

# **PROGRAMA DE FOMENTO À PRODUÇÃO E EXPORTAÇÃO DO JOGO ELETRÔNICO BRASILEIRO – BRGAMES**

**REGULAMENTO PARA CONCURSO DE  
SELEÇÃO DE PROJETOS DE DEMOS JOGÁVEIS**

## **REALIZAÇÃO:**

**SECRETARIA DO AUDIOVISUAL E SECRETARIA DE POLÍTICAS CULTURAIS  
DO MINISTÉRIO DA CULTURA,  
PROGRAMA DE DESENVOLVIMENTO DA ECONOMIA DA CULTURA – PRODEC  
SOCIEDADE BRASILEIRA PARA PROMOÇÃO DA EXPORTAÇÃO  
DE SOFTWARE – SOFTEX E  
FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA – FILE**

## **APOIO:**

**ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DAS DESENVOLVEDORAS  
DE JOGOS ELETRÔNICOS - ABRAGAMES**

## **1. Introdução**

O BRGAMES é um Programa da Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura, Secretaria de Políticas Culturais do Ministério da Cultura e Sociedade Brasileira para Promoção da Exportação de Software – SOFTEX, que tem o apoio institucional do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – FILE e da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos – ABRAGAMES. O Programa BRGAMES tem como objetivos gerais o fomento ao desenvolvimento da indústria de jogos eletrônicos no Brasil, o fomento à participação da indústria brasileira de jogos eletrônicos no exterior e o estímulo à criação de ambientes de mercado para o jogo eletrônico brasileiro no país.

## **2. O Concurso**

O Concurso **BRGAMES** fomentará a produção e promoção internacional de:

- a. 07 (sete) demos jogáveis por PESSOAS FÍSICAS desenvolvedoras de jogos eletrônicos em co-produção com empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos;
- b. 03 (três) demos jogáveis por EMPRESAS ESTRUTURADAS de desenvolvimento de jogos eletrônicos.

### **3. O prêmio**

**3.1.** O Concurso premiará 07 (sete) PROJETOS INÉDITOS E ORIGINAIS de demos jogáveis, apresentados por PESSOAS FÍSICAS desenvolvedoras de jogos eletrônicos, com:

- a. Um CONTRATO DE CO-PRODUÇÃO no valor de R\$ 70.000,00 (setenta mil reais);
- b. Participação do Autor do Projeto de Demo Jogável na Oficina para Desenvolvimento de Projetos de Jogos Eletrônicos, que será realizada em local e data a serem definidos.

(OBS: A participação na Oficina é de caráter obrigatório, salvo casos de enfermidade devidamente justificados. Caso não participe da Oficina, o autor do projeto será desclassificado do concurso. Essa Oficina tem por objetivo promover o debate entre os autores, com a orientação de profissionais do meio, sobre os melhores caminhos para o desenvolvimento de projetos de Jogos Eletrônicos e sua relação com o mercado nacional e internacional de jogos eletrônicos. Serão abordados tanto aspectos estéticos, quanto de produção e distribuição. O BRGAMES cobrirá os gastos de passagens aéreas, hospedagem, transporte terrestre e alimentação dos Autores).

**3.2.** O Concurso premiará 03 (três) PROJETOS INÉDITOS E ORIGINAIS de demos jogáveis, apresentados por EMPRESAS ESTRUTURADAS de desenvolvimento de jogos eletrônicos, com:

- a. Um CONTRATO DE PRODUÇÃO no valor de R\$ 140.000,00 (cento e quarenta mil

reais). Este montante será composto pela dotação financeira de R\$ 112.000,00 (cento e doze mil reais), a ser efetivada por meio do Convênio firmado entre a Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura, a Secretaria de Políticas Culturais do Ministério da Cultura e a Sociedade Brasileira para Promoção da Exportação de Software – SOFTEX e condicionada ao aporte de R\$ 28.000,00 (vinte e oito mil reais) pela empresa beneficiada;

- b. Participação do Autor do Projeto de Demo Jogável na Oficina para Desenvolvimento de Projetos de Jogos Eletrônicos, que será realizada em local e data a serem definidos.

