Edital:</p> <p>7.3. A nota do projeto será definida mediante o resultado da média aritmética das notas de ao menos 03 (três) membros da Comissão de Seleção.</p>
---	---	--	---

Informamos como estamos atualmente operando a tradução da obra de um ícone mundial da pintura moderna, Claude Monet, numa forma nova, criando um passeio inventivo que conta a plástica moderna a partir de um outro prisma, o da imersão, transformando-a numa narrativa de linguagem animada e interativa, genuinamente imersiva, e trazendo junto uma cadeia complementar de conhecimentos e informações.

Informamos também como a nossa proposta tem potencial de alcance massivo quando espalhada não só para a capital mas também para o interior do Estado. Mais: informamos o apelo não só nacional mas internacional do projeto, ao destacar o seu potencial global de publicidade, ampliando a reputação da Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Estado de São Paulo em apoio deste tipo de iniciativa.

Ou seja, apresentamos um robusto conjunto material de comprovação que está em conformidade com os desígnios do edital e não é exagero nem arrogância afirmar que sua performance dialoga e alcança com excelência os critérios exigidos.

Contudo, a avaliação parece não ter refletido isso.

Se é certo que a Comissão tem independência para avaliar o mérito de cada inscrição, também o é o nosso direito de exigir uma explicação razoável entre o apresentado e o avaliado.

Nosso argumento é que há discrepância entre os critérios do edital e o julgamento dispensado.

Ao se deparar com nossa colocação, penúltimo lugar, desculpe, mas temos que grifar mais uma vez, penúltimo lugar, ainda que constemos na lista de suplência, é prudente que questionemos, se, por azar, no meio de uma Comissão competente e equilibrada, nosso projeto possa ter ficado sujeito ao especificismo de algum julgamento.

Longe de parecer choro de perdedor, mas como escrevemos acima, reconhecemos nossos predicados e a excepcionalidade do presente edital. O nosso time é formado por especialistas experimentados das artes e do mercado, e nem de longe merecem aceitar passivamente a avaliação que foi feita do nosso conjunto (A, B, C, D e E).

Demonstramos na nossa inscrição, a relevância e a perícia do trabalho realizado, apresentando um vídeo com 10 projetos de ponta, seja do ponto de vista da linguagem, da audiência ou do

| Secretaria de Cultura e Economia Criativa

	<p>ponto de vista do mercado. Notificamos os currículos de excelência dos profissionais envolvidos, citamos o reconhecimento pelo meio de atuação - veja, estamos falando de Tim Burton, de Grupo Globo, de Monet - e por fim, apresentamos a tradução para o RV, sem exageros, da maior exposição imersiva já montada sobre a obra desse artista no mundo.</p> <p>Por mais que o item 7.5 prevê que “Não haverá divulgação de pareceres específicos para cada inscrito”, entedemos que é razoável supor a ocorrência de alguma análise apressada, um desvio de foco ou má interpretação, qualquer detalhe conta para quem está desse lado do balcão.</p> <p>Para quem promove, é só mais edital, para quem julga, é só mais um edital, mas para quem concorre é o futuro da uma empresa que está em jogo. Por mais clichê que tal afirmação possa parecer, ela se torna autêntica quando afirmamos que ela traduz o empenho, a expertise, o estudo e o profissionalismo de dezenas de pessoas que dedicaram anos para chegar até aqui. É decepcionante ver todo esse percurso, indispensável para se apresentar um portfólio elaborado e de alto nível, ser simplesmente ignorado.</p> <p>Acreditamos que fomos prejudicados na avaliação e argumentamos que recebemos uma nota aquém das nossas habilidades, capacidades, competência e história. A mediaaritmética 7,69 nem de longe reflete, em termos absolutos ou relativos, a aplicação dos critérios do edital à nossa participação.</p> <p>Conseguimos a proeza, mesmo com um material melhor e mais completo de receber uma nota menor que no Edital PROAC 29/2020. O que é estranho é que o mesmo não ocorreu com os concorrentes que disputaram ambos editais, pelo contrário, a nota deles só se fez subir.</p> <p>Essa assimetria incomoda, pois sabemos quem somos, sabemos o que fazemos, sabemos com quem concorreremos. Já a presente Comissão parece que não, a contar pela nota recebida, fomos julgados como um bando de iniciantes desqualificados.</p> <p>Essa nota não representa a integridade da Qualidade e relevância artística e cultural das ações realizadas (A), Impacto comercial e cultural dos resultados obtidos (B), Qualificação de artistas e técnicos (C), Reconhecimento pelo meio de atuação (D) Qualidade e relevância artística e cultural do novo projeto ou projetos (E) do conjunto material apresentado pelo nosso projeto e inscrição.</p> <p>Respeitosamente pedimos a Comissão que não trate esse questionamento com indiferença, e</p>	
--	--	--

| **Secretaria de Cultura e Economia Criativa**

aprecie, a fundo, o mérito de nossa objeção: reavalie, a luz dos argumentos aqui apresentados, as notas numéricas dadas pelos seus membros à nossa proposta.

Atenciosamente,

Leonardo ReaLé
Diretor Executivo
Rua 34 Produções Artísticas
CNPJ 20.526.200/0001-90

Flux Game Studio Jogos Digitais Ltda	Flux Games 2021 - Jogos Globais (ID 3703)	<p>Olá a todos, como vão? Gostaríamos de tirar algumas duvidas por gentileza:</p> <ol style="list-style-type: none">1) O detalhamento da nota de nossa entrada. Gostaríamos de um breakdown de por que tivemos a nota que tivemos2) Como empresas que não são de games tiveram notas tão altas em um edital que premia pelo histórico em games3) Se o edital não era focado em projetos, pois como o próprio nome diz é focado em histórico, como empresas de pequena expressão e história obtiveram pontuações tão altas?4) Quem foram os avaliadores? Quais seus currículos?5) Quais os critérios objetivos, com clareza, utilizados para dar as notas?6) Solicitamos uma recontagem de nossa nota pois acreditamos que está sensivelmente imprecisa, acreditamos que nossa nota deveria ser cerca de 2.0 pontos maior <p>Aguardamos retorno e agradecemos pela atenção.</p>	<p>1) Não há previsão no Edital para publicação das notas individuais, conforme o seguinte item o Edital: 7.5. Serão divulgadas as notas finais de todos os projetos e conforme a Legislação que rege o ProAC Editais. 2)A análise e avaliação das propostas é competência exclusiva da Comissão de Seleção nomeada pela Secretaria de Cultura e Economia Criativa, com base na definição disposta no item 3.1. Alínea "A" e exclusivamente nos materiais submetidos pelos proponentes durante o processo de inscrição, conforme disposto nos seguintes Itens do Edital: 3.1: a) (Jogos Eletrônicos) Games: conteúdo audiovisual interativo cujas imagens são alteradas em tempo real a partir de interações de jogador(es). "6.2.1. Serão desconsiderados documentos além daqueles dispostos neste Edital. 3) A avaliação global reflete as experiências e a pluralidade dos membros que compõem o Comissão de Seleção. Os critérios seguidos por cada membro da comissão atendem o estabelecido no item 7.1 do Edital e o resultado é dado conforme o seguinte item do Edital: 7.3. A nota do projeto será definida mediante o resultado da média aritmética das notas de ao menos 03 (três) membros da Comissão de Seleção. 4) Conforme Resolução SC N.º 013, de 17 de abril de, nos termos da Lei Estadual 12.268/2006., a Comissão de Seleção é composta três membros indicados por entidades da Sociedade Civil, dentro do segmento cultural avaliado, um membro de notório saber escolhido pelo Secretário Cultura e um membro Servidor da Secretaria de Cultura e Economia Criativa que preside a Comissão, cuja composição será tornada pública após o resultado final. 5) . Os critérios seguidos por cada membro da comissão atendem o estabelecido no item 7.1 do Edital: A) Qualidade e relevância artística e cultural das ações realizadas;</p>
---	---	---	--

