TERMO DE FOMENTO TF-5-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 346

DADOS E INFORMAÇÕES DA OSC

NOME DA PARCERIA: MOVIMENTO TECNOLÓGICO

NOME DA OSC: INSTITUTO GENTE BRASIL

ENDEREÇO COMPLETO: Avenida Recanto Quadra 203 Lt 33 Sala 203 •

CNP]: 31.081.468/0001-81

RA: Recanto das Emas		CEP: 72.610-321

SITE, BLOG, OUTROS:

NOME DO REPRESENTANTE LEGAL: GIZELE RIBEIRO DOS SANTOS NUNES

CARGO: PRESIDENTE

RG: [redacted]	Órgão expedidor:	CPF: ***.016.501-**

ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA

RESPONSÁVEL PELO ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA: [redacted]

FUNÇÃO NA PARCERIA: acompanhante

CPF: ***.016.501-**	RG: [redacted]	Órgão expedidor:

TELEFONE-:[redacted]

EMAIL DO RESPONSÁVEL: [redacted]

EMENDA PARLAMENTAR/AÇÃO PPA

Ne 00222.01 / 2025 • OFÍCIO 13762
AÇÃo: 9118 - APOIO A PROJETOS DE CIENCIA E TECNOLOGIA DF - DJ - SUB-AÇÃO: 49

VALOR TOTAL

R$ 1.200.000,00 (UM MILHÃO, DUZENTOS MIL REAIS)

DESCRIÇÃO DO PROJETO

TITULO DO PROJETO: MOVIMENTO TECNOLÓGICO

PERÍODO DE EXECUÇÃO

INÍCIO: 07-05-2025 TÉRMINO: 02-07-2025

OBJETO

TERMO DE FOMENTO TF-5-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 346

O presente projeto tem como objeto a realização do Movimento Tecnológico, um evento gratuito e aberto à comunidade, que ocorrerá nos dias 30, 31 maio e 01 junho de 2025, no ZOKA PARK, em Ceilândia - DF. O evento visa celebrar e promover a Ciência, Tecnologia e Inovação, com foco na cultura gamer, inclusão digital e desenvolvimento de competências tecnológicas e sociais, consolidando o Distrito Federal como um polo de criatividade e inovação.

Por meio de uma programação diversificada, o Movimento Tecnológico oferecerá competições de eSports, arenas interativas, festival de games, concursos de cosplay, torneios de Free Fire, stands temáticos e apresentações sobre as tendências do mercado de jogos eletrônicos. Além do entretenimento, o evento busca proporcionar acesso ao conhecimento e incentivar a formação de jovens em situação de vulnerabilidade social, promovendo inclusão digital, diversidade e desenvolvimento profissional.

As atividades serão estruturadas em diferentes arenas, garantindo experiências imersivas e inovadoras, incluindo:

- Arena PC, Arena Console, Arena Corrida, Arena Fliperama e Arena Just Dance para lazer e competição;
- Torneios de Free Fire e Game of Skate, unindo esportes radicais e cultura digital
- Stands interativos e palestras sobre inovação no setor de games.

Além disso, o evento contará com ações voltadas para a redução das desigualdades sociais, raciais, de gênero e de inclusão da pessoa com deficiência, garantindo acessibilidade e participação equitativa no setor tecnológico. O projeto será realizado em consonância com as diretrizes da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal (SECTI/DF) e suas normativas voltadas para a democratização do acesso à tecnologia e capacitação da juventude.

APRESENTAÇÃO

INSTITUTO GENTE BRASIL

O Instituto Gente Brasil é uma organização dedicada à promoção de atividades de relevância pública e ao desenvolvimento social, em conformidade com os princípios e diretrizes estabelecidos em seu estatuto social. Sua atuação se dá por meio da execução de projetos próprios e da celebração de parcerias estratégicas, sempre com o propósito de impactarpositivamente a sociedade, especialmente as populações em situação de vulnerabilidade social.

O Instituto se destaca por sua abordagem abrangente e transdisciplinar, que contempla áreas fundamentais para a construção de uma sociedade mais justa e sustentável. Entre suas iniciativas, destacam-se ações que promovem educação complementar, assistência social saúde, lazer, segurança alimentar e nutricional, esporte, preservação ambiental desenvolvimento sustentável, cultura e inclusão social. Além disso, a entidade defende a ética, a cidadania e os direitos humanos, com ênfase na proteção de direitos específicos de crianças, adolescentes, mulheres, idosos e suas famílias.

MISSÃO

Ser uma organização ética e sustentável, reconhecida nacionalmente pela excelência no atendimento de crianças, adolescentes, mulheres, idosos e suas respectivas famílias em situações de risco e vulnerabilidade social.

VISÃO

Cuidar e educar crianças, adolescentes, mulheres, idosos e suas famílias, promovendo sua inclusão na sociedade com qualidade de vida. Esse objetivo é alcançado por meio de uma abordagem transdisciplinar que integra assistência social, educação, saúde mental capacitação profissional e preparação para o mercado de trabalho.

OBJETIVO

Prestar serviços socioassistenciais e promover ações complementares nas áreas de educação, assistência social, saúde, lazer, segurança alimentar e nutricional esporte, meio ambiente, desenvolvimento sustentável, cultura, inclusão social, defesa de direitos fundamentais e promoção da cidadania.

VALORESRespeito ao próximo

- Ética
- Sustentabilidade
- Integridade
- Responsabilidade social
- Valorização das pessoas
- Excelência
- Eficiência
- Amor em tudo que faz

ÁREAS DE ATUAÇÃO

O Instituto Gente Brasil tem como foco o atendimento das necessidades de populações vulneráveis por meio de projetos que abrangem:

- Educação complementar e formação profissional;' Assistência social integrada a diversas áreas;
- Promoção da saúde e bem-estar;
- Estímulo à prática esportiva como ferramenta de inclusão social,
- Preservação do meio ambiente e incentivo ao desenvolvimento sustentável;
- Valorização e promoção da cultura;
- Defesa de direitos fundamentais, com ênfase em crianças, adolescentes, mulheres e idosos;

Promoção de cidadania e fortalecimento dos direitos humanos.

PRINCIPAIS PROJETOS

Mão na Massa com Elas

Objetivo: Capacitar mulheres para empreender com criatividade, promovendo protagonismo em suas carreiras.

Ações: Fornecimento de insumos, organização de oficinas e eventos, além de promoção de trabalhos em redes sociais.

Renda: Dividida entre participantes (60%) e o Instituto (40%) Status: Em execução.

Skate Park P Sul

Início: 9 de novembro de 2019.

Beneficiados: 150 pessoas.

Descrição: Ações socioeducativas e culturais para inclusão social por meio do esporte, lazer e atividades artísticas no DF.Status: Concluído.

Skate Park no Flow

Início: 18 de dezembro de 2021.

Beneficiados: 500 pessoas.

Descrição: Evento voltado para revitalização do skate, com abordagens sobre conscientização contra a violência, preconceito, uso de drogas, reciclagem e coleta seletiva.

Status: Concluído.

Capacita Brasília

Parceria: Secretaria de Cultura do Distrito Federal.

Objetivo: Promoção da cidadania e desenvolvimento comunitário por meio de ações culturais, educacionais e psicossociais para mulheres e suas famílias em vulnerabilidade social.

Status:

0 Termo de Fomento ne 141/2022: Concluido

Processo SEI 00150-00008098/2022-34.

0 Termo de Fomento nQ 154/2024: Em fase de prestação de contag Processo SEI ne 00220-00006517/2024-65. PROJETOS ESPECÍFICOS

Projeto Craque do Futuro - Edição Skate Park Poético

O Projeto Craque do Futuro - Edição Skate Park Poético é uma iniciativa que expande o tradicional evento esportivo "Craque do Futuro", trazendo uma abordagem inovadora e diversificada para mobilizar tanto a população local quanto externa. Este evento combina atividades esportivas, culturais e recreativas, fortalecendo o propósito de inclusão social e transformação comunitária.

Nesta edição, o projeto terá como foco a modalidade de Skate Park Poético, realizada em um espaço especialmente planejado para a prática de esportes radicais, em particular o skateboarding. O local contará com infraestrutura adequada para oferecer segurança e conforto aos participantes, bem como para fomentar a integração entre atletas, artistas e a comunidade em geral.

Parceria: Secretaria de Estado de Esporte e Lazer do Distrito Federal.

