

PLANO DE TRABALHO DE TERMO DE FOMENTO

DADOS E INFORMAÇÕES DA OSC		
Razão Social: Instituto Brasil Respeito Humano – IBHR		
Endereço Completo: SCLRN 705, bloco E, loja 8		
CNPJ: 10.374.095/0001-67		
Município: Brasília	UF: DF	CEP: 70730-555
Site, Blog, Outros:		
Nome do Representante Legal: [REDACTED]		
Cargo: Presidente		
RG: [REDACTED]	Órgão Expedidor: [REDACTED]	CPF: [REDACTED]
Telefone Fixo:	Telefone Celular: [REDACTED]	
E-Mail do Representante Legal: [REDACTED]		
Endereço do Representante legal: [REDACTED]		
O representante legal possui cadastro de usuário externo no SEI? (X) SIM () NÃO		
Em caso positivo, qual o e-mail cadastrado no SEI: [REDACTED]		
ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA		
Responsável pelo acompanhamento da parceria: [REDACTED]		
Função na parceria: Responsável Técnico		
RG: [REDACTED]	Órgão Expedidor: [REDACTED]	CPF: [REDACTED]
Telefone Fixo: -	Telefone Celular: [REDACTED]	
E-Mail do Responsável: [REDACTED]		

**IBRH**

INSTITUTO BRASIL RESPEITO HUMANO

Município: Brasília	UF: DF	CEP: 70730-555
Site, Blog, Outros: -		
Nome do Representante Legal: Nelson Xavier Monteiro		
Cargo: Presidente		
RG: [REDACTED]	Órgão Expedidor: [REDACTED]	CPF: [REDACTED]
Telefone Fixo: -	Telefone Celular: 99925-2398 ou 99851-0085	
E-Mail do Representante Legal: institutobrh@gmail.com		
Objeto da Atuação em Rede: Tecnologia		
ANEXOS	<input type="checkbox"/> Termo de Atuação em Rede <input type="checkbox"/> Portfólio da OSC <input checked="" type="checkbox"/> Outros	
DESCRIÇÃO DO PROJETO		
TÍTULO DO PROJETO: Inclusão E-Sports – 2ª Edição		
PERÍODO DE EXECUÇÃO: Dezembro de 2023 a Abril de 2024		
INÍCIO: 21/12/2023	TÉRMINO: 30/04/2024	
DESCRIÇÃO DO OBJETO: Realização do projeto “Inclusão E-Sports – 2ª Edição”, sendo um projeto voltado para fomentar a tecnologia e a inovação através dos “E-Sports”, proporcionando um espaço amplo e democrático para que crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade possam vivenciar a experiência esportiva dos jogos eletrônicos.		

INSTITUTO BRASIL RESPEITO HUMANO**Endereço: SCLRN 705, bloco E, loja 8, Asa Norte, Brasília – DF, CEP: 70730-555****institutobrh@gmail.com**

APRESENTAÇÃO DA OSC:

O Instituto Brasil Respeito Humano – IBRH, entidade civil de direito privado sem fins lucrativos, inscrita no CNPJ de nº 10.374.095/0001-67, foi constituído em 25 de setembro de 2008, com dedicação a causas humanitárias e de bem-estar social, acreditando que todos merecem a oportunidade de viver uma vida digna, saudável e plena.

O atual presidente, Nelson Monteiro, vem com o comprometimento a estimular o crescimento e desenvolvimento do Distrito Federal, promovendo parcerias com o setor público e privado, fomentando a assistência social, os direitos humanos, ao desenvolvimento econômico e social do Distrito Federal, a educação e saúde, a cultura e ao lazer, o esporte e turismo para crianças, jovens, adolescentes e adultos, bem como promover a geração de emprego e renda. A entidade atuou como COPRODUTORA em dois fomentos, sendo eles:

- **Champions Tour Brasília 2023:** O evento “Champions Tour Brasília 2023” foi uma parceria celebrada entre a Associação Brasiliense de Apoio ao Esporte e a Secretaria de Estado de Esporte e Lazer do Distrito Federal, em que teve como objeto a promoção ao acesso à modalidade esportiva de tênis, visando a democratização do esporte no Distrito Federal, por meio de um evento de demonstração da modalidade, bem como ações sociais com Centros Olímpicos e Paraolímpicos do Distrito Federal. O evento ocorreu nos dias 28 de julho a 03 de agosto de 2023.

- **ITF W-80:** O evento “ITF W-80” foi uma parceria celebrada entre o Instituto Brasil Sapiens e a Secretaria de Estado de Esporte e Lazer do Distrito Federal, em que teve como objeto um torneio de tênis feminino, integrante do calendário da Federação Internacional de Tênis (ITF), o qual contou ponto no ranking para a WTA – Associação de Tênis Feminino. O evento foi realizado nos dias 06 a 13 de agosto de 2023, no Complexo Esportivo ARENA BRB, com a participação também da Confederação Brasileira de Tênis – CTB.

- **Fórum de Capacitação de Profissionais de Atividades do Esporte – FOCAPAE:** O evento "Fórum de Capacitação de Profissionais de Atividades do Esporte – FOCAPAE" foi resultado de uma parceria entre o Sindicato das Entidades de Administração do Desporto no Estado de São Paulo – SEADESP e a Secretaria Nacional de Esporte, Educação, Lazer e Inclusão Social – SNEELIS/MC. Seu propósito foi apresentar ferramentas tecnológicas aos gestores, capacitando-os para promover o esporte e beneficiar a comunidade local por meio dessas inovações. O evento, que teve lugar nos dias 25 e 26 de agosto de 2023, em Brasília, também ofereceu oportunidades de qualificação para o desenvolvimento do esporte e lazer.

Além das execuções como Coprodutora, a entidade conta com seus dirigentes que possuem vasta experiência na Administração Pública e no âmbito privado, conforme breve descritivo:

- **Presidente:** O atual presidente, Nelson Xavier Monteiro, tomou posse do cargo em 1º de agosto de 2023, com formação em Direito e pós-graduado em Gestão Pública e Políticas Sociais. Possui experiências como Consultor no Ministério da Educação; Gestor de Projeto no IDECACE; Servidor terceirizado no Ministério da Cidadania; Assessor na Diretoria de Execução de Convênios e Parcerias da Secretaria de Estado e Esporte e Lazer do DF; Assistente/Coordenador/Vice Coordenador no Ministério do Esporte (atual Ministério da Cidadania); dentre outras experiências.
- **Vice-Presidente:** João Moro tomou posse do cargo em 1º de agosto de 2023, com formação em Relações Internacionais e Direito, e está em processo de conquistar o título de Doutor em Direito Administrativo pela Universidade de São Paulo. Possui experiências como advogado; Consultor na Fundação Ezute; Supervisor no Banco Interamericano de Desenvolvimento; Professor no Instituto de Ensino Superior Planalto – IESPLAN; Consultor na Directa Consultoria e Subsecretário de Fomento e Incentivo Cultural na Secretaria de Estado da Cultura e Economia Criativa do Distrito Federal.
- **Tesoureiro:** José Vitor tomou posse do cargo em 1º de agosto de 2023, com formação em Educação Física e mestre. Possui vasta experiência em produções de eventos, tendo trabalhado no Arena BRB como Gerente Comercial; no BRB Brasília/Basquete como Diretor de Operações, Diretor de Logística, Analista de Performance e atualmente está como Diretor de Marketing e Especialista Artístico pela 30e.

JUSTIFICATIVA:

A – Ações previstas para fomentar a ciência, tecnologia e inovação no Distrito Federal:

O esporte eletrônico, ou E-Sports, é uma tendência cada vez mais presente quando abordamos o cenário esportivo entre os jovens da atualidade. E-Sports são competições profissionais de games que ocorrem em uma plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores (sejam indivíduos ou equipes), em partidas online ou presenciais síncronas e montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência, que vem crescendo em larga escala em todo o mundo, atraindo investimentos de todos os segmentos de empresas.

Tendo em vista os benefícios da prática esportiva, também observados na prática do E-Sports, e a necessidade de promover oportunidades de inclusão social e digital, o IBRH propõe oferecer espaço para a prática do esporte eletrônico na Região Administrativa da Ceilândia.

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)

B - Ações previstas para fomentar a Economia Circular no Distrito Federal:

O projeto “Inclusão E-Sports” fomentará a economia circular através da conscientização aos beneficiados sobre a importância da sustentabilidade e do ciclo de vida dos produtos. Além disso, o projeto adotará maneiras que contribuirão diretamente a economia circular, sendo elas:

Conscientização e Educação: Será abordado aos beneficiados sobre a importância da economia circular e incentivar práticas sustentáveis, como a reciclagem adequada de eletrônicos, o consumo consciente e a redução do desperdício;

Economia de Compartilhamento: Serão utilizados o compartilhamento de equipamentos pela locação temporária, visando minimizar o desperdício de recursos, reduzir a poluição e promover a sustentabilidade.

C - Importância social do projeto:

O E-Sports possui uma barreira de entrada relevante relacionada à disponibilidade de equipamentos e conectividade compatíveis com a necessidade dos jogos eletrônicos, que, por exigir investimentos relativamente altos, impede que jovens em situação de vulnerabilidade possam usufruir dos benefícios dessa prática esportiva. A exclusão digital se manifesta, portanto, também no âmbito esportivo e impede que as crianças e adolescentes que vive em áreas de periferia tenham experiências e oportunidades semelhantes aos que tem acesso aos mecanismos necessários para participar do mundo do esporte eletrônico.

O projeto dará a oportunidade para 160 crianças e/ou adolescentes entre 12 a 25 anos, residentes da RA da Ceilândia, por um período de 1 mês, disponibilizando estrutura e equipamentos para a prática de E-Sports, bem como serão oferecidas aulas de inglês, programação e condicionamento físico.

REALIDADE QUE SERÁ OBJETIVO DA PARCERIA:

O presente projeto pretende proporcionar um espaço amplo e democrático para que crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade possam vivenciar a experiência esportiva dos jogos eletrônicos. Para isso, foi escolhida a RA de Ceilândia – área com índice significativo de vulnerabilidade social e regiões para a realização do projeto, no qual serão atendidas 160 pessoas entre 10 e 18 anos, pelo período de 3 (três) meses, com vistas à inclusão social e digital e geração de oportunidades de desenvolvimento ao público atendido.

O projeto ficará registrado como uma experiência marcante do GDF na promoção de políticas públicas de tecnologia e inclusão digital na área do esporte eletrônico. Seu legado será a produção de conhecimento e aprendizagem institucional para o desenvolvimento de novas parcerias focadas na expansão da cobertura de atendimento da política de eletrônicos do Distrito Federal à população residente em áreas caracterizadas por alto índice de vulnerabilidade social, tendo como premissa a utilização da inclusão digital como parte da sua estratégia de desenvolvimento social por meio do esporte-educação.

A primeira edição do “Inclusão E-Sports” teve parceria com a Secretaria de Estado do Esporte e Lazer do DF, sendo executado na Região Administrativa da Ceilândia, na Expansão do Setor O, no período de julho a dezembro de 2022. O projeto atendeu 204 crianças e adolescentes, promovendo a inclusão digital e o esporte eletrônico (e-Sports), proporcionando oportunidades de vivência ao público beneficiado. A Emenda Parlamentar que foi disponibilizada foi do Deputado Distrital Rafael Prudente, no valor de R\$ 400.000,00.

