

Anexo à Resolução nº 04 de 06 de março de 2017.

REGIMENTO INTERNO

Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) do Campus Engenheiro Paulo de Frontin, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro - IFRJ

CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1º - Este Regimento tem por objetivo definir a estrutura e o funcionamento do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) do Campus Engenheiro Paulo de Frontin, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro - IFRJ, conforme Plano Pedagógico do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, aprovado pela Resolução nº 26 do Conselho Superior de 30 de junho de 2014, Item 3.4, lei nº 13.243, de 11 de janeiro de 2016 (Código Nacional de Ciência, Tecnologia e Inovação), e Lei nº 10.973, de 02 de dezembro de 2004 que dispõe sobre incentivo à inovação e a pesquisa científica e tecnológica no ambiente produtivo e suas alterações e a Lei 9.279 de 14 de maio de 1996, que regula leis e obrigações relativas a Propriedade Intelectual.

Artigo 2º - Para o cumprimento de seus objetivos, o Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) do Campus Engenheiro Paulo de Frontin, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro - IFRJ, será gerida por um Coordenador, responsável pela administração da incubadora, e apoiará, preferencialmente, empreendedores da comunidade interna, bem como empreendedores da comunidade externa do IFRJ interessados em criar, desenvolver ou consolidar empresas, criativas e inovadoras, cujos produtos / serviços tenham relevantes perspectivas de mercado.

Artigo 3º - O Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE), por 3 anos, podendo ser renovado caso haja interesse de ambas as partes, terá seu CNPJ vinculado a Fundação de Apoio ao Desenvolvimento da Computação Científica - FACC (<http://www.facc10.org.br/>), que desde 2004 apoia instituições federais de ensino superior e de pesquisa científica e tecnológica

na gestão administrativa e financeira dos projetos conveniados, que tem por missão apoiar as empresas produtoras de software do Rio de Janeiro, e junto ao IFRJ terá por finalidade nesta associação contribuir para a criação, desenvolvimento e maturidade de micro e pequenas empresas, nos seus aspectos pessoais, tecnológicos, capital, mercadológicos e de Coordenação, de modo a assegurar o seu fortalecimento e a melhoria de seu desempenho. Para tanto, o Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) apoiará empresas de base tecnológica e multisetoriais, que sejam, preferencialmente, nas áreas dos cursos ministrados pelo Campus Engenheiro Paulo de Frontin do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro, visando materializar, oportuna, econômica e eficientemente, a inovação e o progresso tecnológico, por meio do apoio a empreendedores, a empresas nascentes ou a empresas já existentes que necessitem atingir nível tecnológico, capital, gerencial e mercadológico mais moderno e competitivo.

Artigo 4° - Para fins deste Regimento, define-se:

- a) **INCUBADORA DE EMPRESAS (IE)**: organização ou estrutura que objetiva estimular ou prestar apoio logístico, gerencial e tecnológico ao empreendedorismo inovador e intensivo em conhecimento, com o objetivo de facilitar a criação e o desenvolvimento de empresas que tenham como diferencial a realização de atividades voltadas à inovação, preferencialmente nas áreas dos cursos do Campus Engenheiro Paulo de Frontin do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro, advindas da comunidade interna e externa, propiciando-lhes ambiente e condições apropriadas para funcionamento de suas empresas, aproximando o meio acadêmico do mercado empresarial, estimulando a postura empreendedora e gerando produtos e serviços inovadores;
- b) **EMPRESA PRE-STARTUP (GERMINAÇÃO)**: empreendedores que ainda não detenham condições suficientes para o início imediato do empreendimento de base tecnológica, tais como plano de negócios totalmente definido, tecnologia testada e/ou protótipos/processos acabados e recursos financeiros assegurados para investimentos e/ou desenvolvimentos;
- c) **EMPRESA STARTUP-EI**: Empreendimento admitido na IE, por meio de edital de seleção pública, que buscam apoio para seu desenvolvimento e aprimoramento, nos aspectos tecnológicos, de Coordenação, mercadológicos e de recursos humanos, para sua consolidação como empresa inovadora. São micro ou pequenos empreendedores, que já tenham dominado a tecnologia, o processo de produção e disponham de capital mínimo assegurado e um plano de negócios bem definido, que permitam o início da operação.
- d) **EMPRESA STARTUP (EI) MODALIDADE RESIDENTE**: Empreendimento que necessite de todas as formas de apoio fornecidas pelo Núcleo Incubador, incluindo cessão de espaço físico para seu funcionamento;
- e) **EMPRESA STARTUP (EI) MODALIDADE NAO RESIDENTE**: empreendimento que necessite de todas as formas de apoio e serviços fornecidos pelo

