

ANEXO VI

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

DADOS E INFORMAÇÕES DA OSC		
Razão Social: Movimento Inova		
Endereço Completo: ST SHN QUADRA 1 BLOCO F CONJUNTO A SALA 712 PARTE EDIF VISION WORK		
CNPJ: 26.757.699/0001-22		
Município: Asa Norte, Brasília	UF: DF	CEP: 70.701-000
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? (X) SIM () NÃO		
Em caso positivo, qual o e-mail cadastrado no SEI? ██████████		

ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA		
Responsável pelo acompanhamento da parceria: ██████████		
Função na parceria: Acompanhamento da parceria		
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:		
ANEXO S	<input type="checkbox"/> Termo de Atuação em Rede <input type="checkbox"/> Portfólio da OSC <input type="checkbox"/> Outros	

DESCRIÇÃO DO PROJETO	
TÍTULO DO PROJETO: E-games	
PERÍODO DE EXECUÇÃO:	
INÍCIO: 24/07/2024	TÉRMINO: 30/10/2024
DESCRIÇÃO DO OBJETO: Realizar o “Brasília E-Games Experience – 2ª edição”, que oferecerá um curso profissionalizante de “Introdução ao Desenvolvimento de Jogos” na área dos games, com carga horária de 40 horas, com entrada gratuita e livre.	
JUSTIFICATIVA: <p>A realização do "Brasília E-Games Experience – 2ª edição", que incluirá um curso profissionalizante de "Introdução ao Desenvolvimento de Jogos" com carga horária de 40 horas, entrada gratuita e livre, justifica-se por diversos motivos que englobam a promoção da educação, inovação, inclusão social, desenvolvimento econômico e cultural.</p> <p>A promoção da educação e capacitação profissional é um dos principais pilares desse evento. O curso de "Introdução ao Desenvolvimento de Jogos" oferecerá aos participantes conhecimentos essenciais na área de desenvolvimento de games, uma indústria em franca expansão e com alta demanda por profissionais qualificados. Ao disponibilizar essa capacitação de forma gratuita, o evento democratiza o acesso ao conhecimento técnico e à qualificação profissional, permitindo que mais pessoas possam ingressar nesse mercado promissor.</p> <p>Além disso, o incentivo à inovação e criatividade é outro aspecto fundamental. A indústria de games é reconhecida por seu caráter inovador, estimulando a criatividade e o pensamento crítico. O curso permitirá que os participantes explorem e desenvolvam suas habilidades criativas, fomentando a inovação</p>	

e a descoberta de novos talentos. Esse estímulo à criatividade é crucial para o avanço tecnológico e para a criação de jogos originais e cativantes.

Outro ponto relevante é o fomento ao mercado de jogos digitais. A realização do "Brasília E-Games Experience" e do curso de desenvolvimento de jogos contribuirá para o fortalecimento do mercado local de jogos digitais, promovendo o surgimento de novos desenvolvedores e empresas na área. Isso terá um impacto positivo na economia local, gerando novas oportunidades de negócios e empregos, além de atrair investimentos para a região.

A inclusão digital e social também é uma justificativa importante para a realização do evento. Oferecer um curso gratuito e aberto ao público é uma maneira eficaz de promover a inclusão digital, especialmente para jovens e comunidades de baixa renda que podem não ter acesso a esse tipo de formação. Dessa forma, o evento contribui para a redução das desigualdades e para a criação de oportunidades igualitárias para todos os segmentos da sociedade.

O desenvolvimento pessoal e profissional dos participantes é outro benefício significativo. Além de adquirir habilidades técnicas, os participantes do curso desenvolverão competências importantes como trabalho em equipe, resolução de problemas e gestão de projetos. Essas habilidades são valiosas em qualquer carreira profissional e contribuirão para o crescimento pessoal dos indivíduos.

A promoção da cultura e do entretenimento digital é mais um aspecto positivo do evento. O "Brasília E-Games Experience" não só promove o desenvolvimento de jogos, mas também celebra a cultura dos games e do entretenimento digital. Isso contribui para o enriquecimento cultural da comunidade e para a valorização dos games como uma forma legítima de arte e expressão.

A realização do evento e do curso alinha Brasília com as principais tendências globais na área de tecnologia e games. Estar na vanguarda dessas tendências pode colocar a cidade em destaque no cenário nacional e internacional, atraindo atenção e reconhecimento.

O engajamento da comunidade é um resultado esperado e desejado. Eventos como este promovem a interação, a troca de conhecimentos e o networking entre participantes, desenvolvedores e entusiastas de games, fortalecendo os laços da comunidade e criando um ambiente colaborativo e estimulante.

Esta iniciativa apresenta inúmeros benefícios para a região, abrangendo aspectos fundamentais como a promoção da educação, estímulo à inovação, fortalecimento do ecossistema de startups, inclusão digital, formação de mão de obra qualificada, alinhamento com tendências globais, fomento à pesquisa e desenvolvimento, e engajamento da comunidade.

O projeto promove ainda a educação e capacitação tecnológica da população local. O curso de "Introdução ao Desenvolvimento de Jogos" proporciona aos participantes uma formação interdisciplinar que integra conhecimentos de programação, design gráfico, narrativa e psicologia. Capacitar indivíduos nessas áreas contribui para a formação de profissionais mais versáteis e preparados para os desafios do mercado tecnológico, o que é crucial para o desenvolvimento científico e tecnológico da região.

O estímulo à inovação e criatividade é um dos aspectos mais relevantes desta iniciativa. A indústria de

games é conhecida por seu alto grau de inovação e pela constante busca por novas ideias e soluções tecnológicas. Participar de um curso de desenvolvimento de jogos incentiva os alunos a pensar de forma criativa e a buscar soluções inovadoras, habilidades fundamentais para o progresso científico e tecnológico. A exposição a diferentes ferramentas e tecnologias pode inspirar a criação de novos produtos e serviços, impulsionando ainda mais o setor de tecnologia no DF.

Outro ponto significativo é o fortalecimento do ecossistema de startups. Projetos como este ajudam a criar um ambiente propício para o surgimento de novas empresas e startups focadas em tecnologia e inovação. A capacitação de novos desenvolvedores e designers de jogos cria uma base de talentos que pode atrair investimentos, gerar empregos e contribuir para o desenvolvimento econômico da região, fortalecendo o ecossistema local de inovação.