			<p>B) Impacto comercial e cultural dos resultados obtidos; C) Qualificação dos profissionais envolvidos; D) Reconhecimento pelo meio de atuação; E) Qualidade e relevância artística e cultural do novo projeto ou projeto. 6) Sem previsão no Edital para solicitação de reavaliações, o proponente envia Declaração de Inscrição aceitando as regras propostas no edital, conforme o seguinte Item: Anexo I – Declaração de Inscrição: 3. Tenho ciência e concordo com os termos do Edital.</p>
--	--	--	---

<p>Flux Game Studio Jogos Digitais Ltda</p>	<p>Flux Games 2021 - Jogos Globais (ID 3703)</p>	<p>Olá a todos, como vão? Gostaríamos de tirar algumas duvidas por gentileza:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) O detalhamento da nota de nossa entrada. Gostaríamos de um breakdown de por que tivemos a nota que tivemos. 2) Como empresas que não são de games tiveram notas tão altas em um edital que premia pelo histórico em games. 3) Se o edital não era focado em projetos, pois como o próprio nome diz é focado em histórico, como empresas de pequena expressão e história obtiveram pontuações tão altas? 4) Quem foram os avaliadores? Quais seus currículos? 5) Quais os critérios objetivos, com clareza, utilizados para dar as notas? 6) Solicitamos uma recontagem de nossa nota pois acreditamos que está sensivelmente imprecisa, pleiteamos uma nota 2.0 pontos maior <p>Entendemos que a Flux, ao lado da premiada Webcore, são as empresas de maior histórico da cidade de São Paulo dentro da lista de elegíveis apresentada, então acreditamos que houve erro na apuração de nossa nota. Já publicamos jogos para todas as principais plataformas atuais, como Xbox, Playstation, Nintendo, PC, Web, iOS, Android; trabalhamos com propriedades intelectuais de renome mundial, como Cobra Kai, Jogos Vorazes e WalkingDead em todos os principais mercados do mundo, Americas, Europa, Asia e Oceania; temos reconhecimento internacional como um player forte de mercado, conforme os depoimentos apresentados reforçam; somos reconhecidos pela Apex como empresa no mais alto grau de internacionalização dentro da indústria de games, mostrando nossa relevância; e já tivemos mais de 150 profissionais passando pela equipe da Flux desde 2012. Em nossa leitura, a nota traz aparente erro pois não condiz com os critérios que o texto do edital dava a entender. Temos muita força em todos os critérios, e a não ser que o projeto apresentado tenha tido nota zero, o que também seria um possível erro, a nota recebida não reflete a realidade. Por isso, solicitamos a revisão.</p> <p>Aguardamos retorno e agradecemos pela atenção.</p>	<p>1) Não há previsão no Edital para publicação das notas individuais, conforme o seguinte item o Edital: 7.5. Serão divulgadas as notas finais de todos os projetos e conforme a Legislação que rege o ProAC Editais. 2)A análise e avaliação das propostas é competência exclusiva da Comissão de Seleção nomeada pela Secretaria de Cultura e Economia Criativa, com base na definição disposta no item 3.1. Alínea "A" e exclusivamente nos materiais submetidos pelos proponentes durante o processo de inscrição, conforme disposto nos seguintes Itens do Edital: 3.1: a) (Jogos Eletrônicos) Games: conteúdo audiovisual interativo cujas imagens são alteradas em tempo real a partir de interações de jogador(es). "6.2.1. Serão desconsiderados documentos além daqueles dispostos neste Edital. 3) A avaliação global reflete as experiências e a pluralidade dos membros que compõem o Comissão de Seleção. Os critérios seguidos por cada membro da comissão atendem o estabelecido no item 7.1 do Edital e o resultado é dado conforme o seguinte item do Edital: 7.3. A nota do projeto será definida mediante o resultado da média aritmética das notas de ao menos 03 (três) membros da Comissão de Seleção. 4) Conforme Resolução SC N.º 013, de 17 de abril de, nos termos da Lei Estadual 12.268/2006, a Comissão de Seleção é composta três membros indicados por entidades da Sociedade Civil, dentro do segmento cultural avaliado, um membro de notório saber escolhido pelo Secretário Cultura e um membro Servidor da Secretaria de Cultura e Economia Criativa que preside a Comissão, cuja composição será tornada pública após o resultado final. 5) . Os critérios seguidos por cada membro da comissão atendem o estabelecido no</p>
---	--	--	--

			<p>item 7.1 do Edital:</p> <ul style="list-style-type: none">A) Qualidade e relevância artística e cultural das ações realizadas;B) Impacto comercial e cultural dos resultados obtidos;C) Qualificação dos profissionais envolvidos;D) Reconhecimento pelo meio de atuação;E) Qualidade e relevância artística e cultural do novo projeto ou projeto. <p>6) Sem previsão no Edital para solicitação de reavaliações, o proponente envia Declaração de Inscrição aceitando as regras propostas no edital, conforme o seguinte Item:</p> <p>Anexo I – Declaração de Inscrição:</p> <p>3. Tenho ciência e concordo com os termos do Edital.</p>
--	--	--	---

