



REGULAMENTO INTERNO



FÁBRICA
DA
CRIATIVIDADE

Preâmbulo

Castelo Branco afirmar-se-á enquanto cidade criativa e tornar-se-á mais competitiva, potenciando e integrando aquela que é a sua riqueza cultural, traduzida na sua diversidade e identidade local: a dinâmica do trabalho em rede e o talento criativo.

Constitui assim um importante objetivo da Câmara Municipal de Castelo Branco fomentar o aparecimento de novos projetos nas áreas das indústrias criativas e inovadoras, de modo a que estes se tornem geradores de desenvolvimento nas vertentes cultural, artística, económica e tecnológica, focando-se na captação de talento, promoção do empreendedorismo e espírito de iniciativa, com impacto significativo na área do município, mas também na coesão e competitividade regional, despertando o interesse pela cultura e cidadania.

A Fábrica da Criatividade constituirá assim um equipamento que visa apoiar projetos criativos, onde diferentes agentes se cruzam e colaboram, partilhando ideias, criatividade e recursos num mesmo espaço físico, flexível e multidisciplinar, onde poderão usufruir de um conjunto de oficinas/ateliers, serviços e gabinetes com áreas individualizadas, permitindo-lhes desta forma a inserção num ambiente adequado e com as condições técnicas necessárias, convertendo-se num ponto de encontro de profissionais, criadores e público.

TÍTULO I

DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1º

Âmbito de aplicação

- 1 — Pelo presente regulamento são definidas as regras e condições a que fica sujeita a utilização da Fábrica da Criatividade.
- 2 — O presente regulamento é aplicável a todas as candidaturas efetuadas, bem como aos contratos que daí advenham.

Artigo 2º

Definições

Para efeitos do presente regulamento entende-se por:

- a) Entidade gestora: a entidade responsável pela gestão da Fábrica da Criatividade;
- b) Utilizador: pessoa singular ou coletiva a quem é cedida a utilização de um espaço que faça parte integrante da Fábrica da Criatividade;
- c) Espaço: o gabinete, oficina, atelier ou outro espaço físico, dotado de infra-estruturas de apoio técnico, material e de acompanhamento, para o desenvolvimento de um plano de um conceito, serviço ou produto, durante um período de tempo determinado;
- d) Cowork: modelo de partilha de um espaço por vários Utilizadores;
- e) Visitante: pessoa convidada por um utilizador.

Artigo 3º

Estrutura de Gestão

A gestão da Fábrica da Criatividade compete ao Presidente da Câmara Municipal de Castelo Branco ou a quem, forem delegadas competências para o efeito, devendo este:

- a) Promover e divulgar a Fábrica da Criatividade, o seu objeto e as atividades desenvolvidas;
- b) Analisar e avaliar as candidaturas apresentadas;
- c) Acompanhar o desenvolvimento dos projetos e analisar os seus resultados;
- d) Elaborar propostas/sugestões para a melhoria de funcionamento do espaço;
- e) Zelar pela conservação e condições de funcionamento dos espaços e equipamentos, bem como pela sua boa utilização.

TÍTULO II

LOCALIZAÇÃO, INSTALAÇÕES E SERVIÇOS

Artigo 4º

Localização

A Fábrica da Criatividade situa-se na cidade de Castelo Branco, na Alameda do Cansado, com uma área total de 2500 m², a Fábrica da Criatividade é composta por:

Piso 0

Zona de *coworking*, área de exposições, auditório com capacidade para 150 lugares, sala de reuniões, área técnica, camarins, oficina de serigrafia, oficina de gravura, oficina de barros, gessos e poliestireno, oficina de madeiras, oficina de metais e oficina de têxteis.

Piso 1

Biblioteca, sala de formação, sala de reuniões, sete gabinetes de trabalho, zona de *coworking*, cafetaria, oficina de audiovisuais, fotografia digital, laboratório de fotografia preto e branco, oficina de vídeo e oficina de som.

TÍTULO III

CANDIDATOS E CANDIDATURA

Artigo 6º

Candidatos

1. À Fábrica da Criatividade podem candidatar-se:

- a) Cidadãos de qualquer nacionalidade, maiores de 18 anos, de forma autónoma, ou menores de 18 anos, desde que com acompanhante legal;
- b) Empresas, legalmente constituídas, com projetos criativos;
- c) Outras pessoas coletivas, nomeadamente associações ou cooperativas, com projetos, criativos e que contribuam para o desenvolvimento local ;
- d) Empreendedores em processo de desenvolvimento de ideias de negócio no âmbito das atividades criativas, com potencial de crescimento e implementação no mercado.