A inclusão digital e a redução das desigualdades sociais também são justificativas importantes para a realização deste evento. Oferecer um curso gratuito e aberto ao público é uma maneira eficaz de democratizar o acesso ao conhecimento e às oportunidades na área de tecnologia, especialmente para jovens e comunidades de baixa renda. Essa iniciativa contribui para a redução das desigualdades e para a criação de oportunidades igualitárias para todos os segmentos da sociedade, promovendo a inclusão social e digital no DF.

Adicionalmente, o desenvolvimento de uma mão de obra qualificada é um benefício significativo. A indústria de jogos digitais demanda profissionais altamente qualificados em diversas áreas tecnológicas. Projetos como o "Brasília E-Games Experience" ajudam a formar essa mão de obra, preparando indivíduos para ocuparem posições técnicas e criativas em empresas de tecnologia. Isso não só beneficia os indivíduos que recebem a formação, mas também fortalece as empresas locais que podem contratar profissionais mais bem preparados.

O alinhamento com as tendências globais é outro aspecto fundamental. Ao promover um evento focado em desenvolvimento de jogos, o DF se alinha com as principais tendências globais na área de ciência e tecnologia. A indústria de games é uma das que mais crescem no mundo, e estar na vanguarda dessa tendência coloca a região em destaque no cenário nacional e internacional. Isso pode atrair eventos, conferências e investimentos internacionais, beneficiando ainda mais o desenvolvimento tecnológico local.

O fomento à pesquisa e desenvolvimento (P&D) é outro impacto positivo. O desenvolvimento de jogos digitais envolve uma série de desafios técnicos que podem estimular a pesquisa em áreas como inteligência artificial, realidade virtual e aumentada, e algoritmos de computação gráfica. Incentivar jovens e adultos a se envolverem no desenvolvimento de jogos pode despertar o interesse por essas áreas de pesquisa, contribuindo para o avanço científico e tecnológico do DF.

O engajamento e mobilização da comunidade são resultados esperados e desejados. Projetos como o "Brasília E-Games Experience" promovem a interação, troca de conhecimentos e networking entre participantes, desenvolvedores, educadores e entusiastas de games, fortalecendo os laços da comunidade

e criando um ambiente colaborativo e inovador.

Já falando de dados, a indústria global de games movimentou US\$ 197 bilhões em 2022, segundo a Statista, apresentando alta em relação aos US\$ 184,9 bilhões registrados no ano anterior.

A expectativa para os próximos anos, segundo as projeções da Statista, indicam que o mercado global de games deve crescer, em média, 12,1% ao ano até 2027. Para 2023, é esperada uma movimentação de US\$ 221,4 bilhões, enquanto em 2024, mundialmente, devem circular US\$ 242,7 bilhões no setor.

O Brasil vem ampliando sua participação no setor de games com um crescimento estimado em 169% entre 2018 e 2022, conforme levantamento da Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Digitais (Abragames) em parceria com a Agência Brasileira de Promoção de Exportação e Investimentos (ApexBrasil). Em 2022, o país alcançou o quinto maior mercado consumidor do planeta, com cerca de 101 milhões de jogadores, segundo a Newzoo. Já em volume de recursos, o país ficou em 10º lugar em 2022, movimentando R\$ 2,2 bilhões.

O mercado de games é um dos que mais cresce no mundo inteiro, registrando aumento global de 21,2% somente em 2020, além de ser um dos três setores do levantamento da PwC que somará mais de US\$ 100 bilhões em receita até 2026, junto com a internet e publicidade.

Estima-se que 74,5% das pessoas no Brasil são adeptas a jogos eletrônicos — um aumento de 2,5% em relação a anos anteriores —, conforme aponta a Pesquisa Game Brasil 2022.

Os jogos eletrônicos se destacam e se consolidam como importante ferramenta para geração de emprego e renda, tendo o *design*, *web designer*, *o desenvolvedor* como uma das peças fundamentais nesse processo de crescimento.

A indústria dos games, antes vista apenas como entretenimento, hoje se estabelece como um mercado de trabalho robusto e promissor. O conjunto de habilidades criativas, tecnológicas e artísticas necessárias para a criação de jogos tornou-se um caldeirão de oportunidades profissionais.

Roteiristas, músicos, dubladores, engenheiros de *software*, programadores, profissionais de marketing, gerentes de projetos, entre outros especialistas fazem parte do processo que leva à construção de uma narrativa envolvente, gráficos de alta qualidade, trilha sonora cativante e demais componentes vitais para o sucesso dos jogos.

Não há dúvidas de que a indústria de desenvolvimento de games está em expansão no Brasil. Com mais de mil estúdios de jogos, a Pesquisa da Indústria Brasileira de Games 2022 mostrou que atualmente há mais de 12 mil profissionais trabalhando em desenvolvedoras de jogos digitais no país.

Esse número representa um crescimento de profissionais que atuam na área, já que em 2014 a média era de 8,5 trabalhadores por desenvolvedora e hoje a média é de 14 pessoas por estúdio. Esse crescimento é o reflexo do aumento do volume e da complexidade da produção dos games.

No mercado de games há muita oportunidade e às vezes faltam profissionais qualificados para ocupar as

vagas de emprego. Apesar de estar em crescimento no Brasil, esse é um setor que ainda está sendo descoberto pelas pessoas. Por isso, é importante não se limitar. Essa área oferece muitas oportunidades para diferentes profissionais.

Com o objetivo de promover a empregabilidade de jovens e adultos é que propomos o E-games -2ª edição, versão de cursos presenciais.

O projeto vai de encontro ao disposto na Portaria nº 117 de 17 de novembro de 2023, por meio do qual a Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal tem como missão fomentar o mercado tecnológico, desenvolver e incentivar a tecnologia em vários segmentos do Distrito Federal, além de apoiar a formação integral do ser humano para que possa atuar como agente de construção científica, cultural e política da sociedade, vejamos:

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;

II - articular ações junto aos Estados e Municípios que compõem a Região Integrada de Desenvolvimento do Distrito Federal e Entorno - RIDE, com vistas ao estabelecimento de projetos e programas que promovam o desenvolvimento científico, tecnológico e de inovação na região;
[...]