(OBS: A participação na Oficina é de caráter obrigatório, salvo casos de enfermidade devidamente justificados. Caso não participe da Oficina, o autor do projeto será desclassificado do concurso. Essa Oficina tem por objetivo promover o debate entre os autores, com a orientação de profissionais do meio, sobre os melhores caminhos para o desenvolvimento de projetos de Jogos Eletrônicos e sua relação com o mercado nacional e internacional de jogos eletrônicos. Serão abordados tanto aspectos estéticos quanto de produção e distribuição. O BRGAMES cobrirá os gastos de passagens aéreas, hospedagem, transporte terrestre e alimentação dos Autores).

#### **4. O objeto**

**4.1.** Os projetos de demos jogáveis selecionados terão obrigatoriamente de ser concluídos num prazo máximo de 180 (cento e oitenta) dias, contados a partir da data de depósito da primeira parcela dos recursos financeiros de produção. Os recursos de produção obedecerão ao seguinte parcelamento:

- a. Para os 07 (sete) projetos de demos jogáveis apresentados por pessoas físicas:
  - R\$ 20.000,00 na assinatura do contrato
  - R\$ 10.000,00 na entrega de toda a documentação de game design e projeto
  - R\$ 10.000,00 na entrega de um protótipo funcional, versão alpha e documentação atualizada

R\$ 20.000,00 na aprovação da versão final do demo jogável, documentação atualizada, trailer (vídeo de 30 a 60 segundos) e termo de adesão à participação de feira internacional junto ao programa PSI-SW da Softex.

R\$ 10.000,00 mediante apresentação dos bilhetes aéreos, reserva do hotel e pagamento da taxa referente à participação em evento de jogos eletrônicos no mercado internacional vinculado ao PSI-SW Softex.

b. Para os 03 (três) projetos de demos jogáveis apresentados por pessoas jurídicas:

R\$ 28.000,00 na assinatura do contrato, montante que se refere à contrapartida da empresa.

R\$ 10.000,00 na entrega de toda a documentação de game design e projeto

R\$ 42.000,00 na entrega de um protótipo funcional, versão alpha, e documentação atualizada

R\$ 50.000,00 na aprovação da versão final do demo jogável, documentação atualizada, trailer (vídeo de 30 a 60 segundos) e termo de adesão à participação de feira internacional junto ao programa PSI-SW da Softex.

R\$ 10.000,00 mediante apresentação dos bilhetes aéreos, reserva do hotel e pagamento da taxa referente à participação em evento de jogos eletrônicos no mercado internacional vinculado ao PSI-SW Softex.

**4.2.** No que se refere aos projetos de demos jogáveis apresentados por pessoas jurídicas, o aporte correspondente à primeira parcela, no valor de R\$ 28.000,00 (vinte e oito mil reais), é de responsabilidade da empresa beneficiada e será concretizado em recursos financeiros na assinatura do Contrato de Produção. Os aportes correspondentes às parcelas segunda, terceira, quarta e quinta, referentes aos projetos de pessoas jurídicas, além de todas as parcelas referentes aos projetos de pessoas físicas, são de responsabilidade do Convênio firmado entre a Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura, a Secretaria de Políticas Culturais do Ministério da Cultura e a Sociedade Brasileira para Promoção da Exportação de Software – SOFTEX.

**4.3.** A estrutura do Contrato de Co-Produção estipulará a seguinte divisão dos DIREITOS PATRIMONIAIS sobre o demo jogável:

- a. Em relação aos 07 (sete) projetos de demos jogáveis apresentados por pessoas físicas, a divisão de direitos patrimoniais deverá ser negociada entre o proponente pessoa física e a empresa desenvolvedora de jogos eletrônicos por ele indicada como co-produtora e definida em contrato a ser assinado por ambas as partes.
- b. Em relação aos 03 (três) projetos de demos jogáveis apresentados por pessoas jurídicas, os direitos patrimoniais serão integralmente da empresa desenvolvedora proponente.

**4.4.** Serão considerados concluídos os demos jogáveis entregues à Sociedade Brasileira para Promoção da Exportação de Software – SOFTEX mediante a apresentação de 03 (três) cópias idênticas, em (um ou múltiplos) DVD ou CD, contendo:

- a. Demo jogável, executável em plataforma PC\* e, caso projetado para outra plataforma, também a versão da plataforma alvo, conforme explicitado no regulamento do concurso.
- b. Trailer de promoção do jogo, em formato e resolução explicitados no regulamento do concurso.
- c. Documentação do projeto (*game design document* versão final)
- d. Guia de referencia rápida, limitado a duas páginas.

