

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

DADOS E INFORMAÇÕES DA OSC		
Razão Social: INSTITUTO CONECTA BRASIL		
Endereço Completo: SCLN 305 BLOCO C N. 34 PARTE 117 – COPA NETWORK		
CNPJ: 03.233.826/0001-99		
Município: Brasília	UF:DF	CEP: 70737-530
Site, Blog, Outros:		
Nome do Representante Legal: ██████████		
Cargo: Presidente		
RG: ██████████	Órgão Expedidor: ██████████	CPF: ██████████
Telefone Fixo:	Telefone Celular: ██████████	
E-Mail do Representante Legal: ██████████		
Endereço do Representante legal: ██████████ ██████████		
O representante legal possui cadastro de usuário externo no SEI? ( ) SIM      ( X ) NÃO		
Em caso positivo, qual o e-mail cadastrado no SEI?		
ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA		
Responsável pelo acompanhamento da parceria: ██████████		
Função na parceria: Coordenador Geral		
RG: ██████████	Órgão Expedidor: ██████████	CPF: ██████████
Telefone Fixo:	Telefone Celular: ██████████	
E-Mail do Responsável: ██████████		
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	<input type="checkbox"/> Termo de Atuação em Rede <input type="checkbox"/> Portfólio da OSC <input type="checkbox"/> Outros	
DESCRIÇÃO DO PROJETO		
TÍTULO DO PROJETO: CONECTA HUB		
PERÍODO DE EXECUÇÃO: 27/12/2024 a 27/12/2025 envolvendo pré -produção, produção e pós execução.		
Capacitação 01/02/2025 a 30/11/2025 Lançamento dia 31/01/2025 Encerramento do Projeto Amostra dia 29/11/2025		
Local de Realização da Capacitação: Será informado para Secretária no período de pré-produção os endereços das regiões administrativas - Paranoá, Santa Maria, Itapoã e Varjão. Local do Evento de Lançamento: no Espaço Paranoá – Paranoá DF Local do Evento de Encerramento: no Planetário Plano Piloto DF		
Valor Total do Projeto: R\$2.880.000,00 (dois milhões oitocentos e oitenta mil reais)		
Valor Total do Fomento: R\$2.580.000,00 (dois milhões e quinhentos e oitenta mil reais)		
Previsão de Público Direto: 1200 jovens de 12 a 21 anos das Regiões Administrativas e mais 14 pessoas que vão trabalhar no projeto.		
Previsão de Beneficiários Direto e Indireto: 1714 pessoas (1200 jovens entre 12 e 21 anos das regiões administrativas Paranoá, Santa Maria, Itapoã e Varjão, regiões que estão entre os IDH médio e mais baixos do DF e 14 prestadores de serviço que irão trabalhar e 500 pessoas de público indireto que envolve os familiares dos participantes , professores e comunidade envolvida)		
<b>APRESENTAÇÃO DA OSC:</b> O <b>Instituto Conecta Brasil (ICB)</b> é uma associação civil fundada em 1999, com sede em Brasília/DF, com o objetivo de promover o desenvolvimento econômico e social, especialmente no Distrito Federal e entorno. A missão do instituto é criar, planejar e executar projetos e eventos que impulsionem áreas como empreendedorismo, inovação, inclusão social, geração de renda, cultura e esportes. Ao longo de mais de 20 anos de atuação, o ICB se consolidou como um importante agente de transformação social e econômica, oferecendo soluções que impactam positivamente a vida das pessoas e das comunidades que atende. O ICB se destaca pela <b>capacidade técnica</b> e <b>experiência acumulada</b> de sua equipe, composta por profissionais altamente qualificados e com vasto conhecimento tanto no cenário nacional quanto		

internacional. Com uma abordagem focada na excelência e no fortalecimento de parcerias, a instituição organiza eventos de grande porte que geram resultados tangíveis, como o **Innova Summit** e o **Brasília Game Festival (BGF)**.

#### **Missão:**

Desenvolver projetos e eventos que contribuam para o desenvolvimento econômico e social, promovendo a inovação, o empreendedorismo e a inclusão, com foco em resultados sustentáveis e parcerias de longo prazo.

#### **Objetivos:**

- Promover o desenvolvimento de startups e pequenos negócios, com foco em inovação e empreendedorismo.
- Criar e realizar eventos e projetos que fortaleçam o ecossistema local e nacional, gerando oportunidades de negócios, networking e capacitação.
- Fomentar a inclusão social e a geração de renda por meio de iniciativas que envolvem a comunidade e oferecem soluções práticas para a realidade social e econômica do DF.

#### **Capacidade Técnica e Principais Eventos:**

O **ICB** é reconhecido pela sua capacidade técnica na organização de grandes eventos, como o **Innova Summit** e o **Brasília Game Festival**, que se destacam no cenário nacional. A equipe do instituto é formada por profissionais experientes que garantem a execução de eventos de alta qualidade, com resultados concretos para os participantes.

- **Innova Summit 2024:** Na sua quarta edição, o evento reuniu mais de **38 mil participantes**, com **aproximadamente R\$ 150 milhões** em negócios prospectados e **100 pitches realizados**. O Innova Summit é considerado um dos maiores eventos de inovação e empreendedorismo do Brasil, promovendo a troca de ideias, o networking e o fomento ao ecossistema de startups e tecnologia no país.
- **Brasília Game Festival (BGF):** Em sua segunda edição, o BGF atraiu mais de **60 mil visitantes**, consolidando-se como um dos maiores eventos de games e cultura geek do Brasil. Com uma programação diversificada, que incluiu torneios de jogos, competições de dança e a presença de influenciadores renomados, o evento se tornou um marco no calendário gamer nacional. A repercussão positiva e o entusiasmo do público garantem que o BGF seja esperado com grande expectativa para sua terceira edição.

Além desses, o ICB já realizou mais de **30 eventos** ao longo de sua trajetória, impactando **mais de 50 mil pessoas** e gerando mais de **R\$ 200 milhões** em negócios e parcerias. A experiência do instituto, aliada a uma equipe comprometida e capacitada, permite a realização de eventos que não apenas atraem grande público, mas também geram resultados duradouros e transformadores para todos os envolvidos.

Segue relação dos projetos realizados através de termo de Fomento.

## **2024**

“ARENA NOIVAS “Realização da 3ª Edição do Arena Noivas um evento para promover toda a cadeia de casamentos oferecendo espaços de exposição de produtos e serviços das áreas de ornamentação e gastronomia, desfiles e shows, conectando fornecedores e consumidores do mercado. (Em fase de prestação de conta).

“PARQUE ESTAÇÕES” - um evento que visa potencializar o empreendedorismo, impulsionar o desenvolvimento econômico regional, valorizar a cultura local e promover a inclusão social. (Em fase de prestação de conta)

“INNOVA SUMMIT” - Realização da 4ª Edição - um evento anual que visa reunir mentes inovadoras do setor público e privado, para explorar e desenvolver tecnologias disruptivas, promovendo a inovação inclusiva, o empreendedorismo feminino, a economia criativa e as mais modernas práticas sustentáveis (Prestação de conta enviada a Secretaria de Ciência Tecnologia e Inovação )

“BRASÍLIA GAME FESTIVAL – Realização da 2ª Edição, um evento tecnológico não só pela estrutura e decoração, mas por proporcionar experiências únicas com equipamentos de última geração para a comunidade gamer e toda indústria criativa, fomentando o segmento e trazendo oportunidade gratuita de vivenciar o que há de mais relevante no mercado. Serão, apresentações e campeonato de grandes equipes de renome nacional. Uma área de exposição destinada aos empreendedores e desenvolvedores de novos jogos, apresentando seus lançamentos para investidores e público em geral além de stands para empresas exporem as mais recentes novidades do mercado. (Prestação de conta enviada a Secretaria de Ciência Tecnologia e Inovação)

## 2023

“SAGA DOS JUDEUS ETÍOPES EM ISRAEL” -Realização de um documentário curta metragem que abordará sobre a saga dos judeus etíopes em Israel, por meio de entrevistas com líderes e personalidades dessa comunidade, nas áreas da educação, artes, segurança, música, literatura e religião (Em execução)

“BSB PLAY” - Realização de um programa de TV semanal, com duração de 30 minutos, abordando temas relacionados a tecnologia e inovação com foco no Distrito Federal e Região. (Prestação de conta enviada a Secretaria de Ciência Tecnologia e Inovação)

“INNOVA HUB” em execução- espaço de inovação para startups e empreendedores do segmento de tecnologia que terão acesso gratuito para se capacitar e interagir com o ecossistema de inovação, por meio de palestras, apresentações, consultorias, e muito networking. (Em fase de Prestação de Conta)

“INNOVA SUMMIT – 3ª Edição uma das maiores conferências latino-americanas de inovação. Um evento focado na inovação, geração de negócios e atração de investimentos, através de palestras, talks, painéis de debate, exposição comercial, e atividades de networking realizado de 20 a 22 de junho de 2023. Com quase 40 mil inscrições. (Prestação de Conta Enviada a Secretária de Turismo).

“ARENA NOIVAS “Realização da 2ª Edição do Arena Noivas um evento para promover toda a cadeia de casamentos oferecendo espaços de exposição de produtos e serviços das áreas de ornamentação e gastronomia, desfiles e shows, conectando fornecedores e consumidores do mercado. (Prestação de Conta enviada a Secretaria de Turismo)

“BRASILIA GAME FESTIVAL” sua primeira edição um evento com uma série de atividades para o universo dos games e da cultura geek. Além de torneios online entre equipes de todo o país, o festival contou com espaços diferenciados, como Indie Games, Meta Kosmos, o shopping Geek e o Game on Board. Realizado de 19 a 21 de maio contou com mais de 34 mil participantes. (Prestação conta , aprovada)

“FÁBRICA DE CIDADANIA” Em execução. Criação de um espaço compartilhado de trabalho (Coworking Social) para população residente na Estrutural, para interessados em atuar nas áreas de confecção e artesanato, possibilitando a prática autônoma da profissão e viabilizando ações de capacitação, de empreendedorismo e independência profissional, gerando renda na comunidade local por um – Termo de Fomento. (Em fase se prestação de conta)

“CITY COUTURE” Uma temporada, de 6 (seis) episódios explorando Brasília como a capital dos Criadores, e algumas das influências remanescentes que percorrem a cultura geral. - Termo de Fomento. (Prestação de Conta enviada a Secretaria de Cultura e Economia Criativa)

## 2022

” SAFRA DO CERRADO” Uma temporada, de 6 (seis) episódios, mostrando o Turismo Rural, Gastronômico e o Enoturismo mostrando as belezas das paisagens e algumas safras do cerrado existentes no Distrito Federal. – Termo de Fomento. (prestação de conta aprovada)

“INNOVA SUMMIT – 2ª Edição” – 15.000 Participantes – Termo de Fomento (Prestaç).