Termo de Fomento nQ 161/2024

Processo SEI nQ 00220-00003166/2024-04.Descrição: Expansão do evento esportivo "Craque do Futuro", com enfoque em esportes radicais e skateboarding, integrando atividades culturais e recreativas.

Status: Em fase de prestação de contas

PROJETOS EM DESENVOLVIMENTO

1. 2. 3. 4. 5. Coral Gente Brasil: Música para crianças e jovens da comunidade de Ceilândia.

Mulheres Gente Brasil: Capacitação e empreendedorismo feminino.

Menor Aprendiz: Formação e inserção no mercado de trabalho.

Creche Comunitária: Gerenciamento de unidade para apoio às famílias.

Projeto Superação: Ações de motivação e reintegração social.

6. Ação Solidária de Natal e Páscoa: Apoio às famílias vulneráveis em datas comemorativas.

JUSTIFICATIVA

O Movimento Tecnológico é um evento de grande porte, gratuito e aberto à comunidade, que tem como objetivo celebrar e

promover a Ciência, Tecnologia e Inovação no Distrito Federal. A iniciativa se alinha às diretrizes do Governo do Distrito Federal (GDF), em especial às atribuições da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal (SECTI/DF), conforme estabelecido na Portaria ne 550 de 30 de agosto de 2023, que trata do fomento à inovação, inclusão digital e desenvolvimento tecnológico.

O evento será realizado prioritariamente na Região Administrativa de Ceilândia, um dos locais mais populosos do DF, onde há um grande número de jovens, mas ainda com desafios de acesso à tecnologia e oportunidades de capacitação. Assim, o Movimento Tecnológico contribuirá diretamente para a redução das desigualdades sociais e digitais, promovendo o contato da população com as novas tendências do setor de games e inovação.

Com uma programação diversificada, o evento oferecerá:

- Competições de eSports e torneios de games, incentivando o desenvolvimento de habilidades estratégicas e trabalho em equipe;
- Arenas temáticas interativas, proporcionando experiências imersivas em diferentes plataformas digitais e jogos;
- Festival de games, incluindo concursos de cosplay e Game of Skate, promovendo a interseção entre cultura digital e esportes radicais;
- Palestras e exposições com especialistas da área, abordando tendências tecnológicas e oportunidades do setor.

Além de um evento de entretenimento, o Movimento Tecnológico se destaca como um espaço de capacitação e formação de novas competências digitais, favorecendo a empregabilidade e o empreendedorismo digital entre os jovens. A iniciativa se alinha com os princípios da democratização do conhecimento, inovação tecnológica e desenvolvimento humano, que são pilares das políticas públicas do GDF para o setor.

A entidade responsável pela execução do projeto possui experiência consolidada na realização de eventos e ações voltadas para a inclusão digital, formação tecnológica e inovação, demonstrando plena capacidade técnica e operacional para a realização do Movimento Tecnológico. Além disso, o evento está estruturado para garantir acessibilidade e participação equitativa, em conformidade com as normativas de inclusão social e digital estabelecidas pelo GDF.

Dessa forma, o Movimento Tecnológico se apresenta como uma iniciativa estratégica para fortalecer a presença do Distrito Federal como um polo de ciência, tecnologia e inovação, promovendo impactos sociais positivos e consolidando o protagonismo da juventude no cenário digital.

DESCRIÇÃO DO PROJETO

O Movimento Tecnológico é um evento de grande porte, aberto e gratuito, que tem como principal objetivo promover a Ciência, Tecnologia e Inovação no Distrito Federal, com ênfase no universo gamer e nas novas tecnologias digitais. O evento será realizado nos dias 30, 31/05 e 01/06 de 2025, no ZOKA PARK, em Ceilândia, região de grande representatividade cultural e social, e contará com uma programação que une entretenimento, capacitação e inclusão digital, garantindo que a comunidade atendida não apenas vivencie o universo gamer, mas também adquira conhecimento e habilidades tecnológicas.

O evento oferecerá uma imersão interativa e educativa, proporcionando experiências que vão além do lazer, incluindo mentorias, palestras, rodas de conversa, oficinas e atividades de capacitação. Essas ações visam fomentar o empreendedorismo digital, desenvolver habilidades técnicas e incentivar o aprendizado de novas tecnologias, alinhando-se com as políticas públicas do

Governo do Distrito Federal e da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal (SECTI/DF) Principais Atividades

1. Competições de Cosplay o Desfile temático com personagens de jogos, animes e cultura pop.
    - Premiação para os melhores cosplays em diferentes categorias: Originalidade, Criatividade e Performance.
    - Workshops sobre customização de trajes, criação de acessórios e técnicas de atuação para cosplay.
2. Stands Temáticos e Exposições Interativas o Tecnologia e Inovação: Demonstração de novas tecnologias aplicadas aos games, como realidade aumentada (AR), realidade virtual (VR) e inteligência artificial (IA).
    - Desenvolvimento de Jogos: Stands interativos com desenvolvedores locais, startups e instituições que atuam na indústria de games.
    - Empreendedorismo Digital: Apresentação de ferramentas para monetização no mundo gamer, criação de conteúdo e gestão de canais digitais.
    - Acessibilidade e Inclusão Digital: Tecnologia assistiva aplicada aos games, incluindo dispositivos adaptativos para pessoas com deficiência (PCD).
3. Apresentações e Palestras o Tendências do Mundo Gamer e Tecnologia: Especialistas abordarão o impacto dos games na economia, na educação e no mercado de trabalho.
    - Carreira no Universo Gamer: Painéis com influenciadores, desenvolvedores, designers e profissionais do setor.

- Mulheres e Diversidade nos Games: Talk show sobre a representatividade e inclusão na indústria dos jogos eletrônicos.
- Inovação e Futuro da Indústria: Debates sobre metaverso, NFTs, Web3 e novas possibilidades tecnológicas.

4. Arenas de Jogos e Torneios Competitivos
   - Arena PC: Jogos de estratégia e RPGs online.

   Arena Console: Campeonatos de títulos populares como FIFA, Mortal Kombat e Street Fighter.
   - Arena Corrida: Simuladores de corrida em realidade virtual.

   Arena Fliperama: Jogos retrô e clássicos do arcade.
   - Arena Just Dance: Interação e desafios de dança digital o Arena Free Fire: Torneio competitivo do jogo mobile mais popular do Brasil.
   - Game of Skate: Competição inovadora que mescla esportes radicais com cultura digital.
5. Oficinas e Mentorias o Introdução ao Desenvolvimento de Jogos: Como criar jogos utilizando Unity e Unreal Engine.
   - Edição de Vídeos para Criadores de Conteúdo: Ferramentas essenciais para streamers e youtubers. o Tráfego Pago e Monetização Digital: Estratégias para alavancar perfis e gerar renda no setor gamer.
   - Inovação e Programação para Games: Primeiros passos na programação de jogos.

Acessibilidade no Evento

O Movimento Tecnológico terá um planejamento específico para garantir a inclusão de pessoas com deficiência (PCD), seguindo as diretrizes da Lei Distrital ne 6.858/2021 e demais normativas sobre acessibilidade. O evento contará com.

- Intérpretes de Libras em painéis, palestras e competições.
- Materiais informativos em braile e audiodescrição para participantes cegos.
- Estações adaptadas com equipamentos de tecnologia assistiva para gamers PCD.
- Espaços de fácil circulação e áreas reservadas para cadeirantes.

Benefícios para os Participantes

- Aprendizado e Capacitação: Participantes terão acesso a palestras e oficinas gratuitas sobre o mercado de games e inovação digital.
- Contato com Profissionais do Setor: Oportunidade de networking com especialistas, desenvolvedores e influenciadores digitais.
- Empreendedorismo e Oportunidades de Trabalho: Orientação sobre modelos de negócios, monetização e carreiras no setor de games e tecnologia.
- Experiência Imersiva e Acessível: Espaços interativos para testar novas tecnologias e explorar oportunidades na área.

Conformidade com Normas Sanitárias

O evento seguirá todas as recomendações de segurança sanitária estabelecidas pelo Decreto vigente sobre a pandemia da COVID-19, garantindo o bem-estar dos participantes.

