





DESCRIÇÃO DO PROJETO	
<b>TÍTULO DO PROJETO:</b> Projeto GAMIFICA DF	
<b>PERÍODO DE EXECUÇÃO</b>	
<b>INÍCIO:</b> JAN/2024	<b>TÉRMINO:</b> DEZ/2024
<b>DESCRIÇÃO DO OBJETO:</b>  Realização do projeto “GAMIFICA DF”, voltado a fomentar a capacitação de jovens, adolescentes e adultos nas áreas de base tecnológica do nicho de games, contando com curso de Marketing aplicado à Jogos Eletrônicos, Design de Jogos Eletrônicos e Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos, a ser realizado em 5 (cinco) regiões administrativas, quais sejam: Plano Piloto, Recanto das Emas, Varjão, Águas Claras e Sol Nascente.	
<b>APRESENTAÇÃO DA OSC</b>  O Instituto Líderes do Brarsil se destaca pela sua impressionante competência técnica em impulsionar tecnologia e fomentar a economia através de capacitação e mentorias. Com um histórico sólido e um compromisso inabalável com a promoção do conhecimento e liderança, a instituição tem consistentemente demonstrado sua capacidade em proporcionar experiências de alto calibre e impacto positivo para empreendedores e empresários.  Além disso, o Instituto Líderes do Brasil adotou uma abordagem multifacetada para a disseminação do conhecimento. Seu Podcast #FalaLiderança, com 23 episódios, oferece uma plataforma acessível para discussões significativas e debates em torno de tópicos relevantes para a comunidade empreendedora e empresarial.  O talkshow "Líderes do Brasil para empreendedores", em parceria com a TV Brasília, é mais uma prova da capacidade técnica da instituição. A colaboração com uma emissora de	





televisão local ressalta a credibilidade e o alcance do instituto, proporcionando um espaço valioso para a troca de ideias e experiências

O Instituto Líderes do Brasil também se destaca na área de educação, com seu curso de formação intitulado "Método Líderes do Brasil". Este curso inovador e estratégico é voltado para empreendedores e empresários, fornecendo o conhecimento necessário para estabelecer negócios sólidos, com ênfase na liderança e na obtenção de resultados significativos. A oferta desse curso reflete a experiência e a expertise da instituição no desenvolvimento de capacidades empreendedoras.

Além disso, o instituto já realizou com sucesso quatro edições do evento "Método Líderes do Brasil: O Maior evento para Empreendedores do DF", fomentando o Desenvolvimento Econômico no Distrito Federal. Esses eventos são marcos significativos que destacam a capacidade do instituto de planejar, organizar e executar conferências e encontros de grande escala, com convidados de grande influência no Distrito Federal, proporcionando oportunidades valiosas para networking e aprendizado.

Por fim, na área de games o instituto Líderes do Brasil executou com excelência o projeto IGXP – Games, tratando-se da realização de um projeto voltado a fomentar a tecnologia e a inovação, promovendo o mercado de jogos eletrônicos por meio de um festival de games, com participação direta do público com concursos e competição, trazendo a era digital para o Distrito Federal.

Das ações realizadas tradicionalmente pelo instituto, o projeto "IGXP – Games" foi pioneiro em seu segmento e foi capaz de mobilizar milhares de pessoas no Distrito Federal, superando consideravelmente as metas estabelecidas no Plano de Trabalho, apesar de se tratar de uma parceria realizada em um curto período de tempo.

O Evento IGXP deste ano foi um estrondoso sucesso que superou todas as expectativas dos participantes e organizadores. Repleto de atividades recreativas e atrações para os amantes da cultura geek e gamer, o evento proporcionou uma experiência inigualável aos seus visitantes. A arena de jogos com consoles PlayStation e Xbox atraiu gamers de todas as idades, enquanto os estandes das empresas parceiras ofereciam uma ampla variedade de artigos relacionados ao mundo nerd. Com uma arena de computadores gamers de última geração, um palco dedicado ao Just Dance, campeonatos de esportes eletrônicos em diferentes jogos competitivos, apresentações musicais empolgantes e palestras fascinantes sobre o universo dos games e da tecnologia, o IGXP se destacou como um evento imperdível para os entusiastas.





Tem-se como prerrogativas da ONG, segundo o Estatuto Social e de acordo com o objeto do projeto proposto, as seguintes atividades:

Artigo 2º [...]

- III. Realização de feiras, congressos, workshops de desenvolvimento empresarial e de viabilização de negócios,
- III. Pugnar pela qualidade de vida e bem-estar , pelo desenvolvimento social e fortalecimento da economia do país, por meio de estudos, pesquisas, debates e outras ações, medidas e projetos diretamente ou em parceria com entidades congêneres, organizações empresariais , educacionais e culturais, órgãos públicos de âmbito federal, especialmente das áreas de indústria, comércio, serviços, turismo, meio ambiente e educação , dentre várias outras, visando debates e buscas de soluções para problemas econômicos , financeiros, tributários, trabalhistas e sociais .
- VII. Promoção de programas sociais e de desenvolvimento econômico e social;
- VIII. Estabelecer relações e manter intercâmbio de experiência com profissionais das áreas de direito, economia, marketing, ciência política, comunicação e áreas afins;
- IX. Promover palestras, seminários, cursos e treinamentos para os associados, e encontros sobre temas afins com os objetivos correlatados aos da entidade;
- X. Promover demais ações, programas e atividades direcionadas a consecução dos objetivos constantes deste Estatuto e desta ONG.
- XI. Promover ações voltadas para saúde, esporte, educação, lazer e cultura.

JUSTIFICATIVA:

Com uma indústria que deve movimentar mais de US\$ 300 bilhões até 2025, o segmento gamer vem atraindo não somente os fãs e jogadores (usuários), como também empreendedores e investidores. Até o momento, o crescimento do setor no país é de 27,4% ao ano. Em 2021, o Brasil superou o México como o maior mercado da América Latina e com receita estimada em R\$ 11 bilhões. Em 2026, representará 47,4% da receita total na região. Desde 1982, quando o primeiro game brasileiro foi lançado, o país soma mais de mil estúdios e 12.440 empregos gerados. Pesquisa realizada em 2022 pela GO GAMES revela que mais de 74% dos brasileiros entrevistados possuem o hábito de jogar jogos eletrônicos.

Os jogos eletrônicos são um dos seguimentos de mercado que mais cresce nas últimas décadas e, nos últimos anos, passaram de sinônimo de diversão para sinônimo de negócios aliados à diversão. Mais do que gerar fortunas para os criadores dos games, hoje eles geram





renda também para os seus jogadores, além de serem um forte canal de interação entre pessoas de todo o mundo por trazer possibilidades de experiências cada vez mais realistas em diferentes temáticas.

Brasília se destaca economicamente no contexto nacional, sendo a capital do país, possuindo a maior renda média per capita do país. A OSC vem, com apoio da Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação – SECTI, auxiliar na execução das políticas de desenvolvimento tecnológico, apoiando as iniciativas empreendedoras, as atividades industrial e comercial de serviços e comércio do segmento gamer, através de parceria com esta entidade privada, para aprimorar e aumentar as oportunidades de negócios e investimentos produtivos, com o desenvolvimento sustentável e melhoria da qualidade de vida da sociedade do Distrito Federal.

Além do lucro financeiro, os jogos eletrônicos têm uma importância significativa para o avanço da tecnologia em várias áreas. Aqui estão algumas das razões pelas quais os jogos eletrônicos são importantes para a tecnologia:

- Inovação tecnológica: Os jogos eletrônicos impulsionam a inovação tecnológica, incentivando o desenvolvimento de hardware mais poderoso, software mais avançado e tecnologias emergentes. A demanda por gráficos realistas, jogabilidade imersiva, realidade virtual/aumentada e recursos online/multijogador tem levado a avanços em áreas como processamento gráfico, computação em nuvem, inteligência artificial, sensores de movimento e muito mais;
- Melhoria da experiência do usuário: Os jogos eletrônicos sempre buscam proporcionar uma experiência envolvente e agradável aos jogadores. Para alcançar esse objetivo, os desenvolvedores investem em melhorias tecnológicas que aprimoram a jogabilidade, como gráficos de alta qualidade, áudio imersivo, controles avançados, interfaces intuitivas e inteligência artificial sofisticada. Esses avanços tecnológicos não só beneficiam os jogos, mas também influenciam outras áreas, como entretenimento digital, simulações e aplicações interativas;





- Desenvolvimento de tecnologias emergentes: Os jogos eletrônicos são frequentemente pioneiros no uso de tecnologias emergentes. Por exemplo, a realidade virtual (VR) e a realidade aumentada (AR) tiveram grande impulso a partir do desenvolvimento de jogos. O mesmo ocorre com tecnologias como reconhecimento de movimento, interfaces de usuário naturais e sistemas de captura de movimento. Os jogos eletrônicos atuam como uma plataforma de teste e adoção para essas tecnologias, impulsionando sua evolução e aprimoramento;
- Impacto na computação e no processamento gráfico: Os jogos eletrônicos desempenharam um papel fundamental no avanço da computação e do processamento gráfico. Para lidar com os requisitos de renderização gráfica complexa em tempo real, os desenvolvedores de jogos têm impulsionado o desenvolvimento de GPUs (unidades de processamento gráfico) mais poderosas e técnicas avançadas de renderização. Esses avanços na computação e no processamento gráfico têm impacto direto em áreas como visualização científica, design de produtos, simulações e renderização de filmes.
- Contribuição para a economia e empregos: A indústria de jogos eletrônicos é uma das indústrias de entretenimento mais lucrativas e em crescimento, gerando bilhões de dólares em receita. Isso não apenas contribui para a economia global, mas também cria empregos diretos e indiretos em várias áreas, incluindo desenvolvimento de jogos, design, programação, arte, som, narrativa, testes e muito mais. Essa indústria também atrai investimentos em pesquisa e desenvolvimento tecnológico.

O Instituto Líderes do Brasil acredita que o oferecimento de oportunidades como essa para jovens, adultos e adolescentes contribui diretamente à uma capacitação para o futuro, pois eles têm a chance de adquirir habilidades e conhecimentos relevantes para o mundo atual e futuro. Isso os capacita para oportunidades de emprego e os torna mais competitivos em um mercado de trabalho cada vez mais voltado para a tecnologia. Aprender tecnologia não se resume apenas a programação ou conhecimento técnico. Envolve também o desenvolvimento de habilidades essenciais, como pensamento crítico, resolução de problemas, criatividade,





colaboração e habilidades de comunicação. Essas habilidades são fundamentais para o sucesso em qualquer campo e podem ser aplicadas além do mundo da tecnologia.

A atuação desta Entidade vai ao encontro da Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação, com a missão de promover as políticas públicas, de acordo com o art. 4º do Decreto nº 40.716/2020:

Art. 4º A Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal tem atuação e competência nas seguintes áreas:

**I - promover políticas governamentais de ciência, tecnologia e inovação, para fomentar o desenvolvimento econômico, social e cultural do Distrito Federal, supervisionando sua implementação e promovendo a avaliação de seu impacto no desenvolvimento científico, tecnológico, econômico e social do Distrito Federal;**

[...]

**IV - articular e promover parcerias com órgãos e entidades públicas e privadas, com o objetivo de fomentar o desenvolvimento econômico, científico e de inovação tecnológica no Distrito Federal;**

(Grifo Nosso).

A tecnologia é uma área onde a inovação é valorizada e encorajada. Ao oferecer oportunidades de aprendizagem em tecnologia, os jovens são incentivados a pensar de forma criativa, a experimentar e a buscar soluções inovadoras para problemas. Isso os prepara para se tornarem empreendedores e líderes capazes de criar novos produtos, serviços e negócios. A tecnologia está em constante evolução, e é uma área que desperta curiosidade e paixão em muitos jovens. Ao oferecer métodos de introdução à tecnologia gamer, estamos alimentando essa curiosidade e paixão, permitindo que os jovens explorem e se envolvam com o mundo gamer de maneiras significativas. Isso pode levar a uma maior motivação, engajamento e até mesmo a carreiras bem-sucedidas no campo de desenvolvimento de jogos eletrônicos e audiovisual.

Além disso, considerando os preceitos consagrados na Constituição Federal de 1988, e visando atender aos princípios fundamentais nela estabelecidos, depreende-se que o GAMIFICA





fomenta a ciência, a tecnologia e a inovação através de uma série de princípios constitucionais.

Vejam os:

1. **Dignidade da Pessoa Humana (Artigo 1º, III):** A promoção de cursos gratuitos voltados à tecnologia, notadamente ao mercado de games, coaduna-se com a preservação da dignidade da pessoa humana ao propiciar o desenvolvimento de habilidades profissionais e pessoais, capacitando os cidadãos para uma participação ativa na sociedade.
2. **Valor Social do Trabalho e da Livre Iniciativa (Artigo 1º, IV, e Artigo 170):** A formação técnica em tecnologia, com enfoque no setor de games, contribui para a materialização do valor social do trabalho e fortalece a livre iniciativa, fomentando o crescimento econômico e a geração de empregos, em consonância com os princípios da ordem econômica.
3. **Princípio da Igualdade (Artigo 5º):** A oferta de cursos gratuitos de tecnologia propicia a universalização do acesso à educação, mitigando disparidades socioeconômicas e promovendo a igualdade de oportunidades, conforme preconizado pelo princípio da isonomia inscrito no artigo 5º da Carta Magna.
4. **Educação como Direito de Todos e Dever do Estado (Artigo 6º e Artigo 205 a 214):** A implementação de cursos gratuitos alinha-se ao caráter inalienável do direito à educação, incumbindo ao Estado o dever de prover os meios necessários para sua efetivação, conforme delineado nos dispositivos constitucionais referentes à educação.
5. **Ciência e Tecnologia como Instrumentos para o Desenvolvimento Nacional (Artigo 218):** O estímulo à formação em tecnologia, particularmente no segmento de games, encontra respaldo no reconhecimento constitucional da ciência e tecnologia como vetores essenciais para o desenvolvimento nacional, conforme previsto no artigo 218 da Constituição.
6. **Cultura como Direito de Todos (Artigo 215 e Artigo 216):** O mercado de games é reconhecido como uma manifestação cultural contemporânea. A oferta de cursos gratuitos nesse domínio contribui para a valorização e difusão da cultura, coadunando-se com os preceitos insculpidos nos artigos 215 e 216 da Carta Magna.
7. **Incentivo à Inovação (Artigo 218, § 3º):** O apoio à capacitação em tecnologia, notadamente no setor de games, está em consonância com o mandamento constitucional





que preconiza o estímulo à inovação, visando ao desenvolvimento científico e tecnológico do país, conforme disposto no parágrafo 3º do artigo 218.

Dessa forma, a proposta de fomento à tecnologia, por meio da execução do projeto GAMIFICA, essencialmente formado por cursos gratuitos voltados ao mercado de games, encontra respaldo jurídico não só na legislação local, mas principalmente na Constituição Federal de 1988, visto que está alinhada com princípios e diretrizes fundamentais que orientam a ordem jurídica e social do Estado Brasileiro.

#### **DA ACESSIBILIDADE**

Para assegurar que todas as pessoas, independentemente de suas habilidades físicas, tenham acesso equitativo às atividades do projeto, serão implementadas diversas ações de acessibilidade.

- **Rampas e Acessos para Cadeirantes na Unidade Colaborativa:** Será escolhido um local com rampas de acesso em conformidade com as normas de acessibilidade, garantindo que cadeirantes e pessoas com mobilidade reduzida possam entrar e circular livremente na Unidade Colaborativa.
- **Elevadores para Acesso na Unidade Colaborativa:** Será escolhido um local com elevadores para possibilitar o acesso de pessoas com dificuldades de locomoção aos diferentes pavimentos da Unidade Colaborativa. Esses elevadores seguirão as normas de acessibilidade estabelecidas.
- **Estacionamento Reservado para PCD:** serão designadas vagas de estacionamento exclusivas para Pessoas com Deficiência (PCD), devidamente sinalizadas e localizadas em áreas estratégicas próximas à entrada das Unidades.
- **Banheiros Adaptados para PCD:** Haverá banheiros nas Unidades adaptados para atender às necessidades das Pessoas com Deficiência (PCD), incluindo barras de apoio, espaço adequado para manobras de cadeira de rodas e outros elementos que garantam a autonomia e conforto.

#### **DETALHAMENTO DAS AÇÕES:**





O presente plano de trabalho englobará as etapas do planejamento, implementação, controle e avaliação, além de apresentar as ferramentas modernas de ensino-aprendizagem para capacitação empreendedora designada. Todavia, separaremos em eixo. Iniciaremos pelo eixo de Marketing aplicados à Jogos Eletrônicos.

A ser compartilhada pelos eixos, as atividades serão aplicadas de forma central na Unidade Colaborativa montada no Plano Piloto, que será um ponto central a todas as atividades, sendo assim 1 RA do grupo 1, por ser um ponto estratégico para o impulsionamento empreendedor dos participantes, além de ser realizado em 1 RA do grupo 2 por ser uma região central do Distrito Federal e 3 RAs do grupo 4, visando a expansão para áreas com IDH baixos. Serão realizadas as atividades nas seguintes satélites:

- Plano Piloto (Unidade Colaborativa)
- Recanto da Emas (Unidade RA's)
- Varjão (Unidade RA's)
- Águas Claras (Unidade RA's)
- Sol Nascente (Unidade RA's)

A unidade colaborativa será montada em 01 espaço comercial de, no mínimo 150 m2, no Plano Piloto, haja vista ser a região mais central as RAs selecionadas, além de ser um polo comercial, possibilitando assim as empresas que participem das mentorias a terem um ponto de apoio na cidade. A unidade comportará tanto as atividades presenciais, quanto as onlines e mentorias, com toda a infraestrutura necessária.

A unidade irá dispor de 50 computadores, com acesso a internet e a seguinte configuração mínima:

- PLACA MAE PRO DDR4;
- PROCESSADOR COM 3.6GHZ;
- MEMÓRIA 16GB DDR4;
- SSD 250GB 2.5 SATA;
- PLACA DE VÍDEO DEDICADA 4GB;
- FONTE 500W BIVOLT;
- TELA 20 POLEGADAS.

Além, para as atividades nas demais Unidades RA's, será alugado 01 espaço comercial de, no mínimo 60 m2, em cada região, exceto a do Plano Piloto, pois ficará o espaço colaborativo, possibilitando assim a realização das atividades presenciais na cidade.

As unidades das RA's irão dispor de 20 computadores cada, com acesso à internet e a seguinte configuração mínima:

- PLACA MAE PRO DDR4;
- PROCESSADOR COM 3.6GHZ;





- MEMÓRIA 16GB DDR4;
- SSD 250GB 2.5 SATA;
- PLACA DE VÍDEO DEDICADA 4GB;
- FONTE 500W BIVOLT;
- TELA 20 POLEGADAS.