- Núcleo Incubador, exceto no que tange à cessão de espaço físico para seu funcionamento;
- f) **CONTRATO DE INCUBAÇÃO:** Instrumento jurídico que possibilita a Empresa em Incubação o uso, nos termos deste Regimento, dos bens e serviços da Incubadora
 - g) **ESPAÇO, MÓDULO OU SALA:** ambiente físico específico para desenvolvimento dos projetos no sistema de incubação;
 - h) **EMPRESA STARTUP (EI) MODALIDADE ASSOCIADA (PÓS-INCUBAÇÃO):**
 - 1. Empresa graduada do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) que deseja continuar usufruindo do suporte oferecido pela incubadora, sem utilizar o espaço físico da mesma;
 - 2. Empresa que já atua no mercado e deseja participar do suporte oferecido pela incubadora sem utilizar o espaço físico da mesma.
 - i) **EMPREENDIMENTO GRADUADO:** EI, que ao longo do período de incubação, apresentou maturidade do empreendimento nos aspectos: tecnológico, capital, Coordenação e mercado de seus produtos ou serviços, bem como no aspecto pessoal do empreendedor;
 - j) **COMUNIDADE INTERNA:** compreende professores, técnicos-administrativos e alunos do IFRJ;
 - k) **COMUNIDADE EXTERNA:** Pessoas jurídicas (EI) não contempladas na letra "j".

CAPITULO II DAS COMPETENCIAS

Artigo 5° - O Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) terá um Coordenador, nomeado pelo Diretor-Geral do Campus Engenheiro Paulo de Frontin do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro.

O Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) é composto pelos seguintes órgãos:

- a) Comitê Gestor;
- b) Comitê Técnico;
- c) Coordenação;
- d) Secretaria;
- e) Interveniente Financeiro.

Artigo 6° - O Comitê Gestor será um órgão colegiado de deliberação e orientação técnica e administrativa, constituído pelo Diretor-Geral e por dois membros representativos (com substitutos).

Parágrafo 1° - O Comitê Gestor terá um Coordenador, competindo-lhe a presidência das reuniões do Comitê Gestor e a centralização previa dos assuntos a serem incluídos na pauta.

Parágrafo 2º - O Comitê Gestor terá as seguintes atribuições:

- a) Zelar pelo cumprimento deste Regimento;
- b) Sugerir sobre planos e programas, anuais e plurianuais, normas, critérios e outros instrumentos necessários ao funcionamento do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE);
- c) Sugerir e aprovar, a inclusão/substituição/desligamento de membros integrantes do Comitê Gestor;
- d) Colaborar na busca de recursos financeiros, materiais e humanos para o suporte das atividades do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE);
- e) Verificar juntamente com o Coordenador do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE), as taxas de contribuição e os preços dos serviços disponibilizados pelo Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) e promover sua revisão, quando necessário;
- f) Avaliar o desempenho do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) a vista de relatórios apresentados pelo Coordenador (a);
- g) Aprovar a indicação do Coordenador (a) do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE);
- h) Aprovar o Plano de Metas apresentado anualmente pelo (a) Coordenador (a) do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE);
- i) Opinar a respeito de assuntos sobre os quais for consultado pelo (a) Coordenador (a);
- j) Avaliar como única instância, sobre os recursos contra atos e decisões do (a) Coordenador (a);
- k) Interpretar este Regimento e avaliar os atos do (a) Coordenador (a) que com ele colidirem;
- l) Garantir a participação do corpo técnico-administrativo e docente efetivos do Campus Engenheiro Paulo de Frontin em assessorias e serviços prestados pelas empresas startups, desde que comprovada competência técnica para tal;
- m) Garantir a participação do corpo técnico-administrativo e docente efetivos do Campus Engenheiro Paulo de Frontin nas assessorias e serviços prestados às empresas startups, desde que comprovada competência técnica para tal;
- n) Garantir a participação de cota obrigatória mínima para membros do corpo discente do Campus como mão de obra em empresas startups;
- o) Garantir condições diferenciadas às empresas criadas por membros do corpo discente;

- p) Definir os perfis para as empresas dentro da área de atuação - em jogos digitais ou programas e projetos de economia criativa vinculados ao campus - de acordo com o panorama atualizado das empresas startups.
- q) Definir formas de contribuição das empresas startups às atividades acadêmicas do Campus, tais como feiras, cursos, palestras e demais eventos desta natureza, conforme Item 9.2 do PPC do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais.
- r) Sugerir sobre casos omissos neste Regimento.
- s) Propor a extinção do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE).

