

EDITAL Nº 9909  
CHAMADA PÚBLICA Nº 011/2024  
PROCESSO ADM. Nº P452875/2023

## ANEXO XXIX - MÍDIA DIGITAL

### 1. QUE CATEGORIAS POSSO ME INSCREVER?

- CRIAÇÃO
- PESQUISA
- FORMAÇÃO
- DIFUSÃO
- MANUTENÇÃO DE ARTISTAS, GRUPOS, REDES E/OU COLETIVOS DE ARTE E CULTURA DIGITAL
- PROJETOS DIVERSOS OBRAS DE ARTISTAS INICIANTES

**CRIAÇÃO:** apoio a projetos de criação de obras de arte interativas ou transmidiáticas, web arte, netarte, ciberarte, bioarte, game arte, arte viral, tv web, mídias móveis ou locativas (palms, pdas, CELular, smartphone, câmeras digitais), experimentos wi-fi, intervenção com mídias digitais, video mapping, realidade virtual (R.V.) e realidade aumentada (R.A.), arte gambiarra (gambiarra eletrônica), webcomics (quadrinhos online), dispositivos artísticos criados a partir de engenharia reversa de utilitários cotidianos, mecatrônica artística (robótica, automatização, hackeamento), tecnologias imersivas, música eletroacústica, ações de mídia-ativismo, performances híbridas com meios digitais e outras linguagens artísticas (artes cênicas, audiovisual, artes visuais, dança, literatura, música) e experimentações de artistas ou grupos e coletivos que se caracterizam pelo uso de sistemas de informação em meios eletrônicos e digitais.

**PESQUISA:** apoio a projetos de pesquisa, social ou científica, de pesquisadores, artistas ou grupos/coletivos na área das artes digitais e/ou cultura digital. A categoria tem como objetivo incentivar o aperfeiçoamento e desenvolvimento de tecnologias e metodologias (dispositivos e/ou processos); estéticas tecnológicas; ressignificação do cotidiano e questões de micropolíticas; indústria cultural e guerrilha digital; mapeamentos culturais; constituição de modelos de trabalho colaborativo e criação compartilhada a partir de ferramentas de inteligência coletiva; experimentações investigativas que tenham como fim promover o desenvolvimento e a democratização do acesso a obras de arte digital e ao universo da cultura digital, bem como, às novas tecnologias de troca de informações e produção cultural autônoma ou coletiva. Hardware e Cultura Maker; Software Livre e Ecosistema Colaborativo; Acessibilidade e Tecnologias Assistivas: recursos digitais voltados às pessoas com deficiência (PCD's) visando proporcionar a elas autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social.

**FORMAÇÃO:** apoio a projetos que objetivem o desenvolvimento de ações realizadas por educadores, artistas ou grupos e coletivos como oficinas, encontros de conhecimentos livres, vivências em arte e cultura digital, fóruns, festivais, seminários, caravanas multimídia, desenvolvimento e suporte técnico em software livre, educação à distância, hardware e cultura *maker*; software livre e ecossistema colaborativo; acessibilidade e tecnologias assistivas; eventos-experimento ou intercâmbios de imersão em arte digital ou cultura digital em outras cidades ou países, entre outras atividades semelhantes que tenham por objetivo a formação em arte digital e cultura digital. Todas as atividades terão distribuição gratuita.

**DIFUSÃO:** apoio a projetos realizados por artistas, grupos e/ou coletivos, que promovam a democratização do acesso à arte e cultura digital através de ações como a publicação de livros, revistas, catálogos, publicações independentes; Tutoriais on-line, desenvolvimento de sites, desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis, comunidades on-line, dvds/cds interativos, conteúdo para mídias móveis, entre outros de igual natureza; Realização de eventos, exposições itinerantes e virtuais (criação, manutenção e atualização); intervenções no espaço urbano com ou sem uso combinado de substratos físicos (stickers, lambe-lambe, stencil); Interferências nômades utilizando dispositivos eletrônicos; instituição de redes colaborativas para pesquisa, acesso à produção cultural com licenças livres, trocas diversas e criação coletiva. Hardware e Cultura Maker; Software Livre e Ecossistema Colaborativo