“REALIZAÇÃO ARENA NOIVAS” projeto de retomada do setor de Eventos Sociais no DF – 2.000 Participantes/dia, através de termos de fomento. (Prestação de Conta enviadas a Secretárias de Turismo e Desenvolvimento Econômico e aprovada).

### **DESCRIÇÃO DO OBJETO:**

O Conecta Hub visa capacitar jovens nas áreas de ciência, tecnologia e inovação, através de desenvolvimento de jogos digitais, explorando conceitos inovadores, como realidade virtual, realidade aumentada, jogos educativos e simulações, estimulando o pensamento crítico e a criatividade dos participantes presencial nas regiões administrativas do DF com o objetivo de capacitar os jovens a transformarem suas ideias em empreendimentos viáveis.

### **JUSTIFICATIVA:**

As regiões administrativas de Paranoá, Itapoã, Santa Maria e Varjão enfrentam desafios significativos em termos de inclusão digital e oportunidades de emprego. O acesso à educação de qualidade em tecnologia é limitado, resultando em uma carência de profissionais qualificados em um mercado de trabalho cada vez mais demandante. Essa realidade é particularmente crítica entre os jovens, que muitas vezes se encontram em situações de vulnerabilidade social e econômica.

A indústria de jogos é uma das que mais cresce no mundo, com demanda crescente por profissionais qualificados. Este projeto não apenas prepara jovens para este mercado em expansão, mas também fomenta a inovação e a criatividade, elementos essenciais para o desenvolvimento socioeconômico do Distrito Federal.

Apresentação sobre o Mercado de Games no Brasil (maio de 2024)

O mercado de games na América Latina movimenta mais de US\$ 3,9 bilhões, com o Brasil se destacando como o 5º maior mercado do mundo. O crescimento desse setor no país gera uma demanda que supera a oferta de profissionais qualificados, especialmente nas categorias pleno e sênior, o que limita a capacidade produtiva dos empreendimentos. Além disso, as iniciativas públicas são escassas e as opções de financiamento privado para negócios relacionados a games são limitadas. Os desenvolvedores enfrentam dificuldades em acessar conhecimentos de gestão que possibilitem a formação de negócios sustentáveis e não há ferramentas consolidadas para a captação de clientes.

Dados do Mercado Brasileiro:

- O Brasil é o maior mercado de jogos por receita na América Latina, incluindo o México, e o 5º maior mercado móvel do mundo, com 66,6% de penetração de smartphones.
- Aproximadamente 77% da população brasileira joga games, com 83% dos jogadores investindo em produtos in-game ou virtuais.
- A população online no Brasil é de 190 milhões, com 103 milhões de jogadores (crescimento de 4,79% ao ano) e um mercado de games avaliado em US\$ 2,61 bilhões.
- As mulheres representam 51% dos jogadores, e 75,8% dos gamers afirmam ter jogado mais durante a pandemia.
- A faixa etária predominante entre os gamers é de 16 a 29 anos, com 56,8% nessa faixa etária.

Crescimento do Mercado:

O mercado de games no Brasil ultrapassou US\$ 2,3 bilhões em 2021, posicionando-se como o 10º no mundo. A popularidade dos jogos móveis contribui para que 74,5% da população jogue com frequência. A multiculturalidade brasileira favorece o desenvolvimento de jogos com narrativas regionais, e a flexibilidade do povo facilita a comunicação com equipes remotas, apoiando a internacionalização dos serviços.

**Comparação com Entretenimento Tradicional:**

Gerações como Gen Z e Millennials gastam mais tempo jogando do que consumindo outras formas de entretenimento, como leitura, música e TV aberta. A indústria de jogos, avaliada em US\$ 165 bilhões, supera a soma das indústrias de cinema e música.

**Aspectos Internacionais:**

Os EUA e a América Latina são os principais mercados para empresas brasileiras, com um aumento na exportação para a Europa Ocidental. Em 2022, 58% das empresas brasileiras vendiam para o exterior, e 9% estabeleceram filiais fora do Brasil, principalmente por motivos fiscais. As exportações do Programa de Exportação Brasil Games aumentaram 98% nos últimos dois anos.

**Investimento e Retorno Econômico:**

Os créditos fiscais para o setor de games têm um custo líquido limitado para as finanças públicas, gerando receitas fiscais significativas. Entre 2017 e 2021, cada euro investido resultou em um retorno econômico considerável, com a criação de empregos e a atração de investimentos estrangeiros.

O mercado de games no Brasil apresenta um grande potencial de crescimento, mas enfrenta desafios em termos de formação de profissionais e acesso a financiamento. A implementação de políticas públicas e incentivos fiscais pode fortalecer ainda mais esse setor, promovendo a produção local e atraindo investimentos internacionais. Fonte (<https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>, <https://www.abragames.org/pesquisa-da-industria-brasileira-de-games.html>)

2022 o mercado ultrapassou o faturamento de US\$2,7 bilhões. O Brasil possui mais de 1000 empresas de jogos O trabalho remoto facilitou o acesso a vagas internacionais e prestação de serviço, contribuindo para os números anteriores. Fonte: Pesquisa da Indústria Brasileira de Games 2022

A INDÚSTRIA DE JOGOS DO DF Profissionais reconhecidos como lideranças da indústria indie nacional. Mais de 70 estúdios nasceram no DF. Desde o início da comunidade, em 2009, já são mais de 200 jogos produzidos. DF é referência em organização da comunidade pela criação da Mostra BRING, da Indie House Brasília e da Indie Warehouse.

ECOSSISTEMA DO DF EM 202, 27 empresas formalizadas 136 profissionais atuantes 14 projetos 36% grupos minoritários

Faturamento de R\$7,5 milhões ECOSSISTEMA DO DF EM 2021 E EM 2022 20 empresas formalizadas 182 profissionais atuantes 46 projetos 42% grupos minoritários Faturamento mento de R\$8,5 milhões (Fonte Associação Bring)

O *Conecta Hub* visa capacitar jovens de cidades de baixa renda no Distrito Federal (DF) nas áreas de ciência, tecnologia e inovação, com foco no desenvolvimento de jogos digitais. A proposta se alinha com o crescimento exponencial do mercado de games no Brasil, que é o maior da América Latina e o 5º maior do mundo, movimentando mais de US\$ 2,7 bilhões. Contudo, esse mercado enfrenta uma carência de profissionais qualificados, o que limita o crescimento do setor.

O Brasil tem mais de 1000 empresas de jogos e uma base crescente de jovens gamers, com 56,8% dos jogadores entre 16 e 29 anos, oferecendo uma oportunidade para capacitar essa faixa etária em habilidades técnicas e empresariais. O *Conecta Hub* será um facilitador da inclusão desses jovens no mercado de trabalho e empreendedorismo, especialmente no DF, que já se destaca no cenário indie, mas ainda precisa de mais profissionais qualificados e startups de games.

A capacitação proposta envolverá conceitos inovadores como realidade virtual, aumentada e jogos educativos, alinhando-se às tendências do mercado, que têm elevado potencial de crescimento e monetização. Além disso,

o projeto contribuirá para o fortalecimento da economia local, criando uma rede de inovação e apoiando o desenvolvimento de negócios sustentáveis no setor de jogos.

O *Conecta Hub* oferece uma oportunidade estratégica para preencher a lacuna de qualificação no mercado de games e fomentar a criação de novos negócios, promovendo inclusão social e gerando impacto econômico positivo para a região

O Conecta Hub é a necessidade emergente de inclusão digital e capacitação tecnológica de jovens no Distrito Federal, frente a um mercado de trabalho cada vez mais demandante por profissionais qualificados em tecnologia e desenvolvimento de software. Essa realidade é marcada por um déficit na oferta de educação tecnológica acessível e inclusiva, especialmente em áreas relacionadas ao desenvolvimento de jogos digitais, um setor de crescente importância econômica e cultural globalmente.

Com o crescimento contínuo da indústria de jogos digitais, há uma demanda crescente por profissionais qualificados em áreas como desenvolvimento de jogos, design de experiência do usuário, programação e arte digital. Projetos de capacitação, como o Conecta Hub, são fundamentais para preparar os jovens para essas oportunidades de carreira.

O projeto se propõe a endereçar essa realidade por meio de ações estratégicas, incluindo a capacitação oferecendo conhecimentos teóricos e práticos no ensino de desenvolvimento de jogos, programação, design gráfico e lógica computacional, utilizando tecnologias emergentes acessível a jovens de diversas realidades socioeconômicas.

Iremos oferecer metodologia e ferramentas necessárias para o aprendizado prático, garantindo que a falta de recursos não seja um impedimento para a participação. Profissionais irão oferecer um ensino de qualidade, orientado para a prática e inovação, visando o desenvolvimento de projetos de impacto social, com foco no desenvolvimento de jogos, estimulando e fomentando o espírito empreendedor entre os jovens.

O projeto visa beneficiar diretamente jovens entre 12 e 21 anos, residentes no Distrito Federal, especialmente aqueles em situação de vulnerabilidade social ou com acesso limitado a oportunidades de educação tecnológica de qualidade. A iniciativa busca equipá-los com habilidades valiosas para o futuro, melhorando suas perspectivas de emprego, estimulando o desenvolvimento pessoal e profissional, e promovendo a inclusão digital.

