

LEI PAULO GUSTAVO GOVERNO DE GOIÁS



SECULT
Secretaria de Estado
da Cultura



MINISTÉRIO DA
CULTURA



CONSULTA PÚBLICA (AUDIOVISUAL) - VALORES PARA CATEGORIAS, DOCUMENTAÇÃO E REGRAS PARA EDITAIS

1. AUDIOVISUAL

Art. 6º - Inciso I - Produções Audiovisual

Apoio a produções audiovisuais, de forma exclusiva ou em complemento a outras formas de financiamento, inclusive aquelas originárias de recursos públicos ou de financiamento estrangeiro.

VALOR DESTINADO: R\$ 32.907.003,95

Para este Inciso, sugira um valor (R\$) respectivo as categorias previstas.

13.1 Produção de longa-metragem nos gêneros ficção ou animação (Informe o Valor R\$ por Projeto)

Valores das respostas: R\$ 2.000.000,00; 300.000,00; 60.000,00; 3.000.000,00; 1.000.000,00; 2.000.000,00; 5.000,00; 500.000,00; 600.000,00; 3.000.000,00; 50.000,00; 3.000.000,00; 100.000,00; 800.000,00; 150,00; 800.000,00; 1.000.000,00; 5.000.000,00; 150.000,00; 2.000.000,00; 750.000,00; 1.000.000,00; 3.000.000,00; 850.000,00; 2.000.000,00.

Total de respostas: 25.

Média em R\$ 1.050.937,50

13.2 Produção de longa-metragem no gênero de Documentário (Informe o Valor R\$ por Projeto)

Valores das respostas: 1.300.000,00; 500.000,00; 100.000,00; 1.000.000,00; 70.000,00; 2.500,00; 250.000,00; 400.000,00; 100.000,00; 1.000.000,00; 50.000,00; 700.000,00; 177; 350.000,00; 1.000.000,00; 2.000.000,00; 100.000,00; 800.000,00; 200.000,00; 500.000,00; 1.000.000,00; 500.000,00; 500.000,00; 100.000,00.

Total de respostas: 24.

Média em R\$ 458.981,00

13.3 Desenvolvimento de projeto de longa-metragem (Informe o Valor R\$ por Projeto)

Valores das respostas: 500.000,00; 100.000,00; 130.000,00; 150.000,00; 100.000,00; 2.500,00; 80.000,00; 100.000,00; 3.000,00; 150.000,00; 200.000,00; 50.000,00; 400.000,00; 50.000,00; 100.000,00; 500.000,00; 50.000,00; 120.000,00; 15.000,00; 1.000.000,00; 130.000,00; 60.000,00; 300.000,00; 100.000,00.

Total de respostas: 24.

Média em R\$ 193.361,11

13.4 Pós-produção e Finalização de longa-metragem (Informe o Valor R\$ por Projeto)

Valores das Respostas: 200.000,00; 100.000,00; 300.000,00; 100.000,00; 500.000,00; 2.000,00; 40.000,00; 150.000,00; 75.000,00; 200.000,00; 70.000,00; 500.000,00; 80.000,00; 100.000,00; 1.000.000,00; 50.000,00; 300.000,00; 200.000,00; 500.000,00; 299.999,00; 200.000,00; 200.000,00;

50.000,00.

Total de respostas: 23.

Média em R\$ 204.235,24

13.5 Produção de curta-metragem ou média-metragem nos gêneros ficção ou animação (Informe o Valor R\$ por Projeto)

Valores das Respostas: 100.000,00; 400.000,00; 60.000,00; 160.000,00; 180.000,00; 100.000,00; 2.500,00; 150.000,00; 100.000,00; 3.000,00; 75.000,00; 350.000,00; 70.000,00; 300.000,00; 120.000,00; 81.000,00; 500.000,00; 80.000,00; 150.000,00; 50.000,00; 200.000,00; 160.000,00; 100.000,00; 70.000,00.

Total de respostas: 24.

Média em R\$ 149.815,79.

13.6 Produção de curta-metragem ou média-metragem no gênero Documentário (Informe o Valor R\$ por Projeto).

Valores das Respostas: 75.000,00; 400.000,00; 60.000,00; 90.000,00; 150.000,00; 75.000,00; 1.500,00; 120.000,00; 80.000,00; 75.000,00; 200.000,00; 40.000,00; 200.000,00; 40.000,00; 250.000,00; 81.000,00; 600.000,00; 50.000,00; 100.000,00; 30.000,00; 150.000,00; 90.000,00; 100.000,00; 70.000,00.

Total de respostas: 24.

Média em R\$ 145.138,89

13.7 Produção de obra seriada nos gêneros de Ficção ou animação (Informe o Valor R\$ por Projeto)

Valores das respostas: 300.000,00; 100.000,00; 2.000.000,00; 500.000,00; 500.000,00; 5.000,00; 280.000,00; 600.000,00; 3.000,00; 150.000,00; 2.000.000,00; 100.000,00; 600.000,00; 3.000.000,00; 150.000,00; 2.000.000,00; 500.000,00; 2.000.000,00; 2.000.000,00; 3.000.000,00.

Total de respostas: 20.

Média em R\$ 602.533,33

13.8 Produção de obra seriada no gênero de Documentário (Informe o Valor R\$ por Projeto)

Valores das respostas: 300.000,00; 60.000,00; 100.000,00; 1.000.000,00; 300.000,00; 300.000,00; 3.000,00; 150.000,00; 20.000,00; 450.000,00; 150.000,00; 1.500.000,00; 60.000,00; 600.000,00; 2.000.000,00; 100.000,00; 600.000,00; 200.000,00; 1.000.000,00; 800.000,00.

Total de respostas: 20.

Média em R\$ 313.071,43

13.9 Desenvolvimento de projeto de séries com episódio piloto (Informe o Valor R\$ por Projeto)

Valores das respostas: 400.000,00; 50.000,00; 150.000,00; 180.000,00; 150.000,00; 5.000,00;

80.000,00; 500.000,00; 3.000,00; 150.000,00; 200.000,00; 50.000,00; 700.000,00; 300.000,00; 150.000,00; 150.000,00; 500.000,00; 150.000,00; 200.000,00; 300.000,00.

Total de respostas: 20.

Média em R\$ 242.000,00

13.10 Produção de Telefilmes nos gêneros de ficção e animação (Informe o Valor R\$ por Projeto)

Valores das respostas: 400.000,00; 50.000,00; 1.000.000,00; 800.000,00; 500.000,00; 2.500,00; 80.000,00; 280.000,00; 75.000,00; 1.500.000,00; 100.000,00; 800.000,00; 2.000.000,00; 100.000,00; 350.000,00; 200.000,00; 1.000.000,00; 1.000.000,00; 1.500.000,00.

Total de respostas: 19

Média em R\$ 404.807,69.

13.11 Produção de Telefilmes no gênero documentário (Informe o Valor R\$ por Projeto)

Valores das respostas: 400.000,00; 50.000,00; 800.000,00; 700.000,00; 300.000,00; 2.500,00; 80.000,00; 280.000,00; 75.000,00; 900.000,00; 70.000,00; 700.000,00; 1.000.000,00; 200.000,00; 150.000,00; 800.000,00; 800.000,00.

Total de respostas: 17.

Média em R\$ 255.208,33.

13.12 Desenvolvimento de Websérie/Webcanal (Informe o Valor R\$ por Projeto)

Valores das respostas: 250.000,00; 50.000,00; 80.000,00; 140.000,00; 35.000,00; 2.000,00; 80.000,00; 120.000,00; 300.000,00; 75.000,00; 100.000,00; 60.000,00; 400.000,00; 45.000,00; 100.000,00; 60.000,00; 150.000,00; 10.000,00; 80.000,00; 30.000,00.

Total de respostas: 20.

Média em R\$ 108.250,00.

13.13 Produção de videoclipe, Vídeo Dança ou outras linguagens culturais (Informe o Valor R\$ por Projeto)

Valores das respostas: 250.000,00; 30.000,00; 70.000,00; 30.000,00; 1.500,00; 30.000,00; 120.000,00; 3.000,00; 75.000,00; 100.000,00; 60.000,00; 300.000,00; 50.000,00; 50.000,00; 25.000,00; 100.000,00; 60.000,00; 25.000,00; 40.000,00; 15.000,00; 70.000,00; 2.000,00.