Parágrafo 3° - O Comitê Gestor se reunirá em seções ordinárias, e em seções extraordinárias, sempre que necessário, mediante convocação pelo Coordenador (a) ou qualquer de seus membros, sempre por escrito, contra recibo, com antecedência mínima de 05 (cinco) dias.

Parágrafo 4° - As decisões do Comitê Gestor serão tomadas mediante decisões da maioria simples dos Conselheiros presentes à reunião, obedecido ao quórum mínimo de 50% de seus membros internos presentes, para validar a reunião.

Parágrafo 5°: A composição do Comitê Gestor se dará conforme **ANEXO I** deste Regimento Interno.

Artigo 7° - Compete ao Coordenador (a) a administração geral do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) e fazer cumprir as decisões, diretrizes e normas estabelecidas em conjunto com o Comitê Gestor, para que sejam atingidos seus objetivos.

Parágrafo 1° - A Coordenação será exercida por um profissional com habilidades comprovadas na área tecnológica e gerencial, que terá as seguintes atribuições:

- a) Propor políticas e diretrizes para o funcionamento do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) e linhas de atuação para o alcance dos objetivos estabelecidos neste Regimento, e em outros instrumentos correlatos, bem como acompanhar suas implementações;
- b) Articular captações de convênios, negócios, parcerias acordos, ajustes e contratos envolvendo o Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE);
- c) Indicar os integrantes da lista de especialistas (consultores *ad-hoc* ou outros) capacitados a analisar as propostas dos interessados em ingressar no Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE);
- d) Deliberar sobre o desligamento de empreendedor ou empresa apoiada, após acompanhamento do gráfico de maturidade da mesma;

- e) Deliberar sobre a publicação de editais de convocação de interessados em ingressar no Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE);
- f) Aprovar, após análise, as propostas apresentadas nos termos do edital de convocação avaliadas por consultores *ad-hoc* e outros;
- g) Acompanhar a avaliação e o desempenho das empresas e projetos incubados, a vista de relatórios apresentados e de análises efetuadas pela coordenação do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE);
- h) Orientar e acompanhar os trabalhos da equipe do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE);
- i) Orientar e avaliar os trabalhos do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE), em especial as ações de acompanhamento técnico, financeiro, administrativo, mercadológico e operacional dos empreendedores e empresas em incubação;
- j) Representar o Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) judicial e extrajudicialmente;
- k) Articular a captação de negócios e parcerias;
- l) Gerenciar e firmar contratos firmados com empresas startups;
- m) Elaborar editais, juntamente com a Direção-geral, para seleção ao ingresso de EI no Campus;
- n) Definir, nos editais de seleção, padrões para taxas progressivas crescentes para cada ciclo de incubação das empresas instaladas, levando em consideração tratamento diferenciado para empresas criadas por membros do corpo discente do Campus Engenheiro Paulo de Frontin, levando em consideração a dificuldade de fluxo de caixa demandante para tal empreendimento por parte dos mesmos;
- o) Definir condições necessárias a serem previamente atendidas pelas empresas startups para assinatura do contrato de incubação. Cadastros e registros no município, convênios, etc. Para efeitos de isenções tributárias vigentes conforme lei municipal 1.122/2013, art. 2º;
- p) Gerenciar a utilização das instalações físicas do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) no Campus;
- q) Responsabilizar-se pelas instalações físicas, equipamentos e demais bens e/ou apoios do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE), arcando, inclusive, pela carga patrimonial;
- r) Elaborar Plano de Ação de sua Unidade, controlar e apresentar relatórios das atividades realizadas a Direção-geral;
- s) Orientar e acompanhar os trabalhos da equipe do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE);