DETALHAMENTO DAS AÇÕES:

PRÉ-PRODUÇÃO:

Essa etapa será desenvolvida entre o dia 21/12/2023 – 14/01/2024.

Serão necessários 03 (três) semanas para o seguinte cronograma:

- contratação dos recursos humanos;
- elaboração da identidade visual e divulgação da programação nas redes sociais;
- contratação de recursos de infraestrutura para o evento;
- contratação dos profissionais que serão necessários para realização das competições;
- divulgação ostensiva do projeto nas redes sociais e nas escolas públicas.

As inscrições serão feitas de forma presencial através de preenchimento de formulário e entrega de documentação do candidato para arquivamento.

Nesse período, também será feita a formação das turmas deverá respeitar a organização por faixas etárias, garantindo que haja interação entre grupos de crianças de 10 a 14 anos e, em turmas diferentes, entre adolescentes de 15 a 25 anos. A formação das turmas levará em consideração a preferência de horários de cada grupo, tentando, sempre que possível, adaptar as estratégias de atendimento à disponibilidade dos beneficiários do projeto.

PRODUÇÃO:

Essa etapa será desenvolvida entre o dia 15/01/2023 a 15/04/2024.

A prática esportiva será conduzida por um coach especialista no jogo eletrônico específico de cada turma, ou seja, haverá um especialista para cada sala.

Esse especialista estará encarregado de administrar e ensinar a prática esportiva para as crianças e os adolescentes atendidos pelo projeto, orientando esse público sobre como se familiarizar com os jogos, com os comandos, as melhores estratégias e como “comportar-se” naquele cenário projetado pelo jogo virtual.

Os beneficiários do projeto aprenderão as técnicas e colocarão em prática os fundamentos entre os colegas da turma e outros usuários online que esteja em nível iniciante. Não há intenção de promover disputas e não haverá eliminação de qualquer participante por temas de performance, já que a dimensão do projeto é o esporte-educação, focado no desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais dos participantes, em vez do fomento à competição.

Para a aprendizagem, os participantes da turma serão separados em equipes formadas por 04 ou 05 membros, que irão cooperar entre si nas estratégias de desenvolvimento de cada jogo. Essas equipes poderão ser diversificadas para promover maior interação entre os participantes e maior integração entre os beneficiários do projeto, embora, idealmente, a turma se mantenha a mesma até a finalização do projeto.

Cada criança/adolescente deverá participar das atividades do projeto – especificamente da aprendizagem das técnicas de jogo – ao longo de 3h30/dia, duas vezes por semana, pelo período de três meses, no seguinte endereço: Sol Nascente, SHSN CH 02, CJ A, Lote 10ª, Casa 01.

Sinalizamos que o endereço acima informado será alugado com a finalidade de atendimento do Projeto. Assim, dependemos da celebração da parceria para assinatura dos contratos.

Além do momento de aprendizagem, ocorrerá o **Inclusão Watch Party**, sendo um campeonato interno com os alunos do projeto Inclusão E-Sports. O campeonato ocorrerá uma vez no mês, sendo nos dias **27 e 28 de janeiro de 2024, 24 e 25 de fevereiro de 2024 e 30 e 31 de março de 2024**.

PROGRAMAÇÃO DETALHADA DO EVENTO:

O evento ocorrerá semanalmente, de segunda a sexta-feira, em dois turnos, sendo o matutino e o vespertino. Ocorrerá da seguinte forma:

PROGRAMAÇÃO					
TURNO	Segunda-Feira	Terça-Feira	Quarta-Feira	Quinta-Feira	Sexta-Feira
MATUTINO	SALA 1 FIFA 08h às 11h30	SALA 1 FIFA CONSOLE 08h às 11h30	SALA 1 FIFA 08h às 11h30	SALA 1 FIFA CONSOLE 08h às 11h30	SALA 1 PROGRAMAÇÃO 08h às 10h
	SALA 2 CS2 08h às 11h30	SALA 2 VALORANT 08h às 11h30	SALA 2 CS2 08h às 11h30	SALA 2 VALORANT 08h às 11h30	SALA 2 INGLÊS 08h às 10h
	SALA 3 FIVEM 08h às 11h30	SALA 3 FREE FIRE 08h às 11h30	SALA 3 FIVEM 08h às 11h30	SALA 3 FREE FIRE 08h às 11h30	SALA 3 CONDICIONAMENTO FÍSICO E PSICÓLOGA 10 às 11h30
VESPERTINO	SALA 1 FIFA 14h30 às 17h30	SALA 1 FIFA CONSOLE 14h30 às 17h30	SALA 1 FIFA 14h30 às 17h30	SALA 1 FIFA CONSOLE 14h30 às 17h30	SALA 1 PROGRAMAÇÃO 14h30 às 16h
	SALA 2 CS2 14h30 às 17h30	SALA 2 VALORANT 14h30 às 17h30	SALA 2 CS2 14h30 às 17h30	SALA 2 VALORANT 14h30 às 17h30	SALA 2 INGLÊS 14h30 às 16h
	SALA 3 FIVEM 14h30 às 17h30	SALA 3 FREE FIRE 14h30 às 17h30	SALA 3 FIVEM 14h30 às 17h30	SALA 3 FREE FIRE 14h30 às 17h30	SALA 3 CONDICIONAMENTO FÍSICO E PSICÓLOGA 16h às 17h30

DIVISÃO DAS TURMAS:

A meta de inscritos são 160. Desta forma, serão atendidos **80 alunos no período matutino** e **80 alunos do período vespertino**, por 3 meses. Havendo desistência antes da finalização do projeto, será aberto novas inscrições.

As turmas do **período MATUTINO** serão distribuídas da seguinte forma:

Período Matutino: 40 alunos Segundas, Quartas e Sextas	Segunda-feira Sala 1 (FIFA): Turma 1 14 alunos Sala 2 (CS2): Turma 2 13 alunos Sala 3 (FIVEM): Turma 3 13 alunos	Quarta-feira Sala 1 (FIFA): Turma 1 14 alunos Sala 2 (CS2): Turma 2 13 alunos Sala 3 (FIVEM): Turma 3 13 alunos	Sexta-feira Sala 1 (PROGRAMAÇÃO): 40 alunos (aluno optará no ato da inscrição se irá fazer esse curso) Sala 2 (INGLÊS): 40 alunos (aluno optará no ato da inscrição se irá fazer esse curso) SALA 3 (CONDICIONAMENTO FÍSICO E PSICÓLOGA): 80 alunos (dinâmica com todos os inscritos)
	Terça-feira Sala 1 (FIFA CONSOLE): Turma 1 13 alunos Sala 2 (VALORANT): Turma 2 13 alunos Sala 3 (FREE FIRE): Turma 3 14 alunos	Quinta-feira Sala 1 (FIFA CONSOLE): Turma 1 13 alunos Sala 2 (VALORANT): Turma 2 13 alunos Sala 3 (FREE FIRE): Turma 3 14 alunos	
Período Matutino: 40 alunos Terças, Quintas e Sextas			

As turmas do período VESPERTINO serão distribuídas da seguinte forma:

<p>Período Vespertino: 40 alunos</p> <p>Segundas, Quartas e Sextas</p>	<p>Segunda-feira</p> <p>Sala 1 (FIFA):</p> <p>Turma 1</p> <p>14 alunos</p> <p>Sala 2 (CS2):</p> <p>Turma 2</p> <p>13 alunos</p> <p>Sala 3 (FIVEM):</p> <p>Turma 3</p> <p>13 alunos</p>	<p>Quarta-feira</p> <p>Sala 1 (FIFA):</p> <p>Turma 1</p> <p>14 alunos</p> <p>Sala 2 (CS2):</p> <p>Turma 2</p> <p>13 alunos</p> <p>Sala 3 (FIVEM):</p> <p>Turma 3</p> <p>13 alunos</p>	<p>Sexta-feira</p> <p>Sala 1 (PROGRAMAÇÃO):</p> <p>40 alunos (aluno optará no ato da inscrição se irá fazer esse curso)</p> <p>Sala 2 (INGLÊS):</p> <p>40 alunos (aluno optará no ato da inscrição se irá fazer esse curso)</p>
	<p>Terça-feira</p> <p>Sala 1 (FIFA CONSOLE):</p> <p>Turma 1</p> <p>13 alunos</p> <p>Sala 2 (VALORANT):</p> <p>Turma 2</p> <p>13 alunos</p> <p>Sala 3 (FREE FIRE):</p> <p>Turma 3</p> <p>14 alunos</p>	<p>Quinta-feira</p> <p>Sala 1 (FIFA CONSOLE):</p> <p>Turma 1</p> <p>13 alunos</p> <p>Sala 2 (VALORANT):</p> <p>Turma 2</p> <p>13 alunos</p> <p>Sala 3 (FREE FIRE):</p> <p>Turma 3</p> <p>14 alunos</p>	<p>SALA 3 (CONDICIONAMENTO FÍSICO E PSICÓLOGA):</p> <p>80 alunos (dinâmica com todos os inscritos)</p>

OBSERVAÇÃO: Não haverá ações nos seguintes dias, seguindo calendário de feriados:

- 12 e 13/02/2024: Feriado de carnaval.

CAMPEONATO WATCH PARTY

Ocorrerá um campeonato por mês com os alunos do projeto. Ocorrerá aos sábados e domingos, mais especificamente nos dias 27 e 28 de janeiro de 2024, 24 e 25 de fevereiro de 2024 e 30 e 31 de março de 2024.

Será um campeonato para cada modalidade de jogo, sendo elas: CS2, Free Fire, FC Mobile, FC Console e Valorant, com várias equipes. Além disso, será apresentada aos alunos a Região Administrativa do Sol Nascente dentro do jogo FIVEM da Rock Star Games, que será desenvolvida durante as aulas de programação.

Para os campeonatos, será montada uma estrutura completa, com a presença de narrador, comentarista, apresentador e transmissão ao vivo para plataformas digitais, tais como Youtube, Twitch TV e Tik-Tok. Os alunos beneficiados viverão uma experiência única de como funciona um evento profissional de campeonato gamer.

As equipes serão formadas no decorrer das aulas de aprendizagem, ou seja, para cada mês, serão montadas diferentes equipes para que todos possam vivenciar um final de semana como jogadores profissionais de e-Sports.

AÇÕES DE ENFRENTAMENTO A COVID 19

As ações seguirão as medidas de enfrentamento da pandemia pela corona vírus, visando prevenção e monitoramento. Os protocolos previstos na Lei nº 6.559, de 23 de abril de 2020 e Decreto nº 43.054, de 03 de março de 2022 serão implementados, promovendo a assistência adequada às pessoas, com sensível e oportuna atuação da vigilância a saúde, bem como ações de informação e comunicação. Será disponibilizado álcool em gel 70% para os frequentadores e profissionais que participarão do projeto e demais providências de higienização dos ambientes.

ACESSIBILIDADE

O mundo dos esportes eletrônicos abre espaço para pessoas de qualquer idade, gênero, raça ou religião se encontrarem no ambiente virtual. Basta ter interesse para se desenvolver em diversas opções de entretenimento, que podem ir além de um mero passatempo para quem se adaptar bem à realidade digital. (<https://inov3games.com.br/blog/e-sports/e-sports-e-caminho-de-liberdade-e-igualdade-para-gamers-com-deficiencia/>)

Pensando na inclusão, o projeto abrangerá pessoas com deficiência que poderão praticar os esportes eletrônicos. Desta forma, será prioridade as inscrições de crianças e/ou jovens adolescentes que possuem alguma deficiência, pois

o espaço e os materiais que serão utilizados atendem as necessidades, como cadeira, mesa e equipamentos eletrônicos.