### EIXO DE MARKETING APLICADOS À JOGOS ELETRÔNICOS

Serão disponibilizadas 4 modalidades diferentes de capacitação, sendo elas:

- Habilitação em Desenvolvimento de Marketing aplicado à Jogos Eletrônicos – Curso presencial de 200 horas;
- Certificações em Desenvolvimento de Marketing aplicado à Jogos Eletrônicos – 05 cursos presenciais de 40 horas;
- Certificações em Desenvolvimento de Marketing aplicado à Jogos Eletrônicos com foco empresarial – 10 cursos online de 40 horas;
- Mentorias em Desenvolvimento de Negócios aplicado à Jogos Eletrônicos – 600 horas de forma híbrida;

No momento da contratação dos profissionais responsáveis por cada área, será montado um PROJETO POLITICO PEDAGÓGICO (PPP) da unidade com o foco em capacitar profissionais e empresas, visando a melhora no conhecimento técnico para alcance de maior produtividade e qualidade nos serviços, processos, gestão, modelo de negócio, visando sempre o impacto positivo na geração de emprego e renda e no faturamento das empresas.

Para suas atividades, pensamos em um conteúdo programático conectado, que desenvolverá um profissional completo, e que poderá desenvolver conhecimentos em área de interesse ou complementares.

Ao curso presencial de Habilitação em Desenvolvimento de Marketing aplicado à Jogos Eletrônicos, com total de 200 horas, seguiremos o seguinte conteúdo programático:

- **Curso 01: Pesquisa de Mercado:** Compreensão do público-alvo, concorrência e tendências do mercado de jogos. Identificação de oportunidades e lacunas no mercado.
- **Curso 02: Criação de Conteúdo Engajador:** Desenvolvimento de conteúdo relevante e envolvente, incluindo vídeos, imagens, blogs e outros formatos. Foco em contar histórias interessantes sobre o jogo.





- **Curso 03: Redes Sociais:** Estratégias para utilização eficaz de plataformas de redes sociais, incluindo Facebook, Twitter, Instagram, entre outras. Criação de uma comunidade engajada.
- **Curso 04: Tráfego Pago:** Compreensão de estratégias de tráfego pago, incluindo anúncios em plataformas como Google Ads, Facebook Ads e outros. Segmentação eficiente para atingir o público-alvo.
- **Curso 05: Lançamento e Eventos Especiais:** Planejamento de eventos especiais, como pré-lançamentos, promoções sazonais e participação em feiras e conferências. Estratégias para criar entusiasmo em torno do lançamento do jogo.

Como Artefatos de aprendizado ao curso presencial de Habilitação em Desenvolvimento de Marketing aplicado à Jogos Eletrônicos, com total de 200 horas, utilizaremos as seguintes ferramentas para construção do aprendizado:

- **Uso da inteligência artificial (ChatGPT):** Utilizar a ferramenta do ChatGPT como aliado de estudos e ferramenta de alta performance, habituando a pessoas estudantes com uso da mesma com diferencial para o mercado de trabalho. No campo da aprendizagem utilizá-lo como formulador de questionários, sintetizador de conceitos e conteúdos, fonte de inspiração, fonte de consulta alternativa etc. Na esfera do aperfeiçoamento da performance utilizá-lo como ferramenta de integração com outras tecnologias, atribuição de tarefas repetitivas etc.
- **Construção de portfólio (GitHub):** Incentivar o uso recorrente do GitHub como ferramenta de armazenamento e gerenciamento dos códigos desenvolvidos como boa prática de programação e também como “vitrine” dos trabalhos e comprovação de experiência.
- **Postagem semanal no LinkedIn - aprendizados, projetos, exercícios etc.:** Habituado a pessoa estudante a compartilhar conhecimento com a comunidade, a fim de promover networking com outros estudantes e/ou profissionais da área, ganhar proficiência e propriedade acerca dos conteúdos aprendidos e divulgar seu progresso e experiência com as tecnologias estudadas para ter visibilidade no mercado de trabalho.
- **Projetos em grupo com SCRUM (EXPLICAR):** Colocar a pessoa estudante em contato com uma das principais formas de trabalho entre equipes de alta performance, capacitando a mesma para atuar num ambiente de colaboração e desenvolvimento ágil orientado a





resultados.

- **Leitura - documentações oficiais, atualizações:** Promover o contato com o conhecimento escrito habituando a pessoa estudante a consultar as documentações oficiais das tecnologias aprendidas e comumente usadas na área, além de interações com fóruns e blogs também relacionados.
- **Exercícios:** Estimular a prática constante por meio de exercícios que vão desde os mais fáceis até os mais desafiadores com o objetivo de garantir a proficiência e domínio sobre os conceitos, ferramentas e metodologias mais utilizados no mercado de tecnologia.
- **“TCC” projeto em grupo:** Elaboração de um projeto final que incentive o uso dos conhecimentos adquiridos ao longo da formação, tanto de soft-skills quanto de hard-skills. Como critério de avaliação pode-se definir uma lista de tecnologias e metodologias organizadas por prioridade e/ou importância de uso, além de destacar a proatividade em utilizar outras tecnologias, ferramentas e/ou metodologias que complementam a formação. Também é importante estabelecer um níveis/padrões para categorizar os projetos pela qualidade e excelência.
- **Sistema de avaliação:** Como forma de avaliação será atribuído pesos de a cada um dos requisitos avaliativos abaixo que somados resultam em 12 pontos, sendo que a nota máxima possível de ser alcançada será 10 pontos. Além disso, com a finalidade de prevenir a procrastinação, será estipulado dois prazos limítrofes para entrega parcial de atividades que componham a nota das pessoas estudantes a cada 10 aulas (100 min ou 13h40min) de cada módulo.

A nota mínima para aprovação será 6 pontos.

Presença - peso 1

Exercícios - peso 4

Trabalhos de pesquisas - peso 2

Projetos - peso 3

Avaliações - peso 2

Aos cursos presenciais de Certificações em Desenvolvimento de Marketing aplicado à Jogos Eletrônicos, com 40 horas cada, seguiremos o seguinte conteúdo programático:





- **Curso 01: Pesquisa de Mercado:** Compreensão do público-alvo, concorrência e tendências do mercado de jogos. Identificação de oportunidades e lacunas no mercado. (40 horas)
- **Curso 02: Criação de Conteúdo Engajador:** Desenvolvimento de conteúdo relevante e envolvente, incluindo vídeos, imagens, blogs e outros formatos. Foco em contar histórias interessantes sobre o jogo. (40 horas)
- **Curso 03: Redes Sociais:** Estratégias para utilização eficaz de plataformas de redes sociais, incluindo Facebook, Twitter, Instagram, entre outras. Criação de uma comunidade engajada. (40 horas)
- **Curso 04: Tráfego Pago:** Compreensão de estratégias de tráfego pago, incluindo anúncios em plataformas como Google Ads, Facebook Ads e outros. Segmentação eficiente para atingir o público-alvo. (40 horas)
- **Curso 05: Lançamento e Eventos Especiais:** Planejamento de eventos especiais, como pré-lançamentos, promoções sazonais e participação em feiras e conferências. Estratégias para criar entusiasmo em torno do lançamento do jogo. (40 horas)

Como Artefatos de aprendizado ao curso presencial de Certificação em Desenvolvimento de Marketing aplicado à Jogos Eletrônicos, com 40 horas cada, utilizaremos as seguintes ferramentas para construção do aprendizado:

- **Uso da inteligência artificial (ChatGPT):** Utilizar a ferramenta do ChatGPT como aliado de estudos e ferramenta de alta performance, habituando a pessoas estudantes com uso da mesma com diferencial para o mercado de trabalho. No campo da aprendizagem utilizá-lo como formulador de questionários, sintetizador de conceitos e conteúdos, fonte de inspiração, fonte de consulta alternativa etc. Na esfera do aperfeiçoamento da performance utilizá-lo como ferramenta de integração com outras tecnologias, atribuição de tarefas repetitivas etc.
- **Construção de portfólio (GitHub):** Incentivar o uso recorrente do GitHub como ferramenta de armazenamento e gerenciamento dos códigos desenvolvidos como boa prática de programação e também como “vitrine” dos trabalhos e comprovação de experiência.
- **Postagem semanal no LinkedIn - aprendizados, projetos, exercícios etc.:** Habituado a pessoa estudante a compartilhar conhecimento com a comunidade, a fim de promover networking com outros estudantes e/ou profissionais da área, ganhar proficiência e





propriedade acerca dos conteúdos aprendidos e divulgar seu progresso e experiência com as tecnologias estudadas para ter visibilidade no mercado de trabalho.

- **Projetos em grupo com SCRUM:** Colocar a pessoa estudante em contato com uma das principais formas de trabalho entre equipes de alta performance, capacitando a mesma para atuar num ambiente de colaboração e desenvolvimento ágil orientado a resultados.
- **Leitura - documentações oficiais, atualizações:** Promover o contato com o conhecimento escrito habituando a pessoa estudante a consultar as documentações oficiais das tecnologias aprendidas e comumente usadas na área, além de interações com fóruns e blogs também relacionados.
- **Exercícios:** Estimular a prática constante por meio de exercícios que vão desde os mais fáceis até os mais desafiadores com o objetivo de garantir a proficiência e domínio sobre os conceitos, ferramentas e metodologias mais utilizados no mercado de tecnologia.
- **“TCC” projeto em grupo:** Elaboração de um projeto final que incentive o uso dos conhecimentos adquiridos ao longo da formação, tanto de soft-skills quanto de hard-skills. Como critério de avaliação pode-se definir uma lista de tecnologias e metodologias organizadas por prioridade e/ou importância de uso, além de destacar a proatividade em utilizar outras tecnologias, ferramentas e/ou metodologias que complementam a formação. Também é importante estabelecer um níveis/padrões para categorizar os projetos pela qualidade e excelência.
- **Sistema de avaliação:** Como forma de avaliação será atribuído pesos de a cada um dos requisitos avaliativos abaixo que somados resultam em 12 pontos, sendo que a nota máxima possível de ser alcançada será 10 pontos. Além disso, com a finalidade de prevenir a procrastinação, será estipulado dois prazos limítrofes para entrega parcial de atividades que componham a nota das pessoas estudantes a cada 10 aulas (100 min ou 13h40min) de cada módulo.

A nota mínima para aprovação será 6 pontos.

Presença - peso 1

Exercícios - peso 4

Trabalhos de pesquisas - peso 2

Projetos - peso 3

Avaliações - peso 2





Aos cursos online de Certificações em Desenvolvimento de Marketing aplicado à Jogos Eletrônicos, com carga horária de 40 horas cada, seguiremos o seguinte conteúdo programático:

- **Curso 01: Pesquisa de Mercado:** Compreensão do público-alvo, concorrência e tendências do mercado de jogos. Identificação de oportunidades e lacunas no mercado.
- **Curso 02: Branding e Identidade Visual:** Desenvolvimento de uma identidade de marca consistente para o jogo. Isso inclui logo, paleta de cores e outros elementos visuais que se destacam.
- **Curso 03: Criação de Conteúdo Engajador:** Desenvolvimento de conteúdo relevante e envolvente, incluindo vídeos, imagens, blogs e outros formatos. Foco em contar histórias interessantes sobre o jogo.
- **Curso 04: SEO (Search Engine Optimization):** Otimização de conteúdo para mecanismos de busca. Utilização de palavras-chave relevantes para aumentar a visibilidade do jogo nos resultados de pesquisa.
- **Curso 05: Redes Sociais:** Estratégias para utilização eficaz de plataformas de redes sociais, incluindo Facebook, Twitter, Instagram, entre outras. Criação de uma comunidade engajada.
- **Curso 06: Influenciadores e Parcerias:** Identificação e colaboração com influenciadores e parceiros na indústria de jogos. Aproveitamento da influência de personalidades para promover o jogo.
- **Curso 07: Estratégias de E-mail Marketing:** Construção de listas de e-mails e desenvolvimento de campanhas de e-mail marketing para manter os jogadores informados sobre atualizações, lançamentos e promoções.
- **Curso 08: Tráfego Pago:** Compreensão de estratégias de tráfego pago, incluindo anúncios em plataformas como Google Ads, Facebook Ads e outros. Segmentação eficiente para atingir o público-alvo.
- **Curso 09: Analytics e Monitoramento de Desempenho:** Utilização de ferramentas analíticas para monitorar o desempenho das campanhas de marketing. Avaliação de métricas-chave para ajustar estratégias conforme necessário.





- **Curso 10: Lançamento e Eventos Especiais:** Planejamento de eventos especiais, como pré-lançamentos, promoções sazonais e participação em feiras e conferências. Estratégias para criar entusiasmo em torno do lançamento do jogo.

A distribuição da carga horária dos cursos online de Certificações em Desenvolvimento de Marketing aplicado à Jogos Eletrônicos, será calculada em 2400 min, conforme desenvolvimento das seguintes atividades:

- **Conteúdo em Vídeo = 800 min.:** Serão 16 aulas/subtópicos de 50 min cada. Cada aula/subtópico terá de 5 a 8 vídeos. Será contabilizado como presença.
- **Leitura e Exercícios de fixação - 800 min.:** Conteúdo da aula/subtópico em formato de leitura com 10 min cada.
- **Exercícios de fixação:** Quiz com 10 perguntas sobre o conteúdo (4 min cada);
- **Projetos e Pesquisas 720 min.:** Desenvolvimento de 2 projetos (4h/420 min cada). Um projeto a cada 7 aulas/subtópicos, podendo ser projetos independentes ou de caráter complementar;
- **Avaliação final (4h/420 min cada):** Prova objetiva e dissertativa ou Artigo acadêmico por meio de pesquisa de extensão;
- **Colaboração com a comunidade de tecnologia - 80 min.:** Post no LinkedIn (5 min cada). Podendo ser: conteúdo aprendido; Divulgação de projeto desenvolvido; e/ou Divulgação do artigo desenvolvido;

Como Artefatos de aprendizado ao curso presencial de Certificação em Desenvolvimento de Marketing aplicado à Jogos Eletrônicos, com 40 horas cada, utilizaremos as seguintes ferramentas para construção do aprendizado:

- **Uso da inteligência artificial (ChatGPT):** Utilizar a ferramenta do ChatGPT como aliado de estudos e ferramenta de alta performance, habituando a pessoas estudantes com uso da mesma com diferencial para o mercado de trabalho. No campo da aprendizagem utilizá-lo como formulador de questionários, sintetizador de conceitos e conteúdos, fonte de inspiração, fonte de consulta alternativa etc. Na esfera do aperfeiçoamento da performance utilizá-lo como ferramenta de integração com outras tecnologias, atribuição de tarefas repetitivas etc.





- **Construção de portfólio (GitHub):** Incentivar o uso recorrente do GitHub como ferramenta de armazenamento e gerenciamento dos códigos desenvolvidos como boa prática de programação e também como “vitrine” dos trabalhos e comprovação de experiência.
- **Postagem semanal no LinkedIn - aprendizados, projetos, exercícios etc.:** Habituá a pessoa estudante a compartilhar conhecimento com a comunidade, a fim de promover networking com outros estudantes e/ou profissionais da área, ganhar proficiência e propriedade acerca dos conteúdos aprendidos e divulgar seu progresso e experiência com as tecnologias estudadas para ter visibilidade no mercado de trabalho.
- **Projetos em grupo com SCRUM:** Colocar a pessoa estudante em contato com uma das principais formas de trabalho entre equipes de alta performance, capacitando a mesma para atuar num ambiente de colaboração e desenvolvimento ágil orientado a resultados.
- **Leitura - documentações oficiais, atualizações:** Promover o contato com o conhecimento escrito habituando a pessoa estudante a consultar as documentações oficiais das tecnologias aprendidas e comumente usadas na área, além de interações com fóruns e blogs também relacionados.
- **Exercícios:** Estimular a prática constante por meio de exercícios que vão desde os mais fáceis até os mais desafiadores com o objetivo de garantir a proficiência e domínio sobre os conceitos, ferramentas e metodologias mais utilizados no mercado de tecnologia.
- **“TCC” projeto em grupo:** Elaboração de um projeto final que incentive o uso dos conhecimentos adquiridos ao longo da formação, tanto de soft-skills quanto de hard-skills. Como critério de avaliação pode-se definir uma lista de tecnologias e metodologias organizadas por prioridade e/ou importância de uso, além de destacar a proatividade em utilizar outras tecnologias, ferramentas e/ou metodologias que complementam a formação. Também é importante estabelecer um níveis/padrões para categorizar os projetos pela qualidade e excelência.
- **Sistema de avaliação:** Como forma de avaliação será atribuído pesos de a cada um dos requisitos avaliativos abaixo que somados resultam em 12 pontos, sendo que a nota máxima possível de ser alcançada será 10 pontos. Além disso, com a finalidade de prevenir a procrastinação, será estipulado dois prazos limítrofes para entrega parcial de atividades que componham a nota das pessoas estudantes a cada 10 aulas (100 min ou 13h40min)





de cada módulo.

A nota mínima para aprovação será 6 pontos.

Presença - peso 1

Exercícios - peso 4

Trabalhos de pesquisas - peso 2

Projetos - peso 3

Avaliações - peso 2

Já as Mentorias, seguiremos o conteúdo programático de 400 horas dos cursos online, somados a encontros semanais durante 7 meses, totalizando 34 encontros, com carga horária de 6 horas, sendo 17 encontros online e 17 encontros no espaço presencial.

As atividades do **EIXO DE MARKETING APLICADOS À JOGOS ELETRÔNICOS** serão aplicados em todas as unidades do RA's propostas, ou seja:

- Plano Piloto;
- Recanto das Emas;
- Varjão;
- Aguas Claras;
- Sol Nascente.

### **EIXO DE DESIGN DE JOGOS ELETRÔNICOS**

Serão disponibilizadas 4 modalidades diferentes de capacitação, sendo elas:

- Habilitação em Desenvolvimento de Design de Jogos Eletrônicos – Curso presencial de 200 horas;
- Certificações em Desenvolvimento de Design de Jogos Eletrônicos – 05 cursos presenciais de 40 horas;
- Certificações em Desenvolvimento de Design de Jogos Eletrônicos – 10 cursos online de 40 horas;
- Mentorias em Desenvolvimento de Negócios aplicado à Jogos Eletrônicos – 600 horas de forma híbrida;

Para suas atividades, pensamos em um conteúdo programático conectado, que desenvolverá um





profissional completo, e que poderá desenvolver conhecimentos em área de interesse ou complementares.

Ao curso presencial de Habilitação em Desenvolvimento Design de Jogos Eletrônicos, com total de 200 horas, seguiremos o seguinte conteúdo programático:

- **Curso 01: Fundamentos do Game Design:** Entenda os princípios fundamentais do design de jogos, incluindo mecânicas, dinâmicas e estética. Compreenda a importância da experiência do jogador.
- **Curso 02: Narrativa Interativa:** Explore como contar histórias de forma interativa. Compreenda a estrutura narrativa dos jogos e como as escolhas dos jogadores podem afetar a trama.
- **Curso 03: Criação de Personagens:** Aprenda a desenvolver personagens cativantes. Isso inclui a criação de arcos de personagens, características distintivas e motivações que impactam na jogabilidade.
- **Curso 04: Ambientes e Level Design:** Compreenda os conceitos de level design, incluindo a criação de ambientes envolventes, desafios bem balanceados e a orientação do jogador pelo espaço do jogo.
- **Curso 05: Estética e Arte:** Explore os fundamentos da arte nos jogos, incluindo a paleta de cores, design visual, estilo artístico e como isso contribui para a atmosfera do jogo, estude o design de interfaces de usuário eficazes user Interface (UI) e Experiência do Usuário (UX).