IV - formular diretrizes, coordenar e controlar a execução de programas e projetos visando à inclusão digital, à promoção do desenvolvimento científico e de inovação tecnológica do Distrito Federal;
[...]

VIII - promover iniciativas de base tecnológica que contribuam para o desenvolvimento econômico do Distrito Federal;
[...]

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

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

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

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

Essas ações combinadas têm o objetivo de criar um ambiente propício para a economia circular no Distrito Federal, incentivando a inovação, o empreendedorismo e a colaboração entre diversos setores da sociedade.

A - Ações previstas para fomentar a ciência, tecnologia e inovação no Distrito Federal:
A realização do "Brasília E-Games Experience – 2ª edição" e o curso profissionalizante de "Introdução ao

Desenvolvimento de Jogos" estão entre as diversas ações previstas para fomentar a ciência, tecnologia e inovação no Distrito Federal. Essas iniciativas são essenciais para impulsionar o desenvolvimento tecnológico e econômico da região.

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

A adoção de ações para fomentar a economia circular no Distrito Federal (DF) é essencial para promover um desenvolvimento sustentável, reduzir o impacto ambiental e criar oportunidades econômicas. A economia circular se baseia em princípios de reutilização, reciclagem e redução de resíduos, promovendo um ciclo contínuo de recursos. E essas ações serão priorizadas durante a realização do “Brasília E-Games Experience”.

C - Importância social do projeto:

Este projeto impacta positivamente diversos aspectos da vida da comunidade local, desde a inclusão digital e social até a criação de oportunidades econômicas e a promoção da educação e do desenvolvimento pessoal. Este projeto promoverá inclusão digital e social, desenvolvimento de habilidades e capacitação profissional, incentivo à criatividade e inovação, engajamento e interação comunitária, valorização da cultura e do entretenimento digital, promoção da educação e do aprendizado contínuo, criação de novas oportunidades econômicas, fomento à participação juvenil, apoio ao desenvolvimento sustentável.

Pensado nisto, e agindo de acordo com o Art. 4º da Portaria nº 117, de 17 de novembro de 2023, iremos reservar 15 vagas para PCDs, pessoas em situação de vulnerabilidade ou LGBTQIAP+.

Esta ação visa 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

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;

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

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

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

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;

VII - ações que garantam a acessibilidade aos deficientes visuais aos projetos, conforme dispõe a Lei Distrital nº 6.858, de 27 de maio de 2021; e

VIII - outras ações de inclusão, dispostas nas ações e metas dos Termos de Fomento,

Colaboração e Acordo Cooperação.

D - Ações previstas de acessibilidade:

As pessoas são diferentes, têm necessidades diferentes e o cumprimento da lei exige que a elas sejam garantidas as condições apropriadas de atendimento às particularidades individuais, de forma que todos possam usufruir das oportunidades existentes.

Neste sentido, o presente projeto, terá diversas ações para as pessoas com deficiência, possibilitando a acessibilidade e diversidade que tem o intuito de não somente incluir, mas também de acolher este público prevendo as seguintes ações:

- Rampas de acesso localizadas em pontos estratégicos para atender ao público;
- Estacionamento reservado para pessoas com deficiência (PCD) e idosos - 2 unidades (masculino e feminino).
- Banheiros adaptados para PCD;
- Audiodescrição;
- Toda a comunicação do projeto será voltada para incluir todas as deficiências, como por exemplo a utilização da hashtag #ParaCegoVer que é um termo associado a assuntos ou discussões que se deseja indexar em redes sociais, inserindo a simbologia (#) antes da palavra, frase ou expressão. #ParaCegoVer é a nossa expressão que será utilizada em todas as peças expostas na rede social, conforme, Art. 81. do Decreto nº 37.843/2016, que diz:

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.

Realidade da Parceria

O projeto "Brasília E-Games Experience – 2ª edição" visa promover a inclusão digital e o desenvolvimento de habilidades na área de desenvolvimento de jogos. Este evento tem como destaque a oferta de um curso profissionalizante de “Introdução ao Desenvolvimento de Jogos”, com uma carga horária de 40 horas, totalmente gratuito e acessível a todos os interessados. Essa iniciativa busca atender a uma demanda crescente por qualificação na área de tecnologia e jogos digitais, proporcionando uma oportunidade valiosa para jovens e adultos de Sobradinho, no Distrito Federal.

A principal motivação por trás desta parceria é promover a educação e a qualificação na área de desenvolvimento de jogos. Ao oferecer um curso de alta qualidade sem custo, os organizadores esperam democratizar o acesso ao conhecimento e às ferramentas de criação de jogos, tornando-as disponíveis para um público mais amplo. Este curso não só capacitará os participantes com as habilidades básicas necessárias para desenvolver jogos, mas também incentivará a inclusão digital, um passo crucial em um mundo cada vez

mais tecnológico.

Além disso, a iniciativa visa estimular a indústria de games na região. O desenvolvimento de jogos digitais é uma indústria em rápido crescimento, e capacitar mais pessoas nesta área pode trazer inúmeros benefícios econômicos e sociais. A criação de um ecossistema local de desenvolvimento de jogos pode gerar novas oportunidades de emprego e promover a inovação.

O curso, denominado “Introdução ao Desenvolvimento de Jogos”, terá uma carga horária de 40 horas e será totalmente gratuito. Os participantes terão a oportunidade de aprender desde conceitos básicos de programação e design de jogos até o uso de ferramentas específicas da área.

O "Brasília E-Games Experience – 2ª edição" será realizado em Sobradinho, Distrito Federal, e espera-se que atraia um público diversificado, ávido por conhecimento e novas oportunidades.

DETALHAMENTO DAS AÇÕES:

Dessa forma, foram traçadas 3 (três) metas na estratégia de ação:

- 1) **pré-produção** - preparação para implementação das atividades; (24/07/2024 a 18/08/2024)
- 2) **produção** – realização do campeonato e; (19/08/2024 a 30/08/2024)
- 3) **pós-produção** - elaboração do relatório final. (01/09/2024 a 30/10/2023)

Visando nortear as estratégias de execução da proposta, as descrições das ações respeitam a sua cronologia.