Total de respostas: 22

Média em R\$ 66.750,00

13.14 Produção de Games (Informe o Valor R\$ por Projeto)

Valores das respostas: 250.000,00; 50.000,00; 300.000,00; 400.000,00; 1.500,00; 50.000,00; 120.000,00; 3.000,00; 75.000,00; 200.000,00; 50.000,00; 60.000,00; 400.000,00; 89,00; 81.000,00; 1.000.000,00; 120.000,00; 100.000,00; 100.000,00; 100.000,00; 100.000,00; 100.000,00; 300.000,00; 45.000,00; 100.000,00.

Total de respostas: 25.

Média em R\$ 106.699,39

13.15 Produção de Mini Documentário Cultural 5 a 7 minutos (Informe o Valor R\$ por Projeto)

Valores das respostas: 100.000,00; 30.000,00; 40.000,00; 30.000,00; 1.000,00; 25.000,00; 50.000,00; 75.000,00; 100.000,00; 40.000,00; 200.000,00; 29,00; 50.000,00; 100.000,00; 30.000,00; 35.000,00; 15.000,00; 40.000,00; 25.000,00.

Total de respostas: 19

Média em R\$ 54.359,21

2. Art. 6º - Inciso II - Restauros / Manutenção de salas de Cinema

Apoio a reformas, restauros, manutenção e funcionamento de salas de cinemas públicas ou privadas, incluída a adequação a protocolos sanitários relativos à pandemia de covid-19 , bem como de cinemas de rua e de cinemas itinerantes;

VALOR DESTINADO: R\$ 7.521.988,13

Para este Inciso, sugira um valor (R\$) respectivo as categorias previstas.

14.1 Reformas e restauros de salas de cinemas públicos que não componham rede (Informe o Valor R\$ por Projeto)

Valores das respostas: 400.000,00; 200.000,00; 5.000,00; 150.000,00; 180.000,00; 50.000,00; 100.000,00; 300.000,00; 150.000,00; 300.000,00; 1.000.000,00; 50.000,00; 300.000,00; 300.000,00.

Total de respostas: 14.

Média em R\$ 198.500,00

14.2 Reformas e restauros de salas de cinemas privados que não componham rede (Informe o Valor R\$ por Projeto)

Valores das respostas: 150.000,00; 200.000,00; 2.500,00; 80.000,00; 180.000,00; 50.000,00; 300.000,00; 70.000,00; 300.000,00; 500.000,00; 50.000,00; 100.000,00; 200.000,00.

Total de respostas: 13.

Média em R\$ 176.250,00

14.3 Manutenção e funcionamento de salas de cinemas públicos que não componham rede (Informe o Valor R\$ por Projeto)

Valores das respostas: 200.000,00; 50.000,00; 2.500,00; 120.000,00; 180.000,00; 75.000,00; 50.000,00; 250.000,00; 100.000,00; 400.000,00; 100.000,00; 50.000,00; 70.000,00; 50.000,00.

Total de respostas: 14

Média em R\$ 115.681,82

**14.4 Manutenção e funcionamento de salas de Cinema privados que não
componham rede (Informe o Valor R\$ por Projeto)**

Valores das respostas: 100.000,00; 50.000,00; 300.000,00; 1.500,00; 180.000,00; 50.000,00;
250.000,00; 70.000,00; 50.000,00; 100.000,00; 50.000,00; 40.000,00; 50.000,00.

Total de respostas: 13

Média em R\$ 62.150,00

14.5 Cinemas de rua (Informe o Valor R\$ por Projeto)

Valores das respostas: 200.000,00; 100.000,00; 150.000,00; 2.000,00; 150.000,00; 180.000,00;
35.000,00; 200.000,00; 120.000,00; 400.000,00; 200.000,00; 50.000,00; 78,00; 50.000,00.

Total de respostas: 14.

Média em R\$ 121.098,00

14.6 cinemas itinerantes (Informe o Valor R\$ por Projeto)

Valores das respostas: 250.000,00; 100.000,00; 80.000,00; 2.000,00; 150.000,00; 180.000,00;
35.000,00; 200.000,00; 120.000,00; 400.000,00; 200.000,00; 100.000,00; 100.000,00; 80.000,00.

Total de respostas: 14.

Média em R\$ 156.200,00

**Art. 6º - Inciso III - Formação / Difusão / Memória / Eventos / Apoio e Fomento da Cadeia
Produtiva**

VALOR DESTINADO: R\$ 3.781.323,76

Para este Inciso, sugira um valor (R\$) respectivo as categorias previstas.

15.1 Capacitação, formação e qualificação em audiovisual (Informe o Valor R\$ por Projeto)

Valores das respostas: 300.000,00; 40.000,00; 150.000,00; 70.000,00; 5.000,00; 120.000,00;
150.000,00; 25.000,00; 100.000,00; 60.000,00; 300.000,00; 50,00; 100.000,00; 100.000,00; 180.000,00;
30,00; 150.000,00; 80.000,00.

Total de respostas: 18.

Média em R\$ 125.002,73

15.2 Apoio a cineclubes (Informe o Valor R\$ por Projeto) *

Valores das respostas: 250.000,00; 40.000,00; 40.000,00; 1.000,00; 60.000,00; 80.000,00; 25.000,00;
80.000,00; 70.000,00; 300.000,00; 50.000,00; 50.000,00; 35.000,00; 80.000,00.

Total de respostas: 14.

Média em R\$ 94.600,00

**15.3 Realização de festivais e de mostras de produções audiovisuais (Informe o
Valor R\$ por Projeto)**

Valores das respostas: 150.000,00; 100.000,00; 80.000,00; 7.000,00; 400.000,00; 250.000,00;
75.000,00; 150.000,00; 100.000,00; 800.000,00; 500.000,00; 150.000,00; 300.000,00; 300.000,00.

Total de respostas: 14.

Média em R\$ 295.700,00

*

15.4 Realização de rodadas de negócios para o setor audiovisual (Informe o Valor R\$ por Projeto) *

Valores das respostas: 100.000,00; 50.000,00; 1.000,00; 80.000,00; 50.000,00; 25.000,00; 80.000,00; 80.000,00; 700.000,00; 500.000,00; 60.000,00; 180.000,00; 100.000,00.

Total de respostas: 13

Média em R\$ 165.545,45

15.5 Restauro, preservação e digitalização de obras ou acervos audiovisuais (Informe o Valor R\$ por Projeto) *

Valores das respostas: 300.000,00; 100.000,00; 30.000,00; 1.000,00; 100.000,00; 75.000,00; 80.000,00; 400.000,00; 200.000,00; 50.000,00; 120.000,00; 8.000,00; 50.000,00.

Total de respostas: 13

Média em R\$ 120.818,18

15.6 Apoio a observatórios, a publicações especializadas e a pesquisas sobre audiovisual (Informe o Valor R\$ por Projeto) *

Valores das respostas: 200.000,00; 30.000,00; 1.000,00; 60.000,00; 100.000,00; 35.000,00; 60.000,00; 100.000,00; 100.000,00; 80.000,00; 80.000,00.

Total de respostas: 11.

Média em R\$ 75.100,00

3. Art. 6º - Inciso IV - Apoio a empresas do setor audiovisual

VALOR DESTINADO: R\$ 5.644.879,38

Para este Inciso, sugira um valor (R\$) respectivo as categorias previstas.

16.1 Apoio a micro e pequenas empresas do setor audiovisual (Informe o Valor R\$ por Projeto)

Valores das respostas: 200.000,00; 100.000,00; 100.000,00; 20.000,00; 5.000,00; 60.000,00; 100.000,00; 25.000,00; 200.000,00; 100.000,00; 60.000,00; 300.000,00; 100.000,00; 100.000,00; 100.000,00; 2,00; 99.999,00; 50.000,00; 100.000,00, 564.487,00.

Total de respostas: 20.

Média em R\$ 141.392,00.

16.2 Serviços independentes de vídeo por demanda cujo catálogo de obras seja composto de, no mínimo, 70% de produções nacionais (serviços de streaming audiovisual em plataformas) (Informe o Valor R\$ por Projeto)

Valores das respostas: 150.000,00; 40.000,00; 5.000,00; 100.000,00; 35.000,00; 100.000,00; 200.000,00; 200.000,00; 100.000,00; 80.000,00; 200.000,00.

Total de respostas: 11.