- t) Orientar, acompanhar e avaliar os trabalhos do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE), em especial as ações de suporte técnico, financeiro, administrativo, mercadológico e operacional dos empreendedores e empresas em incubação;
- u) Articular captações de convênios, negócios, parcerias acordos, ajustes e contratos envolvendo o Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) no seu Campus;
- v) Encaminhar ao NIT/IFRJ os casos relativos à proteção intelectual de produtos, processos e/ou serviços inovadores desenvolvidos pelos empreendimentos incubados, durante as atividades de incubação, para análise da oportunidade e conveniência para o registro, bem como a elaboração das estratégias de proteção da propriedade intelectual e transferência tecnológica, obedecidas as normas estabelecidas na resolução normativa relativa à política de inovação;
- w) Informar ao Comitê Gestor do Núcleo Incubador, ao Colegiado do Campus (CoCam) Eng. Paulo de Frontin e a Pró-Reitoria de Pesquisa, Inovação e Pós-graduação (PROPI), os casos relativos à proteção intelectual de produtos, processos e/ou serviços inovadores desenvolvidos pelos empreendimentos incubados;
- x) Indicar os integrantes da lista de especialistas (consultores *ad-hoc*) capacitados a analisar as propostas dos interessados em ingressar no Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) no seu Campus;
- y) Deliberar sobre o desligamento de empreendedor ou empresa apoiada, junto a Direção-geral, após acompanhamento do Gráfico de maturidade da mesma;
- z) Deliberar sobre a publicação de editais de convocação de interessados em ingressar no Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) em seu Campus;
- aa) Aprovar, após análise, as propostas apresentadas nos termos do edital de convocação, pelos consultores *ad-hoc*;
- bb) Avaliar o desempenho das empresas e projetos incubados, a vista de relatórios apresentados e de análises efetuadas com a utilização de metodologia CERNE;
- cc) Gerir o complexo técnico, administrativo e operacional do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) e administrar financeiramente o Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE), representando-a perante quaisquer instituições bancárias, repartições públicas federais, estaduais e municipais e entes congêneres;

- dd) Servir de agente articulador entre os empreendedores e empresas apoiadas e o ambiente empresarial e as entidades de fomento e governamental;
- ee) Gerir o complexo técnico, administrativo e operacional do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) e administrar financeiramente o Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE), como ordenadora de despesa, representando-a perante quaisquer instituições bancárias, repartições públicas federais, estaduais e municipais e entes congêneres;
- ff) Cumprir e fazer cumprir este Regimento;
- gg) Servir de agente articulador entre os empreendedores e empresas apoiadas e o ambiente empresarial e as entidades de fomento e governamental;
- hh) Coordenar a elaboração e fazer publicar os editais de convocação dos interessados em ingressar no Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE), para seleção de empreendedores e empresas a serem startups;
- ii) Coordenar a pré-seleção das propostas candidatas a incubação;
- jj) Designar os membros, dentro da lista de especialistas (consultores *ad-hoc*), que comporão o Comitê Técnico para análise dos projetos, de acordo com sua natureza;
- kk) Submeter ao Comitê Técnico responsável pela seleção, os documentos necessários dos candidatos a incubação e, se necessário, convocar os interessados para complementarem as informações;
- ll) Gerenciar a utilização das instalações físicas do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE);
- mm) Com o apoio do Comitê Gestor, realizar gestões junto aos órgãos competentes, para obtenção de recursos necessários a efetivação dos projetos da Incubadora e dos negócios incubados;
- nn) Administrar a contabilidade, por meio da interveniente financeira, e junto a equipe administrativa do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) as contas, os balanços e os balancetes dos recursos recebidos e utilizados;
- oo) Encaminhar o relatório anual do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE), para apreciação e aprovação do presidente do Comitê Gestor;
- pp) Assinar, em nome do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE), convênios, acordos, ajustes, contratos, obrigações e compromissos, previamente aprovados pelo presidente do Comitê Gestor;

- qq) Orientar e acompanhar os trabalhos da equipe do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE);
- rr) Orientar e avaliar os trabalhos do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE), em especial as ações de acompanhamento técnico, financeiro, administrativo, mercadológico e operacional dos empreendedores e empresas em incubação;
- ss) Representar o Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) judicial e extrajudicialmente.

Artigo 8° - O Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) terá um Assistente Administrativo com atribuições de organizar o expediente administrativo e financeiro, preparar, com o Coordenador (a), as pautas das reuniões do Comitê Gestor e secretaria-las, lavrando suas atas; redigir a correspondência e providenciar sua expedição; manter arquivo de documentos e cadastro de informações; manter registro de entrada e saída dos documentos do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) e executar outras tarefas pertinentes ao expediente.

Artigo 9° - A Fundação de Apoio ao Desenvolvimento da Computação Científica - FACC, será o Interveniente Financeiro do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) e terá por atribuição operacionalizar o setor financeiro da incubadora, atendendo as demandas financeiras da incubadora, por meio do Coordenador (a) da incubadora, representando-a perante quaisquer instituições bancárias, repartições públicas federais, estaduais e municipais e entes congêneres, em conjunto com o Coordenador (a) do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE).

