



**GOVERNO DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO**  
**SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA**  
**EDITAIS DE CULTURA 2008**

**Seleção Pública de Projetos na área de Audiovisual/ Desenvolvimento de Projetos para Mídias Digitais (Jogos Eletrônicos e Conteúdo Multiplataforma)**

**Chamada Pública nº 0004/2008**

O ESTADO DO RIO DE JANEIRO, por intermédio da SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA DO RIO DE JANEIRO - SEC, torna pública, para conhecimento dos interessados, a presente chamada de abertura de inscrições para seleção de projetos de Mídias Digitais, aos quais será concedido apoio financeiro nas condições e exigências estabelecidas no presente Instrumento.

A Presente Chamada Pública está em conformidade com as finalidades estabelecidas para a SEC, em especial: a) formular e supervisionar a execução da política estadual de cultura, em estreita articulação com os órgãos e entidades a ela vinculados, bem como com os demais órgãos públicos e privados envolvidos; e b) incentivar a criação artística em todas as suas formas de expressão, bem como a integração cultural, a pesquisa de novas linguagens, a formação e o aprimoramento de pessoal de sua área de atuação.

## **1- OBJETO**

1.1 - O Presente instrumento foi instituído com a finalidade precípua de fornecer apoio financeiro a projetos que contribuam para o desenvolvimento das atividades culturais e artísticas na área de Audiovisual/ Mídias Digitais.

1.2 - Na forma regulamentada por este instrumento, 2 (duas) categorias de projetos poderão inscrever-se nesta chamada:

Categoria 1: desenvolvimento de Projetos de jogo eletrônico (demo jogável), baseado em idéias originais a partir de componentes, ferramentas de desenvolvimento de jogos e motores (*engines*) disponibilizados sob uma licença de *software* livre ou proprietário, para quaisquer suportes (internet, celular, console, computadores, etc.).

Categoria 2: desenvolvimento de Projetos de conteúdo em formato multiplataforma para novas e tradicionais mídias, que explorem ao menos duas das seguintes plataformas, a saber: internet (site, *widget*, blogs, rede social, *podcast*, *videocast*), celular, jogos eletrônicos, TV Aberta, TV Fechada, IPTV, Cinema. Mais do que adaptações, esta categoria privilegia criações que envolvam as diversas mídias.

## **2 - CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO**

2.1 - Poderão participar desta chamada pública projetos apresentados por pessoas física ou jurídica atuantes na área de Mídias Digitais, residentes ou sediadas no Estado do Rio de Janeiro, que estejam adimplentes com as obrigações fiscais previstas em Lei.



**GOVERNO DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO**  
**SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA**  
**EDITAIS DE CULTURA 2008**

2.2 - Cada proponente poderá inscrever apenas um projeto nesta Chamada Pública, com exceção das entidades representativas de produtores ou artistas.

2.3 - É vedada a inscrição de servidores do Estado do Rio de Janeiro, membros da Comissão de Seleção e seus familiares diretos, ascendentes e descendentes.

2.4 - É vedada a inscrição de projetos por proponentes, pessoas física ou jurídica, que não tenham prestado conta de projetos anteriormente apoiados pela Lei de Incentivo e por quaisquer outros programas da SEC, dentro do prazo legal, ou que tenham tido as prestações de contas indeferidas e não regularizadas.

### **3 - DA INSCRIÇÃO E ENVIO DO PROJETO**

3.1 - Os projetos de que trata a presente chamada pública deverão ser inscritos no período de 14 de outubro de 2008 a 13 de novembro de 2008, através da Ficha Síntese de Inscrição, disponível no sitio da SEC [www.cultura.rj.gov.br](http://www.cultura.rj.gov.br), na Internet.

3.2 - Não será permitido alterar a Ficha Síntese de Inscrição de Projeto, preenchida no sitio [www.cultura.rj.gov.br](http://www.cultura.rj.gov.br), após a finalização da inscrição da proposta.

3.3 - O proponente deverá imprimir a Ficha Síntese de Inscrição e o comprovante da mesma gerado automaticamente na finalização da inscrição online.