ETAPAS DA PRODUÇÃO

Pré-produção

1. Na primeira semana o Diretor Geral do projeto será responsável por alinhar as contratações necessárias para o projeto e pelo desenvolvimento visual do projeto, onde um design gráfico, desenvolverá as artes visuais do projeto e enviará para a Secretaria de Estado concedente para aprovação.

a. Contratação de Coordenador de Produção, responsável pelo planejamento, acesso, infraestrutura, operações, acompanhamento e fiscalização dos diversos serviços de apoio, bem como pela produção e execução das atividades. b. Contratação de um auxiliar administrativo, responsável pela gestão financeira e negocial do projeto, efetuar pagamentos e fluxos financeiros, bem como cumprimento de prazos determinados contratos de fornecedores, execução dos cronogramas de pagamento, arquivamento e controle de comprovantes, relacionamento com fornecedores e demais funções pertinentes as atividades em questão

2. Locação de equipamentos necessários para a realização do projeto.

Produção

Local de execução: Quadra 02 área especial 04, Estacionamento do Estádio, Sobradinho.

1. Contratações: Para a efetiva realização do projeto proposto, serão necessários profissionais qualificados e capacitados, com experiência e capacidade na área esportiva cujo intuito é atender com eficiência e agilidade aos participantes, equipes e organização do projeto;

2. Para a divulgação do projeto será contratada uma assessoria de imprensa que elaborará um release e fará a comunicação para veículos de grande circulação, tais como jornais impressos e digitais, bem

como páginas do Instagram que traz informações, requerendo pautas. O designer gráfico elaborará os cards e flyers para divulgação nas redes sociais. Utilizaremos o impulsionamento das redes para atingir mais pessoas;

3. Todas as inscrições serão gratuitas;
4. Serão disponibilizadas 75 vagas, sendo 25 vagas para cada turno (matutino, vespertino e noturno);
5. O público contemplado para as competições será jovens a partir de 14 anos do Distrito Federal e entorno. Menores de idade só poderão participar mediante autorização dos pais ou responsáveis;
6. O ingresso para o público expectador das competições também poderá ser retirados pelo Sympla;
7. A seleção para as vagas ocorrerá observando a ordem de inscrição realizada, sendo priorizadas as pessoas com deficiência. Havendo uma quantidade maior de candidatos interessados do que o número de vagas disponíveis, inscreveremos os candidatos excedentes em lista ordenada de espera;
8. O projeto adotará medidas de acessibilidade para o público dentre elas: o espaço conta com rampas de acesso, estacionamento reservado para pessoas com deficiência (PCD) e idosos, banheiros adaptados para PCD, será reservada uma área para pessoas com deficiências e idosos para que eles possam acompanhar as atividades de um local adequado.

Plano de aula dos cursos

Conteúdo Programático

Aula	Módulo	Conteúdo	Carga Horária
1	Módulo 1	Histórico dos games. Tabus e mitos quebrados. Evolução do estilo de jogo. Modalidades de Games - Plataforma, Modos de Jogo.	4h
2	Módulo 2	Significado de jogo. Cultura, magia e mitologia.	4h
3	Módulo 3	Personagens. Prototipagem de game rápido.	4h
4	Módulo 4	Etapas do desenvolvimento de projeto de games. Documentação do jogo, licença, mercado, público-alvo.	4h
5	Módulo 5	Controles, câmera, progressão de dificuldade e diversão.	4h
6	Módulo 6	Narrativa, mundo, cenário. Criação de cenário 2D - Tipos de objetos e movimentação simples. Gravidade e movimentos complexos de personagens. Parte 1	4h
7	Módulo 7	Narrativa, mundo, cenário. Criação de cenário 2D - Tipos de objetos e movimentação simples. Gravidade e movimentos complexos de personagens. Parte 2	4h

8	Módulo 8	Mecânica. Movimentação de veículos. Tratamento de colisão. Movimentação, câmera. Criação de cenário 3D - Conflitos. Parte 1	4h
9	Módulo 9	Mecânica. Movimentação de veículos. Tratamento de colisão. Movimentação, câmera. Criação de cenário 3D - Conflitos. Parte 2	4h
10	Módulo 10	Avaliação	4h

Carga horária: 40 horas

Turmas: 3 turmas, turnos: matutino, vespertino e noturno.

Quantidade de alunos, por turma: 25 pessoas.

Forma de avaliação: Trabalho prático, assiduidade, participação nas atividades propostas e leitura dos textos.

Bibliografia: NOVAK, Jeannie. Desenvolvimento de games. São Paulo: Cengage Learning, 2010. 2. ROGERS, Scott. Level UP: um guia para o desing de grandes jogos. São Paulo: Blucher, 2012. 3. HUIZINGA, Juan. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 2005. SCHUYTEMA, Paul. Design de Games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008. 2. SEGANFREDO, Carmen e FRANCHINI A.S. As melhores histórias da mitologia nórdica. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2006. 3. SHELDON, Lee. Desenvolvimento de personagens e de narrativas para games. São Paulo: Cengage Learning, 2017. 4. ARRUDA, Eucídio Pimenta. Fundamentos para o desenvolvimento de jogos digitais. Porto Alegre: Bookman, 2014. 5. Gregory, Jason. Game engine architecture. AK Peters/CRC Press, 2014.

Pós-produção

- Pagamento dos serviços prestados no projeto;
- Gerar relatório de mídia, com clipping, resultados/alcance e valoração;
- Relatório final para prestação de contas.

Forma de contratação

As despesas de pagamento da força de trabalho dos profissionais terão como fonte o Termo de Colaboração que será firmado. Os profissionais poderão ser contratados via Microempreendedor individual – MEI ou empresas, conforme cada caso. a fim de respaldar a OSC de encargos tributários e trabalhistas. A contratação por meio de empresa tem-se mostrado uma ótima alternativa haja vista que, em caso de eventual falta do profissional, este é prontamente substituído, evitando prejuízos ao serviço a ser ofertado.

OBJETIVOS E METAS:

Objetivos

1. Promover a Inclusão Digital e Social

- Oferecer acesso gratuito a conhecimentos e habilidades técnicas na área de desenvolvimento de jogos para pessoas de diferentes faixas etárias e socioeconômicas, reduzindo a exclusão digital.