Como Artefatos de aprendizado ao curso presencial de Habilitação em Desenvolvimento de Design de Jogos Eletrônicos, com total de 200 horas, utilizaremos as seguintes ferramentas para construção do aprendizado:

- **Uso da inteligência artificial (ChatGPT):** Utilizar a ferramenta do ChatGPT como aliado de estudos e ferramenta de alta performance, habituando a pessoas estudantes com uso da mesma com diferencial para o mercado de trabalho. No campo da aprendizagem utilizá-lo como formulador de questionários, sintetizador de conceitos e conteúdos, fonte de inspiração, fonte de consulta alternativa etc. Na esfera do aperfeiçoamento da performance utilizá-lo como ferramenta de integração com outras tecnologias, atribuição





de tarefas repetitivas etc.

- **Construção de portfólio (GitHub):** Incentivar o uso recorrente do GitHub como ferramenta de armazenamento e gerenciamento dos códigos desenvolvidos como boa prática de programação e também como “vitrine” dos trabalhos e comprovação de experiência.
- **Postagem semanal no LinkedIn - aprendizados, projetos, exercícios etc.:** Habituá-la a compartilhar conhecimento com a comunidade, a fim de promover networking com outros estudantes e/ou profissionais da área, ganhar proficiência e propriedade acerca dos conteúdos aprendidos e divulgar seu progresso e experiência com as tecnologias estudadas para ter visibilidade no mercado de trabalho.
- **Projetos em grupo com SCRUM:** Colocar a pessoa estudante em contato com uma das principais formas de trabalho entre equipes de alta performance, capacitando-a para atuar num ambiente de colaboração e desenvolvimento ágil orientado a resultados.
- **Leitura - documentações oficiais, atualizações:** Promover o contato com o conhecimento escrito habituando a pessoa estudante a consultar as documentações oficiais das tecnologias aprendidas e comumente usadas na área, além de interações com fóruns e blogs também relacionados.
- **Exercícios:** Estimular a prática constante por meio de exercícios que vão desde os mais fáceis até os mais desafiadores com o objetivo de garantir a proficiência e domínio sobre os conceitos, ferramentas e metodologias mais utilizados no mercado de tecnologia.
- **“TCC” projeto em grupo:** Elaboração de um projeto final que incentive o uso dos conhecimentos adquiridos ao longo da formação, tanto de soft-skills quanto de hard-skills. Como critério de avaliação pode-se definir uma lista de tecnologias e metodologias organizadas por prioridade e/ou importância de uso, além de destacar a proatividade em utilizar outras tecnologias, ferramentas e/ou metodologias que complementam a formação. Também é importante estabelecer um nível/padrão para categorizar os projetos pela qualidade e excelência.
- **Sistema de avaliação:** Como forma de avaliação será atribuído peso de 1 a cada um dos requisitos avaliativos abaixo que somados resultam em 12 pontos, sendo que a nota máxima possível de ser alcançada será 10 pontos. Além disso, com a finalidade de prevenir a procrastinação, será estipulado dois prazos limítrofes para entrega parcial de atividades





que componham a nota das pessoas estudantes a cada 10 aulas (100 min ou 13h40min) de cada módulo.

A nota mínima para aprovação será 6 pontos.

Presença - peso 1

Exercícios - peso 4

Trabalhos de pesquisas - peso 2

Projetos - peso 3

Avaliações - peso 2

Aos cursos presenciais de Certificações em Desenvolvimento de Design de Jogos Eletrônicos, com 40 horas cada, seguiremos o seguinte conteúdo programático:

- **Curso 01: Fundamentos do Game Design:** Entenda os princípios fundamentais do design de jogos, incluindo mecânicas, dinâmicas e estética. Compreenda a importância da experiência do jogador. (40 horas)
- **Curso 02: Narrativa Interativa:** Explore como contar histórias de forma interativa. Compreenda a estrutura narrativa dos jogos e como as escolhas dos jogadores podem afetar a trama. (40 horas)
- **Curso 03: Criação de Personagens:** Aprenda a desenvolver personagens cativantes. Isso inclui a criação de arcos de personagens, características distintivas e motivações que impactam na jogabilidade. (40 horas)
- **Curso 04: Ambientes e Level Design:** Compreenda os conceitos de level design, incluindo a criação de ambientes envolventes, desafios bem balanceados e a orientação do jogador pelo espaço do jogo. (40 horas)
- **Curso 05: Estética e Arte:** Explore os fundamentos da arte nos jogos, incluindo a paleta de cores, design visual, estilo artístico e como isso contribui para a atmosfera do jogo, estude o design de interfaces de usuário eficazes user Interface (UI) e Experiência do Usuário (UX). (40 horas)

Como Artefatos de aprendizado ao curso presencial de Certificação em Desenvolvimento de Design de Jogos Eletrônicos, com 40 horas cada, utilizaremos as seguintes ferramentas para construção do aprendizado:

- **Uso da inteligência artificial (ChatGPT):** Utilizar a ferramenta do ChatGPT como aliado de





estudos e ferramenta de alta performance, habituando a pessoas estudantes com uso da mesma com diferencial para o mercado de trabalho. No campo da aprendizagem utilizá-lo como formulador de questionários, sintetizador de conceitos e conteúdos, fonte de inspiração, fonte de consulta alternativa etc. Na esfera do aperfeiçoamento da performance utilizá-lo como ferramenta de integração com outras tecnologias, atribuição de tarefas repetitivas etc.

- **Construção de portfólio (GitHub):** Incentivar o uso recorrente do GitHub como ferramenta de armazenamento e gerenciamento dos códigos desenvolvidos como boa prática de programação e também como “vitrine” dos trabalhos e comprovação de experiência.
- **Postagem semanal no LinkedIn - aprendizados, projetos, exercícios etc.:** Habituado a pessoa estudante a compartilhar conhecimento com a comunidade, a fim de promover networking com outros estudantes e/ou profissionais da área, ganhar proficiência e propriedade acerca dos conteúdos aprendidos e divulgar seu progresso e experiência com as tecnologias estudadas para ter visibilidade no mercado de trabalho.
- **Projetos em grupo com SCRUM:** Colocar a pessoa estudante em contato com uma das principais formas de trabalho entre equipes de alta performance, capacitando a mesma para atuar num ambiente de colaboração e desenvolvimento ágil orientado a resultados.
- **Leitura - documentações oficiais, atualizações:** Promover o contato com o conhecimento escrito habituando a pessoa estudante a consultar as documentações oficiais das tecnologias aprendidas e comumente usadas na área, além de interações com fóruns e blogs também relacionados.
- **Exercícios:** Estimular a prática constante por meio de exercícios que vão desde os mais fáceis até os mais desafiadores com o objetivo de garantir a proficiência e domínio sobre os conceitos, ferramentas e metodologias mais utilizados no mercado de tecnologia.
- **“TCC” projeto em grupo:** Elaboração de um projeto final que incentive o uso dos conhecimentos adquiridos ao longo da formação, tanto de soft-skills quanto de hard-skills. Como critério de avaliação pode-se definir uma lista de tecnologias e metodologias organizadas por prioridade e/ou importância de uso, além de destacar a proatividade em utilizar outras tecnologias, ferramentas e/ou metodologias que complementam a formação. Também é importante estabelecer um níveis/padrões para categorizar os





projetos pela qualidade e excelência.

- **Sistema de avaliação:** Como forma de avaliação será atribuído pesos de a cada um dos requisitos avaliativos abaixo que somados resultam em 12 pontos, sendo que a nota máxima possível de ser alcançada será 10 pontos. Além disso, com a finalidade de prevenir a procrastinação, será estipulado dois prazos limítrofes para entrega parcial de atividades que componham a nota das pessoas estudantes a cada 10 aulas (100 min ou 13h40min) de cada módulo.

A nota mínima para aprovação será 6 pontos.

Presença - peso 1

Exercícios - peso 4

Trabalhos de pesquisas - peso 2

Projetos - peso 3

Avaliações - peso 2

Aos cursos online de Certificações em Desenvolvimento de Design de Jogos Eletrônicos, com carga horária de 40 horas cada, seguiremos o seguinte conteúdo programático:

- **Curso 01: Fundamentos do Game Design:** Entenda os princípios fundamentais do design de jogos, incluindo mecânicas, dinâmicas e estética. Compreenda a importância da experiência do jogador. (40 horas)
- **Curso 02: Narrativa Interativa:** Explore como contar histórias de forma interativa. Compreenda a estrutura narrativa dos jogos e como as escolhas dos jogadores podem afetar a trama. (40 horas)
- **Curso 03: Criação de Personagens:** Aprenda a desenvolver personagens cativantes. Isso inclui a criação de arcos de personagens, características distintivas e motivações que impactam na jogabilidade. (40 horas)
- **Curso 04: Ambientes e Level Design:** Compreenda os conceitos de level design, incluindo a criação de ambientes envolventes, desafios bem balanceados e a orientação do jogador pelo espaço do jogo. (40 horas)
- **Curso 05: Estética e Arte:** Explore os fundamentos da arte nos jogos, incluindo a paleta de cores, design visual, estilo artístico e como isso contribui para a atmosfera do jogo. (40 horas)





- **Curso 06: Game Mechanics e Game Dynamics:** Diferencie entre mecânicas (ações específicas que os jogadores podem realizar) e dinâmicas (como essas ações afetam o estado do jogo). Compreenda como equilibrar desafios e recompensas. (40 horas)
- **Curso 07: User Interface (UI) e Experiência do Usuário (UX):** Estude o design de interfaces de usuário eficazes para facilitar a interação do jogador. Considere a experiência do usuário ao navegar pelos menus, HUDs e outras interfaces. (40 horas)
- **Curso 08: Sound Design:** Explore a importância do áudio no design de jogos. Isso inclui trilha sonora, efeitos sonoros e como o som contribui para a imersão e comunicação no jogo. (40 horas)
- **Curso 09: Prototipagem e Testes:** Aprenda a criar protótipos de jogos para testar ideias e mecânicas. Entenda a importância dos testes para aprimorar a jogabilidade e identificar problemas. (40 horas)
- **Curso 10: Mercado e Público-Alvo:** Compreenda o mercado de jogos, identifique o público-alvo e considere as tendências. Isso ajuda na criação de jogos que atendem às expectativas e preferências dos jogadores. (40 horas)

A distribuição da carga horária dos cursos online de Certificações em Desenvolvimento de Design de Jogos Eletrônicos, será calculada em 2400 min, conforme desenvolvimento das seguintes atividades:

- **Conteúdo em Vídeo = 800 min.:** Serão 16 aulas/subtópicos de 50 min cada. Cada aula/subtópico terá de 5 a 8 vídeos. Será contabilizado como presença.
- **Leitura e Exercícios de fixação - 800 min.:** Conteúdo da aula/subtópico em formato de leitura com 10 min cada.
- **Exercícios de fixação:** Quiz com 10 perguntas sobre o conteúdo (4 min cada);
- **Projetos e Pesquisas 720 min.:** Desenvolvimento de 2 projetos (4h/420 min cada). Um projeto a cada 7 aulas/subtópicos, podendo ser projetos independentes ou de caráter complementar;
- **Avaliação final (4h/420 min cada):** Prova objetiva e dissertativa ou Artigo acadêmico por meio de pesquisa de extensão;
- **Colaboração com a comunidade de tecnologia - 80 min.:** Post no LinkedIn (5 min cada). Podendo ser: conteúdo aprendido; Divulgação de projeto desenvolvido; e/ou Divulgação





do artigo desenvolvido;

Como Artefatos de aprendizado ao curso presencial de Certificação em Desenvolvimento de Design de Jogos Eletrônicos, com 40 horas cada, utilizaremos as seguintes ferramentas para construção do aprendizado:

- **Uso da inteligência artificial (ChatGPT):** Utilizar a ferramenta do ChatGPT como aliado de estudos e ferramenta de alta performance, habituando a pessoas estudantes com uso da mesma com diferencial para o mercado de trabalho. No campo da aprendizagem utilizá-lo como formulador de questionários, sintetizador de conceitos e conteúdos, fonte de inspiração, fonte de consulta alternativa etc. Na esfera do aperfeiçoamento da performance utilizá-lo como ferramenta de integração com outras tecnologias, atribuição de tarefas repetitivas etc.
- **Construção de portfólio (GitHub):** Incentivar o uso recorrente do GitHub como ferramenta de armazenamento e gerenciamento dos códigos desenvolvidos como boa prática de programação e também como “vitrine” dos trabalhos e comprovação de experiência.
- **Postagem semanal no LinkedIn - aprendizados, projetos, exercícios etc.:** Habituado a pessoa estudante a compartilhar conhecimento com a comunidade, a fim de promover networking com outros estudantes e/ou profissionais da área, ganhar proficiência e propriedade acerca dos conteúdos aprendidos e divulgar seu progresso e experiência com as tecnologias estudadas para ter visibilidade no mercado de trabalho.
- **Projetos em grupo com SCRUM:** Colocar a pessoa estudante em contato com uma das principais formas de trabalho entre equipes de alta performance, capacitando a mesma para atuar num ambiente de colaboração e desenvolvimento ágil orientado a resultados.
- **Leitura - documentações oficiais, atualizações:** Promover o contato com o conhecimento escrito habituando a pessoa estudante a consultar as documentações oficiais das tecnologias aprendidas e comumente usadas na área, além de interações com fóruns e blogs também relacionados.
- **Exercícios:** Estimular a prática constante por meio de exercícios que vão desde os mais fáceis até os mais desafiadores com o objetivo de garantir a proficiência e domínio sobre os conceitos, ferramentas e metodologias mais utilizados no mercado de tecnologia.
- **“TCC” projeto em grupo:** Elaboração de um projeto final que incentive o uso dos





conhecimentos adquiridos ao longo da formação, tanto de soft-skills quanto de hard-skills. Como critério de avaliação pode-se definir uma lista de tecnologias e metodologias organizadas por prioridade e/ou importância de uso, além de destacar a proatividade em utilizar outras tecnologias, ferramentas e/ou metodologias que complementam a formação. Também é importante estabelecer um níveis/padrões para categorizar os projetos pela qualidade e excelência.

- **Sistema de avaliação:** Como forma de avaliação será atribuído pesos de a cada um dos requisitos avaliativos abaixo que somados resultam em 12 pontos, sendo que a nota máxima possível de ser alcançada será 10 pontos. Além disso, com a finalidade de prevenir a procrastinação, será estipulado dois prazos limítrofes para entrega parcial de atividades que componham a nota das pessoas estudantes a cada 10 aulas (100 min ou 13h40min) de cada módulo.

A nota mínima para aprovação será 6 pontos.

Presença - peso 1

Exercícios - peso 4

Trabalhos de pesquisas - peso 2

Projetos - peso 3

Avaliações - peso 2

Já as Mentorias, seguiremos o conteúdo programático de 400 horas dos cursos online, somados a encontros semanais durante 7 meses, totalizando 34 encontros, com carga horária de 6 horas, sendo 17 encontros online e 17 encontros no espaço presencial.

As atividades do **EIXO DE DESIGNER APLICADOS À JOGOS ELETRÔNICOS** serão aplicados em todas as unidades do RA's propostas, ou seja:

- Plano Piloto;
- Recanto das Emas;
- Varjão;
- Aguas Claras;
- Sol Nascente.





## EIXO DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS

Serão disponibilizadas 4 modalidades diferentes de capacitação, sendo elas:

- Habilitação em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos – Curso presencial de 200 horas;
- Certificações em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos – 05 cursos presenciais de 40 horas;
- Certificações em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos – 10 cursos online de 40 horas;
- Mentorias em Desenvolvimento de Negócios aplicado à Jogos Eletrônicos – 600 horas de forma híbrida;

Para suas atividades, pensamos em um conteúdo programático conectado, que desenvolverá um profissional completo, e que poderá desenvolver conhecimentos em área de interesse ou complementares.

Ao curso presencial de Habilitação em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos, com total de 200 horas, seguiremos o seguinte conteúdo programático:

- **Curso 01: Introdução à Linguagem C#:** Fundamentos da linguagem C# como variáveis, estruturas de controle de fluxo (if, else, loops), tipos de dados e métodos. Conhecimento básico de programação é crucial.
- **Curso 02: Criação de Objetos (Props):** Compreensão da instância de objetos no Unity. Criação de props e objetos interativos através de scripts e manipulação no Editor.
- **Curso 03: Sistema de Colisões:** Implementação de sistemas de colisão para lidar com interações entre personagens, objetos e ambiente. Uso de colliders e triggers.
- **Curso 04: Câmera e Visão do Jogo:** Controle da câmera para proporcionar uma visão adequada do jogo. Implementação de sistemas de câmera seguindo o personagem (código e Cinemachine) ou proporcionando visões específicas.
- **Curso 05: Animação no Unity:** Utilização de animações para dar vida aos personagens e objetos. Configuração de animações no Unity e sincronização com os scripts.

Como Artefatos de aprendizado ao curso presencial de Habilitação em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos, com total de 200 horas, utilizaremos as seguintes ferramentas para construção do





aprendizado:

- **Uso da inteligência artificial (ChatGPT):** Utilizar a ferramenta do ChatGPT como aliado de estudos e ferramenta de alta performance, habituando a pessoas estudantes com uso da mesma com diferencial para o mercado de trabalho. No campo da aprendizagem utilizá-lo como formulador de questionários, sintetizador de conceitos e conteúdos, fonte de inspiração, fonte de consulta alternativa etc. Na esfera do aperfeiçoamento da performance utilizá-lo como ferramenta de integração com outras tecnologias, atribuição de tarefas repetitivas etc.
- **Construção de portfólio (GitHub):** Incentivar o uso recorrente do GitHub como ferramenta de armazenamento e gerenciamento dos códigos desenvolvidos como boa prática de programação e também como “vitrine” dos trabalhos e comprovação de experiência.
- **Postagem semanal no LinkedIn - aprendizados, projetos, exercícios etc.:** Habituado a pessoa estudante a compartilhar conhecimento com a comunidade, a fim de promover networking com outros estudantes e/ou profissionais da área, ganhar proficiência e propriedade acerca dos conteúdos aprendidos e divulgar seu progresso e experiência com as tecnologias estudadas para ter visibilidade no mercado de trabalho.
- **Projetos em grupo com SCRUM:** Colocar a pessoa estudante em contato com uma das principais formas de trabalho entre equipes de alta performance, capacitando a mesma para atuar num ambiente de colaboração e desenvolvimento ágil orientado a resultados.
- **Leitura - documentações oficiais, atualizações:** Promover o contato com o conhecimento escrito habituando a pessoa estudante a consultar as documentações oficiais das tecnologias aprendidas e comumente usadas na área, além de interações com fóruns e blogs também relacionados.
- **Exercícios:** Estimular a prática constante por meio de exercícios que vão desde os mais fáceis até os mais desafiadores com o objetivo de garantir a proficiência e domínio sobre os conceitos, ferramentas e metodologias mais utilizados no mercado de tecnologia.
- **“TCC” projeto em grupo:** Elaboração de um projeto final que incentive o uso dos conhecimentos adquiridos ao longo da formação, tanto de soft-skills quanto de hard-skills. Como critério de avaliação pode-se definir uma lista de tecnologias e metodologias organizadas por prioridade e/ou importância de uso, além de destacar a proatividade em





utilizar outras tecnologias, ferramentas e/ou metodologias que complementam a formação. Também é importante estabelecer um níveis/padrões para categorizar os projetos pela qualidade e excelência.