CRONOGRAMA EXECUTIVO		
AÇÃo	INíao	TÉRMINO
PRÉ PRODUÇÃO	07/05/2025	29/05/2025
PRODUÇÃO	30/05/2025	01/06/2025
pós PRODUÇÃO	02/06/2025	02/07/2025
MARCOS EXECUTORES		
AÇÄo	INÍCIO	TÉRMINO

PRÉ PRODUÇÃO		
• Início da composição da equipe de RH e definição do cronograma de produção.	mai/25	mai/25
• Elaboração do plano de divulgação e início da contratação de serviços.	mai/25	mai/25
• Início da divulgação das atividades e contratação de empresas especializadas para infraestrutura.	mai/25	mai/25

• Revisão final dos detalhes técnicos e logísticos.	maio/25	mai/25
Montagem da estrutura no local do evento e início das atividades.	mai/25	mai/25
PRODUÇÃO		
• Realização do evento.	mai/25	jun/25
• Continuação das atividades planejadas e monitoramento do evento	mai/25	jun/25
pós PRODUÇÃO		
• Finalização das atividades e desmontagem da estrutura.	mai/25	jun/25
• Elaboração do relatório de execução das atividades e início do encerramento de contratos com fornecedores.	mai/25	jun/25
• Finalização do relatório de execução e preparação do relatório final de prestação de contas.	mai/25	jul/25
Submissão do relatório final e conclusão do projeto.	mai/25	jul/25

ANÁLISE DO CENÁRIO

A transformação digital e a ascensão da cultura gamer têm desempenhado um papel fundamental na economia criativa e na inclusão social, especialmente em regiões periféricas. O mercado de games, que já movimenta mais de US$ 200 bilhões anualmente no mundo, tem sido um vetor de inovação, geração de empregos e novas oportunidades de empreendedorismo. No Brasil, 73,4% da população joga algum tipo de jogo eletrônico, e o país já é considerado o maior mercado gamer da América Latina e o IO º maior do mundo, segundo dados da Newzoo (2023).

Apesar do crescimento desse setor, há uma desigualdade de acesso e capacitação tecnológica, especialmente nas regiões de menor IDH. O Distrito Federal, embora seja uma das unidades federativas mais desenvolvidas do país, ainda enfrenta desafios quanto à democratização do acesso às novas tecnologias. Regiões administrativas como Ceilândia, local de realização do evento, possuem uma alta concentração de jovens, muitos dos quais já são consumidores da cultura gamer, mas não têm acesso a ferramentas e conhecimento para transformar esse interesse em uma oportunidade profissional e econômica.

O Movimento Tecnológico surge para preencher essa lacuna, apresentando aos participantes não apenas o entretenimento ligado ao mundo dos games, mas também caminhos para o aprendizado, a capacitação e o empreendedorismo digital. A gamificação tem sido amplamente utilizada para o ensino de diversas habilidades, incluindo programação, estratégia, pensamento crítico e resolução de problemas, competências essenciais para a economia digital.

O Impacto Econômico do Mercado Gamer nas Periferias

O crescimento do mercado de games tem gerado uma série de novas oportunidades de trabalho, como:

Desenvolvimento de jogos independentes (indie games);
Criação de conteúdo para plataformas como Twitch, YouTube e TikTok,

- Profissões como designer de jogos, programador, narrador e streamer;

Comercialização de itens virtuais e skins, que movimentam bilhões de dólares globalmente;
Realização de eventos e campeonatos, que fomentam o turismo e a economia local.

Para Ceilândia e outras regiões periféricas do DF, a inclusão digital no setor gamer pode ser um caminho para a ascensão social e profissional dos jovens, possibilitando que eles monetizem sua paixão pelos games e transformem esse conhecimento em uma carreira.

Oportunidades de Aprendizado e Desenvolvimento

O evento não apenas apresenta tendências do mercado gamer, mas também capacita os participantes para que eles possam:

- Compreender o funcionamento da indústria de jogos e suas oportunidades de carreira;
- Aprender sobre ferramentas de desenvolvimento de jogos e criação de conteúdo;
- Explorar novas formas de renda digital, como eSports, monetização de streaming e gamificação empresarial
- Ter contato com profissionais e especialistas do setor, criando oportunidades de networking.

Além disso, a economia local será impactada positivamente com a realização do evento, gerando movimentação para empreendedores, vendedores ambulantes, produtores culturais e prestadores de serviço da região.

Dados que Justificam o Investimento na Area Gamer

- O Brasil é 0 52 maior consumidor de games no mundo, com mais de 100 milhões de jogadores ativos (Pesquisa Game

Brasil, 2023)

- A indústria de eSports no Brasil teve um crescimento de 16,5% ao ano, tornando-se um dos mercados mais promissores do país (PwC, 2023).
- O setor de games já emprega mais de 12 mil profissionais diretamente no Brasil, com grande potencial de expansão (Abragames, 2023).
- Profissões ligadas ao desenvolvimento de jogos estão entre as mais demandadas no mercado de tecnologia, com salários que podem ultrapassar R$ 10.000,00.

O Movimento Tecnológico busca, portanto, não apenas entreter, mas capacitar, inspirar e impulsionar a comunidade local, contribuindo para a construção de uma sociedade mais inovadora, inclusiva e economicamente ativa.

EIXOS DE ATUAÇÃO

O Movimento Tecnológico tem como objetivo fortalecer o ecossistema de inovação em Brasília, promovendo:
• Inclusão Social e Econômica: Integração de comunidades vulneráveis ao mercado de trabalho.
• Desenvolvimento Sustentável: Incentivo à economia circular e ao uso de tecnologias sustentáveis.
• Protagonismo de Brasília: Tornar a cidade referência em tecnologia e inovação, atraindo investimentos e novas oportunidades.
A previsão de impacto total engloba tanto o público-alvo quanto os benefícios gerados para a comunidade, consolidando o projeto como uma iniciativa transformadora.

ALINHAMENTO COM AS POLÍTICAS PÚBLICAS

Promover o Movimento Tecnológico como uma plataforma que fortaleça o ecossistema de inovação e tecnologia no Distrito Federal, contribuindo para o desenvolvimento econômico, social e cultural da região. OBJETIVOS ESPECÍFICOS: • Demonstrar a evolução tecnológica dos videogames e incentivar o interesse em áreas de ciência, tecnologia e inovação. ❖ Fomentar a inclusão digital por meio do acesso gratuito a atividades relacionadas à tecnologia e aos jogos eletrônicos para todos os públicos, reduzindo a lacuna digital; Oferecer uma plataforma para competições e exposições, ajudando a descobrir e promover novos talentos e desenvolvedores de jogos; • Auxiliar no alcance das políticas públicas locais e nacionais, atribuições do Poder Público exercidas por meio desta instituição; e •
Promover a sustentabilidade e a acessibilidade para os habitantes de todo o Distrito Federal por meio de um evento acessível. METAS QUANTITATIVAS: • Alcançar um público médio de 500 pessoas por dia de evento: Totalizando aproximadamente 1500,00 beneficiários ao longo dos 3 dias do projeto. • Alcançar um total de 150 competidores: Durante o evento, participando das competições em diferentes plataformas de e-sports, comprovado por meio das fichas de inscrição. • Disponibilização de Palestras e TalkShows: Para fomentar o desenvolvimento tecnológico do segmento gamer no Distrito Federal, com um mínimo de 4 palestras/talk shows programados. • Gerar emprego e renda: Estimativa de 50 contratações adicionais durante o evento, conforme o disposto no artigo 46, da Lei 13.019/2014 (MROSC), relacionadas às parcerias realizadas METAS QUALITATIVAS: A avaliação das metas qualitativas do projeto será realizada por meio de uma pesquisa de público e satisfação, que permitirá mensurar subjetivamente o grau de cumprimento dessas metas. O processo incluirá a coleta de feedback sobre aspectos específicos do evento, com base nas seguintes diretrizes: 1. Excelência em Conteúdo Programático: 0 Meta: Oferecer palestras, workshops e apresentações de alta qualidade que promovam conhecimento e inovação. 0 Medição: A satisfação do público será avaliada com base na percepção da relevância e profundidade do conteúdo apresentado. A pesquisa coletará dados sobre a clareza, aplicabilidade e inovação dos temas abordados. 2. Diversidade e Inclusão Eficaz: 0 Meta: Garantir que o evento reflita a diversidade da comunidade, incluindo uma representação ampla de diferentes grupos sociais, culturais e econômicos. 0 Medição: A pesquisa de satisfação investigará a percepção dos participantes quanto à representatividade dos grupos presentes, além de avaliar se o evento contribuiu para a inclusão e visibilidade de diversas culturas e realidades sociais. 3. Interatividade e Engajamento do Público: 0 Meta: Maximizar o engajamento e a interatividade do público durante o evento, promovendo a participação ativa. 0 Medição: Serão avaliados a frequência de participação nas atividades interativas (como workshops e discussões) e o grau de envolvimento, por meio de respostas qualitativas que capturem a experiência dos participantes. 4. Acessibilidade Compreensiva: 0 Meta: Garantir que o evento seja acessível a pessoas de todas as habilidades, com infraestrutura e suporte adequados. 0 Medição: A satisfação dos participantes será medida por meio de questões específicas sobre a adequação da infraestrutura, como acessibilidade física (rampas, sinalização) e de comunicação (interpretação em libras, materiais acessíveis). Essas métricas qualitativas serão detalhadas em relatórios que ajudarão a identificar áreas de sucesso e pontos de melhoria, possibilitando ajustes nas futuras edições do projeto. Observação: todas as metas qualitativas serão medidas por pesquisa de público e satisfação sendo produzidos relatórios para demonstrar o cumprimento delas.Excelência em Conteúdo Programático: Oferecer palestras, workshops e apresentações de alta qualidade que promovam conhecimento e inovação. Diversidade e Inclusão Eficaz: Assegurar que o evento reflita a diversidade da comunidade, incluindo uma representação ampla de diferentes grupos sociais, culturais e econômicos. Interatividade e Engajamento do Público: Objetivo: Maximizar o engajamento e a interatividade do público durante o evento. Acessibilidade Compreensiva: Objetivo: Garantir que o evento seja acessível a pessoas de todas as habilidades, com infraestrutura e suporte adequados.