Média em R\$ 72.916,67

16.3 Licenciamento de produções audiovisuais nacionais para exibição em redes de televisão públicas (Informe o Valor R\$ por Projeto)

Valores das repostas: 150.000,00; 30.000,00; 60.000,00; 2.000,00; 50.000,00; 35.000,00; 40.000,00; 30.000,00; 30.000,00; 10.000,00; 200.000,00; 100.000,00; 10.000,00; 60.000,00; 10.000,00; 50.000,00; 564.487,00.

Total de repostas: 17.

Média em R\$ 85.463,36

16.4 Distribuição de produções audiovisuais nacionais (Informe o Valor R\$ por Projeto)

Valores das repostas: 250.000,00; 40.000,00; 2.000,00; 80.000,00; 50.000,00; 50.000,00; 20.000,00; 600.000,00; 20.000,00; 60.000,00; 80.000,00; 75.000,00; 200.000,00; 564.487,00.

Total de repostas: 14.

Média em R\$ 140.114,38

16.5 Implementação de recursos de acessibilidade em obra audiovisual já finalizada (Informe o Valor R\$ por Projeto)

Valores das repostas: 100.000,00; 30.000,00; 1.000,00; 30.000,00; 50.000,00; 75.000,00; 30.000,00; 10.000,00; 100.000,00; 10.000,00; 20.000,00; 100.000,00; 30.000,00; 35.000,00; 564.487,00.

Total de repostas: 15.

Média em R\$ 78.606,21

17. Para a lista documentos necessários para habilitação e avaliação da proposta, você teria alguma sugestão? Se sim, Qual (is)?

Resposta 1: Certificados de autodeclaração de pessoa negra, trans, indígena ou PcD

Resposta 2: No desenvolvimento poderia aceitar a escaleta no lugar do argumento.

Resposta 3: Currículo, contra proposta, experiência. Cartas de aceite e certidões ao quando for aprovado.

Resposta 4: De forma geral, que seja algo mais facilitado, sem burocracias.

Resposta 5: Documentos pessoais e/ou institucional necessário para o recebimento do recurso e ainda um portfólio de no mínimo 2 anos de produção publicada, e ainda avaliados por um especialista apto da área do audiovisual. É prudente também pensar se para longas metragens é exigido que a produtora independente seja cadastrada em órgãos reguladores, ou até mesmo na Ancine.

Resposta 6: Desburocratizar o máximo possível.

Resposta 7: Talvez flexibilizar um pouco mais as comprovações de endereço no caso de empresas do tipo MEI. (Valendo auto declarações ou declarações de terceiros da forma como foram os critérios para a lei aldir blanc foi muito bom).

Resposta 8: Não exigir storyboard para animação... Storyboard já faz parte da etapa de produção e não

do desenvolvimento como erroneamente se pensa.

Resposta 9: Para os projetos acima de 500 mil, demandar que as empresas solicitantes sejam produtoras registradas na ANCINE. Além disso, seria interessante, não limitar o tempo de existência da produtora, pois no período da pandemia muitos arranjos econômicos se modificaram e novas empresas se formaram.

Resposta 10: Fotos e registros de sites e reuniões.

Resposta 11: Para a modalidade do “Art. 6º – Inciso I – Produção de Games” os documentos necessários para avaliação da proposta devem ser: Ficha Técnica completa das funções exercidas no projeto; Currículo comprobatório dos principais profissionais envolvidos; Currículo comprobatório do proponente com no mínimo um ano de atuação na área de games; Comprovante de residência de no mínimo um ano no estado de Goiás; Cronograma de execução; Planilha orçamentária detalhada; Descrição de público-alvo (alcance como redes sociais e outros meios); Declaração de cessão de direitos autorais de terceiros (quando for o caso); Proposta contendo: Resumo, Público-Alvo (classificação indicativa), Mecânicas de interatividade, Progressão básica do game, Identidade Visual (contendo referências visuais, esboços de interface, concepts e/ou qualquer material que auxilie no entendimento da estética do produto final da proposta) e Dimensionamento da duração do gameplay (tempo, número de mapas, número de levels, turnos ou outra métrica que dimensione a experiência do produto final); Aplicação de Acessibilidade; Plataforma de distribuição do produto final; Descrição dos aspectos técnicos: hardware, software, entre outros; Contrapartida do projeto: ação social e/ou entrega gratuita do jogo para um recorte específico da sociedade a ser impactado pelo jogo.

Resposta 12: Para a modalidade do “Art. 6º – Inciso I – Produção de Games” os documentos necessários para avaliação da proposta devem ser: Ficha Técnica completa das funções exercidas no projeto; Currículo comprobatório dos principais profissionais envolvidos; Currículo comprobatório do proponente com no mínimo um ano de atuação na área de games; Comprovante de residência de no mínimo um ano no estado de Goiás; Cronograma de execução; Planilha orçamentária detalhada; Descrição de público-alvo (alcance como redes sociais e outros meios); Declaração de cessão de direitos autorais de terceiros (quando for o caso); Proposta contendo: Resumo, Público-Alvo (classificação indicativa), Mecânicas de interatividade, Progressão básica do game, Identidade Visual (contendo referências visuais, esboços de interface, concepts e/ou qualquer material que auxilie no entendimento da estética do produto final da proposta) e Dimensionamento da duração do gameplay (tempo, número de mapas, número de levels, turnos ou outra métrica que dimensione a experiência do produto final); Aplicação de Acessibilidade; Plataforma de distribuição do produto final; Descrição dos aspectos técnicos: hardware, software, entre outros; Contrapartida do projeto: ação social e/ou entrega gratuita do jogo para um recorte específico da sociedade a ser impactado pelo jogo.

Resposta 13: Para a modalidade do “Art. 6º – Inciso I – Produção de Games” os documentos necessários para avaliação da proposta devem ser: Ficha Técnica completa das funções exercidas no projeto; Currículo comprobatório dos principais profissionais envolvidos; Currículo comprobatório do proponente com no mínimo um ano de atuação na área de games; Comprovante de residência de no mínimo um ano no estado de Goiás; Cronograma de execução; Planilha orçamentária detalhada; Descrição de público-alvo (alcance como redes, e outros meios); Declaração de cessão de direitos autorais de terceiros (quando for o caso); Proposta contendo: Resumo, Público-Alvo (classificação indicativa), Mecânicas de interatividade, Progressão básica do game, Identidade Visual (contendo referências visuais, esboços de interface, concepts e/ou qualquer material que auxilie no entendimento da estética do produto final da proposta) e Dimensionamento da duração do gameplay (tempo, número de mapas, número de levels, turnos ou outra métrica que dimensione a experiência do produto final);

Aplicação de Acessibilidade; Plataforma de distribuição do produto final; Descrição dos aspectos técnicos: hardware, software, entre outros; Contrapartida do projeto: ação social e/ou entrega gratuita do jogo para um recorte específico da sociedade a ser impactado pelo jogo.

Resposta 14: Para a modalidade do “Art. 6º – Inciso I – Produção de Games” os documentos necessários para avaliação da proposta devem ser: Ficha Técnica completa das funções exercidas no projeto; Currículo comprobatório dos principais profissionais envolvidos; Currículo comprobatório do proponente com no mínimo um ano de atuação na área de games; Comprovante de residência de no mínimo um ano no estado de Goiás; Cronograma de execução; Planilha orçamentária detalhada; Descrição de público-alvo (alcance como redes, e outros meios); Declaração de cessão de direitos autorais de terceiros (quando for o caso); Proposta contendo: Resumo, Público-Alvo (classificação indicativa), Mecânicas de interatividade, Progressão básica do game, Identidade Visual (contendo referências visuais, esboços de interface, concepts e/ou qualquer material que auxilie no entendimento da estética do produto final da proposta) e Dimensionamento da duração do gameplay (tempo, número de mapas, número de levels, turnos ou outra métrica que dimensione a experiência do produto final); Aplicação de Acessibilidade; Plataforma de distribuição do produto final; Descrição dos aspectos técnicos: hardware, software, entre outros; Contrapartida do projeto: ação social e/ou entrega gratuita do jogo para um recorte específico da sociedade a ser impactado pelo jogo;

Resposta 15: Para a modalidade do “Art. 6º – Inciso I – Produção de Games” os documentos necessários para avaliação da proposta devem ser: Ficha Técnica completa das funções exercidas no projeto; Currículo comprobatório dos principais profissionais envolvidos; Currículo comprobatório do proponente com no mínimo um ano de atuação na área de games; Comprovante de residência de no mínimo um ano no estado de Goiás; Cronograma de execução; Planilha orçamentária detalhada; Descrição de público-alvo (alcance como redes, e outros meios); Declaração de cessão de direitos autorais de terceiros (quando for o caso); Proposta contendo: Resumo, Público-Alvo (classificação indicativa), Mecânicas de interatividade, Progressão básica do game, Identidade Visual (contendo referências visuais, esboços de interface, concepts e/ou qualquer material que auxilie no entendimento da estética do produto final da proposta) e Dimensionamento da duração do gameplay (tempo, número de mapas, número de levels, turnos ou outra métrica que dimensione a experiência do produto final); Aplicação de Acessibilidade; Plataforma de distribuição do produto final; Descrição dos aspectos técnicos: hardware, software, entre outros; Contrapartida do projeto: ação social e/ou entrega gratuita do jogo para um recorte específico da sociedade a ser impactado pelo jogo;

Resposta 16: Para produção de longa-metragens deve ser necessário que o proponente seja empresa, e não MEI ou pessoa física, conforme as normativas da ancine.