Parágrafo 1° - Com relação aos percentuais referentes a pagamentos de taxas administrativas a FACC - Fundação de Apoio ao Desenvolvimento da Computação Científica, se dará da seguinte forma:

- a) Quanto aos recursos oriundos de Projetos de P&D das empresas, referente ao disposto no art.5°, §1°, inciso 1, e §§ 5°, 7° e 10, do Decreto nº 6.008/2006, que trata dos ressarcimentos de custos incorridos e constituição de reserva para a Incubadora, a FACC terá direito a até 2% do total do Projeto ou até 20% dos custos incorridos e constituição de reserva do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE);
- b) Dos Projetos prospectados pelo Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) para o IFRJ, será destinado de 2% a 5% deste recurso para a sustentabilidade da Incubadora;

- c) Em relação a demais projetos elaborados e aprovados para execução da Incubadora e interveniência financeira da FACC, os valores destinados o Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) deverão ser acordados previamente a cada projeto, e colocados em ata ou Memória de Reunião com as devidas assinaturas dos participantes;
- d) Parágrafo 2º - As diárias pagas para a Incubadora, com recursos oriundos da própria incubadora, obedecerão a uma tabela específica para o Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE), com valores praticados no mercado.

CAPÍTULO III **PROCESSO DE SELEÇÃO DAS EMPRESAS**

Artigo 10º - As empresas passíveis de incubação deverão se enquadrar, preferencialmente, entre as áreas de atuação do Campus do IFRJ.

Artigo 11º - As empresas a serem admitidas como startups no Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) serão escolhidas por meio de um processo de seleção conforme previsto neste Regimento Interno.

Artigo 12º - O processo seletivo iniciar-se-á com a divulgação de um edital - elaborado pelos membros do Comitê Gestor onde serão estabelecidas as condições e critérios para a apresentação e seleção das propostas de empresas para incubação. O conteúdo básico dos editais está especificado a seguir:

- a) Objeto e prazos;
- b) Modalidade de incubação: Pré-incubação, Residente, Não-Residente e Associada;
- c) Critérios de seleção: objetivo, perfis preferenciais na área de Jogos Digitais ou programas e projetos de economia criativa vinculados ao campus, apoio disponibilizado, obrigações do empreendedor, prazo de incubação e quantidade de vagas;
- d) Condições de participação;
- e) Condições diferenciadas de participação para o corpo discente e servidores;
- f) Taxas de manutenção e àqueles referentes aos resultados financeiros das empresas startups previstas no artigo 9º, “a” e “b”, bem como sua evolução de acordo com as modalidades como empresas startups, observado o item “e” deste artigo;
- g) Dados sobre abertura de propostas, julgamento, encerramento do processo de seleção e notificação;
- h) Divulgação dos resultados;
- i) Condições para garantia da participação do corpo discente nas empresas selecionadas, observando a Lei 11.788/08 (Lei do estágio), em especial

- art. 17 e em consonância com Plano Pedagógico do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, Item 7.2.2;
- j) Percentual mínimo de empresas formadas pelos membros do corpo discente para o processo seletivo;
 - k) Outras informações julgadas necessárias.

Artigo 13° - Além dos critérios estabelecidos nos artigos antecedentes, as empresas deverão atender as exigências expressas no Contrato de Incubação.

Artigo 14° - Os resultados do processo de seleção serão publicados no site do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFlnJE) e /ou do IFRJ ou comunicado ao candidato.

CAPÍTULO IV

ADMISSÃO, PERMANÊNCIA E DESLIGAMENTO DE EMPRESAS EM INCUBAÇÃO

Artigo 15° - Aprovados os projetos pela Banca de Avaliação composta pelo Comitê *Ad Hoc* e outros membros externos, os empreendedores serão notificados para assinar o Contrato de Incubação pelo prazo de 06 (seis) meses para o período de Pré-incubação. Os demais prazos de incubação serão estabelecidos no edital de seleção das empresas startups.

- a) Caso a empresa necessite de um maior prazo para alcançar a maturidade, este prazo será reavaliado pelo comitê gestor da incubadora.

Parágrafo Único - O Contrato de Incubação poderá ser renovado, mais de uma vez, dependendo do tempo que a empresa necessitara para atingir seu grau de maturidade. Isto será avaliado pela Coordenação do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFlnJE) durante o acompanhamento no processo de incubação.

Artigo 16° - Poderá ser desligada a empresa em Incubação quando:

- a) Vencer o prazo estabelecido no Contrato de Incubação;
- b) Ocorrer desvio dos objetivos ou insolvência da empresa;
- c) Apresentar riscos à segurança humana, ambiental e patrimonial da Incubadora;
- d) Apresentar riscos a idoneidade das Empresas em Incubação ou da Incubadora;
- e) Ocorrer infração a qualquer uma das cláusulas do Contrato de Incubação;
- f) Houver iniciativa da empresa ou do Comitê Gestor, mediante parecer escrito e fundamentado;
- g) Vencer o prazo estabelecido para assinatura do contrato ou para instalação na incubadora;

- h) Não houver o pagamento da taxa de contribuição mensal, justificada pela falta de lucro, por 3 meses, consecutivos ou não;
- i) Não cumprimento de qualquer uma das cláusulas do Contrato de Incubação;
- j) Alcançar maturidade e estar pronta para Graduação.