Ao fornecer uma base sólida em tecnologia no desenvolvimento de jogos, o Conecta Hub contribuirá para a qualificação desses jovens para as demandas futuras do mercado de trabalho, mas também o empoderamento como agentes de mudança em suas comunidades, capazes de utilizar o conhecimento adquirido para solucionar problemas, inovar e criar oportunidades de desenvolvimento econômico e social sustentável.

O objeto desta parceria é a necessidade urgente de capacitação de jovens em um mundo cada vez mais digital e tecnológico. O acesso a habilidades em ciência e tecnologia é fundamental para que esses jovens se tornem agentes ativos em suas comunidades e no mercado de trabalho. O Conecta Hub beneficiará diretamente estudantes e jovens em situação de vulnerabilidade social, oferecendo-lhes ferramentas para um futuro promissor, regiões administrativas de Paranoá, Itapoã, Santa Maria e Varjão.

O Conecta Hub é único por combinar tecnologia de ponta, como realidade virtual e aumentada, com uma formação prática e teórica no desenvolvimento de jogos digitais e empreendedorismo. O projeto oferece acesso a mentores renomados, que orientam os participantes no processo criativo e no desenvolvimento de negócios sustentáveis. Seu foco em inclusão e diversidade garante oportunidades para jovens de comunidades de baixa renda, mulheres e pessoas com deficiência. Além disso, o impacto social é profundo, fortalecendo a economia local ao capacitar jovens para o mercado de games e fomentar novos negócios no Distrito Federal.

### **Alinhamento com a Legislação**

#### **Portaria nº 550 de 30 de agosto de 2023**

O projeto *Conecta Hub* está em conformidade com a Portaria nº 550 de 30 de agosto de 2023, que visa fomentar o mercado tecnológico, incentivar a formação integral dos indivíduos e promover políticas públicas no Distrito

Federal. Alinhado aos princípios desta portaria, o *Conecta Hub* contribui diretamente para o desenvolvimento econômico, social e tecnológico, conforme descrito no artigo 1º:

- **I:** O projeto promove políticas de ciência, tecnologia e inovação, contribuindo para o desenvolvimento econômico e social do Distrito Federal, alinhando-se à visão de fomentar a transformação tecnológica e o crescimento do setor.
- **III:** Articulamos ações que implementam políticas públicas voltadas para a educação e a difusão do conhecimento científico, com foco na formação de jovens, especialmente na área de tecnologia e inovação.
- **IV:** O projeto formula diretrizes que promovem a inclusão digital e o desenvolvimento de habilidades tecnológicas, capacitando os participantes com competências essenciais para o mercado de trabalho moderno.

Dessa forma, o *Conecta Hub* está em conformidade com a legislação vigente, atuando de forma a apoiar a capacitação e inclusão digital no Distrito Federal, contribuindo diretamente para o fortalecimento do mercado tecnológico e a formação de uma sociedade mais qualificada e inclusiva

#### **Portaria nº 117/2023 Artigo 4º**

O *Conecta Hub* se alinha plenamente com as diretrizes estabelecidas pela Portaria nº 117/2023, que regula parcerias com Organizações da Sociedade Civil (OSCs) para promover a inclusão tecnológica e social no Distrito Federal. As ações do projeto atendem a diversos incisos desta portaria, conforme descrito a seguir:

- **I:** O projeto promove inclusão tecnológica e social, garantindo cidadania plena aos jovens do Distrito Federal. O *Conecta Hub* oferece atividades de capacitação em desenvolvimento de jogos, programação e design gráfico, proporcionando aos participantes acesso a novas oportunidades tecnológicas, contribuindo para o bem-estar e cidadania dos jovens da região.
- **III:** Fomentamos a competitividade e a geração de emprego, diversificando atividades econômicas com base em conhecimento técnico e científico. Por meio da capacitação intensiva e do desenvolvimento de jogos, o projeto prepara os participantes para o mercado de trabalho, incentivando a geração de novos empreendimentos e a integração ao setor tecnológico local.
- **IV:** O *Conecta Hub* aprimora a integração entre o poder público, instituições de ensino e empresas inovadoras, facilitando a troca de conhecimentos e colaborando para a inovação e o fortalecimento do ecossistema tecnológico no Distrito Federal.
- **V:** O projeto estimula a igualdade de gênero, considerando que mais de 50% dos gamers brasileiros são mulheres. Durante a capacitação, o *Conecta Hub* disponibilizará 20% das vagas para mulheres, promovendo a inclusão feminina tanto na formação técnica quanto na criação de narrativas inclusivas no desenvolvimento de jogos.
- **VI:** Embora não seja o foco principal, o *Conecta Hub* disponibilizará 10% das vagas para jovens com deficiência, garantindo que esse público tenha a oportunidade de participar das atividades de capacitação e desenvolvimento de jogos, contribuindo para um ambiente inclusivo e acessível.

Essas ações estão alinhadas ao objetivo do *Conecta Hub* de reduzir as desigualdades sociais, raciais, de gênero e de inclusão de pessoas com deficiência, criando um ambiente de desenvolvimento que favorece a acessibilidade e a inclusão no setor tecnológico.

#### **Decreto Nº 40.716, de 09 de maio de 2020**

O *Conecta Hub* está em conformidade com o **Decreto nº 40.716, de 09 de maio de 2020**, especialmente com os seguintes incisos do artigo 4º:

- **VIII:** Este inciso visa propor, articular, implementar, coordenar e avaliar programas que promovam o desenvolvimento do Distrito Federal como uma cidade tecnológica e conectada. O *Conecta Hub* se destaca ao oferecer capacitação em ciência, tecnologia e inovação, formando jovens nas áreas de desenvolvimento de jogos, programação, design gráfico e realidade aumentada, alinhando-se diretamente ao objetivo de transformar o DF em um polo de inovação e tecnologia.
- **XII:** O decreto trata da promoção do empreendedorismo e do surgimento de empresas de base tecnológica. O *Conecta Hub* capacita os jovens a desenvolverem suas próprias ideias e transformá-las em projetos viáveis, fomentando um ambiente de inovação e estimulando o surgimento de novos empreendimentos no setor tecnológico.

Além disso, o projeto também se conecta com outros pontos do decreto, como a promoção de políticas governamentais de ciência, tecnologia e inovação (**inciso I**) e a articulação com organizações governamentais e não governamentais para a implementação de políticas de desenvolvimento tecnológico (**inciso III**), reforçando o compromisso do programa com a evolução do ecossistema de inovação e a colaboração com diferentes atores do setor.

### **Alinhamento com o PPA 2024/2027 do GDF**

O *Conecta Hub* está alinhado com as diretrizes do Plano Plurianual (PPA) 2024/2027 do Governo do Distrito Federal, que prioriza a educação, inovação e desenvolvimento tecnológico como pilares para o crescimento econômico e social da região. O projeto contribui diretamente para esses objetivos, capacitando jovens em áreas tecnológicas estratégicas, preparando-os para um mercado de trabalho altamente exigente e em constante evolução.

Em consonância com as metas do PPA 2024/2027, o *Conecta Hub* apoia o desenvolvimento econômico e tecnológico do Distrito Federal, oferecendo uma plataforma de capacitação em áreas emergentes como e-Sports, desenvolvimento de jogos e realidade aumentada. Ao fornecer formação técnica de qualidade, o projeto estimula o crescimento do setor tecnológico, promovendo a criação de novas oportunidades de emprego e empreendedorismo. Dessa forma, o *Conecta Hub* se encaixa perfeitamente na estratégia de diversificação econômica do DF, com foco na geração de empregos e na promoção de um ambiente inovador e dinâmico.

### **Agenda 2030 e ODS**

O projeto também está alinhado com a **Agenda 2030** da ONU e seus Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), especialmente:

- **ODS 4:** Garantir educação inclusiva, equitativa e de qualidade, promovendo oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos.
- **ODS 8:** Promover o crescimento econômico sustentado, inclusivo e sustentável, promovendo o emprego pleno e produtivo.

Pesquisas mostram que muitos jovens no Distrito Federal enfrentam barreiras significativas para acessar educação de qualidade em tecnologia. O **Conecta Hub** é fundamental para mudar essa realidade, oferecendo oportunidades práticas e teóricas que equipam os participantes com habilidades essenciais para o século XXI. Ao capacitar jovens, o projeto contribui para a redução da desigualdade e a promoção de um futuro mais promissor.

Em suma, o **Conecta Hub** não apenas se alinha com as legislações e políticas públicas vigentes, mas também representa uma resposta eficaz às necessidades da juventude no contexto atual. Ao transformar ideias em empreendimentos viáveis, o projeto se posiciona como um catalisador para a mudança social e econômica no Distrito Federal.

O projeto Conecta Hub oferece aos jovens a oportunidade de adquirirem habilidades tecnológicas avançadas, estimular sua criatividade, transformar ideias em empreendimentos viáveis, desenvolver competências digitais essenciais e estabelecer conexões valiosas no mundo da tecnologia e dos jogos digitais. Esses benefícios não apenas capacitam os participantes individualmente, mas também contribuem para o desenvolvimento econômico e social da comunidade.

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

O curso de design e desenvolvimento de jogos digitais não apenas capacita jovens em habilidades práticas, mas também incorpora ações estratégicas que fomentam a ciência, tecnologia e inovação no Distrito Federal. Abaixo, estão detalhadas as ações previstas no curso, alinhadas às exigências e expectativas do mercado.

##### **1. Fundamentos do Desenvolvimento de Jogos**

- **Ação de Fomento:** Este componente aborda os princípios básicos de design de jogos, destacando a importância da mecânica de jogo e da narrativa. Ao fornecer uma base sólida, os alunos são preparados para contribuir com inovações no setor de jogos, um campo em crescente demanda no mercado de trabalho.
- **Atendimento às Demandas de Mercado:** Os cursos são estruturados para refletir as competências exigidas por empresas de tecnologia e startups na área de jogos digitais.