ENCARGOS SOCIAIS E TRABALHISTAS

De acordo com o Art. 28. do Decreto 37.843 de 13 de dezembro de 2016, no que se refere aos itens V e VI, esclarecemos:

Informamos que toda a mão de obra contratada será via prestação de serviços, através de contrato temporário e emissão de nota fiscal, não havendo nenhuma responsabilidade sobre os valores de tributos e encargos cobrados para a empresa contratante. Por não existir contratação via CLT e RPA não temos previsão de encargos e tributos sociais e trabalhistas.

Conforme citado acima, por se tratar de contratações via pessoa jurídica não há nenhum tipo de valor rescisório e trabalhista a ser pago no final do projeto.

PÓS-PRODUÇÃO:

Ocorrerá do dia 16/04/2024 a 30/04/2024 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 com a Ciência e Tecnologia no Distrito Federal, incentivando jovens e adolescente a prática do esporte eletrônico no Distrito Federal;
- Oportunizar o contato inicial do participante com o E-Sports, trazendo a perspectiva de inclusão e igualdade para crianças e adolescentes da Região Administrativa de Ceilândia
- Auxiliar no alcance das políticas públicas locais e nacionais, atribuições do Poder Público exercidas por meio desta instituição; e

- Promover a sustentabilidade e a acessibilidade para os habitantes de todo o Distrito Federal por meio de um evento acessível.

Como Metas, devemos alcançar:

- Realização de Práticas Esportivas Eletrônicas, atendendo pelo menos 160 (cento e sessenta crianças) residentes da Região Administrativa de Ceilândia.

INDICADORES DE MONITORAMENTO

Metas (Qualitativas)	Indicador	Parâmetro(s) para aferição de Cumprimento das Metas
Contratação de profissionais qualificados para planejamento e execução do projeto	Recursos Humanos e Prestadores de serviços	- Nota fiscal - Contratos
Promover estrutura completa para realização do projeto	Aquisição/ locação de insumos	- Nota fiscal - Fotos
Promoção da acessibilidade as pessoas com deficiência à prática dos esportes eletrônicos	Inscrição	Relatório de inscritos
Metas (Quantitativo)	Indicador	Parâmetro(s) para aferição de Cumprimento das Metas
Atingir 160 inscritos para o projeto.	Inscrição	- Ficha de inscrição - Relatório

RESULTADOS ESPERADOS

Estimativa de público: 160 crianças e adolescentes da Região Administrativa de Ceilândia.

- Fomentar as políticas públicas voltadas para a tecnologia através dos E-Sports;

- Contribuir com a Economia Circular por meio do compartilhamento de equipamentos com o público beneficiado;
- Contribuir a economia do Distrito Federal, por meio da geração de empregos diretos e indiretos;
- Estimular as ações sociais através da inclusão digital em região com índice de vulnerabilidade social.

PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:

Atendimento de 160 (cento e sessenta) crianças, adolescente e jovens de 12 a 25 anos do Distrito Federal.

CONTRAPARTIDA:

NÃO SE APLICA

APLICA-SE

RECURSOS COMPLEMENTARES:

NÃO SE APLICA

APLICA-SE

CRONOGRAMA EXECUTIVO

AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Pré-Produção	21/12/2023	14/01/2024
Produção	15/01/2024	15/04/2024
Pós-Produção	16/04/2024	30/04/2024

MARCOS EXECUTORES

AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Comunicação	21/12/2023	30/04/2024
Práticas Esportivas Eletrônicas	15/01/2024	15/04/2024
Recursos Humanos	16/04/2024	30/04/2024

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO



IBRH
INSTITUTO BRASIL RESPEITO HUMANO

Parcela única em 22 dezembro de 2023 no valor de R\$ 399.997,98.

CRONOGRAMA FÍSICO-FINANCEIRO

Constante no anexo I

ANEXOS

EQUIPE DE TRABALHO (OBRIGATÓRIO)

PORTFÓLIO DA OSC

CURRÍCULO PADRÃO DA EQUIPE DE TRABALHO

CROQUI DO EVENTO (SE HOUVER)

PLANO DE COMUNICAÇÃO

PLANO DE MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPLEMENTARES

COMPROVAÇÃO DE VALORES INFORMADOS NO CRONOGRAMA FÍSICO-FINANCEIRO

OUTROS. Especificar: PLANO DE OFICINAS

INSTITUTO BRASIL RESPEITO HUMANO - IBRH

NELSON XAVIER MONTEIRO

PRESIDENTE

ANEXO I (Cronograma físico financeiro)

INSTITUTO BRASIL RESPEITO HUMANO

Endereço: SCLRN 705, bloco E, loja 8, Asa Norte, Brasília – DF, CEP: 70730-555

institutobr@gmail.com

PLANILHA TERMO DE FOMENTO (INCLUSÃO E-SPORTS)

META 1 - Estruturação e Desenvolvimento do Projeto

ETAPA 1.1 - Recursos Humanos (Equipe gerencial)

ITEM	DESCRIÇÃO DETALHADA	UNIDA DE DE MEDID A (diária/ mês/mt s/serviç o/unida de)	QT DE	TO TAL	VALOR UNITÁRI O	VALOR TOTAL	JUSTIFICATIVA PARA AQUISIÇÃO/LOCAÇÃO E MEMÓRIA DE CÁLCULO
1.1.1	(01) Diretor Geral Detalhamento: Profissional com om experiência no planejamento, organização e controle das atividades do evento.	MÊS	3	3	R\$ 2.200,00	R\$ 6.600,00	<u>Justificativa:</u> Profissional responsável pela coordenação geral do evento durante as fases da realização do projeto: orientação de equipe, monitoramento das operações para contratação de fornecedores e o pleno andamento do evento. <u>Memória de cálculo:</u> 1 profissional x 03 meses = 03 meses.
1.1.2	(02) Apoio Administrativo: responsável por auxiliar os demais profissionais nas atividades administrativas demandadas durante o projeto.	MÊS	3	6	R\$ 1.250,00	R\$ 7.500,00	<u>Justificativa:</u> Profissional que atuará diretamente na execução do projeto, nos aspectos administrativos, realizando todo o apoio de ordem material. <u>Memória de Cálculo:</u> 02 profissionais * 03 meses = 06 meses
Valor total da Etapa 1.1						R\$ 14.100,00	

ETAPA 1.2 - Contratação de serviços técnicos especializados

ITEM	DESCRIÇÃO DETALHADA	UNIDA DE DE MEDID A (diária/ mês/mt s/serviç o/unida de)	QT DE	TO TAL	VALOR UNITÁRI O	VALOR TOTAL	JUSTIFICATIVA PARA AQUISIÇÃO/LOCAÇÃO E MEMÓRIA DE CÁLCULO
------	---------------------	--	----------	-----------	-----------------------	----------------	---

1.2.1	<p>Contratação de 66 horas (1h30/dia) de serviço de Assessoria Administrativa e Financeira - empresa especializada na assessoria de projetos, que possua profissionais sênior com experiência ampla no setor público, esfera federal e distrital, bem como no setor privado, cuja atuação tenha sido diretamente ligada a formalização, acompanhamento e prestação de contas de convênios e instrumentos congêneres.</p>	HORA/DIA	1h 30	66	R\$ 250,00	R\$ 16.500,00	<p><u>Justificativa:</u> Diante da necessidade de execução do Projeto, busca-se a contratação de Assessoria técnica especializada em Gestão da Execução com vistas ao adequado assessoramento à Entidade a respeito da execução físico financeira do Projeto.</p> <p><u>Memória de Cálculo:</u> 1 serviço por 1h30/dia (15 dias ao mês), totalizando 22horas por mês * 03 meses = 66 horas</p>
1.2.2	<p>Contratação de Serviço de Assessoria Jurídica - pessoa jurídica vinculada à Ordem dos Advogados do Brasil, com especialidade em assessoria jurídica de projetos, que possua profissionais sênior com experiência ampla no setor público e setor privado. Será responsável pelo apoio na gestão jurídica do projeto (ÁREA ADVOCACIA EXTRAJUDICIAL)</p>	MÊS	3	3	R\$ 1.820,00	R\$ 5.460,00	<p><u>Justificativa:</u> Diante da necessidade de execução do Projeto, busca-se a contratação de assessoria/consultoria jurídica com vistas à elaboração de contratos e seus aditivos, orientação jurídica, considerando a sensibilidade de atendimento do público alvo, atendendo rigorosamente às disposições da Legislação vigente.</p> <p><u>Memória de Cálculo:</u> 1 serviço por 03 meses</p>
Valor total da Etapa 1.2						R\$ 21.960,00	
ETAPA 1.3 - Contratação de Equipe Técnica							
ITEM	DESCRIÇÃO DETALHADA	UNIDADE DE MEDIDA (diária/mês/montes/serviço/unidade)	QUANTIDADE	TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL	JUSTIFICATIVA PARA AQUISIÇÃO/LOCAÇÃO E MEMÓRIA DE CÁLCULO

1.3.1	(03) Instrutor PC/ Mobile: Aportar expertise técnica nos treinamentos propostos. A exemplo de esportes coletivos tradicionais, como futebol, vôlei e basquete, nos E-sports o técnico é responsável por gerir um conjunto de atletas. Essa administração se faz presente na hora dos treinamentos, durante partidas ou seja, o profissional faz um acompanhamento diário e minucioso.	MÊS	3	9	R\$ 2.300,00	R\$ 20.700,00	<p><u>Justificativa:</u> Profissionais necessários para a realização do treinamento dos participantes.</p> <p><u>Memória de cálculo:</u> 03 profissionais * 03 meses = 9 meses</p>
1.3.2	Coordenador Administrativo: Coordenador técnico para orientar e direcionar todas as atividades técnicas e aportando expertises individuais para o bom funcionamento das atividades propostas.	MÊS	3	3	R\$ 3.500,00	R\$ 10.500,00	<p><u>Justificativa:</u> Profissional necessário para coordenar o funcionamento das atividades durante a execução do projeto</p> <p><u>Memória de cálculo:</u> 1 profissional * 03 meses = 3 meses</p>
1.3.3	Auxiliar Administrativo: Assessorar o coordenador Menage e administrativo nas atividades de rotinas do projeto, como inscrições.	MÊS	3	3	R\$ 2.500,00	R\$ 7.500,00	<p><u>Justificativa:</u> Profissional necessário para auxiliar a coordenação menage no funcionamento das atividades durante a execução do projeto</p> <p><u>Memória de cálculo:</u> 1 profissional * 03 meses</p>
1.3.4	Serviços Gerais: Zelar pela conservação e limpeza das áreas destinadas as atividades de captação, treinamentos e atividades psicológicas.	MÊS	3	3	R\$ 1.300,00	R\$ 3.900,00	<p><u>Justificativa:</u> Zelar pela conservação e limpeza das áreas destinadas as atividades de captação, treinamentos e atividades psicológicas.</p> <p><u>Memória de cálculo:</u> 1 profissional * 03 meses</p>