| Secretaria de Cultura e Economia Criativa

LoudNoises	Silkcity& Camera Punk Di-Sk8	<p>Gostaria de pedir recurso para o esclarecimento sobre uma das empresas selecionadas para serem contempladas pelo Edital ProAC Expresso LAB nº 57, com o projeto de ID 1971 - StoryGame: o mistério no reino das histórias, cujo proponente é a StoryMax.</p> <p>Um dos requisitos para a participação desse edital é a Proponente Pessoa Jurídica ser uma "Proponente que comprove sede há pelo menos 02 (dois) anos, no Estado de São Paulo contados do último dia do período de inscrição, e área de atuação compatível com o objeto deste Edital.". Porém, a StoryMax, inscrita no CNPJ 14.166.733/0001-05 não possui atuação compatível com o objeto do Edital. Em seu CNPJ, ela possui código "62.01-5-01 – Desenvolvimento de programas de computador sob encomenda", que difere do código "6203-1/00 Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador não customizáveis", que compreende o desenvolvimento de jogos de computador para todas as plataformas, de acordo com o IBGE. Outro fator que indica a incompatibilidade com o objeto deste edital é que a StoryMax foi considerada inabilitada no Edital Proac nº 28/2020 – Desenvolvimento e Produção de Games, cuja ata da Comissão de Análise da Documentação do Edital ProAC nº 28/2020, que saiu no dia 24/11/2020, julgou pela inabilitação do projeto por:</p> <p>"Não cumpriu com a alínea 'a' e 'c' do item 6.2.1 (Parâmetros Específicos) do Edital: 1. Declaração apresentada divergente do modelo do Edital 2. Não comprova no Ato Constitutivo atuação compatível com o objeto do Edital (DOCUMENTO ENVIADO NÃO SANEOU A FALHA DA DOCUMENTAÇÃO – DEVE CONSTAR NO ATO CONSTITUTIVO)"</p> <p>Coloco em anexo o cartão CNPJ da StoryMax, duas impressões do site da CONCLA - IBGE com os códigos citados e a ata da Comissão de Análise da Documentação do Edital ProAC nº 28/2020 divulgada, colocados em um único arquivo pdf, como base para a minha argumentação, e peço a revisão da lista classificatória.</p>	<p>Conforme determina a legislação que rege o ProAC Editais é competência do Comissão de Análise de Documentação verificar o Ato Constitutivo dos proponentes, não cabendo portanto a esse Comissão tal atribuição. É competência exclusiva da Comissão de Seleção nomeada pela Secretaria de Cultura e Economia Criativa, conforme SC Resolução 13/2019, a análise e avaliação das propostas com base exclusivamente nos materiais submetidos pelos proponentes durante o processo de inscrição, conforme disposto nos seguintes Itens do Edital:</p> <p>6.2.1. Serão desconsiderados documentos além daqueles dispostos neste Edital. Conforme Edital, o conceito de análise estabelecido para Games, está expresso no item 3.1:</p> <p>"a) (Jogos Eletrônicos) Games: conteúdo audiovisual interativo cujas imagens são alteradas em tempo real a partir de interações de jogador(es)."</p>
JUNGLEBEE PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS LTDA.	Junglebee	<p>À Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Estado e Comissão de Seleção de Projetos</p> <p>Gostaríamos de solicitar a revisão da seleção de projetos do PROAC Expresso LAB Edital 57 / 2020 - Prêmio por Histórico de Realização de Games, Realidade Virtual e Realidade Aumentada - Modalidade B, para o projeto "Sala 33" do proponente "Sala 33 LTDA – ME", que parece inadequado e inelegível para este edital. Buscando conhecer o trabalho do proponente a internet verificamos que o precedente dos trabalhos apresentados por ele divergem quanto autoria e formato. Preparamos um documento, anexado à essa manifestação que explica detalhadamente o porquê deste recurso.</p> <p>Aguardamos manifestação da comissão do ProAc LAB.</p> <p>Obrigado. Atenciosamente, JUNGLEBEE</p>	<p>A Comissão de Seleção atua conforme as diretrizes previstas na Lei que norteia sua contratação e cumprindo rigorosamente o estabelecido no Edital ProAC Expresso Lei Aldir Blanc Nº 57/2020 – Prêmio Por Histórico de Realização em Games, Realidade Virtual e Realidade Aumentada.</p> <p>A análise e avaliação das propostas é competência exclusiva da Comissão de Seleção nomeada pela Secretaria de Cultura e Economia Criativa, conforme SC Resolução 13/2019, com base exclusivamente nos materiais submetidos pelos proponentes durante o processo de inscrição.</p> <p>A avaliação global reflete a pluralidade e as consolidadas experiências dos membros que compõem o Comissão de Seleção, dentro do segmento cultural, atendendo rigorosamente</p>

		<p>Contato: Tadeu Jungle 55 11 99621-1767 tadeu@junglebee.film</p>	<p>os critérios estabelecidos no edital no item 7.1 do Edital: A) Qualidade e relevância artística e cultural das ações realizadas; B) Impacto comercial e cultural dos resultados obtidos; C) Qualificação dos profissionais envolvidos; D) Reconhecimento pelo meio de atuação; E) Qualidade e relevância artística e cultural do novo projeto ou projeto.</p>
<p>TELA.TV</p>	<p>VITAS (nome provisório)</p>	<p>Prezados, Gostaríamos de solicitar à comissão que revise a desclassificação do projeto, uma vez que acreditamos que a proponente aplicou tal proposta neste edital por ser a temática mais apropriada para tal, uma vez que não existiam editais para projetos transmídia, multimídia ou de arte urbana. Acreditamos que a comissão seria compreensiva com possíveis abrangências dos editais, que eram tão restritos e que à partir dessa decisão desclassificatória se mostram também restritivos. A proponente tem atuação recente com Realidade Aumentada, mas trabalha com projetos multimídia e transmídia há muito tempo, conforme apresentado nos documentos anexados na plataforma. Além disso, propomos uma entrega multimídia, que extrapola conceitos de arte urbana e até de realidade aumentada. Desta forma, entendemos que o projeto é sim pertinente à este edital. Contamos com editais como este para viabilizar projetos culturais cuja captação comercial se torna pouco viável, principalmente em decorrência da pandemia. Além de contarmos com oportunidades emergenciais para colocar de pé projetos culturais inovadores, que podem subsidiar diversos trabalhadores da área da cultura e fomentar o mercado, conforme meta da própria Lei Aldir Blanc. Sendo assim, solicitamos à comissão que reconsidere a desclassificação, dignificando o empenho depositado pelos profissionais da cultura envolvidos neste projeto, alimentando a esperança de que ao menos uma possível suplência possibilite sua realização.</p>	<p>A proposta não atende ao objeto do Concurso, conforme o seguinte item do Edital: 1.1. O presente Edital tem por objeto a seleção de propostas para o concurso Prêmio por Histórico de Realização em Games, Realidade Virtual e Realidade Aumentada, voltado a empresas com sede no Estado de São Paulo.</p>
<p>MIDIADUB</p>	<p>Beco Expandido</p>	<p>Boa tarde, tudo bem? Venho em nome da Midiadub, inscrita no PROAC Expresso LAB nº 57/2020 - PRÊMIO POR HISTÓRICO DE REALIZAÇÃO DE GAMES, REALIDADE VIRTUAL E REALIDADE AUMENTADA na Modalidade B. O ID do projeto é 4202, nome Beco Expandido, que obteve a nota média da Comissão Julgadora de 7.84.</p>	<p>Conforme determina o Edital em seu seguinte item: 7.5. Serão divulgadas as notas finais de todos os inscritos. Não haverá divulgação de pareceres específicos para cada inscrito.</p>