## **5. A Inscrição**

**5.1.** As inscrições deverão ser enviadas por correio ou entregues pessoalmente pelos concorrentes ou procuradores, no período de 11/05/2009 a 25/06/2009, das 09h às 17h, de segunda a sexta-feira, na Sociedade Brasileira para Promoção da Exportação de Software – SOFTEX (Estrada Telebras/ Unicamp km 0,97 Campinas, SP – 13083-970, Caixa Postal 6123). Os projetos que forem entregues após a data de encerramento do Concurso somente serão aceitos com carimbo dos Correios com data igual ou anterior à do encerramento do Concurso. O projeto que não cumprir este requisito NÃO será aceito.

**5.2.** Estão habilitadas a participar do concurso na categoria voltada a PESSOAS FÍSICAS, pessoas físicas (autores) com no mínimo 18 anos de idade e residência comprovada no Brasil há pelo menos 02 (dois) anos.

**5.3** Estão habilitadas a participar do concurso na categoria voltada a EMPRESAS ESTRUTURADAS as empresas brasileiras de desenvolvimento de jogos eletrônicos que já tenham publicado comercialmente, no mínimo, 01 (um) jogo eletrônico.

**5.4.** Cada concorrente poderá apresentar UM ÚNICO PROJETO.

**5.4.** Cada projeto deverá ser inscrito por apenas UM AUTOR (PESSOA FÍSICA) ou EMPRESA ESTRUTURADA, que será signatário do Contrato de Co-produção (no caso de pessoa física) ou Produção (no caso de empresa estruturada), caso o projeto seja selecionado.

**5.5.** Os concorrentes pessoas físicas deverão apresentar suas inscrições mediante a entrega de:

- a. Ficha de Inscrição (Anexo I);
- b. Comprovante de residência no Brasil há pelo menos 02 (dois) anos (contas de água, luz, telefone, IPTU, ou extrato bancário, com datas de postagem atual e com mais de 02 (dois) anos);
- c. Fotocópia de RG e CPF;
- d. Currículo;
- e. Autorização de Cessão de Direitos Autorais, caso o projeto de demo jogável faça uso de obra de terceiros;
- f. 05 (cinco) cópias do projeto de demo jogável.

**5.6.** Os concorrentes pessoas jurídicas deverão apresentar suas inscrições mediante a entrega de:

- a. Ficha de Inscrição (Anexo II);
- b. Currículo da empresa, incluindo endereço completo, telefone fixo, celular e e-

- mail do responsável;
- c. Fotocópia do Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica (CNPJ);
  - d. Fotocópia autenticada do Contrato Social e alterações, se existirem, registrados na Junta Comercial, caso necessário, e em conformidade com a legislação específica praticada no estado;
  - e. Fotocópias autenticadas de RG e CPF do(s) representante(s) legal(is);
  - f. Currículos da equipe de desenvolvimento da empresa, para demonstração de capacidade de execução do projeto;
  - g. Autorização de Cessão de Direitos Autorais, caso o projeto de demo jogável faça uso de obra de terceiros;
  - h. 05 (cinco) cópias do projeto de demo jogável.

**5.7.** O projeto de demo jogável deverá ser enviado impresso em 05 (cinco) cópias encadernadas, que não serão devolvidas, portanto os candidatos não deverão enviar o original. As cópias encadernadas NÃO DEVERÃO mencionar o nome e/ou endereço do autor. O projeto de demo jogável deve estar assim estruturado:

**a. Conceito Geral**

01 (uma) página

*(Breve descrição do conceito do jogo com no máximo 8 linhas, estabelecendo de forma resumida o tema e tom da série e seu enredo base);*

**b. Proposta de Jogo Eletrônico**

01 (uma) página

**c. Ambientes**

*(Descrição dos ambientes, cenários ou campo de jogo)*

**d. Personagens**

*(Descrição de personagens ou da representação do jogador)*

**e. Mecânica de jogo**

*(Descrição de como o jogador interage com o jogo; descrição dos mecanismos de controle)*

- f. Progressão  
*(Descrição dos objetivos ou fases que o jogador tem que cumprir; como o jogo se desenvolve)*
  
- g. Elementos de Jogo a serem incluídos no demo jogável  
*(Descrição detalhada dos elementos do jogo a serem incluídos no demo jogável)*
  
- h. Outras considerações  
*(elementos relacionados à descrição do jogo que não se enquadrem em nenhum dos campos anteriores)*
  
- i. Imagens  
*(Apresentação de imagens, mapas, storyboard ou outros recursos gráficos que se façam necessários para melhor entendimento do jogo)*
  
- φ. Orçamento (com previsão de impostos)  
Formulário Padrão (Anexo III);
  
- k. Cronograma Físico-financeiro  
Formulário Padrão (Anexo IV).