3.4 - Após a inscrição na Internet, é obrigatório encaminhar, em volume único, toda a documentação relacionada no item 3.5, pelos Correios, via SEDEX, com Aviso de Recebimento (A.R.), ou então entregar esta mesma documentação diretamente na SEC, até o dia 13 de novembro de 2008, até 18 horas.

3.5 - O volume único deverá conter a documentação do projeto, em formato A4, em 02 pastas enumeradas e etiquetadas, conforme descrição abaixo:

#### **3.5.1 - Pasta 1 / Documentação:**

##### Etiqueta, na face exterior da Pasta:

- Chamada Pública Audiovisual/ Desenvolvimento de Projetos para Mídias Digitais
- Pasta 1/ Documentação
- Título do Projeto
- (    ) Categoria Desenvolvimento de Projeto de Jogos Eletrônicos
- (    ) Categoria Desenvolvimento de Projeto de Conteúdo em Formato Multiplataforma para as Novas e Tradicionais Mídias
- Nome do Proponente
- Número de Inscrição do Projeto (gerado automaticamente na finalização da Inscrição online.)



**GOVERNO DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO**  
**SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA**  
**EDITAIS DE CULTURA 2008**

Relação de Documentos que devem constar na Pasta 1 (uma cópia de cada):

- a) Ficha Síntese de Inscrição, incluindo a Planilha Orçamentária e o Cronograma de Atividades;
- b) Comprovante de Inscrição impresso (gerado automaticamente na finalização da inscrição online)
- c) Declaração de adimplência conforme modelo disponibilizado no sitio da SEC;
- d) Documentação complementar obrigatória:

Documentos **Categoria 1**: Projeto de Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos

Os proponentes deverão apresentar a relação dos documentos abaixo, não podendo exceder o limite máximo de 50 (cinquenta) páginas:

- Currículo ou Histórico do Proponente
- Currículo Equipe: Dados curriculares dos designers, desenvolvedores e artistas responsáveis pela execução do projeto (ainda que o proponente seja pessoa jurídica, deverá incluir o currículo da equipe).
- Arquitetura básica: Descrições do conceito do jogo; gênero; mecânica(s); progressão; interface; personagens (quando aplicável); e roteiro (quando aplicável), em forma final ou resumida;
- Arte conceitual: Amostras de elementos gráficos, cenários e ambientes, e descrição das orientações gerais de design de som e música para o projeto;
- Documento de game-design: Jogabilidade, regras do jogo, modelos de personagem, objetos, *sprites*, arte ambiente, efeitos e trilha sonora etc.
- Descrição da viabilidade técnica, financeira e artística do projeto;
- Projeto técnico: Plataforma(s) nativa(s); linguagem(ns) de programação empregada(s); componentes a serem utilizados; ferramentas de desenvolvimento (tanto para o software, quanto para os elementos audiovisuais);
- Modelo de Negócios: Detalhamento do modelo de negócios previsto para o jogo; caso o modelo de negócios para o projeto proposto exija termos de licenciamento que vedem direitos de reprodução e distribuição ao usuário final, deverá o proponente apresentar um plano comercial explicitando estimativas de vendas, canais de distribuição e eventuais parcerias promocionais.
- Material Ilustrativo complementar (opcional)
- Direitos autorais e licenciamento: Caberá ao proponente detalhar os termos de licenciamento do produto, levando em consideração o seguinte: os projetos desenvolvidos devem ter as licenças dos *softwares* utilizados.



**GOVERNO DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO**  
**SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA**  
**EDITAIS DE CULTURA 2008**

Documentos **Categoria 2**: Projeto de Desenvolvimento de Conteúdo em Formato Multiplataforma para as Novas e Tradicionais Mídias:

- Currículo ou Histórico do Proponente
- Currículo da equipe (até 3 páginas).
- Conceito e proposta artística, contendo formatos utilizados e mecanismos de interação (até 3 páginas).
- Proposta de formato para cada uma das plataformas e estratégias de comunicabilidade (*cross-plataform*) (até 5 páginas).
- Estratégia de divulgação e público potencial (até 2 páginas).
- Proposta comercial detalhada e modelo de negócio, explicitando potenciais parceiros e patrocinadores (até 4 páginas).
- Material Ilustrativo complementar (opcional)

e) Documentação do Proponente Pessoa Física:

- Cópias de RG e CPF;
- Comprovante de residência;

f) Documentação Proponente Pessoa Jurídica:

