

Endereço Completo:		
CNPJ:		
Município:	UF:	CEP:
Site, Blog, Outros:		
Nome do Representante Legal:		
Cargo:		
RG:	Órgão Expedidor:	CPF:
Telefone Fixo:	Telefone Celular:	
E-Mail do Representante Legal:		
Objeto da Atuação em Rede:		
ANEXOS	<input type="checkbox"/> Termo de Atuação em Rede <input checked="" type="checkbox"/> Portfólio da OSC <input type="checkbox"/> Outros	
DESCRIÇÃO DO PROJETO		
Título do Projeto: ERA DIGITAL		
Período de Execução: Pré-Produção (10/12/24 a 16/02/25) Produção (17/02/25 a 21/02/25) Pós-Produção (22/02/25 a 06/03/25)		
Datas do Evento/Projeto: Início: 17/02/25 Término: 21/02/25		
Local de Realização: Realização do projeto Era Digital no Centro Olímpico de Samambaia, situado na QN 319 de Samambaia		
Valor Total do Projeto: R\$ 500.000,00 (Quinhentos mil reais)		
Valor Total do Fomento: R\$ 500.000,00 (Quinhentos mil reais)		
<p>PREVISÃO DE PÚBLICO DIRETO: 3.000 (três mil), com geração de 50 empregos diretos temporários.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participantes das oficinas: Estima-se atender diretamente 1000 jovens de 14 a 25 anos, com foco em alunos de escolas públicas da região, que participarão das palestras e campeonato de jogos eletrônicos. • Facilitadores e profissionais contratados: O projeto empregará diretamente 22 profissionais, incluindo palestrante, designers, web designer, segurança, brigadista e equipe de RH. 		

- **Parceiros e equipe de apoio:** Cerca de 7 pessoas da equipe administrativa e técnica que atuarão no planejamento, execução e avaliação do projeto.
- **Beneficiários secundários próximos:** Aproximadamente 2000 membros das famílias dos participantes serão diretamente impactados através de eventos de demonstração e integração comunitária realizados ao longo do projeto.
- **Total estimado de público direto:** 3000 mil pessoas.

PREVISÃO DE BENEFICIÁRIOS DIRETO E INDIRETO: 3.000 (três mil) público direto, mais 6.000 (seis mil) público indireto, totalizando 10.000 (dez mil) visitantes.

- **Famílias dos participantes:** Aproximadamente 2000 familiares terão acesso a arena gamer, além de participarem de eventos de integração, como palestras sobre o mundo gamer e tecnologias
- **Rede escolar e comunitária:** Estima-se que 1.000 alunos e professores das escolas locais sejam impactados indiretamente através da disseminação dos resultados do projeto, como arena gamer e palestras e discussões promovidas.
- **Usuários dos jogos (arena de gamer):** Cerca de 6.000 pessoas poderão acessar e jogar os disponibilizados na arena gamer durante o projeto, aumentando o impacto social e cultural.
- **Total de beneficiários indiretos:** 10.000 pessoas.

APRESENTAÇÃO DA ENTIDADE:

Fundada em 1992, a Associação de Moradores de Ceilândia Centro (AMCC) nasceu como uma iniciativa dos moradores de Ceilândia Norte para abordar desafios estruturais em segurança, educação, saúde, esporte e cultura na comunidade. A associação promove soluções por meio de reuniões e representação junto ao poder público, conquistando respeito e confiança entre diferentes gerações, de jovens a idosos.

Com foco em projetos culturais, a AMCC incentiva a produção artística local, desenvolvendo a formação cultural da comunidade. Suas atividades incluem apresentações musicais, audiovisuais oficinas, palestras e iniciativas tecnológicas. Todos os eventos visam à democratização do acesso à arte, tecnologia e cultura, com preços acessíveis ou entrada gratuita.

Além disso, a entidade oferece orientação técnica e jurídica para artistas, ONGs e coletivos, bem como infraestrutura para o desenvolvimento de projetos, buscando expandir valores culturais e replicar tecnologias sociais na região.

Projetos Executados:

A AMCC já realizou diversos projetos culturais e esportivos, como:

- Cantata de Natal

- Torneio de Futebol
- Intervenção nas Escolas – Bullying nas Comunidades
- Up Crew – Encontro dos 4 Elementos do Hip Hop
- Baile dos Idosos
- Criança em Ação – Psicomotricidade
- Campeonato de Rima
- Ilumina Jovem/Dia das Crianças

Projetos em Parceria com o Poder Público

A AMCC também realizou projetos fomentados pela administração pública. A seguir, os principais projetos com suas respectivas informações:

Secretaria	Processo SEI	Objeto	Situação
Secretaria de Estado de Cultura do Distrito Federal	150.00005064/2018-10	Festival UP CREW - apresentações de dança, música e batalhas nas regiões de Ceilândia, Paranoá e Plano Piloto	FINALIZADO
Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa do DF	00150-00003121/2023-85	Brasília Hip Hop - Intervenção nas Escolas, com estrutura para DJs do movimento hip hop no Recanto das Emas	FINALIZADO
Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa do DF	00150-00004187/2022-10	Brasília Hip Hop - Evento cultural na Praça da Bíblia, Ceilândia/DF	FINALIZADO

Prestação de Contas:

Todos os projetos fomentados pela administração pública foram executados e tiveram suas prestações de contas finalizadas, demonstrando a eficiência e responsabilidade da entidade na gestão de recursos públicos.