- **Sistema de avaliação:** Como forma de avaliação será atribuído pesos de a cada um dos requisitos avaliativos abaixo que somados resultam em 12 pontos, sendo que a nota máxima possível de ser alcançada será 10 pontos. Além disso, com a finalidade de prevenir a procrastinação, será estipulado dois prazos limítrofes para entrega parcial de atividades que componham a nota das pessoas estudantes a cada 10 aulas (100 min ou 13h40min) de cada módulo.

A nota mínima para aprovação será 6 pontos.

Presença - peso 1

Exercícios - peso 4

Trabalhos de pesquisas - peso 2

Projetos - peso 3

Avaliações - peso 2

Aos cursos presenciais de Certificações em Desenvolvimento de Design de Jogos Eletrônicos, com 40 horas cada, seguiremos o seguinte conteúdo programático:

- **Curso 01: Introdução à Linguagem C#:** Fundamentos da linguagem C# como variáveis, estruturas de controle de fluxo (if, else, loops), tipos de dados e métodos. Conhecimento básico de programação é crucial. (40 horas)
- **Curso 02: Criação de Objetos (Props):** Compreensão da instância de objetos no Unity. Criação de props e objetos interativos através de scripts e manipulação no Editor. (40 horas)
- **Curso 03: Sistema de Colisões:** Implementação de sistemas de colisão para lidar com interações entre personagens, objetos e ambiente. Uso de colliders e triggers. (40 horas)
- **Curso 04: Câmera e Visão do Jogo:** Controle da câmera para proporcionar uma visão adequada do jogo. Implementação de sistemas de câmera seguindo o personagem (código e Cinemachine) ou proporcionando visões específicas. (40 horas)
- **Curso 05: Animação no Unity:** Utilização de animações para dar vida aos personagens e objetos. Configuração de animações no Unity e sincronização com os scripts. (40 horas)





Como Artefatos de aprendizado ao curso presencial de Certificação em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos, com 40 horas cada, utilizaremos as seguintes ferramentas para construção do aprendizado:

- **Uso da inteligência artificial (ChatGPT):** Utilizar a ferramenta do ChatGPT como aliado de estudos e ferramenta de alta performance, habituando a pessoas estudantes com uso da mesma com diferencial para o mercado de trabalho. No campo da aprendizagem utilizá-lo como formulador de questionários, sintetizador de conceitos e conteúdos, fonte de inspiração, fonte de consulta alternativa etc. Na esfera do aperfeiçoamento da performance utilizá-lo como ferramenta de integração com outras tecnologias, atribuição de tarefas repetitivas etc.
- **Construção de portfólio (GitHub):** Incentivar o uso recorrente do GitHub como ferramenta de armazenamento e gerenciamento dos códigos desenvolvidos como boa prática de programação e também como “vitrine” dos trabalhos e comprovação de experiência.
- **Postagem semanal no LinkedIn - aprendizados, projetos, exercícios etc.:** Habituado a pessoa estudante a compartilhar conhecimento com a comunidade, a fim de promover networking com outros estudantes e/ou profissionais da área, ganhar proficiência e propriedade acerca dos conteúdos aprendidos e divulgar seu progresso e experiência com as tecnologias estudadas para ter visibilidade no mercado de trabalho.
- **Projetos em grupo com SCRUM:** Colocar a pessoa estudante em contato com uma das principais formas de trabalho entre equipes de alta performance, capacitando a mesma para atuar num ambiente de colaboração e desenvolvimento ágil orientado a resultados.
- **Leitura - documentações oficiais, atualizações:** Promover o contato com o conhecimento escrito habituando a pessoa estudante a consultar as documentações oficiais das tecnologias aprendidas e comumente usadas na área, além de interações com fóruns e blogs também relacionados.
- **Exercícios:** Estimular a prática constante por meio de exercícios que vão desde os mais fáceis até os mais desafiadores com o objetivo de garantir a proficiência e domínio sobre os conceitos, ferramentas e metodologias mais utilizados no mercado de tecnologia.
- **“TCC” projeto em grupo:** Elaboração de um projeto final que incentive o uso dos conhecimentos adquiridos ao longo da formação, tanto de soft-skills quanto de hard-skills. Como critério de avaliação pode-se definir uma lista de tecnologias e metodologias





organizadas por prioridade e/ou importância de uso, além de destacar a proatividade em utilizar outras tecnologias, ferramentas e/ou metodologias que complementam a formação. Também é importante estabelecer um níveis/padrões para categorizar os projetos pela qualidade e excelência.

- **Sistema de avaliação:** Como forma de avaliação será atribuído pesos de a cada um dos requisitos avaliativos abaixo que somados resultam em 12 pontos, sendo que a nota máxima possível de ser alcançada será 10 pontos. Além disso, com a finalidade de prevenir a procrastinação, será estipulado dois prazos limítrofes para entrega parcial de atividades que componham a nota das pessoas estudantes a cada 10 aulas (100 min ou 13h40min) de cada módulo.

A nota mínima para aprovação será 6 pontos.

Presença - peso 1

Exercícios - peso 4

Trabalhos de pesquisas - peso 2

Projetos - peso 3

Avaliações - peso 2

Aos cursos online de Certificações em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos, com carga horária de 40 horas cada, seguiremos o seguinte conteúdo programático:

- **Curso 01: Configuração do Ambiente de Desenvolvimento:** Instalação do Unity e configuração do ambiente de desenvolvimento em C#. Compreensão do Unity Editor e da estrutura básica de um projeto.
- **Curso 02: Introdução à Linguagem C#:** Fundamentos da linguagem C# como variáveis, estruturas de controle de fluxo (if, else, loops), tipos de dados e métodos. Conhecimento básico de programação é crucial.
- **Curso 03 Unity Scripting:** Apreensão da estrutura de scripts no Unity, com ênfase em MonoBehaviour, métodos como Start e Update, e a comunicação entre scripts e objetos no jogo.
- **Curso 04: Controle de Personagens:** Implementação de scripts para controlar o movimento, animação e interações do personagem. Utilização de física básica para





movimentação.

- **Curso 05: Criação de Objetos (Props):** Compreensão da instância de objetos no Unity. Criação de props e objetos interativos através de scripts e manipulação no Editor.
- **Curso 06: Sistema de Colisões:** Implementação de sistemas de colisão para lidar com interações entre personagens, objetos e ambiente. Uso de colliders e triggers.
- **Curso 07: Câmera e Visão do Jogo:** Controle da câmera para proporcionar uma visão adequada do jogo. Implementação de sistemas de câmera seguindo o personagem ou proporcionando visões específicas.
- **Curso 08: Inteligência Artificial (AI):** Implementação de comportamentos simples de inteligência artificial para NPCs. Uso de scripts para tomada de decisões e movimentação autônoma.
- **Curso 09: Animação no Unity:** Utilização de animações para dar vida aos personagens e objetos. Configuração de animações no Unity e sincronização com os scripts.
- **Curso 10: Otimização e Performance:** Compreensão de práticas de otimização para garantir o desempenho adequado do jogo. Isso inclui o uso eficiente de recursos, como texturas e polígonos.

A distribuição da carga horária dos cursos online de Certificações em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos, será calculada em 2400 min, conforme desenvolvimento das seguintes atividades:

- **Conteúdo em Vídeo = 800 min.:** Serão 16 aulas/subtópicos de 50 min cada. Cada aula/subtópico terá de 5 a 8 vídeos. Será contabilizado como presença.
- **Leitura e Exercícios de fixação - 800 min.:** Conteúdo da aula/subtópico em formato de leitura com 10 min cada.
- **Exercícios de fixação:** Quiz com 10 perguntas sobre o conteúdo (4 min cada);
- **Projetos e Pesquisas 720 min.:** Desenvolvimento de 2 projetos (4h/420 min cada). Um projeto a cada 7 aulas/subtópicos, podendo ser projetos independentes ou de caráter complementar;
- **Avaliação final (4h/420 min cada):** Prova objetiva e dissertativa ou Artigo acadêmico por meio de pesquisa de extensão;





- **Colaboração com a comunidade de tecnologia - 80 min.:** Post no LinkedIn (5 min cada). Podendo ser: conteúdo aprendido; Divulgação de projeto desenvolvido; e/ou Divulgação do artigo desenvolvido;

Como Artefatos de aprendizado ao curso presencial de Certificação em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos, com 40 horas cada, utilizaremos as seguintes ferramentas para construção do aprendizado:

- **Uso da inteligência artificial (ChatGPT):** Utilizar a ferramenta do ChatGPT como aliado de estudos e ferramenta de alta performance, habituando a pessoas estudantes com uso da mesma com diferencial para o mercado de trabalho. No campo da aprendizagem utilizá-lo como formulador de questionários, sintetizador de conceitos e conteúdos, fonte de inspiração, fonte de consulta alternativa etc. Na esfera do aperfeiçoamento da performance utilizá-lo como ferramenta de integração com outras tecnologias, atribuição de tarefas repetitivas etc.
- **Construção de portfólio (GitHub):** Incentivar o uso recorrente do GitHub como ferramenta de armazenamento e gerenciamento dos códigos desenvolvidos como boa prática de programação e também como “vitrine” dos trabalhos e comprovação de experiência.
- **Postagem semanal no LinkedIn - aprendizados, projetos, exercícios etc.:** Habituando a pessoa estudante a compartilhar conhecimento com a comunidade, a fim de promover networking com outros estudantes e/ou profissionais da área, ganhar proficiência e propriedade acerca dos conteúdos aprendidos e divulgar seu progresso e experiência com as tecnologias estudadas para ter visibilidade no mercado de trabalho.
- **Projetos em grupo com SCRUM:** Colocar a pessoa estudante em contato com uma das principais formas de trabalho entre equipes de alta performance, capacitando a mesma para atuar num ambiente de colaboração e desenvolvimento ágil orientado a resultados.
- **Leitura - documentações oficiais, atualizações:** Promover o contato com o conhecimento escrito habituando a pessoa estudante a consultar as documentações oficiais das tecnologias aprendidas e comumente usadas na área, além de interações com fóruns e blogs também relacionados.
- **Exercícios:** Estimular a prática constante por meio de exercícios que vão desde os mais fáceis até os mais desafiadores com o objetivo de garantir a proficiência e domínio sobre os conceitos, ferramentas e metodologias mais utilizados no mercado de tecnologia.





- **“TCC” projeto em grupo:** Elaboração de um projeto final que incentive o uso dos conhecimentos adquiridos ao longo da formação, tanto de soft-skills quanto de hard-skills. Como critério de avaliação pode-se definir uma lista de tecnologias e metodologias organizadas por prioridade e/ou importância de uso, além de destacar a proatividade em utilizar outras tecnologias, ferramentas e/ou metodologias que complementam a formação. Também é importante estabelecer um níveis/padrões para categorizar os projetos pela qualidade e excelência.
- **Sistema de avaliação:** Como forma de avaliação será atribuído pesos de a cada um dos requisitos avaliativos abaixo que somados resultam em 12 pontos, sendo que a nota máxima possível de ser alcançada será 10 pontos. Além disso, com a finalidade de prevenir a procrastinação, será estipulado dois prazos limítrofes para entrega parcial de atividades que componham a nota das pessoas estudantes a cada 10 aulas (100 min ou 13h40min) de cada módulo.

A nota mínima para aprovação será 6 pontos.

Presença - peso 1

Exercícios - peso 4

Trabalhos de pesquisas - peso 2

Projetos - peso 3

Avaliações - peso 2

Já as Mentorias, seguiremos o conteúdo programático de 400 horas dos cursos online, somados a encontros semanais durante 7 meses, totalizando 34 encontros, com carga horária de 6 horas, sendo 17 encontros online e 17 encontros no espaço presencial.

As atividades do **EIXO DE DESENVOLVIMENTO APLICADOS À JOGOS ELETRÔNICOS** serão aplicados em todas as unidades do RA's propostas, ou seja:

- Plano Piloto;
- Recanto das Emas;
- Varjão;
- Aguas Claras;





- Sol Nascente.

O detalhamento das ações se dividirá entre pré-produção, produção e pós-produção, conforme descrito abaixo:

#### **PRÉ-PRODUÇÃO:**

Essa etapa será desenvolvida entre JAN/2024 e FEV/2024.

A pré-produção consiste na realização de todas as etapas introdutórias para realização do evento. Ela é desenvolvida em sub etapas, constando o planejamento e a contratação. Ela é desenvolvida em torno de 04 semanas, finalizando na efetiva entrega dos planejamentos e as contratações.

O planejamento aborda o momento de criação de estratégias para materializar todo o corpo proposto do projeto, tornando assim não mais teórico, mas sim materializado em minutas de contratos, fechamento de negociações e aquisições necessárias para realização do objeto.

A etapa de planejamento está intrinsecamente relacionada a etapa de contratação, visto que as contratações se tornam a materialização do planejamento e conclusão das negociações realizadas.

Essa etapa é crucial para o alcance final das metas e objetivos propostos ao evento, quanto ao alcance delas. Porém, também ao alcance do melhor custo-benefício para contratação da equipe necessária, aluguel de equipamentos com alta qualidade e aquisição de insumos necessários para realização. Devido à alta quantidade de profissionais e empresas que atendem à demanda proposta e a constante variação de valor de mercado na área de eventos, a etapa necessita de um considerável lapso temporal para que se alcance o êxito.

Assim, para essas primeiras sub-etapas é necessário em torno de 4 semanas para efetiva realização, tempo de atuação das pessoas caracterizadas como Recursos Humanos, ou RH.

#### **Comunicação:**





No período da pré-produção, o coordenador de comunicação iniciará o planejamento de estratégias de todas as etapas introdutórias para a realização do projeto.

Serão contratados os serviços de Assessoria de Imprensa Local, Gestão de Redes Sociais e Web Designer.

Será criado um branding da marca do projeto, ou seja, o conjunto de ações alinhadas ao posicionamento, propósito e valores do projeto. O objetivo do branding é despertar sensações e criar conexões conscientes e inconscientes, que serão cruciais para que o público decida participar do projeto.

Será criada uma plataforma digital via web, ou seja, um site, para inscrições, bem como disponibilizando as informações do projeto. Serão contratados profissionais capacitados e responsáveis pelo desenvolvimento e manutenção da plataforma por todo o período do projeto.

Essa etapa de comunicação será desenvolvida entre o dia JAN/2024 a DEZ/2024.

#### **PRODUÇÃO:**

As ações de produção serão categorizadas da seguinte forma:

- Estratégia de realização das atividades;
- Planejamento Operacional;
- Logística de produção;
- Programação (ANEXO I do PT);

Iniciando com a **ESTRATÉGIA DE REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES**, explanaremos a lógica de estruturação do projeto, onde as atividades possam se comunicar, trazer dinâmica e otimização das atividades, maximizando os resultados para os participantes.

Dessa forma, para melhor atendimento dos participantes, o Instituto entende que as montagens de múltiplos espaços podem levar a custos altíssimos com infraestrutura e baixando muito a qualidade na entrega para os participantes. Assim, nossa proposta visa a montagem de um espaço central, que conte com toda uma infraestrutura ideal para as atividades presenciais e de mentoria, além de uma logística de





distribuição e participação de todas as satélites selecionadas para a atividade.

A unidade colaborativa será montada em 01 espaço comercial de, no mínimo 150 m<sup>2</sup>, preferencialmente no Plano Piloto, haja vista ser a região mais central as RAs selecionadas, além de ser um polo comercial, possibilitando assim as empresas que participem das mentorias a terem um ponto de apoio na cidade. A unidade comportará tanto as atividades presenciais, quanto as onlines e mentorias, com toda a infraestrutura necessária.

Nesse espaço será montado:

- Área de 60 m<sup>2</sup> com parque tecnológico para cursos presenciais, e ambiente de mentorias;
- Área de 30m<sup>2</sup> para reuniões e palestras;
- Área comum de 30m<sup>2</sup> para interação, descanso e troca de experiência entre participantes;
- Área comum de 30m<sup>2</sup> com banheiros e copa.

A unidade irá dispor de 50 computadores, com acesso a internet e a seguinte configuração mínima:

- PLACA MAE PRO DDR4;
- PROCESSADOR COM 3.6GHZ;
- MEMÓRIA 16GB DDR4;
- SSD 250GB 2.5 SATA;
- PLACA DE VÍDEO DEDICADA 4GB;
- FONTE 500W BIVOLT;
- TELA 20 POLEGADAS.

Já o ambiente para reuniões irá contar com:

- Mesa central;
- 16 cadeiras;
- Computador;
- 1 TV de 60'.

Já para interação, descanso e troca de experiência terá estrutura mínima de:

- Poltrnas;
- Mesas;
- Frigobar;
- Video games;
- TV's;
- Som ambiente;

O espaço funcionará de segunda a sexta das 08:00 as 22:00, tendo por objetivo a realização das capacitações presenciais, realização de testes para as capacitações online, ambiente de produção de





projetos, espaço para mentorias e convívio entre os profissionais de games.

Além, para as atividades nas Unidades RA's, será alugado 01 espaço comercial de, no mínimo 60 m2, em cada região, exceto a do Plano Piloto, pois ficará o espaço colaborativo, possibilitando assim a realização das atividades presenciais na cidade.

As unidades das RA's irão dispor de 20 computadores cada, com acesso a internet e a seguinte configuração mínima:

- PLACA MAE PRO DDR4;
- PROCESSADOR COM 3.6GHZ;
- MEMÓRIA 16GB DDR4;
- SSD 250GB 2.5 SATA;
- PLACA DE VÍDEO DEDICADA 4GB;
- FONTE 500W BIVOLT;
- TELA 20 POLEGADAS.

O espaço também funcionará de segunda a sexta das 08:00 as 22:00, tendo por objetivo a realização das capacitações presenciais, realização de testes para as capacitações online, ambiente de produção de projetos, espaço para mentorias e convívio entre os profissionais de games.

No **PLANEJAMENTO OPERACIONAL**, adentraremos os recursos e contratações que serão necessários para realização das atividades sugeridas.

Para execução necessitaremos das seguintes estruturas funcionais:

**Unidade Colaborativa:** Para a realização das atividades propostas, será alugado 01 espaço comercial de, no mínimo 150 m2, no Plano Piloto, haja vista ser a região mais central as RAs selecionadas, além de ser um polo comercial, possibilitando assim as empresas que participem das mentorias a terem um ponto de apoio na cidade. A unidade funcionará de forma colaborativa, comportando tanto as atividades presenciais, quanto as onlines e mentorias, com toda a infraestrutura necessária.

Nesse espaço será montado:

- Área de 60 m2 com parque tecnológico para cursos presenciais, e ambiente de mentorias;
- Área de 30m2 para reuniões e palestras;
- Área comum de 30m2 para interação, descanso e troca de experiência entre participantes;
- Área comum de 30m2 com banheiros e copa.





**Parque Tecnológico Unidade Colaborativa:** Nosso parque tecnológico irá dispor de 25 computadores, com acesso a internet e a seguinte configuração mínima:

- PLACA MAE PRO DDR4;
- PROCESSADOR COM 3.6GHZ;
- MEMÓRIA 16GB DDR4;
- SSD 250GB 2.5 SATA;
- PLACA DE VÍDEO DEDICADA 4GB;
- FONTE 500W BIVOLT;
- TELA 20 POLEGADAS.