CONTRAPARTIDA

[x] APLICA-SE :

Como parte das ações de valorização e engajamento dos participantes do Movimento Tecnológico, o Instituto Gente Brasil irá oferecer uma premiação (troféus e medalhas) - no valor de R$ 1.740,00 (mil, setecentos e quarenta), será custeada pelo Instituto Gente Brasil no âmbito do projeto Movimento Tecnológico. Essa quantia será distribuída de forma estratégica entre as os participantes do 1º, 2º, 3º das competições de Skate, Cosplay, K'Pop e Free Fire do evento, buscando contemplar diferentes interesses e talentos.

Assim também como um Microfone Vocal Dinâmico - Shure SM7 DB - no valor de R$ 5.000,00 (cinco mil reais)

METODOLOGIA DAS AÇÖES

Atividades:

Definir o escopo do projeto, as metas específicas e os indicadores de sucesso.

Identificar e formalizar parcerias estratégicas com empresas de tecnologia, instituições educacionais, ONGs e órgãos governamentais. Alocar recursos financeiros, logísticos e humanos necessários para a execução.

Objetivo: Estabelecer uma base sólida para o projeto, garantindo engajamento de stakeholders e recursos adequados para a execução das ações.

2. Pré-Produção e Organização

Datas sugeridas: Até 1 semana antes do evento.

Atividades:

Locais e Segurança: Selecionar locais adequados e realizar vistorias para garantir acessibilidade, segurança e conformidade regulatória.

Contratação: Finalizar contratos com fornecedores, equipes técnicas e educacionais.

Divulgação: Desenvolver materiais publicitários (impressos e digitais), incluindo a identidade visual do projeto.

Programação: Planejar e estruturar atividades, como palestras, workshops, exposições e competições tecnológicas.

Objetivo: Organizar todos os elementos logísticos e programáticos para assegurar a eficácia durante a execução.

3. Lançamento e Divulgação

Datas sugeridas: 1 semana antes do evento.

Atividades:

Campanhas Comunitárias: Promover ações de conscientização e engajamento nas escolas, centros tecnológicos e comunidades locais.

Mídias e Influenciadores: Divulgar o projeto por meio de redes sociais, veículos de imprensa e parcerias com influenciadores da área de tecnologia.

Objetivo: Maximizar a visibilidade e o engajamento do público-alvo, criando antecipação e interesse pelo projeto.

4. Execução do Evento Principal

Datas sugeridas: De acordo com o cronograma final. Atividades:

Implementação do Cronograma: Realizar todas as atividades programadas, incluindo competições, oficinas práticas, apresentações e exposições tecnológicas.

Gestão em Tempo Real: Monitorar a execução, solucionando possíveis imprevistos e garantindo a qualidade de todas as ações. Interatividade: Priorizar atividades que promovam a participação ativa dos presentes.

Objetivo: Oferecer uma experiência completa e transformadora para os participantes, conectando tecnologia, inovação e comunidade.

5. Pós-Produção e Avaliação
Datas sugeridas: Até 1 mês após o evento.

Atividades:
Coleta de Dados: Realizar pesquisas de satisfação com participantes, parceiros e equipe.
Relatórios: Produzir documentos detalhados sobre os resultados alcançados e o impacto do projeto.
Prestação de Contas: Formalizar a prestação de contas aos financiadores e parceiros, com base nos dados coletados.

Objetivo: Avaliar os impactos qualitativos e quantitativos do projeto e identificar melhorias para futuras edições.

RESULTADOS ESPERADOS

Os resultados esperados do projeto "Movimento Tecnológico " são amplamente positivos, abrangendo diversas áreas como educação, economia e interação social. Primeiramente, o evento visa atrair um público significativo de visitantes, incluindo entusiastas de videogames, famílias e profissionais da área. Com uma expectativa de participação de milhares de visitantes, o evento deverá fomentar o interesse em ciência, tecnologia e inovação, especialmente entre os jovens. Socialmente, o evento promete fortalecer os laços comunitários e promover a interação entre diferentes gerações e perfis de participantes. As diversas arenas temáticas, que variam de jogos retrô a simuladores de última geração, oferecerão um espaço inclusivo e diversificado.
Em suma, o evento não apenas celebra a cultura gamer, mas também promove avanços educacionais, econômicos e sociais significativos para o Distrito Federal, não só por proporcionar entretenimento e diversão, mas também por educar, incluir digitalmente e fortalecer a comunidade do Distrito Federal.
Portanto, esperamos criar um ambiente onde todos, independentemente de idade ou background, podem se reunir, aprender e celebrar a cultura dos videogames, promovendo um impacto positivo e duradouro na sociedade e, futuramente, trazer novas edições deste belo projeto para o segmento Gamer do Distrito Federal

Movimentar a cadeia da economia local com a valorização do protagonismo local, inclusão social e fortalecimento da cidadania; Reduzir da desigualdade de acesso à tecnologia entre os jovens de escolas públicas, promovendo a equidade educacional.
Atingir pelo menos 70% dos participantes inseridos em empregos relacionados às áreas digitais ou empreendendo em iniciativas tecnológicas.
Criar de novas iniciativas empreendedoras digitais entre os jovens participantes, como startups ou pequenos negócios de tecnologia.

DETALHAMENTO DAS METAS E INDICADORES

META 1: Gerar aproximadamente 100 número de contratação e oportunidades de emprego

Unidades/Públicos-alvo: - ADULTO - AMBOS OS SEXOS - 18 A 29 ANOS - CEILÂNDIA (RA IX)

Definição dos Meios/Parâmetros para Aferição

Número de contratação
Fotos das equipes;
Contratos ou notas fiscais

DETALHAMENTO DAS AÇÕES META 1

Etapa	CRONOGRAMA POR DATA	Prazo

1.1	Garantir que pelo menos 70% dos expositores do evento sejam oriundos de comunidades marginalizadas Número de expositores -Relatórios com dado demográficos coletado durante o processo de inscrição e credenciamento de expositores	

META 2: Público de até 1.500 (mil quinhentas) pessoas totais, somando os Registros de entrada no dias de projeto
Unidades/Públicos-alvo: - JOVEM ADULTO - AMBOS OS SEXOS - 18 A 29 ANOS - CEILÂNDIA (RA IX)

DETALHAMENTO DAS AÇÖES META 2

Etapa	CRONOGRAMA POR DATA	Prazo
2.1	- Registro Fotográfico	

META 3: Alcançar uma participação d pelo menos 50% de mulheres entre, expositores e participantes do evento
Unidades/Públicos-alvo: - ADULTO - FEMININO - 18 A 29 ANOS - CEILÂNDIA (RA IX)