2. Capacitar Profissionais para o Mercado de Jogos Digitais

- Fornecer formação básica em desenvolvimento de jogos, preparando os participantes para

oportunidades de emprego e empreendedorismo na indústria de games.

3. Estimular a Criatividade e a Inovação

- Incentivar os participantes a desenvolverem soluções criativas e inovadoras no campo dos jogos digitais, fomentando uma cultura de inovação.

4. Fortalecer a Comunidade de Jogos e Tecnologia no DF

- Criar um espaço de interação e networking entre desenvolvedores, educadores, entusiastas e profissionais da área de jogos digitais.

5. Contribuir para o Desenvolvimento Econômico e Tecnológico do DF

- Apoiar o crescimento do setor de tecnologia e jogos digitais na região, criando oportunidades econômicas e estimulando o empreendedorismo.

6. Promover a Educação Continuada e o Aprendizado

- Incentivar a busca constante por novos conhecimentos e habilidades, promovendo a educação continuada entre os participantes.

Metas

1. Inscrições e Participação

- Alcançar a inscrição de pelo menos 50 participantes na "Introdução ao Desenvolvimento de Jogos".
- Garantir a presença de pelo menos 70% dos inscritos ao longo do curso.

2. Avaliação e Feedback

- Realizar uma pesquisa de satisfação com os participantes, buscando alcançar uma avaliação positiva de pelo menos 90%.
- Coletar feedback qualitativo para identificar áreas de melhoria e potenciais desenvolvimentos futuros do projeto.

3. Inclusão e Diversidade

- Garantir que pelo menos 30% dos participantes sejam provenientes de comunidades de baixa renda ou grupos sub-representados.
- Promover a participação equitativa de mulheres e minorias no curso, visando uma representação diversificada.

4. Impacto na Comunidade

- Aumentar a visibilidade do setor de jogos digitais no DF.

PARÂMETROS PARA AFERIR O CUMPRIMENTO DAS METAS

- Registrar o número total de inscritos no curso;
- Monitorar a presença dos inscritos em cada sessão do curso;
- Aplicar um questionário ao final do curso para medir a satisfação dos participantes;
- Utilizar uma escala de 1 a 5 (ou similar) para medir

diferentes aspectos do curso, como qualidade do conteúdo, habilidades dos instrutores, organização etc.;

- Alcançar uma média de avaliação positiva de pelo menos 90%;
- Utilizar uma plataforma online para gerenciar inscrições e presença.
-

RESULTADOS ESPERADOS:

- Fomento à Ciência e Tecnologia do Distrito Federal;
- Adquirir conhecimentos básicos em desenvolvimento de jogos;
- Reduzir a barreira de entrada na tecnologia e jogos digitais;
- Estimular o interesse pela tecnologia entre jovens e adultos;
- Desenvolvimento da Indústria de Games;
- Estimular novos projetos e empresas na região;
- Facilitar a criação de redes de networking entre participantes e profissionais da área;
- Resultados Educacionais e Institucionais;
- Gerar dados e feedback para melhorar futuras edições do evento.

Metas (Qualitativas)	Indicador	Parâmetro(s) para aferição de Cumprimento das Metas
Contratação de profissionais qualificados para planejamento e execução do projeto	Recursos Humanos e Prestadores de serviços	- Folha de Ponto; - Relatório com foto; - Contrato de trabalho; - Nota fiscal.
Oferecer uma estrutura completa para realização do projeto.	Aquisição/locação de insumos	- Nota fiscal; - Fotos.
Metas(Quantitativo)	Indicador	Parâmetro(s)para aferição de Cumprimento das Metas
Realização de um curso no período matutino, vespertino e noturno sobre games	Divulgação dos cursos	- Ficha de inscrição; - Relatório nominal com CPF.
Matricular 75 alunos, sendo 25 alunos por turma	Inscrição	- Ficha de inscrição; - Lista de presença nas aulas

PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:

Nosso público é diverso e democrático, sendo homens, mulheres, população LGBTQIAP+, jovens de 14 a 25 anos, assim como adultos de idades diversas, de classes econômicas diferenciadas, de A à E, preferencialmente da Região Administrativa de Sobradinho, onde acontecerá o evento.

A estimativa de público é de um alcance de 75 pessoas.

DO DECRETO Nº 43.054/2022 (COVID 19)

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

CONTRAPARTIDA:

NÃO SE APLICA

APLICA-SE [IDENTIFICAR CONTRAPARTIDA, QUANDO APLICÁVEL]

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]

CRONOGRAMA EXECUTIVO

AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
FASE DE PRÉ-PRODUÇÃO		
Definição e contratação da equipe gestora do projeto (coordenação, produção, equipe de comunicação, etc)	24/07/2024	18/08/2024
Contratação das empresas prestadoras de serviço	24/07/2024	18/08/2024
Estruturação e planejamento da comunicação	24/07/2024	25/07/2024
Reunião com equipe de execução do projeto	24/07/2024	18/08/2024
FASE DE PRODUÇÃO		
Implementação das ações de comunicação	25/07/2024	30/08/2024
Reunião final de alinhamento	16/08/2024	16/08/2024
Montagem do evento	12/08/2024	18/08/2024
Realização do projeto	19/08/2024	30/08/2024
Acompanhamento da equipe de apoio responsável pela execução do projeto e prestação de contas	19/08/2024	30/08/2024

Desmontagem do evento	01/09/2024	10/09/2024
FASE DE PÓS-PRODUÇÃO		
Pagamentos finais e organização da prestação de contas	01/09/2024	30/10/2024

MARCOS EXECUTORES		
AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Definição e contratação da equipe gestora do projeto (coordenação, produção, equipe de comunicação, etc)	24/07/2024	18/08/2024
Elaboração dos documentos jurídicos de formalização do projeto para ser validado entre todos os parceiros envolvidos	24/07/2024	18/08/2024
Implementação das ações de comunicação	25/07/2024	30/08/2024
Realização do projeto	19/08/2024	30/08/2024
Elaboração dos relatórios finais	01/09/2024	30/10/2024

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

AÇÕES	VALOR TOTAL DA META	DATA PRIMEIRA PARCELA	VALOR PRIMEIRA PARCELA	DATA SEGUNDA PARCELA	VALOR SEGUNDA PARCELA
Meta 1 - Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção	R\$ 16.535,00	24/07/2024	R\$ 9.921,00	20/08/2024	R\$ 6.614,00
Meta 2 - Contratações de Profissionais Especializados da Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino	R\$ 24.000,00	24/07/2024	R\$ 14.400,00	20/08/2024	R\$ 9.600,00
Meta 3 - Contratações de Estruturas e Serviços Especializados	R\$ 408.203,50	24/07/2024	R\$ 244.922,10	20/08/2024	R\$ 163.281,40
Meta 4 - Contratações Gráficas e de Publicidade	R\$ 31.180,00	24/07/2024	R\$ 18.708,00	20/08/2024	R\$ 12.472,00

O cronograma de desembolso será realizado da seguinte forma: pagamento de primeira parcela com 60% do valor global do

projeto na assinatura do termo e a segunda parcela com os 40% restantes, após 30 dias da assinatura do Termo de Fomento, mediante apresentação de relatório parcial do projeto.