Resposta 17: Para a modalidade do “Art. 6º – Inciso I – Produção de Games” os documentos necessários para avaliação da proposta devem ser: Ficha Técnica completa das funções exercidas no projeto; Currículo comprobatório dos principais profissionais envolvidos; Currículo comprobatório do proponente com no mínimo um ano de atuação na área de games; Comprovante de residência de no mínimo um ano no estado de Goiás; Cronograma de execução; Planilha orçamentária detalhada; Descrição de público-alvo (alcance como redes, e outros meios); Declaração de cessão de direitos autorais de terceiros (quando for o caso); Proposta contendo: Resumo, Público-Alvo (classificação indicativa), Mecânicas de interatividade, Progressão básica do game, Identidade Visual (contendo referências visuais, esboços de interface, concepts e/ou qualquer material que auxilie no entendimento da estética do produto final da proposta) e Dimensionamento da duração do gameplay (tempo, número de mapas, número de levels, turnos ou outra métrica que dimensione a experiência do produto final);

Aplicação de Acessibilidade; Plataforma de distribuição do produto final; Descrição dos aspectos técnicos: hardware, software, entre outros; Contrapartida do projeto: ação social e/ou entrega gratuita do jogo para um recorte específico da sociedade a ser impactado pelo jogo;

**18. Para as regras de pontuação para seleção das propostas, você teria alguma sugestão?
Se sim, Qual (is)?**

Resposta 1: Levar em consideração a necessidade de distribuição dos recursos considerando cotas para mulheres, pessoas negras, pessoas quilombolas, pessoas indígenas, pessoas LGBT, pessoas PcD, projetos do interior do estado e de comunidades rurais.

Resposta 2: Nas empresas unipessoais, considerar as características do dono: idade, gênero, pcd, etc.

Resposta 3: Currículo, contra proposta, experiência

Resposta 4: Projetos oriundos das cidades do interior ou desenvolvidos nessas cidades, deveriam ter uma pontuação extra, com intuito de incentivar a descentralização das produções.

Resposta 5: Dar destaque para histórias de personalidades brasileiras de destaque no passado (1950-1980) mas que hoje possuem esquecimento público.

Resposta 6: - pontuar melhor as propostas que prevejam uma distribuição democrática do recurso induzindo a NÃO centralização.

- pontuar as propostas que prevejam atendimentos acessíveis, seja na produção, na exibição ou na oferta do curso.

- pontuar bem e levar em consideração os roteiros apresentados, que seja algum com recorte temático interessante e passível de ser propagado publicamente.

- manter os critérios que o próprio FAC e Programa Goyazes já estabelece como critério nesta categoria.

Resposta 7: No caso de valoração de currículos em termos de pontuação, estabelecer critérios claros da pontuação dos currículos (quantidade de obras realizadas, tempo de atuação na área, premiações recebidas, etc..) para adicionar um pouco mais de objetividade nesse quesito, instrumentalizando os avaliadores para terem que julgar cada vez menos a partir de suas subjetividades.

Resposta 8: Antes de tudo, o que deve prevalecer é a relevância da proposta. Depois, deve ser considerado o mérito cultural e experiência do proponente, do responsável pelo projeto, da equipe, capacidade de desdobramento cultural apresentada.

Resposta 9: Observar os ODS da ONU, o povo da periferia, os vulneráveis sociais e os mais idosos.

Resposta 10: “Art. 6º – Inciso I – Produção de Games” sejam avaliados por avaliadores com profundo entendimento da área de Cultura Digital e Jogos e experiência em avaliação de projetos dessa modalidade, que entendam todos os tipos de projetos que abarcam o conceito de “game” e suas possibilidades de interatividade e fruição artística.

Como parte dos fazedores de cultura da área de CULTURA DIGITAL E JOGOS acredito no importante impacto social das exigências de aplicações de acessibilidade nos projetos, mas ressaltamos que é necessário o profundo entendimento de todos os recursos de acessibilidade que podem ser empregados em um projeto de jogo. Nesse sentido, destaca-se a possibilidade de aplicação de acessibilidade motora, cognitiva, visual, auditiva e de fala, sugerimos a consulta de um guia de acessibilidade bem detalhado disponível em <https://gameaccessibilityguidelines.com/full-list/>

Resposta 11: É de suma importância que os projetos dessa modalidade “Art. 6º – Inciso I – Produção de Games” sejam avaliados por avaliadores com profundo entendimento da área de Cultura Digital e Jogos e experiência em avaliação de projetos dessa modalidade, que entendam todos os tipos de projetos que abarcam o conceito de “game” e suas possibilidades de interatividade e fruição artística.

Como parte dos fazedores de cultura da área de CULTURA DIGITAL E JOGOS acredito no importante impacto social das exigências de aplicações de acessibilidade nos projetos, mas ressaltamos que é necessário o profundo entendimento de todos os recursos de acessibilidade que podem ser empregados em um projeto de jogo. Nesse sentido, destaca-se a possibilidade de aplicação de acessibilidade motora, cognitiva, visual, auditiva e de fala, sugerimos a consulta de um guia de acessibilidade bem detalhado disponível em <https://gameaccessibilityguidelines.com/full-list/>

Resposta 12: É de suma importância que os projetos dessa modalidade “Art. 6º – Inciso I – Produção de Games” sejam avaliados por avaliadores com profundo entendimento da área de Cultura Digital e Jogos e experiência em avaliação de projetos dessa modalidade, que entendam todos os tipos de projetos que abarcam o conceito de “game” e suas possibilidades de interatividade e fruição artística.

Como parte dos fazedores de cultura da área de CULTURA DIGITAL E JOGOS acredito no importante impacto social das exigências de aplicações de acessibilidade nos projetos, mas ressaltamos ser necessário o profundo entendimento de todos os recursos de acessibilidade que podem ser empregados em um projeto de jogo. Nesse sentido, destaca-se a possibilidade de aplicação de acessibilidade motora, cognitiva, visual, auditiva e de fala, sugerimos a consulta de um guia de acessibilidade bem detalhado disponível em <https://gameaccessibilityguidelines.com/full-list/>

Resposta 13: É de suma importância que os projetos dessa modalidade “Art. 6º – Inciso I – Produção de Games” sejam avaliados por avaliadores com profundo entendimento da área de Cultura Digital e Jogos e experiência em avaliação de projetos dessa modalidade, que entendam todos os tipos de projetos que abarcam o conceito de “game” e suas possibilidades de interatividade e fruição artística.

Como parte dos fazedores de cultura da área de CULTURA DIGITAL E JOGOS acredito no importante impacto social das exigências de aplicações de acessibilidade nos projetos, mas ressaltamos que é necessário o profundo entendimento de todos os recursos de acessibilidade que podem ser empregados em um projeto de jogo. Nesse sentido, destaca-se a possibilidade de aplicação de acessibilidade motora, cognitiva, visual, auditiva e de fala, sugerimos a consulta de um guia de acessibilidade bem detalhado disponível em <https://gameaccessibilityguidelines.com/full-list/>

Resposta 14: É de suma importância que os projetos dessa modalidade “Art. 6º – Inciso I – Produção de Games” sejam avaliados por avaliadores com profundo entendimento da área de Cultura Digital e Jogos e experiência em avaliação de projetos dessa modalidade, que entendam todos os tipos de projetos que abarcam o conceito de “game” e suas possibilidades de interatividade e fruição artística.