Sede da AMCC

As fotos a seguir apresentam a infraestrutura da sede da AMCC, localizada em Ceilândia Norte, com identificação da fachada, espaços de trabalho e ambiente interno da associação:



DESCRIÇÃO DO OBJETO:

O Projeto Era Digital é um evento tecnológico inovador que busca reunir equipamentos de última geração voltados para a comunidade gamer e a indústria criativa em geral. O evento será realizado no Centro Olímpico de Samambaia, localizado na QN 319, e terá como público-alvo jovens entre 14 e 25 anos, prioritariamente estudantes de escolas públicas da região de Samambaia, Distrito Federal.

A programação contará com uma série de atividades, incluindo:

- Palestras sobre tecnologia, apresentadas por especialistas da área, permitindo que os participantes explorem equipamentos e tecnologias de ponta;
- Demonstrações práticas de ferramentas criativas e tendências do mercado tecnológico.

O objetivo principal do evento é promover o setor de tecnologia, e inovação entre os jovens, oferecendo um ambiente de aprendizado gratuito, motivador e acessível. Por meio dessa iniciativa, espera-se despertar o interesse dos participantes por carreiras na área tecnológica e proporcionar contato direto com as tendências mais avançadas do mercado.

JUSTIFICATIVA:

O projeto "Era Digital" se justifica como uma iniciativa estratégica essencial para impulsionar a ciência, tecnologia e inovação na região de Samambaia, no Distrito Federal. Com foco na inclusão social, o projeto contará com a participação de jovens estudantes de escolas públicas da região, que serão convidados a se engajar nas atividades. Para facilitar o acesso, já está garantido um ônibus cedido pelo projeto, proporcionando transporte para os participantes.

O "Era Digital" abre portas para um nicho em crescimento, permitindo que esses jovens ampliem

seus conhecimentos em tecnologia e desenvolvam competências essenciais para a era digital. Além de enriquecer habilidades, o projeto estimulará um maior interesse nas áreas de ciência, tecnologia e inovação.

Considerando o potencial do Brasil no mercado de jogos eletrônicos, que deve gerar uma receita de R\$ 14 bilhões em 2023, e o crescimento do setor de TI, avaliado em US\$ 5 trilhões, a iniciativa se alinha com tendências globais que estão moldando o futuro do trabalho e da economia. Iniciativas locais, como a Copa Tribuna Gamer de Valorant, demonstram que os e-Sports já possuem um público consolidado, tornando o "Era Digital" ainda mais relevante para a comunidade.

Assim, o projeto oferecerá uma experiência única e abrangente, contribuindo para o fomento do lazer, ciência, tecnologia e inovação, preparando indivíduos para enfrentar os desafios de um mundo cada vez mais digital e tecnológico. O projeto "Era Digital" ocorrerá dos dias 17 ao dia 21 de fevereiro de 2025, na Vila Olímpica de Samambaia, Brasília – DF. Este evento aberto ao público contará com uma arena gamer recreativa, palestras, cockpits de simulação e uma arena free play.

O torneio de e-Sports, que inclui jogos como Valorant, Counter Strike e League of Legends, será um dos principais destaques. Importante ressaltar que o evento como um todo será gratuito, incluindo a participação nos torneios. As inscrições para as competições estarão disponíveis desde a pré-produção até os dias do evento.

As escolas públicas da região serão convidadas formalmente por meio de ofício, e um ônibus será disponibilizado para transportar os alunos ao evento, garantindo que todos tenham a oportunidade de participar.

Fontes de Pesquisa Utilizadas:

1. McKinsey Technology Trends Outlook 2023
2. World Economic Forum - The Impact of Digital Technologies
3. Deloitte - 2024 Technology Industry Outlook
4. IEEE Transmitter - Impact of Technology 2024
5. UNESCO - Science, Technology and Innovation Policy

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

A Portaria nº 550 tem como missão fomentar o mercado tecnológico, desenvolver e incentivar a tecnologia em diversos segmentos do Distrito Federal e apoiar a formação integral dos indivíduos, promovendo a ciência, a cultura e a política. O projeto Era Digital está alinhado com esses objetivos da seguinte maneira:

Fomento ao Mercado Tecnológico e Desenvolvimento de Tecnologia:

- Era Digital contribui diretamente para o desenvolvimento e incentivo ao setor tecnológico, promovendo eventos e iniciativas no campo dos e-Sports e tecnologia no Distrito Federal, alinhando-se com a missão de fomentar o mercado tecnológico.

Formação Integral dos Indivíduos:

- O projeto prepara indivíduos para os desafios do mundo digital, oferecendo experiências práticas em tecnologia e e-Sports, apoiando a formação integral dos participantes, conforme estabelecido na portaria.

Relação com a Portaria nº 117/2023

Art. 6º - Finalidades das parcerias da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação com OSCs:

Inciso I: Promoção de Inclusão Tecnológica e Social

- Era Digital promove inclusão tecnológica ao proporcionar acesso a atividades de e-Sports e tecnologia, contribuindo para o bem-estar e cidadania dos moradores do Distrito Federal.

Inciso II: Fortalecimento da Base Técnico-Científica

- O projeto apoia a base técnico-científica ao envolver instituições de ensino e entidades de pesquisa no desenvolvimento de habilidades digitais e tecnológicas, fortalecendo a base técnica da região.

Inciso III: Fomento à Competitividade e Criação de Emprego e Renda

- Era Digital estimula a competitividade e gera novas oportunidades de emprego e renda ao criar eventos que atraem empresas e patrocinadores, promovendo a diversificação das atividades econômicas.