DETALHAMENTO DAS AÇÖES META 3

Etapa	CRONOGRAMA POR DATA	Prazo
3.1	- número de mulheres- Relatório com dados d registro que identifiquem o gênero dos envolvidos	

META 4: Alcançar um total de 150 competidores
Unidades/Públicos-alvo: - JOVEM ADULTO - AMBOS OS SEXOS - 18 A 29 ANOS - CEILÂNDIA (RA IX)

DETALHAMENTO DAS AÇÖES META 4

Etapa	CRONOGRAMA POR DATA	Prazo
4.1	- número de competidores- Registros fotográficos;	

CLASSIFICAÇÕES ECONOMICAS AVULSAS

CLASSIFICAÇÃO ECONOMICA: APOIO ADMINISTRATIVO, TÉCNICO E OPERACIONAL

Item	Descrição	Qt. Item		Vlr Unit.	Valor Total

1	COORDENADOR GERAL 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 cada uma das coordenações do projeto. Os serviços serão executados preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 18:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. 6 semanas x 1 profissional - 6— semanas.	6,00	SEMANA (SEMANAL)	2.200,00	R$ 13.200,00
2	COORDENADOR EXECUTIVO Responsável pela execução das demandas da coordenação geral junto as coordenaçoes e acompanhamento das coordenações, além do alinhamento constante com a direção geral. Operacionaliza e organiza a demanda, os prazos junto com as coordenações, faz revisão de relatórios e prestação de contas antes da entrega. Atuará no Pré, Produção e Pós-Produção. Unidade de medida: 1 prossional x 6 semanas (Diária de 08 horas).	6,00	SEMANA (SEMANAL)	1.213,00	R$ 7.278,00
3	COORDENADOR ADMINISTRATIVO - FINANCEIRO Financeiro: Realiza o controle de pagamentos, recebimento de notas fiscais e conferência de valores, monitora os processos e equipamentos, contrata os prestadores de serviços e organiza os documentos administrativos e financeiros. Atuará no Pré, Produção e Pós-Produção. Unidade de medida: 1 prossional x 6 semanas (Diária de 08 horas)	6,00	SEMANA (SEMANAL)	1.022,00	R$ 6.132,00
4	ASSESSORIA JURÍDICA Contratação de prestação de serviços especializado de assessoria jurídica, tendo como finalidade orientar a celebraçao de todas as contratações previstas, redigir as contratações para garantir juridicamente a integridade do evento. (Será um profissional da área de direito administrativo que vai trabalhar durante a pre produção até a pós produção.	1,00	MÊS (MENSAL)	2.829,90	R$ 2.829,90

Item	Descrição	Qt. Item		Vlr Unit.	Valor Total

5	COORDENAÇÃO DE COMUNICAÇÃO Responsável pela elaboração do plano de comunicação e marketing. Coordenar e direcionar as tarefas e equipe com relação à execução do plano. Responsável por escrever e publicar conteúdos sobre o projeto, atualizar e coordenar toda a gestão das redes sociais (Instagram) e email marketing. Também é responsável pelo relacionamento com a imprensa, para engajamento e promovendo a interlocução entre os jornalistas e os organizadores. Também é responsável pela elaboração de releases: aviso de pautas, press-releases e balanços da agenda e por desenvolver a comunicação de ações especiais que surgirem durante a execução do projeto. Unidade de Medida: 01 serviço x 01 meses, contemplando o Pré e Produção e na Pós Produção onde concentrara na sistematização e na divulgação dos resultados, na produção de relatórios visuais e textos institucionais, além do compartilhamento de registros e depoimentos. Também fara à comunicação a avaliação dos indicadores de alcance e engajamento, contribuindo para a prestação de contas e o fortalecimento da imagem do projeto junto à sociedade e aos parceiros institucionais.(Diária de 08 horas).	1,00	MÊS (MENSAL)	2.228,27	R$ 2.228,27
6	ASSISTENTE ADMINISTRATIVO Apoia a Coordenação Financeira e Administrativa nas atividades diárias, como lançamento de despesas, controle de uxo de caixa e conciliação bancária, bem como na organização de documentos, agenda e comunicação com os diversos envolvidos no projeto. Atuará no Pré, Produção e Pós-Produção. Unidade de medida: 2 prossionais x 6 semanas (Diária de 08 horas).	12,00	SEMANA (SEMANAL)	646,00	R$ 7.752,00
					R$ 39.420,17

CLASSIFICAÇÃO ECONOMICA: SERVIÇOS TÉCNICOS PROFISSIONAIS

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vlr Unit.	Valor Total
7	LOCUTOR APRESENTADOR Profissional responsável em estudar o texto inicialmente entregue a ser apresentado; Conduzir o projeto e mediar o evento.Este profissional tambem ira narrar o torneio de Game skate e demais apresentacões como Cosplay e K Pop. Será necessário 1 profissional por dia para o Palco Principal. 1 x 3 diárias.total de 3 diárias,	3,00	DIA	900,00	R$ 2.700,00

Item	Descrição	Qt. Item		Vir Unit.	Valor Total

8	BANDA LOCAL Pagamento de cachê por realização de apresentação de banda local de médio porte, com grande repercussão e reconhecida regionalmente. Essas bandas fazem parte do mundo Geek e que trás o evente tradição dos jogos games. Para apresentações no período diurno e noturno. As apresentações serão na razão de 1 por dia por 3 dias. Banda Lunia, Banda Maverick e Banda Michel e convidados.séra uma banda por dia no período noturno.	3,00	CACHÊ	3.000,00	R$ 9.000,00
9	TRADUTOR LIBRAS Profissional capacitado, com formação e experiência comprovada, para transmissão simultânea das apresentações no palco principal, em tempo real, aos participantes com deficiência especial. Será necessário 2 profissional por dia de evento. Unidade de medida: 2 prossional x 3 (Diária de 06 hora/ dia).2 x 3 diárias.total de 6 diárias.	6,00	DIÁRIA	826,90	R$ 4.961,40
					R$ 16.661,40

CLASSIFICAÇÃO ECONOMICA: SERVIÇOS ESPECIALIZADOS

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vir Unit.	Valor Total
10	**PALCO 8,40X6,80** PALCO 8,40X6,80 – 8,40X6,80m, com a - Sendo 01 palco medindo com as seguintes especificações mínimas: estrutura em alumínio q30 ou equivalente;o palco será equipado com dois extintores de incêndio de 6kg 40bc de pó químico seco. toda a área do evento possui instalações elétricas embutidas em eletrodutos de pvc, luminárias em acordo com a nbr 5410, da abnt. a área de palco e equipamentos serão servidos com rede de fiação em bitola de cobre #70mm ^{2}, em cabo quadruplex com dupla proteção de isolamento. todo o pessoal técnico, segurança de equipamento e vigia fica sob responsabilidade da empresa contratada. Unidade de medida: 1 palco x 3 diárias.total de 3 diárias- Será Uzado dentro do galpão.Um Palco será usado para as competições de Cosplay e K Pop, pois essas tomam a maior parte do tempo do evento e o outro estará disponivel para as apresentações, premiações e discursos.	3,00	DIA	5.387,00	R$ 16.161,00

Item	Descrição	Qt. Item		Vir Unit.	Valor Total

11	LOCAÇÃO DE PISO LOCAÇÃO DE PISO - Tipo Estruturado IOcm de altura com estrutura metálica e compensado 15mm (1.400 m ^{2} X 03 dias de evento), Estrutura que será colocada dentro das 2 tenda galpão e dos quatro camarins, necessária para comodidade dos participantes, por higiene bem como proteção caso ocorra chuva e não se interrompa ou se inviabilize a realização do projeto: 2000 rn ^{2} de Piso x 3 diárias - .total de 2000 rn ^{2} por 3 diarias.	6.000,00	METRO QUADRADO	37,00	R$ 222.000,00
12	CARPETE DE FORMAÇÃO DE PISO CARPETE DE FORMAÇÃO DE PISO - Locação e instalação de carpete em cor, para fazer a cobertura do piso dos galpoes e camarins, necessária para comodidade dos participantes, por higiene bem como proteção caso ocorra chuva e não se interrompa ou se inviabilize a realização do projeto. A quantidade de metro quadrado foi dimenssionada com base na metragem do local do evento. Unidade de medida: 2000m ^{2} de Piso x 3 diárias.= total de 2000 por 3 diarias = a 6000.	6.000,00	METRO QUADRADO	29,33	R$ 175.980,00
13	GERADOR SINGULAR DE 180KVA IGERADOR SINGULAR DE 180KVA - Com potência máxima em regime de trabalho de 180 KVA 's - com combustível, operador e cabos elétricos para ligação até 50mt do local do evento, período de funcionamento de no máximo 12h. -O gerador será destinado aos sistemas de iluminação, sonorização, games e LED, Nota: Unidade de medida (Diária de 12h). Sendo 02 geradores por dia de Evento, sendo um total de 3 diárias.Um gerador irá ser usado para Iluminação e Sonorização e o outro para as arenas Games e Just Dance.	6,00	UNIDADE	2.639,63	R$ 15.837,78

