

ANEXO VI**PLANO DE TRABALHO DE TERMO DE FOMENTO, TERMO DE COLABORAÇÃO OU ACORDO DE COOPERAÇÃO**

DADOS E INFORMAÇÕES		
DA OSC		
Razão Social: ICEE - Instituto Cultural Estrela Ela		
Endereço Completo: ST SCS QUADRA 2 BLOCO C NÚMERO 99 EDIF SAO PAULO SALA 522		
CNPJ: 04.947.540/0001-38		
Município: Brasília	UF: DF	CEP: 70.314-900
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: Coordenadora		
RG: [REDACTED]	Órgão Expedidor: [REDACTED]	CPF: [REDACTED]
Telefone Fixo:	Telefone Celular:	[REDACTED]
E-Mail do Responsável: [REDACTED]		
OUTROS PARTÍCIPES (ATUAÇÃO EM REDE)		
Razão Social:		
Endereço Completo:		

CNPJ:

Município:	UF:	CEP:
------------	-----	------

Site, Blog, Outros:

Nome do Representante Legal:

Cargo:

RG:	Órgão Expedidor:	CPF:
-----	------------------	------

Telefone Fixo:	Telefone Celular:	
----------------	-------------------	--

E-Mail do Representante Legal:

Objeto da Atuação em Rede:

ANEXOS	☐ Termo de Atuação em Rede ☒ Portfólio da OSC ☐ Outros
--------	--

DESCRIÇÃO DO PROJETO

TÍTULO DO PROJETO: Play Curso

PERÍODO DE EXECUÇÃO: Pré-Produção: 31-12-2024 a 14-02-2025 Produção: 15-02-2025 a 05-04-2025 Pós-Produção: 06-04-2025 a 05-05-2025

Local de Realização: <u>O endereço será apresentado em até 20 dias após a assinatura do termo de fomento.</u>

Valor Total do Projeto: Emenda Parlamentar -R\$ 200.000,00 (duzentos mil reais)

Valor Total do Fomento: R\$ 200.000,00 (duzentos mil reais)

Previsão de Público Direto: Participantes das Oficinas: Serão beneficiados cerca de até 80 jovens e adultos, que farão cursos de preparação para o mercado de trabalho em tecnologias e ferramentas inovadoras. Equipe contratada: O projeto empregará diretamente 13 profissionais, incluindo instrutores, coordenadores, designer, assistente, programador, secretario, entre outros. Equipe de apoio: O projeto conta com 3 pessoas da equipe administrativa e técnica que atuarão no planejamento, execução e avaliação do projeto. Total estimado de público direto: 96 pessoas.
--

Previsão de Beneficiários Indiretos:

- **Usuários da plataforma YouTube:** Aproximadamente mais de 1 mil pessoas poderão acessar as aulas pela plataforma do YouTube, aumentando a repercussão do projeto.
- **Total de beneficiários indiretos: 1.000 pessoas.**

Total geral de beneficiários diretos e indiretos: 1.096 pessoas.

APRESENTAÇÃO DA OSC: ICEE Estrela Ela

A Organização não possui entre seus dirigentes, administradores ou associados com poder de direção cônjuge, companheiro ou parente, em linha reta ou colateral, por consanguinidade ou afinidade, até o terceiro grau, de agente público com cargo em comissão ou função de confiança lotado na Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa do Distrito Federal e se compromete a não realizar pagamento a servidor ou empregado público com recursos da parceria.

O Instituto Cultural Estrela ELA - ICEE, é uma organização civil de promoção social e de defesa dos Direitos Sociais. Pessoa jurídica inscrita no CNPJ/MF nº 04.947.540/0001-38 de direito privado, fundado em 2002.

Despertar e fomentar o interesse pela arte e pela cultura, por meio de suas mais diversas manifestações. Com esse objetivo é criado o Instituto Cultural Estrela ELA - ICEE, que também tem como premissa, a mobilização social, unindo todos os atores que compõem este cenário: comunidade, sociedade civil organizada, Estado e iniciativa privada.

Mais que promover e incentivar a produção cultural, o ICEE tem atuado na base, investindo não só na realização, mas, sobretudo, na formação de novos entes e agentes culturais.

O Instituto acredita que, por meio da educação e da capacitação profissional, é possível transformar a realidade da sociedade. Para isso, investe no desenvolvimento de oficinas para a profissionalização de jovens e adultos, colaborando com a construção de um futuro melhor e mais igualitário, principalmente para as camadas mais vulneráveis.

Neste aspecto, o ICEE também volta o seu olhar para as mulheres, maioria da população brasileira e do Distrito Federal, responsáveis por chefiar parcela considerável dos lares e submetidas, em plano século XXI, a condições desiguais de emprego e renda. Obstáculos que colaboram para a existência de abismos ainda maiores e mais difíceis de serem preenchidos.

Trabalho que busca desenvolver sem deixar de lado as demais parcelas historicamente excluídas, como os jovens, tal como profissionais com mais experiência e que, com o passar dos anos, precisam de uma oportunidade de se requalificar para as atuais demandas do mercado de trabalho.

Passado e futuro

Ao completar duas décadas, o Estrela Ela volta-se para o passado recente e reafirma a necessidade de investimento, principalmente humano, na educação, com ênfase para os novos meios de propagação de conhecimento, por meio da educação a distância, através de cursos, workshops, oficinas e palestras on-line.

Para isso, tem investido na contratação e na formação de arte educadores, de profissionais das áreas de tecnologia e da área de comunicação audiovisual, como uma forte aliada do saber e da cultura.

Novos meios

Nos últimos anos o mundo atravessou uma grande crise sanitária e financeira, reforçando a necessidade de um esforço coletivo no sentido de valorizar novos campos de transferência do saber.

A internet, que desde meados dos anos de 1990 tem promovido uma verdadeira transformação nas sociedades, mostrou-se, mais do que nunca, um importante elo de ligação entre povos, empresas e educação, ressaltando a globalização por meio da grande rede.

A cultura, que ainda mostrava-se tímida neste segmento, encontrou na internet a válvula de escape para os momentos de aflição e para a sobrevivência de pequenos e grandes artistas durante os anos mais críticos da pandemia de covid-19. A era das “lives” mobilizou e monetizou o segmento, com a transmissão de grandes shows nos quatro cantos do planeta.

Fatos que demandam mais profissionais e, por sua vez, mais qualificação. Campos históricos de atuação da entidade. O metaverso, nova realidade e universo ainda a ser desvendado e explorado pela maioria da população é outra aposta que começa a se tornar realidade. Elementos que reforçam a premissa inicial do Instituto Cultural Estrela ELA, na aposta por aproximar pessoas e na necessidade de formação adequada para as novas carreiras e para o mercado de trabalho.

Por tudo isso, o ICEE reafirma como seus principais objetivos:

- Promover a cultura em suas mais diversas formas e segmentos;
- Prestar a promoção social, por meio da educação, da cultura, da capacitação profissional e do incentivo à geração de emprego e renda;
- Estabelecer parcerias junto à iniciativa privada e pública, por meio da captação dos recursos necessários para a realização de atividades culturais ou educacionais;
- Promoção gratuita ou subsidiada de educação, capacitação profissional ou treinamento;
- Promoção gratuita ou subsidiada da cultura por meio de espetáculos, mostras, shows, exposições ou demais manifestações culturais;
- Promoção do intercâmbio de ideias por meio de feiras, simpósios e eventos culturais ou educacionais;
- Formação de novos profissionais;
- Promoção de atividades de apoio à mulher e ao empreendedorismo feminino;
- Desenvolvimento de ações de combate e a redução das desigualdades;

Seja na promoção e/ou no incentivo à cultura, seja na atuação como instrumento de formação de novos profissionais, o Instituto Cultural Estrela ELA - ICEE, reafirma o seu compromisso de continuar firme e atuante na construção de um mundo mais justo, consciente e com chances reais de integração para todos.

Tarefas cumpridas com responsabilidade e zelo ao longo de duas décadas de existência e que pretende dar seguimento. Para o Estrela ELA, somente por meio de uma atuação consciente e conjunta de toda sociedade é possível transformar o mundo.

1. 2023 _ Online + Cursos 2
2. 2023 – Eu Amo Libras
3. 2023 – Brasília Para Brasília

Termo de Fomento firmado com o Governo Federal:

Projeto: Online + Cursos 2	Termo de Fomento (MROSC), nº 42/2023	processo 00150- 00002117/2023-08	Valor: R\$ 999.712,80	VIGÊNCIA: 29/07/2023 a 16/01/2023
--------------------------------------	---	--	---------------------------------	--

Prestação De Contas	Encontra-se em análise.
--------------------------------------	-------------------------

O projeto OnLine + Cursos II, conjecturou o cumprimento de 13 oficinas de qualificação em Libras, foram 13 semanas, e um total de 130 horas/aula. Foi realizado 13 oficinas, com duração de 130 horas/aula. Foram oficinas online e ao vivo, que levaram ao público-alvo, a partir de 12 anos, conteúdo indubitável, favorecendo a qualificação em libras e possibilitado a inclusão social para PcD e fomentando a conscientização do indivíduo a conhecer as leis e a inserção da Inclusão Social. O projeto ainda realizou 15 podcast e 1 documentário, ambos com temas sobre a inclusão social e obteve o número de 26.785 inscritos.

Projeto: Eu Amo Libras	Termo de Fomento (MROSC), nº 68/2023	Processo 00150- 00005540/2023-51	Valor: R\$ 999.937,80	VIGÊNCIA: 16/09/2023 a 16/02/2023
----------------------------------	---	--	---------------------------------	--

Prestação De Contas	Encontra-se em análise.
--------------------------------------	-------------------------

“Eu Amo Libras” tratou-se da realização de um curso que viabilizou o aprendizado de conhecimentos intermediários da Libras, dividido em 13 níveis, o projeto contou com a participação de arte-educadores surdos, o que foi algo inédito e que contribuiu para uma boa comunicação entre surdos e ouvintes em diversos contextos sociais utilizando estruturas, expressões e vocabulário de nível intermediário. Para promover trocas e criar um ambiente que se aproximasse das conversas cotidianas reais. Visando capacitar prioritariamente o aluno para comunicação entre ouvintes e surdos, o projeto ainda trouxe 15 podcast e 1 documentário com tema sobre a importância da inclusão social. Transmitido online e ao vivo pelo aplicativo zoom meeting. As inscrições foram realizadas pelo site www.euamolibras.com.br, com o total de 58.012 inscritos.

Projeto: Brasília Para Brasília	Termo de Fomento (MROSC), nº 90/2023	Processo 04009- 00001605/2023-57	Valor: R\$ 999.915.07	VIGÊNCIA: 28/12/2023 à 28/08/2024
---	---	--	---------------------------------	--

Prestação De Contas	Encontra-se em análise.
--------------------------------------	-------------------------

Realização do projeto “Brasília para Brasília” que visou à promoção do Destino Brasília por meio de 20 episódios de podcast que abordou as principais rotas turísticas e curiosidades sobre Brasília para os moradores e todos os que tiverem acesso às plataformas de áudio, além disso, foram produzidas 5 edições da revista “Brasília para

Brasília” com 3 mil tiragens, que abordou peculiaridades sobre Brasília, apresentando novidades e personalidades da Capital Federal, e, finalizou-se com a produção de um documentário, que trouxe em seu conteúdo uma grande homenagem a Brasília. A revista foi distribuída em órgãos públicos e escolas gratuitamente.

DESCRIÇÃO DO OBJETO:

O projeto “Play Curso” tem como objetivo promover a capacitação profissional em tecnologia na área do audiovisual, com foco na formação técnica em fotografia e complementação com habilidades em edição de imagens, iluminação e composição. Durante o curso, serão utilizados softwares gratuitos, como Canva e CapCut, para facilitar o aprendizado e ampliar o acesso às ferramentas de edição.

A iniciativa será realizada na Administração Regional de Ceilândia, beneficiando diretamente 160 participantes em situação de vulnerabilidade social, organizados em 4 turmas de 40 alunos. Com uma carga horária de 40 horas, o curso será ministrado presencialmente ao longo de 21 semanas, atendendo jovens e adultos a partir de 14 anos.

A proposta está alinhada aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU), com foco na redução das desigualdades, promoção da inclusão digital e capacitação para o mercado de trabalho. Além disso, o projeto reserva vagas específicas para mulheres, pessoas com deficiência e outros grupos sub-representados, reforçando o compromisso com a diversidade e a inclusão.

O “Play Curso” busca atender às demandas específicas da Ceilândia, uma das regiões administrativas mais populosas do Distrito Federal, marcada por altos índices de desemprego juvenil e desafios de inclusão social. O projeto visa ampliar as oportunidades de empregabilidade dos participantes no setor audiovisual, fomentar o empreendedorismo e estimular a criatividade como meio de transformação social.