**5.8.** Os documentos e materiais para inscrição devem ser apresentados em 02 (dois) ENVELOPES LACRADOS contendo:

- a. **ENVELOPE LACRADO 1:** 05 (cinco) cópias do projeto de demo jogável encadernadas;
  
- b. **ENVELOPE LACRADO 2 (pessoa física):** ficha de inscrição (Anexo I), fotocópia de RG e CPF, comprovante de residência, Autorização de Cessão de Direitos Autorais (quando necessário).
  
- c. **ENVELOPE LACRADO 2 (empresa estruturada):** ficha de inscrição (Anexo I), currículo da empresa, cópia de nota fiscal, fotocópia do CNPJ, fotocópia do Contrato Social, fotocópias de RG e CPF dos representantes legais, Autorização de Cessão

de Direitos Autorais (quando necessário).

(OBS: QUALQUER INFORMAÇÃO QUE IDENTIFIQUE O AUTOR-PROPONENTE DO PROJETO NA CAPA E/OU NO CONTEÚDO DO **ENVELOPE LACRADO 1** DESCLASSIFICARÁ AUTOMATICAMENTE O PROJETO DE DEMO JOGÁVEL).

**5.9.** Não serão admitidas inscrições de concorrentes diretamente ligados a membros da Comissão de Seleção e/ou Ministério da Cultura, Sociedade Brasileira para Promoção da Exportação de Software – SOFTEX, Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – FILE e Coordenação Executiva, podendo a inscrição, caso ocorra, ser impugnada em qualquer fase do concurso. Entende-se por diretamente ligados, aquelas pessoas que mantiverem vínculos familiares e correlativos até o terceiro grau,, bem como vínculos empregatícios e/ou contratuais vigentes. Quaisquer empresas brasileiras de desenvolvimento de jogos estão autorizadas a participar do concurso, sejam elas associadas ou não à Associação Brasileira de Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos – ABragames e desde que não possua vínculos contratuais e/ou empregatícios vigentes com membros da Comissão de Seleção, nem que infrinja as restrições previstas neste item do presente Regulamento.

**5.10.** Não serão admitidas inscrições de concorrentes que estiverem inadimplentes com o Ministério da Cultura, a Sociedade Brasileira para Promoção da Exportação de Software – SOFTEX ou com o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – FILE.

## **6. A seleção**

**6.1.** A Comissão de Seleção será constituída por 05 (cinco) membros, indicados pela Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura, pela Secretaria de Políticas Culturais do Ministério da Cultura, pela Sociedade Brasileira para Promoção da Exportação de Software – SOFTEX, pelo Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – FILE e pela Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos – ABragames.

**6.2.** Todos os projetos inscritos serão considerados e analisados.

**6.3.** Os julgamentos dos projetos deverão acontecer entre 29/06 a 13/07 de 2009.

**6.4.** Para a pré-seleção, a Comissão de Seleção adotará os seguintes critérios de avaliação:

- a. Criatividade e originalidade da proposta apresentada.
- b. Detalhamento da proposta apresentada.
- c. Potencial de publicação internacional da proposta apresentada.
- d. Viabilidade técnica e comercial de realização nos termos do Regulamento (Verba de Produção: R\$ 70.000,00 para os projetos de pessoas físicas, R\$ 140.000,00 para os projetos de pessoas jurídicas; Prazo de realização: 180 dias; Orçamento e Cronograma Físico-financeiro).
- e. Capacidade técnica da equipe.

**6.5.** Em 14/07 de 2009, a Comissão de Seleção fornecerá à Coordenação Executiva do Programa BRGAMES uma listagem sem ordem de classificação apontando os 14 (quatorze) melhores projetos de demos jogáveis apresentados por pessoas físicas e os 06 (seis) melhores projetos de demos jogáveis apresentados por empresas estruturadas. No mesmo dia, a Coordenação Executiva do Programa BRGAMES comunicará a pré-seleção aos proponentes dos projetos pré-selecionados, via telegrama e correio eletrônico, determinando como prazo máximo o dia 28/07 de 2009, até as 17h30, para que os proponentes pessoas físicas indiquem, cada qual, uma Empresa Produtora para figurar no CONTRATO DE CO-PRODUÇÃO como co-produtora do projeto de demo jogável selecionado; e para que as empresas estruturadas encaminhem documentação complementar.