Parágrafo 1º - Ocorrendo seu desligamento, a Empresa em Incubação entregará ao Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) em perfeitas condições, as instalações e os equipamentos cujo uso lhe foi permitido e receberá um certificado de graduação.

Parágrafo 2º - As benfeitorias decorrentes de alterações e reformas porventura realizadas incorporar-se-ão, automaticamente, ao patrimônio da Incubadora.

CAPÍTULO V

USO DA INFRA-ESTRUTURA DO SILÍCIO FLUMINENSE - INCUBADORA DE JOGOS DIGITAIS, EMPREENDIMENTOS E ECONOMIA CRIATIVA DE ENGENHEIRO PAULO DE FRONTIN (SFInJE)

Artigo 17º - O Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) se propõe fornecer a Empresa em Incubação os serviços e infraestrutura previstos no Contrato de Incubação obedecendo aos horários assim definidos:

- a) O horário de funcionamento da secretaria da Incubadora e o mesmo utilizado pelos servidores do IFRJ, sempre respeitando as posturas municipais aplicáveis;
- b) A empresa que estiver estabelecida na Incubadora poderá funcionar 24 horas ininterruptamente, caso o seu sistema produtivo exigir, porém com a aprovação escrita da Coordenação e sempre respeitando o estabelecido na consolidação das Leis do Trabalho.

Artigo 18º - O Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) não responderá, em nenhuma hipótese, pelas obrigações assumidas pelas Empresas em Incubação, junto a fornecedores, terceiros ou empregados.

Artigo 19º - Os sócios, acionistas, quotistas e/ou administradores das Empresas em Incubação, seus empregados e demais pessoas que participarem de suas atividades não terão qualquer vínculo empregatício com o Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE).

Artigo 20º - A EI deverá manter a Coordenação do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) informada sobre alterações no seu quadro de colaboradores ou sócios.

Artigo 21° - O IFRJ e o Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) não responderão em nenhuma hipótese, pelas obrigações assumidas pela empresa startup junto a fornecedores, terceiros ou empregados.

Artigo 22° - É proibido a empresa startup ceder, alugar seu modulo/sala ou parte dele a terceiros a qualquer título.

Artigo 23° - Fica expressamente proibido a instalação de software não licenciado dentro das instalações do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE)/IFRJ, ficando cada EI responsável, civil e penalmente, por tudo que estiver instalado em seu equipamento.

Artigo 24° - A Empresa em Incubação poderá utilizar serviços de terceiros e os oferecidos pelo Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) ou por órgãos conveniados, na forma estabelecida no Contrato de Incubação.

Artigo 25° - Será de responsabilidade da Empresa em Incubação a reparação dos prejuízos que venha a causar as instalações do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) ou a terceiros, em decorrência da utilização da estrutura física da Incubadora, não respondendo o Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) por qualquer ônus a esse respeito.

Artigo 26° - As ligações de máquinas, aparelhos ou equipamentos que exijam consumo de energia elétrica, água ou outra utilidade, além do estabelecido, bem como a exploração de ramo industrial que implique aumento de risco e periculosidade dependerão de previa autorização, por escrito, da Coordenação do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE), que poderá exigir da Empresa em Incubação as modificações que se fizerem necessárias nas instalações cujo uso lhe foi permitido.

Artigo 27° - Sempre que necessário, para garantir a segurança das instalações, será solicitado à Empresa em Incubação executar, com recursos próprios, reparos, reformas ou alterações na estrutura física ocupada.

Artigo 28° - O uso das instalações da Incubadora por pessoal de responsabilidade das Empresas em Incubação subentende a observância de todas as regras de horário, postura e de comportamento exigidas pelo Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE).

Artigo 29° - A manutenção da segurança, limpeza e ordem na área de seu uso exclusivo, será de responsabilidade de cada Empresa em Incubação, com estrita observância da legislação, regulamentos e posturas aplicáveis em matéria de higiene, segurança e preservação do meio ambiente.

Artigo 30° - Pelo uso dos serviços e infraestrutura do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE), as Empresas em Incubação pagarão, mediante a apresentação de faturas acompanhadas de demonstrativos, os custos fixados no Contrato de Incubação.