1.3.5	Personal Trainer: Um profissional capacitado para manter a saúde física em dia também ajudar no desenvolvimento dos reflexos dos atletas. Ele pode ser um professor de educação física, um personal trainer.	DIÁRIA	14	14	R\$ 214,29	R\$ 3.000,00	<u>Justificativa:</u> Profissional necessário para auxiliar os atletas durante as atividades físicas durante a execução do projeto <u>Memória de cálculo:</u> 1 profissional * 14 diárias
1.3.6	Professor de Inglês: profissional que vai desenvolver aulas de inglês usando os e-sports como método de aprendizado e treinamento da língua.	DIÁRIA	14	14	R\$ 342,86	R\$ 4.800,00	<u>Justificativa:</u> Profissional necessário para ministrar aulas de inglês para os beneficiados <u>Memória de cálculo:</u> 1 profissional * 14 diárias
1.3.7	Programador: Profissional que vai desenvolver uma oficina de Game Developer, Programação dentro da área de e-sports pode desenvolver comandos de software dentro de jogos da FlveM.	DIÁRIA	14	14	R\$ 535,71	R\$ 7.500,00	<u>Justificativa:</u> Profissional necessário para o desenvolvimento de gamer e programação <u>Memória de cálculo:</u> 1 profissional * 14 diárias
1.3.8	Psicólogo: Atendimentos psicológicos em grupo, para lidar com sentimentos controversos associados à perda, competitividade e frustração.	DIÁRIA	14	14	R\$ 428,57	R\$ 6.000,00	<u>Justificativa:</u> Profissional necessário para o atendimento de todos os beneficiados <u>Memória de cálculo:</u> 1 profissional * 14 diárias

Valor total da Etapa 1.3

R\$ 63.899,99

ETAPA 1.4 - Despesas administrativas

ITEM	DESCRIÇÃO DETALHADA	UNIDA DE DE MEDIDA (diária/mês/mts/serviço/unidade)	QT DE	TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL	JUSTIFICATIVA PARA AQUISIÇÃO/LOCAÇÃO E MEMÓRIA DE CÁLCULO
------	---------------------	---	-------	-------	----------------	-------------	---

1.4.1	<p>Aluguel: O espaço disponível compreende um andar completo contendo cinco salas, cada uma com banheiro individual, totalizando 122,30 metros quadrados. As despesas de água e luz já estando inclusas no valor do aluguel.</p> <p>SALA 101-29,90m SALA 102- 29,90m SALA 103- 19,36m SALA 105- 18,14m SALA 106- 25,00m</p>	MÊS	3	3	R\$ 4.600,00	R\$ 13.800,00	<p><u>Justificativa:</u> Local necessário para realização do projeto pelo período de 3 meses</p> <p><u>Memória de cálculo:</u> 1 serviço mensal, durante o período de 3 meses</p>
1.4.2	<p>Internet - Contratação de 2 pontos de internet.</p> <p>Plano 500 megas – 100% fibra Óptica Velocidade simétrica (Upload e Download) Garantia de Velocidade e estabilidade.</p>	MÊS	3	3	R\$ 200,00	R\$ 600,00	<p><u>Justificativa:</u> Serviços necessários para garantir o atendimento de todos envolvidos no projeto pelo período de 3 meses</p> <p><u>Memória de cálculo:</u> 2 pontos durante o período de 3 meses = 6 meses</p>
1.4.3	Instalação dos pontos de internet	SERVIÇO	1	1	R\$ 100,00	R\$ 100,00	<p><u>Justificativa:</u> Serviços necessário de instalação.</p>
Valor total da Etapa 1.4						R\$ 14.500,00	
ETAPA 1.5 - Locação de equipamentos							
ITEM	DESCRIÇÃO DETALHADA	UNIDA DE DE MEDID A	QT DE	TO TAL	VALOR UNITÁRI O	VALOR TOTAL	JUSTIFICATIVA PARA AQUISIÇÃO/LOCAÇÃO E MEMÓRIA DE CÁLCULO

		(diária/ mês/mt s/serviç o/unida de)					
1.5.1	(20) PC: Gabinete Mid Tower, Processador AMD Ryzen 5 4500, 3.6GHz (4.1GHz Max Turbo) C, PLACA MAE GIGABYTE B450M, PLACA de Video Rtx 2060 6gb, 16b Ram ddr4, 1T SSD M2, fonte 80 plus 650W.	MÊS	3	20	R\$ 1.500,00	R\$ 90.000,00	<p><u>Justificativa:</u> Equipamento necessário para desenvolvimento das atividades previstas no projeto</p> <p><u>Memória de cálculo:</u> 20 unidades para atender as 160 crianças, durante o período de 3 meses.</p> <p>Valor do seguro unitário: R\$ 600,00 Valor unitário: R\$ 3.900,00</p>
1.5.2	TECLADO MECANICO Gamer Redragon Led	MÊS	3	20	R\$ 96,67	R\$ 5.800,00	<p><u>Justificativa:</u> Equipamento necessário para desenvolvimento das atividades previstas no projeto</p> <p><u>Memória de cálculo:</u> 20 unidades para atender as 160 crianças, durante o período de 3 meses</p> <p>Valor do seguro unitário: R\$ 50,00 Valor unitário: R\$ 240,00</p>
1.5.3	Mouse Gamer Redragon Storm Pro 16000 Dpi	MÊS	3	20	R\$ 60,00	R\$ 3.600,00	<p><u>Justificativa:</u> Equipamento necessário para desenvolvimento das atividades previstas no projeto</p> <p><u>Memória de cálculo:</u> 20 unidades para atender as 160 crianças, durante o período de 3 meses</p> <p>Valor do seguro unitário: R\$ 20,00 Valor unitário: R\$ 160,00</p>

1.5.4	Mouse Pad Gamer Rgb Led 7 Cores Grande 800mm X 300mm	MÊS	3	20	R\$ 13,33	R\$ 800,00	<p><u>Justificativa:</u> Equipamento necessário para desenvolvimento das atividades previstas no projeto</p> <p><u>Memória de cálculo:</u> 20 unidades para atender as 160 crianças, durante o período de 3 meses.</p> <p>Valor do seguro unitário: R\$ 5,00 Valor unitário: R\$ 35,00</p>
1.5.5	Fone Headset Gamer Profissional Hero H530wp Redragon	MÊS	3	20	R\$ 75,00	R\$ 4.500,00	<p><u>Justificativa:</u> Equipamento necessário para desenvolvimento das atividades previstas no projeto</p> <p><u>Memória de cálculo:</u> 20 unidades para atender as 160 crianças, durante o período de 3 meses</p> <p>Valor do seguro unitário: R\$ 35,00 Valor unitário: R\$ 190,00</p>
1.5.6	(20) Celular - AAparelhos celular Smartphone 128 GB, Tela de 6,67, 8 GB de RAM, Câmera Traseira Quádrupla, Android 13 e Processador Octa-Core	MÊS	3	20	R\$ 594,67	R\$ 35.680,00	<p><u>Justificativa:</u> Equipamento necessário para desenvolvimento das atividades previstas no projeto</p> <p><u>Memória de cálculo:</u> 20 unidades para atender as 160 crianças, durante o período de 3 meses</p> <p>Valor do seguro unitário: R\$ 384,00 Valor unitário: R\$ 1.400,00</p>
1.5.7	(46) Cadeira de escritório Dazz Prime-X gamer ergonômica com estofado de couro sintético	MÊS	3	46	R\$ 270,00	R\$ 37.260,00	<p><u>Justificativa:</u> Equipamento necessário para desenvolvimento das atividades previstas no projeto</p> <p><u>Memória de cálculo:</u> 46 unidades para atender as 160 crianças, durante o período de 3 meses</p> <p>Valor do seguro unitário: R\$ 60,00 Valor unitário: R\$ 750,00</p>

1.5.8	(02) PS5: Sony PlayStation 5 825GB controles	2	MÊS	3	2	R\$ 1.249,67	R\$ 7.498,00	Justificativa: _____ Equipamento necessário para desenvolvimento das atividades previstas no projeto <u>Memória de cálculo:</u> 2 unidades para atender as 160 crianças, durante o período de 3 meses Valor do seguro unitário: R\$ 150,00 Valor unitário: R\$ 3.599,00
1.5.9	(02) Locação, instalação e manutenção de smart TV LED 55" Full HD, com entradas USB e HDMI, com suporte de chão/ parede		MÊS	3	2	R\$ 683,33	R\$ 4.100,00	Justificativa: _____ Equipamento necessário para desenvolvimento das atividades previstas no projeto <u>Memória de cálculo:</u> 2 unidades para atender as 160 crianças, durante o período de 3 meses Valor do seguro unitário: R\$ 50,00 Valor unitário: R\$ 2.000,00
1.5.10	(02) Fliperama: Fliperama Arcade 10 mil jogos para uso recreativo nos intervalos das atividades.		MÊS	3	2	R\$ 666,67	R\$ 4.000,00	Justificativa: _____ Equipamento necessário para desenvolvimento das atividades previstas no projeto <u>Memória de cálculo:</u> 2 unidades para atender as 160 crianças, durante o período de 3 meses Valor do seguro unitário: R\$ 100,00 Valor unitário: R\$ 1.900,00
1.5.11	(02) Notebooks Notebooks Dell Inspiron Intel Core I5- 1135g7 8gb 256gb Ssd Tela 15.6 Fullhd Windows 11 I15-i1100-a35p		MÊS	3	2	R\$ 1.100,00	R\$ 6.600,00	Justificativa: _____ Equipamento necessário para desenvolvimento das atividades previstas no projeto <u>Memória de cálculo:</u> 2 unidades para atender as 160 crianças e todas as demais atividades administrativas durante período de 3 meses Valor do seguro unitário: R\$ 390,00 Valor unitário: R\$ 2.910,00

**IBRH**

INSTITUTO BRASIL RESPEITO HUMANO

1.5.12	(20) Monitores gamers de 24 polegadas 160hz	MÊS	3	22	R\$ 283,33	R\$ 18.700,00	<u>Justificativa:</u> Equipamento necessário para desenvolvimento das atividades previstas no projeto <u>Memória de cálculo:</u> 22 unidades para atender as 160 crianças, durante o período de 3 meses Valor do seguro unitário: R\$ 50,00 Valor unitário: R\$ 800,00
Valor total da Etapa 1.5						R\$ 218.537,98	
ETAPA 1.6 - Uniformes							
ITEM	DESCRIÇÃO DETALHADA	UNIDADE DE MEDIDA (diária/mês/montes/serviço/unidade)	QUANTIDADE	TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL	JUSTIFICATIVA PARA AQUISIÇÃO/LOCAÇÃO E MEMÓRIA DE CÁLCULO
1.6.1	Uniformes - Camiseta colorida em malha 100% poliéster com gola redonda, impressão colorida por sublimação.	Unidade	180	180	R\$ 40,00	R\$ 7.200,00	<u>Justificativa:</u> Uniformes necessário para atender os beneficiados previstos no projeto <u>Memória de cálculo:</u> 180 unidades para atender os 160 crianças + 20 unidades reservas
Valor total da Etapa 1.6						R\$ 7.200,00	
VALOR TOTAL DA META 1						R\$ 340.197,98	
META 2 - Divulgação							
ETAPA 2.1 - Contratação de serviço							