- Cópia do Contrato Social ou Estatuto com a última alteração;
- Comprovante de inscrição e situação cadastral do CNPJ;
- Certidão Negativa de débito para com o INSS;
- Certificado de regularidade de situação relativa ao FGTS;
- Cópia de RG e CPF do dirigente ou representante legal;
- Certidão Negativa Conjunta da União;
- Certidão da Dívida Ativa expedida pela Procuradoria do Estado do Rio de Janeiro
- Certidão Negativa de Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Serviços (ICMS)

Obs: Todas as certidões solicitadas acima deverão estar válidas não só no ato de inscrição, bem como quando da contratação caso o projeto tenha sido selecionado. Se na contratação alguma certidão estiver vencida, o proponente deverá apresentar no prazo solicitado a nova certidão válida. Caso contrário, o projeto não será contratado.



GOVERNO DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO  
SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA  
EDITAIS DE CULTURA 2008

3.5.2 - Pasta 2 / Projeto

Etiqueta na face exterior da Pasta:

- Chamada Pública Audiovisual/Desenvolvimento de Projetos para Mídias Digitais
- Pasta 2/ Projeto
- Título do Projeto
- (    ) Categoria Desenvolvimento de Projeto de Jogos Eletrônicos
- (    ) Categoria Desenvolvimento de Projeto de Conteúdo em Formato Multiplataforma para as Novas e Tradicionais Mídias
- Nome do Proponente
- Número de Inscrição do Projeto (gerado automaticamente na finalização da Inscrição online)

Relação de Documentos que devem constar na Pasta 2 (4 cópias de cada documento reunidas em 4 diferentes conjuntos, sem encadernação e na ordem dos itens abaixo):

- a) Ficha Síntese de Inscrição, incluindo Planilha Orçamentária e o Cronograma de Atividades
- b) Documentação complementar obrigatória:

Documentos **Categoria 1**: Desenvolvimento de Projeto de Jogos Eletrônicos

Os proponentes deverão apresentar um documento impresso de, no máximo, 50 (cinquenta páginas), cumprindo os seguintes itens:

- Currículo ou Histórico do Proponente
- Currículo Equipe: Dados curriculares dos designers, desenvolvedores e artistas responsáveis pela execução do projeto (ainda que o proponente seja pessoa jurídica, deverá incluir o currículo da equipe).
- Arquitetura básica: Descrições do conceito do jogo; gênero; mecânica(s); progressão; interface; personagens (quando aplicável); e roteiro (quando aplicável), em forma final ou resumida;
- Arte conceitual: Amostras de elementos gráficos, cenários e ambientes, e descrição das orientações gerais de design de som e música para o projeto;
- Documento de game-design: Jogabilidade, regras do jogo, modelos de personagem, objetos, *sprites*, arte ambiente, efeitos e trilha sonora etc.
- Descrição da viabilidade técnica, financeira e artística do projeto;
- Projeto técnico: Plataforma(s) nativa(s); linguagem(ns) de programação empregada(s); componentes a serem utilizados; ferramentas de



**GOVERNO DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO**  
**SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA**  
**EDITAIS DE CULTURA 2008**

desenvolvimento (tanto para o software, quanto para os elementos audiovisuais);

- Modelo de Negócios: Detalhamento do modelo de negócios previsto para o jogo; caso o modelo de negócios para o projeto proposto exija termos de licenciamento que vedem direitos de reprodução e distribuição ao usuário final, deverá o proponente apresentar um plano comercial explicitando estimativas de vendas, canais de distribuição e eventuais parcerias promocionais.
- Material Ilustrativo complementar (opcional)
- Direitos autorais e licenciamento: Caberá ao proponente detalhar os termos de licenciamento do produto, levando em consideração o seguinte: os projetos desenvolvidos devem ter as licenças dos *softwares* utilizados.