E-games

Memória de Cálculo

Item	Descrição da Despesa	Referência de Preço	Unidade de Media	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
Meta 1 - Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção						
1.1	Diretor Geral - Profissional responsável por idealizar e orientar a direção de tudo e todos, responsável por delegar tarefas e atividades a todas as coordenações, acompanha e delega nas fazes de montagem, produção e execução, contato com fornecedores e secretaria. Sendo necessário para a pré-produção, produção e pós-produção. Contratação por empresa e com carga horária de 40h semanais.	Tabela FGV Mão de Obra + IPCA código 60	Mês	1	R\$ 3.755,00	R\$ 3.755,00
1.2	Coordenador Geral De Produção - Prestação de serviço de profissional qualificado, com experiência, para atuar como responsável por todas as partes organizacionais e administrativas, e por todas as etapas relacionadas ao projeto, passando pela montagem e execução do projeto. Deve ter conhecimento sobre infraestrutura de eventos de pequeno e médio porte, sobre estruturas necessárias, sobre organização de fornecedores, funcionários e voluntários; sobre elaboração e controle de cronogramas; quadro de equipes de apoios, de técnicos; monitoramento de todas as atividades envolvidas na pré-produção e produção e pós-produção. Contratação por empresa e com carga horária de 40h semanais.	Tabela FGV Mão de Obra + IPCA código 44	Mês	1	R\$ 2.980,00	R\$ 2.980,00
1.3	Assistente de Produção - Profissional responsável por atuar na assistência de produção do projeto, auxiliando todas as áreas em todas as etapas do projeto, com apoio especial a operacionalização das metas. Contratação por empresa, sendo necessário 2 assistentes durante os dias de execução do projeto.	Tabela FGV Mão de Obra + IPCA código 22	diária	20	R\$ 150,00	R\$ 3.000,00

1.4	Assessoria Jurídica - Contratação de Serviço Jurídico, para acompanhamento de todo processo deste a assinatura do Termo de Fomento até a aprovação final da prestação de contas, confecção de todos os contratos do projeto, defesa de possíveis ações judiciais, atuação em medidas quando necessárias em defesa da instituição e entes envolvidos no projeto e além de responsável da defesa do projeto. A carga horária semanal será de 40h.	Tabela FGV Mão de Obra Cód. 131 + Correção IPCA	Serviço	1	R\$ 3.300,00	R\$ 3.300,00
1.5	Coordenador Administrativo e financeiro - Contratação de 1 profissional responsável pela gestão financeira e negocial do projeto, efetuar pagamentos e fluxos financeiros, bem como cumprimento de prazos determinados contratos de fornecedores, execução dos cronogramas de pagamento, arquivamento e controle de comprovantes, relacionamento com fornecedores e demais funções pertinentes as atividades em questão. Sendo necessário um profissional atuando nas fases de pré-produção, produção e pós-produção. Contratação por empresa e com carga horária de 40h semanais.	Item 42 da Tabela FGV - Mão de obra + Correção do IPCA	Mês	1	R\$ 3.500,00	R\$ 3.500,00
Sub-Total						R\$ 16.535,00
Meta 2 - Contratações de Profissionais Especializados da Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino						
2.1	Aula de capacitação na área de Games - Empresa contratada e responsável por qualquer encargo tributário e trabalhista. Curso profissionalizantes em e-games Conteúdo: Histórico do e-games, evolução estilo de jogo, criação de cenário 2D, Criação de personagens e outros (conforme conteúdo do plano de trabalho). (40h de curso por 3 turnos = 120h)	CONSULTA SALICNET - Produto: Seminário / Simpósio / Encontro / Congresso / Palestra - Item Orçamentário: Professor (menor valor dentro da pesquisa)	Hora-aula	120	R\$ 200,00	R\$ 24.000,00
Sub-Total						R\$ 24.000,00
Meta 3 - Contratações de Estruturas e Serviços Especializados						
3.1	Link dedicado - Acesso à INTERNET ponto de internet. Disponibilização de rede de dados wifi de no mínimo 30 MB de download e 10MB de upload, incluindo toda parte lógica e física (cabos, equipamentos, roteadores) garantindo total.	Orçamentos	mês	1	R\$ 5.000,00	R\$ 5.000,00