## 2. Utilização de Cardboards no Aprendizado

- **Ação de Fomento:** A implementação de cardboards como ferramenta educacional facilita a compreensão da lógica de programação e a interação no design de jogos. Isso promove uma abordagem prática e experimental ao aprendizado, essencial para a formação de profissionais criativos e inovadores.
- **Integração com Tecnologias Emergentes:** O uso de tecnologias simples para visualização de conceitos complexos estimula o interesse em inovações, preparando os alunos para se familiarizarem com tecnologias mais avançadas, como realidade aumentada e virtual.

## 3. Design e Programação

- **Ação de Fomento:** Este módulo ensina conceitos básicos de programação aplicados ao desenvolvimento de jogos, utilizando linguagens e ferramentas reconhecidas na indústria, como Unity e Unreal Engine. Isso proporciona aos alunos um entendimento prático que é altamente valorizado no mercado de trabalho.
- **Atualização Contínua:** Os conteúdos e ferramentas utilizados no curso serão revisados regularmente para incorporar as mais recentes tendências tecnológicas, garantindo que os alunos estejam sempre alinhados com as necessidades do setor.

## 4. Integração de Tecnologia e Inovação

- **Ação de Fomento:** Ao explorar como tecnologias emergentes, como realidade aumentada e virtual, podem ser integradas no desenvolvimento de jogos, o curso não apenas amplia a visão dos alunos sobre o potencial tecnológico, mas também incentiva a inovação.
- **Uso de Jogos para Mudança Social:** Os participantes aprenderão a utilizar jogos como ferramentas para resolver problemas reais, promovendo a conscientização social e engajamento comunitário, o que pode gerar novas oportunidades de empreendedorismo.

## 5. Projeto Final de Curso

- **Ação de Fomento:** O desenvolvimento de um projeto de jogo próprio do conceito à execução permite que os alunos apliquem as habilidades adquiridas de forma prática. A apresentação em um ambiente de feira de ciências proporciona uma plataforma para feedback e interação, estimulando a troca de ideias e a colaboração entre os participantes.
- **Medindo o Impacto:** O projeto final serve como um indicativo da capacidade dos alunos de transformar suas ideias em realidade, permitindo a avaliação do impacto do curso em termos de empregabilidade e empreendedorismo.

## Inclusão e Abertura de Inscrições

- **Abertura de Inscrições:** As inscrições para o curso estarão abertas aos jovens do Distrito Federal, garantindo que todos tenham a oportunidade de participar e aprender.
- **Fomento à Inclusão Feminina:** O projeto irá direcionar campanhas de sensibilização para estimular o interesse das jovens em áreas tecnológicas.

O curso de design e desenvolvimento de jogos digitais não apenas capacita os jovens com habilidades essenciais, mas também atuará como um motor de inovação no Distrito Federal. Ao integrar as demandas do mercado, incorporar tecnologias emergentes e promover a inclusão, o Conecta Hub se posiciona como uma iniciativa chave para o desenvolvimento da ciência, tecnologia e inovação na região, preparando os alunos para um futuro de sucesso e realização.

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

No contexto do Distrito Federal (DF), o projeto visa promover a economia circular por meio da educação e do desenvolvimento de jogos digitais. Com uma abordagem que une tecnologia e sustentabilidade, buscamos capacitar os jovens a se tornarem agentes de mudança, abordando questões ambientais relevantes e incentivando práticas que contribuam para um futuro mais sustentável. A seguir, destacamos as principais ações que serão implementadas para alcançar esses objetivos.

- ✓ Desenvolvimento de Jogos com Temáticas Ambientais
- ✓ Incentivo aos alunos para criar jogos que abordem questões de sustentabilidade, como:
  - Mudanças climáticas
  - Conservação de recursos
  - Reciclagem

- ✓ Realização de competições com prêmios para os projetos que promovam melhor a conscientização ambiental.
- ✓ Utilização de Materiais Reciclados
- ✓ Emprego de materiais reciclados e recicláveis nas atividades de ensino, como:
  - Cardboard para prototipagem
  - Outros materiais sustentáveis nos recursos didáticos
- ✓ Busca por parcerias com empresas de reciclagem para fornecimento de materiais.

#### **C- Importância social do projeto:**

As ações propostas estão em conformidade com o Art. 4º do Decreto nº 37.843, que busca reduzir desigualdades sociais, raciais e de gênero, além de incluir pessoas com deficiência

O projeto de desenvolvimento de jogos digitais com foco em temáticas ambientais oferece benefícios sociais importantes ao capacitar jovens e membros da comunidade em tecnologia e sustentabilidade. Ao proporcionar uma educação acessível e relevante, ele não só amplia o acesso ao conhecimento, mas também prepara os participantes para as demandas do futuro mercado de trabalho.

A criação de jogos que tratam de questões como mudanças climáticas, conservação de recursos e reciclagem promove a conscientização ambiental e incentiva comportamentos sustentáveis. Essa abordagem ajuda a comunidade a entender melhor os desafios ambientais e a se engajar em práticas mais responsáveis.

Além disso, ao formar núcleos em escolas e comunidades, o projeto promove inclusão social e empoderamento de grupos historicamente marginalizados, ajudando a reduzir disparidades educacionais. O acesso é garantido a todos, independentemente de suas condições sociais, e uma cota de 5% das vagas será destinada a jovens de diferentes etnias, gêneros e grupos sociais, garantindo diversidade e representatividade.

A colaboração com escolas, empresas locais e instituições de ensino fortalece os laços sociais, criando um ambiente de engajamento cívico e coesão comunitária. Essa cultura de colaboração pode ser adaptada para atender a outras áreas com desafios semelhantes no Distrito Federal, evidenciando a eficácia do projeto.

Em resumo, o projeto desempenha um papel fundamental no desenvolvimento social, educacional e ambiental, contribuindo para uma sociedade mais inclusiva e consciente. As ações propostas estão em conformidade com o Art. 4º do Decreto nº 37.843, que busca reduzir desigualdades sociais, raciais e de gênero, além de incluir pessoas com deficiência. Com um plano de trabalho claro e ações específicas, o projeto se compromete a implementar medidas que promovam a equidade e a inclusão, refletindo seu alinhamento com as diretrizes estabelecidas.

#### **D- Ações de Acessibilidade:**

O projeto priorizará a acessibilidade em todas as suas dimensões, garantindo que pessoas com deficiência possam participar plenamente de suas atividades. Para isso, adotaremos uma série de ações práticas que visam atender a diversas necessidades.

**Adaptações Físicas:** A estrutura física do local do evento será adaptada para garantir o acesso pleno de pessoas com deficiência. Isso inclui a instalação de rampas, banheiros acessíveis e sinalização adequada, assegurando que todas as áreas, como salas de aula e espaços de convivência, sejam acessíveis.

**Comunicações Acessíveis:** O site do projeto será adaptado para ser compatível com leitores de tela e outras tecnologias assistivas.

**Contratação de Pessoas com Deficiência:** O projeto se compromete a buscar a contratação de pessoas com deficiência para integrar a equipe de produção. Valorizaremos a capacidade técnica e as habilidades dos candidatos. Caso não encontremos profissionais com deficiência que possuam o conhecimento técnico necessário, essa vaga não será preenchida, priorizando a qualificação.

**Disponibilização de Vagas:** 10% das vagas para pessoas com deficiência, garantindo a inclusão e acessibilidade plena no programa.

Essas ações estão em conformidade com o Art. 81 do Decreto nº 37.843/2016, Parágrafo único: Os recursos tecnológicos utilizados e a linguagem deverão garantir acessibilidade às pessoas com deficiência que prevê a promoção de acessibilidade em projetos sociais. O plano de trabalho incluirá recursos destinados a garantir acessibilidade nas campanhas publicitárias e nas programações desenvolvidas, refletindo nosso compromisso em atender a todos os cidadãos, independentemente de suas condições físicas.

### **E- PROTOCOLO COVID**

A organização do evento obedecerá a todos os protocolos e decretos vigentes no período que o evento será realizado. Decreto em vigor (Decreto nº 43.054 de 03 de março 202).

### **DETALHAMENTO DAS AÇÕES:**

**PRÉ-PRODUÇÃO:** 27/12/2024 a 27/01/2022

- ✓ Composição da equipe inicial de coordenação, produção, marketing e comunicação
- ✓ Organização de cronogramas e levantamento de necessidades
- ✓ Elaboração e desenvolvimento da identidade visual do evento – logomarca e peças de divulgação e material para redes sociais
- ✓ Contratação dos prestadores de serviço

**PRODUÇÃO:** 01/02/2025 a 30/11/2025

- ✓ Início das campanhas publicitárias do evento pela internet e impressos – Facebook, Instagram etc.
- ✓ Realização das capacitações

**PÓS-PRODUÇÃO:** 01/12/2025 a 27/12/2025

- ✓ Finalização de pagamentos aos fornecedores e prestadores de serviço
- ✓ Confecção do relatório de execução das atividades propostas no projeto com fotos
- ✓ Elaboração de Clipping de Imprensa
- ✓ Elaboração de Relatório Final de Prestação de Contas e atingimento de metas

### **METODOLOGIA**

O Conecta Hub será um programa presencial de 10 meses, dividido em 4 núcleos com 120 turmas de 10 alunos cada, oferecendo 20 horas de capacitação intensiva. As aulas ocorrerão em turnos matutino e vespertino e incluirão práticas em desenvolvimento de jogos, programação, design gráfico e realidade aumentada/virtual. O curso será baseado em metodologia prática, com uso de ferramentas como Cardboard e Sketch, e cada turma contará com instrutor principal e auxiliar técnico. O programa culminará em apresentações dos jogos criados, com exposições locais e uma final no planetário, promovendo o engajamento comunitário e inspirando outros jovens. A execução contará com parceiros estratégicos como escolas e centros comunitários.