Documentos **Categoria 2**: Desenvolvimento de Projeto de Conteúdo em Formato Multiplataforma para as Novas e Tradicionais Mídias:

- Currículo ou Histórico do Proponente
- Currículo da equipe (até 3 páginas).
- Conceito e proposta artística, contendo formatos utilizados e mecanismos de interação (até 3 páginas).
- Proposta de formato para cada uma das plataformas e estratégias de comunicabilidade (*cross-plataform*) (até 5 páginas).
- Estratégia de divulgação e público potencial (até 2 páginas).
- Proposta comercial detalhada e modelo de negócio, explicitando potenciais parceiros e patrocinadores (até 4 páginas).
- Material Ilustrativo complementar (opcional)

3.6 - A documentação descrita no item 3.5 deverá ser encaminhada (via SEDEX ou entregue diretamente na SEC), em volume único etiquetado com a seguinte identificação:

Secretaria de Estado de Cultura do Rio de Janeiro - SEC

Superintendência de Fomento

Chamada pública Audiovisual/ Desenvolvimento de Projetos para Mídias Digitais

Título do Projeto:

(  ) Categoria Desenvolvimento de Projeto de Jogos Eletrônicos

(  ) Categoria Desenvolvimento de Projeto de Conteúdo em Formato Multiplataforma para as Novas e Tradicionais Mídias

Nome do Proponente:



**GOVERNO DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO**  
**SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA**  
**EDITAIS DE CULTURA 2008**

Número da Inscrição do Projeto

Endereço: Rua da Ajuda 5 /13º andar - Centro, Rio de Janeiro, RJ - CEP 20.040-000

#### **4 - HABILITAÇÃO**

4.1 - A habilitação, de caráter eliminatório, será realizada pela SEC para verificação da adequação da documentação enviada, bem como do cumprimento das condições de elegibilidade do proponente.

4.2 - Serão eliminados os projetos:

- a) cuja documentação não esteja completa ou com prazo de validade vencido;
- b) cujo proponente (pessoa física ou jurídica) estiver em débito com qualquer prestação de contas junto a SEC;
- c) que forem inscritos de forma inadequada ou incompleta, ou que apresentem quaisquer outras incorreções que não atendam às exigências da SEC;
- d) que forem postados após o dia 13 de novembro.

4.3 - A lista de projetos inabilitados será publicada no DOERJ. Também serão informadas as razões pelas quais os projetos foram inabilitados.

4.4 - Do ato de inabilitação do proponente, caberá recurso no prazo de até 03 dias corridos a contar do dia seguinte ao da publicação da lista dos projetos inabilitados no DOERJ.

4.5 - Os proponentes cujos projetos foram inabilitados poderão protocolar recurso na SEC no prazo citado no item 4.4. O comunicado sobre o deferimento ou não do recurso será publicado no DOERJ.

#### **5 - AVALIAÇÃO, CLASSIFICAÇÃO E SELEÇÃO**

5.1 - Somente serão considerados aptos para a etapa de avaliação aqueles projetos que forem aprovados na fase de habilitação, bem como aqueles proponentes que tiverem seus recursos deferidos.

5.2 - A avaliação e classificação será realizada por Comissão de Seleção composta por 3 (três) profissionais de notório saber e reconhecida atuação na área de Mídias Digitais, e 1 (um) representante da SEC, que a presidirá, todos nomeados por Resolução da Secretária de Estado de Cultura.

5.3 - O material apresentado para fins de inscrição não será restituído ao candidato em nenhuma hipótese, independente do resultado da seleção.

5.4 - O processo de avaliação e classificação dos projetos será conduzido com base nos seguintes critérios:



**GOVERNO DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO**  
**SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA**  
**EDITAIS DE CULTURA 2008**

<b>CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO</b>
<b>1 - Mérito do projeto*</b>
<b>2 - Viabilidade e adequação do projeto**</b>
<b>3 - Potencial de comercialização</b>
<p>* O critério “Mérito do projeto” compreende três subcritérios:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- relevância da justificativa apresentada;</li><li>- impactos dos resultados esperados;</li><li>- criatividade artística, inovação da linguagem e comunicabilidade.</li></ul> <p>** O critério “Viabilidade e adequação do projeto” compreende quatro critérios:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- eficácia da metodologia para consecução dos objetivos do projeto;</li><li>- adequação dos recursos humanos e financeiros previstos no projeto de modo a cumprir com sucesso os objetivos propostos;</li><li>- adequação da metodologia aos prazos propostos;</li><li>- currículo e qualificação da equipe para executar o projeto.</li></ul>

5.5 - A SEC divulgará o resultado da seleção no sitio da SEC, [www.cultura.rj.gov.br](http://www.cultura.rj.gov.br), e no DOERJ.