3.2	Sistema De Sonorização (Auditório/Similar) - Sistema de sonorização ambiente, com 02 caixas de som no pedestal, mesa de som de 04 canais, conectadas a 2 microfones e ao computador, compatíveis ao tamanho da sala e número de participantes. Estrutura para os 10 dias de curso.	CONSULTA SALICNET - Produto: Curso / Oficina / Estágio - Item Orçamentário: Locação equipamento de som , UF: DF	diária	10	R\$ 600,00	R\$ 6.000,00
3.3	Locação de Computador - PC GAMER, I9-9900KF, GEFORCE RTX 2060 SUPER 6GB, 16GB DDR4, HD 1TB, 600W, RGB. (necessário para os alunos praticarem na aula) serão 25 computadores por 10 dias.	CONSULTA SALICNET - Produto: Curso / Oficina / Estágio - Item Orçamentário: Locação de computadores, UF: DF	diária	250	R\$ 200,00	R\$ 50.000,00
3.4	Locação de monitor - Tela 100% plana, LED de 18" (dezoito polegadas) ou superior, Widescreen, padrão SVGA/DVI/HDMI, Resolução de vídeo igual ou acima de 1366 x 768, com ajuste de inclinação e altura, com cabos de conexões dados e elétrica padrão NBR-14136 inclusos, devendo aceitar corrente de 10A e tensões de 110/220V de forma automática (Bi-Volt automático). Será contratado 25 monitores por 10 dias.	Orçamentos	diária	250	R\$ 60,00	R\$ 15.000,00
3.5	Estação Gamer p/ 02 monitores - Mesa tipo gamer compacta, confeccionada em madeira MDF, com acabamento nas duas faces em laminado (todas as bordas com acabamento e fita com espaço para 2 monitores e CPU. Será locado 25 estação por 10 dias.	Orçamentos	diária	250	R\$ 50,00	R\$ 12.500,00
3.6	Cadeira Gamer - Cadeira gamer com rotação de giro 360º, Elevação por cilindro a gás, ajuste de altura, assento acolchoado com braços e que suporta até 135kg (gamer). Serão locados 25 cadeiras por 10 dias.	Orçamentos	diária	250	R\$ 45,00	R\$ 11.250,00
3.7	ATERRAMENTO DAS ESTRUTURAS: Conjunto de aterramento Rápido e Temporário para as estruturas metálicas do evento tipo: (Octanorm, Tendas, gerador e iluminação). Que atenda os requisitos das normas NBR 6881 NBR 8762, NBR 11854 e NR 10,03 Bastões 25 mm x 600 mm com grampo em bronze; 03 Lances de 3 metros de cabo de cobre de 25 mm; 01 Grampo para fixação em bronze. 1 serviço para todo o projeto já incluso a manutenção.	PE 04/2019 SECEC DF GRUPO 10	serviços	1	R\$ 2.000,00	R\$ 2.000,00

3.8	<p>Locação de Piso Tipo Estruturado: O piso se faz necessário pois o asfalto comum contém, entre outros problemas sujeira, pedras, bactérias, buracos, depressões, além de absorver o calor de forma intensa, causando um enorme mal-estar, desconforto e consequente baixa de qualidade e rendimento da aula. O projeto preza pela segurança, bem-estar e bom atendimento aos alunos, nosso principal objetivo é que acima de tudo eles se sintam numa sala de aula, com toda dignidade, conforto e respeito que merecem como cidadãos. Como é de conhecimento de todos no segundo semestre em Brasília há sempre a possibilidade de chuvas, o que poderia ocasionar além de enxurrada nos pés dos alunos, risco de choque elétrico, transmissão de doenças, acidentes com dejetos carregados pela água e danificação de equipamentos. Serão utilizados 200m² por dia, 100m para sala de aula e 100m para sala de professores e produção.</p>	Pregão Presencial 042/2018-PM DE AGUAS LINDAS DE GOIAS - Item 28	metro/diária	2000	R\$ 33,00	R\$ 66.000,00
3.9	<p>Banheiro CONTAINER - Locação de Banheiro Container BANHEIRO CONTAINER (FEMINIO/MASCULINO/PCD) Portas de acesso, pontos de iluminação plafonier E27 Taschibra, venezianas de 1,40 x 0,40, abertura para entrada de ar no fundo, piso em compensado naval com revestimento em manta asfáltica, vasos sanitários com tampa e descarga, lavatórios em PVC, porta sabão liquido, porta toalhas de papel, instalação elétrica monofásica/bifásica com terminal de aterramento e hidráulica, sendo a saída de esgoto de 100mm sob o assoalho na lateral, 01 entrada de 1/2 sob o teto no frontal de 2.44 m, e instalação elétrica BIFÁSICA até a saída do container. Tamanho: 12.00m comp. X 2,44m larg. X 2.57m alt. Será locado 1 container que tem espaço para feminino, masculino e PCD por 10 dias.</p>	Pregão Eletrônico 04/2019 SECULT DF 11.3	diária	10	R\$ 3.500,00	R\$ 35.000,00

3.10	Locação de Tenda com Calha (10X10) - Montagem, manutenção e desmontagem de tenda do tipo pirâmide 10,00x10,00 metros com cobertura 04 águas com armação em ferro quadrado galvanizado dotadas com calhas metálicas e revestida em lona de PVC branca ante chama, com altura mínima de 2 metros e máxima de 3 metros de seus pés de sustentação, estaqueadas com cabos de aço e estacas arredondadas de no mínimo 40 cm de profundidade. Serão 2 tendas por dia de evento.	PE 01/2023 - ATA 01/2023 - Câmara Municipal de Palmas, Lote 03 Item 15	unidade/diária	20	R\$ 1.100,00	R\$ 22.000,00
3.11	LOCAÇÃO DE OCTANORME , placas TS brancas, com perfis em alumínio, lâmpadas spot lights de 100 W, na razão de uma para cada três metros quadrados de estande, um ponto de iluminação de bivolt, disjuntor protetor de circuito (Estrutura necessária para montagem das salas). Será locados 200m ² por 11 dias, 100m para sala de aula e 100m para sala de professores e produção	PE 04/2019 - SECRETARIA DE CULTURA DO DF - ITEM 3.1	metro/diária	2000	R\$ 49,00	R\$ 98.000,00
3.12	Ilha de edição - Computador: 32 GB de memória RAM SSD 2T, Placa de vídeo GEforce 4GB, 2 monitores led de 24" ou 23,5" Placa-mãe Gigabyte P/ Amd Am4 Ga-a320m-s2h 2xddd4 Matx. 1 para os 10 dias do projeto	Orçamentos	diária	10	R\$ 300,00	R\$ 3.000,00
3.13	Grupo Gerador Singular 180 KVA - Com potência máxima em regime de trabalho de 180 KVA's, silenciado, com combustível, operador e cabos elétricos para ligação até 50mt do local do evento, com período de funcionamento de no máximo 12h. Será 01 equipamentos por dia de evento.	Pregão Eletrônico 04/2019 SECULT DF 11.3	Unidade / Diária	10	R\$ 1.874,00	R\$ 18.740,00
3.14	KIT Lanche - Fornecimento de alimentação armazenado em embalagem prática, higiênica e ambientalmente aceitável. Contendo 01 fruta, 01 suco em embalagem longa vida, 1 barra de doce, 01 biscoito (tipo club social ou cream cracker), embalados separadamente. Serão 95 unidade por dia, durante 10 dias de curso.	Consulta Salicnet (Produto : Seminário / Simpósio / Encontro / Congresso / Palestra Item Orçamentário: Alimentação/lanche para educandos)	Unidade	950	R\$ 11,83	R\$ 11.238,50
3.15	Auxiliar de Limpeza - serviços com profissionais treinados, capacitados e uniformizados para execução dos serviços de limpeza e conservação, com honorários compatíveis com o piso sindical da categoria, incluindo todo o material e equipamentos necessários. Diária de 08 horas.	Pregão Eletrônico 04/2020 - Ministério da Infraestrutura - Item 337 - Grupo 12	diária	20	R\$ 160,00	R\$ 3.200,00