O projeto consistirá na formação de 4 núcleos, com 120 turmas compostas por 10 alunos, e cada turma terá a duração de 20 horas

- ✓ Duração das Aulas: Cada aluno participará de um curso intensivo de uma semana, totalizando 20 horas de instrução por aluno presencial
- ✓ Número de Alunos por Turma: Cada turma será composta por 10 alunos, garantindo atenção adequada

e personalizada por parte dos instrutores.

- ✓ Turnos: Serão organizados dois turnos diários: Turno Matutino: das 8:00 às 12:00, Turno Vespertino: das 14:00 às 18:00;
- ✓ Duração do Projeto: O projeto será executado ao longo de 10 meses.
- ✓ Localização: O projeto será implementado em regiões administrativas. Onde o endereço dos locais será passados para a secretária no período da pré produção.
- ✓ Metodologia: O curso intensivo será baseado em aprendizado prático, onde os alunos trabalharão em projetos de desenvolvimento de jogos desde o início até a conclusão, utilizando ferramentas como Cardboard e plataformas digitais como Sketch.
- ✓ Conteúdo Programático: O conteúdo incluirá fundamentos de programação, design de jogos, narrativa, lógica de codificação, uso de interfaces de usuário, e introdução a realidade aumentada e virtual.
- ✓ Instrutores: Cada turma será conduzida por um instrutor principal e assistido por um auxiliar técnico para garantir suporte individualizado.
- ✓ Equipamentos e Materiais: Cada sala de aula será equipada com computadores, software de desenvolvimento de jogos, kits de Cardboard para prototipagem, e acesso à internet.
- ✓ Avaliação e Feedback: Avaliações serão realizadas no final da semana de curso para medir o progresso e a compreensão dos alunos. Feedback será fornecido para incentivar o desenvolvimento contínuo das habilidades.

Além das capacitações, serão realizadas apresentações dos jogos criados ao longo do projeto, com duas demonstrações em cada região administrativa e uma exposição final no planetário, reunindo todos os núcleos participantes. Essas amostras têm uma importância estratégica não apenas para os próprios participantes, mas também para as comunidades locais e outros jovens. Elas servem como uma plataforma para divulgar o projeto, destacando o talento e a criatividade dos jovens envolvidos, e permitindo que suas produções sejam reconhecidas por um público mais amplo.

As apresentações não só proporcionam visibilidade ao trabalho desenvolvido, mas também incentivam o engajamento da comunidade, mostrando o impacto positivo da educação digital e do desenvolvimento de habilidades tecnológicas. Para os participantes, essas amostras representam uma oportunidade de validar suas competências e receber feedback construtivo, além de aumentar sua confiança no processo de criação e inovação.

Para a comunidade e outros jovens, as exposições funcionam como uma vitrine inspiradora, estimulando o interesse em áreas como design de jogos e programação, e incentivando a busca por capacitação e aprendizado. A visibilidade do projeto também fortalece a ideia de que, por meio da educação e do desenvolvimento de habilidades tecnológicas, é possível transformar realidades e criar novas oportunidades para o futuro. Dessa forma, essas apresentações não apenas celebram o sucesso do projeto, mas também promovem um ciclo de inspiração e motivação para novos participantes e outros jovens em potencial.

O *Conecta Hub* resolve a falta de qualificação em comunidades de baixa renda do DF ao oferecer capacitação prática em desenvolvimento de jogos, programação, design gráfico e RA/RV. Essas habilidades, altamente demandadas no mercado de games, preparam os jovens para a inserção no setor, além de estimular o empreendedorismo, permitindo que transformem suas ideias em negócios viáveis.

#### Diferencial do projeto

O *Conecta Hub* se destaca pelo uso de tecnologias emergentes como RA e RV, oferecendo aos participantes acesso a ferramentas avançadas. Além disso, o projeto adota uma abordagem prática e inovadora, onde os jovens desenvolvem seus próprios jogos, estimulando a criatividade e o empreendedorismo, algo pouco comum em outras iniciativas.

## **OBJETIVOS E METAS:**

### **Objetivo Geral:**

Capacitar jovens de baixa renda do Distrito Federal no desenvolvimento de jogos digitais, estimulando a criatividade, o pensamento crítico e o empreendedorismo, com foco na redução das desigualdades sociais, raciais e de gênero, promovendo a inclusão e o acesso a oportunidades no setor de tecnologia e inovação.

### **Objetivos Específico:**

- ✓ Estimular o Pensamento Crítico e Criatividade;
- ✓ Transformar ideias em Empreendimentos Viáveis;
- ✓ Capacitar jovens em desenvolvimento de jogos digitais
- ✓ Promover a conscientização ambiental por meio da criação de jogos;
- ✓ Fomentar a inclusão social e a diversidade de gênero e raça nas atividades do projeto.
- ✓ Garantir acessibilidade em todas as atividades do projeto.

### **Metas Quantitativas:**

- ✓ Capacitar 1200 para jovens nas regiões administrativas com previsão de 20% de evasão
- ✓ Desenvolver 50 jogos digitais inovadores, com a participação dos jovens e jogos educativos.
- ✓ Disponibilizar 20% das vagas para participação feminina entre os jovens capacitados, promovendo a igualdade de gênero e estimulando a inclusão de mulheres no setor de tecnologia e inovação.
- ✓ Formar 20 participantes no setor de games, que ao final do projeto se tornem empreendedores
- ✓ Disponibilizar 10% das vagas para participantes com deficiência, garantindo a acessibilidade plena e a participação de jovens com necessidades especiais no processo de capacitação.
- ✓ Estabelecer 2 parcerias estratégicas com empresas de tecnologia, startups ou instituições de ensino para fornecer apoio técnico, mentorias para os participantes.

### **Metas Qualitativas**

- ✓ Desenvolvimento de habilidades socioemocionais: Avaliar a evolução das habilidades de trabalho em equipe, comunicação e resolução de problemas entre os participantes, com base em relatos pessoais e observações detalhadas dos instrutores durante o decorrer das atividades.
- ✓ Transformação de percepções ambientais e responsabilidade social: Obter feedback dos participantes sobre como a experiência do projeto alterou sua percepção em relação a temas ambientais e sua responsabilidade social, através de narrativas que evidenciem a transformação de atitudes em relação à sustentabilidade e engajamento social.
- ✓ Fortalecimento da autoconfiança e empreendedorismo: Identificar mudanças na autoconfiança e na percepção de capacidade dos jovens para implementar suas ideias, por meio de entrevistas e autoavaliações realizadas antes e depois do curso, evidenciando o impacto na capacidade empreendedora e liderança dos participantes.
- ✓ Construção de redes de apoio e colaboração: Avaliar como a participação no projeto ajudou os jovens a estabelecerem novas conexões e redes de apoio, coletando histórias que destaquem as colaborações e amizades formadas, além de identificar parcerias ou grupos de suporte criados durante as atividades.
- ✓ Promoção da inclusão e diversidade no ambiente tecnológico: Avaliar como o projeto influenciou a percepção dos participantes sobre a importância da inclusão e diversidade em ambientes de tecnologia. Isso será feito por meio de discussões em grupo e reflexões individuais, destacando mudanças em atitudes e comportamentos, especialmente no que tange a relações com colegas de diferentes origens, habilidades e perspectivas.

### **Resultados Esperados**

- ✓ Percentual de vagas reservadas para grupos minoritários: Meta de 5% das vagas destinadas a mulheres e grupos raciais.
- ✓ Número de participantes que completam o curso: Meta de 70% de conclusão do curso pelo total de participantes.
- ✓ Avaliação positiva dos participantes: Meta de 80% de avaliações positivas por parte dos participantes.

- ✓ Buscar parcerias locais para inserção no mercado de trabalho: Estabelecer parcerias com empresas locais para apoiar a inserção dos participantes no mercado de trabalho.
- ✓ Avaliação qualitativa das ideias e inovações apresentadas nos jogos: Análise das ideias e inovações dos jogos, considerando a criatividade e originalidade, como critérios principais de avaliação.

#### PARÂMETROS PARA AFERIR O CUMPRIMENTO DAS METAS

Metas	Indicador	Meio de Verificação
Capacitar 1200 para jovens nas regiões administrativas com previsão de 20% de evasão	Jovens Capacitados	Diário de presença e certificados entregues
Desenvolver 50 jogos digitais inovadores, com a participação dos jovens e jogos educativos	Número de jogos desenvolvidos	Relatórios de progresso e apresentações dos jogos, registros de atividades de desenvolvimento de jogos.
Disponibilizar 20% das vagas para participação feminina entre os jovens capacitados, promovendo a igualdade de gênero e estimulando a inclusão de mulheres no setor de tecnologia e inovação	Percentual de participação feminina nas turmas	Divulgação e Ficha de Inscrição
Formar 20 participantes no setor de games, que ao final do projeto se tornem empreendedores.	Número de empreendedores formados.	Formalização de pessoa jurídica
Disponibilizar 10% das vagas para participantes com deficiência, garantindo a acessibilidade plena e a participação de jovens com necessidades especiais no processo de capacitação.	Relatórios de acompanhamento de grupos	Divulgação e Ficha de inscrição
Estabelecer 2 parcerias estratégicas com empresas de tecnologia, startups ou instituições de ensino para fornecer apoio técnico, mentorias para os participantes	Número de parcerias estabelecidas	Relatórios de atividades com os parceiros
Desenvolvimento de habilidades socioemocionais: Avaliar a evolução das habilidades de trabalho em equipe, comunicação e resolução de problemas entre os participantes, com base em relatos pessoais e observações detalhadas dos instrutores durante o decorrer das atividades.	70% evolução	Relatórios detalhados de feedback dos instrutores e entrevistas com os participantes, identificando melhorias nas habilidades socioemocionais.
Transformação de percepções ambientais e responsabilidade social: Obter feedback dos participantes sobre como a experiência do projeto alterou sua percepção em relação a temas ambientais e sua responsabilidade social, através de narrativas que evidenciem a transformação de atitudes em relação à sustentabilidade e engajamento social.	70% evolução	Pesquisa qualitativa aplicada aos participantes ao final do curso, coletando relatos sobre mudanças nas atitudes e percepções ambientais.
Fortalecimento da autoconfiança e empreendedorismo: Identificar mudanças na	70% evolução	Entrevistas com os participantes no início e no final do