Por meio dessa abordagem integrada, o “Play Curso” reforça o compromisso com o desenvolvimento sustentável, a redução das desigualdades sociais e o fortalecimento da economia criativa, consolidando o Distrito Federal como um polo de inovação e inclusão tecnológica.

JUSTIFICATIVA:

O setor audiovisual tem presenciado uma transformação extraordinária ao longo das últimas décadas, impulsionada pelo avanço rápido da tecnologia. Desde os primórdios do cinema até as produções cinematográficas modernas e as plataformas de streaming, a evolução tecnológica tem realizado uma função essencial na criação, distribuição e consumo de conteúdo audiovisual. Há quase um século vídeo e áudio tem feito parte da vida de muitos. O termo audiovisual vem de expressões latinas “audire” (ouvir) e “videre” (ver), ou seja, um vídeo com som. Já estamos acostumados com imagens em movimento aproximadamente 200 anos, porém a junção de imagem e áudio veio em meados da década de 1930, daí em diante o cinema norte-americano não tenha mais só música ambiente, e sim junto à película e o áudio real emitido pelos atores.

Desde então o audiovisual foi se evoluindo tecnologicamente, com constantes mudanças e descobertas revolucionárias, o que em 1980 era considerado apenas uma apresentação pública, com o surgimento do mercado publicitário o audiovisual ganhou outro significado. Visto como uma ferramenta fundamental para o fortalecimento de uma marca, onde era possível passar credibilidade para as pessoas.

O audiovisual está crescendo cada vez mais no Brasil e no mundo, são milhares de organizações que buscam pessoas qualificadas para desenvolverem suas estratégias de mídia. O profissional que atua no audiovisual tem grandes oportunidades no mercado por englobar diversos temas, que permeiam o universo cinematográfico e televisivo, como: cinema ficcional ou documental, televisão aberta e fechada, vídeos analógicos e digitais, cinema experimental, animações tradicionais e computadorizadas, programas de propagandas, desenvolvimento de jogos virtuais e muitos outros.

De maneira ágil, surpreendente e de comunicação em massa, o projeto **“Play Curso”** deve alcançar de maneira bem rápida o interesse os jovens e adultos do DF e entorno que estão atentos às produções em plataforma web, ou que querem aprender, sendo está de fácil acesso as comunidades menos favorecidas, justamente por proporcionar um leque de possibilidades de profissões artísticas e culturais, assim, revelar um roteirista, um diretor de arte, um fotógrafo, um editor de vídeo, artistas para o mercado nacional ou um profissional de audiovisual a partir de um vídeo publicado na web, o que é uma realidade em que a juventude mundial vislumbra. Esta possibilidade será o ponto de partida do projeto **“Play curso”**.

A inclusão digital deveria ser englobada na agenda de prioridades do Brasil. Pois esse é um dos muitos desafios que o governo brasileiro tem pela frente, considerando que mais de 33 milhões de pessoas no país não têm acesso aos benefícios do mundo digital, conforme aponta um estudo da PwC, publicado no portal G1, aponta que uma grande parcela da população brasileira deixa de usufruir seus benefícios, inclusive o de se inserir no mercado de trabalho por falta de competência, os órgãos governamentais têm um papel valioso nesse contexto, desenvolvendo e contribuindo para que projetos sociais como esse, tragam soluções inclusivas e, ao mesmo tempo, com potencial de mercado. Já a pesquisa pelo Instituto de Pesquisa e Estatística do Distrito Federal (IPEDF) ainda aponta outros dados preocupantes, ela revela, que no Distrito Federal o desemprego no DF se manteve estável nos dois primeiros meses do ano, com uma taxa de 15,9%. Esse número poderia ser dissemelhante se houvesse mais oportunidades de cursos de qualificação profissional, conforme aponta o estudo 'Futuro do Mundo do Trabalho para as Juventudes Brasileiras' (2022) que 67,6% dos jovens ainda faltam oportunidades de qualificação e 58,8% entendem que os cursos disponíveis não estão de acordo com as vagas de trabalho em oferta, principalmente em razão do avanço da tecnologia e a expansão de novas economias. A princípio uma grande massa de jovens brasileiros não estaria pronta para esses desafios. Segundo o IBGE, no Brasil a população desocupada chegou a 8,4 milhões, apresentando recuos de 5,9% (menos 528 mil pessoas) em relação ao trimestre anterior e de 13,2% (menos 1,3 milhão de pessoas) em relação ao ano anterior, porém o número ainda é assustador. Para o IBGE, esse é o menor contingente desde junho de 2015 (8,5 milhões). Factualmente, a subutilização de brasileiros de 18 a 24 anos é sempre maior no mercado trabalho, nas adversidades essa tendência ainda se agrava mais, porque os jovens têm menos experiências e baixa qualificação. Portanto, são os mais vulneráveis aos momentos de crise. E, com menos jovens entrando no mercado, cairá a contribuição para o sistema previdenciário, levando prejuízo ao sistema já deficitário.

De acordo com a Agência Brasília, a economia criativa gerou mais de R\$ 9 bilhões em 2022. Com dados da Universidade Católica de Brasília (UCB), que foram anunciados em 2023. O Distrito Federal foi notoriamente reconhecido por ser protagonista nesta produção de informação sobre este setor, no evento sob o título Diálogos Criativos – A economia criativa e seus sistemas de produção, circulação e consumo.

Os benefícios do projeto são inúmeros, principalmente pela sua flexibilidade em ser um curso híbrido, por ser um formato online e presencial, a combinação de atividades online e presenciais promove um aprendizado ativo. O aluno poderá adaptar a sua rotina, equilibrando o aprendizado com outras responsabilidades e sem a necessidade de se deslocar em todo o curso, apenas nas aulas presenciais, propiciando a uma pessoa que habita em local de difícil locomoção a viabilidade de se capacitar em uma das áreas que mais cresce, a tecnologia, o que o torna considerável para o Distrito Federal e principalmente para a Região Administrativa da Ceilândia, onde sucederá à divulgação presencial, são inúmeras, de modo que propiciará o interesse por ciência e tecnologia entre os jovens e adultos que até então não tinham a oportunidade de acessar cursos que promovem a inclusão digital e a qualificação profissional. O projeto Play Curso contribui para que a inclusão digital transcorra as barreiras das classes sociais com os 4 cursos: 1. Operação de Câmera, 2. Edição de vídeo; 3. Edição de fotos e 4. Fotografia Digital. Posto isso, o projeto irá fomentar a capacitação de múltiplos jovens e adultos, impulsionando o desenvolvimento econômico e social, estimulando o empreendedorismo e a qualificação para o mercado de trabalho na área da ciência, tecnologia e inovação, Em virtude de serem ofertados 4 cursos, voltados para área de base tecnológica, direcionado para qualificação profissional que integra o empreender, em função de trazer o processo que identifica, desenvolve e comercializa soluções inovadoras, como: Empreendedorismo e Tecnologia, cujo objetivo é aguçar o interesse dos participantes a usar o tempo e as suas melhores habilidades tecnológicas e comportamentais com autonomia para criar valor, assumindo riscos e aceitando desafios de buscar novos ensejos. Serão apresentadas as oportunidades de carreira, a importância do aperfeiçoamento e da atualização.

A proposta do projeto alia inclusão social e inovação tecnológica, utilizando uma abordagem estratégica e recursos acessíveis para democratizar o aprendizado. **Um diferencial importante é a utilização de softwares gratuitos, como Canva e CapCut,** que tornam o curso mais acessível e alinhado à realidade dos participantes. Esses programas, amplamente utilizados no mercado audiovisual, oferecem funcionalidades robustas que permitem a edição de imagens, vídeos e criação de projetos visuais sem custos adicionais, eliminando barreiras financeiras que poderiam limitar o aprendizado ou a continuidade prática após o curso.

Com as aulas concentradas aos sábados no período vespertino, o projeto proporciona flexibilidade para atender jovens e adultos a partir de 14 anos, incluindo aqueles que enfrentam rotinas intensas durante a semana, como trabalhadores informais, estudantes e pais de família. Essa escolha estratégica amplia o acesso ao curso, promove maior engajamento e garante que o aprendizado ocorra em um ambiente favorável à concentração e à troca de experiências.

A metodologia utilizada valoriza a prática, o diálogo e a personalização do ensino. Os materiais de estudo são disponibilizados previamente, enquanto as aulas expositivas dialogadas, os exercícios práticos e os recursos audiovisuais, como slides e vídeos, asseguram a fixação do conteúdo. Além disso, plantões de dúvidas, fóruns de discussão e tutorias individuais garantem suporte contínuo aos participantes, promovendo o aprendizado de forma colaborativa e acessível.

Ao utilizar ferramentas gratuitas e amplamente disponíveis, o projeto não apenas capacita os alunos para o mercado digital e o setor de tecnologia da informação, mas também incentiva sua continuidade no uso das habilidades aprendidas. **Essa escolha reforça o compromisso com a inclusão e a democratização do conhecimento,**

eliminando barreiras econômicas e promovendo a autonomia dos participantes para aplicarem as competências adquiridas em seus próprios contextos.

O monitoramento contínuo do progresso dos alunos, realizado com exercícios, avaliações e certificação digital, assegura a qualidade do aprendizado, enquanto a abordagem inclusiva e prática estimula o empreendedorismo e a inovação tecnológica. Dessa forma, o projeto se consolida como uma iniciativa transformadora, que alia flexibilidade, acessibilidade e impacto social.

Relação com a Portaria nº 550 de 30 de agosto de 2023

Com as metas alcançadas o projeto cumprirá integralmente a função social que a Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal (SECTI - DF) que fomenta o mercado tecnológico, desenvolve e incentiva a tecnologia em diversos segmentos do Distrito Federal e apoia a formação integral dos indivíduos, promovendo a ciência, a cultura e política públicas. Assim como os normativos reguladores de formalização especificados na portaria nº 550 de agosto de 2023, além de apoiar a formação integral do ser humano para que este possa atuar como agente de construção científica, cultural e política da sociedade, conforme indicado no artigo 1º:

Art. 1º À Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal SECTI/DF, órgão da Administração Direta do Governo do Distrito Federal, diretamente subordinada ao Governador, compete:

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;

O projeto Play Curso promove inclusão digital ao proporcionar acesso a capacitação e a novas profissões do digital e tecnologias, além de gerar emprego e renda no Distrito Federal, aumentando a diversificação das atividades econômicas de conhecimento técnico e científico, atendendo o determinado na portaria nº 117/20203, já que irá beneficiar profissionais especializados.

VI - Propor ações e projetos, coordenar, acompanhar, avaliar e articular, no âmbito do Distrito Federal, a execução do Plano de Ciência e Tecnologia;

O Play Curso será fundamental para a promoção da inclusão digital, oferecendo cursos de audiovisual que eleva os participantes ao empreender por meio de ferramentas digitais, tecnológicas de ponta. O projeto prepara os participantes por meio dos conhecimentos adquiridos ao longo das oficinas, permitindo que os participantes não apenas aprendam, mas que coloque em prática o que foi ensinado.

III – fomentar a competitividade e a criação de emprego e renda no Distrito Federal, mediante aumento e diversificação das atividades econômicas que tenham por base geração e aplicação de conhecimento técnico, científico e social;

Visando fortalecer a competitividade e ampliar o acesso à capacitação e emprego, o projeto a introduz novas áreas profissionais em que os participantes poderão se destacar em setores dinâmicos e extenso, além de oferecer uma formação alinhada às demandas do mercado, o projeto também incentiva a diversidade econômica e contribui para que jovens e adultos desenvolvam habilidades tecnológicas essenciais para atuarem em diversas carreiras do audiovisual.

Alinhamento com o PPA 2024-2027 do GDF

O projeto “Play Curso” está em consonância com as diretrizes e prioridades condicionais do Plano Plurianual (PPA) 2024-2027 do Governo do Distrito Federal (GDF), contribuindo diretamente para o alcance de metas relacionadas à inclusão social, à qualificação profissional e ao estímulo à economia criativa.

Em especial, o projeto atende aos objetivos de promoção da inclusão digital e da capacitação técnica da população, alinhando-se aos esforços do GDF para reduzir desigualdades sociais e ampliar as oportunidades de acesso ao mercado de trabalho. Por meio da oferta de cursos técnicos em audiovisual e tecnologia, direcionados a jovens e adultos em situação de vulnerabilidade social, o “Play Curso” reforça o compromisso com a qualificação de mão de obra local, fomentando o empreendedorismo e a empregabilidade.