Inciso IV: Integração do Poder Público, Instituições de Ensino e Empresas Inovadoras

- O projeto promove a integração entre o poder público, instituições de ensino e empresas inovadoras, facilitando a troca de conhecimentos e colaboração em iniciativas tecnológicas.

Inciso V: Modelo de Incentivos de Longo Prazo

- Era Digital busca estabelecer um modelo sustentável para a promoção de ciência e tecnologia, alinhando-se ao objetivo de garantir a continuidade dos processos inovativos no Distrito Federal.

Inciso VI: Coordenação e Interação dos Agentes de Ciência e Tecnologia

- O projeto facilita a coordenação e interação entre agentes do Sistema Distrital de Ciência, Tecnologia e Inovação, contribuindo para a inovação e a redução de riscos tecnológicos.

Inciso VII: Modernização dos Serviços Públicos

- Era Digital contribui para a modernização dos serviços públicos ao oferecer soluções tecnológicas e sociais, aproveitando o engajamento de atores públicos e privados para melhorar o ambiente urbano.

Inciso VIII: Aumento de Patentes e Transferência de Tecnologias

- O projeto pode estimular a criação de novas tecnologias e patentes ao promover um ambiente inovador no campo dos e-Sports e tecnologia.

Inciso IX: Participação Social em Projetos da Secretaria

- Era Digital incentiva a participação da comunidade na formulação e execução de projetos relacionados à tecnologia e inovação, atendendo às políticas públicas estabelecidas pela Secretaria.

Inciso X: Incentivos Fiscais para Projetos de Ciência e Tecnologia

- O projeto pode aproveitar mecanismos de incentivo fiscal distrital e federal para financiar suas atividades e expandir seu impacto, alinhando-se à política pública de ciência e tecnologia.

Inciso XI: Apoio a Projetos de Iniciativa da Comunidade

- Era Digital apoia e realiza atividades de interesse da comunidade conforme o chamamento público, contribuindo para as políticas públicas de ciência e tecnologia.

Inciso XII: Apoio a Projetos Indicados pelo Poder Legislativo

- O projeto pode receber apoio conforme as indicações do Poder Legislativo, garantindo que esteja alinhado com as prioridades e necessidades da comunidade local.

O projeto Era Digital está alinhado com diversas políticas públicas e diretrizes estratégicas, reforçando sua relevância e impacto para o Distrito Federal e além. Em consonância com o **PPA 2024/2027 do GDF**, o projeto contribui diretamente para a meta de promover o desenvolvimento econômico e tecnológico da região. O PPA prioriza iniciativas que fomentem a inovação e a inclusão digital, e Era Digital se encaixa perfeitamente ao oferecer uma plataforma para e-Sports e tecnologia, estimulando o crescimento de um setor emergente e gerando novas oportunidades de emprego e renda, o que está alinhado com os objetivos do plano plurianual.

No âmbito da **Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal**, o projeto reflete as diretrizes de fomento tecnológico ao fortalecer a base técnico-científica e promover a inclusão digital. A Secretaria busca apoiar projetos que estimulem a inovação e a capacitação tecnológica, e Era Digital atende a esses critérios ao envolver a comunidade em atividades de e-Sports e tecnologia, colaborando com instituições educacionais e empresas para impulsionar a criação de novas soluções tecnológicas e a transferência de conhecimento.

Além disso, Era Digital está alinhado com a **Agenda 2030** e seus Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). O projeto contribui para o ODS 8 (Trabalho Decente e Crescimento Econômico) ao gerar emprego e fomentar a economia digital; para o ODS 9 (Indústria, Inovação e Infraestrutura) ao promover a inovação tecnológica e fortalecer a infraestrutura digital; e para o ODS 10 (Redução das Desigualdades) ao garantir acesso inclusivo a novas tecnologias e oportunidades no setor de e-Sports. Ao promover uma cultura de inovação e inclusão tecnológica, Era Digital está contribuindo para um futuro mais sustentável e equitativo.

Dados de pesquisas recentes indicam que o mercado de e-Sports e tecnologia está em rápida expansão, com um crescimento anual significativo e uma alta demanda por habilidades digitais.

O Era Digital surge como uma solução primordial para aproveitar essa tendência, oferecendo à comunidade de Samambaia acesso a experiências inovadoras e capacitação técnica, o que não apenas alavanca o setor tecnológico local, mas também proporciona aos jovens e demais moradores uma nova perspectiva de desenvolvimento pessoal e profissional. Em um cenário onde a digitalização e a inovação são cada vez mais cruciais, Era Digital desempenha um papel vital ao mudar a realidade apresentada e preparar a comunidade para os desafios e oportunidades de um futuro digital.

Em resumo, o projeto Era Digital está bem alinhado com as finalidades das portarias, contribuindo para o desenvolvimento tecnológico, inclusão social e fortalecimento da base técnica e científica no Distrito Federal, e está bem posicionado para apoiar e implementar as políticas públicas estabelecidas para a ciência, tecnologia e inovação.

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

O **Era Digital** foi concebido para fomentar a ciência, tecnologia e inovação no Distrito Federal por meio de diversas ações práticas que atendem às demandas atuais do mercado de trabalho e garantem a atualização contínua dos conteúdos oferecidos. Abaixo estão detalhadas as estratégias e ações do projeto, alinhadas com as políticas públicas e com as diretrizes do Decreto nº 40.716/2020, para garantir um impacto significativo na área de tecnologia e inovação.

