

JORNADAS CRIATIVAS RJ

REGULAMENTO GERAL

Jornadas Criativas, uma iniciativa do Rio Creative Conferences, é um laboratório híbrido e itinerante que visa mapear a potencialidade e vocação das cidades brasileiras, identificando talentos e capacitando a indústria criativa nas áreas Audiovisual, Entretenimento e Empreendedorismo. As Jornadas integram cidades, espaços e empresas consideradas hubs de inovação e criatividade.

Todo conteúdo online será disponibilizado para os participantes previamente inscritos, que recebem login e senha. No encontro presencial teremos uma limitação de ocupação máxima, priorizando os primeiros inscritos.

As Jornadas contam com 5 etapas, sendo 4 online e 1 workshop atividade que pode ser presencial ou online, realizadas em 4 cidades do estado do Rio de Janeiro, conforme definido no quadro abaixo.

As atividades ocorrerão a partir do dia 07/02/2022 e serão encerradas no dia 30/06/2022, conforme cronograma deste regulamento.

CRONOGRAMA

Cidades	Duque de Caxias	Niterói	Petrópolis	São Gonçalo
Inscrição - Jornadas Online e Presencial	até 13/02	até 18/02	Até 23/05 Nova data	até 03/03
Etapa 1 Online Conteúdo de mercado	10/02 a 20/03 Petrópolis nova data 20/05 à 10/06			
Etapa 2 Presencial Workshop focado em business	14/02	21/02	25/05 Nova data	04/03
Etapa 3 Online Inscrição de projetos	07/03 a 11/03 e Petrópolis nova data 13 a 24 de junho			
Etapa 4 Online Divulgação dos projetos	28/03/2022 Petrópolis nova data 28 de junho			
Etapa 5 Online Pitching & Consultoria	30/03	30/03	30/06 Nova data	31/03

O evento é dividido entre as seguintes etapas:

Etapa 1 (online)

Conteúdo - Serão disponibilizados vídeos online de conteúdos sobre o mercado e players. Essa etapa contará com executivos de streaming, distribuidoras, canais e associações, apresentando oportunidades de negócios.

Etapa 2 (presencial ou online)

Workshop - As empresas participantes serão diagnosticadas pela equipe do Rio2C e motivadas a imergir no universo do audiovisual. Através de uma facilitadora, serão oferecidas ferramentas para que os participantes entendam o potencial de suas empresas. O exercício também contará com a participação virtual dos players para uma sessão de “perguntas e respostas”. O objetivo do evento é posicionar os produtores no mercado e definir qual é o melhor projeto dentro de cada uma das empresas para que seja inscrito nas sessões de Pitching da etapa seguinte.

Etapa 3 (online)

Inscrição de projetos pelos produtores participantes da atividade presencial para o Pitching online.

Etapa 4 (online)

Divulgação do projeto selecionado em cada praça para o Pitching online.

Etapa 5 (online)

Participação do projeto selecionado numa sessão de mentoria. O projeto da Jornada Criativa escolhido ganhará duas credenciais Insdustry para participar do mercado na próxima edição do Rio2C 2023.

REGRAS

1. Profissionais da Indústria Criativa maiores 18 anos, Pessoa Física ou Pessoa Jurídica, podem se inscrever para participar das Jornadas Criativas.
2. As inscrições devem ser feitas no site www.rio2c.com conforme cronograma.
3. O evento será realizado de forma híbrida. O workshop previsto como atividade presencial acontecerá nas cidades de Duque de Caxias, Niterói, Petrópolis e São Gonçalo, conforme cronograma.
4. Ao se inscrever nas Jornadas Criativas, os participantes se comprometem a não gravar e/ou compartilhar o conteúdo disponibilizado online e do workshop, sob pena de apropriação indevida.
5. Somente previamente inscritas poderão participar da atividade presencial e submeter seu projeto ao Pitching online realizado pela Jornadas Criativas 2022.
6. A participação nas atividades do evento presencial está sujeita à lotação das salas