## **6. DOS RECURSOS FINANCEIROS**

6.1 - No âmbito desta Chamada Pública serão comprometidos recursos não reembolsáveis no valor de até R\$ 490.000,00 (quatrocentos e noventa mil reais) oriundos do orçamento da Secretaria de Estado de Cultura - SEC.

6.2 - Os recursos para os projetos apoiados serão liberados em parcela única

6.3 - Os proponentes deverão se inscrever em apenas uma das seguintes categorias:



**GOVERNO DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO**  
**SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA**  
**EDITAIS DE CULTURA 2008**

Categoria 1: Nesta categoria serão contemplados 5 (cinco) projetos de desenvolvimento de jogos eletrônicos que receberão cada um recursos de até R\$ 50.000,00 (cinquenta mil reais).

Categoria 2: Nesta categoria serão contemplados 6 (seis) projetos de desenvolvimento de conteúdo em formato multiplataforma para novas e tradicionais mídias que receberão cada um recursos de até R\$ 40.000,00 (quarenta mil reais).

6.4 - Não havendo projetos selecionados em uma determinada categoria, os recursos não utilizados poderão, a critério da Comissão de Seleção e da SEC, ser transferidos para outra categoria que porventura apresente maior número de projetos meritórios.

6.5 - Havendo disponibilidade orçamentária, a critério da SEC poderão ser contemplados outros projetos, respeitando a ordem de classificação publicada.

6.6 - A participação na presente Chamada pública não impede que os proponentes obtenham outros recursos junto à iniciativa privada ou setor público, utilizando ou não as leis de incentivo à cultura vigentes no País.

## **7 - PRAZOS**

Inscrição no site da SEC, entrega ou envio da documentação	De 14/10/08 a 13/11/08
Divulgação dos projetos inabilitados no DOERJ	25/11/08
Apresentação de Recurso relacionado à inabilitação	De 26/11/08 a 28/11/08
Avaliação, Classificação e Seleção dos projetos	1/12/08 a 5/12/08
Divulgação dos projetos selecionados no DOERJ	9/12/08
Contratação dos projetos selecionados	11/12/08 a 30/12/08
Pagamento dos recursos aos proponentes	Até 60 dias após a assinatura do contrato

## **8 - CONTRATAÇÃO**

8.1 - O prazo para a execução dos projetos será de 240 (duzentos e quarenta) dias a partir da liberação da parcela única, podendo ser prorrogado apenas uma vez por igual período, a exclusivo critério da SEC.



**GOVERNO DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO**  
**SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA**  
**EDITAIS DE CULTURA 2008**

8.2 - As condições para a contratação de cada projeto serão definidas em função das recomendações da Comissão de Seleção. Os responsáveis pelos projetos selecionados serão contatados pela SEC para confirmação de dados e formalização do contrato que será firmado entre as partes.

8.3 - Os responsáveis pelos projetos selecionados deverão encaminhar até o dia 11/12/08 às 18h (dois dias após a publicação dos projetos selecionados no sitio da SEC e no DOERJ) os dados de conta corrente aberta no Banco Itaú para movimentação exclusiva dos recursos repassados pela SEC.

8.4 - O responsável pelo projeto deverá devolver à SEC o contrato assinado com firma reconhecida, em duas vias, no prazo de 48 horas após ter recebido o contrato da SEC. Caso o contrato não seja devolvido no prazo acima definido, a SEC irá desclassificar o projeto.

## **9 - ACOMPANHAMENTO E AVALIAÇÃO**

9.1 - O acompanhamento técnico e financeiro dos projetos será feito pela SEC, podendo ocorrer visitas de acompanhamento, reuniões, ou outras formas de avaliação a critério da SEC.

9.2 - O beneficiário deverá apresentar relatório técnico e financeiro de execução parcial do projeto após 120 (cento e vinte) dias da liberação da parcela única.

9.3 - Ao final do período aprovado para a execução do projeto, o coordenador deverá encaminhar, em até 90 (noventa) dias corridos, o relatório técnico e financeiro final das atividades realizadas no projeto.