Além disso, o projeto se integra às estratégias do PPA voltadas para o fortalecimento da economia criativa e tecnológica, áreas consideradas prioritárias para o desenvolvimento econômico sustentável do Distrito Federal. Com ações apresentadas para a formação em tecnologia, o “Play Curso” contribui para a diversificação da economia regional, preparando os participantes para os desafios e oportunidades de um mercado em constante transformação.

Ao promover o acesso equitativo à educação técnica e à inclusão digital, o projeto também se alinha ao compromisso do GDF com a redução das desigualdades sociais, ampliando as perspectivas de desenvolvimento pessoal e profissional dos cidadãos e fortalecendo a economia local.

Alinhamento com a Agenda 2030 e os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)

O projeto “Play Curso” está alinhado aos princípios e metas da Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU), contribuindo diretamente para a realização de diversos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). Por meio de suas ações de capacitação técnica e inclusão digital, o projeto atua como uma ferramenta eficaz para a promoção do desenvolvimento sustentável, inclusão social e igualdade de oportunidades.

Entre os ODS mais diretamente impactados pelo “Play Curso”, destacamos:

- **ODS 4 – Educação de Qualidade** : Ao oferecer capacitação técnica acessível e de qualidade para jovens e adultos, o projeto promove a qualificação profissional e o acesso ao conhecimento, capacitando os participantes para o mercado de trabalho e incentivando o aprendizado contínuo.
- **ODS 8 – Trabalho Decente e Crescimento Econômico** : O projeto fomenta o empreendedorismo, a empregabilidade e o desenvolvimento de habilidades relevantes no setor audiovisual e tecnológico, áreas de demanda econômica crescente, contribuindo para a criação de empregos decentes e para o crescimento econômico sustentável.
- **ODS 10 – Redução das Desigualdades** : Ao priorizar a inclusão de jovens e adultos em situação de vulnerabilidade social, o projeto atua para reduzir desigualdades sociais e econômicas, ampliando o acesso a oportunidades para populações historicamente marginalizadas.
- **ODS 9 – Indústria, Inovação e Infraestrutura** : O projeto incentiva a inovação e o uso de tecnologias digitais, fortalecendo o ecossistema criativo e tecnológico do Distrito Federal e preparando os participantes para contribuir com as demandas da economia digital.
- **ODS 5 – Igualdade de Gênero** : Uma iniciativa que promove a igualdade de oportunidades entre homens e mulheres, incentivando a participação feminina em áreas tecnológicas e criativas, contribuindo para o empoderamento de mulheres e meninas.

Com ações aprovadas aos ODS e com o compromisso de gerar impactos sociais e econômicos positivos, o projeto “Play Curso” se posiciona como uma importante iniciativa para o fortalecimento da inclusão digital, da educação e do desenvolvimento sustentável no Distrito Federal, contribuindo para o alcance das metas globais da Agenda 2030.

Alinhamento com as Diretrizes da SECTI/DF

O projeto “Play Curso” está alinhado com as diretrizes da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal (SECTI/DF), contribuindo para os objetivos estratégicos de promoção da inclusão digital, desenvolvimento tecnológico e fortalecimento do ecossistema de inovação no Distrito Federal.

A iniciativa apoia diretamente as metas da SECTI/DF ao:

1. Promover a Inclusão Digital

O projeto busca democratizar o acesso às tecnologias digitais, capacitando jovens e adultos em situação de vulnerabilidade social com conhecimentos técnicos que os habilitam para o mercado de trabalho. Esse esforço está em consonância com o compromisso da SECTI/DF de reduzir as desigualdades no acesso às ferramentas tecnológicas e ampliar as oportunidades de desenvolvimento socioeconômico.

2. Estimular a Formação de Capital Humano Qualificado

Ao oferecer cursos técnicos de alta relevância no setor audiovisual e tecnológico, o “Play Curso” contribui para a formação de mão de obra desenvolvida e alinhada às demandas do mercado atual, reforçando o papel da educação como vetor de inovação e desenvolvimento regional.

3. Fomentar a Economia Criativa e Tecnológica

Através do incentivo ao empreendedorismo e da preparação de profissionais para atuarem no setor criativo, o projeto fortalece o ecossistema de economia criativa do Distrito Federal, promovendo a diversificação econômica e o desenvolvimento sustentável, pilares estratégicos da SECTI/DF.

4. Incentivar o Uso de Novas Tecnologias

O projeto integra o uso de ferramentas digitais inovadoras tanto no processo de ensino quanto na capacitação dos participantes, alinhando-se ao objetivo da SECTI/DF de estimular a incorporação de tecnologias emergentes em diferentes áreas de atuação.

5. Ampliando o Impacto Social da Ciência e Tecnologia

Com foco no público em situação de vulnerabilidade, o “Play Curso” evidencia o potencial transformador da ciência, tecnologia e inovação ao contribuir para a geração de oportunidades, redução de desigualdades e fortalecimento da cidadania.

Com base nesses aspectos, o projeto “Play Curso” reforça seu compromisso com as prioridades da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal

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

O projeto irá fomentar a qualificação e capacitação de profissionais na área da tecnológica, voltado para o desenvolvimento nos seguimentos do audiovisual, além de ofertar por meio de instrutores renomados e com experiência, com objetivo de suprir uma necessidade de mão de obra especializada no mercado do audiovisual, irá impulsionar o empreendedorismo, o qual hoje no DF ainda é precário e não possui muitas opções de cursos com objetivos específicos, um verdadeiro obstáculo para a inclusão no mercado de trabalho na visão de organizações da sociedade civil que trabalham nessa área.

O projeto **“Play Curso”** traz 4 cursos de preparação tecnológica para o mercado de trabalho com carga horária de 40 horas, sendo 20 alunos por turma, totalizando em 80 vagas, na modalidade presencial será ministrado um curso. O projeto contempla para jovens e adultos a partir de 14 anos, a promoção dos cursos será na Região Administrativa da Ceilândia.

O projeto fomenta a qualificação e capacitação de profissionais na área da tecnológica, voltado para o desenvolvimento nos seguimentos de 1. Operação de Câmeras; 2. Edição de vídeo; 3. Edição de imagem e 4. Fotografia Digital, que tem como objetivo suprir uma necessidade de mão de obra especializada no mercado de trabalho, além de impulsionar o empreendedorismo. Ao final de cada curso ofertado os alunos se submeterão a um teste, a depender do instrutor, para que apresentem resultados efetivos da área explorada, podendo assim ser feito uma mensuração de resultado e impacto de ações do projeto. Com estes resultados, os alunos serão monitorados pelos agentes do projeto para compreenderem precisamente quais destes alunos estão aptos para a inserção no mercado de trabalho e quantos que irão empreender.

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

O projeto **“Play Curso”**, irá fomentar a inovação e a cognição tecnológica, conduzindo a uma estrutura de soluções sistêmicas que também contribuirá para a promoção de práticas sustentáveis e econômicas no Distrito Federal. Fomentar a economia circular e ofertar aos alunos que a economia circular correlaciona crescimento econômico a um modelo de desenvolvimento que conserva e otimiza recursos naturais, estimulando os na redução, recuperação, reutilização e reciclagem de materiais, de energia, de matérias-primas e resíduos.

Para politizar a economia circular, o projeto fará campanhas nas mídias sociais por meio de VTs que reforcem e elucidem sobre a relevância de eliminar os desperdícios para que se gere menor dependência e exploração dos recursos naturais.

Serão produzidos VTs com tema de conscientização sobre o descarte correto dos insumos eletrônicos, os impactos, a coleta seletiva e sustentável, como uma ação educacional, reforçando os pilares da economia circular.

Os projetos desta OSC vão 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;

O projeto “Play Curso”, oferta curso profissionalizante na área do audiovisual, já que, o audiovisual tem muitas oportunidades, pois a demanda por vídeos está em crescimento. O audiovisual está presente em diversos segmentos, como a medicina, a educação, a engenharia, o direito e as artes, gerando grandes oportunidades no mercado por englobar diversos temas, que permeiam o universo do audiovisual, como: cinema ficcional ou documental, televisão aberta e fechada, vídeos analógicos e digitais, cinema experimental, animações tradicionais e computadorizadas, programas de propagandas, desenvolvimento de jogos virtuais e muitos outros, e isso contribui para que pessoas tenham a oportunidade de aprender uma nova profissão, e ainda estimula à criatividade, o empreendedorismo, e contribui para que jovens e adultos tenham acessibilidade a novas ferramentas o que motiva os participantes a empreender. Isso proporcionará ao público do projeto oportunidades reais de aplicar esses conhecimentos de maneira prática e rápida.

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; essas iniciativas visam estabelecer um ambiente favorável à economia circular no Distrito Federal, promovendo a inovação, o empreendedorismo e a cooperação entre diferentes setores da sociedade.

A publicidade será nas mídias sociais, na grande mídia, assim como por meio de VTs que reforcem a importância de eliminar os desperdícios para que diminua a dependência e exploração dos recursos naturais. Os VTs trarão esclarecimentos sobre o descarte correto dos insumos eletrônicos, os impactos, a coleta seletiva e sustentável que elucidando os pilares da economia circular. A escala utilizada para avaliar o sucesso das metas alcançadas serão por meio das redes sociais.

C - Importância social do projeto

O projeto “Play Curso” desempenha um papel crucial no enfrentamento das desigualdades sociais e na promoção da inclusão tecnológica no Distrito Federal. Alinhado às políticas públicas da Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação, o projeto contribui significativamente para a qualificação profissional de jovens e adultos, capacitando-os para o mercado de trabalho no setor audiovisual, um segmento em constante expansão e com alta demanda por mão de obra especializada.

Com a oferta de quatro cursos presenciais voltados para jovens e adultos a partir de 14 anos, a iniciativa promove a inclusão educacional e digital em comunidades vulneráveis. Além disso, ao reservar 5% das vagas para grupos em situação de vulnerabilidade social, o projeto adota uma postura ativa na redução das disparidades econômicas e sociais. Essa medida, somada às ações para assegurar a plena acessibilidade às pessoas com deficiência,

cumpra o disposto no **art. 273 da Lei Orgânica do Distrito Federal** e na **Lei Distrital nº 6.858/2021**, garantindo condições equitativas de participação e aprendizado.

A implementação do **“Play Curso”** também contribui para a igualdade de gênero ao incentivar a participação de mulheres em um setor historicamente dominado por homens. Ao criar um ambiente de aprendizado inclusivo e diversificado, o projeto promove a equidade de oportunidades, essencial para o desenvolvimento social sustentável.

Adicionalmente, a estrutura híbrida dos cursos amplia o alcance da iniciativa, permitindo que um público maior, especialmente aqueles com dificuldades de deslocamento, tenha acesso às atividades. Essa flexibilidade contribui para a inclusão de mais indivíduos no processo educacional, reforçando o impacto positivo do projeto na redução de barreiras de acesso ao conhecimento.

O impacto social do projeto transcende os 80 participantes diretos. Ao capacitar profissionais na operação de câmeras, edição de vídeos, edição de imagens e fotografia digital, o **“Play Curso”** forma agentes de transformação que podem contribuir diretamente para o fortalecimento da economia criativa no Distrito Federal. Além disso, o projeto incentiva o empreendedorismo, oferecendo aos participantes as ferramentas necessárias para iniciar negócios próprios ou aprimorar suas habilidades no mercado formal, promovendo a autonomia financeira e o desenvolvimento local.

O plano de trabalho deve prever ainda ações que visem contribuir para reduzir as desigualdades sociais, raciais, de gênero e de inclusão de pessoa com deficiência. Vejamos:

Art. 4º As parcerias deverão prever ações que visem contribuir para reduzir as desigualdades sociais, raciais, de gênero, de inclusão da pessoa com deficiência, dentre outras.

Parágrafo único. São exemplos de mecanismos adequados para implementar o disposto neste artigo:

I - edital de chamamento público específico para determinado público que se enquadre como povo, grupo, comunidade ou população em situação de vulnerabilidade social, de discriminação, de ameaça de violência ou de necessidade de reconhecimento de sua identidade; ou

- **Objetivo:** Expandir a inclusão digital na comunidade e oferecer capacitação básica em ferramentas digitais para a população local.
- **Ação:** Oferecer oficinas de introdução ao uso de tecnologias, como navegação na internet, uso de smartphones, ferramentas de produtividade (Word, Excel) e plataformas de vídeo como YouTube. Essas oficinas serão realizadas gratuitamente e abertas a moradores de todas as idades, com foco na inclusão dos mais vulneráveis, como idosos e pessoas com deficiência.