7. A organização das Jornadas Criativas seguirá todos os protocolos sanitários locais da cidade sede para realização da etapa presencial na respectiva data.
8. Cada **Participante da atividade presencial** poderá inscrever até **1 (um) projeto**. O projeto inscrito será avaliado por uma comissão audiovisual renomada que selecionará um projeto para participar Consultoria online.
9. Todo Participante deve possuir a titularidade dos direitos de propriedade intelectual (incluindo tanto direitos autorais quanto de propriedade industrial) sobre os projetos inscritos por seus representantes para o Pitching online das Jornadas Criativas, bem como todas as autorizações de terceiros com relação às obras eventualmente envolvidas no âmbito dos projetos.
10. Projetos com informações incompletas ou incorretas serão desconsiderados.
11. Divulgação dos projetos selecionados será realizada através de comunicação oficial do Rio2C, conforme cronograma deste regulamento.
12. As Jornadas Criativas são passíveis de alteração à exclusivo critério da organização do evento, podendo ser feita a qualquer momento, não implicando direito à indenização ou reclamação de qualquer natureza.
13. O evento poderá ser filmado, gravado ou fotografado, a critério da produção do Evento, para posterior publicação, transmissão, retransmissão, reprodução ou divulgação em TV, cinema, rádio, internet, publicidade e/ou qualquer outro veículo de comunicação. Ao se inscrever no evento, você autoriza o uso gratuito de sua imagem, nome e voz, nos termos ora mencionados, sem limitações e sem caracterizar o uso indevido de sua imagem e/ou qualquer outra violação de direitos de personalidade, e concorda que deste uso não decorrerá qualquer ônus e/ou indenização.
14. É estritamente proibida a cópia, republicação, download, transmissão, modificação, atividade comercial, distribuição, gravação, licenciamento, sublicenciamento ou criação de trabalhos baseados em conteúdo disponibilizados no evento sem autorização prévia e expressa, sendo cabível a aplicação de remédios legais disponíveis pelo Rio Creative Conference e/ou do detentor do direito violado.

DA INSCRIÇÃO E SELEÇÃO DE PROJETOS PARA PITCHING

1. Ao confirmar o envio de inscrição do projeto “Enviar Projeto”, o responsável pela inscrição do projeto deverá concordar com o “Regulamento do Pitching Online das Jornadas Criativas”, onde afirma estar ciente de que poderão haver projetos semelhantes e isenta o **Rio Creative Conferences** e os participantes da comissão audiovisual de qualquer responsabilidade com relação a projetos similares, excluindo o **Rio Creative Conferences** e os demais participantes de qualquer demanda judicial ou extrajudicial envolvendo a discussão de direitos sobre as ideias, temas e formatos apresentados nas Jornadas Criativas.
2. Após realizada inscrição do projeto, o mesmo não poderá ser alterado.
3. No ato da inscrição do projeto, o responsável por realizá-la deverá fornecer ao **Rio Creative Conferences** apenas dados pessoais que sejam necessários e pertinentes para o cadastramento e participação do Participante nas Jornadas Criativas, ou para outras finalidades que possuam conexão com o evento. Ao fornecer esses dados, o responsável pela inscrição declara e garante, por si e por terceiros, estar ciente que os dados pessoais fornecidos serão tratados pelo **Rio Creative Conferences** para as finalidades aqui mencionadas. A adesão ao presente Regulamento importa em um vínculo contratual entre o Participante e o **Rio Creative Conferences**, de modo que o tratamento de dados pessoais tem por fundamento o fato de ser necessário para a execução deste regulamento, nos termos do art. 7º, V da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais - LGPD (Lei Federal nº 13.709/2018).
4. O **Rio Creative Conferences** se compromete a cumprir toda a legislação aplicável sobre segurança da informação, privacidade e proteção de dados pessoais, incluindo, mas não se limitando à LGPD, ao Marco Civil da Internet (Lei Federal nº 12.965/2014), seu decreto regulamentador (Decreto nº 8.771/2016), e demais normas setoriais ou gerais sobre o tema.
5. O **Rio Creative Conferences** adota práticas razoáveis e usuais de mercado para garantir a proteção de dados pessoais por ele tratados. No entanto, nenhuma medida de segurança, técnica ou administrativa, é insuscetível de falha ou violação, de modo que o **Rio Creative Conferences** não será responsável por quaisquer incidentes de segurança causados por atos ilícitos de terceiros, bem como por danos decorrentes de culpa exclusiva do próprio titular dos dados pessoais ou de terceiros. Incentivamos os Participantes a adotarem medidas apropriadas para se proteger, como, por exemplo, não compartilhar seus respectivos logins e senhas, mantendo-os em ambiente de acesso restrito e seguro.

Declaro estar ciente e concordar com as regras e regulamentos acima.