2. As candidaturas devem ter como objeto o desenvolvimento de atividades ligadas a áreas criativas, nomeadamente: artes; artes e ofícios; design de comunicação; design de equipamentos; design de moda; teatro; dança; música; arquitectura; artes performativas; edição; multimédia e audiovisuais.

Artigo 7º

Candidaturas

1. As candidaturas deverão ser apresentadas junto da Fábrica da Criatividade, mediante o preenchimento de ficha de candidatura (em anexo) acompanhada dos seguintes documentos:
 - a) Cartão de cidadão ou bilhete de identidade e número de identificação fiscal ou de pessoa coletiva;
 - b) Plano de projeto, contendo:
 - i. TÍTULO/âmbito do projeto a desenvolver;
 - ii. Identificação dos participantes;
 - iii. Descrição da importância do projeto, suas características e objetivos;
 - iv. Descrição do modo de implementação;
 - v. Identificação de tipologia de equipamentos, materiais e espaços a utilizar;
 - vi. Previsão de duração do projeto e ocupação de espaços;
 - c) Certidão comprovativa de situação tributária regularizada perante a Autoridade Tributária e Segurança Social, quando aplicável.

Artigo 8º

Critérios de seleção

1. Na apreciação das candidaturas, serão analisados os critérios de seleção que vierem a ser definidos por deliberação da Câmara Municipal, de entre os seguintes:
 - Originalidade; carácter criativo e inovador do projeto;
 - Pertinência do perfil dos candidatos e seu contributo para o projeto;

- Viabilidade técnica do projeto;
- Capacidade de transformação; inovação; execução e implementação;
- Conhecimentos; experiência;
- Transdisciplinaridade;
- Potencial para a sua implementação na comunidade;
- Outros fatores que se entendam relevantes;

TÍTULO IV

UTILIZADORES E ATIVIDADES

Artigo 9º

Contratos de Utilização/Cedência e Prestação de Serviços

1. Entre o utilizador e a entidade gestora será celebrado um Contrato de Utilização, através do qual a entidade gestora permite a utilização de um espaço na Fábrica da Criatividade.
2. Do contrato devem constar os seguintes elementos:
 - a) A identificação das partes contratantes e respetivos representantes;
 - b) A descrição do objeto do contrato;
 - c) O prazo de vigência, com data de início e termo.
3. A utilização dos espaços e equipamentos só é autorizada após a celebração do contrato referido no nº 1 do presente artigo.

Artigo 10º
Duração do contrato

A instalação dos utilizadores terá um prazo de até 12 meses, renováveis, por deliberação da entidade gestora

Artigo 11º
Denúncia do contrato

1. Os contratos que venham a ser celebrados ao abrigo do presente regulamento poderão ser livremente denunciados por qualquer uma das partes, nos termos do número seguinte;
2. A denúncia deverá ser efetuada com 30 dias de antecedência em relação ao termo do contrato, através de comunicação escrita dirigida à outra parte, mediante carta registada com aviso de receção, não conferindo direito a qualquer indemnização.

Artigo 12º
Resolução do contrato

A Entidade gestora reserva-se o direito de decretar a resolução unilateral do contrato, caso os meios disponibilizados não estejam a ser devidamente utilizados ou se verifique qualquer situação de incumprimento do presente regulamento.

Artigo 13º
Sala de reuniões, sala de formação e auditório

1. A utilização da sala de reuniões, sala de formação e auditório está sujeita a pedido, formalizado por escrito, com antecedência mínima de 48 horas;

2. O utilizador deverá comunicar, com um período de, pelo menos, 24 horas de antecedência, o cancelamento do(s) espaço(s) requisitado(s).

Artigo 14º

Direitos dos utilizadores

Os Utilizadores terão direito a usufruir, em plenitude, do espaço cedido e a utilizar os equipamentos e ferramentas destinados à execução dos seus projetos, bem como a utilizar todas as infraestruturas e serviços de uso comum.

Os utilizadores estão sujeitos ao pagamento dos custos inerentes à utilização dos espaços e equipamentos.