II - edital com cotas ou pontuações diferenciadas para proponentes integrantes de povo, grupo, comunidade ou população em situação de vulnerabilidade social, de discriminação, de ameaça de violência ou de necessidade de reconhecimento de sua identidade;

- **Objetivo:** Capacitar jovens da comunidade para atuarem como multiplicadores do conhecimento adquirido no projeto, ampliando o alcance da capacitação.
- **Ação:** Ao final do curso, selecionar um grupo de alunos que demonstraram destaque e interesse para serem treinados como multiplicadores. Eles poderão realizar pequenas ações de sensibilização e treinamento em suas comunidades, disseminando os conhecimentos adquiridos e incentivando a participação em cursos futuros.

III - edital com delimitação da concorrência para propostas de uma mesma macrorregião, evitando concorrência entre propostas de macrorregiões distintas;

- **Objetivo:** Fomentar o espírito empreendedor e apresentar oportunidades de carreiras no setor audiovisual, um campo de grande potencial para o desenvolvimento local.
- **Ação:** Organizar eventos abertos à comunidade, com palestras de profissionais renomados do setor audiovisual, para falar sobre as possibilidades de trabalho e empreendedorismo na área. Esses eventos serão uma oportunidade para jovens e adultos conhecerem o mercado, fazer networking e entenderem as demandas e tendências do setor.

IV - cota de contratação para pessoas que compõem grupos de maior vulnerabilidade social;

- **Objetivo:** Estimular a criação de novos negócios e a colaboração com empreendedores locais para fortalecer a economia da comunidade.
- **Ação:** Criar parcerias com pequenos negócios locais, como estúdios de fotografia, videomakers, empresas de marketing e outros empreendedores do setor criativo, para estágios e oportunidades de emprego para os alunos do curso. Também pode-se incentivar os alunos a desenvolverem suas próprias iniciativas e oferecer apoio na criação de microempresas voltadas para o audiovisual.

V - práticas de incentivo à igualdade de gênero em quaisquer âmbito do projeto;

- **Objetivo:** Garantir que as pessoas com deficiência tenham pleno acesso às oportunidades oferecidas pelo projeto.
- **Ação:** Desenvolver ações de sensibilização na comunidade para promover a inclusão de pessoas com deficiência nos cursos. Organizar eventos que tratem da acessibilidade e da importância da inclusão no mercado de trabalho. O projeto também pode criar um ponto de apoio especializado para auxiliar as pessoas com deficiência na adaptação ao conteúdo do curso e no acesso ao mercado de trabalho.

VI - ações que assegurem às pessoas com deficiência a plena inserção na vida econômica e social e o total desenvolvimento de suas potencialidades, conforme dispõe o art. 273 da Lei Orgânica do Distrito Federal;

- **Objetivo:** Promover a inclusão plena de pessoas com deficiência no mercado de trabalho e no setor audiovisual, garantindo igualdade de oportunidades.
- **Ações:** Disponibilizar intérpretes de Libras durante as aulas presenciais e materiais didáticos acessíveis para pessoas com deficiência visual, como textos em braile e audiodescrição.

Implementar tecnologias assistivas nos cursos, como softwares de leitura de tela e recursos de ampliação de texto.

Oferecer módulos específicos de treinamento esportivo para adaptar o aprendizado às necessidades das pessoas com deficiência, como o uso de equipamentos acessíveis no audiovisual e fotografia.

VIII - outras ações de inclusão, dispostas nas ações e metas dos Termos de Fomento, Colaboração e Acordo Cooperação.

- **Objetivo:** Ampliar as iniciativas inclusivas para alcançar outros grupos em situação de vulnerabilidade e fortalecer o impacto social do projeto.
- **Ações:**

1. Realizar campanhas de sensibilização para incentivo à participação de mulheres, pessoas LGBTQIA+ e indivíduos de diferentes faixas etárias no curso.

2. Garantir que os locais onde o curso será ministrado sejam acessíveis a todos, com rampas de acesso, banheiros adaptados e sinalização inclusiva.

Por fim, a iniciativa é essencial para a construção de um ecossistema de inovação e criatividade no Distrito Federal. Ao fomentar a inclusão digital, reduzir desigualdades e criar oportunidades em um setor estratégico, o **“Play Curso”** se posiciona como uma ferramenta efetiva para o fortalecimento social e econômico da região, alinhando-se aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável e às políticas públicas locais.

D - Ações previstas de acessibilidade:

O projeto foi planejado para garantir ampla acessibilidade a todos os participantes, incluindo pessoas com deficiência auditiva, visual e mobilidade reduzida. Para atender a esses públicos, contará com intérpretes de Libras em todos os escritórios presenciais e específicos ao vivo, garantindo o acompanhamento simultâneo do conteúdo. As aulas liberadas serão disponibilizadas em uma plataforma digital com legendas revisadas manualmente, oferecendo maior precisão e confiabilidade. Além disso, a audiodescrição será incluída tanto nas aulas ao vivo quanto ao material gravado, permitindo que as pessoas com deficiência visual compreendam plenamente o conteúdo, conforme previsto na Lei nº 6.858/2021.

Os espaços físicos onde as oficinas ocorrerão serão adaptados para acessibilidade estrutural, com rampas de acesso, banheiros adaptados e sinalização tátil, garantindo a inclusão de pessoas com mobilidade reduzida. No ambiente virtual, as plataformas utilizadas serão compatíveis com leitores de tela e terão ajustes de contraste e navegação intuitiva, facilitando o uso por pessoas com deficiência visual.

Para potencializar essas ações de impacto, o projeto também prevê um canal de suporte técnico especializado, que estará disponível para auxiliar os participantes na resolução de dúvidas relacionadas ao uso das ferramentas digitais e no acesso aos conteúdos oferecidos. Além disso, todos os instrutores possuem capacitação específica sobre práticas pedagógicas inclusivas, incluindo o uso adequado de recursos como audiodescrição, linguagem simples e metodologias adaptadas p.

Com essas medidas, o projeto busca garantir a plena participação de todos os indivíduos, promovendo a igualdade de oportunidades, o acesso à qualificação profissional e o fortalecimento do compromisso com a inclusão e a redução das oportunidades

Art. 81. A divulgação de campanhas publicitárias e de programações desenvolvidas por organizações da sociedade civil no âmbito da parceria observará as diretrizes e orientações constantes de documentos oficiais elaborados pelo Sistema de Comunicação de Governo do Distrito Federal. Parágrafo único. Os recursos tecnológicos utilizados e a linguagem deverão garantir acessibilidade às pessoas com deficiência. Sendo assim, todos os VTs do projeto contarão com um intérprete de libras tornando-os assim totalmente acessíveis. Os instrutores e a equipe do projeto receberão instruções dos intérpretes de libras para entenderem as práticas de inclusão e acessibilidade. Serão monitoradas e avaliadas as ações de acessibilidade por meio das redes sociais em que os VTs ficarão disponíveis. Existem tecnologias assistivas que irão ser incorporadas ao projeto para melhorar a acessibilidade para todos os beneficiados, que serão o zoom meeting que também garante a tradução simultânea e as legendas que podem ser ativadas.

REALIDADE QUE SERÁ OBJETIVO DA PARCERIA:

Por meio do projeto “Play Curso”, jovens e adultos a partir de 14 anos terão acesso a uma qualificação profissional de qualidade, com potencial para ser realizado em qualquer local com conexão à internet, ampliando as possibilidades de inserção no mercado de trabalho ou atuação em algum segmento de tecnologia. A iniciativa visa atender à crescente demanda por mão de obra desenvolvida no setor de tecnologia da informação do Distrito Federal, oferecendo oficinas práticas e complementares ministradas por profissionais capacitados, que permitem aos alunos desenvolver habilidades essenciais para atender às necessidades do mercado.

Além disso, a parceria garantirá que todas as atividades realizadas com suporte técnico e pedagógico adequado, promovendo um ambiente de aprendizagem inclusivo e eficiente. Para garantir o alcance do público-alvo, o projeto contará com estratégias de divulgação focadas em comunidades em situação de vulnerabilidade social, utilizando canais acessíveis como rádios comunitárias, redes sociais e parcerias com organizações locais.

O projeto também está comprometido em garantir a inclusão digital e a equidade de acesso. Serão adotadas medidas para oferecer suporte a participantes sem recursos tecnológicos, como o acesso a laboratórios comunitários ou empréstimos de dispositivos e internet. A metodologia será detalhada, incluindo cronogramas e critérios de seleção, garantindo a participação de públicos diversos.

Por fim, o impacto da qualificação será monitorado por meio de indicadores específicos, como a taxa de conclusão dos cursos, a empregabilidade e o número de participantes que empreendem no setor. Assim, o “Play Curso” contribuirá para a formação de profissionais aprimorados, promovendo o desenvolvimento socioeconômico do Distrito Federal e fortalecendo a economia criativa e tecnológica da região.

DETALHAMENTO DAS AÇÕES:

Pré-Produção: 31-12-2024 a 14-02-2025

- Atividade de contratação de equipe de trabalho
- Reunião Geral de equipe, para análise da proposta, cronogramas de execução e financeiro.
- Criação e análise de conteúdo pedagógico
- Estabelecimento do cronograma de aula
- Contratação da produtora
- Criação do cenário
- Criação da Identidade Visual
- Criação do site
- Criação das redes sociais
- Criação de vídeo Institucional, pôster digital, banner, nota, release, matéria e vídeos publicitários de divulgação.
- Divulgação das oficinas nas grandes mídias e redes sociais
- Criar grupo do telegram com os inscritos para receberem instruções para se inscreverem nas aulas ao vivo, além de receberem conteúdo através do aplicativo.
- Abrir as inscrições pelo site www.playcurso.com.br.
- Teste na produtora com o cenário e aplicativo zoom

Produção: 15-02-2025 a 05-04-2025

- Transmitir ao vivo as oficinas, pela plataforma zoom meeting.
- Produzir aulas presenciais aos sábados no período vespertino de 14h30 às 17h30.
- Divulgação nas redes sociais das vagas em aberto
- Registrar as oficinas para comprovação da documentação.
- Fazer lista de presença.
- Capacitar até 20 jovens e adultos, em cada oficina.
- Emitir o certificado digital via e-mail aos alunos que estiverem com no mínimo 80% de presença e obtiverem aprovação na avaliação final. A mesma será disponibilizada na plataforma google forms.
- Gravar vídeos didáticos para fixação de conteúdo.
- Postar em cada aula material de apoio com o conteúdo utilizado no grupo.
- O link de cada aula será disponibilizado no grupo do horas antes do início da aula.

PROGRAMAÇÃO:

1. Operação de Câmera	
Data: 15/02/2025 e 22/02/2025	Híbrido
Horário: 14h às 18h Carga Horária: 8 horas	
Endereço: <u>O endereço será apresentado em até 20 dias após a assinatura do termo de fomento.</u>	
Conteúdo	
Captação de imagens; Iluminação; Som; Edição; Introdução à dslr; Mercado audiovisual; Comandos; Conceitos; Preparação dos vídeos; Acessórios para dslr; Movimentos; Estabilidade; Técnicas de iluminação; Fotometria; Correção de cor; Cor da luz; Intensidade; Luz natural; Luz artificial; Correção de cor; Fotometria; Objetivas; Distância focal; Profundidade de campo; óticas profissionais; Standard; Formatos de gravação; 4k; Full hd; Hd standard; Quadros por segundo; áudio; Captura de áudio; Gravadores apropriados; Gravação de áudio externo;	
2. Edição de vídeo	
Data: 01/03/2025 e 08/03/2025	Híbrido
Horário: 14h às 18h Carga Horária: 8 horas	
Endereço: <u>O endereço será apresentado em até 20 dias após a assinatura do termo de fomento.</u>	
Conteúdo	
- Apresentação do CapCut - Apresentação de conceitos de software de edição de vídeo - Criação de legendas - Sincronização das legendas	

- Automação
- Exportação das legendas
- Animação de legenda

3. Edição de imagem

Data: 15/03/2025 e 22/03/2025

Híbrido

Horário: 14h às 18h

Carga Horária: 8 horas

Endereço: O endereço será apresentado em até 20 dias após a assinatura do termo de fomento.

Conteúdo

- Apresentação do Canvas
- Exemplos: editando fotos
- Análise de fotos
- Exemplos: editando fotos
- Análise de fotos
- Exemplos: editando fotos diversas
- Análise de fotos
- Exportação
- Organização do material finalizado
- Revisão

4. Fotografia Digital

Data: 29/03/2025 e 05/04/2025

Presencial

Horário: 14h às 18h

Carga Horária: 8 horas

Endereço: O endereço será apresentado em até 20 dias após a assinatura do termo de fomento.