INSTITUTO BRASIL RESPEITO HUMANO

Endereço: SCLRN 705, bloco E, loja 8, Asa Norte, Brasília – DF, CEP: 70730-555

institutobr@gmail.com

ITEM	DESCRIÇÃO DETALHADA	UNIDADE DE MEDIDA (diária/mês/montes/serviço/unidade)	QUANTIDADE	TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL	JUSTIFICATIVA PARA AQUISIÇÃO/LOCAÇÃO E MEMÓRIA DE CÁLCULO
	Marketing: Necessário para a criação de todas as peças de divulgação do evento, bem como, da identidade visual para comunicação e marketing em todas as mídias digitais (site e redes sociais) - Responsável por todas as atualizações diárias das redes (site e redes sociais) relacionadas ao projeto, durante todo o período de execução. Serão emitidos relatórios trimestrais das atividades realizadas e alcance das publicações, inclusive pelo google analytics. relacionadas ao projeto, durante todo o período de execução. Serão emitidos relatórios trimestrais das atividades realizadas e alcance das publicações	MÊS	3	6	R\$ 3.650,00	R\$ 21.900,00	Justificativa: _____ Profissionais necessários para criação e desenvolvimento da de todas as peças de divulgação e controle das redes sociais Memória de cálculo: 02 profissionais * 3 meses = 6 meses
Valor total da Etapa 2.1						R\$ 21.900,00	
VALOR TOTAL DA META 2						R\$ 21.900,00	
META 3 - EVENTO							
ETAPA 3.1 - Transmissão							

ITEM	DESCRIÇÃO DETALHADA	UNIDA DE DE MEDID A (diária/ mês/mt s/serviç o/unida de)	QT DE	TO TAL	VALOR UNITÁRI O	VALOR TOTAL	JUSTIFICATIVA PARA AQUISIÇÃO/LOCAÇÃO E MEMÓRIA DE CÁLCULO
3.1.1	<p>Serão locados SISTEMA DE CAMERAS, SONORIZAÇÃO: - SONORIZAÇÃO 2 caixas ativas sistema de AC completo Sistema de microfonação sem fio (2 microfones bastão) Cabeamento necessário sistema de AC directbox e demais equipamentos de backline necessário.</p> <p>- 2 câmeras 4k, Computador para transmissão e Retro projeto 4k.</p> <p>EQUIPE DE TRASSMISSÃO 2 PROFISSIONAIS MAIS 1 NARADOR 1 COMENTARISTA E 1 CAST</p>	MÊS	3	3	R\$ 5.300,00	R\$ 15.900,00	<u>Justificativa:</u> transmissão do campeonato
Valor total da Etapa 3.1						R\$ 15.900,00	
VALOR TOTAL DA META 3						R\$ 15.900,00	
META 4 - Cenografia							
ETAPA 4.1 - Contratação de serviço de cenografia e locação de mobiliário							
ITEM	DESCRIÇÃO DETALHADA	UNIDA DE DE MEDID A (diária/ mês/mt s/serviç o/unida de)	QT DE	TO TAL	VALOR UNITÁRI O	VALOR TOTAL	JUSTIFICATIVA PARA AQUISIÇÃO/LOCAÇÃO E MEMÓRIA DE CÁLCULO

4.1.1	Contrato de projeto cenografico: projeto cenografico com execucao, cenografia em temas especificos relacionado ao projeto, incluso material (sistema de iluminacao em leds, fachada, papeis de parede, adesivos e grafittis), montagem, manutencao e desmontagem. 5 Salas	SERVIÇO	1	1	R\$ 10.000,00	R\$ 10.000,00	<u>Justificativa:</u> necessário para ambientação do espaço locado - projeto para aproximadamente 05 salas
4.1.2	KIT Mobiliário — Fornecimento de kit mobiliários contendo 2 Mesa tipo Gamer com espaço para 10 computadores cada mesa, 1 Mesa de Reunido para seis lugares, 2 Mesas 30mm Borda para recepção, 2 Gaveteiro para documentos, 2 longarina de 3 lugares para recepção, 1 frigobar, 1 micro-ondas e 1 SWITCH para conexão dos computadores.	MÊS	3	3	R\$ 4.000,00	R\$ 12.000,00	<u>Justificativa:</u> necessário para ambientação do espaço locado
Valor total da Etapa 4.1						R\$ 22.000,00	
VALOR TOTAL DA META 4						R\$ 22.000,00	
VALOR TOTAL DO TERMO DE FOMENTO						R\$ 399.997,98	

CROQUI DO PROJETO



ANEXO XXI
INDICADORES DE ALCANCE

INDICADORES DE ALCANCE				
I. IDENTIFICAÇÃO				
NOME DO PROJETO	Inclusão e-Sports			
DATA DE INÍCIO	19/12/2023	DATA DE TÉRMINO	30/04/2024	
FORMATO*				
*Presencial; Online; Híbrido; Drive-in.				
II. DADOS QUANTITATIVOS				
VALOR DO PROJETO	ESTIMATIVA DE EMPREGOS DIRETOS		ESTIMATIVA DE PÚBLICO ATINGIDO	
	Nº DE RH			
R\$ 399.997,98	12		160	
PROFISSIONAIS ESPECIALIZADOS DO PROJETO				
Nº TOTAL	HOMEM(NS)	MULHER(ES)	NÃO BINÁRIO(S)	ATÉ 03 (TRÊS) RAs DE RESIDÊNCIA DA MAIORIA
12	7	5	-	Ceilândia, Taguatinga, Sol Nascente
ESTIMATIVA DE DESPESA COM INFRAESTRUTURA (R\$)		ESTIMATIVA DE EMPREGOS INDIRETOS*	ESTIMATIVA (QUANTIDADE) DE BENS ADQUIRIDOS E DESCRIÇÃO DOS BENS	
R\$ 218.537,98		0	0	
*Empregos Indiretos: Corresponde aos postos de trabalho que surgem nos setores que compõem a cadeia produtiva, mas que não estão sob contratação direta, pois pertencem a outra (s) empresa (s) ou são trabalhadores informais (Ex.: ambulantes).				
III. DADOS QUALITATIVOS				
REGIÃO(ÕES) ADMINISTRATIVA(S) QUE RECEBERÁ(ÃO) O PROJETO	Ceilândia			
SEGMENTO PRINCIPAL DO PROJETO	Tecnologia, esportes eletrônicos			

SEGMENTO(S) SECUNDÁRIO(S), SE HOUVER	
OBJETIVO GERAL DO PROJETO	Contribuir com a Ciência e Tecnologia no Distrito Federal, incentivando jovens e adolescente a prática do esporte eletrônico no Distrito Federal.

IV. IMPACTO DO PROJETO NA SOCIEDADE

TOTAL DE MULHERES NO PROJETO*	Quantidade	Funções desempenhadas
	7	Apoio administrativo, professor de inglês, serviços gerais, psicólogo.

*Conforme determinação do Eixo 1 do Anexo único do Decreto Distrital nº 42.590/2021.

TOTAL DE NEGROS (AS) NO PROJETO*	Quantidade	Funções desempenhadas
	3	Instrutores PC/Mobile e Menager Coordenação.

*Conforme determinação da Lei nº 12.288/2010 (Estatuto da Igualdade Racial) e Lei Distrital nº 6.789/2021.

TOTAL DE IDOSOS (AS) NO PROJETO*	Quantidade	Funções desempenhadas
	0	

*Conforme determinação da Lei Distrital nº 3.822/2006.

TOTAL DE PESSOAS COM DEFICIÊNCIA NO PROJETO*	Quantidade	Funções desempenhadas
	0	

*Conforme determinação da Lei Distrital nº 6.637/2020.

JUSTIFIQUE O PORQUÊ DA IMPORTÂNCIA DE APROVARMOS O SEU PROJETO:

O presente projeto pretende proporcionar um espaço amplo e democrático para que crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade possam vivenciar a experiência esportiva dos jogos eletrônicos. Para isso, foi escolhida a RA de Ceilândia – área com índice significativo de vulnerabilidade social e regiões para a realização do projeto, no qual serão atendidas 160 pessoas entre 10 e 18 anos, pelo período de 3 (três) meses, com vistas à inclusão social e digital e geração de oportunidades de desenvolvimento ao público atendido.

O projeto ficará registrado como uma experiência marcante do GDF na promoção de políticas públicas de tecnologia e inclusão digital na área do esporte eletrônico. Seu legado será a produção de conhecimento e aprendizagem institucional para o desenvolvimento de novas parcerias focadas na expansão da cobertura de atendimento da política de eletrônicos do Distrito Federal à população residente em áreas caracterizadas por alto índice de vulnerabilidade social, tendo como premissa a utilização da inclusão digital como parte da sua estratégia de desenvolvimento social por meio do esporteeducação.

Conforme a Lei nº 9.619, de 19 de fevereiro de 1998, que dispõe sobre direitos autorais, a Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal reserva para si o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução deste documento, dependendo de autorização prévia a sua utilização parcial ou integral.

Brasília, 14 de dezembro de 2023



INSTITUTO BRASIL RESPEITO HUMANO - IBRH
NELSON XAVIER MONTEIRO
PRESIDENTE

PLANO DE COMUNICAÇÃO

PLANO DE COMUNICAÇÃO

1. Introdução – Contextualizar o projeto.

O projeto “Inclusão E-Sports – 2ª Edição” é um projeto voltado para fomentar a tecnologia e a inovação através dos “E-Sports”, proporcionando um espaço amplo e democrático para que crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade possam vivenciar a experiência esportiva dos jogos eletrônicos.

O esporte eletrônico, ou E-Sports, é uma tendência cada vez mais presente quando abordamos o cenário esportivo entre os jovens da atualidade. E-Sports são competições profissionais de games que ocorrem em uma plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores (sejam indivíduos ou equipes), em partidas online ou presenciais síncronas e montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência, que vem crescendo em larga escala em todo o mundo, atraindo investimentos de todos os segmentos de empresas.

Tendo em vista os benefícios da prática esportiva, também observados na prática do E-Sports, e a necessidade de promover oportunidades de inclusão social e digital, o IBRH propõe oferecer espaço para a prática do esporte eletrônico na Região Administrativa da Ceilândia, com computadores de alta geração, celulares e notebooks para a prática eletrônica esportiva.

2. Diagnóstico e necessidades de trabalho.

O presente projeto pretende proporcionar um espaço amplo e democrático para que crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade possam vivenciar a experiência esportiva dos jogos eletrônicos. Para isso, foi escolhida a RA de Ceilândia – área com índice significativo de vulnerabilidade social e regiões para a realização do projeto, no qual serão atendidas 160 pessoas entre 10 e 18 anos, pelo período de 3 (três) meses, com vistas à inclusão social e digital e geração de oportunidades de desenvolvimento ao público atendido.

O projeto ficará registrado como uma experiência marcante do GDF na promoção de políticas públicas de tecnologia e inclusão digital na área do esporte eletrônico. Seu legado será a produção de conhecimento e aprendizagem institucional para o desenvolvimento de novas parcerias focadas na expansão da cobertura de

atendimento da política de eletrônicos do Distrito Federal à população residente em áreas caracterizadas por alto índice de vulnerabilidade social, tendo como premissa a utilização da inclusão digital como parte da sua estratégia de desenvolvimento social por meio do esporte-educação.

3. Objetivos gerais e específicos do Plano de Comunicação.

- **OBJETIVO GERAL:**

Demonstrar a importância do projeto “Inclusão E-Sports” na Região Administrativa de Ceilândia de índice baixo de desenvolvimento humano, ou seja, região em que pessoas em situação de vulnerabilidade não possuem condições de praticar o esporte eletrônico, os e-Sports;

- **OBJETIVO ESPECÍFICO:**

Dar transparência e visibilidade ao projeto “Inclusão e-Sports”, com cronograma de postagens em redes sociais promovido pelo social mídia, acompanhamento de perguntas do público, desenvolvimento de peças de divulgação.