Palestras:

- **Conteúdo e Atualização:** As palestras serão ministradas por profissionais qualificados e reconhecidos no setor de robótica e jogos eletrônicos. O conteúdo será adaptado para refletir as demandas atuais do mercado de trabalho e incluirá tópicos como novas tecnologias, tendências emergentes e melhores práticas.

- **Atualização Contínua:** Para garantir que o conteúdo se mantenha relevante, o projeto estabelecerá parcerias com empresas e instituições de ensino que estão na vanguarda da tecnologia. Revisões periódicas do currículo e atualizações baseadas em feedback dos participantes e nas evoluções do mercado garantirão que o conteúdo das palestras permaneça atualizado e alinhado com as tendências tecnológicas emergentes.

Arena Gamer:

- **Experiência Imersiva e Prática:** A Arena Gamer disponibilizará equipamentos modernos como PCs, consoles PlayStation e Xbox, e cockpits de simulação de corrida, proporcionando aos participantes uma experiência prática e imersiva. Este ambiente permitirá a exploração direta de novas tecnologias e o aprimoramento de habilidades técnicas em um contexto lúdico e educacional.

Parcerias com a SECTI:

- **Promoção e Implementação de Políticas Públicas:** Em alinhamento com o art. 4º do Decreto nº 40.716/2020, o projeto **Era Digital** se compromete a promover políticas públicas de ciência, tecnologia e inovação, fomentando o desenvolvimento econômico, social e cultural do Distrito Federal. Através de parcerias com a SECTI e outros órgãos e entidades públicas e privadas, o projeto contribuirá para a implementação e avaliação do impacto das políticas de inovação tecnológica na região.

Medindo o Impacto:

- **Plano de Avaliação:** Um plano de avaliação será implementado para medir o impacto das ações do projeto em termos de empregabilidade e empreendedorismo. Isso incluirá a coleta de dados sobre a taxa de emprego dos participantes por meio de uma pesquisa de satisfação do público.

O **Era Digital** oferece uma abordagem abrangente para fomentar a ciência, tecnologia e inovação no Distrito Federal, alinhando-se com as políticas públicas e diretrizes estabelecidas. O projeto não apenas proporciona uma experiência imersiva e prática em tecnologia, mas também se compromete a manter o conteúdo atualizado, medir seu impacto e promover a inclusão das mulheres na tecnologia, contribuindo assim para o avanço tecnológico e o desenvolvimento econômico e social da região.

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

O **Era Digital** não só promove ciência e tecnologia, mas também se destaca na promoção da **Economia Circular** no Distrito Federal. Este projeto não só responde à necessidade de inovação e avanço tecnológico, mas também incorpora práticas sustentáveis, contribuindo para a redução do desperdício e a promoção da reutilização de recursos. A seguir, são apresentadas as ações práticas que o projeto realizará para fomentar a economia circular, respondendo às perguntas solicitadas.

C - Ações Práticas para Fomentar a Economia Circular

Atividades Práticas sobre Economia Circular:

- **Coleta e Reciclagem de Equipamentos:** Durante o evento, haverá uma coleta ativa de equipamentos eletrônicos antigos para reciclagem. Os participantes poderão entregar seus equipamentos em desuso em pontos de coleta estabelecidos, incentivando a disposição responsável desses itens e a adesão às práticas de economia circular.

-

Campanha de Conscientização sobre Economia Circular:

- **Implementação e Avaliação:** A campanha de conscientização será implementada através de materiais educativos, com o objetivo de educar o público sobre a importância da economia circular e práticas sustentáveis. Para avaliar o alcance e a eficácia da campanha, serão utilizadas métricas como, o feedback dos participantes do evento e a quantidade de equipamentos coletados para reciclagem. Além disso, serão realizadas pesquisas de opinião pré e pós-evento para medir a mudança no conhecimento e nas atitudes dos participantes em relação à economia circular.
- **Comunicação e Engajamento:** A campanha será promovida através de mídias sociais, parcerias com influenciadores e cobertura de mídia local, garantindo que a mensagem chegue a um amplo público e que o impacto seja maximizado.

Parcerias com Organizações Especializadas:

- **Colaborações Estratégicas:** O projeto buscará parcerias com organizações especializadas em reciclagem e sustentabilidade, como empresas de gestão de resíduos eletrônicos e ONGs focadas em meio ambiente. Essas parcerias ajudarão a garantir que os materiais coletados para reciclagem sejam geridos de maneira eficiente e responsável.
- **Protocolos de Reciclagem:** Serão estabelecidos protocolos claros para a coleta e o gerenciamento de equipamentos recicláveis, assegurando que todos os materiais sejam tratados

de acordo com normas ambientais e de segurança.

Gestão Eficiente dos Materiais para Reciclagem:

- **Procedimentos e Transparência:** O projeto garantirá a gestão eficiente dos materiais coletados através de um sistema organizado de triagem e encaminhamento para reciclagem. A transparência será assegurada por meio de relatórios de gestão de resíduos e auditorias, garantindo que os materiais sejam reciclados de maneira ambientalmente responsável.
- **Parcerias com Recicladores Certificados:** Os materiais serão encaminhados para recicladores certificados e especializados, que seguirão práticas estabelecidas para minimizar o impacto ambiental e maximizar a recuperação de recursos.

Métricas para Avaliação do Sucesso das Ações de Economia Circular:

- **Quantitativas e Qualitativas:** Serão usadas métricas quantitativas, como o volume de equipamentos coletados, a quantidade de participantes nas palestras. Métricas qualitativas incluirão feedback dos participantes sobre a utilidade das palestras e a percepção da eficácia da campanha de conscientização.