Já o ambiente para reuniões irá contar com:

- Mesa central;
- 16 cadeiras;
- Computador;
- 1 TV de 60'.

Já para interação, descanso e troca de experiência terá estrutura mínima de:

- Poltronas;
- Mesas;
- Frigobar;
- Video games;
- TV's;
- Som ambiente;

**Unidades RA's:** Além, para as atividades nas Unidades RA's, será alugado 01 espaço comercial de, no mínimo 60 m2, em cada região, exceto a do Plano Piloto, pois ficará o espaço colaborativo, possibilitando assim a realização das atividades presenciais na cidade.

As unidades das RA's irão dispor de 20 computadores cada, com acesso a internet e a seguinte configuração mínima:

- PLACA MAE PRO DDR4;
- PROCESSADOR COM 3.6GHZ;
- MEMÓRIA 16GB DDR4;
- SSD 250GB 2.5 SATA;
- PLACA DE VÍDEO DEDICADA 4GB;
- FONTE 500W BIVOLT;
- TELA 20 POLEGADAS.





**Professores:** O corpo docente é primordial para realização das atividades propostas. Primariamente, realizaremos a efetivação do Coordenador Pedagógico para, sob as diretrizes propostas no presente documento, seja construído um Plano Pedagógico para o espaço.

Posteriormente, encontraremos os professores adequados para o efetivo empenho das aulas. Serão contratado os seguintes professores por Eixo e Módulo:

**Eixo Marketing aplicados à Jogos Eletrônicos:**

- **Habilitação em Desenvolvimento de Marketing aplicado à Jogos Eletrônicos:** 05 professores, sendo 08 semanas para preparação de planos de aula e material didático, além de 12 semanas de ministração de aulas, totalizando 20 semanas; 02 monitores por 12 semanas para acompanhamento das turmas em atividades externas;
- **Certificações em Desenvolvimento de Marketing aplicado à Jogos Eletrônicos:** 05 professores, sendo 08 semanas para preparação de planos de aula e material didático, além de 12 semanas de ministração de aulas, totalizando 20 semanas; 02 monitores por 12 semanas para acompanhamento das turmas em atividades externas;
- **Certificações em Desenvolvimento de Marketing aplicado à Jogos Eletrônicos:** 05 professores, com 02 certificações cada, sendo 08 semanas para preparação de planos de aula e material didático, além de 16 semanas de captação de aulas, totalizando 24 semanas; 02 monitores por 28 semanas para acompanhamento das turmas em atividades online;
- **Mentorias em Desenvolvimento de Negócios aplicado à Jogos Eletrônicos:** 02 monitores por 28 semanas para acompanhamento das turmas em atividades online;

**Eixo Design de Jogos Eletrônicos:**

- **Habilitação em Designer de Jogos Eletrônicos:** 05 professores, sendo 08 semanas para preparação de planos de aula e material didático, além de 12 semanas de ministração de aulas, totalizando 20 semanas; 02 monitores por 12 semanas para acompanhamento das turmas em atividades externas;
- **Certificações em Designer de Jogos Eletrônicos:** 05 professores, sendo 08 semanas para preparação de planos de aula e material didático, além de 12 semanas de ministração de





aulas, totalizando 20 semanas; 02 monitores por 12 semanas para acompanhamento das turmas em atividades externas;

- **Certificações em Designer de Jogos Eletrônicos:** 05 professores, com 02 certificações cada, sendo 08 semanas para preparação de planos de aula e material didático, além de 16 semanas de captação de aulas, totalizando 24 semanas; 02 monitores por 28 semanas para acompanhamento das turmas em atividades online;
- **Mentorias em Desenvolvimento de Negócios aplicado à Jogos Eletrônicos:** 02 monitores por 28 semanas para acompanhamento das turmas em atividades online;

#### **Eixo Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos:**

- **Habilitação em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos:** 05 professores, sendo 08 semanas para preparação de planos de aula e material didático, além de 12 semanas de ministração de aulas, totalizando 20 semanas; 02 monitores por 12 semanas para acompanhamento das turmas em atividades externas;
- **Certificações em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos:** 05 professores, sendo 08 semanas para preparação de planos de aula e material didático, além de 12 semanas de ministração de aulas, totalizando 20 semanas; 02 monitores por 12 semanas para acompanhamento das turmas em atividades externas;
- **Certificações em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos:** 05 professores, com 02 certificações cada, sendo 08 semanas para preparação de planos de aula e material didático, além de 16 semanas de captação de aulas, totalizando 24 semanas; 02 monitores por 28 semanas para acompanhamento das turmas em atividades online;
- **Mentorias em Desenvolvimento de Negócios aplicado à Jogos Eletrônicos:** 02 monitores por 28 semanas para acompanhamento das turmas em atividades online;

**Plataforma Online:** Para as atividades online, será necessária uma plataforma que seja preparado para receber o material disponibilizado e campo de interação entre profissionais e participantes. Assim, será utilizado um software livre para LMS (Learning Management System) como ferramenta online.

Será contratado uma equipe técnica para parametrização e manutenção do sistema. A equipe será composta por Desenvolvedor Web Full Stack.





Para os conteúdos a serem disponibilizados, as captações serão realizadas em estúdio audiovisual para que seja possível entregar a melhor qualidade. Necessitando assim dos seguintes serviços:

- Locação de Estúdio
- Locação de Microfones
- Locação de Equipamento de Iluminação
- Locação de Câmeras
- Diretor de Imagem
- 1º Assistente de Direção
- Diretor de Arte
- Operador de Câmera
- Operador de Áudio
- TV 50'

Além disso, será colocada uma van circular nas RA's selecionadas para que busquem os participantes em locais pré-definidos e deixem os mesmo no espaço presencial, além de fazer a rota de volta.

Como próxima etapa, entraremos na descrição da **LOGÍSTICA DE PRODUÇÃO**, que permitirá detalhar os momentos de preparação das atividades.

Após a etapa de pré-produção, que consistirá na contratação de todos os profissionais e serviços necessários para o bom desempenho das atividades, adentraremos ao campo de produção das atividades a serem realizadas.

A primeira etapa é, junto com a Coordenação Pedagógica e os professores contratados, a construção do Projeto Político Pedagógico (PPP) que norteará todos os cursos e atividades realizadas com os participantes. Ela irá permitir que todos os profissionais criem o material a ser utilizados nas atividades com a mesma linha e meta a ser alcançada, fazendo assim todas as atividades serem conectadas.

Finalizando a PPP, iniciaremos a produção dos materiais. Estrategicamente definimos a produção dos materiais online, tendo em vista a possibilidade de utilização de materiais audiovisuais como suporte e complementar as atividades presenciais, permitindo assim os orientadores a tornar mais dinâmicas as atividades presenciais e trazer atividades de produção no contato com os alunos.

Estimamos o período de 3 meses para conclusão do material audiovisual, porém, as atividades presenciais serão iniciadas durante a produção em estúdio, ajustando a rotina dos profissionais a conseguirem conciliar as produções, captações, aulas e coordenações.

As captações acontecerão em estúdio, de segunda a sexta, das 08:00 as 18:00, em dias contrários as atividades presenciais, caso iniciado, com captação de 01 professor por turno. Essa etapa acontecerá





nos meses de fevereiro a abril/2024.

Já para as atividades presenciais, utilizaremos as atividades de coordenação para preparação das atividades a serem realizadas. A Coordenação será um alinhamento entre os professores, monitores e coordenador pedagógico, nos dias determinados para essa reunião, de forma que a montagem do plano de aula seja dinâmico e adaptativo a performance de aprendizagem dos participantes.

A produção de conteúdo também acontecerá de forma a posterior a atividade presencial, pela modalidade monitoria, que será realizado exercícios de fixação com os participantes junto aos monitores do projeto. Nela será montado dinâmicas de interações entre profissionais e participantes, propondo tiradúvidas, fóruns, atividades externas em parceiros do projeto, de forma que o conhecimento adquirido extrapole o campo conteudista, mas que também entendam a dinâmica de mercado e como de forma prática esses conhecimentos podem ser convertidos nas suas atividades fins. Também funcionará como reforço para que todos os participantes estejam alinhados em conhecimento.

Podemos visualizar de forma dinâmica como funcionará a logística de produção das atividades presenciais, na dinâmica da semana, no quadro abaixo:

<b>Período</b>	<b>Atividade</b>	<b>Objetivo</b>
Dia 01	Coordenação	Alinhamento e criação de plano de aula
Dia 02	Captação audiovisual	Criação de conteúdo para as atividades online
Dia 03	Aula	Atividade presencial
Dia 04	Monitoria	Atividade complementar
Dia 05	Captação audiovisual	Criação de conteúdo para as atividades online

Por fim, no campo de produção, será desenvolvida uma plataforma utilizando um software livre para LMS (Learning Management System) como ferramenta para atividades online e gestão do projeto, pelos profissionais contratados, com parametrização durante os 03 primeiros meses de produção, ou seja, entre fevereiro e abril/2024. Preferencialmente, será contratado empresa que realize as atividades descritas com experiência para tal atividade e utilize metodologia scrum para acompanhamento e criação de relatórios. A posterior, será realiza a manutenção da plataforma até o encerramento das atividades do





projeto.

**A PROGRAMAÇÃO das atividades do projeto segue no ANEXO I deste documento.**

#### **DA CONTRATAÇÃO E TRIBUTAÇÃO E ENCARGOS SOCIAIS**

Em cumprimento ao que estabelece o art. 41, § 1o do Decreto no 37.843/2016, que a equipe de trabalho consiste no pessoal necessário à execução do objeto da parceria, incluídas pessoas pertencentes ao quadro da organização da sociedade civil ou contratadas, serão submetidas a regime cível, através de contratação seja de pessoa jurídica, onde toda a prestação de serviços será comprovada com notas fiscais, não necessitando informar valores de tributos e encargos trabalhistas ou informações relativas a eventuais imunidades.

#### **DO DECRETO Nº 43.054/2022 (COVID 19)**

Em que pese a considerável melhora nos dados relativos à pandemia da **Covid-19** no Distrito Federal, ainda está vigente o **Decreto nº 43.054 de 03 de março 2022**, o qual dispõe sobre as medidas para enfrentamento da emergência de saúde pública de importância internacional decorrente da COVID-19 (Sars-Cov-2). Atualmente, as atividades presenciais estão sendo permitidas, porém, caso seja necessário, a OSC realizará a adequação do evento e das atividades à realidade vivenciada e às restrições impostas pelo Distrito Federal.

#### **PÓS-PRODUÇÃO:**

Ocorrerá de NOV/2024 a DEZ/2024 com as seguintes atividades:

- Finalização de contratos e pagamentos;
- Composição de relatório de prestação de contas, reunindo fotos, vídeos, notas fiscais, contratos de prestadores de serviços e profissionais, entre outros elementos que comprovem a execução do objeto proposto;
- Desmontagem dos itens de infraestrutura utilizados da realização das atividades.





#### **OBJETIVOS E METAS:**

##### **Objetivos:**

- Contribuir para o desenvolvimento tecnológico na região, incentivando investimentos e iniciativas inovadoras no setor de jogos.;
- Promover a expansão e consolidação da indústria de jogos, criando um ambiente propício para o crescimento de empresas e profissionais no Distrito Federal.;
- Facilitar o acesso de jovens, adolescentes e adultos a cursos de capacitação na área de jogos, proporcionando oportunidades de aprendizado inclusivas; e
- Garantir que as oportunidades oferecidas pelo projeto estejam acessíveis a todas as Regiões Administrativas do Distrito Federal, promovendo a inclusão e a participação de diferentes comunidades.

##### Como **Metas**, devemos alcançar:

- Locação e disponibilização de ambiente e equipamentos para a realização do projeto nas 5 RA's propostas no plano de trabalho;
- Alcançar um público de 3.750 (três mil setecentos e cinquenta) beneficiários ao longo da execução, que será comprovado por meio das fichas de inscrição;
- Gerar emprego e renda por meio de todas as contratações amparadas pelo artigo 46, da Lei 13.019/2014 (MROSC), vinculadas à parceria, sendo comprovadas por meio da apresentação dos contratos de prestação de serviço e notas fiscais, não necessitando informar valores de tributos e encargos trabalhistas ou informações relativas a eventuais imunidades.

#### **RECURSO COMPLEMENTAR**

Não haverá o uso de Recurso complementar.

#### **CONTRAPARTIDA DA OSC:**

[X] NAO SE APLICA - Sendo facultada a ação de contrapartida de acordo com a Lei 13.019/2014 (MROS), conforme art. 35, § 1º, onde não será exigida contrapartida financeira como requisito para celebração de parceria, facultada a exigência de contrapartida em bens e serviços

#### **Quadro de Indicadores de Monitoramento e Avaliação**





<b>METAS/OBJETIVO</b>	<b>AÇÃO</b>	<b>QUANTITATIVO</b>	<b>FORMA DE AFERIR</b>
Fomentar o crescimento tecnológico do DF;	Criação de um espaço colaborativo para capacitação e interação de profissionais em tecnologia	01 Espaço Colaborativo + 04 POLOS – RA’S	Fiscalização in loco  Relatório Fotográfico junto ao relatório de execução do objeto.
Estimular o desenvolvimento do mercado de games no DF;	Realização de cursos e mentorias na área game;	Criação de 10 cursos	Fiscalização in loco  Relatório Fotográfico junto ao relatório de execução do objeto.
Democratizar o acesso a cursos na área gamer;	Criação de Plataforma Online com disponibilidade gratuita	01 Plataforma	Fiscalização in loco  Relatório Fotográfico junto ao relatório de execução do objeto.
Facilitar o acesso ao mercado gamer as Regiões Administrativas do DF	Possibilitar mobilidade e acesso a conteúdo a multiplas RA’s	Participação de 05 RA’s	Fiscalização in loco  Relatório Fotográfico junto ao relatório de execução do objeto.
Desenvolver Profissionais a área Gamer	Aplicação de um PPP na área gamer	Alcance de 3750 alunos	Fiscalização in loco  Relatório Fotográfico junto ao relatório de execução do objeto.
Aceleração de Empresas na Área Gamer	Cursos e Mentorias voltadas a PJ’s	Alcance de 20 empresas	Fiscalização in loco  Relatório Fotográfico junto ao relatório de execução do objeto.

**RESULTADOS ESPERADOS:**

Os resultados esperados do projeto GAMIFICA incluem o fortalecimento da capacitação de jovens, adolescentes e adultos no promissor segmento de jogos, proporcionando-lhes habilidades técnicas e criativas para ingressar e prosperar na indústria gamer. Espera-se que, ao final do projeto, os participantes





tenham adquirido conhecimentos sólidos em desenvolvimento de jogos, design, programação e outras áreas correlatas, impulsionando suas oportunidades de emprego e empreendedorismo no setor. Além disso, busca-se promover uma comunidade inclusiva e diversificada, refletindo o compromisso do GAMIFICA em democratizar o acesso à formação no universo dos jogos, contribuindo assim para o desenvolvimento socioeconômico e cultural das comunidades envolvidas

**PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:**

Atendimento de 3.750 (três mil setecentos e cinquenta) pessoas de até 65 anos do Distrito Federal. Ou seja, serão 1.250 (mil duzentos e cinquenta) em cada eixo do projeto, conforme demonstrativos abaixo:

**EIXO MARKETING DE JOGOS ELETRÔNICOS**

- **Habilitação em Desenvolvimento de Marketing aplicado à Jogos Eletrônicos:** 50 alunos;
- **Certificações em Desenvolvimento de Marketing aplicado à Jogos Eletrônicos:** 750 alunos;
- **Certificações Online em Desenvolvimento de Marketing aplicado à Jogos Eletrônicos:** 400 alunos;
- **Mentorias em Desenvolvimento de Negócios aplicado à Jogos Eletrônicos:** 10 Empresas com 05 participantes, totalizando 50 alunos;

**EIXO DESIGNER DE JOGOS ELETRÔNICOS**

- **Habilitação em Designer aplicado à Jogos Eletrônicos:** 50 alunos;
- **Certificações em Designer aplicado à Jogos Eletrônicos:** 750 alunos;
- **Certificações Online em Designer aplicado à Jogos Eletrônicos:** 400 alunos;
- **Mentorias em Desenvolvimento de Negócios aplicado à Jogos Eletrônicos:** 10 Empresas com 05 participantes, totalizando 50 alunos;

**EIXO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS**

- **Habilitação em Desenvolvimento aplicado à Jogos Eletrônicos:** 50 alunos;
- **Certificações em Desenvolvimento aplicado à Jogos Eletrônicos:** 750 alunos;
- **Certificações Online em Desenvolvimento aplicado à Jogos Eletrônicos:** 400 alunos;
- **Mentorias em Desenvolvimento de Negócios aplicado à Jogos Eletrônicos:** 10 Empresas





com 05 participantes, totalizando 50 alunos;

### PLANO DE COMUNICAÇÃO

#### 1. Introdução - Contextualizar o projeto.

O projeto consiste na parceria com a SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO DO DISTRITO FEDERAL para executar o PROJETO GAMIFICA DF, em 05 (cinco) regiões administrativas pelo período de 12 meses até dezembro de 2024, nos eixos Marketing para jogos eletrônicos, Designer para jogos eletrônicos e Desenvolvimento para jogos eletrônicos.

#### 2. Diagnóstico e necessidade de trabalho.

No período da pré-produção, o coordenador de comunicação iniciará o planejamento de estratégias de todas as etapas introdutórias para a realização do projeto.

Serão contratados os serviços de Assessoria de Imprensa Local, Gestão de Redes Sociais e Web Designer.

Será criado um branding da marca do projeto, ou seja, o conjunto de ações alinhadas ao posicionamento, propósito e valores do projeto. O objetivo do branding é despertar sensações e criar conexões conscientes e inconscientes, que serão cruciais para que o público decida participar do projeto.

Será criada uma plataforma digital via web, ou seja, um site, para inscrições, bem como disponibilizando as informações do projeto. Serão contratados profissionais capacitados e responsáveis pelo desenvolvimento e manutenção da plataforma por todo o período do projeto.

#### 3. Objetivos gerais e específicos do Plano de Comunicação.

Metas Qualitativas	Indicadores de Monitoramento	Parâmetro(s) para aferição de cumprimento
Democratizar o acesso à Informações.	Criação das redes sociais.	Relatório de Mídias Espontâneas.
Dinamizar a divulgação das Informações	Fomento das mídias espontâneas	Relatório de Mídias Espontâneas;
Atingir o maior número de veículos da comunicação.	Disseminação nas mídias tradicionais,	Relatório de Mídias Espontâneas; Publicações das revistas, jornais.