4. Identificar os públicos. (destinados do projeto e como eles serão informados).

Crianças, adolescente e jovens de 12 a 25 anos do Distrito Federal.

5. Identificar as estratégias, as ações e as metas a serem realizadas no Plano.

Metas Qualitativas	Indicadores de Monitoramento	Parâmetro(s) para aferição de cumprimento
Democratizar o acesso à tecnologia e jogos eletrônicos.	Redes sociais, site.	Relatório de Mídias Espontâneas.
Metas Quantitativas	Indicadores de Monitoramento	Parâmetro(s) para aferição de cumprimento
Alcance de 3.000 pessoas.	Divulgação em redes sociais (Instagram); Distribuição de panfletos.	- Relatório de divulgação das métricas e gestão das redes sociais;

6. Identificar os produtos, objetivos e indicadores a serem alcançados.					
Produto	Objetivo			Indicador	
Criação da Logo	Dar identidade visual ao projeto			Logo criada	
Impulsionamento em redes sociais	Criação de redes sociais para dar engajamento ao projeto			Criação de perfis no Instagram e demais redes	
7. Identificar os canais de comunicação a serem utilizados. (Rádios, TVs, jornais, canais digitais e citar nome de todos eles)					
Instgaram, Facebook, Site.					
8. Principais atividades de comunicação que serão utilizadas no plano.					
A ação majoritária da publicidade será feita pela equipe de marketing, especialmente nas mídias online. A criação das redes sociais, com criação de peças publicitárias e vídeos, será para dar maior visibilidade ao projeto, demonstrando a importância de execuções de projeto como este no Distrito Federal, dando transparência acesso à informação sobre.					
9. Identificar peças de divulgação.					
Peça de divulgação	Formato	Quantidade	Meio utilizado	Data de produção	Data de veiculação
Ex.: Folder, cartaz, banner, camiseta, mídias sociais, etc.	Ex.: Texto digital, impressão, etc.		Ex.: Rádio, TV, internet, etc.		
Gestão de redes sociais (mídias sociais)	Digital	1	Internet	19/12/2023	15/01/2024
Designer - Criação de site	Digital	1	Internet	09/01/2024	15/01/2024
10. Equipe de comunicação participante do plano. (citar todos os profissionais contratados, agência)					
Designer: Serviço de criação para campanhas de trade marketing. Cria graficamente o visual da página das aplicações com imagens e textos para as mídias sociais, desenvolve a navegação da página. Cria banners, folders, cartões e gifs animados com identidade visual.					

Gestão de redes sociais (Social Mídia) - Serviço de gerenciamento das redes sociais, tais como Instagram e Facebook. Acompanhamento de engajamento de público, produção de copywrite, publicação peças de designer gráfico.

11. Recursos financeiros.

Descrição do item	Valor
<p>Marketing: Necessário para a criação de todas as peças de divulgação do evento, bem como, da identidade visual para comunicação e marketing em todas as mídias digitais (site e redes sociais) - Responsável por todas as atualizações diárias das redes (site e redes sociais) relacionadas ao projeto, durante todo o período de execução. Serão emitidos relatórios trimestrais das atividades realizadas e alcance das publicações, inclusive pelo google analytics. relacionadas ao projeto, durante todo o período de execução. Serão emitidos relatórios trimestrais das atividades realizadas e alcance das publicações.</p>	<p>R\$ 21.900,00</p>
<p>Valor Total do Plano Deve corresponder a no mínimo 5% do valor total do projeto.</p>	<p>R\$ 21.900,00</p>

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.



Representante Legal da OSC

ANEXO XXIV
PLANO DE CURSO/OFICINA

PLANO DE CURSO/OFICINA
NOME DO PROJETO: INCLUSÃO E-SPORTS
NOME DO CURSO/OFICINA: VALORANT
EMENTA: (faça um resumo do conteúdo do curso/oficina) Realizar aulas de VALORANT através de computadores gamers, para profissionalizar adolescentes inscritos no Inclusão E-Sports. Os que não tiverem interesse em alcançar o nível profissional, poderão desenvolver habilidades para jogar de forma amadora ou semi-amadora, além de trabalhar aspectos cognitivos e motores importantes para toda a vida e cotidiano dos beneficiários. Essa iniciativa tem o objetivo de promover a inclusão digital através do esporte eletrônico, visando assim a democratização ao acesso a equipamentos de qualidade para a prática dessa modalidade.
OBJETIVOS: (indique os objetivos gerais e específicos de seu curso/oficina) Promover a prática esportiva virtual do VALORANT / O objetivo do curso é formar profissionais no meio do esporte competitivo, visando campeonatos e formações de atletas de e-sports, dando a possibilidade de melhora a sociedade e ao meio virtual. Buscando a acessibilidade e a inclusão digital ao acesso de pessoas de baixa renda no acesso ao esporte, visando a busca e a melhoria da inclusão social por meio da tecnologia.
PÚBLICO ALVO ESCOLHIDO: (indique as características do público a ser trabalhado. Ex.: nível de formação, sexo, faixa de renda, local de moradia, membro de uma comunidade ou grupo, etc.) O público-alvo é composto por adolescentes de 12 a 18 anos, de baixa renda ou em situações de vulnerabilidade social, de ambos os sexos e residentes na Região Administrativa de Ceilândia e Sol Nascente/DF, regiões conhecidas pelo alto índice de vulnerabilidade.
FAIXA ETÁRIA: 12 a 18 anos
PRÉ-REQUISITOS PARA INSCRIÇÃO: Estar inscrito no Projeto INCLUSÃO E-SPORTS; Ser matriculado e frequente na rede de ensino; Ter de 12 a 18 anos; Ser residente nas Regiões Administrativas de Ceilândia e Sol Nascente.
Nº DE TURMAS: 4 TURMAS POR SEMANA – Sendo, 2 no turno matutino e 2 no turno vespertino. Com duração de 1h30 cada.
Nº DE PARTICIPANTES POR TURMA: 13 alunos por turma
METODOLOGIA: (indique os métodos e técnicas utilizados em seu curso/oficina para atingir seus objetivos) As aulas serão ministradas em sala equipada com o material necessário (cadeiras gamers e computadores gamers) e serão conduzidas por profissional competente. Além dos treinamentos, serão ofertados campeonatos internos para aprimoramento das técnicas aprendidas durante as aulas.

RECURSOS DIDÁTICOS: (indique os equipamentos ou materiais que serão utilizados no curso/oficina)

Os recursos serão os computadores gamers fornecidos pelo referido projeto, bem como cadeiras gamers confortáveis para a aprendizagem. Além disso, serão utilizados materiais impressos e quadros para definir estratégias.

PERIODICIDADE: (indique a duração do curso/oficina: dias, semanas ou meses)

Serão realizadas, semanalmente, 4 (quatro) turmas de VALORANT. Sendo divididas 2 (duas) no turno matutino e 2 (duas) no turno vespertino.

CARGA HORÁRIA: (registre a forma como será a distribuição da carga horária do curso/oficina: dias, semanas ou meses)

1h30 por aula, 2 (duas) vezes na semana.

CONTEÚDO: (indique os assuntos que serão trabalhados no curso/oficina).

Serão trabalhados os aspectos do jogo, como montar um time, definir estratégias, além das habilidades fundamentais para a partida.

AVALIAÇÃO:

1. **Instrumento de avaliação do curso/oficina:** (descreva a forma de avaliação do curso/oficina, indicando como os professores/oficineiros avaliarão os participantes).

Observa-se que a avaliação dos beneficiários será através da vivência diária e cotidiana. Não sendo necessário a aplicação de provas e testes para definir o bom andamento e o interesse do participante.

2. **Instrumento de avaliação dos participantes do curso/oficina:** (descreva a forma como os participantes avaliarão o curso/oficina, opinando sobre os instrutores, material didático, organização da ação formativa, instalações, dentre outros).

No final de cada ciclo (mês) serão preenchidas pesquisas de satisfação, a fim de avaliar as aulas ministradas pelo professor(a). Esse instrumental será produzido e aplicado pela equipe responsável pela coordenação do projeto. Após a coleta, serão enviados junto a prestação de contas.

CERTIFICAÇÃO: (indique quais os critérios para recebimento dos certificados).

Apresentar 70% de frequência regular nas aulas ministradas.

REFERÊNCIAS: (Indique a bibliografia – livros, artigos, periódicos, folhetos, monografias, dissertações, teses - ou outros itens, a exemplo de sites, blogs, vídeos, vivências, saberes, etc., que serão utilizados como referência na ação

https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/7383792/chat-aberto-afrogames-e-a-importancia-de-investir-em-inclusao-nos-esports

Obs.: Como modelo básico, todos os campos deste formulário deverão ser preenchidos, no entanto, o proponente poderá acrescentar outras informações que julgar necessárias.

ANEXO XXIV
PLANO DE CURSO/OFICINA

PLANO DE CURSO/OFICINA
NOME DO PROJETO: INCLUSÃO E-SPORTS
NOME DO CURSO/OFICINA: FIFA CONSOLE
EMENTA: (faça um resumo do conteúdo do curso/oficina) Realizar aulas de FIFA através de videogames (PS5), para profissionalizar adolescentes inscritos no Inclusão E-Sports. Os que não tiverem interesse em alcançar o nível profissional, poderão desenvolver habilidades para jogar de forma amadora ou semi-amadora, além de trabalhar aspectos cognitivos e motores importantes para toda a vida e cotidiano dos beneficiários. Essa iniciativa tem o objetivo de promover a inclusão digital através do esporte eletrônico, visando assim a democratização ao acesso a equipamentos de qualidade para a prática dessa modalidade.
OBJETIVOS: (indique os objetivos gerais e específicos de seu curso/oficina) Promover a prática esportiva virtual do FIFA – Jogo de Futebol (console – PS5), a fim de desenvolver a estratégia, a capacidade cognitiva, reflexos, entre outros aspectos pertinentes ao jogo.
PÚBLICO ALVO ESCOLHIDO: (indique as características do público a ser trabalhado. Ex.: nível de formação, sexo, faixa de renda, local de moradia, membro de uma comunidade ou grupo, etc.) O público-alvo é composto por adolescentes de 12 a 18 anos, de baixa renda ou em situações de vulnerabilidade social, de ambos os sexos e residentes na Região Administrativa de Ceilândia e Sol Nascente/DF, regiões conhecidas pelo alto índice de vulnerabilidade.
FAIXA ETÁRIA: 12 a 18 anos
PRÉ-REQUISITOS PARA INSCRIÇÃO: Estar inscrito no Projeto INCLUSÃO E-SPORTS; Ser matriculado e frequente na rede de ensino; Ter de 12 a 18 anos; Ser residente nas Regiões Administrativas de Ceilândia e Sol Nascente.
Nº DE TURMAS: 4 TURMAS POR SEMANA – Sendo, 2 no turno matutino e 2 no turno vespertino. Com duração de 1h30 cada.
Nº DE PARTICIPANTES POR TURMA: 13 alunos por turma
METODOLOGIA: (indique os métodos e técnicas utilizados em seu curso/oficina para atingir seus objetivos) As aulas serão ministradas em sala equipada com o material necessário (cadeiras gamers e PlayStation 5) e serão conduzidas por profissional competente. Além dos treinamentos, serão ofertados campeonatos internos para aprimoramento das técnicas aprendidas durante as aulas.