| Secretaria de Cultura e Economia Criativa

		<p>Informo que entendemos e estamos de acordo com a soberania da Comissão Julgadora. Não nos cabe questionar tal julgamento, mas gostaríamos de entender os nossos pontos fracos, que fizeram nossa nota não atingir a média necessária para aprovação e podermos melhorar no futuro.</p> <p>Dentro dos 5 critérios julgados, seria possível informar as médias obtidas em cada um deles, para nossa avaliação?</p> <p>Obrigado desde já.</p>	
PushStart	PushStart	<p>À COORDENAÇÃO DA UNIDADE DE FOMENTO À CULTURA, Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Estado de São Paulo COMISSÃO DE SELEÇÃO DE PROJETOS DO EDITAL PROAC EXPRESSO LAB Nº 57/2020 – Realização Games, Conteúdos AR_VR (PJ). Prezados(as), Escrevemos em função da avaliação recebida no Edital PROAC EXPRESSO LAB nº 57/2020. Pela forma como a lista de classificação está publicada, a comissão parece ter privilegiado projetos (assim como em outros editais do ProAC que objetivam a seleção de projetos) e não a premiação de estúdios pelo conjunto da obra, como foi lançado no edital. Os 5 projetos selecionados na modalidade A – Pessoa Jurídica carregam o nome de projetos específicos e apresentamos esse recurso para buscar uma maior clareza em relação à forma como a comissão de seleção conduziu a avaliação. Está claro que os critérios possuem pesos iguais, entretanto a comissão parece ter privilegiado de maneira equivocada o critério E) Qualidade e relevância artística e cultural do novo projeto ou projetos. A peculiaridade deste edital, está justamente em avaliar e reconhecer não apenas o projeto que receberia o investimento, mas todos os 5 critérios definidos nas regras do edital. Dessa forma, o edital tem como objetivo premiar por histórico de realização e não apenas pela qualidade do projeto proposto. Assim, solicitamos respeitosamente: - A verificação da forma como a comissão julgadora conduziu a avaliação e interpretou as regras do edital; - A reconsideração da proposta e argumentos enviados, de forma a refletir de maneira fidedigna o histórico de realização da produtora; - A divulgação das notas de cada um dos critérios pré-estabelecidos no edital, de forma a esclarecer a avaliação recebida.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • A Comissão de Seleção atua conforme as diretrizes previstas na Lei que norteia sua contratação e cumprindo rigorosamente o estabelecido no Edital ProAC Expresso Lei Aldir Blanc Nº 57/2020 – Prêmio Por Histórico de Realização em Games, Realidade Virtual e Realidade Aumentada. • A avaliação global reflete a pluralidade e as consolidadas experiências dos membros que compõem o Comissão de Seleção, dentro do segmento cultural, atendendo rigorosamente os critérios estabelecidos no edital. • Sem previsão no Edital para publicação das notas individuais, conforme prevê item o Edital no Item: 7.5. Serão divulgadas as notas finais de todos os projetos e conforme a Legislação que rege o Proac Editais, o proponente envia Declaração de Inscrição aceitando as regras propostas no edital, conforme o seguinte Item: Anexo I – Declaração de Inscrição: 3. Tenho ciência e concordo com os termos do Edital. • Conforme Resolução SC N.º 013, de 17 de abril de, nos termos da Lei Estadual 12.268/2006., a Comissão de Seleção é composta três membros indicados por entidades da Sociedade Civil, dentro do segmento cultural avaliado, um membro de notório saber escolhido pelo Secretário Cultura e um membro Servidor da Secretaria de Cultura e Economia Criativa que preside a Comissão, cuja composição será tornada pública após o resultado final. • A análise e avaliação das propostas é competência exclusiva da Comissão de

		<p>- A divulgação, com base no estabelecido na Lei de Acesso à Informação (LEI Nº 12.527, DE 18 DE NOVEMBRO DE 2011.) e com boa fé, dos integrantes da comissão de seleção como forma de comprovação do cumprimento do item 2.4 do edital:</p> <p>2.4. Não poderão integrar a Comissão de Seleção: a) Pessoas direta ou indiretamente ligadas aos inscritos neste concurso, bem como seus cônjuges ou parentes até o terceiro grau. b) Representantes de entidades artísticas, as quais sejam proponentes neste Edital.</p> <p>Abaixo destacamos elementos do projeto apresentado de acordo com os critérios estabelecidos no edital e que possam ter passado despercebido aos olhos da comissão, assim pretendemos diminuir a discrepância entre estes elementos, os critérios e o julgamento dispensado.</p> <p>Os 5 critérios estabelecidos pelo edital estão claros e possuem o mesmo peso:</p> <p>A) Qualidade e relevância artística e cultural das ações realizadas.</p> <p>A PushStart é um estúdio com uma produção de mais de 150 jogos em 6 anos. Apresentamos aqui as obras de destaque:</p> <p>Legião de Superpoderes: Projeto realizado em 2016 foi finalista nas categorias de “Game do ano” e “Impacto mais significativo” da premiação internacional Games For Change (considerado o Oscar de games de impacto). Mais informações: https://www.gamesforchange.org/</p> <p>Tito e os pássaros: Game publicado no Brasil, França e Suécia com mais de 200 mil usuários, desenvolvido para filme homônimo. Filme foi o grande vencedor do Anima Mundi 2018 e representante brasileiro no Oscar 2019 (maior premiação de cinema internacional).</p> <p>UAU Animal: game recém-lançado no Big Festival 2020 com mais de 10 mil downloads. Premiado no Edital do ProAC nº 30/2019 – desenvolvimento e produção de games. Premiado no edital da Spcine comercialização (Publisher). Finalista do Festival comKids 2020. Baseado na animação homônima desenvolvida no próprio estúdio ainda em exibição no canal ZoomooKids e Tv Rá Tim Bum.</p> <p>Deadly Arcade: Game baseadonasérie Deadly Class (The Walt Disney Company). Finalista BIG Festival 2019. Vencedor no New York Advertising Awards 2019.</p> <p>ShootYourShot!, Dance com Mini Beat Power Rockets, Uma Babá cinco estrelas: Projetos internacionais com grande relevância e expressividade.</p> <p>Tanto os projetos comissionados por clientes de renome, quanto os reconhecimentos obtidos nos projetos autorais, comprovam a qualidade e relevância destes projetos, que somado ao extenso clipping apresentado podem ter recebido uma nota aquém de seu real desempenho.</p> <p>B) Impacto comercial e cultural dos resultados obtidos</p> <p>Além dos projetos já mencionados acima, que possuem ótimo desempenho comercial e cultural,</p>	<p>Seleção nomeada pela Secretaria de Cultura e Economia Criativa, com base exclusivamente nos materiais submetidos pelos proponentes durante o processo de inscrição, conforme disposto nos seguintes Itens do Edital:</p> <p>6.2.1. Serão desconsiderados documentos além daqueles dispostos neste Edital.</p> <p>6.2.2. Não será aceita qualquer alteração nas informações ou nos documentos indicados nos itens 6.1 e 6.2 após a inscrição, exceto quanto ao disposto no item 6.2.3.</p> <p>6.2.3. Será permitido o saneamento de falhas na documentação de que trata o subitem 6.2.</p>
--	--	--	--