Artigo 31° - Para preservar o sigilo de todas as atividades em execução, na Incubadora e nas Empresas em Incubação, a circulação de pessoas dependerá de prévio credenciamento e restringir-se-á as partes que forem designadas.

Artigo 32° - As Empresas em Incubação deverão responder pela segurança interna de suas salas, efetuando seguro, em relação aos equipamentos, instalações e outros bens de sua propriedade ou recebidos a título de empréstimo do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) e ainda pelas condições de segurança dos seus equipamentos e das informações tecnológicas, que ainda não estejam cobertas por patente, eximindo o Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) de qualquer responsabilidade, por eventual espionagem industrial ou ações desta natureza.

Artigo 33° - O Núcleo de Produção Digital (NPD) faz parte do espaço compartilhado para uso das empresas startups aprovadas.

Artigo 34° - O horário previsto para utilização da infraestrutura do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) é de segundas às sextas-feiras, das 7:00hs às 18:00hs. Após as 18hs, não será mais possível ingressar nas dependências do SFInJE, sendo impreterível a saída no horário máximo das 20:00hs. Aos sábados, o funcionamento do SFInJE fica condicionado a política de funcionamento do campus vigente.

CAPÍTULO VI DO PATRIMONIO E DAS RECEITAS

Artigo 35° - O patrimônio do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) será constituído por receitas oriundas de:

- a) Doações, legados, auxílios, direitos ou créditos e outras aquisições proporcionadas por quaisquer pessoas físicas ou jurídicas, públicas e privadas, nacionais ou estrangeiras;

- b) Participação em projetos de instituições de fomento à pesquisa e desenvolvimento de tecnologia e de incentivo as micro e pequenas empresas;
- c) Subvenção dos poderes públicos federal, estadual e municipal;
- d) Prestação de serviços e treinamentos realizados;
- e) Alugueis para uso temporário de seus ambientes de uso compartilhado;
- f) Percentual de projetos de empresas startups, prospectados com o apoio da incubadora;
- g) Taxa de retorno das empresas graduadas, pelo mesmo período que esteve startup, correspondentes ao custo que proporcionou a incubadora;
- h) Rendimentos do patrimônio próprio e
- i) Quaisquer outras receitas decorrentes de atos lícitos e compatíveis com a finalidade da Incubação e com este Regimento.

Parágrafo Único - O patrimônio do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE), em nenhuma hipótese, poderá ter aplicação diversa da estabelecida neste Regimento.

Artigo 36° - Para arcar com os gastos rotineiros, caso necessário, o Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) subsistirá, principalmente, na forma de “coparticipação” de empresas, em que todos os gastos com água, luz, telefone, expediente, inclusive com a contratação de pessoal necessário a infraestrutura e outros encargos que serão rateados entre os empreendedores das empresas startups.

Parágrafo 1º - A coparticipação se dará conforme o estabelecido nos Contratos de utilização de Sistema Compartilhado de Incubação.

Parágrafo 2º - As despesas do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) devem guardar estreita e específica relação com sua finalidade e devem estar de acordo com o programa orçamentário.

Artigo 37° - Os membros do Comitê Gestor, bem como o Coordenador (a) ainda as empresas startups não respondem pessoalmente, seja solidaria, seja subsidiariamente, pelas obrigações ou compromissos assumidos pela incubadora.

Artigo 38° - O desenvolvimento das ações do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) deverá observar a lei nº 13.243, de 11 de janeiro de 2016 (Código Nacional de Ciência, Tecnologia e Inovação) e a Lei Nº 10.973 de 2 de dezembro de 2004 (Lei da Inovação), quando necessário.

Artigo 39° - Quando houver participação do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE), junto a qualquer empresa startup, na pesquisa, desenvolvimento e/ou aperfeiçoamento de técnicas, processos ou produtos

suscetíveis de propriedade intelectual, a Lei da Propriedade Intelectual, Lei 9.279 de 14 de maio de 1996, definira a participação do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) no domínio das respectivas patentes, modelos de utilidade e/ou industriais, etc.

Parágrafo Único - As questões de propriedade intelectual serão tratadas caso a caso, considerando-se o grau de envolvimento da Incubadora no desenvolvimento ou aperfeiçoamento de modelos ou processos utilizados pelo empreendedor e empresa em incubação, com observância da legislação aplicável.