RECURSOS DIDÁTICOS: (indique os equipamentos ou materiais que serão utilizados no curso/oficina)

Os recursos serão os PlayStations 5 (PS5) fornecidos pelo referido projeto, bem como cadeiras gamers confortáveis para a aprendizagem. Além disso, serão utilizados materiais impressos e quadros para definir estratégias.

PERIODICIDADE: (indique a duração do curso/oficina: dias, semanas ou meses)

Serão realizadas, semanalmente, 4 turmas de FIFA CONSOLE. Sendo divididas nos turnos matutino e vespertino.

CARGA HORÁRIA: (registre a forma como será a distribuição da carga horária do curso/oficina: dias, semanas ou meses)

1h30 por aula, 4 vezes na semana.

CONTEÚDO: (indique os assuntos que serão trabalhados no curso/oficina).

Serão trabalhados os aspectos do jogo, como montar um time, definir estratégias, além das habilidades fundamentais para a partida.

AVALIAÇÃO:

1. Instrumento de avaliação do curso/oficina: (descreva a forma de avaliação do curso/oficina, indicando como os professores/oficineiros avaliarão os participantes).

Observa-se que a avaliação dos beneficiários será através da vivência diária e cotidiana. Não sendo necessário a aplicação de provas e testes para definir o bom andamento e o interesse do participante.

2. Instrumento de avaliação dos participantes do curso/oficina: (descreva a forma como os participantes avaliarão o curso/oficina, opinando sobre os instrutores, material didático, organização da ação formativa, instalações, dentre outros).

No final de cada ciclo (mês) serão preenchidas pesquisas de satisfação, a fim de avaliar as aulas ministradas pelo professor(a). Esse instrumental será produzido e aplicado pela equipe responsável pela coordenação do projeto. Após a coleta, serão enviados junto a prestação de contas.

CERTIFICAÇÃO: (indique quais os critérios para recebimento dos certificados).

Apresentar 70% de frequência regular nas aulas ministradas.

REFERÊNCIAS: (Indique a bibliografia – livros, artigos, periódicos, folhetos, monografias, dissertações, teses - ou outros itens, a exemplo de sites, blogs, vídeos, vivências, saberes, etc., que serão utilizados como referência na ação formativa).

<https://mktesports.com.br/blog/games/como-tornar-gamer-profissional-fifa/>

Obs.: Como modelo básico, todos os campos deste formulário deverão ser preenchidos, no entanto, o proponente poderá acrescentar outras informações que julgar necessárias.

ANEXO XXIV
PLANO DE CURSO/OFICINA

PLANO DE CURSO/OFICINA
NOME DO PROJETO: INCLUSÃO E-SPORTS
NOME DO CURSO/OFICINA: FIFA MOBILE
EMENTA: (faça um resumo do conteúdo do curso/oficina) Realizar aulas de FIFA através de celulares gamers, para profissionalizar adolescentes inscritos no Inclusão E-Sports. Os que não tiverem interesse em alcançar o nível profissional, poderão desenvolver habilidades para jogar de forma amadora ou semi-amadora, além de trabalhar aspectos cognitivos e motores importantes para toda a vida e cotidiano dos beneficiários. Essa iniciativa tem o objetivo de promover a inclusão digital através do esporte eletrônico, visando assim a democratização ao acesso a equipamentos de qualidade para a prática dessa modalidade.
OBJETIVOS: (indique os objetivos gerais e específicos de seu curso/oficina) Promover a prática esportiva virtual do FIFA – Jogo de Futebol (mobile), a fim de desenvolver a estratégia, capacidade cognitiva, reflexos, entre outros aspectos pertinentes ao jogo.
PÚBLICO ALVO ESCOLHIDO: (indique as características do público a ser trabalhado. Ex.: nível de formação, sexo, faixa de renda, local de moradia, membro de uma comunidade ou grupo, etc.) O público-alvo é composto por adolescentes de 12 a 18 anos, de baixa renda ou em situações de vulnerabilidade social, de ambos os sexos e residentes na Região Administrativa de Ceilândia e Sol Nascente/DF, regiões conhecidas pelo alto índice de vulnerabilidade.
FAIXA ETÁRIA: 12 a 18 anos
PRÉ-REQUISITOS PARA INSCRIÇÃO: Estar inscrito no Projeto INCLUSÃO E-SPORTS; Ser matriculado e frequente na rede de ensino; Ter de 12 a 18 anos; Ser residente nas Regiões Administrativas de Ceilândia e Sol Nascente.
Nº DE TURMAS: 4 TURMAS POR SEMANA – Sendo, 2 no turno matutino e 2 no turno vespertino. Com duração de 1h30 cada.
Nº DE PARTICIPANTES POR TURMA: 14 alunos por turma
METODOLOGIA: (indique os métodos e técnicas utilizados em seu curso/oficina para atingir seus objetivos) As aulas serão ministradas em sala equipada com o material necessário (cadeiras gamers e celulares gamers) e serão conduzidas por profissional competente. Além dos treinamentos, serão ofertados campeonatos internos para aprimoramento das técnicas aprendidas durante as aulas.

RECURSOS DIDÁTICOS: (indique os equipamentos ou materiais que serão utilizados no curso/oficina)

Os recursos serão os celulares fornecidos pelo referido projeto, bem como cadeiras gamers confortáveis para a aprendizagem. Além disso, serão utilizados materiais impressos e quadros para definir estratégias.

PERIODICIDADE: (indique a duração do curso/oficina: dias, semanas ou meses)

Serão realizadas, semanalmente, 4 turmas de FIFA MOBILE. Sendo divididas nos turnos matutino e vespertino.

CARGA HORÁRIA: (registre a forma como será a distribuição da carga horária do curso/oficina: dias, semanas ou meses)

1h30 por aula, 4 vezes na semana.

CONTEÚDO: (indique os assuntos que serão trabalhados no curso/oficina).

Serão trabalhados os aspectos do jogo, como montar um time, definir estratégias, além das habilidades fundamentais para a partida.

AVALIAÇÃO:

1. Instrumento de avaliação do curso/oficina: (descreva a forma de avaliação do curso/oficina, indicando como os professores/oficineiros avaliarão os participantes).

Observa-se que a avaliação dos beneficiários será através da vivência diária e cotidiana. Não sendo necessário a aplicação de provas e testes para definir o bom andamento e o interesse do participante.

2. Instrumento de avaliação dos participantes do curso/oficina: (descreva a forma como os participantes avaliarão o curso/oficina, opinando sobre os instrutores, material didático, organização da ação formativa, instalações, dentre outros).

No final de cada ciclo (mês) serão preenchidas pesquisas de satisfação, a fim de avaliar as aulas ministradas pelo professor(a). Esse instrumental será produzido e aplicado pela equipe responsável pela coordenação do projeto. Após a coleta, serão enviados junto a prestação de contas.

CERTIFICAÇÃO: (indique quais os critérios para recebimento dos certificados).

Apresentar 70% de frequência regular nas aulas ministradas.

REFERÊNCIAS: (Indique a bibliografia – livros, artigos, periódicos, folhetos, monografias, dissertações, teses - ou outros itens, a exemplo de sites, blogs, vídeos, vivências, saberes, etc., que serão utilizados como referência na ação formativa).

<https://mktesports.com.br/blog/games/como-tornar-gamer-profissional-fifa/>

Obs.: Como modelo básico, todos os campos deste formulário deverão ser preenchidos, no entanto, o proponente poderá acrescentar outras informações que julgar necessárias.

ANEXO XXIV
PLANO DE CURSO/OFICINA

PLANO DE CURSO/OFICINA
NOME DO PROJETO: INCLUSÃO E-SPORTS
NOME DO CURSO/OFICINA: GTA 5 FIVEM
EMENTA: (faça um resumo do conteúdo do curso/oficina) Relizar a vivência no GTA 5, através de experiências no Metaverso para alunos inscritos no Inclusão E-Sports. Os que não tiverem interesse em alcançar o nível profissional, poderão desenvolver habilidades para jogar de forma amadora ou semi-amadora, além de trabalhar aspectos cognitivos e motores importantes para toda a vida e cotidiano dos beneficiários. Essa iniciativa tem o objetivo de promover a inclusão digital através do esporte eletrônico, visando assim a democratização ao acesso a equipamentos de qualidade para a prática dessa modalidade.
OBJETIVOS: (indique os objetivos gerais e específicos de seu curso/oficina) Promover a vivência no Metaverso, através do gameplay GTA 5, aprendendo a lidar com situações da vida cotidiana, sendo guiados por profissional da área competente. Com o aumento da tecnologia e do multiverso torna-se cada vez mais importante a inserção de jovens nesta modalidade.
PÚBLICO ALVO ESCOLHIDO: (indique as características do público a ser trabalhado. Ex.: nível de formação, sexo, faixa de renda, local de moradia, membro de uma comunidade ou grupo, etc.) O público-alvo é composto por adolescentes de 12 a 18 anos, de baixa renda ou em situações de vulnerabilidade social, de ambos os sexos e residentes na Região Administrativa de Ceilândia e Sol Nascente/DF, regiões conhecidas pelo alto índice de vulnerabilidade.
FAIXA ETÁRIA: 12 a 18 anos
PRÉ-REQUISITOS PARA INSCRIÇÃO: Estar inscrito no Projeto INCLUSÃO E-SPORTS; Ser matriculado e frequente na rede de ensino; Ter de 12 a 18 anos; Ser residente nas Regiões Administrativas de Ceilândia e Sol Nascente.
Nº DE TURMAS: 4 TURMAS POR SEMANA – Sendo, 2 no turno matutino e 2 no turno vespertino. Com duração de 1h30 cada.
Nº DE PARTICIPANTES POR TURMA: 13 alunos por turma
METODOLOGIA: (indique os métodos e técnicas utilizados em seu curso/oficina para atingir seus objetivos) As aulas serão ministradas em sala equipada com o material necessário (cadeiras gamers e computadores gamers) e serão conduzidas por profissional competente.