		<p>apresentamos também:</p> <p>STMath: Projeto internacional para desenvolvimento de mais de 100 jogos de matemática para estudantes, com mais de 1,5 MILHÃO de usuários nos Estados Unidos.</p> <p>Laboratório da Luna: Game com mais de 1,5 MILHÃO de downloads baseado na série de animação infantil “O Show da Luna” que ocupa horário nobre no Discovery Kids, canal de maior audiência infantil do país. Premiado pelo edital PRODAV 14 – Produção de Jogos Eletrônicos do FSA. Finalista festivalcomKids 2020.</p> <p>Gringo Hero: Propriedade intelectual própria. Acessado em mais de 50 países.</p> <p>Ney Boy Challenge: + 10 MILHÕES de partidas jogadas e notícia em mais de 50 países.</p> <p>TROPA TROCO: Premiado Edital SAV nº 08/2018 - Narrativas Transmídias para Infância. Aprovado Anima Coaching 2019. Finalista Mediamorfosis 2017 como projeto transmídia (animação + game).</p> <p>A carteira de projetos apresentada possui reconhecimento de impacto comercial e cultural reconhecidos por grandes players nacionais e internacionais, gostaríamos de entender porque parecem não ter sido considerados bons o suficiente para a comissão de forma a refletir uma nota equivalente.</p> <p>C) Qualificação dos profissionais envolvidos.</p> <p>Apresentamos o currículo dos três sócios, cada um com mais de uma década de experiência e formação acadêmica, com inclusive pós-graduação no exterior, em tecnologia, games e audiovisual. Além da menção à equipe formada por mais de 30 profissionais fixos e registrados, entre animadores, ilustradores, diretores de arte, desenvolvedores e redatores que trabalham em projetos para empresas líderes de seus segmentos no Brasil e exterior.</p> <p>Em busca de constante aprimoramento, a PushStart, por meio de seus sócios, é presença constante nos principais mercados audiovisuais nacionais e internacionais, como KidscreenSummit (Miami, EUA), Rio2C (Rio de Janeiro, Brasil), GDC (São Francisco, EUA), BIG Festival (São Paulo, Brasil), Games 4 Change (Nova York, EUA), MIFA (Annecy, França), Anima Mundi (São Paulo, Brasil), MIPCOM e MIPJunior (Cannes, França), tendo sido destaque deste último, na sessão de abertura de 2018, com o projeto da série “Glitchers”.</p> <p>Mesmo este item parece ter sido desconsiderado na avaliação do projeto.</p> <p>D) Reconhecimento pelo meio de atuação.</p> <p>Este critério, em especial, nos causou grande surpresa. Apresentamos depoimentos de profissionais de grandes empresas nacionais e internacionais. Pessoas extremamente reconhecidas no mercado audiovisual, além de profissionais de empresas líderes em seus segmentos, como a Head de Marca Corporativa de uma multinacional de alimentos e um</p>	
--	--	---	--

| Secretaria de Cultura e Economia Criativa

	<p>produtor de um grande portal esportivo americano. Pessoas que generosamente concordaram em nos recomendar e exaltaram a qualidade, a criatividade e o profissionalismo com que atuamos junto aos nossos clientes e que também aplicamos em nossos projetos autorais. O depoimento de profissionais desse gabarito deveria ser digno de receber a nota máxima, ou no mínimo, uma nota alta neste quesito.</p> <p>E) Qualidade e relevância artística e cultural do novo projeto ou projetos. Não obstante, nossa proposta objetiva o propósito principal deste edital. Com o desenvolvimento de não apenas um, mas de três jogos com o valor proposto. Sendo que a maior parte seria destinada ao projeto principal GLITCHERS:</p> <ul style="list-style-type: none">- Premiado Edital Spcine – Seed Money 2020 (desenvolvimento).- Finalista no Laboratório de projetos da Boutique Filmes.- Selecionado no Anima Coaching 2019.- Projeto destacado como potencial sucesso de público na Sessão de abertura da MIP Jr. (FRANÇA) – principal evento internacional de mercado audiovisual. <p>Escrevemos um projeto coerente, responsável e compatível com as nossas trajetórias e que reflete os propósitos do edital; nos comprometemos em larga escala com audiência e formação de público; formamos um time de especialistas qualificados, com excelência curricular. Somos uma</p> <p>produtora de conteúdo marcada pela criatividade como valor intrínseco de nossa atuação no campo da arte e educação. Diante deste cenário, argumentamos que recebemos uma nota aquém de nossas habilidades, capacidade e competência e história. Acreditamos que a média aritmética 7.42 não reflete em termos absolutos ou relativos, a aplicação dos critérios do edital. Assim, respeitosamente pedimos que não trate os argumentos apresentados com indiferença de modo a apresentar uma resposta coerente com este recurso. E que aprecie os méritos aqui explicitados para reavaliação da nota apresentada tendo em vista os critérios e objetivo principal deste edital.</p> <p>Atenciosamente,</p> <p>Vinicius Oppido de Castro Diretor PushStart Prezados, Em consideração ao não funcionamento deste link até o presente momento, por favor considerem em anexo o recurso do Edital PROAC EXPRESSO LAB Nº 57/2020.</p>	
--	--	--

		Atenciosamente, PushStart.	
Broders Filmes	BrodersInteractive	<p>À Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Estado e Comissão de Seleção de Projetos, Primeiramente gostaríamos de demonstrar nosso total respeito pela entidade que representa o Estado e o grupo de profissionais para a qual escrevemos este documento, e por meio deste aproveitar para parabenizar a Secretaria de Cultura pelo trabalho realizado este ano em prol da indústria, por todos os editais disponibilizados e pela agilidade em seu processo de seleção em meio a todas as dificuldades que vivemos neste ano de 2020. Queremos também parabenizar o trabalho da Comissão de Seleção de Projetos pela agilidade e esforço em analisar tantas inscrições e pelo tempo dedicado à serviço do Estado em prol do avanço dessas políticas públicas, essenciais para o desenvolvimento da nossa frágil e jovem indústria de VR/AR. Antes ainda de entrar no conteúdo de fato deste documento, ressaltamos que apesar de intitulá-lo de “contestação” não temos intenção nenhuma de contestar as notas atribuídas aos projetos por esta Comissão. Entendemos e concordamos que a decisão da Comissão de Seleção é soberana e acreditamos que tenham avaliado todos os proponentes inscritos da melhor forma. Também gostaríamos de enfatizar nosso total apoio às políticas de cotas adotadas pelo ProAC, tanto para “primeiras obras” quanto para proponentes do interior, estas políticas são essenciais para a evolução da nossa indústria, sua garantia é soberana e prevista no item 1.2.1 deste edital, portanto pensamos também que este documento sai em defesa da idoneidade das mesmas.</p> <p>Dito isso, gostaríamos de propor uma revisão da seleção das empresas Sala 33 LTDA - ME e Associação Artística Cultural Oswaldo Goeldi no que diz respeito aos documentos apresentados para comprovação de histórico e sua relação com as provas que vamos apresentar neste documento, o que acreditamos que possa levar à desqualificação dessas empresas deste edital. Em busca de conhecer melhor os selecionados pelo edital realizamos uma extensa pesquisa nos canais públicos/web e nos deparamos com o seguinte:</p> <p>Sala 33 LTDA - ME</p> <p>Não conseguimos muitas informações sobre esta empresa, além de uma página de facebook pouco movimentada que menciona leis e editais, e um website e que difere completamente da página nas redes sociais atualizado recentemente (02/11/2020) com portfólio de origem questionável. O portfólio apresentado e publicado recentemente no website cita as tagsAR/VR mas o conteúdo não parece ser de realidade virtual e aumentada, se tratando de imagens de render e 3d tradicionais utilizados com fins de animação 2D. Além disso o portfólio apresentado</p>	<p>A Comissão de Seleção atua conforme as diretrizes previstas na Lei que norteia sua contratação e cumprindo rigorosamente o estabelecido no Edital ProAC Expresso Lei Aldir Blanc Nº 57/2020 – Prêmio Por Histórico de Realização em Games, Realidade Virtual e Realidade Aumentada.</p> <p>A análise e avaliação das propostas é competência exclusiva da Comissão de Seleção nomeada pela Secretaria de Cultura e Economia Criativa conforme SC Resolução 13/2019, com base exclusivamente nos materiais submetidos pelos proponentes durante o processo de inscrição.</p> <p>A avaliação global reflete a pluralidade e as consolidadas experiências dos membros que compõem o Comissão de Seleção, dentro do segmento cultural, atendendo rigorosamente os critérios estabelecidos no edital no item 7.1 do Edital:</p> <p>A) Qualidade e relevância artística e cultural das ações realizadas B) Impacto comercial e cultural dos resultados obtidos C) Qualificação dos profissionais envolvidos. D) Reconhecimento pelo meio de atuação. E) Qualidade e relevância artística e cultural do novo projeto ou projeto</p> <p>O resultado é dado conforme o seguinte item do Edital:</p> <p>7.3. A nota do projeto será definida mediante o resultado da média aritmética das notas de ao menos 03 (três) membros da Comissão de Seleção.</p>