autoconfiança e na percepção de capacidade dos jovens para implementar suas ideias, por meio de entrevistas e autoavaliações realizadas antes e depois do curso, evidenciando o impacto na capacidade empreendedora e liderança dos participantes		curso, analisando as diferenças nas percepções de sua capacidade de empreender.
Construção de redes de apoio e colaboração: Avaliar como a participação no projeto ajudou os jovens a estabelecerem novas conexões e redes de apoio, coletando histórias que destaquem as colaborações e amizades formadas, além de identificar parcerias ou grupos de suporte criados durante as atividades	70% evolução	Relatos individuais ou de grupos sobre como as redes de apoio foram criadas, identificando, por exemplo, novos contatos profissionais ou pessoais formados durante o projeto.
Promoção da inclusão e diversidade no ambiente tecnológico: Avaliar como o projeto influenciou a percepção dos participantes sobre a importância da inclusão e diversidade em ambientes de tecnologia. Isso será feito por meio de discussões em grupo e reflexões individuais, destacando mudanças em atitudes e comportamentos, especialmente no que tange a relações com colegas de diferentes origens, habilidades e perspectivas	70% evolução	Discussões documentadas e reflexões individuais coletadas ao final do curso, destacando como os participantes passaram a valorizar mais a inclusão e a diversidade em ambientes tecnológicos.

**PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:**

O Conecta Hub atenderá diretamente 1.200 jovens de 12 a 21 anos, residentes no Distrito Federal, especialmente aqueles em situação de vulnerabilidade social ou com acesso limitado a educação tecnológica de qualidade. O projeto visa capacitá-los em programação, desenvolvimento de jogos, design gráfico e realidade aumentada/virtual, promovendo inclusão digital e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais essenciais, como trabalho em equipe e comunicação. Além disso, busca incentivar a diversidade e inclusão, garantindo acesso igualitário para mulheres e jovens de diferentes origens. A parceria com o poder público e organizações locais estará oferecendo oportunidades de transformação social e profissional

**CONTRAPARTIDA:**

NÃO SE APLICA

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

**RECURSOS COMPLEMENTARES:**

NÃO SE APLICA

APLICA-SE Parceria com o MCTI (proposta em análise na plataforma Transfere Gov)  
**COMO ANEXAR O PLANO DE MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPLEMENTARES**

PREVISÃO DE RECEITAS	Valor Total
Emenda Parlamentar	R\$2.580.0000,00
Ministério de Ciência, Tecnologia e Inovação - MCTI	R\$300.000,00
<b>TOTAL</b>	<b>R\$2.580.000,00</b>

<b>CRONOGRAMA EXECUTIVO</b>		
<b>AÇÃO</b>	<b>INÍCIO</b>	<b>TÉRMINO</b>
<b>PRÉ PRODUÇÃO</b>		
Composição da equipe inicial de coordenação, produção, marketing e comunicação	27/12/2024	27/01/2025
Contratação dos prestadores de serviço	27/12/2024	27/01/2025
Elaboração e desenvolvimento da identidade visual do evento – logomarca e peças de divulgação e material para redes sociais	27/12/2024	27/01/2025
Organização de cronogramas e levantamento de necessidades	27/12/2024	27/01/2025
Lançamento no espaço Panorama – Paranoá DF	31/01/2025	31/01/2025
<b>PRODUÇÃO</b>		
Início das campanhas publicitárias do evento pela internet e impressos – Facebook, Instagram etc.	01/02/2025	30/11/2025
Realização dos cursos em todos os núcleos conforme o detalhamento das ações. (O Cronograma de datas e horários nos núcleos das regiões administrativas serão apresentados a essa secretária na pré produção por depender de definição de espaço)	01/02/2025	28/11/2025
Realização do Encerramento Amostra no Planetário – Plano Piloto DF	29/11/2025	29/11/2025
<b>PÓS-PRODUÇÃO</b>		
Confecção do relatório de execução das atividades propostas no projeto com fotos	01/12/2025	30/12/2025
Elaboração de Clipping de Imprensa	01/12/2025	30/12/2025
Finalização de pagamentos aos fornecedores e prestadores de serviço	01/12/2025	30/12/2025
Elaboração de Relatório Final de Prestação de Contas e atingimento de metas	01/12/2025	30/12/2025
<b>MARCOS EXECUTORES</b>		
<b>AÇÃO</b>	<b>INÍCIO</b>	<b>TÉRMINO</b>
Campanhas publicitárias pela internet – Facebook, Instagram etc.	01/02/2025	27/12/2025
Início das Capacitações nas regiões administrativas	01/012/2025	28/11/2025
Lançamento do Projeto	31/01/2025	31/01/2025
Encerramento do Projeto Amostra no Planetário	29/11/2025	29/11/2025

## CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

METAS	DESCRIÇÃO	Valor da Meta	Data da Primeira Parcela	Valor da Primeira Parcela	Data da Segunda Parcela	Valor da Segunda Parcela
1	Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção	R\$ 576.000,00	27/12/2024	403.200,00	27/01/2025	172.800,00
2	Profissionais Especializados na Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino	R\$ 975.640,00	27/12/2024	682.948,00	27/01/2025	292.692,00
3	Contratações de Estruturas e Serviços Especializados- Recursos Complementares	R\$ 426.200,00	27/12/2024	298.340,00	27/01/2025	127.860,00
4	Gráficas e de Publicidade	R\$ 602.160,00	27/12/2024	421.512,00	27/01/2025	180.648,00
<b>TOTAL</b>		2.580.000,00		R\$1.806.000,00		R\$774.000,00

baseando-se no Art. 60. In verbis:

*"Art. 60-A. As Organizações da Sociedade Civil poderão firmar até 5 (cinco) parcerias por exercício, não se aplicando aqueles que estão em execução do exercício anterior, em fase de prestação de contas ou que sejam provenientes de chamamento público. (Acrescido(a) pelo(a) Portaria 41 de 28/05/2024)*

*§1º Independente da quantidade de parcerias firmadas, o valor total permitido para execução por Organização da Sociedade Civil não pode ultrapassar o montante de R\$ 1.500.000,00 (um milhão e quinhentos mil reais), por exercício financeiro, não sendo contabilizados os valores advindos de chamamento público. (Acrescido(a) pelo(a) Portaria 41 de 28/05/2024)*

*§ 2º A Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação realizará análise do interesse público, da capacidade técnica relacionada à oferta da força de trabalho à época da execução e do mérito da matéria imbuídos à proposta protocolada, não tendo obrigatoriedade de firmar a parceria. (Acrescido(a) pelo(a) Portaria 41 de 28/05/2024)*

*§3º O disposto no §1º não se aplica às parcerias cujo objeto envolva: (Acrescido(a) pelo(a) Portaria 41 de 28/05/2024)*

*I - gestão compartilhada, realização de projetos e/ou promoção dos equipamentos públicos sob administração desta Secretaria; (Acrescido(a) pelo(a) Portaria 41 de 28/05/2024)*

*II - parceria decorrente de Lei que expressamente reconhece como evento, atividade e/ou projeto oficial do Distrito Federal; ou (Acrescido(a) pelo(a) Portaria 41 de 28/05/2024)*

*III - realização de grandes eventos pela Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação. (Acrescido(a) pelo(a) Portaria 41 de 28/05/2024) (grifo nosso)"*

## Termo de Fomento SECTI

CONECTA HUB						
Memória de Cálculo						
Item	Descrição da Despesa	Referência de Preço	Unidade de Media	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
<b>Meta 1 - Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção</b>						
1.1	<p><b>DIRETOR GERAL DO PROJETO:</b> Responsável por todo planejamento do evento. Coordenar todos os aspectos do projeto para que ele se efetive como o planejado. Delegar funções, acompanhar o planejamento, a divulgação e a motivação da equipe. Acompanhar com check-list todas as fases do plano de trabalho, desde o tema até a escolha dos prestadores de serviço, além de acompanhar toda a execução. Responsável pelas diretrizes do projeto, alinhando as demandas de todas as áreas. Aprovar, coordenar, acompanhar, controlar e executar toda a execução do projeto na pré, produção e pós-produção. Será 01 profissional por 12 meses.</p>	<p>Projeto INNOVA HUB Termo de Fomento (MROSC) N.º 19/2023, Processo nº 00001-00055088/2023-73</p>	Mês	12	R\$ 7.000,00	R\$ 84.000,00
1.2	<p><b>COORDENACAO ADMINISTRATIVO:</b> Responsável pela elaboração de contratos , conferência de documentação e pagamentos e elaboração de relatório financeiro para prestação de conta final. Será 01 profissional por 12 meses.</p>	<p>Projeto INNOVA HUB Termo de Fomento (MROSC) N.º 19/2023, Processo nº 00001-00055088/2023-73</p>	Mês	12	R\$ 4.000,00	R\$ 48.000,00
1.3	<p><b>COORDENAÇÃO DE COMUNICAÇÃO:</b> Responsável pela administração e integração no planejamento e estratégia de comunicação do evento, além de acompanhamento das ações realizadas nas mídias sociais, assessoria de imprensa e comunicação institucional, inclusive no período de</p>	<p>Projeto INNOVA HUB Termo de Fomento (MROSC) N.º 19/2023, Processo nº 00001-00055088/2023-73</p>	Mês	12	R\$ 5.000,00	R\$ 60.000,00