Conteúdo

Fotografia Externa
 Como fotografar em cada ambiente.
 Reconhecimento do espaço
 Fotômetro
 Efeitos fotográficos.
 Técnicas mais usadas.
 Fotografia em Estúdio
 Iluminação
 Direção de modelo.
 Ângulação
 Reconhecimento do espaço
 Criação de conceito a partir do ambiente

Metodologia

A metodologia do "**Play Curso**" será baseada em um modelo de ensino híbrido e prático, com foco na capacitação técnica em audiovisual, incluindo fotografia, edição de vídeo e imagem, e operação de câmeras. O curso será estruturado de forma a atender as necessidades dos alunos e garantir a inclusão social e digital, adotando abordagens

diversificadas para facilitar a aprendizagem e maximizar a participação de todos. A seguir, descrevem-se os principais aspectos da metodologia adotada:

1. Estrutura do Curso

- **Carga horária:** O curso terá uma carga horária total de 40 horas, divididas em 4 semanas, com aulas presenciais aos sábados. Cada oficina contará com 40 participantes, totalizando 160 vagas ao longo do projeto.
- **Modalidade híbrida:** Além das aulas presenciais, serão disponibilizados materiais de apoio e recursos complementares online, como vídeos explicativos, tutoriais e fóruns de discussão, para reforçar a aprendizagem e facilitar o acesso ao conteúdo.

2. Conteúdo Programático

O curso será dividido em módulos práticos e teóricos, abordando os seguintes temas principais:

- **Operação de câmeras:** Introdução ao uso de câmeras profissionais e amadoras, técnicas de filmagem e composição de imagens.
- **Edição de vídeo:** Fundamentos da edição, uso de softwares gratuitos como Canva e CapCut para criação e edição de vídeos e imagens.
- **Edição de imagem:** Técnicas de tratamento de imagens, uso de softwares gratuitos para edição e criação de conteúdos visuais.
- **Fotografia digital:** Introdução à fotografia, composição, e técnicas de captação de imagens.

3. Abordagem Inclusiva

- **Acessibilidade:** Todas as modalidades de ensino contarão com a presença de intérpretes de Libras, garantindo que a comunicação seja inclusiva para surdos e deficientes auditivos.
- **Diversidade e equidade de gênero:** O curso adotará uma postura ativa em relação à promoção da igualdade de gênero, com ações que busquem a equidade no processo de aprendizado, garantindo que homens e mulheres tenham as mesmas oportunidades. Também haverá a inclusão de estratégias para promover a participação de grupos raciais minoritários e pessoas com deficiência.

4. Metodologia de Ensino

- **Aulas expositivas e dialogadas:** O conteúdo será apresentado por meio de aulas expositivas com apoio de slides, vídeos explicativos e exemplos práticos. O diálogo constante com os alunos será incentivado, permitindo a troca de experiências e a construção colaborativa do conhecimento.
- **Aprendizagem prática:** A metodologia será fortemente centrada em atividades práticas, com os alunos realizando tarefas relacionadas à produção audiovisual, como filmagens, edições e sessões de fotografia. A prática será realizada de forma gradual, iniciando com conceitos básicos e avançando para técnicas mais complexas.
- **Fóruns de discussão e tutorias:** O curso contará com fóruns de discussão, onde os alunos poderão trocar dúvidas, experiências e sugestões com colegas e instrutores. Serão realizadas tutorias individuais quando necessário, para resolver dificuldades específicas dos alunos e apoiar no desenvolvimento das atividades.
- **Atividades de fixação:** Ao final de cada módulo, serão aplicados exercícios e atividades práticas para reforçar o aprendizado. As atividades incluirão desafios criativos, simulações de produção audiovisual e testes de conhecimento.

5. Avaliação e Monitoramento

- **Avaliações formativas:** Durante o curso, os alunos serão avaliados por meio de exercícios práticos, testes de conhecimento e projetos. As avaliações serão contínuas, permitindo aos instrutores monitorar o progresso dos alunos e identificar áreas que necessitam de reforço.
- **Avaliação final:** Ao final do curso, os alunos serão avaliados por meio de uma avaliação final, onde deverão aplicar os conhecimentos adquiridos.
- **Certificação:** Os alunos que cumprirem ao menos 80% da carga horária total e demonstrarem um bom desempenho nas atividades propostas receberão um certificado de conclusão do curso, que poderá ser utilizado para comprovação da qualificação no mercado de trabalho.

6. Plataforma Online e Recursos Complementares

- **Plataforma de apoio:** Será disponibilizada uma plataforma online com materiais de apoio, como apostilas, tutoriais, vídeos e exercícios práticos. A plataforma também servirá para comunicação entre alunos e instrutores, possibilitando o esclarecimento de dúvidas e o acompanhamento do desempenho.
- **Recursos gratuitos:** O curso fará uso de softwares gratuitos de fácil acesso, como **Canva** e **CapCut**, ferramentas que permitem aos alunos desenvolver habilidades técnicas de design e edição sem a necessidade de investimentos em programas pagos. Isso promove a democratização do conhecimento, pois qualquer participante poderá continuar utilizando essas ferramentas após o término do curso, independentemente de sua condição socioeconômica.

7. Promoção do Empreendedorismo

- **Estímulo ao empreendedorismo:** Ao longo do curso, serão promovidas atividades que incentivam o desenvolvimento de propostas criativas, incentivando os alunos a explorar a criação de conteúdos audiovisuais como um potencial negócio. Serão realizadas discussões sobre como utilizar as habilidades adquiridas para empreender no setor audiovisual, estimulando a autonomia dos alunos no mercado de trabalho.

Essa metodologia visa garantir a qualidade do ensino, ao mesmo tempo que proporciona inclusão, acessibilidade e a formação de profissionais capacitados para atuar no mercado audiovisual.

Pós-Produção: 06-04-2025 a 05-05-2025

- Avaliação dos Relatórios
- Análise dos serviços prestados
- Conferência de pagamentos e Notas Fiscais.
- Elaboração do Relatório de execução e financeiro
- Entrega da prestação de contas
- Comprovação por meio das oficinas gravadas e salvas na plataforma youtube.

OBJETIVOS GERAL:

Realizar um curso inovador de capacitação em audiovisual, por meio de oficinas presenciais com carga horária de 40 horas, destinadas a jovens e adultos a partir de 14 anos. Cada oficina contará com 40 participantes, totalizando 160 vagas. As aulas serão realizadas na Região Administrativa da Ceilândia, com o objetivo de ampliar as oportunidades de inserção no mercado de trabalho, incentivando o empreendedorismo e o desenvolvimento de

habilidades técnicas. O projeto promoverá acessibilidade universal, garantindo intérpretes de Libras em todas as modalidades e conteúdos, além de fomentar a inclusão social e a equidade entre os participantes, com o compromisso de reduzir desigualdades sociais e promover o impacto econômico e social local.

OBJETIVOS ESPECÍFICO:

- Capacitar jovens e adultos a partir de 14 anos na área de audiovisual, por meio de oficinas práticas e teóricas com carga horária de 40 horas, abordando temas como operação de câmeras, edição de vídeo, edição de imagem e fotografia digital, utilizando softwares gratuitos como Canva e CapCut.
- Promover a inclusão social e digital por meio de atividades acessíveis, garantindo intérpretes de Libras e ações específicas que fomentem a equidade de gênero, a diversidade racial e a inclusão de pessoas com deficiência.
- Ampliar a empregabilidade e o empreendedorismo dos participantes, com foco na aplicação prática do aprendizado para criação de oportunidades no mercado de trabalho e no desenvolvimento de negócios próprios no setor audiovisual.
- Avaliar o impacto do curso por meio de indicadores, como o percentual de participantes empregados ou empreendendo após a conclusão do curso, e acompanhar o progresso dos alunos ao longo das atividades por meio de avaliações práticas e teóricas.
- Facilitar a adaptação e a compreensão do conteúdo por meio de metodologias colaborativas, incluindo o fornecimento de materiais de estudo antes das aulas, fóruns de discussão e tutoria individual para sanar dúvidas.
- Garantir que a formação técnica esteja alinhada às necessidades do mercado digital e às demandas locais da Região Administrativa de Ceilândia, com foco na redução das desigualdades sociais e no fortalecimento da economia criativa.
- Promover um acompanhamento pós-curso para avaliar o impacto na vida profissional dos alunos, monitorando a aplicação prática das habilidades adquiridas e a criação de novas oportunidades econômicas.

OBJETIVOS E METAS:

METAS QUANTITATIVAS:

- Capacitar 160 jovens e adultos em oficinas de audiovisual, organizados em 4 turmas de 40 participantes, com carga horária total de 40 horas para cada turma.
- Garantir a presença de intérpretes de Libras em 100% das aulas e materiais audiovisuais do curso, promovendo acessibilidade universal.
- Realizar a entrega de certificação para pelo menos 85% dos participantes que alcançarem o mínimo de 60% de presença e concluírem as atividades avaliativas.
- Disponibilizar acesso a materiais de estudo digitais, vídeos tutoriais e fóruns de debate para todos os participantes antes de cada aula.
- Acompanhar o impacto do curso por meio de questionários aplicados no início e no final do programa, buscando medir a evolução das habilidades técnicas em 90% dos participantes.

METAS QUALITATIVAS:

- Fomentar a inclusão social, digital e a diversidade, com a reserva de vagas para mulheres, pessoas com deficiência e outros grupos sub-representados.
- Incentivar o empreendedorismo entre os participantes, promovendo a criação de projetos individuais ou coletivos na área de audiovisual como resultado do curso.
- Proporcionar um ambiente de aprendizado colaborativo e motivador, com metodologias adaptadas às necessidades do público-alvo, promovendo a troca de experiências entre os participantes.
- Contribuir para a redução das desigualdades sociais, ampliando o acesso à capacitação técnica em audiovisual em uma das regiões mais vulneráveis do Distrito Federal.
- Estimular o uso de ferramentas tecnológicas gratuitas, como Canva e CapCut, para que os participantes possam aplicar os conhecimentos adquiridos sem barreiras financeiras ou de acesso.

RESULTADOS ESPERADOS:

- Formação de 160 jovens e adultos qualificados na área de audiovisual: Ao final do curso, espera-se que os 160 participantes, provenientes de situações de vulnerabilidade social, adquiram habilidades práticas e teóricas nas áreas de operação de câmeras, edição de vídeo, fotografia digital e edição de imagem, ampliando suas chances de inserção no mercado de trabalho.
- Inclusão e acessibilidade universal: A garantia de intérpretes de Libras em todas as modalidades do curso proporcionará uma experiência de aprendizado inclusiva para pessoas surdas, contribuindo para um ambiente educacional acessível a todos os participantes, sem exceção.
- Promoção da equidade de gênero e diversidade racial: O projeto visa garantir um ambiente de aprendizado inclusivo, com ações específicas que promovam a equidade de gênero e a diversidade racial, assegurando que mulheres, pessoas com deficiência e grupos racialmente marginalizados tenham as mesmas oportunidades de aprendizado e inserção no mercado de trabalho.
- Impacto social e comunitário duradouro: O curso não só capacita os participantes em uma profissão promissora, mas também contribui para a transformação social nas comunidades atendidas, reduzindo desigualdades e promovendo a integração digital e educacional de grupos em situação de vulnerabilidade.
- Desenvolvimento de competências digitais e tecnológicas: A utilização de ferramentas digitais gratuitas, como Canva e CapCut, permitirá que os participantes aprendam a trabalhar com softwares amplamente acessíveis, aumentando sua capacidade de produzir conteúdo audiovisual de qualidade, sem a necessidade de investimentos em equipamentos caros ou licenças de software.

- **Certificação de 85% dos participantes:** Ao final do curso, espera-se que 85% dos alunos sejam certificados, comprovando o domínio das competências adquiridas, o que contribuirá para fortalecer seu currículo e aumentar suas chances de empregabilidade ou empreendedorismo na área de audiovisual.

PARÂMETROS PARA AFERIR O CUMPRIMENTO DAS METAS

METAS	INDICADORES DE MONITORAMENTO	PARÂMETROS PARA AFERIÇÃO DE CUMPRIMENTO
Realizar inscrições de até 40 alunos por turma.	Realização de 40 inscritos realizados.	Por meio do site do projeto.
Inscrever até 80 alunos no curso de qualificação profissional	80 inscritos.	Por meio do site do projeto.
Ministrar 4 cursos ministrados, aos sábados no período da tarde sendo 3 horas por dia.	4 cursos ministrados, aos sábados no período da tarde sendo 3 horas por dia.	Por meio das vídeo aulas.
Tornar as aulas acessíveis com a tradução de libras para fruição de bens e serviços.	Aulas executadas com Intérprete de libras.	Por meio das vídeo aulas.
Contribuir para o mercado da economia, gerando emprego e renda para os profissionais da área, aquecendo a economia local.	Professores da área de audiovisual, serão contratados.	Por meio de contratos.
Possibilitar a todos os participantes O acesso às tecnologias e ferramentas de inovação.	Por meio das vídeo aulas os professores irão apresentar as ferramentas de tecnologia mais inovadoras do mercado.	Por meio das vídeo aulas.

PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:

O projeto "**Play Curso**" destina-se a jovens e adultos a partir de 14 anos, residentes na Região Administrativa de Ceilândia, com foco em pessoas em situação de vulnerabilidade social. O público-alvo é caracterizado pelas seguintes condições:

1. **Jovens e adultos em situação de vulnerabilidade social:** Pessoas que enfrentam dificuldades econômicas, sem acesso a uma formação técnica ou profissionalizante, e que buscam oportunidades para inserção no mercado de trabalho ou qualificação para melhorar sua empregabilidade.

2. **Jovens em busca do primeiro emprego:** Indivíduos entre 14 e 29 anos, que ainda não tiveram acesso a experiências profissionais, mas desejam iniciar sua trajetória no mercado de trabalho, especialmente nas áreas de tecnologia e audiovisual.
3. **Trabalhadores informais e adultos em busca de recolocação no mercado de trabalho:** Pessoas que atuam em trabalhos informais ou que, devido a desafios diversos, necessitam de qualificação para ingressar ou reinserir-se no mercado de trabalho formal, com a intenção de melhorar suas condições de vida e estabilidade financeira.
4. **Mulheres e pessoas de grupos minoritários:** O projeto contempla ações afirmativas para mulheres, negros, indígenas e pessoas com deficiência, com o objetivo de promover a equidade de gênero, racial e de inclusão, favorecendo a participação ativa destes grupos no curso e na futura inserção no mercado de trabalho.
5. **Pessoas com deficiência (PCDs):** Serão oferecidas condições especiais de acessibilidade, como intérpretes de Libras, para garantir a inclusão plena de pessoas surdas e com outras deficiências no processo de capacitação, favorecendo sua inserção no mercado de trabalho e sua autonomia social e econômica.
6. **Comunidade em geral da Região Administrativa de Ceilândia:** O projeto visa atender a uma população ampla, com foco em jovens e adultos, mas também poderá beneficiar a comunidade local como um todo, promovendo a capacitação e oferecendo ferramentas para o desenvolvimento da economia criativa e do empreendedorismo digital.

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 das atividades à realidade vivenciada e às restrições impostas pelo Distrito Federal.

CONTRAPARTIDA:

☒ [x] NÃO SE APLICA

☐ [] APLICA-SE [IDENTIFICAR CONTRAPARTIDA E A MONETIZAÇÃO DA MESMA]

Art. 14. É facultada a exigência justificada de contrapartida em bens e serviços, cuja expressão monetária será identificada no instrumento de parceria, não podendo ser exigido o depósito do valor correspondente.

RECURSOS COMPLEMENTARES:		
☒ NÃO SE APLICA		
☐ APLICA-SE [INDICAR A EVENTUAL FONTE DO RECURSO E SERÁ ALOCADO NO PROJETO, BEM COMO ANEXAR O PLANO DE MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPLEMENTARES]		
PREVISÃO DE RECEITAS		
QTD.	NOME	VALOR
	Emenda Parlamentar da Joaquim Roriz Neto	R\$200.000,00 (Duzentos mil reais)
TOTAL		R\$200.000,00 (Duzentos mil reais)
CRONOGRAMA EXECUTIVO		
AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
PRÉ-PRODUÇÃO	31-12-2024	14-02-2025
PRODUÇÃO	15-02-2025	05-04-2025
PÓS-PRODUÇÃO	06-04-2025	05-05-2025
MARCOS EXECUTORES		
AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
PRÉ-PRODUÇÃO: - Atividade de contratação de equipe de trabalho - Reunião Geral de equipe, para análise da proposta, cronogramas de execução e financeiro. - Criação e análise de conteúdo pedagógico - Estabelecimento do cronograma de aula - Contratação da produtora - Criação do cenário - Criação da Identidade Visual - Criação do site - Criação das redes sociais - Criação de vídeo Institucional, pôlder digital, banner, nota, release, matéria e vídeos publicitários de divulgação. - Divulgação das oficinas nas grandes mídias e redes sociais	31-12-2024	14-02-2025

- Criar grupo do telegram com os inscritos para receberem instruções para se ingressarem nas aulas ao vivo, além de receberem conteúdo através do aplicativo. - Abrir as inscrições pelo site www.playcurso.com.br. - Teste na produtora com o cenário e aplicativo zoom						
PRODUÇÃO: - Transmitir ao vivo as oficinas, pela plataforma zoom meeting. - Produzir aulas presenciais aos sábados no período vespertino de 14h30 às 17h30. - Divulgação nas redes sociais das vagas em aberto - Registrar as oficinas para comprovação da documentação. - Fazer lista de presença. - Capacitar até 20 jovens e adultos, em cada oficina. - Emitir o certificado digital via e-mail aos alunos que estiverem com no mínimo 80% de presença e obtiverem aprovação na avaliação final. A mesma será disponibilizada na plataforma google forms. - Gravar vídeos didáticos para fixação de conteúdo. - Postar em cada aula material de apoio com o conteúdo utilizado no grupo. - O link de cada aula será disponibilizado no grupo <u>do</u> horas antes do início da aula.				15-02-2025	05-04-2025	
PÓS-PRODUÇÃO: - Avaliação dos Relatórios - Análise dos serviços prestados - Conferência de pagamentos e Notas Fiscais. - Elaboração do Relatório de execução e financeiro - Entrega da prestação de contas - Comprovação por meio das oficinas gravadas e salvas na plataforma youtube.				06-04-2025	05-05-2025	
CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO						
METAS	DESCRIÇÃO	VALOR DA META	DATA 1º PARCELA	VALOR 1º PARCELA	DATA 2º PARCELA	VALOR 2º PARCELA
Meta 1	Contratações de Recursos Humano	R\$ 58.000,00	31/12/2024	R\$ 34.800,00	30/01/2024	R\$ 23.200,00
Meta 2	Contratações Artísticas e de Pessoal Especializado na Área de Artes e/ou de Ensino	R\$ 11.480,00	31/12/2024	R\$ 6.888,00	30/01/2024	R\$ 4.592,00

Meta 3	Contratações de Estruturas e Serviços Especializados	R\$ 68.730,00	31/12/2024	R\$ 41.238,00	30/01/2024	R\$ 27.492,00
Meta 4	Contratações Gráficas e de Publicidade	R\$ 61.790,00	31/12/2024	R\$ 37.074,00	30/01/2024	R\$ 24.716,00
	VALOR TOTAL DAS METAS	R\$ 200.000,00	31/12/2024	R\$ 120.000,00	30/01/2024	R\$ 80.000,00

O cronograma de desembolso será realizado da seguinte forma: pagamento da primeira parcela com 60 % (sessenta por cento) do valor global do projeto na assinatura do termo e a segunda parcela com os 40 % (quarenta por cento) restantes, após 30 (trinta) dias da assinatura do Termo de Fomento, mediante apresentação de relatório parcial do projeto e aprovação pela Comissão Gestora.

CRONOGRAMA FÍSICOFINANCEIRO					
Item	Descrição da Despesa	Unidade de Media	Quant.	Valor Unitário	Valor Total
Meta 1 - Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção					
1.1	Coordenador do Geral - Profissional responsável por garantir o andamento do projeto, por meio de diversas tarefas, como: Atribuir tarefas à equipe; Monitorar o progresso do trabalho; Documentar os fluxos de trabalho; Supervisionar o cronograma e os marcos; Manter os materiais gerais do projeto. É quem possui as informações sobre o escopo do projeto, sendo ele o responsável de todo o desenvolvimento do curso. Em um período de 18 semanas, o profissional irá trabalhar na pré-produção, produção e pós-produção e será contratado por meio de contrato jurídico de prestação de serviço. Memória de Cálculo: 1 profissional x 18 semanas x 1.500,00 = 27.000,00	Semana	18	R\$ 1.500,00	R\$ 27.000,00
1.2	Coordenador Administrativo Financeiro - Profissional responsável para supervisionar as notas fiscais, os contratos de prestação de serviço e por fiscalizar todos os pagamentos aos fornecedores. Em um período de 18 semanas, o profissional irá trabalhar na pré-produção, produção e pós-produção. Será contratado por meio de contrato jurídico de prestação de serviço. Memória de Cálculo: 1 profissional x 18 semanas x 990,00 = 17.820,00	semana	18	R\$ 990,00	R\$ 17.820,00

1.3	Assistente de Produção - Profissional responsável pelo serviço de elaboração da estratégia de planejamento e execução de todos os itens relacionados à transmissão das lives, em gerenciar toda a equipe de transmissão das aulas, para que não haja atrasos ou erros durante as lives e assim tudo ocorra conforme o planejado no plano de trabalho. O profissional irá trabalhar na produção. Em um período de 7 semanas, o profissional será contratado por meio de contrato jurídico de prestação de serviço e irá trabalhar na produção. Memória de Cálculo: 1 profissional x 7 semanas x 600,00 = 4.200,00	Semana	7	R\$ 600,00	R\$ 4.200,00
1.4	Coordenador de Produção - Profissional responsável por atuar na assistência de produção do projeto, auxiliando o coordenador de produção em todas as áreas e em todas as etapas do projeto, ele fará uma organização prévia de todas as ações, auxiliando os demais integrantes do corpo de recursos humanos principais do projeto, assim com no auxílio aos serviços de orçamentos e contratações. Em um período de 8 dias, o profissional será contratado por meio de contrato jurídico de prestação de serviço e irá trabalhar na pré-produção e produção. Memória de Cálculo: 1 profissional x 8 dias x 440,00 = 3.520,00	Dia	8	R\$ 440,00	R\$ 3.520,00
1.5	Secretário - O profissional auxiliar em toda a área administrativa, checagem das assinaturas dos contratos, fazer a lista de presença, passar informações para os arte-educadores, atendimentos aos alunos, fazer todos os dias a lista de presença, organizar o grupo dos alunos. Em um período de 18 semanas, o profissional será contratado por meio de contrato jurídico de prestação de serviço na produção. Memória de Cálculo: 1 profissional x 7 semanas x 780,00 = 5.460,00	Semana	7	R\$ 780,00	R\$ 5.460,00
Sub-Total					R\$ 58.000,00
Meta 2 - Meta 2 - Contratações Artísticas e de Pessoal Especializado na Área de Artes e/ou de Ensino					

2.1	Professor de Operador de Câmeras - Profissional responsável por ministrar o curso. O profissional ainda irá elaborar o plano de curso e o material de apoio ofertado aos alunos, isso ocorrerá na pré-produção logo que o professor assinar o contrato jurídico. As aulas ocorrerão em 2 dias para cada curso, cada uma com 4h de duração, dessa forma totalizando a carga horária de 8 horas, sendo 2 profissionais atuando de forma simultânea, um presencial e outro online, sendo os mesmos contratos por meio de contrato jurídico de prestação de serviço. Memória de Cálculo: 2 profissional x 8 horas (16 horas totais) x 150,00 = 2.400,00	Hora	16	R\$ 150,00	R\$ 2.400,00
2.2	Professor de Edição de Vídeo - Profissional responsável por ministrar o curso. O profissional ainda irá elaborar o plano de curso e o material de apoio ofertado aos alunos, isso ocorrerá na pré-produção logo que o professor assinar o contrato jurídico. As aulas ocorrerão em 2 dias para cada curso, cada uma com 4h de duração, dessa forma totalizando a carga horária de 8 horas, sendo 2 profissionais atuando de forma simultânea, um presencial e outro online, sendo os mesmos contratos por meio de contrato jurídico de prestação de serviço. Memória de Cálculo: 2 profissional x 8 horas (16 horas totais) x 150,00 = 2.400,00	Hora	16	R\$ 150,00	R\$ 2.400,00
2.3	Professor de Edição de Fotos - Profissional responsável por ministrar o curso. O profissional ainda irá elaborar o plano de curso e o material de apoio ofertado aos alunos, isso ocorrerá na pré-produção logo que o professor assinar o contrato jurídico. As aulas ocorrerão em 2 dias para cada curso, cada uma com 4h de duração, dessa forma totalizando a carga horária de 8 horas, sendo 2 profissionais atuando de forma simultânea, um presencial e outro online, sendo os mesmos contratos por meio de contrato jurídico de prestação de serviço. Memória de Cálculo: 2 profissional x 8 horas (16 horas totais) x 150,00 = 2.400,00	Hora	16	R\$ 150,00	R\$ 2.400,00