Como parte dos fazedores de cultura da área de CULTURA DIGITAL E JOGOS acredito no importante impacto social das exigências de aplicações de acessibilidade nos projetos, mas ressaltamos que é necessário o profundo entendimento de todos os recursos de acessibilidade que podem ser empregados em um projeto de jogo. Nesse sentido, destaca-se a possibilidade de aplicação de acessibilidade motora, cognitiva, visual, auditiva e de fala, sugerimos a consulta de um guia de acessibilidade bem detalhado disponível em <https://gameaccessibilityguidelines.com/full-list/>

Resposta 15: Regras de anos de experiência de atuação e edições de um mesmo evento NÃO DEVERIAM NUNCA VALER PONTOS. Isso é anti-meritocrático. A pontuação deve ser por mérito do projeto e do currículo. Uma pessoa com muito tempo de experiência que tenha um bom currículo ganhará pontos naturalmente. Uma pessoa com muitos anos de experiência sem currículo, não merece pontos apenas por tempo.

Da mesma forma, um festival / evento não merece mais pontos por ter mais edições. O que deve valer

pontos é o projeto e não o tempo isso é favorecimento e anti-meritocrático. Neste mesmo sentido, NÃO DEVE NUNCA haver linhas com valores diferenciados para festivais com 5 edições, outra para festivais com 10, outra para aqueles com 3, e assim por diante. Isso é um absurdo completo, é favorecimento, é anti-meritocrático, e é ilógico do ponto de vista financeiro, pois ter mais edições não significa que o evento/festival proposto será mais caro, nem melhor do que outros. Chega de favorecimento né? Sabemos que uma pessoa irá na secretaria fazer escândalo para ser favorecida, mas já passou da hora de vocês acabarem com isso e não serem cúmplices desse absurdo.

Resposta 16: É de suma importância que os projetos dessa modalidade “Art. 6º – Inciso I – Produção de Games” sejam avaliados por avaliadores com profundo entendimento da área de Cultura Digital e Jogos e experiência em avaliação de projetos dessa modalidade, que entendam todos os tipos de projetos que abarcam o conceito de “game” e suas possibilidades de interatividade e fruição artística. Como parte dos fazedores de cultura da área de CULTURA DIGITAL E JOGOS acredito no importante impacto social das exigências de aplicações de acessibilidade nos projetos, mas ressaltamos que é necessário o profundo entendimento de todos os recursos de acessibilidade que podem ser empregados em um projeto de jogo. Nesse sentido, destaca-se a possibilidade de aplicação de acessibilidade motora, cognitiva, visual, auditiva e de fala, sugerimos a consulta de um guia de acessibilidade bem detalhado disponível em <https://gameaccessibilityguidelines.com/full-list/>

Resposta 17: - Sugiro a pontuação adicional para projetos que foram criados durante a pandemia do COVID-19.

**19. Em linhas gerais, você teria sugestões para os Editais da Lei Paulo Gustavo?
Se sim, Qual (is)?**

Respostas 1: Prestação de contas simplificadas.

Respostas 2: A Lei Paulo Gustavo é uma lei emergencial da cultura e por esse motivo tem de ser descomplicada e menos burocrática, até hoje, nós, os trabalhadores da cultura, sofremos o impacto que a pandemia causou em nossas vidas, muita gente passou e ainda continua passando por necessidades e falta de oportunidades de trabalhar e realizar seus projetos culturais. Os editais tem que primar pela qualidade dos projetos e sua viabilidade. Algumas questões comuns em editais e que muitas vezes são complicadores no ato da inscrição como cartas de anuência, cartas de aceite, contrato com distribuidoras e players deveriam ser suprimidos, ou pelo menos simplificados nesse edital.

Resposta 3: Fazer editais separados e que as pessoas e empresas pudessem entrar em mais de um edital respeitando uma quantidade de valores e editais. As vezes a empresa ou o produtor tem um roteiro de curta duração e uma ideia de longa que ele pudesse entrar em mais de um edital.

15.4. Art. 6º – Inciso III – Realização de rodadas de negócios para o setor audiovisual (Informe o Valor R\$ por Projeto) Acho que não seria o caso neste momento, acredito que quando vir os recursos da Lei Aldir Blanc II 2024 seria oportuno, pois já teríamos mais produtos produzidos em fase de produção/desenvolvimento.

Resposta 4: 1. Atenção! A Ancine é a nossa principal agência reguladora. Sugiro que todas as questões deste edital, regras de pontuação para seleção sejam alinhadas com aquilo que ela já pratica há anos, carregando inúmeras experiências positivas, já tendo superado as negativas;

2. Outra coisa fundamental. As comissões de seleção devem ser obrigatoriamente de fora do estado de Goiás, com experiência profissional em produções NÃO comerciais, com formação e comprovações.

Jamais devemos formar comição com membros goianos;

3. Embora vídeoclípe e vídeo dança sejam produções audiovisuais, ele faz parte de um projeto da linguagem da música. Portanto, ele não deve fazer parte da linguagem do audiovisual;

4. Desconheço Mini Documentário Cultural, pois isso se já se encaixaria no curta-metragem.;

5. Reformas e restauros de salas de cinemas privados, apenas se tiverem o teor cultural, os quais contemples prioritariamente o cinema brasileiro. Caso contrario, não;

6. Apoio a micro e pequenas empresas, observando que deve apresentar trabalhos culturais, excluindo todas as outras que só atuem com trabalhos comerciais;

7. A lista documentos necessários para habilitação e avaliação da proposta DEVEM ser os mesmos da Ancine e FSA sempre;

Resposta 5: Ser aberto a novos diretores que não tenham executado um longa ou curta-metragem anteriormente.

Resposta 6: Aquisição de equipamentos para cinema de rua, oficinas avançadas para profissionais da área. Fazer propostas que possam deixar raízes, que possam alavancar o setor

Resposta 7: Temos sonhos não temos recursos, acho q uma assistente social deveria ir na casa dos inscritos para analisar a demanda.

Resposta 8: Estar contemplando produções realizadas com filmagem amadora obtidas por câmera de celular. Seja de documentário ou outro gênero.

Resposta 9: Acessei o formulário tentando contribuir mas o que vi, creio, pode gerar mais confusão que contribuição. O fato de que cada um pode sugerir valores em cada inciso vai gerar várias sugestões com valores dispaes entre si em um mesmo inciso e a pergunta que fica é: qual é o valor que melhor cabe no inciso? A referência de cada proponente para valores é o próprio orçamento e, como segurança que alguns utilizam, com uma gordura. O que digo é que cada produção, mesmo que fazendo parte de um mesmo inciso, tem sua especificidade. Roteiros com menor grau de dificuldade na produção; maior ou menor número de elenco; maior ou menor número de locações e tipo de pós produção devem ser levados em conta na construção de um orçamento e quem fizer análise da proposta tem que ter a capacidade dessa análise.

Talvez eu poderia dar minha opinião em valores para produção audiovisual caso os itens não tivesse apenas números. Curtas, na minha opinião poderiam apresentar valores de ATÉ R\$300.000,00 (trezentos mil reais) médias de ATÉ R\$500.000,00 (quinhentos mil reais) e longas de ATÉ R\$800.000,00 (oitocentos mil reais)

Isso não quer dizer que toda proposta chegariam aos valores máximos. Pois o que define os valores é a especificidade de cada projeto e a análise qualificada dará consequências às propostas.

Resposta 10: Permitir prestação de contas com recibos, sem exigência de nota fiscal para todos os itens. Prestação de contas leve e descomplicada.

Sem necessidade de abertura de conta exclusiva para o projeto.

Resposta 11: Para o inciso II do art. 6º, para as redes privadas, deve-se enfatizar o COMPLEMENTO da reforma e não a integralização. Já os públicos, pensar em sua integralização.

Os festivais devem ser previstos premiações. Uma forma de distribuir ainda mais o recurso de forma simplificada.

O mesmo entendimento para os serviços de streaming independente, prever um retorno financeiro aos produtores/artistas que colocam suas obras nos VODs.

Quanto a pontuação pela distribuição do recurso descentralizado, vale pensar se a equipe é de fato também do audiovisual. O recurso é para este fim, portanto o jus ao recebimento é para os trabalhadores do audiovisual, necessitando assim uma auditoria para averiguar o currículo de cada um.