		<p>é uma cópia traduzida direta do que é apresentado no site da produtora norueguesa FireGrader Studio como poderão ver nas imagens anexo. Isso indica que esse conteúdo não foi produzido pela produtora Sala 33 - que em nenhum momento é mencionada nos créditos - e fica claro no site da FireGrader que estes conteúdos também não são em realidade virtual ou aumentada, eles mesmo nem citam este serviço em seu website. Ao nosso ver, é incoerente com o edital que uma produtora use currículo de outra, ou ainda mais, que receba um prêmio de histórico pelo currículo de outra, que não tem sede no Brasil.</p> <p>Também encontramos o LinkedIn do possível sócio ou pessoa relacionada a empresa, mas sem muitas informações, foto ou página da mesma. Depois descobrimos através de matérias e publicações que esta única pessoa que poderia ter alguma relação com a empresa seria um músico que este ano recebeu um recurso de R\$140.000,00 do ProAC para desenvolver um aplicativo com o objetivo de conectar músicos “Free Bird”, e na mesma matéria a Sala 33 é mencionada como uma “incubadora de projetos culturais”. A título de informação vale ressaltar que a empresa Sala 33 apesar de apresentar projeto para este edital de premiação não se inscreveu no concurso do PROAC Expresso 29/2020 para desenvolvimento e produção de conteúdo AR/VR - não que tivesse obrigação de fazê-lo, mas tal informação pode somar à coerência da situação.</p> <p>Pensando que este edital prevê os seguintes pontos:</p> <p>a) 1.1. O presente Edital tem por objeto a seleção de propostas para o concurso PRÊMIO POR HISTÓRICO DE REALIZAÇÃO DE GAMES, REALIDADE VIRTUAL E REALIDADE AUMENTADA, voltado a empresas com sede no Estado de São Paulo.</p> <p>b) 2.3. Modalidade B - Conteúdos de Realidade Virtual e Realidade Aumentada: Produtoras - Pessoa jurídica com sede no Estado de São Paulo há pelo menos 02 (dois) anos, que serão avaliadas por seu histórico de realizações, tendo como critérios de avaliação os prêmios recebidos, a participação em feiras, as críticas positivas, o número de conteúdos lançados e o público total alcançado.</p> <p>c) 6.1 b) Histórico de realizações com informações e fichas técnicas sobre os conteúdos produzidos, incluindo prêmios recebidos, participação em feiras, críticas positivas e público total alcançado;</p> <p>d) 6.1 g) Links de acesso a material de divulgação relevante disponível na WEB.</p> <p>e) 8.5. Em caso de comprovação de inveracidade das informações prestadas, a Secretaria poderá em qualquer momento excluir o Proponente do processo seletivo, assim como anular o eventualmente firmado, cabendo ao proponente faltoso a devolução dos valores recebidos, com os acréscimos legais</p> <p>Gostaríamos de entender como a Sala 33 - que se denomina uma incubadora de projetos</p>	
--	--	---	--

	<p>culturais diversos - pode receber um prêmio por histórico de realizações em uma área tão específica quanto VR/AR sem comprovar publicamente histórico ou pior, se apropriando de histórico de terceiros, e que fosse confirmado se esta empresa realmente é uma PRODUTORA pessoa JURÍDICA, que tem ATUAÇÃO COMPROVADA em REALIDADE VIRTUAL OU AUMENTADA por meio de seus profissionais e não oriundo de terceiros, com HISTÓRICO DE REALIZAÇÕES coerente ao prêmio e ao dinheiro público que estará recebendo, e se este histórico é ACESSÍVEL COM LINKS públicos VIA WEB.</p> <p>Além de considerarmos que o histórico apresentado pela Sala 33 não é coerente com VR/AR por se tratar de animações 2D, consideramos que as informações por ela apresentadas publicamente em seu website (não sabemos se as mesmas foram as apresentadas no ato da inscrição) são de origem questionável por utilizar de produções de terceiros para comprovar seu histórico e à qual pode-se aplicar o item 8.5 deste edital.</p> <p>Imagens referência: Foto que mostra a atualização do site com novo conteúdo AR/VR poucos dias antes dos inscritos no edital;</p> <p>Fotos comparativas entre site da Firegrader e Sala33 - separamos só algumas mas podem comparar todas e serão todas assim;</p> <p>Nesta foto podemos ver ainda que nem existe menção à realidade aumentada no site da Firegrader enquanto no da Sala 33 por conveniência decidiram adicionar.</p> <p>Links referência: https://www.firegrader.com/ https://www.sala33.com.br/ https://www.facebook.com/sala30e3/?ref=page_internal https://www.linkedin.com/in/iangigliotti/ http://jornaldamanhamarilia.com.br/exibe.php?id=19717#:~:text=Jornal%20da%20MAnh%C3%A3-,Projetos%20culturais%20desenvolvidos%20em%20Mar%C3%ADlia%20s%C3%A3o%20aprovados%20pelo%20ProAC,para%20a%20realiza%C3%A7%C3%A3o%20das%20iniciativas.</p> <p>Associação Artística Cultural Oswaldo Goeldi De antemão vale dizer que o trabalho da Associação é belíssimo e que ela também já está participando de outra premiação da lei Aldir Blanc, em uma categoria que a nosso ver faz muito mais sentido com o que ela mesma se propõe em seu website e constituição jurídica. Esta</p>	
--	--	--