2.4	Professor de Fotografia - Profissional responsável por ministrar o curso. O profissional ainda irá elaborar o plano de curso e o material de apoio ofertado aos alunos, isso ocorrerá na pré-produção logo que o professor assinar o contrato jurídico. AAs aulas ocorrerão em 2 dias para cada curso, cada uma com 4h de duração, dessa forma totalizando a carga horária de 8 horas, sendo 1 profissional atuando de forma presencial apenas, contrato por meio de contrato jurídico de prestação de serviço. Memória de Cálculo: 1 profissional x 8 horas x 150,00 = 1.200,00	Hora	8	R\$ 150,00	R\$ 1.200,00
2.5	Arte Finalista - Profissional responsável por avaliar e finalizar toda parte de criação do projeto, revisar tecnicamente o material antes do envio para a gráfica, garantir que a peça esteja de acordo com o briefing, assegurar a adaptabilidade da peça para vários usos diferentes. O profissional será contrato por meio de contrato jurídico de prestação de serviço. Memória de Cálculo: 1 profissional x 7 semanas x 440,00 = 3.080,00	Semana	7	R\$ 440,00	R\$ 3.080,00
Sub-Total					R\$ 11.480,00
Meta 3 - Contratações de Estruturas e Serviços Especializados					
3.1	Locação de 03 Câmeras - Câmeras Canon EOS 80D, Lentes Canon 18-55mm -que é uma excelente opção para fotografia e uma máquina de vídeo 4K capazes. Este perito multimídia oferece um sensor full-frame CMOS recentemente desenvolvido de 30.4MP emparelhado com o processador de imagem DIGIC 6+ a fim de equilibrar detalhes finos e resolução com desempenho de pouca luz e sensibilidade. A 5D Mark IV incorpora um sistema de AF reticular reforçado de alta densidade, que oferece 61 pontos, com todos os pontos sensíveis para f / 8 e 41 dos quais são do tipo cruzado, para captação de imagens das transmissões para haver a possibilidade das videoaulas ficarem mais dinâmicas com 2 câmeras, assim o professor terá a possibilidade de interagir com as 2 câmeras, e a 3° para captação de imagens do intérprete de libras nas transmissões das aulas. A quantidade de diárias estipuladas para a gravação completa do curso é de 8 dias por conta da quantidade de aulas que são oferecidas no projeto, com a transmissão de 01 aula por dia. Está incluso seguro e manutenção, caso intercorra algo com o equipamento o mesmo será substituído de imediato. Memória de Cálculo: 3 câmeras x 8 diárias = 24,00 (4 cursos x 2 dias para cada = 8) = 24 x 200,00 = 4.800,00	Diária	24	R\$ 200,00	R\$ 4.800,00

3.2	Locação de 01 Notebook - Lenovo ideapad gaming intel(R) Core (TM) i5-11300H @3.10GHz 3.11 GHz 8GB, GTX 1650, Processador: Intel Core i5 I5-11300H Sistema operacional: Windows 11 Capacidade de disco SSD: 512 GB Memória RAM: 8 GB Conexão Wi-Fi e bluetooth. Possui 3 portas USB e porta HDMI. Possui pad numérico. Modo de som Nahimic. Com teclado retroiluminado.com os programas After Effects, photoshop instalado, utilizado pelo arte-educador no momento da transmissão para ele poder ministrar a aula utilizando os programas que nele estão instalados, não seria possível a utilização de um notebook inferior, pois o mesmo não conseguiria acompanhar a transmissão que é ao vivo e, em simultâneo, rodar os programas necessários utilizados pelos professores). A locação do equipamento acontecerá por 8 dias tempo equivalente a período de produção. Está incluso seguro e manutenção, caso intercorra algo com o equipamento o mesmo será substituído de imediato. Memória de Cálculo: 1 notebook x 8 diárias (4 cursos x 2 dias para cada = 8) = 8 x 100,00 = 800,00	Diária	8	R\$ 800,00
3.3	Locação de 01 Notebook - Acer Aspire A315-16 8GB, com o programa da Microsoft 365 instalado, Processador Intel Core i5–12450H da 12ª Geração com 8 núcleos Tela 15.6" LED com resolução Full HD, Dobradiça com design elevado para melhor, refrigeração Porta USB Tipo-C Thunderbolt 4 Atalho (FN+F) para escolher o modo de trabalho do cooler: silencioso, normal ou em alto desempenho. Está incluso seguro e manutenção, caso intercorra algo com o equipamento o mesmo será substituído de imediato. exclusivo para secretária trabalhar durante todo o projeto. Memória de Cálculo: 1 microfone x 8 diárias (4 cursos x 2 dias para cada = 8) = 8 x 100,00 = 800,00	Diária	8	R\$ 800,00

3.4	Locação de 01 Ilha de Edição - Serviço de locação de ilha de edição para ser utilizada nas aulas gravadas. Equivalentes a Processador Intel Core i7- 10700F, placa gráfica NVIDIA RTX 2060 6GB, 32GB de RAM, SSD de 1TB e 8TB de armazenamento HD, uma placa de captura Blackmagic, Ultrastudio 4k Captura, Playback Streaming ideal para criação de conteúdo multimídia, para transmissão e edição das aulas gravadas com sistema de transmissão e pacote zoom meeting, V-mix, Adobe Premiere Pro, after effects e envato elements incluso, Net 4+ USM1500BI 27296 1500VA entrada de 115V/127V/220V e saída de 115V , voltagem monovolt. Tem 6 tomadas. O item será utilizado para a edição das aulas disponibilizadas pelo curso. A quantidade de diárias estipuladas para a gravação completa do curso. Está incluso a manutenção que se faz necessária e a troca de equipamento caso seja necessário para que não prejudique as transmissões. Memória de Cálculo: 1 Ilha de Edição x 8 diárias (4 cursos x 2 dias para cada = 8) = 8 x 500,00 = 4.000,00	Diária	8	R\$ 4.000,00	R\$ 500,00
3.5	Microfone Sem Fio - Microfone sem fio Lavalier, Dual Channel, Lapel Mic, cancelamento de ruído, câmeras DSLR, filmadoras, 2,4 GHz, Formato: lapela, Dispositivos compatíveis: câmeras, Conector/es de saída: usb, Frequência máxima: 20000Hz, Frequência mínima: 40Hz, Diminui o som ambiental e captura a sua voz com a mais alta qualidade, Com acessórios incluídos, A melhor qualidade para as suas transmissões, Alta resolução. o ECM-44B reduz a distração visual do público. O ECM-44B. Item utilizado para a Transmissão das aulas online. A quantidade de diárias estipuladas para a gravação completa do curso é de 8 dias por conta da quantidade de aulas que são oferecidas no projeto. Memória de Cálculo: 1 microfone x 8 diárias (4 cursos x 2 dias para cada = 8) = 8 x 60,00 = 480,00	Diária	8	R\$ 480,00	R\$ 60,00

3.6	1 Kits de Iluminação - LED Yongnuo Yn 600 L, Quantidade: 4, Aputure- Amaran 60x S 65W - Quantidade: 2, Softbox Triopo 55cm - Quantidade 2, Finalidade: Iluminar adequadamente o cenário, com 3 unidades focadas nos intérpretes e 3 no professor. Justificativa: Uma iluminação adequada é crucial para a qualidade da imagem, evitando sombras e garantindo a clareza visual. L, De médio porte, estúdio 2Softbox 50X70, com Luzes de lad, soquete de lâmpadas e27, cada bocal do adaptador pode suportar até 200w e tripé alumínio; 02 Octabox Triopo 65cm Com Suporte Bowens. material de nylon, eixo de alumínio, Tamanho: Diâmetro: 65cm. A quantidade de diárias estipuladas para a gravação completa do curso é de 8 dias por conta da quantidade de aulas que são oferecidas no projeto. Para garantir uma excelente iluminação nas transmissões das videoaulas. Memória de Cálculo: 1 kit x 8 diárias (4 cursos x 2 dias para cada = 8) = 8 x 200,00 = 1.600,00	Diária	8	R\$ 200,00	R\$ 1.600,00
3.7	03 Tripés - 03 Tripé Manfrotto Mvkbfrl-live Befree Live Cabeça Hidráulica, A aranha presente neste modelo inovador também fornece um Easy Link , Altura máxima: 151 cm, Flexível: Sim, Altura mínima: 40 cm, Inclui cabeça: Sim; Permitindo a estabilidade para os cinegrafistas para transmissão das video aulas. A quantidade de diárias estipuladas para a gravação completa do curso é de 8 dias por conta da quantidade de aulas que são oferecidas no projeto. Memória de Cálculo: 3 tripés x 8 diárias = 24 (4 cursos x dias cada [2 dias por semana] = 24) x R\$ 20,00 = R\$ 480,00	Diária	24	R\$ 20,00	R\$ 480,00

3.8	Mesa de Som - Médio Porte, Zoom livetrak L-8 mixer/gravador 8-channel mixer para mix, Mixer de 8 canais (6 combos + 2 TS), Gravação simultânea de 12 faixas, Playback de 10 faixas, Função Mix-Minus que previne feedback em entrevistas telefônicas, Conexão TRRS (com cabo TRRS incluso para conexão ao telefone), 6 Sound Pads programáveis, com 13 sons pré-gravados, 4 saídas de fone de ouvido, sendo 3 personalizadas e uma principal -Equalizador de 3 bandas com função low-cut -7 memórias para gravação de cenas customizadas -Interface de áudio USB com 12 entradas e 4 saídas -Compatível com iOS (class compliant mode). Funciona com 4 baterias AA ou carregador USB externo-Grava até 24-bits / 96 kHz, e até 48 kHz em gravação simultânea no computador e no cartão SD para a garantia que o som das transmissões saia sem ruído e assim possam ser postadas no youtube para que os participantes e demais interessados possam assistir ou revisar a aula. Item utilizado para gravação das aulas. A quantidade de diárias estipuladas para a gravação completa do curso é de 96 dias por conta da quantidade de aulas que são oferecidas no projeto. Memória de Cálculo: 1 Mesa de Som x 8 diárias = 8 (4 cursos x dias cada [2 dias por semana] = 8) x R\$ 600,00 = R\$ 4.800,00	Diária	8	R\$ 4.800,00	R\$ 600,00
3.9	Teleprompter - Modelo TP2A, Material Principal Abdômen, Tamanho do suporte de braçadeira para tablet / smartphone: abaixo de 8" para smartphone / tablet, Distância focal de tiro: Não menos que 35mm, Suporte de sistema: Android / IOS, Maneira de controle: APP, controle remoto Bluetooth, O tamanho da Unidade: 205x97x171mm, Unidade de peso: 300g. A quantidade de diárias estipuladas para a gravação completa do curso é de 8 dias por conta da quantidade de aulas que são oferecidas no projeto. Memória de Cálculo: 4h aula x 4 cursos x 2 vezes na semana = 32 horas/aula x 30,00 = 960.	Hora	32	R\$ 960,00	R\$ 30,00

3.10	02 Monitores para Studio - Smart TV Samsung 32 Polegadas QLED The Frame LS03B, 2 HDMI, 2 USB, Wi-Fi, Bluetooth, Alexa, Google Assistante - QN32LS03BBGXZD, 2x HDMI, 2x USB, Entrada de Componente (Y,Pb,Pr): Não, Entrada de Composto (AV): Não, Ethernet (LAN): Não, Saída de Áudio Digital (Óptica): 1, Entrada de RF (terrestre/entrada de cabo): 1 / 1 (Uso Normal para o Terrestre) / 0, Ex-Link (RS-232C): 1, HDMI A/Retorno Ch. Apoiar: Sim, eARC: Sim, Interruptor rápido HDMI: Não, Wi-fi: Sim (WiFi5), Bluetooth 5.2, Anynet+ (HDMI-CEC): Sim. Os monitores servem para retorno, tanto do professor como dos Intérpretes de libras. A quantidade de diárias estipuladas para a gravação completa do curso é de 8 dias por conta da quantidade de aulas que são oferecidas no projeto. Memória de Cálculo: 2 equipamentos x 8 semanas = 8 (4 cursos x 2 dias para cada curso) 8 x 200,00 = 1.600,00	Semana	8	R\$ 200,00	R\$ 1.600,00
3.11	02 Intérpretes de Língua Brasileira de Sinais - Para interpretação simultânea em libras nas lives e vídeos. O trabalho de tradução e interpretação superior a uma hora de duração deverá ser realizado em regime de revezamento, com, no mínimo, 2 (dois) profissionais de acordo com a Lei N.º 9.382-A, de 2017. Os profissionais atuarão durante os podcasts que serão disponibilizadas para o projeto, contando com 8 dias de gravações. Eles serão contratados por meio de contrato jurídico de prestação de serviço. Memória de Cálculo: 2 profissionais x 8 dias (total 16) x 300,00 = 4.800,00	Dia	16	R\$ 300,00	R\$ 4.800,00
3.12	Locação de Mesa de Corte Black Magic - Locação de equipamento de mesa para corte de câmara ao longo das lives ao vivo, com capacidade para até 04 filmadoras com qualidade de 4k. Este equipamento será usado para as transmissões das aulas online do projeto. A quantidade de diárias estipuladas para a gravação completa do curso é de 8 dias por conta da quantidade de aulas que são oferecidas no projeto. Memória de Cálculo: 1 black magic x 8 diárias (4 cursos x 2 dias [4 dias por curso] = 8) x 450,00 = 3,600,00	Diária	8	R\$ 450,00	R\$ 3.600,00