(61) 3536-4050





Metas Quantitativas	Indicadores de Monitoramento	Parâmetro(s) para aferição de cumprimento
Divulgar o evento para o público do DF, alcançando cerca de 37.500 pessoas pelo período de 12 (doze) meses.	Divulgação do aplicativo em redes sociais (facebook e Instagram);	Relatório de divulgação das métricas e gestão das redes sociais;
<b>4. Identificar os públicos.</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar os públicos – 37.500 pessoas, entre 10 a 60 anos, com taxa de conversão de 10%.</li><li>• Identificar as estratégias, as ações e as metas a serem realizadas no Plano.</li></ul>		
<b>5. Identificar as estratégias, as ações e as metas a serem realizadas no Plano.</b>		
<p>A partir das estratégias traçadas para a comunicação, será desenvolvida a Identidade visual do projeto. A comunicação do projeto com o seu público se dará majoritariamente através de ações online através de uma comunicação específica para as mídias sociais. O Diretor de Comunicação acompanhará todo o período do projeto, como o planejamento e execução de todos os itens relacionados à comunicação, tais como: desenvolvimento da logomarca, desenvolvimento de cronograma de postagens em redes sociais, acompanhamento das perguntas do público em nossos canais de comunicação, sugestão e cotação de mídias offline, aprovação de logomarcas com patrocinadores e órgãos realizadores, desenvolvimento de peças de divulgação, briefing de conteúdo e linguagem a ser utilizada.</p> <p>Além disso, serão produzidas produções audiovisuais, para as mídias espontâneas e sociais.</p>		
<b>6. Identificar os produtos, objetivos e indicadores a serem alcançados.</b>		
Produto	Objetivo	Indicador
Criação da Logo	Dar identidade visual ao projeto	Logo criada
Informativo	Difusão Nacional	Contratação da Assessoria de Imprensa e entrega via mailing marketing
Impulsioneamento em redes sociais	Difusão Nacional	Serviço de impulsioneamento nas redes sociais, como Facebook e Instagram
<b>7. Identificar os canais de comunicação a serem utilizados.</b>		





Assessoria de Imprensa irá trabalhar o engajamento orgânico em Rádios, TVs e jornais. Já em mídias digitais, o gestor de redes sociais utilizara instagram, facebook, tiktok, linkedin e site. Por fim, será utilizado mobiliário urbano em LED, Outdoors e elevadores.

**8. Principais atividades de comunicação que serão utilizadas no plano.**

- Assessoria de Imprensa
- Gestão de redes sociais
- Mobiliário urbano

**9. Identificar peças de divulgação.**

Pela de divulgação	Formato	Qtd	Meio utilizado	Data de produção	Data de veiculação
<b>Gestão de Redes Sociais (Social Mídia)</b> - Serviço de gerenciamento das redes sociais, ou seja, envolve o planejamento e publicação de conteúdo em plataformas de mídia social, além da interação com seguidores, monitoramento de comentários e métricas de desempenho.	Serviço Mensal	12	Mídias Espontâneas	Janeiro de 2024	Janeiro de 2024 a Dezembro de 2024
<b>Assessoria de imprensa local</b> - Serviço de assessoria de imprensa incluindo clipping impresso e on-line, valoração de mídia e relatório final de *mídia espontânea	Serviço Mensal	12	Jornais, Revistas, Imprensa	Janeiro de 2024	Janeiro de 2024 a Dezembro de 2024
<b>Web Designer</b> - Serviço de criação das peças web como posts para Facebook, posts para Feed e Stories do Instagram, convites virtuais via e-mail e WhatsApp.	Serviço Mensal	12	Criação de Peças	Janeiro de 2024	Janeiro de 2024 a Dezembro de 2024
<b>Vídeo Audiovisual de Making Of</b> – Produção de 1 (um) vídeo audiovisual de Making Of da produção do projeto para apresentação em fase de pós produção, com vistas a auxiliar da difusão da imagem do projeto e do trabalho apoiado pela Secretaria de Estado.	Unidade	01	Vídeo	Janeiro de 2024	Janeiro de 2024 a Dezembro de 2024
<b>Serviço de Branding de Marca</b> - Conjunto de práticas e técnicas de construção e	Unidade	01	Logo	Janeiro de 2024	Janeiro de 2024





consolidação da área da comunicação para a inserção de uma marca no mercado. Ações direcionadas de marketing, como slogans, símbolos, logotipos e identidade visual. Planejamento, esquema de cores, design são exemplos de ferramentas que constroem a gestão de uma marca (projeto)					
<b>Painéis em mobiliário urbano</b> - Locação de painel de led, outdoors e painéis de elevadores espalhados pela cidade, sendo em rodovias, prédios, avenidas com grande circulação de pessoas e/ou carros.	Serviço/ Mensal	12	Vídeo	Janeiro de 2024	Janeiro de 2024 a Dezembro de 2024
<b>10. Equipe de comunicação participante do plano. (citar todos os profissionais contratados, agência)</b>					
Coordenador de Comunicação Gestor de Redes Sociais (Social Mídia) Web Designer Assessoria de imprensa local Fotógrafo					
<b>11. Recursos financeiros.</b>					
<b>Descrição do Item</b>	<b>Valor</b>				
<b>Coordenador de Comunicação</b> - Serviço de elaboração da estratégia de comunicação e coordenação de planejamento e acompanhamento de todos os itens relacionados à comunicação.	R\$ 65.520,00				
<b>Serviço de Branding de Marca</b> - Conjunto de práticas e técnicas de construção e consolidação da área da comunicação para a inserção de uma marca no mercado. Ações direcionadas de marketing, como slogans, símbolos, logotipos e identidade visual. Planejamento, esquema de cores, design são exemplos de ferramentas que constroem a gestão de uma marca (projeto)	R\$ 20.000,00				
<b>Banner</b> - Confecção de banners para Sinalização em impressão digital	R\$ 3.300,00				
<b>Vídeo Audiovisual de Making Of</b> – Produção de 1 (um) vídeo audiovisual de Making Of da produção do projeto para apresentação em fase de pós produção, com vistas a auxiliar da difusão da imagem do projeto e do trabalho apoiado pela Secretaria de Estado.	R\$ 5.000,00				





<b>Gestão de Redes Sociais (Social Mídia)</b> - Serviço de gerenciamento das redes sociais, ou seja, envolve o planejamento e publicação de conteúdo em plataformas de mídia social, além da interação com seguidores, monitoramento de comentários e métricas de desempenho.	R\$ 38.400,00	
<b>Web Designer</b> - Serviço de criação das peças web como posts para Facebook, posts para Feed e Stories do Instagram, convites virtuais via e-mail e WhatsApp.	R\$ 30.000,00	
<b>Assessoria de imprensa local</b> - Serviço de assessoria de imprensa incluindo clipping impresso e on-line, valoração de mídia e relatório final de mídia espontânea.	R\$ 28.800,00	
<b>Painéis em mobiliário urbano</b> - Locação de painel de led, outdoors e painéis de elevadores espalhados pela cidade, sendo em rodovias, prédios, avenidas com grande circulação de pessoas e/ou carros.	R\$ 245.000,00	
<b>Confecção de Camisetas</b> - composição Poliéster (de 65 a 67%) e Viscose (de 33 a 35%), tecido poliviscose (malha fria), na cor preta, gola redonda, construção tipo malha com fio 30/1, nos tamanhos M, G, GG e EXG. Conterão áreas de impressão em silkscreen na frente.	R\$ 39.000,00	
<b>Fotógrafos</b> - Serviço de registro fotográfico de todas as áreas e dias do evento, tratadas e editadas, sendo necessário 2 fotógrafos por dia.	R\$ 60.000,00	
<b>Valor Total do Plano</b>	<b>R\$ 535.020,00</b>	
Declaro serem verdade todas as informações contidas no Plano de Comunicação e que cumpriremos todas as orientações acerca de comunicação e divulgação contidas na Portaria que regulamenta as parcerias MROSC da Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal, bem como enviaremos relatório das ações aqui descritas juntamente com a prestação de contas do projeto.		
 _____ <b>INSTITUTO LÍDERES DO BRASIL – ILB</b> Joffre Moreira Lima Neto		
<b>CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO</b>		
<b>AÇÃO</b>	<b>INÍCIO</b>	<b>TÉRMINO</b>





Pré-Produção	JAN/2024	FEV/2024
Produção	FEV/2024	NOV/2024
Pós-Produção	NOV/2024	DEZ/2024

**MARCOS EXECUTORES**

ETAPA	ATIVIDADE	PREVISÃO DE INICIO	PREVISÃO DE FIM
PRÉ PRODUÇÃO	FORMALIZAÇÃO	JAN/2024	FEV/2024
	PLANEJAMENTO POR COORDENAÇÃO	JAN/2024	DEZ/2024
	CONTRATAÇÃO DE EMPRESAS TERCERIZADAS	JAN/2024	FEV/2024
PRODUÇÃO	COMUNICAÇÃO	JAN/2024	DEZ/2024
	ESPAÇO COLABORATIVO	FEV/2024	DEZ/2024
	INSCRIÇÕES	FEV/2024	DEZ/2024
	PRODUÇÃO DE MATERIAL AUDIOVISUAL	FEV/2024	ABR/2024
	AULAS PRESENCIAIS	MAR/2024	JUN/2024
	AULAS ONLINE	MAI/2024	NOV/2024
	MENTORIAS	MAI/2024	NOV/2024
	TRANSPORTE	MAR/2024	JUN/2024
	COORDENAÇÕES	MAR/2024	JUN/2024
MONITORIAS	MAR/2024	JUN/2024	
PÓS PRODUÇÃO	RELATORIO DE ATIVIDADES	NOV/2024	DEZ/2024

**CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO**

EIXO EM MARKETING DE JOGOS ELETRÔNICOS	
Especificação	Valor
Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção	R\$ 999.826,66





Contratação de Profissionais Especializados na Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino		
Contratações de Estruturas e Serviços Especializados		
Contratações Gráficas e de Publicidade		
<b>EIXO EM DESIGNER DE JOGOS ELETRÔNICOS</b>		
<b>Especificação</b>	<b>Valor</b>	
Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção		
Contratação de Profissionais Especializados na Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino		R\$ 999.826,66
Contratações de Estruturas e Serviços Especializados		
Contratações Gráficas e de Publicidade		
<b>EIXO EM DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS</b>		
<b>Especificação</b>	<b>Valor</b>	
Contratações de Recursos Humanos		
Contratação de Profissionais Especializados na Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino		R\$ 999.826,66
Contratações de Estruturas e Serviços Especializados		
Contratações Gráficas e de Publicidade		
<b>PROJETO GAMIFICA (PLANILHA CONJUNTA)</b>		
<b>Especificação</b>	<b>Data</b>	<b>Valor</b>
Contratações de Recursos Humanos		
Contratações de Estruturas e Serviços Especializados	15/01/2024	R\$1.741.730,00 (um milhão setecentos e quarenta e um mil setecentos e trinta reais)
Contratação de Profissionais Especializados na Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino		
Contratações Gráficas e de Publicidade	02/03/2024	R\$1.257.750,00 (um milhão duzentos e cinquenta e sete mil setecentos e cinquenta reais)

#### **DO DESEMBOLSO EM DUAS PARCELAS**

O primeiro desembolso, marcado para o dia 15/01/2024, é referente as Contratações de Recursos Humanos e Contratações de Estruturas e Serviços Especializados, cruciais para a viabilidade financeira do projeto GAMIFICA, uma vez que a ONG Líderes do Brasil atua como uma entidade sem fins lucrativos.

A segundo desembolso, marcado para o dia 02/03/2024, é referente Contratação de Profissionais Especializados na Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino e Contratações Gráficas e de Publicidade. Esta modalidade de pagamento se revela estratégica, assegurando que o preço atual seja fixado, prevenindo possíveis prejuízos decorrentes da volatilidade dos preços no mercado ao longo do período de 12 meses.





Ao optar por pagamento em no máximo duas parcelas, garantimos estabilidade financeira ao projeto, permitindo o planejamento eficaz das atividades do projeto sem a preocupação com flutuações de custos. Além disso, essa abordagem reforça o comprometimento dos contratados ao longo do período estipulado, estabelecendo uma parceria sólida e consistente que potencializa o impacto positivo do projeto na capacitação de jovens, adolescentes e adultos no segmento de jogos.

PROJETO GAMIFICA						
Memória de Cálculo						
Item	Descrição da despesa	Referência Preço	Unidade de Media	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
<b>1 - Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção</b>						
1.1	<b>Coordenador Geral</b> - Coordenar todos os aspectos do projeto para que ele se efetive como o planejado. Delegar funções, acompanhar o planejamento, a divulgação e a motivação da equipe. Acompanhar com checklist todas as fases do plano de trabalho, desde o tema até a escolha dos prestadores de serviço, além de acompanhar toda a execução. Responsável pelas diretrizes do projeto, alinhando as demandas de todas as áreas junto com a produção executiva. Aprovar, coordenar, acompanhar, controlar e executar cada uma das coordenações do projeto. Os serviços serão executados de Janeiro/2024 a Dezembro/2024, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	ORÇAMENTO	MENSAL	12	R\$ 4.875,00	R\$ 58.500,00
1.2	<b>Coordenador de Comunicação</b> - Serviço de elaboração da estratégia de comunicação e coordenação de planejamento e acompanhamento de todos os itens relacionados à comunicação. Os serviços serão executados de Janeiro/2024 a Dezembro/2024, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	ORÇAMENTO	SEMANA	48	R\$ 1.365,00	R\$ 65.520,00





1.3	<p><b>Coordenador Pedagógico de Marketing de Games</b> – Serviço de elaboração da estratégia de cursos e apredizagem e coordenação de planejamento e acompanhamento de todos os itens relacionados à capacitação na área de Marketing de Games.</p> <p>Os serviços serão executados de Janeiro/2024 a Dezembro/2024, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	ORÇAMENTO	SEMANA	48	R\$ 1.031,25	R\$ 49.500,00
1.4	<p><b>Coordenador Pedagógico de Designer de Games</b> – Serviço de elaboração da estratégia de cursos e apredizagem e coordenação de planejamento e acompanhamento de todos os itens relacionados à capacitação na área de Designer de Games.</p> <p>Os serviços serão executados de Janeiro/2024 a Dezembro/2024, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	ORÇAMENTO	SEMANA	48	R\$ 1.031,25	R\$ 49.500,00
1.5	<p><b>Coordenador Pedagógico de Desenvolvedor de Games</b> – Serviço de elaboração da estratégia de cursos e apredizagem e coordenação de planejamento e acompanhamento de todos os itens relacionados à capacitação na área de Desenvolvimento de Games.</p> <p>Os serviços serão executados de Janeiro/2024 a Dezembro/2024, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	ORÇAMENTO	SEMANA	48	R\$ 1.031,25	R\$ 49.500,00
1.6	<p><b>Coordenador Financeiro</b> – Responsável pelo gerenciamento financeiro, contratações e pagamentos vinculados ao projeto.</p> <p>Os serviços serão executados de Janeiro/2024 a Dezembro/2024, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	ORÇAMENTO	SEMANA	48	R\$ 1.080,00	R\$ 51.840,00
1.7	<p><b>Coordenador Operacional</b> - Executar todos os aspectos do projeto vinculados a estrutura e logística. Controlar e executar cada atividade do projeto. Coordenar a região do Plano piloto e toda a equipe de assistentes operacionais.</p> <p>Os serviços serão executados de Janeiro/2024 a Dezembro/2024, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as</p>	ORÇAMENTO	SEMANA	48	R\$ 1.031,25	R\$ 49.500,00





	22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.					
<b>Sub-Total</b>						<b>R\$ 373.860,00</b>
<b>2 - Contratação de Profissionais Especializados na Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino</b>						
2.1	<b>Professores</b> - Profissional de Ensino com habilitação em Marketing para Jogos Eletrônicos ou similar; Os serviços poderão executados no lapso temporal de Janeiro/2023 a Novembro/2024, sendo 5 profissionais com carga de 5 meses, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	ORÇAMENTO	MENSAL	25	R\$ 4.200,00	R\$ 105.000,00
2.2	<b>Professores</b> - Profissional de Ensino com habilitação em Designer para Jogos Eletrônicos ou similar; Os serviços poderão executados no lapso temporal de Janeiro/2023 a Novembro/2024, sendo 5 profissionais com carga de 5 meses, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	ORÇAMENTO	MENSAL	25	R\$ 4.200,00	R\$ 105.000,00
2.3	<b>Professores</b> - Profissional de Ensino com habilitação em Desenvolvimento para Jogos Eletrônicos ou similar; Os serviços poderão executados no lapso temporal de Janeiro/2023 a Novembro/2024, sendo 5 profissionais com carga de 5 meses, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	ORÇAMENTO	MENSAL	25	R\$ 4.200,00	R\$ 105.000,00
2.4	<b>Monitores</b> - Profissional para acompanhamento das atividades externas; Os serviços poderão executados no lapso temporal de Janeiro/2023 a Novembro/2024, sendo 6 profissionais com carga de 7 meses, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de	ORÇAMENTO	MENSAL	42	R\$ 3.325,00	R\$ 139.650,00





	prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.					
2.5	<p><b>Palestrante</b> - Profissional responsável pelas atividades de mentoria, que devem ser previamente preparado junto ao Coordenador Pedagógico da atividade.</p> <p>Os serviços poderão executados no lapso temporal de Janeiro/2023 a Novembro/2024, sendo 1 profissional, com carga de 4 horas de atividade, com 14 atividades presenciais, as sextas feiras. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	ORÇAMENTO	UNIDADE	14	R\$ 4.000,00	R\$ 56.000,00
2.6	<p><b>Desenvolvedor Web Font-End</b> - Profissional responsável pela parametrização da Plataforma LMS. O mesmo será contratado para compor equipe de manutenção.</p> <p>Os serviços serão executados de Janeiro/2024 a Novembro/2024, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	ORÇAMENTO	MENSAL	10	R\$ 5.000,00	R\$ 50.000,00
2.7	<p><b>Desenvolvedor Web Back-End</b> - Profissional responsável pela parametrização da Plataforma LMS. O mesmo será contratado para compor equipe de manutenção.</p> <p>Os serviços serão executados de Janeiro/2024 a Novembro/2024, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	ORÇAMENTO	MENSAL	10	R\$ 5.000,00	R\$ 50.000,00
2.8	<p><b>Coordenação técnica</b> - Executar todos os aspectos do projeto vinculados a estrutura e logística demandados pelo coordenador operacional. Controlar e executar cada atividade do projeto dentro de sua respectiva região administrativa.</p> <p>Os serviços serão executados de Janeiro/2024 a Dezembro/2024, serão contratados 4 assistentes, para as regiões de Sol Nascente, Aguas Claras, Recanto das Emas e Varjão, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	ORÇAMENTO	SEMANA	48	R\$ 3.700,00	R\$ 177.600,00