	divulgação das ações e resultados além de nutrir a assessoria de imprensa com dados para a divulgação em mídias. Será 01 profissional por 12 meses.					
1.4	<b>PRODUTOR EXECUTIVO:</b> é responsável por planejar, coordenar e supervisionar todas as etapas da produção do projeto, garantindo que as metas de qualidade, prazo e custo sejam cumpridas. Organiza as equipes, controla cronogramas e assegura a execução eficiente das atividades de pré-produção e produção. Além disso, gerencia prestadores de serviços, promovendo uma dinâmica de trabalho eficaz e monitorando o andamento de todas as fases do projeto. Será 01 profissional por 12 meses.	Salic Net, cotação de item orçamentário pro produto – preço médio Produto: Festival ou Mostra Popular Item Orçamentário: Produtor Executivo Geral : Mês Estado: DF Município: Brasília <a href="http://sistemas.cultura.gov.br/com-parar/salicnet/salicnet.php">http://sistemas.cultura.gov.br/com-parar/salicnet/salicnet.php</a>	Mês	12	R\$ 5.000,00	R\$ 60.000,00
1.5	<b>COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO DOS NÚCLEOS:</b> Profissionais responsáveis pelas ações operacionais dos NÚCLEOS, sendo que todos estes irão possuir atividades de forma simultânea, o que justifica a necessidade de 06 profissionais atuando de maneira conjunta. Possuem a atribuição de gestão dos instrutores bem como participam de reuniões com os demais atores do projeto. Serão 06 profissionais x 12 meses, sendo que desses 12 meses 01 mês é destinado ao planejamento das ações, 10 meses aos cursos e 01 mês às ações de relatoria e apuração de resultados.	Salic Net, cotação de item orçamentário pro produto – preço médio Produto: Festival/Mostra Audiovisual Item Orçamentário: Coordenador de Produção Geral : Mês Estado: DF Município: Brasília <a href="http://sistemas.cultura.gov.br/com-parar/salicnet/salicnet.php">http://sistemas.cultura.gov.br/com-parar/salicnet/salicnet.php</a>	Mês	72	R\$ 4.500,00	R\$ 324.000,00
<b>Sub-Total</b>						<b>R\$ 576.000,00</b>
<b>Meta 2 - Contratações de Profissionais Especializados da Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino</b>						

2.1	<p><b>CONSULTORIA:</b> Especializada no Treinamento e Implementação da metodologia aplicada, a todos os profissionais envolvidos no projeto. oferecer treinamento e suporte na implementação de metodologias aplicadas a todos os profissionais envolvidos no projeto. Buscamos capacitar a equipe com conhecimentos práticos e teóricos, assegurando que cada membro entenda e utilize as ferramentas necessárias para alcançar os objetivos do projeto. Através de um acompanhamento contínuo, garantimos que as metodologias sejam integradas de forma eficaz, promovendo a excelência e a inovação em todas as etapas do trabalho. Com isso, fortalecemos não apenas as habilidades individuais, mas também o desempenho coletivo da equipe, contribuindo para o sucesso do projeto como um todo</p>	<p>Projeto Brasília Game Festival, Termo de Fomento N.º 09/2024, Processo nº 04008-00000362/2024-49”</p>	<p>Hora</p>	<p>524</p>	<p>R\$ 260,00</p>	<p>R\$ 136.240,00</p>
2.2	<p><b>CONSULTORIA:</b> Especializada na Gestão e acompanhamento técnico do projeto, oferecendo suporte integral ao longo de todas as fases do ciclo de vida do projeto garantindo a implementação eficaz de estratégias que otimizem recursos, aprimorem processos e maximizem resultados.</p>	<p>Projeto Brasília Game Festival, Termo de Fomento N.º 09/2024, Processo nº 04008-00000362/2024-49”</p>	<p>Hora</p>	<p>780</p>	<p>R\$ 260,00</p>	<p>R\$ 202.800,00</p>
2.3	<p><b>CONSULTORIA:</b> Especializada no Diagnóstico e Cadastramento dos beneficiados do projeto. Realização de um cadastramento robusto e acessível, que assegura que todos os beneficiários sejam registrados de maneira precisa. Isso inclui a coleta de informações relevantes, como dados pessoais, socioeconômicos e outros critérios pertinentes ao projeto e Realização de análises detalhadas para mapear as necessidades, características e contextos</p>	<p>Projeto Brasília Game Festival, Termo de Fomento N.º 09/2024, Processo nº 04008-00000362/2024-49”</p>	<p>Hora</p>	<p>780</p>	<p>R\$ 260,00</p>	<p>R\$ 202.800,00</p>

	dos beneficiários, utilizando metodologias qualitativas e quantitativas					
2.4	<b>CONSULTORIA:</b> especializada no acompanhamento, pesquisas, avaliações e monitoramentos dos beneficiados. Realizar um acompanhamento sistemático dos beneficiários, com o objetivo de monitorar seu progresso e bem-estar ao longo do projeto. Realizar pesquisas qualitativas e quantitativas para coletar dados relevantes sobre as necessidades e percepções dos beneficiários. Acompanhamento rigoroso e uma avaliação aprofundada que não apenas atenda às exigências do projeto, mas que também promova um entendimento holístico das realidades enfrentadas pelos beneficiários. Dessa forma, garantimos que as intervenções sejam efetivas, sustentáveis e, acima de tudo, centradas nas necessidades das comunidades atendidas.	Projeto Brasília Game Festival, Termo de Fomento N.º 09/2024, Processo nº 04008-00000362/2024-49”	Hora	780	R\$ 260,00	R\$ 202.800,00
2.5	<b>INSTRUTORES:</b> Os instrutores exercem atividades de ensino ou formação em ambiente de sala de aula ou por meio de plataformas remotas. Eles criam e seguem planos de aula, selecionam programas e materiais de referência necessários, explicam conceitos e teorias e corrigem tarefas e provas. Serão 6 instrutores x 11 meses.	Salic Net, cotação de item orçamentário pro produto – preço máximo Produto: Curso/Oficina/Estágio Item Orçamentário: Instrutor Geral: Mês Estado: DF Município: Brasília <a href="http://sistemas.cultura.gov.br/com-parar/salicnet/salicnet.php">http://sistemas.cultura.gov.br/com-parar/salicnet/salicnet.php</a>	Mês	66	R\$ 3.500,00	R\$ 231.000,00
					<b>R\$ 66,00</b>	<b>R\$ 975.640,00</b>
<b>Meta 3 - Contratações de Estruturas e Serviços Especializados- Recursos Complementares</b>						
3.1	<b>LOCAÇÃO DE NOTEBOOK:</b> Locação de Notebook com as seguintes configurações mínimas: processador i5, HD 500GB, 8GB de RAM, com material para instalação (cabos, régua e	Valor de Mercado por orçamentos	Diária	3200	R\$ 70,00	R\$ 224.000,00

	tomadas), sistema operacional instalado e atualizado (MS Windows 10 e MS Office atualizados). Tela 14" HD, sendo 20 unidades x 160 dias. Item essencial para as aulas de capacitação no desenvolvimento de jogos sem essa ferramenta o cumprimento do objeto fica comprometido.					
3.2	<b>BANER:</b> Impressão e Instalação da comunicação visual do projeto. Item de impressão em lona vinílica banner, 4/4 cores, com acabamentos laterais, sendo o item utilizado para a divulgação de informações legais e técnicas dos projetos bem como para padronização.	Valor de Mercado por orçamentos	Metro Quadrado	300	R\$ 56,00	R\$ 16.800,00
3.3	<b>LOCAÇÃO DE BOX STRUSS:</b> em estrutura de alumínio para fixação e/ou apoio de materiais diversos e equipamentos, com todos os materiais necessários para fixação e sustentação permitindo a montagem em diversos formatos, como trave, X, quadrado, dentre outros, no padrão Q20, sendo 30m lineares por 30 dias, totalizando 900 metros.	Valor de Mercado por orçamentos	Metro Linear / Diária	900	R\$ 50,00	R\$ 45.000,00
3.4	<b>LOCAÇÃO DE SUPORTE:</b> Locação de suporte de TV voltado a um equipamento com até 42", com rodas, ajuste de altura, estrutura metálica, sendo 10 unid x 30 dias.	Valor de Mercado por orçamentos	Diária	300	R\$ 30,00	R\$ 9.000,00
3.5	<b>LOCAÇÃO DE TELEVISÃO MONITOR:</b> Locação de aparelho de TV com ao menos 42", full HD, smart, com controle e cabos, sendo utilizada para a demonstração dos jogos desenvolvidos, sendo 10 unid x 30 dias.	Valor de Mercado por orçamentos	Diária	300	R\$ 150,00	R\$ 45.000,00
3.6	<b>LOCAÇÃO DE CADEIRA:</b> Serviço de montagem e desmontagem com frete de cadeiras estofada, sem braços, cores variadas conforme a disponibilidade, visando o conforto dos contemplados, sendo 20 cadeiras x 180 dias.	Valor de Mercado por orçamentos	Diária	3600	R\$ 4,00	R\$ 14.400,00

3.7	<b>LOCAÇÃO DE MESA DE MADEIRA:</b> Serviço de instalação montagem e desmontagem com frete de mesas com dimensões 1,80m x 1,00m, com estrutura metálica e tampo em madeira composta, sendo 10 mesas x 180 dias.	Valor de Mercado por orçamentos	Diária	1800	R\$ 40,00	R\$ 72.000,00
<b>Sub-Total</b>						<b>R\$ 426.200,00</b>
<b>Meta 4 - Contratações Gráficas e de Publicidade</b>						
4.1	<b>ASSESSORIA DE IMPRENSA:</b> atuará durante todo o período do projeto, incluindo a pós-produção, encerramento e elaboração de resultados. Seu trabalho envolverá a promoção do relacionamento com a imprensa, facilitando o intercâmbio entre jornalistas e organizadores do projeto. Ela será responsável pela apresentação da estrutura do projeto aos jornalistas e pelo acompanhamento da mídia durante deslocamentos, assegurando a produção de conteúdo jornalístico de qualidade. Isso incluirá a indicação de oportunidades de imagens e contatos com fontes e personagens relevantes à pauta executada. Além disso, a elaboração de releases, avisos de pautas, press releases e balanços da agenda garantirão que a comunicação seja sempre clara, atraente e informativa, contribuindo para o sucesso e a visibilidade da iniciativa. Será 01 profissional por 12 meses.	Salic Net, cotação de item orçamentário pro produto – preço máximo Produto: Apresentação Musical Item Orçamentário: Assessor de Imprensa Geral : Mês Estado: DF Município: Brasília <a href="http://sistemas.cultura.gov.br/com-parar/salicnet/salicnet.php">http://sistemas.cultura.gov.br/com-parar/salicnet/salicnet.php</a>	Mês	12	R\$ 3.500,00	R\$ 42.000,00
4.2	<b>DESENVOLVIMENTO DE CONTEÚDO</b> - Contratação de profissional responsável pela criação dos textos e temáticas do projeto, compreendendo o serviço a criação, gerenciamento e otimização dos conteúdo dos sites, mídias sociais, blogs e outras plataformas de comunicação. Será 01 profissional por 12 meses.	alic Net, cotação de item orçamentário pro produto – preço médio Produto: Festival ou Mostra Popular Item Orçamentário: Desenvolvedor de Conteúdo Geral : Mês	Mês	12	R\$ 3.000,00	R\$ 36.000,00