3.13	Criação de Vinheta - As Vinheta terão uma apresentação curta que marca o início e o fim de um vídeo, irá conter informações como a logo da SECTI/DF e do instituto. Serão 26 vinheta distintas, sendo 01 vinheta para as transmissões das aulas, 01 vinheta para cada um dos 4 podcasts com os detalhes sobre os participantes e temas, que trazem informações sobre cada tema e 01 para os conteúdos de fixação, cada vinheta terá até 10 segundos e trará a logo do projeto, da Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal – SECTI/DF e do instituto. Memória de Cálculo: 6 serviços x 900,00 = 5.400,00	Serviço	6	R\$ 900,00	R\$ 5.400,00
3.14	Locação de Espaço - Locação de espaço duplo, uma onde a equipe irá trabalhar e onde aconteceram as lives do projeto. Com 76m2, com sofá, mesa de escritório, cozinha, filtro, climatização, banheiro, internet, frigobar, água e luz incluso. A quantidade de diárias estipuladas para a gravação completa do curso é de 8 dias por conta da quantidade de aulas que são oferecidas no projeto. Memória de Cálculo: 1 x 8 diárias (4 cursos x 2 dias para cada = 8) x 800,00 = 6.400,00	Diária	8	R\$ 800,00	R\$ 6.400,00
3.15	Locação de 04 Câmeras - com a especificação igual ou superior a câmera multimídia oferece um sensor full-frame CMOS recentemente desenvolvido de 30.4MP emparelhado com o processador de imagem DIGIC 6+ a fim de equilibrar detalhes finos e resolução com desempenho de pouca luz e sensibilidade. A 5D Mark IV incorpora um sistema de AF reticular reforçado de alta densidade, que oferece 61 pontos, com todos os pontos sensíveis para f / 8 e 41 dos quais são do tipo cruzado. Elas serão para as aulas de fotografia presencial. Está incluso seguro e manutenção, caso intercorra algo com o equipamento o mesmo será substituído de imediato. Memória de Cálculo: Serão 4 horas/aula por dia, nas 4 oficinas em 8 dias somando 32 horas/aula. As 4 câmeras totalizam 32 horas: 32 x 200 = 6.400,00.	Hora	32	R\$ 200,00	R\$ 6.400,00

3.16	Serviço de Internet - Link dedicado: ponto de internet. Disponibilização de rede de dados wifi de no mínimo 200 MB de download e 50MB de upload podendo chegar até 1gb, incluindo toda parte lógica e física (cabos, equipamentos, roteadores) garantindo total acesso aos alunos e colaboradores do projeto. Será instalado 1 ponto de internet durante o período de pré produção e produção. Memória de Cálculo: 2 meses x 2.000,00 = 4.000,00	Mês	2	R\$ 2.000,00	R\$ 4.000,00
3.17	Confecção de Camisetas – Descrição: camisa de manga curta - arte conforme o projeto, para divulgação do projeto, em diversos tamanhos conforme a equipe. Serão produzidas em um período máximo de 15 dias, sendo uma prestação de serviço. Memória de Cálculo: 30 x 40,00 = 1.350,00	Unidades	30	R\$ 45,00	R\$ 1.350,00
3.18	Locação de 21 Notebook - Serviço de locação de 21 Notebooks equivalentes ou superiores a seguinte configuração: Memória RAM: 8 GB, 250GB SSD Windows Pro 15,6" FHD, Resolução de Full HD, Placa de vídeo UHD, Conexão Wi-Fi e bluetooth, Possui 4 portas USB e porta HDMI, Possui pad numérico, Modo de som Alto-falantes duplos estéreo Processador Intel® Core™. A locação do equipamento acontecerá por 8 dias tempo equivalente a período de produção. Está incluso seguro e manutenção, caso intercorra algo com o equipamento o mesmo será substituído de imediato. Estes notebooks estarão disponíveis em espaço alugado especialmente para os jovens em situação de vulnerabilidade e não possuem acesso a este item. Serão 4 oficinas, totalizando 8 dias de período de produção. Memória de Cálculo: 21 notebooks x 8 diárias = 168 (4 cursos x 1 semana cada [2 dias para cada curso] = 8) = 168 x 40,00 = 6.720,00	Diária	168	R\$ 40,00	R\$ 6.720,00

3.19	Mesas - Locação de mesas ergonômicas, projetadas para oferecer conforto e suporte adequado durante as aulas oferecidas por este projeto. As mesas devem ser resistentes, com bom acabamento de fácil limpeza. e possuem espaço suficiente para cadernos, laptops ou outros materiais de estudo. Considerando o período de produção ser 8 dias, faz-se necessário locação de mesas para que possa haver a organização do local. Memória de Cálculo: 21 mesas x 8 diárias (4 cursos x 2 dias para cada curso = 8 [8 dias] = 168) = 2.520 x 15,00 = 2.250,00	Unidade/Diária	168	R\$ 15,00	R\$ 2.520,00
3.20	Locação de Espaço para os Alunos - Ambiente onde serão disponibilizados os equipamentos de notebooks e estações de estudo para que os alunos que não possuem condições de acessar os cursos assistam as aulas oferecidas pelo projeto bom como será utilizado para apoio administrativo durante todo o projeto visando um canal de atendimento e suporte presencial para todos os contemplados. Espaço com até 56m², bem localizado e de fácil acesso para os alunos e colaboradores. Memória de Cálculo: 1 Local x 2 meses x 2.000,00 = 4.000,00	Mês	2	R\$ 2.000,00	R\$ 4.000,00
3.21	Cadeiras - Locação de cadeiras ergonômicas, devem ter estrutura metálica ou plástica reforçada, com assentos acolchoados e design ergonômico para garantir a postura correta dos alunos durante longos períodos de uso. Considerando o período de produção ser 8 dias, faz-se necessário locação de cadeiras para que possa haver a organização do local onde acontecerá a disponibilização das aulas. Memória de Cálculo: 42 cadeiras x 8 diárias (4 cursos x 2 dias para cada curso [8 dias] = 336) = 336 x 7,50 = 2.520,00	Unidade/Diária	336	R\$ 7,50	R\$ 2.520,00

3.22	Bebedouro - Bebedouro de coluna ou mesa projetado para uso com galões de água de 20 litros. O equipamento deve possuir sistema de resfriamento elétrico para fornecimento de água gelada e natural, com torneiras de fácil conexão. A estrutura deve ser resistente, com bandeja coletora ocupada para facilitar a limpeza e design compacto que se adapte a ambientes educacionais. Ideal para atender às necessidades de hidratação dos alunos e instrutores durante as aulas. Devido ao período de produção que acontece em 8 dias, 1 diária a mais se faz necessária para instalação. Memória de Cálculo: 1 bebedouro x 8 dias x 50,00 = 400,00	Unidade/Diária	8	R\$ 50,00	R\$ 400,00
3.23	Galão de Água - Galões de água mineral de 20 litros, fabricados com material reciclável, selados e devidamente certificados para garantir a potabilidade. Ideal para reposição em bebedouros ou para o consumo direto com suporte. Fazendo-se necessária a quantidade de 10 galões para que os alunos possam ter uma fonte de hidratação durante o período que estarão no local durante todo período do curso. O produto deve atender às normas de qualidade e segurança para distribuição de água potável. Memória de Cálculo: 10 galões x 30,00 = 300,00	Unidade	10	R\$ 30,00	R\$ 300,00
Subtotal					R\$ 68.730,00
Meta 4 - Contratações Gráficas e de Publicidade					
4.1	Mídia Internet - Serviço de marketing, para publicidade que formam um conjunto de ações para divulgação nas plataformas, e diversos canais e tecnologias utilizadas para distribuir conteúdo e divulgação do projeto de forma eletrônica. serão 4 unidades em mídia online, como redes sociais, sites e blogs. Atuará em todo o projeto, pois será demandado não só na divulgação prévia e durante a produção mas na divulgação de resultados e relatoria. O profissional será contratado por meio de contrato jurídico de prestação de serviço. Memória de Cálculo: 3 meses x 3.470,00 = 10.410,00	Mês	3	R\$ 3.470,00	R\$ 10.410,00
4.2	Criação de Vídeo Institucional - Serviço completo de criação de vídeo institucional que será utilizado para divulgação do projeto. Trará informações sobre o projeto, para que assim impulse o interesse do público pelo projeto, com demonstração de capacidade técnica de produção bem como de benefícios ao contemplados pelas ações. Memória de Cálculo: 1 x 5.500,00 = 5.500,00.	Serviço	1	R\$ 5.500,00	R\$ 5.500,00

4.3	Vídeo Teaser - Serão VTs publicitário de até 30", para divulgação individual dos 4 cursos e cada um dos 4 podcasts, com suas informações singulares, e 01 vídeo para fomentar a economia circular. Na medida em que forem produzidos serão divulgados nas redes sociais e na grande mídia, para dar notoriedade ao projeto e despertar o interesse do público para se inscreverem. Os VT'S irão contribuir para atrair o olhar do público para o projeto. Memória de Cálculo: 5 x 2.000,00 = 10.000,00	Serviço	5	R\$ 2.000,00	R\$ 10.000,00
4.4	Folders - Serviço de impressão de folders em papel couchê até 150g, com policromia 300X150, com 3 dobras, para divulgação do projeto em diversas localidades, inclusive promovendo os cursos online. Memória de Cálculo: 3.000 unidades x 1,90 = 22.800,00	Unidade	12000	R\$ 1,90	R\$ 22.800,00
4.5	Web Design - Para criação do site, e hospedagem. Será 1 unidade, o profissional irá trabalhar na pré-produção e produção, e será contratado por meio de contrato jurídico de prestação de serviço Memória de Cálculo: 1 profissional x 1 serviço x 2.400,00 = 2.400,00	Unidade	1	R\$ 2.400,00	R\$ 2.400,00
4.6	Desing Grafico - Esse serviço irá transmitir mensagens complexas de maneira clara e cria-se uma identidade visual que fortalece a causa. Profissional responsável Desenvolvimento de Logotipos e Marca, Criação de Materiais Educacionais e Informativos, Comunicação para Engajamento e Mobilização Social, entre outros serviços que serão prestados. Este profissional atuará em todas as fases do projeto (pré produção, produção e pós produção) dessa forma criando todas as artes para as publicações em mídias digitais. Memória de Cálculo: 1 profissional x 3 meses x 2.300,00 = 6.900,00	Mês	3	R\$ 2.300,00	R\$ 6.900,00
4.7	Fotografo - Profissional responsável por capturar imagens de alta qualidade durante as atividades promovidas pelo projeto, assegurando um registro visual completo que represente a essência do projeto e seus resultados. Este profissional fará os registros para que sejam utilizados como produção material digital para mídias digitais e como relatório fotográfico do projeto com as diárias sendo realizadas 1 x por semana durante o período de produção e produção do projeto. Memória de Cálculo: 1 Profissional x 8 diárias x 400,00 = 3.200,00	Diária	8	R\$ 400,00	R\$ 3.200,00

4.8	Impulssionamento - Esse serviço é fundamental para ampliar o alcance e a visibilidade de publicações, garantindo que o conteúdo do projeto seja promovido para um público maior e mais segmentado. Com o uso de plataformas META (Facebook e Instagram), impulssionamento permite que mensagens-chave, cursos e postagens do projeto cheguem diretamente a potenciais interessados. Memória de Cálculo: 1 serviço x 580,00 = 580,00	Serviço	1	R\$ 580,00	R\$ 580,00
Sub-Total					R\$ 61.790,00
VALOR TOTAL>>>					R\$ 200.000,00

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
☐ OUTROS. Especificar:

Brasília 31 de dezembro de 2024.

ICEE

CNPJ 04.947.540/0001-38

Fone: 61 9.9858-8729