CAPÍTULO VII DO EXERCÍCIO FINANCEIRO

Artigo 40° - O exercício financeiro do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) terá início no dia 01 de janeiro e terminará no dia 31 de dezembro, quando serão levantados pelo Coordenador, por meio da FACC, os demonstrativos e balanços financeiros exigidos pela legislação vigente e por este Regimento, além de quaisquer outros relatórios que o presidente do Comitê Gestor julgar conveniente.

Parágrafo 1° - O prazo para que o Coordenador, por meio da FACC, proceda a esta prestação de contas anual e de 60 (sessenta) dias, após o encerramento do exercício.

Parágrafo 2° O Coordenador encaminhará as contas do exercício ao Comitê Gestor, que terá prazo de 30 (trinta) dias para examiná-las e emitir o parecer.

Parágrafo 3° Recebido o parecer do Comitê Gestor, juntamente com as contas do exercício, o referido Comitê Gestor terá prazo de 30 (trinta) dias para examiná-las, se o caso, em reunião ordinária.

Artigo 41° - O Coordenador apresentará ao Comitê Gestor o Plano de Ação e a proposta orçamentária para cada exercício, referente ao custeio e a aplicação de recursos do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE), com antecedência mínima de 60 (sessenta) dias ao fim do exercício anterior.

Parágrafo 1° - A Pró-Reitoria de Extensão (ProEx) terá prazo de 30 (trinta) dias para deliberar sobre a proposta orçamentária.

Parágrafo 2° - Por solicitação do Coordenador do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) e aprovado pela Pró-Reitoria de Extensão (ProEx), o orçamento poderá ser revisto e modificado, durante o correspondente exercício.

Parágrafo 3 - Uma vez aprovada a proposta orçamentária, ou esgotado o prazo para que a Pró-Reitoria de Extensão (ProEx) delibere sobre ela, o Coordenador do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) ficará autorizado a

realizar as despesas nela previstas, desde que estejam os recursos disponibilizados.

Artigo 42° - A destinação dos resultados líquidos provenientes das atividades do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) e apurados ao final de cada exercício será vedada a distribuição de dividendos de espécie alguma ou qualquer parcela de seu patrimônio, a título de lucro ou participação nos resultados, a seus administradores, conselheiros, mantenedores ou associados.

CAPÍTULO VIII DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 43° - Os membros do Comitê Gestor não serão remunerados, exceto o Coordenador e a equipe da Incubadora.

Artigo 44° - No caso de dissolução do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE), o que se dará nos casos previstos em lei ou por deliberação expressa do Reitor do IFRJ e pelo Comitê Gestor, o patrimônio social remanescente da liquidação dos créditos e débitos será destinado ao IFRJ.

Artigo 45° - Fica eleito como competente para dirimir as controvérsias oriundas do presente Regimento o Foro da Comarca de Engenheiro Paulo de Frontin, RJ.

Artigo 46° - O presente Regimento será levado a registro no cartório competente nos termos dos artigos 115 a 122 da Lei n° 6.015, de 31.12.73, e será considerado vigente a partir de então.

Artigo 47° - Os casos omissos serão resolvidos pelo Diretor-Geral do Campus Engenheiro Paulo de Frontin do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro - IFRJ e Comitê Gestor.

Artigo 48° - Este Regimento entra em vigor na data de 7 de março de 2017.

ANEXO I

Composição do comitê gestor do Silício Fluminense - Incubadora de Jogos Digitais, Empreendimentos e Economia Criativa de Engenheiro Paulo de Frontin (SFInJE) do Campus Engenheiro Paulo de Frontin, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro - IFRJ

MEMBROS INTERNOS (com suplentes):

1. Diretor-Geral do IFRJ Campus Eng. Paulo de Frontin;
2. 1 Técnico Administrativo, eleito entre seus pares;
3. 1 Coordenador, eleito entre seus pares;
4. 1 docente, eleito entre seus pares;
5. 1 discente, eleito entre seus pares;

Caso não haja interessados em alguma das vagas, a Direção-geral do campus realizará a indicação dos membros faltantes. Com o intuito de evitar conflitos de interesses, membros e familiares do comitê gestor não poderão participar de empresas na incubadora e vice-versa.

MEMBROS EXTERNOS

6. 1 Representante de Associação de Jogos Digitais;
7. 1 Representante do setor público ligado ao Audiovisual;
8. 1 Representante de um setor público do âmbito municipal com área de atuação relacionada;
9. 1 Representante de um setor público do âmbito estadual com área de atuação relacionada;

- 10.1 Representante de um setor público do âmbito federal com área de atuação relacionada;
- 11.1 Representante de órgão de apoio à Micro e Pequenas Empresas;
- 12.1 Representante da uma Associação ou rede de incubadoras.