Resposta 12: Escolher pessoas de fora do Estado e que tenham experiência comprovadas em currículos nas áreas específicas que vão julgar os projetos

Resposta 13: Que consigam abranger não somente os profissionais da área com experiência, mas também criar incentivo aos que estão iniciando na área do audiovisual .

Resposta 14: no geral, acho que a clareza e objetividade na redação dos editais, no que diz respeito aos formulários ou formatos de entrega da proposta podem melhorar. Tirando por base os editais do fac 2023, parece que houve muita confusão em relação ao formulário de inscrição em redundância com os mesmos itens estruturantes da proposta, pedidos em dois pontos diferentes do edital. Quem sabe organizar para que o proponente possa escrever cada tópico de sua proposta uma única vez seja de grande ajuda.

Resposta 15: Colocar aliena de recursos complementares para produção de longas e séries... O valor para produção dessas alíneas geralmente são altos e muitas vezes não conseguem ser produzidos de forma qualificada só com uma única fonte de recursos

Resposta 16: 13.4. Art. 6º – Inciso I – Pós-produção e Finalização de longa-metragem (Informe o Valor R\$ por Projeto)

Tem que englobar também nesses gastos, a possibilidade de licenciamento de música

Inciso IV – Licenciamento de produções audiovisuais nacionais para exibição em redes de televisão públicas (Informe o Valor R\$ por Projeto)

Há de se diferenciar os valores pagos a curta, média e longa. Sugiro então: 10.000(Curta), 20.000(Média), 30.000(Longa)

Resposta 17: edital para pontos de cultura com valor superior a 100 mil, e que possa ser também usado para manutenção das ações de estruturação

Resposta 18: Apoiar a cultura imaterial de saberes tradicionais de ervas medicinais, ervas de terreiro e culinária do Goiás. Apoiar programas de podcast de história do patrimônio cultural e histórico da cidade.

Resposta 19: Como parte dos fazedores de cultura da área de CULTURA DIGITAL E JOGOS, ressalto que a cadeia produtiva de jogos promove inovação tecnológica e desenvolvimento científico, impulsionando o crescimento de outros segmentos artísticos. A produção de jogos combina a aplicação de conhecimentos de teoria dos jogos, tecnologia da informação, narrativa audiovisual, animação, design gráfico, ilustração, sonoplastia, música, entre outros, demandando pessoal altamente qualificado para formação de equipes multidisciplinares capazes de gerar produtos significativos, com alto impacto cultural, competitivos e inovadores.

Pelo envolvimento de uma ampla gama de artistas de diversos setores culturais na produção de um jogo, faz-se necessário que a modalidade “Art. 6º – Inciso I – Produção de Games” contemple valores que possibilite a formação de uma equipe condizente com a estrutura necessária para a execução de um projeto de um jogo. Dessa forma será garantida a descentralização dos valores do edital e o real impacto positivo nessa área cultural em todo o estado de Goiás.

Nesse sentido, o grupo de trabalho de artistas da Cultura Digital e Jogos propõe que os valores do “Art.

6º – Inciso I – Produção de Games” sejam distribuídos em: 5 projetos de R\$ 100.000,00 e 2 projetos de R\$ 250.000,00.

Esses valores são condizentes com os que foram alcançados para a lei Paulo Gustavo na modalidade de games em Santa Catarina (R\$ 100.000,00), valores praticados no edital PROAC-SP para games (R\$ 150.000,00 e R\$ 250.000,00), no edital FAC-DF (R\$ 100.000,00).

A recente inserção de categorias de CULTURA DIGITAL E JOGOS nos editais de cultura de Goiás tem mostrado uma importante mudança de paradigma que terá um grande impacto na ampliação dessa área cultural nos próximos anos em Goiás. Entretanto, os valores apresentados nos editais da FAC e Lei Municipal em 2023 não contemplam a execução real de um projeto dentro dessa modalidade, e, apesar de representar uma nova oportunidade, não atingiu o número real de produtores de jogos em Goiás, pois eles entenderam que os valores oferecidos não cobririam os custos para que seus projetos fossem executados. Logo, se a Secretaria de Cultura quer ver uma ampla participação dos fazedores de Cultura Digital e Jogos de Goiás nessa modalidade de edital, é necessário que os valores contemplem a necessidade desses artistas e profissionais.

Entendemos que o “Art. 6º – Inciso IV – Implementação de recursos de acessibilidade em obra audiovisual já finalizada” também deve contemplar projetos de games, bem como o “Art. 6º – Inciso III – Capacitação, formação e qualificação em audiovisual”.

Acreditamos que o “Art. 6º – Inciso IV – Apoio a micro e pequenas empresas do setor audiovisual” deva atender também a estúdios de games cadastrados na Ancine.

Deve-se levar em conta um prazo de execução dos projetos de games de até doze meses.

Resposta 20: Como parte dos fazedores de cultura da área de CULTURA DIGITAL E JOGOS, ressalto que a cadeia produtiva de jogos promove inovação tecnológica e desenvolvimento científico, impulsionando o crescimento de outros segmentos artísticos. A produção de jogos combina a aplicação de conhecimentos de teoria dos jogos, tecnologia da informação, narrativa audiovisual, animação, design gráfico, ilustração, sonoplastia, música, entre outros, demandando pessoal altamente qualificado para formação de equipes multidisciplinares capazes de gerar produtos significativos, com alto impacto cultural, competitivos e inovadores.

Pelo envolvimento de uma ampla gama de artistas de diversos setores culturais na produção de um jogo, faz-se necessário que a modalidade “Art. 6º – Inciso I – Produção de Games” contemple valores que possibilite a formação de uma equipe condizente com a estrutura necessária para a execução de um projeto de um jogo. Dessa forma será garantida a descentralização dos valores do edital e o real impacto positivo nessa área cultural em todo o estado de Goiás.

Nesse sentido, o grupo de trabalho de artistas da Cultura Digital e Jogos propõe que os valores do “Art. 6º – Inciso I – Produção de Games” sejam distribuídos em: 5 projetos de R\$ 100.000,00 e 2 projetos de R\$ 250.000,00.

Esses valores são condizentes com os que foram alcançados para a lei Paulo Gustavo na modalidade de games em Santa Catarina (R\$ 100.000,00), valores praticados no edital PROAC-SP para games (R\$ 150.000,00 e R\$ 250.000,00), no edital FAC-DF (R\$ 100.000,00).

A recente inserção de categorias de CULTURA DIGITAL E JOGOS nos editais de cultura de Goiás tem mostrado uma importante mudança de paradigma que terá um grande impacto na ampliação dessa área cultural nos próximos anos em Goiás. Entretanto, os valores apresentados nos editais da FAC e Lei

Municipal em 2023 não contemplam a execução real de um projeto dentro dessa modalidade, e, apesar de representar uma nova oportunidade, não atingiu o número real de produtores de jogos em Goiás, pois eles entenderam que os valores oferecidos não cobririam os custos para que seus projetos fossem executados. Logo, se a Secretaria de Cultura quer ver uma ampla participação dos fazedores de Cultura Digital e Jogos de Goiás nessa modalidade de edital, é necessário que os valores contemplem a necessidade desses artistas e profissionais.

Entendemos que o “Art. 6º – Inciso IV – Implementação de recursos de acessibilidade em obra audiovisual já finalizada” também deve contemplar projetos de games, bem como o “Art. 6º – Inciso III – Capacitação, formação e qualificação em audiovisual”.

Acreditamos que o “Art. 6º – Inciso IV – Apoio a micro e pequenas empresas do setor audiovisual” deva atender também a estúdios de games cadastrados na Ancine.

Deve-se levar em conta um prazo de execução dos projetos de games de até doze meses.

Resposta 21: Como parte dos fazedores de cultura da área de CULTURA DIGITAL E JOGOS, ressalto que a cadeia produtiva de jogos promove inovação tecnológica e desenvolvimento científico, impulsionando o crescimento de outros segmentos artísticos. A produção de jogos combina a aplicação de conhecimentos de teoria dos jogos, tecnologia da informação, narrativa audiovisual, animação, design gráfico, ilustração, sonoplastia, música, entre outros, demandando pessoal altamente qualificado para formação de equipes multidisciplinares capazes de gerar produtos significativos, com alto impacto cultural, competitivos e inovadores.