Sub-Total						R\$ 788.250,00
<b>3 - Contratações de Estruturas e Serviços Especializados</b>						
3.1	<b>Aluguel</b> - Espaço comercial de, no mínimo 150 m2, preferencialmente no Plano Piloto. Já incluso água, energia, IPTU e condomínio. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	ORÇAMENTO	MENSAL	10	R\$ 7.500,00	R\$ 75.000,00
3.2	<b>Aluguel</b> - Espaço comercial de, no mínimo 60 m2, as regiões de Sol Nascente, Aguas Claras, Recanto das Emas e Varjão. Serão 4 espaços pelo período de 3 meses. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	ORÇAMENTO	MENSAL	12	R\$ 3.000,00	R\$ 36.000,00
3.3	<b>Computadores</b> - Aluguel de Computadores com a seguinte configuração mínima: <ul style="list-style-type: none"><li>• PLACA MAE PRO DDR4;</li><li>• PROCESSADOR COM 3.6GHZ;</li><li>• MEMÓRIA 16GB DDR4;</li><li>• SSD 250GB 2.5 SATA;</li><li>• PLACA DE VÍDEO DEDICADA 4GB;</li><li>• FONTE 500W BIVOLT;</li><li>• TELA 20 POLEGADAS.</li></ul> Serão 120 computadores com 185 diárias.	ORÇAMENTO	DIARIA	22200	R\$ 28,00	R\$ 621.600,00
3.4	<b>Locação de Mobiliário</b> - Locação de 120 cadeiras, modelo ofício e bancadas para suporte dos computadores. 300 diárias por unidade.	ORÇAMENTO	DIARIA	1500	R\$ 118,00	R\$ 177.000,00
3.5	<b>Auxiliar de Limpeza</b> - Serviço de limpeza geral, com a conservação e higienização das áreas de circulação do evento, bem como dos equipamentos de uso comum. Serão necessários 5 (cinco) profissionais atuando em cada dia de evento. Os serviços poderão executados no lapso temporal de Janeiro/2024 a Novembro/2024, referencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00, sendo distribuídos conforme necessidade das unidades. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	ORÇAMENTO	Profissional / Diária	220	R\$ 137,00	R\$ 30.140,00





3.6	<p><b>Locação de Estúdio</b> - Locação de estúdio para a captação das aulas. Utilização de espaço pela equipe responsável da Captação Audiovisual. Os serviços poderão executados no lapso temporal de Fevereiro/2024 a Junho/2024, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00, sendo distribuídos conforme necessidade das captações. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	ORÇAMENTO	DIARIA	90	R\$ 240,00	R\$ 21.600,00
3.7	<p><b>Locação de Microfones</b> - Locação de microfones para a captação das aulas. Utilização de produto, sendo de responsabilidade pela equipe responsável da Captação Audiovisual. Os serviços poderão executados no lapso temporal de Fevereiro/2024 a Junho/2024, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00, sendo distribuídos conforme necessidade das captações. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	ORÇAMENTO	DIARIA	90	R\$ 200,00	R\$ 18.000,00
3.8	<p><b>Locação de Equipamento de Iluminação</b> - Locação de equipamento de iluminação para a captação das aulas. Utilização de produto, sendo de responsabilidade pela equipe responsável da Captação Audiovisual. Os serviços poderão executados no lapso temporal de Fevereiro/2024 a Junho/2024, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00, sendo distribuídos conforme necessidade das captações. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	ORÇAMENTO	DIARIA	90	R\$ 350,00	R\$ 31.500,00
3.9	<p><b>Locação de Câmeras</b> - Locação de equipamento para a captação das aulas. Utilização de produto, sendo de responsabilidade pela equipe responsável da Captação Audiovisual. Os serviços poderão executados no lapso temporal de Fevereiro/2024 a Junho/2024, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00, sendo distribuídos conforme necessidade das captações. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	ORÇAMENTO	Unidade	90	R\$ 900,00	R\$ 81.000,00





3.10	<p><b>Diretor de Imagem</b> - Responsável pela montagem, estruturas e equipes de captação das aulas online.</p> <p>Os serviços poderão executados no lapso temporal de Fevereiro/2024 a Junho/2024, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00, sendo distribuídos conforme necessidade das captações. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	ORÇAMENTO	SEMANA	12	R\$ 3.000,00	R\$ 36.000,00
3.11	<p><b>1º Assistente de Direção</b> - Auxiliar do Diretor de Imagem que é responsável pela montagem, estruturas e equipes de captação das aulas online.</p> <p>Os serviços poderão executados no lapso temporal de Fevereiro/2024 a Junho/2024, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00, sendo distribuídos conforme necessidade das captações. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	ORÇAMENTO	SEMANA	12	R\$ 1.950,00	R\$ 23.400,00
3.12	<p><b>Diretor de Arte</b> - Profissional que gerencia a atividade de design e concepção artística das captações audiovisuais.</p> <p>Os serviços poderão executados no lapso temporal de Fevereiro/2024 a Junho/2024, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00, sendo distribuídos conforme necessidade das captações. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	ORÇAMENTO	SEMANA	12	R\$ 2.200,00	R\$ 26.400,00
3.13	<p><b>Operador de Câmera</b> - Contratação de 3 profissionais para capturar as aulas dos oficinas, bem como registro de cada turma.</p> <p>Os serviços poderão executados no lapso temporal de Fevereiro/2024 a Junho/2024, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00, sendo distribuídos conforme necessidade das captações. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	ORÇAMENTO	SEMANA	12	R\$ 2.000,00	R\$ 24.000,00





3.14	<p><b>Operador de Áudio</b> - contratação de técnico responsável pela captura e tratamento de áudio das oficinas dadas, serviço essencial para garantir a qualidade sonora e aprimorar a experiência do aluno durante a execução de aulas online gravadas, proporcionando clareza e compreensão do conteúdo ministrado. Os serviços poderão executados no lapso temporal de Fevereiro/2024 a Junho/2024, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00, sendo distribuídos conforme necessidade das captações. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	ORÇAMENTO	SEMANA	12	R\$ 1.550,00	R\$ 18.600,00
3.15	<p><b>Van</b> - Contratação de pessoa jurídica especializada para prestação de serviços de locação de Ônibus e Van, comportando motorista e combustível, para viagens com itinerário nas Unidades RA's. Os serviços poderão executados no lapso temporal de Março/2024 a Novembro/2024, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00, sendo distribuídos conforme necessidade das unidades. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	ORÇAMENTO	Km	3500	R\$ 22,50	R\$ 78.750,00
3.16	<p><b>TV 50"</b> - Locação incluindo transporte, montagem e desmontagem, seguro contra roubo ou furto, avaria (deterioração ou desgaste), danos com causa acidental, externa, súbita e involuntária, danos ocasionados por acidentes e queda de raio, conserto, incluindo os custos com peças e mão de obra, caso apresentem defeitos de funcionamento com suporte e disponibilidade imediata de troca. Com resolução HD 1366 x 768 pixels, conexões USB e HDMI, função DNR , 1 SPDIF (Áudio óptica), 1 Saída Fone de Ouvido, 1 Ethernet -LAN RJ-45. Trata-se de equipamento necessário para viabilizar o desenvolvimento das atividades no espaço colaborativo do projeto. Os serviços poderão executados no lapso temporal de Fevereiro/2024 a Novembro/2024, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00, sendo distribuídos conforme necessidade das captações. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	ORÇAMENTO	Diária	120	R\$ 70,00	R\$ 8.400,00





3.17	<p><b>Fornecimento de Cathering</b> - Fornecimento de Cathering para as mentorias presenciais: Salgados fritos e assados, mini sanduiches, frutas, variedade de 3 sucos, café, água mineral, devendo ainda copos, pratos e talhes descartáveis. 80 pessoas por dia de mentoria, totalizando 14 diárias.</p> <p>Os serviços poderão executados no lapso temporal de Março/2024 a Novembro/2024, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00, sendo distribuídos conforme necessidade das captações. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	ORÇAMENTO	Diária	960	R\$ 63,00	R\$ 60.480,00
Sub-total						R\$ 1.367.870,00
<b>4 - Contratações Gráficas e de Publicidade</b>						
4.1	<p><b>Serviço de Branding de Marca</b> - Conjunto de práticas e técnicas de construção e consolidação da área da comunicação para a inserção de uma marca no mercado. Ações direcionadas de marketing, como slogans, símbolos, logotipos e identidade visual. Planejamento, esquema de cores, design são exemplos de ferramentas que constroem a gestão de uma marca.</p> <p>A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	ORÇAMENTO	SERVIÇO	1	R\$ 20.000,00	R\$ 20.000,00
4.2	<p><b>Banner</b> - Confecção de banners para Sinalização em impressão digital.</p> <p>A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	ORÇAMENTO	M2	60	R\$ 55,00	R\$ 3.300,00
4.3	<p><b>Vídeo Audiovisual de Making Of</b> – Produção de 1 (um) vídeo audiovisual de Making Of da produção do projeto para apresentação em fase de pós produção, com vistas a auxiliar da difusão da imagem do projeto e do trabalho apoiado pela Secretaria de Estado.</p> <p>Os serviços poderão executados no lapso temporal de Janeiro/2024 a Dezembro/2024, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	ORÇAMENTO	Unidade	1	R\$ 5.000,00	R\$ 5.000,00





4.4	<p><b>Gestão de Redes Sociais (Social Mídia)</b> - Serviço de gerenciamento das redes sociais, ou seja, envolve o planejamento e publicação de conteúdo em plataformas de mídia social, além da interação com seguidores, monitoramento de comentários e métricas de desempenho. Os serviços poderão executados no lapso temporal de Janeiro/2024 a Dezembro/2024, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	ORÇAMENTO	Mensal	12	R\$ 3.200,00	R\$ 38.400,00
4.5	<p><b>Web Designer</b> - Serviço de criação das peças web como posts para Facebook, posts para Feed e Stories do Instagram, convites virtuais via e-mail e WhatsApp. Os serviços poderão executados no lapso temporal de Janeiro/2024 a Dezembro/2024, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	ORÇAMENTO	Mensal	12	R\$ 2.500,00	R\$ 30.000,00
4.6	<p><b>Assessoria de imprensa local</b> - Serviço de assessoria de imprensa incluindo clipping impresso e on-line, valoração de mídia e relatório final de mídia espontânea. Os serviços poderão executados no lapso temporal de Janeiro/2024 a Dezembro/2024, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	ORÇAMENTO	Mensal	12	R\$ 2.400,00	R\$ 28.800,00
4.7	<p><b>Painéis em mobiliário urbano</b> - Locação de painel de led, outdoors e painéis de elevadores espalhados pela cidade, sendo em rodovias, prédios, avenidas com grande circulação de pessoas e/ou carros. Os serviços poderão executados no lapso temporal de Janeiro/2024 a Outubro/2024, com 8 entradas mensais. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	ORÇAMENTO	Serviço	98	R\$ 2.500,00	R\$ 245.000,00
4.8	<p><b>Confecção de Camisetas</b> - composição Poliéster (de 65 a 67%) e Viscose (de 33 a 35%), tecido poliviscose (malha fria), na cor preta, gola redonda, construção tipo malha com fio 30/1, nos tamanhos M, G, GG e EXG. Conterão áreas de impressão em silkscreen na frente. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	ORÇAMENTO	Unidades	1500	R\$ 26,00	R\$ 39.000,00





4.9	<b>Fotógrafos</b> - Serviço de registro fotográfico de todas as áreas e dias do evento, tratadas e editadas. Os serviços poderão executados no lapso temporal de Janeiro/2024 a Dezembro/2024, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	ORÇAMENTO	DIARIA	80	R\$ 750,00	R\$ 60.000,00
Sub-total						R\$ 469.500,00
<b>VALOR TOTAL&gt;&gt;&gt;</b>						R\$ <b>2.999.480,00</b>





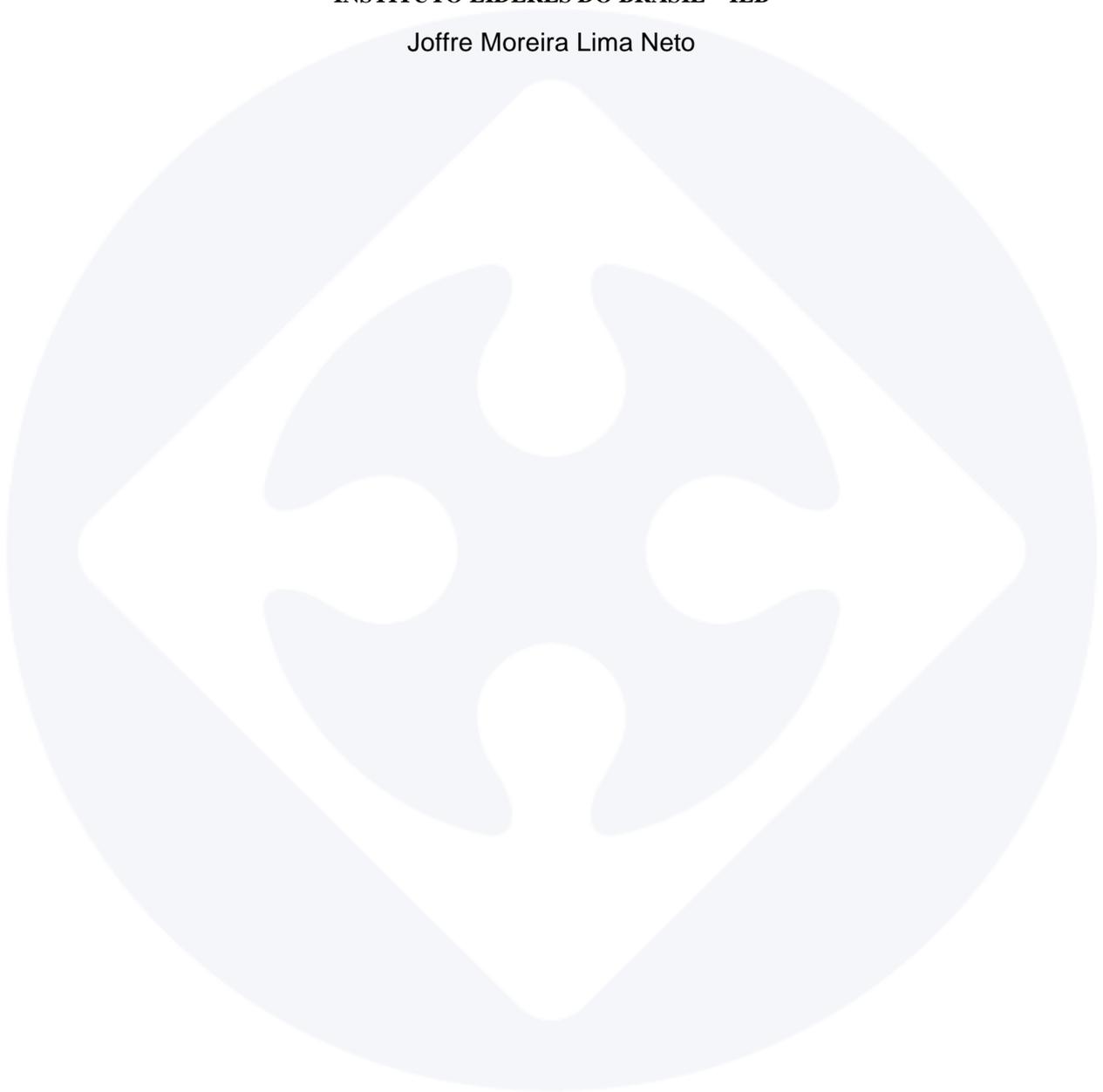
**LÍDERES DO BRASIL**  
MOVIMENTO DE UNIÃO, FORTALECIMENTO E DEFESA  
DA CLASSE EMPRESARIAL

Brasília, 26 de dezembro de 2023.

---

**INSTITUTO LÍDERES DO BRASIL – ILB**

Joffre Moreira Lima Neto



(61) 3536-4050

[grupolideresdobrasil.com.br](http://grupolideresdobrasil.com.br)  
[projtolideresdobrasil@gmail.com](mailto:projtolideresdobrasil@gmail.com)  
Quadra 08, comércio local 3, sala 304  
Ed. Serra Verde - **Sobradinho-DF**





## ANEXO I

Segue abaixo a **PROGRAMAÇÃO** das atividades do projeto. As grades horárias das atividades presenciais ocorrerão da seguinte forma:

### EIXO MARKETING DE JOGOS ELETRÔNICOS:

UNIDADE COLABORATIVA + UNIDADE RECANTO DAS EMAS + UNIDADE VARJÃO

### MARÇO A MAIO/2024

#### SEMANA 01

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 1 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 2 Habilitação				
14h - 15h40	Curso 1 Certificação				
15h40 - 16h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
16h - 17h40	Curso 2 Certificação				





**SEMANA 02**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 1 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 2 Habilitação				
14h - 15h40	Curso 1 Certificação				
15h40 - 16h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
16h - 17h40	Curso 2 Certificação				

**SEMANA 03**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 1 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 2 Habilitação				





<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 1 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 2 Certificação				

**SEMANA 04**

<b>Horários</b>		<b>Segunda</b>	<b>Terça</b>	<b>Quarta</b>	<b>Quinta</b>	<b>Sexta</b>
<b>08h - 09h40</b>	-	Curso 1 Habilitação				
<b>09h40 - 10h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>10h - 11h40</b>	-	Curso 2 Habilitação				
<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 1 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 2 Certificação				





**SEMANA 05**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 1 Habilitação	Curso 1 Habilitação	Curso 1 Habilitação	Curso 1 Habilitação	Curso 3 Habilitação
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 2 Habilitação	Curso 2 Habilitação	Curso 2 Habilitação	Curso 2 Habilitação	Curso 4 Habilitação
14h - 15h40	Curso 1 Certificação	Curso 1 Certificação	Curso 1 Certificação	Curso 1 Certificação	Curso 3 Certificação
15h40 - 16h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
16h - 17h40	Curso 2 Certificação	Curso 2 Certificação	Curso 2 Certificação	Curso 2 Certificação	Curso 4 Certificação

**SEMANA 06**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 3 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 4 Habilitação				





<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 3 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 4 Certificação				

**SEMANA 07**

<b>Horários</b>		<b>Segunda</b>	<b>Terça</b>	<b>Quarta</b>	<b>Quinta</b>	<b>Sexta</b>
<b>08h - 09h40</b>	-	Curso 3 Habilitação				
<b>09h40 - 10h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>10h - 11h40</b>	-	Curso 4 Habilitação				
<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 3 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 4 Certificação				





**SEMANA 08**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 3 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 4 Habilitação				
14h - 15h40	Curso 3 Certificação				
15h40 - 16h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
16h - 17h40	Curso 4 Certificação				

**SEMANA 09**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 3 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 4 Habilitação				





<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 3 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 4 Certificação				

**SEMANA 10**

Horários		Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
<b>08h - 09h40</b>	-	Curso 3 Habilitação	Curso 3 Habilitação	Curso 3 Habilitação	Curso 5 Habilitação	Curso 5 Habilitação
<b>09h40 - 10h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>10h - 11h40</b>	-	Curso 4 Habilitação	Curso 4 Habilitação	Curso 4 Habilitação	Curso 5 Habilitação	Curso 5 Habilitação
<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 3 Certificação	Curso 3 Certificação	Curso 3 Certificação	Curso 5 Habilitação	Curso 5 Habilitação
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 4 Certificação	Curso 4 Certificação	Curso 4 Certificação	Curso 5 Habilitação	Curso 5 Habilitação





**SEMANA 11**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 5 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 5 Habilitação				
14h - 15h40	Curso 5 Habilitação				
15h40 - 16h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
16h - 17h40	Curso 5 Habilitação				

**SEMANA 12**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 5 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 5 Habilitação				





<b>14h - 15h40</b>	Curso 5 Habilitação				
<b>15h40 - 16h</b>	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	Curso 5 Habilitação				





UNIDADE COLABORATIVA + UNIDADE ÁGUAS CLARAS + UNIDADE SOL NASCENTE

**JUNHO A AGOSTO/2024**

**SEMANA 01**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 1 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 2 Habilitação				
14h - 15h40	Curso 1 Certificação				
15h40 - 16h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
16h - 17h40	Curso 2 Certificação				

**SEMANA 02**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 1 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo





<b>10h - 11h40</b>	-	Curso 2 Habilitação				
<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 1 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 2 Certificação				

**. SEMANA 03**

<b>Horários</b>		<b>Segunda</b>	<b>Terça</b>	<b>Quarta</b>	<b>Quinta</b>	<b>Sexta</b>
<b>08h - 09h40</b>	-	Curso 1 Habilitação				
<b>09h40 - 10h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>10h - 11h40</b>	-	Curso 2 Habilitação				
<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 1 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 2 Certificação				





**SEMANA 04**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 1 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 2 Habilitação				
14h - 15h40	Curso 1 Certificação				
15h40 - 16h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
16h - 17h40	Curso 2 Certificação				

**SEMANA 05**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 1 Habilitação	Curso 1 Habilitação	Curso 1 Habilitação	Curso 1 Habilitação	Curso 3 Habilitação
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 2 Habilitação	Curso 2 Habilitação	Curso 2 Habilitação	Curso 2 Habilitação	Curso 4 Habilitação





<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 1 Certificação	Curso 1 Certificação	Curso 1 Certificação	Curso 1 Certificação	Curso 3 Certificação
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 2 Certificação	Curso 2 Certificação	Curso 2 Certificação	Curso 2 Certificação	Curso 4 Certificação

**SEMANA 06**

Horários		Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
<b>08h - 09h40</b>	-	Curso 3 Habilitação				
<b>09h40 - 10h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>10h - 11h40</b>	-	Curso 4 Habilitação				
<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 3 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 4 Certificação				





**SEMANA 07**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 3 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 4 Habilitação				
14h - 15h40	Curso 3 Certificação				
15h40 - 16h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
16h - 17h40	Curso 4 Certificação				

**SEMANA 08**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 3 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 4 Habilitação				





<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 3 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 4 Certificação				

**SEMANA 09**

<b>Horários</b>		<b>Segunda</b>	<b>Terça</b>	<b>Quarta</b>	<b>Quinta</b>	<b>Sexta</b>
<b>08h - 09h40</b>	-	Curso 3 Habilitação				
<b>09h40 - 10h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>10h - 11h40</b>	-	Curso 4 Habilitação				
<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 3 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 4 Certificação				





**SEMANA 10**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 3 Habilitação	Curso 3 Habilitação	Curso 3 Habilitação	Curso 5 Habilitação	Curso 5 Habilitação
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 4 Habilitação	Curso 4 Habilitação	Curso 4 Habilitação	Curso 5 Habilitação	Curso 5 Habilitação
14h - 15h40	Curso 3 Certificação	Curso 3 Certificação	Curso 3 Certificação	Curso 5 Habilitação	Curso 5 Habilitação
15h40 - 16h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
16h - 17h40	Curso 4 Certificação	Curso 4 Certificação	Curso 4 Certificação	Curso 5 Habilitação	Curso 5 Habilitação

**SEMANA 11**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 5 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 5 Habilitação				





<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				

**SEMANA 12**

<b>Horários</b>		<b>Segunda</b>	<b>Terça</b>	<b>Quarta</b>	<b>Quinta</b>	<b>Sexta</b>
<b>08h - 09h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				
<b>09h40 - 10h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>10h - 11h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				
<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				





**EIXO DESIGNER DE JOGOS ELETRÔNICOS:**

UNIDADE COLABORATIVA + UNIDADE RECANTO DAS EMAS + UNIDADE VARJÃO

**SETEMBRO A NOVEMBRO/2024**

**SEMANA 01**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 1 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 2 Habilitação				
14h - 15h40	Curso 1 Certificação				
15h40 - 16h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
16h - 17h40	Curso 2 Certificação				

**SEMANA 02**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 1 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo





<b>10h - 11h40</b>	-	Curso 2 Habilitação				
<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 1 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 2 Certificação				

**. SEMANA 03**

<b>Horários</b>		<b>Segunda</b>	<b>Terça</b>	<b>Quarta</b>	<b>Quinta</b>	<b>Sexta</b>
<b>08h - 09h40</b>	-	Curso 1 Habilitação				
<b>09h40 - 10h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>10h - 11h40</b>	-	Curso 2 Habilitação				
<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 1 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 2 Certificação				





**SEMANA 04**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 1 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 2 Habilitação				
14h - 15h40	Curso 1 Certificação				
15h40 - 16h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
16h - 17h40	Curso 2 Certificação				

**SEMANA 05**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 1 Habilitação	Curso 1 Habilitação	Curso 1 Habilitação	Curso 1 Habilitação	Curso 3 Habilitação
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 2 Habilitação	Curso 2 Habilitação	Curso 2 Habilitação	Curso 2 Habilitação	Curso 4 Habilitação





<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 1 Certificação	Curso 1 Certificação	Curso 1 Certificação	Curso 1 Certificação	Curso 3 Certificação
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 2 Certificação	Curso 2 Certificação	Curso 2 Certificação	Curso 2 Certificação	Curso 4 Certificação

**SEMANA 06**

Horários		Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
<b>08h - 09h40</b>	-	Curso 3 Habilitação				
<b>09h40 - 10h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>10h - 11h40</b>	-	Curso 4 Habilitação				
<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 3 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 4 Certificação				





**SEMANA 07**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 3 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 4 Habilitação				
14h - 15h40	Curso 3 Certificação				
15h40 - 16h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
16h - 17h40	Curso 4 Certificação				

**SEMANA 08**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 3 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 4 Habilitação				





<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 3 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 4 Certificação				

**SEMANA 09**

<b>Horários</b>		<b>Segunda</b>	<b>Terça</b>	<b>Quarta</b>	<b>Quinta</b>	<b>Sexta</b>
<b>08h - 09h40</b>	-	Curso 3 Habilitação				
<b>09h40 - 10h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>10h - 11h40</b>	-	Curso 4 Habilitação				
<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 3 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 4 Certificação				





**SEMANA 10**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 3 Habilitação	Curso 3 Habilitação	Curso 3 Habilitação	Curso 5 Habilitação	Curso 5 Habilitação
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 4 Habilitação	Curso 4 Habilitação	Curso 4 Habilitação	Curso 5 Habilitação	Curso 5 Habilitação
14h - 15h40	Curso 3 Certificação	Curso 3 Certificação	Curso 3 Certificação	Curso 5 Habilitação	Curso 5 Habilitação
15h40 - 16h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
16h - 17h40	Curso 4 Certificação	Curso 4 Certificação	Curso 4 Certificação	Curso 5 Habilitação	Curso 5 Habilitação

**SEMANA 11**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 5 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 5 Habilitação				





<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				

**SEMANA 12**

<b>Horários</b>		<b>Segunda</b>	<b>Terça</b>	<b>Quarta</b>	<b>Quinta</b>	<b>Sexta</b>
<b>08h - 09h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				
<b>09h40 - 10h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>10h - 11h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				
<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				





UNIDADE COLABORATIVA + UNIDADE ÁGUAS CLARAS + UNIDADE SOL NASCENTE

**JUNHO A AGOSTO/2024**

**SEMANA 01**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 1 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 2 Habilitação				
14h - 15h40	Curso 1 Certificação				
15h40 - 16h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
16h - 17h40	Curso 2 Certificação				

**SEMANA 02**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 1 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo





<b>10h - 11h40</b>	-	Curso 2 Habilitação				
<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 1 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 2 Certificação				

**. SEMANA 03**

<b>Horários</b>		<b>Segunda</b>	<b>Terça</b>	<b>Quarta</b>	<b>Quinta</b>	<b>Sexta</b>
<b>08h - 09h40</b>	-	Curso 1 Habilitação				
<b>09h40 - 10h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>10h - 11h40</b>	-	Curso 2 Habilitação				
<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 1 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 2 Certificação				





**SEMANA 04**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 1 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 2 Habilitação				
14h - 15h40	Curso 1 Certificação				
15h40 - 16h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
16h - 17h40	Curso 2 Certificação				

**SEMANA 05**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 1 Habilitação	Curso 1 Habilitação	Curso 1 Habilitação	Curso 1 Habilitação	Curso 3 Habilitação
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 2 Habilitação	Curso 2 Habilitação	Curso 2 Habilitação	Curso 2 Habilitação	Curso 4 Habilitação





<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 1 Certificação	Curso 1 Certificação	Curso 1 Certificação	Curso 1 Certificação	Curso 3 Certificação
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 2 Certificação	Curso 2 Certificação	Curso 2 Certificação	Curso 2 Certificação	Curso 4 Certificação

**SEMANA 06**

Horários		Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
<b>08h - 09h40</b>	-	Curso 3 Habilitação				
<b>09h40 - 10h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>10h - 11h40</b>	-	Curso 4 Habilitação				
<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 3 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 4 Certificação				





**SEMANA 07**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 3 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 4 Habilitação				
14h - 15h40	Curso 3 Certificação				
15h40 - 16h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
16h - 17h40	Curso 4 Certificação				

**SEMANA 08**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 3 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 4 Habilitação				





<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 3 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 4 Certificação				

**SEMANA 09**

<b>Horários</b>		<b>Segunda</b>	<b>Terça</b>	<b>Quarta</b>	<b>Quinta</b>	<b>Sexta</b>
<b>08h - 09h40</b>	-	Curso 3 Habilitação				
<b>09h40 - 10h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>10h - 11h40</b>	-	Curso 4 Habilitação				
<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 3 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 4 Certificação				





**SEMANA 10**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 3 Habilitação	Curso 3 Habilitação	Curso 3 Habilitação	Curso 5 Habilitação	Curso 5 Habilitação
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 4 Habilitação	Curso 4 Habilitação	Curso 4 Habilitação	Curso 5 Habilitação	Curso 5 Habilitação
14h - 15h40	Curso 3 Certificação	Curso 3 Certificação	Curso 3 Certificação	Curso 5 Habilitação	Curso 5 Habilitação
15h40 - 16h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
16h - 17h40	Curso 4 Certificação	Curso 4 Certificação	Curso 4 Certificação	Curso 5 Habilitação	Curso 5 Habilitação

**SEMANA 11**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 5 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 5 Habilitação				





<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				

**SEMANA 12**

<b>Horários</b>		<b>Segunda</b>	<b>Terça</b>	<b>Quarta</b>	<b>Quinta</b>	<b>Sexta</b>
<b>08h - 09h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				
<b>09h40 - 10h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>10h - 11h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				
<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				





**EIXO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS:**

UNIDADE COLABORATIVA + UNIDADE RECANTO DAS EMAS + UNIDADE VARJÃO

**JUNHO A AGOSTO/2024**

**SEMANA 01**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 1 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 2 Habilitação				
14h - 15h40	Curso 1 Certificação				
15h40 - 16h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
16h - 17h40	Curso 2 Certificação				

**SEMANA 02**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 1 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo





<b>10h - 11h40</b>	-	Curso 2 Habilitação				
<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 1 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 2 Certificação				

**. SEMANA 03**

<b>Horários</b>		<b>Segunda</b>	<b>Terça</b>	<b>Quarta</b>	<b>Quinta</b>	<b>Sexta</b>
<b>08h - 09h40</b>	-	Curso 1 Habilitação				
<b>09h40 - 10h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>10h - 11h40</b>	-	Curso 2 Habilitação				
<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 1 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 2 Certificação				





**SEMANA 04**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 1 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 2 Habilitação				
14h - 15h40	Curso 1 Certificação				
15h40 - 16h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
16h - 17h40	Curso 2 Certificação				

**SEMANA 05**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 1 Habilitação	Curso 1 Habilitação	Curso 1 Habilitação	Curso 1 Habilitação	Curso 3 Habilitação
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 2 Habilitação	Curso 2 Habilitação	Curso 2 Habilitação	Curso 2 Habilitação	Curso 4 Habilitação





<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 1 Certificação	Curso 1 Certificação	Curso 1 Certificação	Curso 1 Certificação	Curso 3 Certificação
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 2 Certificação	Curso 2 Certificação	Curso 2 Certificação	Curso 2 Certificação	Curso 4 Certificação

**SEMANA 06**

Horários		Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
<b>08h - 09h40</b>	-	Curso 3 Habilitação				
<b>09h40 - 10h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>10h - 11h40</b>	-	Curso 4 Habilitação				
<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 3 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 4 Certificação				





**SEMANA 07**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 3 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 4 Habilitação				
14h - 15h40	Curso 3 Certificação				
15h40 - 16h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
16h - 17h40	Curso 4 Certificação				

**SEMANA 08**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 3 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 4 Habilitação				





<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 3 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 4 Certificação				

**SEMANA 09**

<b>Horários</b>		<b>Segunda</b>	<b>Terça</b>	<b>Quarta</b>	<b>Quinta</b>	<b>Sexta</b>
<b>08h - 09h40</b>	-	Curso 3 Habilitação				
<b>09h40 - 10h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>10h - 11h40</b>	-	Curso 4 Habilitação				
<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 3 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 4 Certificação				





**SEMANA 10**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 3 Habilitação	Curso 3 Habilitação	Curso 3 Habilitação	Curso 5 Habilitação	Curso 5 Habilitação
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 4 Habilitação	Curso 4 Habilitação	Curso 4 Habilitação	Curso 5 Habilitação	Curso 5 Habilitação
14h - 15h40	Curso 3 Certificação	Curso 3 Certificação	Curso 3 Certificação	Curso 5 Habilitação	Curso 5 Habilitação
15h40 - 16h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
16h - 17h40	Curso 4 Certificação	Curso 4 Certificação	Curso 4 Certificação	Curso 5 Habilitação	Curso 5 Habilitação

**SEMANA 11**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 5 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 5 Habilitação				





<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				

**SEMANA 12**

Horários		Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
<b>08h - 09h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				
<b>09h40 - 10h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>10h - 11h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				
<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				





UNIDADE COLABORATIVA + UNIDADE AGUAS CLARAS + UNIDADE SOL NASCENTE

**SETEMBRO A NOVEMBRO/2024**

**SEMANA 01**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 1 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 2 Habilitação				
14h - 15h40	Curso 1 Certificação				
15h40 - 16h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
16h - 17h40	Curso 2 Certificação				

**SEMANA 02**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 1 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo

(61) 3536-4050





<b>10h - 11h40</b>	-	Curso 2 Habilitação				
<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 1 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 2 Certificação				

**. SEMANA 03**

<b>Horários</b>		<b>Segunda</b>	<b>Terça</b>	<b>Quarta</b>	<b>Quinta</b>	<b>Sexta</b>
<b>08h - 09h40</b>	-	Curso 1 Habilitação				
<b>09h40 - 10h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>10h - 11h40</b>	-	Curso 2 Habilitação				
<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 1 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 2 Certificação				





**SEMANA 04**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 1 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 2 Habilitação				
14h - 15h40	Curso 1 Certificação				
15h40 - 16h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
16h - 17h40	Curso 2 Certificação				

**SEMANA 05**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 1 Habilitação	Curso 1 Habilitação	Curso 1 Habilitação	Curso 1 Habilitação	Curso 3 Habilitação
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 2 Habilitação	Curso 2 Habilitação	Curso 2 Habilitação	Curso 2 Habilitação	Curso 4 Habilitação





<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 1 Certificação	Curso 1 Certificação	Curso 1 Certificação	Curso 1 Certificação	Curso 3 Certificação
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 2 Certificação	Curso 2 Certificação	Curso 2 Certificação	Curso 2 Certificação	Curso 4 Certificação

**SEMANA 06**

Horários		Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
<b>08h - 09h40</b>	-	Curso 3 Habilitação				
<b>09h40 - 10h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>10h - 11h40</b>	-	Curso 4 Habilitação				
<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 3 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 4 Certificação				





**SEMANA 07**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 3 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 4 Habilitação				
14h - 15h40	Curso 3 Certificação				
15h40 - 16h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
16h - 17h40	Curso 4 Certificação				

**SEMANA 08**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 3 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 4 Habilitação				





<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 3 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 4 Certificação				

**SEMANA 09**

<b>Horários</b>		<b>Segunda</b>	<b>Terça</b>	<b>Quarta</b>	<b>Quinta</b>	<b>Sexta</b>
<b>08h - 09h40</b>	-	Curso 3 Habilitação				
<b>09h40 - 10h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>10h - 11h40</b>	-	Curso 4 Habilitação				
<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 3 Certificação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 4 Certificação				





**SEMANA 10**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 3 Habilitação	Curso 3 Habilitação	Curso 3 Habilitação	Curso 5 Habilitação	Curso 5 Habilitação
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 4 Habilitação	Curso 4 Habilitação	Curso 4 Habilitação	Curso 5 Habilitação	Curso 5 Habilitação
14h - 15h40	Curso 3 Certificação	Curso 3 Certificação	Curso 3 Certificação	Curso 5 Habilitação	Curso 5 Habilitação
15h40 - 16h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
16h - 17h40	Curso 4 Certificação	Curso 4 Certificação	Curso 4 Certificação	Curso 5 Habilitação	Curso 5 Habilitação

**SEMANA 11**

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
08h - 09h40	Curso 5 Habilitação				
09h40 - 10h	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
10h - 11h40	Curso 5 Habilitação				





<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				

**SEMANA 12**

<b>Horários</b>		<b>Segunda</b>	<b>Terça</b>	<b>Quarta</b>	<b>Quinta</b>	<b>Sexta</b>
<b>08h - 09h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				
<b>09h40 - 10h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>10h - 11h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				
<b>14h - 15h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				
<b>15h40 - 16h</b>	-	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo	Intervalo
<b>16h - 17h40</b>	-	Curso 5 Habilitação				





Já as programações dos cursos online funcionam de forma mais adaptativa a rotina dos participantes. Os cursos serão disponibilizados no período de 07 meses, de maio de 2024 a novembro de 2024. Nele, o participante, dentro desse lapso temporal de disponibilidade da plataforma deverá cumprir a seguinte carga horária:

- **Conteúdo em Vídeo = 800 min.:** Serão 16 aulas/subtópicos de 50 min cada. Cada aula/subtópico terá de 5 a 8 vídeos. Será contabilizado como presença.
- **Leitura e Exercícios de fixação - 800 min.:** Conteúdo da aula/subtópico em formato de leitura com 10 min cada.
- **Exercícios de fixação:** Quiz com 10 perguntas sobre o conteúdo (4 min cada);
- **Projetos e Pesquisas 720 min.:** Desenvolvimento de 2 projetos (4h/420 min cada). Um projeto a cada 7 aulas/subtópicos, podendo ser projetos independentes ou de caráter complementar;
- **Avaliação final (4h/420 min cada):** Prova objetiva e dissertativa ou Artigo acadêmico por meio de pesquisa de extensão;
- **Colaboração com a comunidade de tecnologia - 80 min.:** Post no LinkedIn (5 min cada). Podendo ser: conteúdo aprendido; Divulgação de projeto desenvolvido; e/ou Divulgação do artigo desenvolvido;

Já as Mentorias, seguiremos a programação de 400 horas dos cursos online, somados a encontros semanais durante 7 meses, totalizando 34 encontros, com carga horária de 6 horas, sendo 17 encontros online e 17 encontros no espaço presencial.

Os encontros ocorrerão as sextas feiras dos meses de maio de 2024 a novembro de 2024, das 14:00 as 18:00, de forma intercalada, onde nas semanas pares ocorrerão de forma presencial na área comum para convívio, e nas semanas ímpares na plataforma online.