9.4 - Os procedimentos relativos à prestação de contas, normatizados em resolução da Secretária de Estado de Cultura, serão informados aos responsáveis pelos projetos que serão contratados.

9.5 - Após a conclusão da execução do projeto, e aprovada a prestação de contas, a SEC, com base nos pareceres favoráveis, emitirá certificado de conclusão do projeto que irá constar do processo referente a este projeto.

9.6 - Caso não seja entregue ou aprovada a prestação de contas, serão adotadas as medidas cabíveis.

## **10 - DAS DEFINIÇÕES ESPECÍFICAS:**

10.1 - Por componente entende-se qualquer elemento de software (engines, bibliotecas, scripts, etc.) que integre a base de código do programa final, excluindo-se da definição as ferramentas estritamente utilizadas para o desenvolvimento do jogo e não incluídas no produto desenvolvido.



**GOVERNO DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO**  
**SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA**  
**EDITAIS DE CULTURA 2008**

10.2 - Por licença de software livre entende-se qualquer licença listada como tal pela Free Software Foundation (<http://www.fsf.org/licensing/licenses/>) ou Open Source Initiative (<http://www.opensource.org/licenses/>). Os códigos-fontes do programa final deverão respeitar os termos de licenciamento das licenças dos componentes utilizados, cabendo ao proponente cuidar para que seu programa não integre bases de código regidas por termos de licenciamento incompatíveis.

10.3 - Demo: material demonstrativo de fração do produto que contenha todos os elementos propostos para o projeto final

10.4 - Demo para jogos: subconjunto de um jogo, capaz de poder ser jogado e contendo os conceitos artísticos, estilo do jogo, proposta de interface, ambientação e introduzindo as principais regras do jogo completo. Um demo pode consistir em uma fase ou uma parte de uma fase do jogo.

10.5 - Conteúdo multiplataforma: conteúdo que explora a convergência de diversas mídias. Mais do que adaptações, as criações devem envolver as diversas mídias.

## **11 - DISPOSIÇÕES GERAIS**

11.1 - Um mesmo proponente só poderá inscrever-se em um único edital do Programa de Fomento / 2008 da SEC.

11.2 - A logomarca do Governo do Estado do Rio de Janeiro/Secretaria de Estado de Cultura deverá ser inserida em todas as peças de divulgação dos projetos apoiados pela SEC, inclusive nos releases distribuídos à imprensa.

11.3 - O responsável pelo projeto selecionado deverá encaminhar à SEC cessão de direitos de uso de imagem das atividades, que poderão ser utilizadas em ações de divulgação da SEC. Reserva-se à SEC o direito de citar, para fins de divulgação institucional, a concessão dos recursos do Governo do Estado aos proponentes selecionados.

11.4 - Não serão fornecidas cópias de documentos, certificados ou certidões relativas à classificação, valendo, para tal fim, os resultados publicados no DOERJ.

11.5 - É de exclusiva responsabilidade do proponente os compromissos e encargos de natureza trabalhista, previdenciária, fiscal, comercial, bancária, intelectual (direito autoral, inclusive os conexos, e propriedade industrial), bem como quaisquer outros resultantes da contratação objetivada nesta chamada pública, ficando a SEC isenta de qualquer responsabilidade dessa índole.

11.6 - O projeto deve ser realizado atendendo a todas características definidas por ocasião da inscrição.

11.7 - A presente Chamada pública poderá ser revogada ou anulada, no todo ou em parte, a qualquer tempo, por motivo de interesse público ou exigência legal, sem que isso implique direito à indenização ou à reclamação de qualquer natureza.



**GOVERNO DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO**  
**SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA**  
**EDITAIS DE CULTURA 2008**

10.8 - O descumprimento parcial ou total do contrato obrigará a contratada à devolução dos valores já disponibilizados pela Secretaria de Estado da Cultura, acrescidos de juros, correção monetária e multa.

11.9 - Os casos omissos e as situações não previstas na presente Chamada pública serão resolvidos pela Secretária de Estado da Cultura.

11.10 - Esclarecimentos acerca do conteúdo desta Chamada Pública poderão ser obtidos através do e-mail [editais2008@cultura.rj.gov.br](mailto:editais2008@cultura.rj.gov.br) , e dos telefones : (21)2299.3300 ou (21)2299.3154