Item	Descrição	Qt. Item		Vlr Unit.	Valor Total

14	LOCAÇÃO DE SONORIZAÇÃO LOCAÇÃO DE SONORIZAÇÃO - Locação de 02 (dois) Sistema de Sonorização com 01 mesa digital 48 canais de entrada, equalização paramétrica, gate, equalizador por canal, 12 canais de saída com equalizador gráfico, compressor; 01 computador com software de gerenciamento do sistema e Smart Live; 01 microfone calibrado para alinhamento do sistema; Rack drive composto por processador digital com 04 entradas e 08 saídas (Dolby Lake Contour, Drive Rack DBX, XTA 448, Dolby 226); Sistema de PA composto por 12 elementos/caixas por lado - L/ R, Line Array Tree Way, passivo com 2 falantes de 10\\\", 12\\\" ou 15\\\" para as frequências graves, 2 falantes 6,5\\\", 8\\\" , 9\\\" ou 10\\\" para as frequências médias e 1 drive para as altas frequências; Sistema de front fill composto por 04 caixas Line Array Tree Way, passivo com 2 falantes de 10\\\", 12\\\" ou 15\\\" para as frequências graves, 02 falantes 6,5\\\", 8\\\" , 9\\\" ou para as frequência de cada Siatema, Equipamento que será utilizado para apresentações, palestras, shows e dinâmicas com o público presente. nos dois palcos. Sendo total de 3 diárias.x 2 sistemas de som 6 diarias.Um sistema de som ficará no palco principal e o outro em um palco ja existente no local , pois um palco servirá para as apresentações musicais e o outro para os concursos de Cosplay e K Pop.	6,00	DIA	8.845,06	R$ 53.070,36
15	LOCAÇÃO DE ILUMINAÇÃO DE MÉDIO PORTE Locação de Iluminação de médio porte - locação de 02 (dois) equipamentos de iluminação profissional tipo moover, sputinik, p.a led, máquina de fumaça, sete line,show com Box Truss Q30 3x8m, 8 movie 575s, 10 parleds 64, mesa controladora DMX 16 canais, 1 técnico. para cade equipamento que será utilizado para apresentações, shows e dinâmicas com o público presente compondo o cenário do palco. Sendo total de 3 diárias x 2 siatemas de iluminação. = 6 diarias .Um sistema de iluminação ficará no palco principal e o outro em um palco ja existente no local pois um palco servirá para as apresentações musicais e o outro para os concursos de Cosplay e K Pop.	6,00	DIA	5.600,00	R$ 33.600,00
16	IMPRESSÃO BANNER/ADESIVOS/TECIDOS Confecção e instalação em Adesivo, lona de PVC, Impressão em tecido, impressão digital e alta qualidade de acabamento gráfico, até 4/0 cores, com acabamento definido pelo contratante. As impressões serão destinadas à identidade visual do projeto, incluindo testeiras, banners de para saídas de emergência, sinalizaçao de banheiros, banner da transparencia, sinalizaçao dos estandes dentre outros.	30,00	METRO QUADRADO 0.42)	60,00	R$ 1.800,00

Item	Descrição	Qt. Item		Vlr Unit.	Valor Total
17	ALAMBRADO Alambrado - Montagem, manutenção e desmontagem de Alambrado Disciplinador de público,será uzado para demarcar o espaço externo do evento, estrutura de alambrado em modulo de 2,00 x 1,00, do por grade metálica tubular, fixados ao solo por pés tubulares com altura de 1,20m, com acabamento em pintura metalizada na cor alumínio ou zincada. Serão 250 por dia x 3 = 750 metros lineares por 3 dias de evento).Prestação de Serviços de Empresa.	750,00	METRO	12,00	R$ 9.000,00
18	BOX TRUSS Q30 BOX TRUSS Q30 - Fornecimento de locação e serviços de Montagem, manutenção e desmontagem de pórticos - composição: Estrutura Treliça em Alumínio Box Truss Q30 com cubos e sapatas - Destinado a montagem de pórticos de entrada, fixação de sistema de sonorização, painel de led, Torres de Daley e Porta Banner, etc (80 metros por dia x 3 = 240) - Sendo total de 3 diárias. Teremos 2 palcos, um principal e o outro ja existente no local , pois um palco servirá para as apresentações musicais e o outro para os concursos de Cosplay e K Pop. será 80 metros x 3 diarias = 240 metros por 3 dias.	240,00	METRO	55,04	R$ 13.209,60
19	BANHEIRO QUÍMICO STANDARD - Banheiro Químico Standard - Locação Para comodidade sanitária do público em geral. Em estrutura em formato de cabine de polipropileno ou material similar, com tanque de contenção de dejetos, porta, papeleira, assento com tampa, cano de respiro, masculinos e femininos. 04 (quatro) por dia. 4x 3= 12 por dia.	12,00	UNIDADE	200,00	R$ 2.400,00
20	BANHEIRO QUÍMICO PNE Banheiro Químico PNE - Para comodidade sanitária do público portador de necessidades especiais, sendo uma unidade Unisex. Em estrutura em formato de cabine de polipropileno ou material similar, com tanque de contenção de dejetos, corrimão, porta, papeleira, assento com tampa, cano de respiro, piso e rampa de acesso apropriado para cadeirantes sem nenhum ponto de retenção. Prestação de Serviços de Empresa. 01 unidade por dia de evento.	3,00	UNIDADE	204,00	R$ 612,00

21	LOCAÇÃO DE TELÃO DE LED - Locação de Telão de LED - PARA USO EM AMBIENTE Locação de 46m ^{2} por dia de painel de Led alta, definição INDOOR: Painéis de LED modular com gabinetes slim fabricados em liga de, alumínio e com peso inferior a 18 Kg/gabinete.por dia de evento. Serão 46 metros x 3 dias = 138 metros,usados nos 2 dois Palcos, na Arena de Just Dance e Arena Free Fire.	138,00	METRO	300,00	R$ 41.400,00

Item	Descrição	Qt. Item		Vlr Unit.	Valor Total
22	ESTANDE **L 2,0X2,0** ESPECIAL = 4,0M ^{2} - 2,0X2,0 = ESTANDE ESPECIAL = 4,Om ^{2} - Stands Construídos em madeira na medida 2 x 2 x 2,5m, totalizando 4m ^{2} cada. • Paredes construídas no formato de "U", tipo Baias. , na medida de l x 1 x 0,50m. (Estande Expositor para atender aos 3 dias de evento. Destinado aos colaboradores e expositores do projeto para expor produtos e ideias ao público. Serão 10 estandes com 4m ^{2} cada um, totalizando 40m ^{2} por dia. Para atender os 3 dias tem-se 120 m ^{2} por 3 dias de evento	120,00	METRO QUADRADO	335,50	R$ 40.260,00
23	COBERTURA COM TENDA - Cobertura com tenda - Com Cobertura - Tenda tipo piramidal com armação em ferro tubular galvanizado e revestida em lona de PVC Branca antichama. Pagamento à empresa prestadora de serviços após apresentação de Nota Fiscal, impostos por conta da empresa contratada.Unidade de medida: 4 tendas x 3 diárias =.total 12, de 3 diárias, para atender por dia. Será usado para ficar as instalações das áreas de alimentação.	12,00	DIÁRIA	1.193,33	R$ 14.319,96