Pelo envolvimento de uma ampla gama de artistas de diversos setores culturais na produção de um jogo, faz-se necessário que a modalidade “Art. 6º – Inciso I – Produção de Games” contemple valores que possibilite a formação de uma equipe condizente com a estrutura necessária para a execução de um projeto de um jogo. Dessa forma será garantida a descentralização dos valores do edital e o real impacto positivo nessa área cultural em todo o estado de Goiás.

Nesse sentido, o grupo de trabalho de artistas da Cultura Digital e Jogos propõe que os valores do “Art. 6º – Inciso I – Produção de Games” sejam distribuídos em: 5 projetos de R\$ 100.000,00 e 2 projetos de R\$ 250.000,00.

Esses valores são condizentes com os que foram alcançados para a lei Paulo Gustavo na modalidade de games em Santa Catarina (R\$ 100.000,00), valores praticados no edital PROAC-SP para games (R\$ 150.000,00 e R\$ 250.000,00), no edital FAC-DF (R\$ 100.000,00).

A recente inserção de categorias de CULTURA DIGITAL E JOGOS nos editais de cultura de Goiás tem mostrado uma importante mudança de paradigma que vai ter um grande impacto na ampliação dessa área cultural nos próximos anos em Goiás. Entretanto, os valores apresentados nos editais da FAC e Lei Municipal em 2023 não contemplam a execução real de um projeto dentro dessa modalidade, e,

apesar de representar uma nova oportunidade, não atingiu o número real de produtores de jogos em Goiás, pois eles entenderam que os valores oferecidos não cobririam os custos para que seus projetos fossem executados. Logo, se a Secretaria de Cultura quer ver uma ampla participação dos fazedores de Cultura Digital e Jogos de Goiás nessa modalidade de edital, é necessário que os valores contemplem a necessidade desses artistas e profissionais.

Entendemos que o “Art. 6º – Inciso IV – Implementação de recursos de acessibilidade em obra audiovisual já finalizada” também deve contemplar projetos de games, bem como o “Art. 6º – Inciso III – Capacitação, formação e qualificação em audiovisual”.

Acreditamos que o “Art. 6º – Inciso IV – Apoio a micro e pequenas empresas do setor audiovisual” deva atender também a estúdios de games cadastrados na Ancine.

Deve-se considerar um prazo de execução dos projetos de games de até doze meses.

Resposta 22: Como parte dos fazedores de cultura da área de CULTURA DIGITAL E JOGOS, ressalto que a cadeia produtiva de jogos promove inovação tecnológica e desenvolvimento científico,

impulsionando o crescimento de outros segmentos artísticos. A produção de jogos combina a aplicação de conhecimentos de teoria dos jogos, tecnologia da informação, narrativa audiovisual, animação, design gráfico, ilustração, sonoplastia, música, entre outros, demandando pessoal altamente qualificado para formação de equipes multidisciplinares capazes de gerar produtos significativos, com alto impacto cultural, competitivos e inovadores.

Pelo envolvimento de uma ampla gama de artistas de diversos setores culturais na produção de um jogo, faz-se necessário que a modalidade “Art. 6º – Inciso I – Produção de Games” contemple valores que possibilite a formação de uma equipe condizente com a estrutura necessária para a execução de um projeto de um jogo. Dessa forma será garantida a descentralização dos valores do edital e o real impacto positivo nessa área cultural em todo o estado de Goiás.

Nesse sentido, o grupo de trabalho de artistas da Cultura Digital e Jogos propõe que os valores do “Art. 6º – Inciso I – Produção de Games” sejam distribuídos em: 5 projetos de R\$ 100.000,00 e 2 projetos de R\$ 250.000,00.

Esses valores são condizentes com os que foram alcançados para a lei Paulo Gustavo na modalidade de games em Santa Catarina (R\$ 100.000,00), valores praticados no edital PROAC-SP para games (R\$ 150.000,00 e R\$ 250.000,00), no edital FAC-DF (R\$ 100.000,00).

A recente inserção de categorias de CULTURA DIGITAL E JOGOS nos editais de cultura de Goiás tem mostrado uma importante mudança de paradigma que vai ter um grande impacto na ampliação dessa área cultural nos próximos anos em Goiás. Entretanto, os valores apresentados nos editais da FAC e Lei Municipal em 2023 não contemplam a execução real de um projeto dentro dessa modalidade, e, apesar de representar uma nova oportunidade, não atingiu o número real de produtores de jogos em Goiás, pois eles entenderam que os valores oferecidos não cobririam os custos para que seus projetos fossem executados. Logo, se a Secretaria de Cultura quer ver uma ampla participação dos fazedores de Cultura Digital e Jogos de Goiás nessa modalidade de edital, é necessário que os valores contemplem a necessidade desses artistas e profissionais.

Entendemos que o “Art. 6º – Inciso IV – Implementação de recursos de acessibilidade em obra audiovisual já finalizada” também deve contemplar projetos de games, bem como o “Art. 6º – Inciso III – Capacitação, formação e qualificação em audiovisual”.

Acreditamos que o “Art. 6º – Inciso IV – Apoio a micro e pequenas empresas do setor audiovisual” deva atender também a estúdios de games cadastrados na Ancine.

Deve-se considerar um prazo de execução dos projetos de games de até doze meses.

Resposta 23: Como parte dos fazedores de cultura da área de CULTURA DIGITAL E JOGOS, ressalto que a cadeia produtiva de jogos promove inovação tecnológica e desenvolvimento científico, impulsionando o crescimento de outros segmentos artísticos. A produção de jogos combina a aplicação de conhecimentos de teoria dos jogos, tecnologia da informação, narrativa audiovisual, animação, design gráfico, ilustração, sonoplastia, música, entre outros, demandando pessoal altamente qualificado para formação de equipes multidisciplinares capazes de gerar produtos significativos, com alto impacto cultural, competitivos e inovadores.

Pelo envolvimento de uma ampla gama de artistas de diversos setores culturais na produção de um jogo, faz-se necessário que a modalidade “Art. 6º – Inciso I – Produção de Games” contemple valores que

possibilite a formação de uma equipe condizente com a estrutura necessária para a execução de um projeto de um jogo. Dessa forma será garantida a descentralização dos valores do edital e o real impacto positivo nessa área cultural em todo o estado de Goiás.

Nesse sentido, o grupo de trabalho de artistas da Cultura Digital e Jogos propõe que os valores do “Art. 6º – Inciso I – Produção de Games” sejam distribuídos em: 5 projetos de R\$ 100.000,00 e 2 projetos de R\$ 250.000,00.

Esses valores são condizentes com os que foram alcançados para a lei Paulo Gustavo na modalidade de games em Santa Catarina (R\$ 100.000,00), valores praticados no edital PROAC-SP para games (R\$ 150.000,00 e R\$ 250.000,00), no edital FAC-DF (R\$ 100.000,00).

A recente inserção de categorias de CULTURA DIGITAL E JOGOS nos editais de cultura de Goiás tem mostrado uma importante mudança de paradigma que vai ter um grande impacto na ampliação

dessa área cultural nos próximos anos em Goiás. Entretanto, os valores apresentados nos editais da FAC e Lei Municipal em 2023 não contemplam a execução real de um projeto dentro dessa modalidade, e, apesar de representar uma nova oportunidade, não atingiu o número real de produtores de jogos em Goiás, pois eles entenderam que os valores oferecidos não cobririam os custos para que seus projetos fossem executados. Logo, se a Secretaria de Cultura quer ver uma ampla participação dos fazedores de Cultura Digital e Jogos de Goiás nessa modalidade de edital, é necessário que os valores contemplem a necessidade desses artistas e profissionais.

Entendemos que o “Art. 6º – Inciso IV – Implementação de recursos de acessibilidade em obra audiovisual já finalizada” também deve contemplar projetos de games, bem como o “Art. 6º – Inciso III – Capacitação, formação e qualificação em audiovisual”.

Acreditamos que o “Art. 6º – Inciso IV – Apoio a micro e pequenas empresas do setor audiovisual” deva atender também a estúdios de games cadastrados na Ancine.

Deve-se considerar um prazo de execução dos projetos de games de até doze meses.

Resposta 24: 1. É fundamental que seja permitido que um mesmo proponente inscreva pelo menos 3 projetos EM UM MESMO INCISO e que possa ter no máximo 2 projetos aprovados. Na realidade, do ponto de vista da utilização do recurso público, o ideal é que cada proponente pudesse inscrever projetos ilimitadamente e aprovasse no máximo 2. Pois só assim o Estado teria a certeza de investir nos melhores projetos. Mas como vocês tem dificuldade e não querem contratar pareceristas, precisam limitar a quantidade de projetos inscritos, fazendo portanto pior uso do dinheiro público. Mas 3 inscritos e 2 aprovados é um número razoável visto a quantidade de recurso.