Artigo 15º

Deveres dos utilizadores

1. Os Utilizadores estão obrigados ao cumprimento de todas as disposições constantes do presente regulamento e contrato celebrado;
2. A utilização mencionada no artigo anterior será desenvolvida segundo as condições contratuais estabelecidas, acatando e obedecendo a todas as limitações impostas por razões de ordem funcional, operacional ou estratégica;
3. O espaço cedido deverá ser mantido em bom estado de utilização e em regime de utilização permanente e efetiva, estando vedada a realização de qualquer obra ou alteração das características do espaço;
4. O utilizador compromete-se a garantir:
 - a) Relações de boa convivência cívica com os outros ocupantes do edifício, não impedindo, por qualquer forma, a utilização dos espaços e serviços comuns;
 - b) Que o seu pessoal e os seus visitantes não exerçam qualquer atividade, para além das inseridas no desenvolvimento do contrato realizado;

5. O direito decorrente da cedência do espaço é intransmissível e destina-se apenas exclusivamente à instalação do utilizador para execução e desenvolvimento das atividades descritas no seu plano de projeto;
6. É expressamente proibido ao Utilizador o arrendamento, sub-locação ou cedência, no todo ou em parte, do espaço cedido, sob pena de resolução immediata e automática do contrato;
7. No caso de interrupção temporária da atividade, esta deverá ser comunicada à entidade gestora por escrito, indicando:
 - a) os fundamentos da interrupção;
 - b) a sua duração prevista;
 - c) se pretende manter o direito de utilização do espaço cedido.
8. No caso previsto na alínea c) do número anterior, a decisão sobre a manutenção do direito de utilização será da exclusiva responsabilidade da entidade gestora;

TÍTULO V

SEGURANÇA E UTILIZAÇÃO DE EQUIPAMENTOS

Artigo 16º

Utilização de equipamentos

1. O utilizador, seu pessoal e visitantes devem possuir as capacidades e conhecimentos técnicos para o normal uso dos equipamentos e maquinaria existente, devendo declarar individualmente esse facto por escrito;
2. Qualquer eventual dano causado por um utilizador ou visitante, nos próprios, em terceiros ou nos equipamentos, é da inteira responsabilidade do utilizador, não sendo responsabilidade da Câmara Municipal de Castelo Branco todo e qualquer acidente resultante.

3. A aquisição de matérias primas e consumíveis usados pelos utilizadores nos seus projetos são da sua inteira responsabilidade.

Artigo 17º

Seguros

1. O utilizador deverá possuir apólice(s) de seguro adequada(s) de forma a garantir a cobertura de qualquer dano próprio, de terceiro ou de materiais e equipamentos, decorrentes de eventual acidente durante o exercício da atividade.
2. O utilizador fará prova da existência da(s) apólice(s) mencionada(s) no nº anterior mediante a entrega de cópia da(s) mesma(s), devendo, anualmente aquando do vencimento desta(s), fazer prova da sua renovação.

Artigo 18º

Acesso à Área de Incubação e aos Gabinetes/Espaços

1. O acesso à Fábrica da Criatividade será condicionado e dependente de controlo biométrico.
2. O acesso, fora do horário de trabalho que venha a ser definido, deve ser feito no estrito respeito pelas normas de segurança e mediante a correta utilização dos sistemas de controlo.
3. O acesso à Fábrica da Criatividade fora do seu normal horário de funcionamento só é permitido aos utilizadores aí instalados, devendo estes, nesses casos, informar a entidade gestora do horário de utilização do espaço.
4. A entrada de visitantes fora do horário normal de funcionamento está dependente de autorização prévia por parte da entidade gestora, cujo pedido deve ser feito por escrito pelo utilizador, mediante a identificação dos potenciais visitantes.

5. Será reservado o direito de impedir a entrada de indivíduos que provoquem qualquer distúrbio nas instalações.
6. Os utilizadores são obrigados a respeitar e cumprir as orientações determinadas pela entidade gestora da Fabrica da Criatividade

TÍTULO VI

DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 19º

Casos omissos

Cabe à entidade gestora proceder à análise e esclarecimento de qualquer dúvida sobre a aplicação do presente regulamento ou de casos omissos no mesmo, o que será feito por despacho do Senhor Presidente da Câmara ou por deliberação da Câmara Municipal de Castelo Branco.

Artigo 20º

Entrada em vigor

O presente Regulamento entrará em vigor no dia útil seguinte à data da sua publicação no Diário da República.