24	LOCAÇÃO DE GALPÃO 02 ÁGUAS, COBERTURA BOX TRUSS 20X60 LOCAÇÃO DE GALPÃO 02 ÁGUAS, COBERTURA BOX TRUSS - Cobertura de 20 m de largura por 60 m de comprimento, totalizando 1200 m ^{2} x 9,00 metros de altura interna central com queda para 3,5 m nas laterais. Montado em estrutura alumínio, composto por 05 módulos de 10 m de comprimento, inter-travados por cinco vigas de ligação, formando uma cobertura tipo Galpão. Cobertura em lona na cor branca, cinza ou preta, dupla face, anti-chama e antifungo e com reforço em cintas nylon catracas e fechamos laterais, com vão livre). estrutura fixada ao piso por meio de sapata em aço especial tipo aço carbono liga 6013, fixados com parafusoo de 5/8 ou estaca longa. toda a estrutura é vedada em cabos de aço de sustentação no formato de X, e estaiados ao solo por ponteiras longas do tipo estaca asa, cabo de aço e esticadores.Montagem e desmontagem incluídos na locação. (1 Galpão de 1200 m2 x 03 dias = 3600. O galpão irá promover proteção, infraestrutura e segurança ao publico presente. Ainda, cao ocorra chuva, não se inviabilize a realização do projeto. Sendo total de 3 diárias.Prestação de Serviços de Empresa. Locação que será usada para a cobertura da pista do Skate , onde teremos o campeonato Game of Skate.	3.600,00	METRO QUADRADO	40,50	R$ 145.800,00

Item	Descrição	Qt. Item		Vir Unit.	Valor Total

25	LOCAÇÃO DE GALPÄO 02 ÁGUAS, COBERTURA BOX TRUSS 20X50 LOCAÇÃO DE GALPÃO 02 ÁGUAS, COBERTURA BOX TRUSS - Cobertura de 20 m de largura por 50 m de comprimento, totalizando 1000 m ^{2} x 9,00 metros de altura interna central com queda para 3,5 m nas laterais. Montado em estrutura alumínio, composto por 05 módulos de 10 m de comprimento, inter-travados por cinco vigas de ligação, formando uma cobertura tipo Galpão. Cobertura em lona na cor branca, dupla face, anti-chama e antifungo e com reforço em cintas nylon catracas e fechamos laterais, com vão livre). estrutura fixada ao piso por meio de sapata em aço especial tipo aço carbono liga 6013, fixados com parafusoo de 5/8 ou estaca longa. toda a estrutura é vedada em cabos de aço de sustentação no formato de X, e estaiados ao solo por ponteiras longas do tipo estaca asa, cabo de aço e esticadores.Montagem e desmontagem incluídos na locação. (1 Galpões de 1000 rn2 cada = 1000m2 x 03 dias = 3000. O galpão irá promover proteção, infraestrutura e segurança ao publico presente. Ainda, cao ocorra chuva, não se inviabilize a realização do projeto. Sendo total de 3 diárias, por dia de evento.Este Galpão servirá para proteger todos os aparelhos/equipamento eletronicos	3.000,00	METRO QUADRADO	40,50	R$ 121.500,00
26	SEGURANÇA DESARMADA Segurança Desarmada -Viligância patrimonial 24 hrs para vigiar todos equipamentos que ficaram montados ao longo de todo período de atividades. Unidade de medida: 4 seguranças x 3 diárias.total de 3 diárias, para atender por dia de evento.	12,00	DIA	230,00	R$ 2.760,00
27	BRIGADISTA / SOCORRISTA DE EMERGÊNCIA Brigadista / Socorrista de Emergência - Prestação de serviços de mão de obra de socorrista/brigadista, para atuar na prevenção de pânico e em primeiros socorros aos participantes de show, uniformizados, oom carga horária de 12h. Unidade de medida: 4 brigadista x 3 diárias.total de 3 diárias, para atender por dia de evento, sendo que no dia final não haverá brigadistas.	12,00	DIA	230,00	R$ 2.760,00
28	AUXILIAR DE LIMPEZA Auxiliar de Limpeza - Serviço de limpeza geral, com a conservação e higienização das áreas de circulação do evento, bem como dos equipamentos de uso comum. Unidade de medida: 4 limpeza x 3 diárias.total de 3 diárias, para atender por dia de evento,	12,00	DIA	190,00	R$ 2.280,00

Item	Descrição	Qt. Item		Vir Unit.	Valor Total

29	LOCAÇÃO DE EQUIPAMENTOS GAMER PARA ARENA COMPETITIVA DE FREE FIRE Estrutura composta bancada para disputas competitivas, pontos de energia para 6 (seis) celulares com especificação similar ou superior a seguinte: equipados com o jogo Free Fire. Será necessária 3 estrutura por 03 dias dos 03 dias de evento.	3,00	DIA	2.300,00	R$ 6.900,00
30	LOCAÇÃO DE EQUIPAMENTOS GAMER PARA ARENA CORRIDA Locação de Equipamentos Gamer para Arena Corrida Simuladores de Fórmula 3 - Cockpit Fórmula FXI Estação Completa - com microcomputador. Ajustes de altura, ângulo e profundidade para o volante e de profundidade e ângulo para os pedais. - Banco com Ajuste de inclinação/altura e trilhos; - Rodas na dianteira permitem movimentação do cockpit; pés emborrachados; - Suporte integrado para telas 27" a 40" wide, ou 49" ultrawide. Altura: 110 cm / Largura: 60 cm / Comprimento: de 160 a 190 cm / Altura assento: —20 cm;. Será necessária 3 estrutura por 03 dias dos 03 dias de evento.	3,00	DIA	3.600,00	R$ 10.800,00
31	LOCAÇÃO DE EQUIPAMENTOS GAMER PARA ARENA FLIPERAMA - Locação de Equipamentos Gamer para Arena Fliperama - Locação de Estrutura composta por 9(nove) Fliperamas com jogos clássico, serviço de frete, montagem e manutenção inclusos. Será necessária 1 estrutura por dois dias. Será necessária 1 estrutura por 03 dias dos 03 dias de evento.	3,00	DIA	4.050,00	R$ 12.150,00
32	TV GAMER 55 E 35 Locação de TV GAMER com suporte, montagem, manutenção e demontagem de TV Monitor Gamer 55 e 35 LED Full HD HDMI/VGA IOOHz serão (28 unidades). Por 03 dias de evento.	3,00	DIA	4.320,00	R$ 12.960,00
33	MONITOR GAMER 21.5\\\\\\\'\\\\\\\' - Locação de Equipamentos Gamer para Arena Console BoxOne S - Locação de 01 (umm) incluídos transporte, montagem, manutenção, desmontagem e eventuais substituições de consoles, 01 cabo de controle, cabo HDMI e cabo de alimentação, com as configurações básicas para atendimento às exigências recomendadas pelos desenvolvedores dos jogos, com suporte de sustentação. Que será usado para a apresentação do Just Dance.para 3 dias de evento.	3,00	DIA	240,00	R$ 720,00

Item	Descrição	Qt. Item		Vlr Unit.	Valor Total

34	LOCAÇÃO DE EQUIPAMENTOS GAMER PARA ARENA CONSOLE - Locação de Equipamentos Gamer para Arena Console BoxOne S- Locação de 05 (cinco) BoxOne S a ser utilizado na arena console jpara uso da comunidade contendo vários jogos, incluídos transporte, montagem, manutenção, desmontagem e eventuais substituições de consoles, 01 cabo de controle, cabo HDMI e cabo de alimentação, com as configurações básicas para atendimento às exigências recomendadas pelos desenvolvedores dos jogos, com suporte de sustentação. Para 3 dias de evento.	3,00	DIA	800,00	R$ 2.400,00
35	LOCAÇÃO DE EQUIPAMENTOS GAMER PARA ARENA CONSOLE - PLAY STATION 4 - Locação de 10 (dez) Play Station 5 a ser utilizado na arena console jpara uso da comunidade contendo vários jogos,incluídos transporte, montagem, manutenção, desmontagem e eventuais substituições de consoles, 01 cabo de controle, cabo HDMI e cabo de alimentação, com as configurações básicas para atendimento às exigências recomendadas pelos desenvolvedores dos jogos, com suporte de sustentação. Para 3 dias de evento.	3,00	DIA	2.080,00	R$ 6.240,00
36	ACESSO À INTERNET - Acesso à INTERNET - Ponto de internet. Disponibilização de rede de dados wifi de no mínimo 30 MB de download e IOMB de upload, incluindo toda parte lógica e física (cabos, equipamentos, roteadores) garantindo total estabilidade aos torneios games.	3,00	SERVIÇO	6.478,86	R$ 19.436,58
37	LOCAÇÃO CAMARIM MEDINDO 16M ^{2} - LOCAÇÃO CAMARIM MEDINDO 16M ^{2} - Paredes com painés ts dupla face branco com 4mm de espessura, emoldurados com perfis octagonais, cobertura em pergolato de alumínio anodizado, testeira na parte frontal do estande para aplicação de vinil adesivo, instalação elétrica com lâmpadas de 100 watts, e interruptor em quantidades suficientes, continuação. Os camarins serão espaços de apoio para equipe de trabalho, produção e artistas. Sendo 3 unidades por 3 dias totalizando 9 diárias, para atender aos diasde evento.	9,00	DIA	990,00	R$ 8.910,00
38	UTE MÓVEL TIPO B - UTE MÓVEL TIPO B - Unidade móvel de atendiemento através de ambulância de suporte básico classe B, responsável pelo atendimento Pré-Hospitalar, com equipamentos mínimos para a manutenção da vidadevendo ser tripulada por no mínimo 2 pessoas treinadas; um condutor socorrista e um enfermeiro(a) (01 por dia/ Inos dia de evento Prestação de Serviços de Empresa dia)	3,00	DIA	2.146,00	R$ 6.438,00