3. Vocês precisam contratar pareceristas de fora. Isso é o mínimo para um certame democrático e justo. As avaliações recentes de vocês são precárias, tenham a humildade de contratar profissionais da área.

4. Na linha de produção de longa-metragens (ficção e documentário) deveria haver uma sub-linha para coprodução internacional. Para projetos que estejam habilitados na ancine com coprodutores internacionais, de forma a garantir internacionalização das produções locais. É FUNDAMENTAL uma linha de coprodução internacional. Todas as indústrias de cinema no MUNDO só cresceram com coprodução internacional. Já passou 10 anos do momento de Goiás abrir os olhos para isso e incentivar a coprodução. E sim, existe demanda sim, basta colocar no edital que os projetos vão aparecer. E basta manter a linha por três editais que mais projetos aparecerão e frutos serão colhidos exponencialmente.

- É importante que neste caso, os projetos inscritos sigam exatamente as normativas da ancine. Vocês encontram isso facilmente nos editais de coprodução internacional da ancine.

- E segundo, é importante prever no edital que caso sobre recursos nessa linha, possam ser utilizados nas linhas de produção e/ou finalização. Digo isso porque sabemos que tem demanda, mas o tamanho da demanda só saberemos com o edital publicado. E uma vez publicado o primeiro, no segundo a demanda será maior e assim por diante.

5. Investir em obra seriada de ficção e documentário é jogar dinheiro fora exceto no caso do projeto já possuir contrato de LICENCIAMENTO com canal. Do contrário será baleia encalhada e muito dinheiro desperdiçado. Em caso do projeto já ter contrato de licenciamento, a linha deve funcionar como apoio, com 200.000 por projeto. O grosso do financiamento do projeto deve vir dos canais. É assim que o mercado funciona. Não adianta colocar 2 milhões para financiar uma obra seriada completa sem licenciamento. E uma obra com licenciamento já tem os 2 milhões ou mais que isso. Ou seja, via de regra essa linha daí desperdiçar recursos.

6. O mesmo vale para telefilmes. Só valeria a pena investir em projetos com LICENCIAMENTO garantido. Porém, o projeto que tem licenciamento garantido já tem também o recurso. Essas duas linhas, telefilme e obra seriada, vocês teriam que fazer um edital com os canais de tv e vod. Eles precisariam participar da aprovação dos projetos, eles teriam que garantir uma parte da verba e vocês a outra para os projetos aprovados. Por exemplo, globoplay coloca 2 milhões em uma série de ficção

aprovada e vocês complementam com 500 mil; a globoplay que receberia os projetos e aprovaria... Aí funcionaria, mas fazer esse processo todo leva muito tempo e pela carga de trabalho / tamanho de equipe que vocês tem com esses editais, não tenho dúvida nenhuma que não conseguiriam fazer da forma correta e eficiente.

7. Este ponto aqui é mesma história de sempre: a música roubando recursos do audiovisual "13.13. Art. 6º – Inciso I – Produção de videoclipe, Vídeo Dança ou outras linguagens culturais (Informe o Valor R\$ por Projeto)"

Deixa eu contar uma coisa para vocês: nas reuniões do fórum de cultura foi definido entre os setores qual seria a porcentagem que seria destinada do FAC e da Goyazes para cada setor. Essa porcentagem só foi respeitada no primeiro ano. Desde então vocês surrupiaram (desculpa a palavra, mas essa é a verdade) os recursos do audiovisual e aumentaram da música. Ano após ano vocês diminuíram a porcentagem do audiovisual. Criaram novas linhas e sempre tiraram mais do audiovisual do que das outras para compor as novas. E agora, em um recurso exclusivo do audiovisual, conseguiram impor um jabuti de videoclipe. Isso é um absurdo tremendo. Recurso pra vídeo dança tem que vir do edital de dança, recurso para videoclipe tem que vir do edital de música, ponto.

Resposta 25: Como parte dos fazedores de cultura da área de CULTURA DIGITAL E JOGOS, ressalto que a cadeia produtiva de jogos promove inovação tecnológica e desenvolvimento científico, impulsionando o crescimento de outros segmentos artísticos. A produção de jogos combina a aplicação de conhecimentos de teoria dos jogos, tecnologia da informação, narrativa audiovisual, animação, design gráfico, ilustração, sonoplastia, música, entre outros, demandando pessoal altamente qualificado para formação de equipes multidisciplinares capazes de gerar produtos significativos, com alto impacto cultural, competitivos e inovadores.

Pelo envolvimento de uma ampla gama de artistas de diversos setores culturais na produção de um jogo, faz-se necessário que a modalidade “Art. 6º – Inciso I – Produção de Games” contemple valores que possibilite a formação de uma equipe condizente com a estrutura necessária para a execução de um projeto de um jogo. Dessa forma será garantida a descentralização dos valores do edital e o real impacto positivo nessa área cultural em todo o estado de Goiás.

Nesse sentido, o grupo de trabalho de artistas da Cultura Digital e Jogos propõe que os valores do “Art. 6º – Inciso I – Produção de Games” sejam distribuídos em: 5 projetos de R\$ 100.000,00 e 2 projetos de R\$ 250.000,00.

Esses valores são condizentes com os que foram alcançados para a lei Paulo Gustavo na modalidade de games em Santa Catarina (R\$ 100.000,00), valores praticados no edital PROAC-SP para games (R\$ 150.000,00 e R\$ 250.000,00), no edital FAC-DF (R\$ 100.000,00).

A recente inserção de categorias de CULTURA DIGITAL E JOGOS nos editais de cultura de Goiás tem mostrado uma importante mudança de paradigma que vai ter um grande impacto na ampliação dessa área cultural nos próximos anos em Goiás. Entretanto, os valores apresentados nos editais da FAC e Lei Municipal em 2023 não contemplam a execução real de um projeto dentro dessa modalidade, e, apesar de representar uma nova oportunidade, não atingiu o número real de produtores de jogos em Goiás, pois eles entenderam que os valores oferecidos não cobririam os custos para que seus projetos fossem executados. Logo, se a Secretaria de Cultura quer ver uma ampla participação dos fazedores de Cultura Digital e Jogos de Goiás nessa modalidade de edital, é necessário que os valores contemplem a necessidade desses artistas e profissionais.

Entendemos que o “Art. 6º – Inciso IV – Implementação de recursos de acessibilidade em obra audiovisual já finalizada” também deve contemplar projetos de games, bem como o “Art. 6º – Inciso III – Capacitação, formação e qualificação em audiovisual”.

Acreditamos que o “Art. 6º – Inciso IV – Apoio a micro e pequenas empresas do setor audiovisual” deva atender também a estúdios de games cadastrados na Ancine.

Deve-se levar em conta um prazo de execução dos projetos de games de até doze meses.

Resposta 26: - No Inciso IV (Serviços independentes de vídeo por demanda), deveriam ter criado um Inciso exclusivo para este item, pois um serviço deste porte possui os mesmos ou mais custos que o Inciso II. Sendo que o Inciso IV está muito fracionado em outras atividades. Então a sugestão é direcionar no mínimo 60% do orçamento do Inciso IV para este item, para corrigir o mínimo essa discrepância.

- Prazo para a execução do projeto no mínimo 1 ano.

- Sugiro que para a desburocratização que os recursos sejam disponibilizados através de premiações.

- Sugiro que não seja exigido que apresente expressamente nos atos constitutivos, finalidade ou atividade de cunho artístico-cultural, isso é uma burucracia.

Lembrando que os registros de MEI não possuem esta opção em específico.

- Para o Inciso IV (Serviços independentes de vídeo por demanda), não necessariamente a empresa tem que ter nos atos constitutivos, finalidade ou atividade de cunho artístico-cultural, para exercer suas atividades.

- Sugiro que não seja exigido para o currículo do proponente e assim como suas equipes, comprovando sua atuação nas áreas artística ou cultural, inclusive o Inciso IV não vejo a necessidade, por ser um serviço tecnológico.

- Sugiro que não seja exigido a verificação da atividade cultural da pessoa jurídica e do MEI. O Inciso IV é um serviço tecnológico, não vejo a necessidade.

SECULT
Secretaria de Estado
da Cultura