		Estado: DF Município: Brasília <a href="http://sistemas.cultura.gov.br/comparar/salicnet/salicnet.php">http://sistemas.cultura.gov.br/comparar/salicnet/salicnet.php</a>				
4.3	<b>GESTÃO DE REDES SOCIAIS:</b> Contratação de profissional para gerenciamento de mídias sociais, elaboração de cronograma de postagens das redes e divulgação do projeto nas redes sociais. Profissional visa a implementação eficaz e eficiente do plano de comunicação.	Salic Net, cotação de item orçamentário pro produto – preço médio Produto: Festival ou Mostra Popular Item Orçamentário: Gestor de Redes Sociais Geral : Mês Estado: DF Município: Brasília <a href="http://sistemas.cultura.gov.br/comparar/salicnet/salicnet.php">http://sistemas.cultura.gov.br/comparar/salicnet/salicnet.php</a>	Mês	12	R\$3.5000,00	R\$ 42.000,00
4.4	<b>REVISOR DE TEXTOS:</b> Contratação de profissional responsável pela revisão de todos os textos que serão utilizados nas publicidades do projeto. Um revisor de texto é o profissional que revisa e corrige textos, de modo a garantir que o conteúdo esteja de acordo com as normas da língua portuguesa e seja compreensível para o leitor. Será 01 profissional por 12 meses.	Salic Net, cotação de item orçamentário pro produto – preço médio Produto: Festival Mostra Audiovisual Item Orçamentário: Revisor de Texto	Mês	12	R\$3.000,00	R\$ 36.000,00
4.5	<b>DESIGNER GRÁFICO:</b> Contratação de profissional responsável pela criação da identidade visual, peças de divulgação e aplicação em todas as peças publicitárias, e em todo o material gráfico, sinalização , posts com as marcas para as redes sociais. O designer gráfico é quem cria toda a parte visual de um material de divulgação. Ele produz logotipo, imagens, textos, diagramações, animações e infográficos que busca transformar uma ideia em algo visual e chamativo. Essa profissão pode	Salic Net, cotação de item orçamentário pro produto – preço médio Produto: Festival Mostra Audiovisual Item Orçamentário: Designer Gráfico	Mês	12	R\$5.000,00	R\$ 60.000,00

	trabalhar tanto para produção de plataformas tradicionais quanto digitais. Será 01 profissional por 12 meses.					
4.6	<p><b>WEBDESIGNER:</b> Serviço de criação de layout em html do projeto, portal de transparência, informativo de cada etapa do projeto. Um web designer é responsável por criar e manter sites, aplicativos e outras plataformas, de forma a garantir que sejam funcionais e atraentes para os usuários: Desenvolver o layout, a aparência e a usabilidade de páginas na internet Selecionar cores, tipografia, imagens e outros elementos gráficos Criar menus de navegação intuitivos e botões de chamada à ação Garantir que o site seja responsivo, ou seja, que se adapte a diferentes dispositivos, tratar imagens para incluir nos sites, criar uma identidade visual e transformá-la numa versão navegável para a web e manter produtos, como menus, conteúdo e ferramentas dinâmicas. Será 01 profissional por 12 meses.</p>	<p>Salic Net, cotação de item orçamentário pro produto – preço médio          Produto: Festival Mostra Audiovisual          Item Orçamentário: Webdesigne</p>	Mês	12	R\$4.500,00	R\$ 54.000,00
4.7	<p><b>IMPULSIONAMENTO DE REDES SOCIAIS:</b> Impulsioneamento de peças e vídeos divulgando o projeto nas redes sociais. Com esta ação as publicações relativas ao projeto serão levadas a um maior público dentro das redes sociais, buscando o alcance do público esperado. Será 01 serviço.</p>	<p>Cotação da Rede Social</p>	Serviço	1	R\$6.360,00	R\$ 6.360,00
4.8	<p><b>CAPTAÇÃO E EDIÇÃO DE VÍDEOS:</b> Serviço de Gravação e Edição de vídeos promocionais nas redes sociais, sendo produzidos 48 vídeos curtos de</p>	<p>Projeto INNOVA SUMMIT          Termo de Fomento (MROSC) N.</p>	Vídeo	48	R\$ 600,00	R\$ 28.800,00

	até 30s com captação e edição durante todo o período do projeto. Serão 48 serviços ao todo.	°14/2024, Processo nº 04008-00000490/2024-92				
4.9	<b>DIVULGAÇÃO EM MÍDIA MÓVEL:</b> Serviço que utiliza monitores de TV nos ônibus públicos visando a divulgação do projeto, contando com mais de oitocentos ônibus, sendo 825 x 2 meses, sendo um mês antes do lançamento e um mês durante o projeto.	Valor de Mercado por orçamentos	Serviço / Veículos / Mês	1650	R\$ 180,00	R\$ 297.000,00
<b>Sub-Total</b>						<b>R\$ 602.160,00</b>
<b>VALOR TOTAL&gt;&gt;&gt;</b>						<b>R\$ 2.580.000,00</b>

### Recursos Complementares – Termo e Fomento MCTI

<b>CONECTA HUB</b>						
Memória de Cálculo						
Item	Descrição da Despesa	Fonte de Recursos	Unidade de Media	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
<b>Meta 1 - Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção</b>						
<b>Sub-Total</b>						<b>R\$ 0,00</b>
<b>Meta 2 - Contratações Artísticas e de Pessoal Especializado na Área de Artes e/ou de Ensino</b>						
<b>Sub-Total</b>						<b>R\$ 0,00</b>
<b>Meta 3 - Contratações de Estruturas e Serviços Especializados</b>						
3.1	<b>NOTEBOOK</b> - Locação de Notebook com as seguintes configurações mínimas: processador i5, HD 500GB, 8GB de RAM, com material para instalação (cabos, régua e tomadas), sistema operacional instalado e atualizado (MS Windows 10 e MS Office atualizados). Tela 14" HD(8 x150dias)	MCTI	Diária	1200	R\$ 70,00	R\$ 84.000,00

3.2	<p><b>KIT</b> - Consiste em conjuntos de peças de papelão que podem ser montadas para formar diferentes estruturas ou diagramas representando fluxos de lógica de jogos. Características: Cada peça do quebra-cabeça representa uma parte específica de um código ou um componente de jogo, como condições (if/else), loops (for/while), eventos (on click, on hover) e ações (move, jump, run). Funcionalidade na Criação de Jogos Instruções Visuais: As peças do Cardboard contêm instruções visuais que ajudam os alunos a entenderem como diferentes ações e eventos se conectam para formar a lógica por trás dos jogos. Interatividade: Ao montar as peças, os estudantes podem visualizar fisicamente como o código é construído e como as instruções se interligam, facilitando a compreensão de conceitos de programação.</p>	MCTI	unidade	160	R\$ 100,00	R\$ 16.000,00	
						<b>Sub-Total</b>	<b>R\$ 100.000,00</b>
<b>Meta 4 - Contratações Gráficas e de Publicidade</b>							
4.6	<p><b>PUBLICIDADE EM PAINÉIS DE LED</b> - Serviço de divulgação do evento em painéis de led em diversos pontos da cidade por dias com o objetivo de alcance de público. Serão painéis que estejam posicionadas em locais estratégicos de grande circulação de pessoas e veículos.10x10meses</p>	MCTI	unidade/mês	100	R\$ 2.000,00	R\$ 200.000,00	
						<b>Sub-Total</b>	<b>R\$ 200.000,00</b>
<b>VALOR TOTAL&gt;&gt;&gt;</b>						<b>R\$ 300.000,00</b>	

## **Tributos, impostos e encargos sociais**

(Inciso V e VI, Art Art. 28 da Lei 13.019.)

Todas as contratações serão por pessoa Jurídica ficando a cargo da OSC a contratação por PJ sem vínculo empregatício. Os valores dos tributos, encargos sociais e trabalhistas incidentes sobre as atividades previstas para execução do objeto são de responsabilidade da empresa contratada para atividades previstas para a execução do objeto são de responsabilidade da empresa contratada para prestação de serviço de serviço com exceção somente daqueles retido em fonte já previsto na nota fiscal.

<b>ANEXOS</b>
<input checked="" type="checkbox"/> EQUIPE DE TRABALHO (OBRIGATÓRIO)
<input checked="" type="checkbox"/> PORTFÓLIO DA OSC
<input checked="" type="checkbox"/> CURRÍCULO PADRÃO DA EQUIPE DE TRABALHO
<input type="checkbox"/> CROQUI DO EVENTO (SE HOVER)
<input checked="" type="checkbox"/> PLANO DE COMUNICAÇÃO
<input checked="" type="checkbox"/> PLANO DE MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPLEMENTARES
<input type="checkbox"/> COMPROVAÇÃO DE VALORES INFORMADOS NO CRONOGRAMA FÍSICO-FINANCEIRO
<input type="checkbox"/> OUTROS. Especificar: _____

Brasília, DF 21 de dezembro de 2024.

**Eduardo de Lima Moreira**  
**Presidente**