Relatórios de impacto serão elaborados para analisar o sucesso das ações e identificar oportunidades de melhoria.

D - Importância social do projeto:

O projeto **Era Digital** é fundamental para a promoção da inclusão digital e educacional, especialmente para jovens do ensino médio da rede pública de Samambaia, DF, que se encontram em situação de vulnerabilidade. A seguir, estão detalhadas as ações práticas do projeto e como ele assegura sua importância social, responde às questões solicitadas e contribui para uma inclusão equitativa e sustentável.

Ações Práticas para Demonstrar a Importância Social

Inclusão Digital e Educacional:

- **Acesso Universal:** O **Era Digital** garante que todos os jovens das áreas atendidas tenham acesso gratuito às palestras e ao Espaço Gamer. Para assegurar a inclusão digital e educacional, o projeto oferece transporte gratuito para os participantes, além de disponibilizar equipamentos e recursos

sem custo para os participantes. Isso elimina barreiras financeiras e logísticas, permitindo que todos, independentemente de suas condições sociais, tenham acesso às tecnologias e oportunidades oferecidas.

- **Parcerias com Escolas e Comunidades:** O projeto fará parcerias com escolas e organizações comunitárias locais para identificar e envolver os alunos em situação de vulnerabilidade. A seleção de participantes será baseada em critérios de necessidade e potencial, garantindo que aqueles que mais precisam recebam as oportunidades de aprendizado e desenvolvimento.

Monitoramento e Redução de Disparidades:

- **Avaliação Contínua:** O projeto implementará um sistema de monitoramento para avaliar as disparidades educacionais e sociais entre os participantes. Serão coletados dados sobre o desempenho acadêmico, o envolvimento nas atividades e as barreiras enfrentadas. Com base nesses dados, serão ajustadas as estratégias para atender às necessidades específicas dos alunos e reduzir as desigualdades.
- **Feedback e Ajustes:** Reuniões regulares com educadores e líderes comunitários permitirão ajustar o projeto com base no feedback dos participantes e nas observações sobre a eficácia das iniciativas em reduzir disparidades.

Envolvimento da Comunidade Local:

- **Participação Ativa:** O projeto envolverá a comunidade local através de eventos abertos, permitindo que os membros da comunidade se engajem diretamente com as atividades. Além disso, serão formados comitês de apoio com representantes locais para garantir que as necessidades e preocupações da comunidade sejam ouvidas e atendidas.
- **Sustentabilidade:** Para garantir que os impactos sociais sejam sustentáveis a longo prazo, o projeto incentivará a formação de parcerias duradouras com empresas locais e ONGs. A criação de redes de apoio e a promoção de eventos comunitários ajudarão a manter o interesse e a participação ativa da comunidade.

Adaptação e Expansão:

- **Modelo de Expansão:** O projeto será estruturado de forma a permitir a replicação e expansão para outras áreas com desafios semelhantes no Distrito Federal. A criação de um modelo replicável permitirá que o **Era Digital** seja adaptado para atender a diferentes regiões, com ajustes baseados nas necessidades locais.
- **Treinamento de Multiplicadores:** Serão treinados facilitadores e líderes comunitários para implementar o modelo em novas áreas, garantindo que as boas práticas e metodologias do projeto sejam replicadas com sucesso em outras localidades.

Indicadores-Chave para Avaliar o Impacto Social:

- **Métricas de Inclusão:** Indicadores-chave incluirão a quantidade de participantes atendidos, a diversidade demográfica dos participantes, e a participação de jovens de áreas de alta vulnerabilidade. Será monitorado o número de participantes que demonstram melhora em suas habilidades técnicas e acadêmicas após o envolvimento no projeto.
- **Métricas de Equidade:** Serão avaliadas as mudanças nas oportunidades de carreira e no acesso a tecnologias para os participantes, além de medir o impacto das palestras na motivação e nas escolhas de carreira dos jovens.

Feedback dos Participantes e da Comunidade: O sucesso do projeto será avaliado por meio de pesquisas de satisfação com os participantes e a comunidade, análises qualitativas de feedback e acompanhamento de resultados de longo prazo, como a continuidade na educação ou o ingresso em áreas tecnológicas.

Promoção da Equidade Social, Racial, de Gênero e Inclusão de Pessoas com Deficiência:

- **Acesso Prioritário para Grupos Vulneráveis:** O projeto estabelecerá um sistema de priorização no acesso às palestras e ao Espaço Gamer para jovens pertencentes a grupos socialmente vulneráveis, como negros, mulheres, pessoas com deficiência e moradores de áreas de alta vulnerabilidade econômica. Em conformidade com o Art. 4º do Decreto nº 37.843, será assegurado que esses grupos tenham igualdade de oportunidades, facilitando seu ingresso e participação em todas as atividades oferecidas.
- **Convite Direto às Escolas Públicas e Transporte Gratuito:** Como parte das ações de inclusão, as escolas públicas serão convidadas a inscrever alunos pertencentes a esses grupos vulneráveis.

Para remover barreiras logísticas, será disponibilizado transporte gratuito até o local das atividades, garantindo que todos os jovens, independentemente de sua condição física, social ou financeira, possam participar integralmente do projeto

O **Era Digital** é um projeto com um forte impacto social, voltado para a inclusão digital e educacional de jovens em situação de vulnerabilidade de Samambaia. Através de ações práticas e estratégias de monitoramento e adaptação, o projeto assegura que a inclusão e a equidade sejam prioritárias. Com a participação ativa da comunidade e um modelo adaptável para expansão, o projeto visa não apenas transformar vidas individuais, mas também promover um legado de inclusão e oportunidades em todo o Distrito Federal.