Item	Descrição	Qt. Item		Vlr Unit.	Valor Total
39	LOCAÇÃO DE EQUIPAMENTOS GAMER PARA ARENA CONSOLE - PLAY STATION 5 Locação de 10 (dez) Play Station 5 a ser utilizado na arena console jpara uso da comunidade contendo vários jogos,incluídos transporte, montagem, manutenção, desmontagem e eventuais substituições de consoles, 01 cabo de controle, cabo HDMI e cabo de alimentação, com as configurações básicas para atendimento às exigências recomendadas pelos desenvolvedores dos jogos, com suporte de sustentação. Para 3 dias de evento.	3,00	DIA	3.100,00	R$ 9.300,00
40	LOCAÇÃO DE GALPÃO 02 ÁGUAS, COBERTURA BOX TRUSS 20X30 LOCAÇÃO DE GALPÃO 02 ÁGUAS, COBERTURA BOX TRUSS - Cobertura de 20 m de largura por 30 m de comprimento, totalizando 600 m ^{2} x 9,00 metros de altura interna central com queda para 3,5 m nas laterais. Montado em estrutura alumínio, composto por 05 módulos de 10 m de comprimento, inter-travados por cinco vigas de ligação, formando uma cobertura tipo Galpão. Cobertura em lona na cor branca, dupla face, anti-chama e antifungo e com reforço em cintas nylon catracas e fechamos laterais, com vão livre). estrutura fixada ao piso por meio de sapata em aço especial tipo aço carbono liga 6013, fixados com parafusoo de 5/8 ou estaca longa. toda a estrutura é vedada em cabos de aço de sustentação no formato de X, e estaiados ao solo por ponteiras longas do tipo estaca asa, cabo de aço e esticadores.Montagem e desmontagem incluídos na locação. (1 Galpões de 600 m2 cada x 3 = 1800m2 . O galpão irá promover proteção, infraestrutura e segurança ao publico presente. Ainda, cao ocorra chuva, não se inviabilize a realização do projeto. Sendo total de 3 diárias, por dia de evento.Este Galpão servirá para proteger todos os aparelhos/equipamento eletronicos e o Palco	1.800,00	METRO QUADRADO	40,50	R$ 72.900,00
					R$ 1.083.905,28

CLASSIFICAÇÃO ECONOMICA: SERVIÇOS TÉCNICOS PROFISSIONAIS

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vlr Unit.	Valor Total
41	GESTÃO DE REDES SOCIAIS (SOCIAL MíDIA) Serviço de gerenciamento das redes sociais, ou seja, envolve o planejamento e publicação de conteúdo em plataformas de mídia social, além da interação com seguidores, monitoramento de comentários e métricas de desempenho.	1,00	SERVIÇO	3.183,10	R$ 3.183,10

Item	Descrição	Qt. Item		Vlr Unit.	Valor Total
42	SERVIÇO DE TRANSMISSÃO AO VIVO Estrutura Técnica que compreende a captura de vídeo, com janela de libras. O serviço engloba: um diretor de corte, um operador de drone, mais 4 cinegrafistas e um assistente. Serão 4 câmeras Black Magic, um drone com camera de capacidade 41<, um Rack Atem Sdi, 3 tripés com cabeçotes hidráulicos, 1 estabilizador de imagem Guimbal, 1 transmissores sem fio para o gimbal, 1 monitor de 50 polegadas e INTERCOM (intercomunicadores) para a equipe - pacotes de 6 unidades. Será contratada uma empresa especializada em prestação de serviços para essa finalidade e será transmitido via youtube toda a programacao do evento, quanto o torneio de Free Fire, Cosplay, Skate e K Pop para todos os 3 dias de evento.	3,00	SERVIÇO	12.260,00	R$ 36.780,00
43	DESIGNER GRAFICO - Serviço de criação das peças web como posts para Rede Social e divulgação em geral, posts para Feed e Stories do Instagram, convites virtuais via e-mail e WhatsApp. O serviço se faz necessário para tornar uniforme todo o material visual produzido gráficamente, seguindo as palhetas de cores e estilo visual adotado pelo Coordenador de Comunicação para o projeto.	1,00	SERVIÇO	3.542,05	R$ 3.542,05
44	BANNER BANNERo divulgação e publicidade da parceria tanto na sede da osc, assim como em locais estratégicos para divulgação fora do local realização do evento, todos em impressão digital. Item de divulgação das ações do projeto. Contratação por empresa. Item será utilizado para implementação de dispositivos de divulgação em vias de grande fluxo de pessoas e veículos.	67,00	METRO QUADRADO	18,00	R$ 1.206,00
45	CAMISETAS Confecção de camisetas conforme grade da equipe em malha fio 30.1 com Silkscreen em 4/4 cores, destinadas à equipe de produção, na cor preferencial preta. O item será utilizado nas ações de divulgação, com distribuição aos interessados em participar do projeto como meio de captação de público no período da pré produção.	76,00	UNIDADE	36,00	R$ 2.736,00
46	FOTÓGRAFOS - Serviço de registro fotográfico de todas as áreaRRRRRs e dias do evento, tratadas e editadas. O serviço inclui fotografias do público, das atrações, das arenas e dos itens da prestação de contas. Serão necessários 2 fotógrafos por dia de evento para cubrir a área interna do evento e da quadra de skate	6,00	DIA	757,50	R$ 4.545,00

	(área externa), onde estará ocorrendo a disputa do Game Of Skate.				
47	ASSESSORIA DE IMPRENSA LOCAL Assessoria de Imprensa local - Serviço de assessoria de imprensa incluindo clipping impresso e on-line, valoração de mídia e relatório final de mídia espontânea. Serviço indispenssavel para o maior alcançe do público pretendido no projeto.	1,00	SERVIÇO	2.540,00	R$ 2.540,00
Item	Descrição	Qt. Item		Vlr Unit.	Valor Total
48	SERVIÇO COMPLETO DE CRIAÇÃO DE VÍDEO INSTITUCIONAL: com foco na divulgação e valorização do projeto. O vídeo apresentará, de forma clara e envolvente, um making of da realização dos três dias de evento, além de destacar as principais informações sobre a iniciativa e a transparência da parceria com a Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação. Será também uma ferramenta estratégica para prestação de contas, evidenciando a capacidade técnica da equipe envolvida, os benefícios gerados aos participantes e o impacto positivo das ações realizadas. O conteúdo contribuirá para ampliar o alcance do projeto, despertar o interesse do público e fortalecer a transparência da parceria firmada com está secretária, além de impulsionar o engajamento em iniciativas futuras. Memória de Cálculo: 1 x 5.481,00 = 5.481,00.	1,00	SERVIÇO	5.481,00	R$ 5.481,00
					R$ 60.013,15

TOTAL GERAL: R$ 1.200.000,00

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

FONTE	PROGRAMA DE TRABALHO	
	19.573.6207.9118.0049	
TIPO	NATUREZA DE DESPESAS	VALOR
	c: 335041	R$ 1.200.000,00
PARCELA	MÊS/ANO	VALOR DA PARCELA

1	05-2025	R$ 840.000,00
2	05-2025	R$ 360.000,00
TOTAL PARCELAS:		R$ 1.200.000,00

A autenticidade do documento pode ser conferida no site:
https://parcerias.df.gov.br/consulta/arquivos assinados/chave/b9722577e0d5e4f040f9905e09a31fb6