**MANUTENÇÃO DE ARTISTAS, GRUPOS, REDES E/OU COLETIVOS DE ARTE E CULTURA DIGITAL:** apoio a projetos comprometidos em manter e/ou estruturar artistas, grupos, redes ou coletivos de arte e cultura digital, por tempo determinado, objetivando o desenvolvimento da cena local e da formação artística em arte digital e cultura digital. Os projetos podem prever o custeio de despesas, durante o período em que durar o projeto, referentes a: manutenção do espaço físico, ajuda de custo; suprimentos; criação e produção de material didático; aquisição de equipamentos (que viabilizem exclusivamente a ação proposta), além das despesas decorrentes do processo artístico-pedagógico.

**PROJETOS DIVERSOS OBRAS DE ARTISTAS INICIANTE:** apoio a projetos iniciantes de produção artística envolvendo arte, tecnologia e ciência em diálogo com outras áreas como ciência da computação, robótica, mecatrônica, genética, telecomunicações, comunicação, acessibilidade e tecnologias assistivas, entre outras. Proponente artista individual ou representante de grupo ou coletivo artístico com experiência em arte e cultura digital que tenham, no máximo, 03 anos de trabalhos registrados no setor e que nunca tenham sido contemplados em editais públicos de fomento à cultura, em nenhuma linguagem.

## 2. VALORES E QUANTIDADE DE VAGAS POR CATEGORIA

2.1. Serão selecionados 30 (trinta) projetos, cujo aporte financeiro será de acordo com o valor solicitado, tendo como limite os patamares definidos especificamente para cada uma das categorias abaixo discriminados:

CATEGORIAS	QUANTIDADE DE PROJETOS SELECIONADOS	VALOR POR PROJETO	VALOR TOTAL
CRIAÇÃO	5	R\$ 8.500,00	R\$ 42.500,00
PESQUISA	5	R\$ 8.500,00	R\$ 42.500,00
FORMAÇÃO	5	R\$ 8.500,00	R\$ 42.500,00
DIFUSÃO	5	R\$ 8.500,00	R\$ 42.500,00
MANUTENÇÃO DE ARTISTAS, GRUPOS, REDES E/OU COLETIVOS DE ARTE E CULTURA DIGITAL	5	R\$ 10.000,00	R\$ 50.000,00

PROJETOS DIVERSOS OBRAS DE ARTISTAS INICIANTES	5	R\$ 4.249,50	R\$ 21.247,50
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	-	<b>R\$ 241.247,50</b>

**2.1.1.** Sendo identificado que o projeto não se adequa a linguagem escrita, é proibido o remanejamento para uma outra linguagem ou categoria.

**2.2.** A pontuação máxima de cada projeto será de **82 (oitenta e dois) pontos**, considerando a soma dos critérios de avaliação, de acordo com cada categoria.

**2.2.1.** Havendo empate de pontuação entre as propostas classificadas, a Comissão de Avaliação Técnica promoverá o desempate com prioridade para a proposta que obtiver maior pontuação na soma dos critérios “a”, caso persista o empate será considerada a maior pontuação na soma dos critérios “b” e, assim, sucessivamente.

**2.2.2.** Serão desclassificados os projetos que não obtiverem o mínimo de **41 (quarenta e um) pontos**, o equivalente a 50% do total máximo de pontuação dos critérios de avaliação previstos.

### 3. COTAS POR CATEGORIA

LINGUAGEM	RESERVA VAGAS PCD	RESERVA VAGAS NEGROS	RESERVA VAGAS INDÍGENAS	AMPLA CONCORRÊNCIA	QUANTIDADE TOTAL DE PROJETOS
CRIAÇÃO	1	1	1	2	5
PESQUISA	1	1	1	2	5
FORMAÇÃO	1	1	1	2	5
DIFUSÃO	1	1	1	2	5
MANUTENÇÃO DE ARTISTAS, GRUPOS, REDES E/OU COLETIVOS DE ARTE E CULTURA DIGITAL	1	1	1	2	5
PROJETOS DIVERSOS PARA INICIANTES	1	1	1	2	5
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	<b>30</b>