E - Ações previstas de acessibilidade:

O **Era Digital** é um projeto que prioriza a inclusão e acessibilidade, garantindo que todas as pessoas, incluindo aquelas com deficiências, possam participar plenamente das atividades oferecidas. A seguir, são descritas as ações práticas que serão realizadas para assegurar a acessibilidade e a inclusão de todos os participantes, respondendo às perguntas solicitadas.

Ações Práticas para Garantir Acessibilidade

Adaptações Físicas:

- **Infraestrutura Acessível:** A estrutura do evento será projetada e adaptada para garantir o acesso pleno a pessoas com deficiência. Serão instaladas rampas e corrimãos em todas as áreas do evento para facilitar o acesso a pessoas com mobilidade reduzida. Os banheiros e áreas comuns serão totalmente acessíveis, atendendo às normas de acessibilidade para garantir conforto e segurança a todos os participantes.
- **Sinalização Inclusiva:** A sinalização no local será clara e visível. As áreas de acesso e os pontos de ajuda serão sinalizados de forma a facilitar a navegação.

Comunicações Acessíveis:

- **Intérpretes de Libras:** Serão disponibilizados intérpretes de Libras (Língua Brasileira de Sinais) durante todas as palestras, garantindo que participantes com deficiência auditiva possam acompanhar o conteúdo em tempo real. Além disso, legendas e transcrições das apresentações serão fornecidas para garantir acesso a informações para todos.

Capacitação de Instrutores e Equipe:

- **Treinamento em Inclusão e Acessibilidade:** Todos os instrutores e a equipe do projeto receberão treinamento especializado em práticas de inclusão e acessibilidade. Esse treinamento cobrirá técnicas para a comunicação eficaz com pessoas com deficiência, a adaptação de atividades para atender a diversas necessidades.

Acessibilidade nas Campanhas Publicitárias e Programações:

- **Recursos de Acessibilidade nas Mídias e Divulgação:** Em conformidade com o Art. 81 do Decreto nº 37.843/2016, o projeto prevê a inclusão de recursos de acessibilidade em todas as campanhas publicitárias e materiais de divulgação. Isso inclui a contratação de intérprete de Libras, durante um dia para traduzir o conteúdo audiovisual e participar da produção de vídeos promocionais e informativos. Além disso, as peças publicitárias conterão legendas e áudio descrição para garantir

que pessoas com deficiência auditiva e visual tenham pleno acesso à informação.

O **Era Digital** compromete-se a garantir a acessibilidade e a inclusão plena para todos os participantes, adotando medidas práticas que atendem às diversas necessidades. Com adaptações físicas adequadas, comunicação acessível, capacitação da equipe e monitoramento contínuo, o projeto não só atende às exigências legais de acessibilidade, mas também promove um ambiente inclusivo e acolhedor para pessoas com deficiências. Essas ações assegurarão que todos os jovens, independentemente de suas habilidades ou condições, possam participar de forma significativa e enriquecedora das atividades oferecidas

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.

DETALHAMENTO DAS AÇÕES:

PRÉ-PRODUÇÃO: Durante a pré-produção, o foco é no planejamento e organização do evento.

As ações incluem:

1. Composição da equipe inicial (10/12/24 a 13/12/24):
 - Formação da equipe de coordenação, produção, marketing e comunicação.
 - Definição das responsabilidades de cada membro da equipe.
2. Organização de cronogramas e levantamento de necessidades (14/12/24 a 23/12/24):
 - Criação de um cronograma detalhado para todas as atividades.
 - Identificação dos recursos, materiais e serviços necessários.
3. Desenvolvimento da identidade visual (24/12/24 a 15/01/25):
 - Criação de logomarca, peças de divulgação, materiais de inscrição e conteúdo para redes sociais.
4. Contratação dos prestadores de serviço especializados (06/12/24 a 13/01/25):
 - Seleção de fornecedores para infraestrutura, som, iluminação, etc.
5. Início das campanhas publicitárias (16/01/25 a 21/02/25):

- Lançamento de campanhas de divulgação do evento em redes sociais e materiais impressos.
6. Curadoria de palestrantes e influenciadores digitais (17/01/25 a 16/02/25)

PRODUÇÃO: A produção é o momento da execução das atividades planejadas, que incluem a montagem, realização e gestão do evento:

1. Realização do evento (17,18,19,20 e 21 de fevereiro de 2025):

- Abertura oficial do evento e início das atividades, como:
- 6 Palestras sobre e-Sports, tecnologia e inovação, durante 3 dias, 18, 19 e 20 de fevereiro 2025 sendo duas palestras por dia, uma no turno da manhã e outra no turno da tarde.
- Torneios de jogos competitivos (Valorant, Counter-Strike e League of Legends).
- Atividades recreativas na arena gamer, simulações e workshops.