**6.6.** A documentação complementar a ser apresentada à Coordenação Executiva do Programa BRGAMES pela EMPRESA ESTRUTURADA do projeto de demo jogável pré-selecionado, até o prazo máximo de 28/07 de 2009, é a seguinte:

- a. Certificado de Regularidade de Situação (CRS) junto ao FGTS;
- b. Certidão Negativa de Débitos junto ao INSS;
- c. Certidão Negativa Conjunta quanto à Dívida Ativa da União e Quitação de Tributos e Contribuições Federais;
- d. Certidão Negativa de Quitação de Tributos Estaduais;
- e. Certidão Negativa de Quitação de Tributos Municipais;

**6.7.** No ato da indicação o Autor PESSOA FÍSICA do projeto de demo jogável pré-selecionado deverá fornecer à Coordenação Executiva do Programa BRGAMES a seguinte documentação da Empresa Produtora:

- α. Termo de Compromisso da Empresa Produtora para com o projeto selecionado (Anexo V), já mencionando os percentuais de participação da pessoa física autora do projeto nos direitos patrimoniais do jogo;
- β. Currículo da empresa, incluindo endereço completo, telefone fixo, celular e e-mail do responsável;
- γ. Cópias de Nota Fiscal emitida pela Empresa Produtora com data de emissão atual;
- δ. Fotocópia do Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica (CNPJ);
- ε. Fotocópia autenticada do Contrato Social e alterações, se existirem, registrados na Junta Comercial, caso necessário, e em conformidade com a legislação específica praticada no estado;
- φ. Fotocópias autenticadas de RG e CPF do(s) representante(s) legal(is);
- γ. Certificado de Regularidade de Situação (CRS) junto ao FGTS;
- η. Certidão Negativa de Débitos junto ao INSS;
- ι. Certidão Negativa Conjunta quanto à Dívida Ativa da União e Quitação de Tributos e Contribuições Federais;
- φ. Certidão Negativa de Quitação de Tributos Estaduais;
- κ. Certidão Negativa de Quitação de Tributos Municipais;
- λ. Indicação de conta corrente em nome da Empresa Produtora no Banco do Brasil, que será movimentada EXCLUSIVAMENTE para os fins do Contrato de Co-produção.

**6.8.** Não serão admitidas Empresas Produtoras que possuam vínculos empregatícios e/ou contratuais com os membros da Comissão de Seleção e/ou Ministério da Cultura, Sociedade Brasileira para Promoção da Exportação de Software – SOFTEX, Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – FILE e Coordenação Executiva, bem como aquelas que sejam de sua propriedade, ou de propriedade de seus familiares ou correlativos até o terceiro grau.

**6.9.** No dia 29/07 de 2009, a Coordenação Executiva do Programa BRGAMES verificará a documentação das Empresas Produtoras indicadas pelos 14 (quatorze) autores PESSOAS FÍSICAS pré-selecionados, e a documentação complementar apresentada pelas 06 (seis) EMPRESAS ESTRUTURADAS e caso estejam em conformidade ao exigido no item 6.6, considerará estes projetos de demos jogáveis aptos a participar da defesa oral.

**6.10.** O autor PESSOA FÍSICA pré-selecionado que não apresentar a Empresa Produtora responsável pela realização do projeto no prazo definido, ou se a mesma não reunir a documentação necessária, não será considerado apto a participar da defesa oral e terá sua pré-seleção CANCELADA. Na eventualidade de desclassificação, a defesa oral será realizada apenas com os projetos pré-selecionados restantes. Não será solicitada a indicação de empresa produtora a outros projetos.

**6.11.** Os autores e os produtores dos projetos apresentados por PESSOA FÍSICA e pré-selecionados cuja documentação da Empresa Produtora esteja completa, e os autores e produtores dos projetos apresentados por EMPRESA ESTRUTURADA e pré-selecionados receberão convocação pela Coordenação Executiva do Programa BRGAMES para participação de defesa oral no dia 03/08 de 2009 na cidade de São Paulo, diante da Comissão de Seleção do Concurso BRGAMES para decisão final sobre os 07 (sete) projetos apresentados por PESSOAS FÍSICAS e os 03 (três) projetos apresentados por EMPRESA ESTRUTURADA que serão contratados para a realização dos demos jogáveis.