	Empresa contratada e responsável por qualquer encargo tributário e trabalhista. Será contratado 2 profissionais por dia por 10 dias					
3.16	Segurança - Profissional com certificado válido e experiência comprovada, incluso uniforme e rádio comunicador. A empresa deverá estar regular junto aos órgãos de segurança pública (Necessários para segurança dos alunos e equipamentos). Sendo necessário 6 profissionais por dia, sendo 2 durante o dia e 4 durante a noite.	Ata de Registro de Preços 011/2022 - Prefeitura de Vitória do Mearim-MA - Pregão 11/2022 - Item 6	diária	60	R\$ 195,00	R\$ 11.700,00
3.17	Locação de Fechamento - Fornecimento de locação e serviços de Montagem, manutenção e desmontagem de Fechamento de área, com composição: estrutura de painéis metálicos formados em quadros de tubo retangular, revestidos em chapa de aço modelo, medindo 2,20m de comprimento e 2,40m de altura, fixada ao solo por ponteiros metálicos e sustentada por braços tubulares travados com pinos metálicos de aço. Estrutura pintada em tinta do tipo esmalte sintético na cor alumínio ou zincada. Para proteção da área do campo e delimitação da área do evento visando a segurança do público, não haverá restrição na entrada, acesso é gratuito e democrático. Serão 240 metros lineares por dia de evento.	PP 69/2021 - PREFEITURA DE LUZIÂNIA GO - Item 32	metro/diária	2400	R\$ 15,00	R\$ 36.000,00
3.18	Locação de Bebedouro - Locação de bebedouro de água potável com filtragem certificada e refrigeração própria, em torre com saídas de água refrigerada e água em temperatura natural. Serão 1 equipamento por dia de evento.	PE 01/2023 - ATA 01/2023 - Câmara Municipal de Palmas, Lote 13 Item 8	unidade/diária	10	R\$ 49,50	R\$ 495,00
3.19	Galão de Água - Fornecimento e reabastecimento de galões de água potável com capacidade para 20L, na data de validade, com certificação. Serviço de entrega e troca inclusos. Quantitativo total a ser distribuído conforme a demanda. Serão 6 unidade por dia de evento.	ATA DE REGISTRO DE PREÇOS N.º 03/2023 - INSTITUTO CHICO MENDES DE CONSERVAÇÃO DA BIODIVERSIDADE, Item 31	unidade/diária	60	R\$ 18,00	R\$ 1.080,00
Sub-Total						R\$ 408.203,50
Meta 4 - Contratações Gráficas e de Publicidade						

4.1	Assessoria de imprensa - Contratação de empresa de releases e matérias para criação, planejamento, desenvolvimento e divulgação de matérias relacionadas as atividades da programação do projeto. Requerendo pautas de inserções e pautas em diversos veículos de comunicação. Emissão de relatórios e mensuração de alcance da mídias, clipagem.	Tabela FGV Mão de Obra + IPCA código 172	Mês	1	R\$ 2.240,00	R\$ 2.240,00
4.2	Banner - Contratação de empresa especializada para prestação de serviço de confecção de Banner em lona vinílica com acabamento em Ilhóis, em 04 cores, voltada à sinalização externa e interna bem como divulgação.	Tabela FGV Serviços + IPCA código 156	M ²	50	R\$ 46,00	R\$ 2.300,00
4.3	Divulgação em Redes Patrocinada - Recurso destinado para o patrocínio as ações de impulsionamento das redes sociais.	Valor das Redes Sociais - Valor de Mercado	serviço	1	R\$ 10.760,00	R\$ 10.760,00
4.8	Equipe de mobilização - Profissionais responsáveis por visitar e informar sobre o projeto e o curso na região administrativa atendida pelo projeto. Serão contratados 6 profissionais para 4 dias de divulgação. O regime juridico de contratação de profisionais será por meio de serviços de empresa. Carga horaria de 6 horas diarias.	PE 09/2019 SECEC DF item 02	diária	24	R\$ 150,00	R\$ 3.600,00
4.9	Impressão de Folheto - Com informações sobre o curso . Será impresso em papel couche 120gn, 4/4 - tamanho: meio oficio.	Pesquisa no portal SALICNET - Apresentação Musical - Item Orçamentário: Filipeta	unidade	14000	R\$ 0,29	R\$ 4.060,00
4.4	Designer gráfico - Contratação de profissional responsável pela criação da identidade visual, peças de divulgação e aplicação em todas as peças publicitárias, atuando em todo o projeto, inclusive após a realização com a elaboração de peças para a relatoria.	Item 167 da Tabela FGV - Mão de obra + Correção do IPCA	serviço	1	R\$ 3.000,00	R\$ 3.000,00
4.5	Camisetas - confecção malha fio 30,4/0 cores, tamanhos p/m/g/gg/xxg, gola em viés meia manga, gravação frente verso conforme a arte oferecida pela coordenação do evento.	Tabela FGV Serviços + IPCA código 170	unidade	150	R\$ 34,80	R\$ 5.220,00
Sub-Total						R\$ 31.180,00
VALOR TOTAL>>>						R\$ 479.918,50

ANEXOS

EQUIPE DE TRABALHO (OBRIGATÓRIO)

PORTFÓLIO DA OSC

CURRÍCULO PADRÃO DA EQUIPE DE TRABALHO

CROQUI DO EVENTO (SE HOVER)

PLANO DE COMUNICAÇÃO

PLANO DE MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPLEMENTARES

OUTROS. Especificar: _____