2. Gestão das competições de e-Sports (17/02/2025 a 21/02/2025):

- Organização dos torneios com fases de grupos, eliminatórias e finais.
- Premiação dos vencedores no último dia (21/02/2025)
- Certificação de participação (21/02/2025)
- Encerramento do evento (21/02/2025)

Programação do Evento

Datas: 17, 18, 19 20 e 21 de fevereiro 2025 Local: Vila Olímpica de Samambaia, Brasília – DF

Cronograma:

- 09:00: Abertura do evento
- 10:00: Palestra (uma no período matutino e outra no vespertino)
- 11:00: Início das atividades na arena de jogos
- 12:00: encerramento do período da manhã
- 14:00: reabertura das atividades período da tarde
- 15:00: Palestra (uma no período matutino e outra no vespertino)
- 16:00: início das atividades na arena de jogos
- 17:00: encerramento das atividades período da tarde.

Tema: O Cenário Competitivo dos e-Sports: Oportunidades e Desafios para Jogadores e Organizadores

- Resultado Esperado: Proporcionar uma visão abrangente do mercado de e-Sports, destacando oportunidades de crescimento e principais desafios enfrentados por jogadores e organizadores. Os participantes devem sair mais preparados para navegar neste cenário e identificar novas possibilidades de atuação.

Tema: Tecnologia e Inovação no Desenvolvimento de Jogos: As Tendências que Estão Moldando o Futuro

- Resultado Esperado: Ampliar o conhecimento dos participantes sobre inovações tecnológicas que impactam o desenvolvimento de jogos, desde gráficos até inteligência artificial. Espera-se que saiam inspirados a aplicar essas tendências em seus projetos e a se posicionarem no mercado.

Tema: Criação de Conteúdo para Games: Estratégias para Engajamento e Crescimento de Audiência

- Resultado Esperado: Capacitar os participantes com técnicas de criação de conteúdo, como storytelling e interatividade, que ampliem o engajamento do público. O objetivo é que compreendam como construir e fidelizar uma comunidade ativa e engajada.

Tema: Monetização em Streaming: Transformando Jogos em Renda

- Resultado Esperado: Ensinar as melhores práticas para monetizar transmissões de jogos, abordando parcerias, doações e plataformas de monetização. Os participantes devem sair com um plano eficaz para gerar receita e estruturar melhor suas transmissões.

Tema: Marketing Pessoal para Gamers: Construindo uma Marca no Universo dos Jogos

- Resultado Esperado: Orientar os participantes sobre como desenvolver uma marca pessoal sólida, abordando estratégias de marketing e presença digital. Espera-se que compreendam a importância da identidade própria para fortalecer sua posição no mercado de games.

Tema: Segurança e Ética no Mundo dos Jogos: Protegendo a Comunidade e os Jogadores

- Resultado Esperado: Sensibilizar os participantes para a importância da segurança digital e da ética no ambiente dos jogos. Espera-se que saiam mais conscientes sobre práticas seguras e éticas para proteger a comunidade e garantir um ambiente positivo.

Tema: O Cenário Competitivo dos e-Sports: Oportunidades e Desafios para Jogadores e Organizadores

- Resultado Esperado: Proporcionar uma visão abrangente do mercado de e-Sports, destacando oportunidades de crescimento e principais desafios enfrentados por jogadores e organizadores. Os participantes devem sair mais preparados para navegar neste cenário e identificar novas possibilidades de atuação.

Detalhes dos Torneios

- Valorant: Um jogo de tiro tático em que equipes de cinco jogadores competem em partidas de ataque e defesa. (faixa etária: 14 anos)
- Counter Strike: Um clássico jogo de tiro onde duas equipes competem em diversas missões, como plantar ou desarmar bombas. (faixa etária: 16 anos)
- League of Legends (LoL): Um MOBA onde duas equipes de cinco jogadores lutam para destruir a base inimiga. (faixa etária: 12 anos)

Estrutura dos Torneios: As inscrições poderão ser feitas online durante todo o período, e os torneios seguirão a seguinte estrutura:

- Fase de Grupos: Formato todos contra todos, com as melhores equipes avançando.
- Eliminatórias: Partidas eliminatórias até as finais.

Premiações: As equipes vencedoras receberão troféus, medalhas e equipamentos eletrônicos, como periféricos de jogos (teclados, mouses e headsets), além de reconhecimento especial para o Melhor Jogador (MVP).

O evento "Era Digital" não apenas fomentará a ciência, tecnologia e inovação, mas também criará um ambiente inclusivo e interativo, preparando os jovens para os desafios de um mundo cada vez mais digital. Aguardamos a participação entusiasmada de todos!

Ressaltamos que todas as premiações que todos os itens da premiação serão ofertados pelo **Ministério Público do DF**, em parceria com o Instituto.

PÓS-PRODUÇÃO: A pós-produção inclui o encerramento oficial do evento e a finalização das responsabilidades:

1. Finalização dos pagamentos a fornecedores e prestadores de serviço (22/02/2025 a 24/02/2025):

- Quitação de todos os compromissos financeiros com prestadores de serviços e fornecedores.

2. Confeção do relatório de execução das atividades (25/02/2025 a 28/02/2025):

- Elaboração de um relatório detalhado com fotos e descrição das atividades realizadas durante o evento.

3. Elaboração do relatório final de prestação de contas e atingimento de metas (28/02/2025 a 06/03/2025):

- Relatório financeiro e operacional, documentando o uso de recursos e o cumprimento das metas estabelecidas no plano de trabalho.