(OBS.: Os custos relativos ao deslocamento do autor e do produtor de cada projeto para participação na defesa oral são de sua responsabilidade e não serão viabilizados pelo Programa BRGAMES).

**6.12.** Na defesa oral os autores e produtores dos projetos pré-selecionados terão 10 minutos para apresentar oralmente suas propostas. Após a apresentação, responderão perguntas da Comissão de Seleção. Os autores e produtores poderão fazer uso de recursos audiovisuais em suas apresentações.

**6.13.** As decisões da Comissão de Seleção serão irrecorríveis.

**6.14.** Os projetos premiados serão divulgados publicamente no dia 04/08 de 2009.

6.15. Os autores dos projetos que ficarem classificados como primeiro e segundo suplentes apresentados por PESSOA FÍSICA e autores dos projetos que ficarem classificados como primeiro e segundo suplentes apresentados por EMPRESAS ESTRUTURADAS participarão da Oficina para Desenvolvimento de Projetos de Jogos Eletrônicos sem serem contemplados com os contratos de co-produção e de produção respectivamente.

(OBS.: Os custos relativos ao deslocamento dos autores de cada projeto suplente para participação na Oficina para Desenvolvimento de Projetos de Jogos Eletrônicos são de sua responsabilidade e não serão viabilizados pelo Programa BRGAMES).

## **7. Disposições gerais**

**7.1.** A inscrição do concorrente implica a prévia e integral concordância com as disposições deste Regulamento.

**7.2.** A inscrição do concorrente implica a sua concordância com o licenciamento ao Ministério da Cultura, em caráter definitivo, da utilização do demo jogável produzido em quaisquer modalidades, para utilização exclusiva em suas finalidades institucionais, sem qualquer intuito de lucro, inclusive na promoção de mostras e ações de difusão, em especial aquelas desenvolvidas pelo Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – FILE e distribuição via internet.

**7.3.** Os casos omissos serão dirimidos pela **Coordenação Executiva do Programa BRGAMES**.

**7.4.** A supervisão geral do Concurso, em todas as suas fases de realização, é de responsabilidade da **Coordenação Executiva do Programa BRGAMES**.

**7.5.** Deverá ser feita menção, em todos os demos contemplados neste concurso, às entidades realizadoras do Programa BRGAMES, citadas no item 1 deste edital.

**7.5.** Recomenda-se o acompanhamento de novas informações sobre o BRGAMES que estarão disponíveis no site <http://www.brgames2009.com.br>

**7.6.** Quaisquer dúvidas e informações complementares sobre o Concurso BRGAMES poderão ser enviadas ao seguinte endereço eletrônico: [duvidas@brgames2009.com.br](mailto:duvidas@brgames2009.com.br)

## **8. Termos Utilizados neste Regulamento**

**8.1. PROJETO INÉDITO E ORIGINAL:** o Concurso BRGAMES entende por PROJETO INÉDITO E ORIGINAL aquele que partiu de proposta criativa originalmente concebida pelo próprio autor e que ainda não tenha sido premiado em qualquer outro concurso/edital de produção, e/ou cuja produção não tenha sido iniciada.

**8.2. CONTRATO DE CO-PRODUÇÃO:** instrumento legal que disciplina as relações entre as partes co-produtoras do demo jogável.

**8.3. EMPRESA ESTRUTURADA DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS:** empresa de desenvolvimento de jogos eletrônicos que já tenha publicado comercialmente, no mínimo, 01 (um) jogo eletrônico.

**8.4. DIREITOS PATRIMONIAIS:** prerrogativa de auferir vantagens pecuniárias com a utilização da obra. A exploração econômica pode ser realizada pelos detentores dos Direitos Patrimoniais ou por pessoa autorizada por eles, em conformidade com a **LEI Nº 9.610/98**.

**8.7. COORDENAÇÃO EXECUTIVA DO PROGRAMA BRGAMES:** instância de supervisão executiva do Programa BRGAMES, inclusive do plano de produção do demo jogável, exercendo, se necessário, a função de árbitro em caso de divergência entre as partes.