<p>RECURSOS DIDÁTICOS: (indique os equipamentos ou materiais que serão utilizados no curso/oficina)</p> <p>Os recursos serão os computadores gamers fornecidos pelo referido projeto, bem como cadeiras gamers confortáveis para a aprendizagem. Além disso, serão utilizados materiais impressos e quadros para defini estratégias.</p>
<p>PERIODICIDADE: (indique a duração do curso/oficina: dias, semanas ou meses)</p> <p>Serão realizadas, semanalmente, 4 (quatro) turmas de GTA 5. Sendo divididas 2 (duas) no turno matutino e 2 (duas) no turno vespertino.</p>
<p>CARGA HORÁRIA: (registre a forma como será a distribuição da carga horária do curso/oficina: dias, semanas ou meses)</p> <p>1h30 por aula, 2 (duas) vezes na semana.</p>
<p>CONTEÚDO: (indique os assuntos que serão trabalhados no curso/oficina).</p> <p>Serão trabalhados os aspectos do jogo, usufruindo sobre o metaverso, como desenvolvimento de carreiras e profissões, como policiais, bombeiros, etc.</p>
<p>AVALIAÇÃO:</p>
<p>1. Instrumento de avaliação do curso/oficina: (descreva a forma de avaliação do curso/oficina, indicando como os professores/oficineiros avaliarão os participantes).</p> <p>Observa-se que a avaliação dos beneficiários será através da vivência diária e cotidiana. Não sendo necessário a aplicação de provas e testes para definir o bom andamento e o interesse do participante.</p>
<p>2. Instrumento de avaliação dos participantes do curso/oficina: (descreva a forma como os participantes avaliarão o curso/oficina, opinando sobre os instrutores, material didático, organização da ação formativa, instalações, dentre outros).</p> <p>No final de cada ciclo (mês) serão preenchidas pesquisas de satisfação, a fim de avaliar as aulas ministradas pelo professor(a). Esse instrumental será produzido e aplicado pela equipe responsável pela coordenação do projeto. Após a coleta, serão enviados junto a prestação de contas.</p>
<p>CERTIFICAÇÃO: (indique quais os critérios para recebimento dos certificados).</p> <p>Apresentar 70% de frequência regular nas aulas ministradas.</p>
<p>REFERÊNCIAS: (Indique a bibliografia – livros, artigos, periódicos, folhetos, monografias, dissertações, teses - ou outros itens, a exemplo de sites, blogs, vídeos, vivências, saberes, etc., que serão utilizados como referência na ação formativa).</p>

Obs.: Como modelo básico, todos os campos deste formulário deverão ser preenchidos, no entanto, o proponente poderá acrescentar outras informações que julgar necessárias.

ANEXO XXIV
PLANO DE CURSO/OFICINA

PLANO DE CURSO/OFICINA
NOME DO PROJETO: INCLUSÃO E-SPORTS
NOME DO CURSO/OFICINA: PROGRAMAÇÃO EM JAVA NO FIVEM
EMENTA: Como forma de profissionalizar, ainda mais, os atletas de esporte eletrônico, será promovida a oficina de Programação em Java no FiveM, a fim de profissionalizar os alunos inscritos em uma área com crescimento exponencial no Brasil.
OBJETIVOS: A oficina de Programação em Java no FiveM, tem como objetivo o desenvolvimento de potencialidades nos adolescentes do projeto, visando ensina-los sobre uma profissão com reconhecimento no Brasil.
PÚBLICO ALVO ESCOLHIDO: O público-alvo é composto por adolescentes de 12 a 18 anos, de baixa renda ou em situações de vulnerabilidade social, de ambos os sexos e residentes na Região Administrativa de Ceilândia e Sol Nascente/DF, regiões conhecidas pelo alto índice de vulnerabilidade.
FAIXA ETÁRIA: 12 a 18 anos
PRÉ-REQUISITOS PARA INSCRIÇÃO: Estar inscrito no Projeto INCLUSÃO E-SPORTS; Ser matriculado e frequente na rede de ensino; Ter de 12 a 18 anos; Ser residente nas Regiões Administrativas de Ceilândia e Sol Nascente.
Nº DE TURMAS: 4 TURMAS POR SEMANA – Sendo, 2 no turno matutino e 2 no turno vespertino. Com duração de 1h30 cada.
Nº DE PARTICIPANTES POR TURMA: 13 alunos por turma
METODOLOGIA: (indique os métodos e técnicas utilizados em seu curso/oficina para atingir seus objetivos) Com o objetivo de promover a vivência do Inglês através do esporte eletrônico, as aulas serão ministradas presencialmente, em salas virtuais nos computadores do referido projeto. A estratégia da aula ser ministrada dentro da plataforma é familiarizar, ainda mais, os alunos ao ambiente que serão inseridos profissionalmente. Durante as aulas os beneficiários aprenderão sobre a profissão que mais cresce no Brasil, além de desenvolver potencialidades como o desenvolvimento de softwares.

RECURSOS DIDÁTICOS: (indique os equipamentos ou materiais que serão utilizados no curso/oficina)

Os recursos didáticos serão os computadores utilizados nas aulas de esporte eletrônico. Além dos métodos convencionais, como materiais didáticos impressos fornecidos pelo professor.

PERIODICIDADE: (indique a duração do curso/oficina: dias, semanas ou meses)

Serão realizadas, semanalmente, 4 turmas de Inglês. Sendo divididas nos turnos matutino e vespertino.

CARGA HORÁRIA: (registre a forma como será a distribuição da carga horária do curso/oficina: dias, semanas ou meses)

1h30 por aula, 4 vezes na semana.

CONTEÚDO: (indique os assuntos que serão trabalhados no curso/oficina).

Serão trabalhados ferramentas como JavaScript, HTML e .LUA.

AValiação:

1. Instrumento de avaliação do curso/oficina: (descreva a forma de avaliação do curso/oficina, indicando como os professores/oficineiros avaliarão os participantes).

Como forma de avaliação, serão promovidos testes e provas escritas e orais para os participantes. As provas/testes tem o objetivo de avaliar o desenvolvimento dos alunos, além de prestar a devolutiva do que aprenderam durante as aulas ministradas. Essas provas serão produzidas e aplicadas pelo professor(a) responsável.

Além do teste, será realizada a implementação de uma cidade na plataforma FiveM.

2. Instrumento de avaliação dos participantes do curso/oficina: (descreva a forma como os participantes avaliarão o curso/oficina, opinando sobre os instrutores, material didático, organização da ação formativa, instalações, dentre outros).

No final de cada ciclo (mês) serão preenchidas pesquisas de satisfação, a fim de avaliar as aulas ministradas pelo professor(a). Esse instrumental será produzido e aplicado pela equipe responsável pela coordenação do projeto. Após a coleta, serão enviados junto a prestação de contas.

CERTIFICAÇÃO: (indique quais os critérios para recebimento dos certificados).

Para ser certificado, o aluno deverá apresentar rendimento igual ou superior a 70% de aproveitamento. Além de 70% de frequência regular nas aulas ministradas.

REFERÊNCIAS: (Indique a bibliografia – livros, artigos, periódicos, folhetos, monografias, dissertações, teses - ou outros itens, a exemplo de sites, blogs, vídeos, vivências, saberes, etc., que serão utilizados como referência na ação formativa).

Obs.: Como modelo básico, todos os campos deste formulário deverão ser preenchidos, no entanto, o proponente poderá acrescentar outras informações que julgar necessárias.

ANEXO XXIV
PLANO DE CURSO/OFICINA

PLANO DE CURSO/OFICINA
NOME DO PROJETO: INCLUSÃO E-SPORTS
NOME DO CURSO/OFICINA: CS2
EMENTA: (faça um resumo do conteúdo do curso/oficina) Realizar aulas de CS2 através de computadores gamers para profissionalizar adolescentes inscritos no Inclusão E-Sports. Os que não tiverem interesse em alcançar o nível profissional, poderão desenvolver habilidades para jogar de forma amadora ou semi-amadora, além de trabalhar aspectos cognitivos e motores importantes para toda a vida e cotidiano dos beneficiários. Essa iniciativa tem o objetivo de promover a inclusão digital através do esporte eletrônico, visando assim a democratização ao acesso a equipamentos de qualidade para a prática dessa modalidade.
OBJETIVOS: (indique os objetivos gerais e específicos de seu curso/oficina) Promover a prática esportiva virtual do CS2 / O objetivo do curso é formar profissionais no meio do esporte competitivo, visando campeonatos e formações de atletas de e-sports, dando a possibilidade de melhora a sociedade e ao meio virtual. Buscando a acessibilidade e a inclusão digital ao acesso de pessoas de baixa renda no acesso ao esporte, visando a busca e a melhoria da inclusão social por meio da tecnologia.
PÚBLICO ALVO ESCOLHIDO: (indique as características do público a ser trabalhado. Ex.: nível de formação, sexo, faixa de renda, local de moradia, membro de uma comunidade ou grupo, etc.) O público-alvo é composto por adolescentes de 12 a 18 anos, de baixa renda ou em situações de vulnerabilidade social, de ambos os sexos e residentes na Região Administrativa de Ceilândia e Sol Nascente/DF, regiões conhecidas pelo alto índice de vulnerabilidade.
FAIXA ETÁRIA: 12 a 18 anos
PRÉ-REQUISITOS PARA INSCRIÇÃO: Estar inscrito no Projeto INCLUSÃO E-SPORTS; Ser matriculado e frequente na rede de ensino; Ter de 12 a 18 anos; Ser residente nas Regiões Administrativas de Ceilândia e Sol Nascente.
Nº DE TURMAS: 4 TURMAS POR SEMANA – Sendo, 2 no turno matutino e 2 no turno vespertino. Com duração de 1h30 cada.
Nº DE PARTICIPANTES POR TURMA: 13 alunos por turma
METODOLOGIA: (indique os métodos e técnicas utilizados em seu curso/oficina para atingir seus objetivos) As aulas serão ministradas em sala equipada com o material necessário (cadeiras gamers e computadores gamers) e serão conduzidas por profissional competente. Além dos treinamentos, serão ofertados campeonatos internos para aprimoramento das técnicas aprendidas durante as aulas.

RECURSOS DIDÁTICOS: (indique os equipamentos ou materiais que serão utilizados no curso/oficina)

Os recursos serão os computadores gamers fornecidos pelo referido projeto, bem como cadeiras gamers confortáveis para a aprendizagem. Além disso, serão utilizados materiais impressos e quadros para definir estratégias.

PERIODICIDADE: (indique a duração do curso/oficina: dias, semanas ou meses)

Serão realizadas, semanalmente, 4 (quatro) turmas de CS2. Sendo divididas 2 (duas) no turno matutino e 2 (duas) no turno vespertino.

CARGA HORÁRIA: (registre a forma como será a distribuição da carga horária do curso/oficina: dias, semanas ou meses)

1h30 por aula, 2 (duas) vezes na semana.

CONTEÚDO: (indique os assuntos que serão trabalhados no curso/oficina).

Serão trabalhados os aspectos do jogo, como montar um time, definir estratégias, além das habilidades fundamentais para a partida.

AVALIAÇÃO:

1. **Instrumento de avaliação do curso/oficina:** (descreva a forma de avaliação do curso/oficina, indicando como os professores/oficineiros avaliarão os participantes).

Observa-se que a avaliação dos beneficiários será através da vivência diária e cotidiana. Não sendo necessário a aplicação de provas e testes para definir o bom andamento e o interesse do participante.

2. **Instrumento de avaliação dos participantes do curso/oficina:** (descreva a forma como os participantes avaliarão o curso/oficina, opinando sobre os instrutores, material didático, organização da ação formativa, instalações, dentre outros).

No final de cada ciclo (mês) serão preenchidas pesquisas de satisfação, a fim de avaliar as aulas ministradas pelo professor(a). Esse instrumental será produzido e aplicado pela equipe responsável pela coordenação do projeto. Após a coleta, serão enviados junto a prestação de contas.

CERTIFICAÇÃO: (indique quais os critérios para recebimento dos certificados).

Apresentar 70% de frequência regular nas aulas ministradas.

REFERÊNCIAS: (Indique a bibliografia – livros, artigos, periódicos, folhetos, monografias, dissertações, teses - ou outros itens, a exemplo de sites, blogs, vídeos, vivências, saberes, etc., que serão utilizados como referência na ação

https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/7383792/chat-aberto-afrogames-e-a-importancia-de-investir-em-inclusao-nos-esports

Obs.: Como modelo básico, todos os campos deste formulário deverão ser preenchidos, no entanto, o proponente poderá acrescentar outras informações que julgar necessárias.