	<p>proponente também participa do prêmio “Neide Rodrigues Gomes” de patrimônio Imaterial, Cultura Popular, Tradicional e Urbana - o qual sem dúvidas apresenta contexto mais do que suficiente em seu website e suas publicações para participar. Entretanto quanto ao histórico de realidade virtual e aumentada, a Associação não chega nem mesmo a mencionar isso em seus objetivos de constituição jurídica ou mesmo na descrição de seu website oficial https://oswaldogoeldi.com.br (onde expõe várias de suas atividades). Sua apresentação claramente diz o que faz, sem nenhuma menção a Realidade Virtual e Aumentada conforme demonstra o trecho abaixo retirado de seu website:</p> <p>A Associação Artística Oswaldo Goeldi, é uma instituição sem fins lucrativos que visa preservar a imagem e a obra de Oswaldo Goeldi, sendo um dos objetivos da Associação a catalogação, organização, manutenção, licenciamentos específicos e a divulgação do acervo e da imagem do artista promovendo para tanto exposições, livros, catálogos, simpósios, workshops, oficinas, filmes, palestras e entrevistas.</p> <p>Atua também na concepção e gestão de eventos de artes plásticas e visuais, em espaços alternativos, instituições culturais nacionais e internacionais, tendo também como finalidade organizar cursos, efetuar publicações, e coordenar pesquisas mantendo convênios e intercâmbios com instituições afins.</p> <p>Entretanto, para não dizer que não encontramos nada sobre o assunto, encontramos uma publicação única e recente, ainda deste ano de 2020 sobre o tema Realidade Aumentada. Este outro site que se apresenta como Goeldi's Studio http://goeldi.com.br/ foi atualizado recentemente e adicionou no menu o item “realidade aumentada”, inexistente até pouco tempo, como podem conferir na sessão de imagens anexo a seguir. O item “realidade aumentada” recém adicionado ao menu leva à uma página única e com pouquíssima informação onde apresentam um vídeo curto, com características de protótipo, do que parece ser uma simples ferramenta de AR desenvolvida para uso na galeria de arte - não sabemos se desenvolvida por eles mesmos ou por terceiros. Esta página, que está em um site novo e separado do website oficial da Associação diz o seguinte:</p> <p>A Goeldi's Studio, no intuito de agregar a acessibilidade aos projetos culturais, inclui a partir de 2020 a Realidade Aumentada as suas exposições de arte e aos seus catálogos e convites. Acreditamos ser muito bacana a ideia da galeria agregar a ferramenta de AR no seu portfólio de ferramentas. Mas da mesma forma que ao colocar uma TV para exibir um conteúdo não faz com que a empresa se torne uma produtora de conteúdo audiovisual, a utilização de uma ferramenta de tablet para exibir uma peça de realidade aumentada recém-lançada (produzida em casa ou por terceiros?) e aparentemente ainda em protótipo não deveria classificá-la para um Prêmio de Histórico de Realizações em Realidade Virtual e Aumentada. A título de informação vale ressaltar também que a Associação, apesar de apresentar projeto para este edital de premiação.</p>	
--	---	--

		<p>não se inscreveu no concurso do ProAC Expresso 29/2020 para desenvolvimento e produção de conteúdo AR/VR - não que tivesse obrigação de fazê-lo, mas tal informação pode somar à coerência da situação.</p> <p>Gostaríamos de entender se esta Associação realmente deve receber um prêmio por histórico de realizações em uma área tão específica quanto VR/AR sem comprovar publicamente histórico relevante ou consistente, e que fosse confirmado se esta empresa realmente é uma PRODUTORA pessoa JURÍDICA, que tem ATUAÇÃO COMPROVADA em REALIDADE VIRTUAL OU AUMENTADA por meio de seus profissionais e não oriundo de terceiros, com HISTÓRICO DE REALIZAÇÕES coerente ao prêmio e ao dinheiro público que estará recebendo, e se este histórico é ACESSÍVEL COM LINKS públicos VIA WEB.</p> <p>Imagens Referência: Snapshot da página em 23/02/2020, sem o item de realidade aumentada no menu.</p> <p>Snapshot da página em 13/11/2020, com o item “realidade aumentada” adicionado ao menu do website. Algo tão em cima da hora, tão recente, faz juz à uma premiação por histórico de produção? Demonstra relevância ou consistência?</p> <p>Screenshot da página interna de realidade aumentada. Uma página com apresentação vaga e genérica, com um compilado de protótipos que não diz muito, lançada aparentemente as pressas e tão próximo das datas do edital. Esta página, única fonte que encontramos para criar uma relação da Associação com o tema do edital demonstra de fato o trabalho de uma produtora/desenvolvedora de AR/VR? Faz juz à uma premiação por histórico de produção?</p> <p>Links referência: https://oswaldogoeldi.com.br/index.html http://goeldi.com.br/</p> <p>Conclusão Entendemos que produtoras, associações e afins, que acabaram de começar a atuar na área, e que estão em fase de protótipos ou ainda não se estabeleceram, deveriam buscar primeiramente os editais de fomento de primeiras obras ou antes construir um histórico consistente e coerente com a proposta do edital, e que condiz de fato com o motivo do investimento do recurso público. Desde seu lançamento, a Lei Aldir Blanc tem entre seus objetivos dar fôlego a cultura em um momento tão complicado como foi todo esse ano de 2020, e garantir que estas empresas tenham força para continuar seu trabalho. Assim como todas as outras áreas da cultura, a Realidade Virtual e Aumentada foi fortemente afetada por esta crise. Além disso, estamos tratando de uma indústria que ainda é extremamente jovem e frágil, com muitos desafios a</p>	
--	--	--	--

| Secretaria de Cultura e Economia Criativa

		<p>enfrentar e um longo caminho para seguir até que se solidifique. Não podemos aplicar o recurso público fora do propósito a qual foi definido - premiação por histórico de realização e produção - muito menos à proponentes com informações incoerentes e questionáveis, ou que na tentativa da sorte se inscreveram em algo que tanto se distancia da sua real e cotidiana atividade. Acreditamos que a coerência na premiação para empresas que realmente possuem um histórico coerente e sólido é fator crucial para que a lei e o edital atinjam seus reais objetivos: fomentar o mercado e permitir o crescimento deste segmento com novos projetos produzidos e lançados. Entendemos que a necessidade por recursos pode levar proponentes a se inscreverem em editais que talvez sejam divergentes de seu principal objetivo, mas ao analisar friamente os fatos, precisamos considerar se realmente o recurso público está sendo utilizado da maneira adequada e como foi proposto. Antes de garantir a cota de interior (o que concordamos e mais uma vez reafirmamos a importância), precisamos garantir a real coerência dos inscritos com o objetivo principal do edital.</p> <p>Reforçamos que somos defensores da cultura e da nossa indústria, e que acreditamos que esses editais são essenciais para o nosso crescimento como Estado, aumentando nossa força e representatividade em áreas específicas como VR/AR. Fica aqui então nosso pedido para uma revisão da coerência dos fatos apresentados com a proposta do edital, reforçando o pedido de desclassificação das empresas Sala 33 LTDA - ME e Associação Artística Cultural Oswaldo Goeldi por incoerência com a proposta do edital e/ou inveracidade das informações apresentadas.</p> <p>Obrigado, Broders Filmes CNPJ 29.620.505/0001-30</p>	
<p>DUAIK Entretenimento Ltda ME</p>	<p>O Jeito DUAIK</p>	<p>Edital: ProAC Expresso LAB Nº 57/2020 – Realização Games, Conteúdos AR/VR No Estado de São Paulo (PJ) Modalidade: A</p> <p>Apresentação de Recurso: Desde já, a DUAIK agradece a oportunidade de poder proferir recurso com o objetivo de apresentar pontos contundentes que considera importante quanto a avaliação deste projeto e que podem ter sido sobrepostos dado o curto prazo de análise, considerando as condições especiais que contextualizam esse edital de premiação.</p> <p>A empresa apresenta dois pontos factuais que embasam, cada um, este recurso aqui apresentado: 1 - Conforme o título e conteúdo do próprio edital “Edital ProAC Expresso LAB Nº 57/2020 – Realização Games, Conteúdos AR/VR No Estado de São Paulo (PJ)”, em conformidade com o</p>	<p>A Comissão de Seleção atua conforme as diretrizes previstas na Lei que norteia sua contratação e cumprindo rigorosamente o estabelecido no Edital ProAC Expresso Lei Aldir Blanc Nº 57/2020 – Prêmio Por Histórico de Realização em Games, Realidade Virtual e Realidade Aumentada.</p> <ul style="list-style-type: none"> • A avaliação global reflete a pluralidade e as consolidadas experiências dos membros que compõem o Comissão de Seleção, dentro do segmento cultural, atendendo rigorosamente os critérios estabelecidos no edital Item 7.1: <p>A) Qualidade e relevância artística e cultural das ações realizadas; B) Impacto comercial e cultural dos</p>

	<p>caput do edital que expressa claramente “PRÊMIO POR HISTÓRIO DE REALIZAÇÕES DE GAMES (...)”, no qual o item I (Objetivo deste Concurso), subitem 1.1 onde se lê: “O presente Edital tem por objeto a seleção de propostas para o concurso PRÊMIO POR HISTÓRIO DE REALIZAÇÃO DE GAMES, REALIDADE VIRTUAL E REALIDADE AUMENTADA, destinado a empresas com sede no Estado de São Paulo”. Compreende-se que somente empresas com histórico de realização em GAMES, são qualificadas para participar deste edital. Portanto, devem ser empresas prioritariamente destinadas à esta área de atuação, tanto em seu componente institucional (CNPJ), como também demonstrado em seu currículo de realizações, sendo este último, uma vez qualificado, como empresa sedimentada e que tenha atuação constante e atuante neste mercado. A partir dessa leitura direta do texto do próprio edital, e embasado pelo subitem 3.1 e 4.1 que definem: Jogos eletrônicos (Games) e os critérios de participação respectivamente. Entende-se que a empresa StoryMax (#1971 – StoryGame: o mistério no reino das histórias – 9.62) não apresenta conexão condizente e aderente ao edital, considerando os termos impostos pelo próprio, e portanto, não se qualifica como empresa produtora de games. Compreendemos que o projeto da empresa, pode ser bem qualificado, entretanto, quando se propõe jogos eletrônicos (dada a própria definição do edital), e o conteúdo apresentado pelas empresas concorrentes da área, observa-se claramente o distanciamento da proposta desta que se encontra qualificada. Portanto, solicita-se a observação aos critérios de seleção respeitando principalmente aqueles relacionados ao objetivo central deste edital, ou seja, “histórico de realização de games”, foco no qual esse edital trata em sua essência na modalidade A.</p> <p>2 – Seguindo a conformidade da proposta de projetos para este edital em questão, e considerando a competição de várias empresas em editais passados do próprio PROAC (como Edital 28/2020), demonstra-se claramente que empresas nascentes (com menos de 2 anos) não apresentaram projeto (impeditivo do próprio item 4.1). Entretanto, quanto ao histórico de relevância deve ser analisado através do currículo da empresa, dos seus componentes, da clipagem gerada para este edital e das cartas/declarações de empresas, parceiras e instituições do audiovisual (e correlatas), compreende-se que se fazem necessárias para demonstrar a contundente no mercado brasileiro e internacional através de uma empresa local do estado. Com isso, a empresa concorrente deste edital deve comprovar sua relevância e exposição dentro do mercado alvo e referenciado dessa forma por tais documentos comprobatórios. Sendo assim, abre-se precedente para a solicitação de análise da relevância de tais conteúdos apresentados pela DUAIK perante a empresa LoudNoises, enquanto: (1) histórico de existência (currículo da mesma e dos seus responsáveis); (2) relevância nacional e internacional (cartas/declarações) e (3) clipagem referente à exposição da empresa. Uma vez que a DUAIK é</p>	<p>resultados obtidos; C) Qualificação dos profissionais envolvidos; D) Reconhecimento pelo meio de atuação; E) Qualidade e relevância artística e cultural do novo projeto ou projeto. A análise teve como base o conceito de Games disposto no Edital, em seu Item: 3.1: “a) (Jogos Eletrônicos) Games: conteúdo audiovisual interativo cujas imagens são alteradas em tempo real a partir de interações de jogador(es).” A análise e avaliação das propostas é competência exclusiva da Comissão de Seleção nomeada pela Secretaria de Cultura e Economia Criativa conforme SC Resolução 13/2019, com base exclusivamente nos materiais submetidos pelos proponentes durante o processo de inscrição.</p>
--	---	--

| **Secretaria de Cultura e Economia Criativa**

		<p>consciente de tais fatos e por ter gerado relevância comprovada, que inclusive ultrapassa os limites da própria empresa enquanto instituição. Uma vez que, foi responsável por ser pioneira em plataformas de console no mercado nacional (produção), inclusive mídia física. E que, tais benefícios (experiência e a premiação única recebida pela Microsoft em território brasileiro 2015), comprovam tais fatos que beneficiaram o mercado. Portanto, a DUAIK promove o mercado nacional a partir do Estado de São Paulo para o mundo (em conformidade com os documentos enviados para a avaliação deste edital).</p> <p>Vale ressaltar que é do completo interesse da empresa em demonstrar seu respeito aos analistas, ao mesmo tempo que comprova sua relevância através da idoneidade de suas ações. Sendo assim, compreende-se que não pode e nem deve se eximir quanto a comprovação de tais conteúdos e reforça que os mesmos encontram-se no material apresentado na proposta do projeto dispostos no link oficial, não havendo necessidade de envio de nova documentação comprobatória: https://drive.google.com/drive/folders/1QZ2vEafW5WPY5vpLs_IDrnm5M2hMTYK1?usp=sharing</p> <p>Considerando que estes são os pontos essenciais que a empresa gostaria de apresentar recurso, baseado nas regras estabelecidas pelo próprio edital em questão de forma clara e objetiva. Conclui-se que, este atende ao seu objetivo de solicitar tais análises pontuais aqui mencionadas, com o objetivo de exprimir o verdadeiro enquadramento dos qualificados para este edital.</p> <p>Sem mais para este documento. Solicitamos deferimento para os pontos apresentados. Muito obrigado Rodrigo Módena Carvalho (Este texto segue no arquivo anexado ao link)</p>	
--	--	--	--

Pelo exposto, considero a manifestação da proferida comissão de seleção de projetos ratificando a classificação conforme publicada em Ata.

São Paulo, 04 de dezembro de 2020.

Natália Silva Cunha

Coordenadora da Unidade de Fomento à Cultura