OBJETIVO GERAL:

Ao realizar o Era Digital visa-se promover o desenvolvimento e a disseminação do conhecimento sobre tecnologia, inovação e robótica, oferecendo acesso gratuito às tendências do mercado por meio de palestras e experiências interativas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- O projeto Era Digital visa promover a inclusão digital
- Fomentar o interesse em STEM
- Desenvolver habilidades em e-Sports
- Fortalecer a economia circular
- Criar oportunidades de networking

METAS QUANTITATIVAS:

- Alcançar a participação de 1.000 alunos de escolas públicas de Samambaia durante os dias do evento.
- Disponibilizar dois ônibus para garantir a acessibilidade e segurança durante o traslado desde a escola até o evento.
- Disponibilizar rampas de acesso, sinalização e sanitários adaptados e garantir que pelo menos 50 pessoas com deficiência participem do evento.
- Proporcionar debates sobre temas abordados nas palestras.
- Oferecer 06 palestras sobre tecnologias digitais para jovens da comunidade de Samambaia.

METAS QUALITATIVAS:

- Criar um espaço acolhedor e com infraestrutura adequada para receber os alunos de escolas públicas com conforto e segurança.
- Criar oportunidades para os jovens de baixa renda acessarem novas tecnologias por meio de equipamentos e recursos disponíveis na arena gamer.
- Criar uma experiência envolvente e interativa para os participantes da arena gamer, promovendo a conexão e o aprendizado por meio da interação com as tecnologias.
- Promover discussões e atividades que incentivem os jovens a refletirem sobre como as tecnologias podem ser usadas para transformar a sociedade.
- Estimular a colaboração entre jovens de diferentes contextos sociais e culturais durante o evento, criando oportunidades para troca de experiências e aprendizado coletivo.

RESULTADOS ESPERADOS:

- Promoção de tecnologia e inovação para 3.000 pessoas diretamente.
- Capacitação de 500 jovens em média em palestras de robótica e inteligência artificial.
- Redução das desigualdades digitais entre as populações vulneráveis, com a participação dos alunos da rede pública de ensino.
- Inclusão de pessoas com deficiência em eventos tecnológicos.
- Geração de 50 empregos diretos e 100 empregos indiretos.

PARÂMETROS PARA AFERIR O CUMPRIMENTO DAS METAS:

METAS	INDICADORES DE MONITORAMENTO	PARÂMETROS PARA AFERIÇÃO DE CUMPRIMENTO
Alcançar a participação de 1.000 alunos de escolas públicas de Samambaia durante os dias do evento.	Número de alunos presentes no evento, registros de inscrição, listas de presença.	Confirmar que a quantidade de alunos inscritos e presentes atenda ou ultrapasse a meta de 1.000 participantes.
Disponibilizar dois ônibus para garantir a acessibilidade e segurança durante o traslado desde a escola até o evento.	Número de ônibus disponibilizados, registros de embarque e desembarque, relatórios de transporte.	Garantir que pelo menos 2 ônibus sejam disponibilizados para o transporte de jovens carentes, com frequência e pontualidade no trajeto.
Disponibilizar rampas de acesso, sinalização e sanitários adaptados e garantir que pelo menos 50 pessoas com deficiência participem do evento.	Número de rampas e sanitários adaptados, registros de participação de pessoas com deficiência.	Confirmar que o número de participantes com deficiência seja igual ou superior a 50, e que as instalações adaptadas estejam funcionando adequadamente.
Proporcionar debates sobre temas abordados nas palestras.	Número de perguntas realizadas, temas discutidos, avaliações de participação e engajamento.	Garantir que os debates sejam realizadas com a presença e participação do público, com temas relevantes para a comunidade.
Oferecer 06 palestras sobre tecnologias digitais para jovens da comunidade de Samambaia.	Número de workshops realizados, número de participantes, avaliação de aprendizado.	Garantir que os workshops tenham 10 edições realizadas, com a presença de pelo menos 80% dos inscritos, e avaliações positivas sobre o conteúdo.
Criar um espaço acolhedor e com infraestrutura adequada para receber os alunos de escolas públicas com conforto	Feedback dos alunos, nível de satisfação nas pesquisas pós-evento, análise de condições de infraestrutura	A meta será considerada cumprida se a média de satisfação dos alunos for superior a 80% nas

e segurança.	(como iluminação, cadeiras, ambientes acessíveis).	avaliações feitas após o evento.
Criar oportunidades para os jovens de baixa renda acessarem novas tecnologias por meio de equipamentos e recursos disponíveis na arena gamer.	Número de jovens que utilizam os recursos tecnológicos (computadores, consoles, etc.), avaliações sobre a qualidade do uso das tecnologias.	A meta será atingida se mais de 80% dos jovens que se inscreverem para o uso de tecnologias na arena gamer utilizarem os equipamentos durante o evento.
Criar uma experiência envolvente e interativa para os participantes da arena gamer, promovendo a conexão e o aprendizado por meio da interação com as tecnologias.	Participação nas atividades da arena, avaliações de satisfação, número de interações entre os participantes.	A meta será considerada cumprida se a avaliação de experiência de mais de 90% dos participantes for positiva (acima de 8 em uma escala de 1 a 10).
Promover discussões e atividades que incentivem os jovens a refletirem sobre como as tecnologias podem ser usadas para transformar a sociedade.	Número de participantes nas atividades de reflexão, feedback dos participantes sobre o impacto das discussões.	A meta será considerada atingida se pelo menos 70% dos participantes nas discussões indicarem, nas avaliações, que mudaram ou ampliaram sua visão sobre o impacto social das tecnologias.
Estimular a colaboração entre jovens de diferentes contextos sociais e culturais durante o evento, criando oportunidades para troca de experiências e aprendizado coletivo.	Número de atividades colaborativas realizadas, relatos de interação entre jovens de diferentes origens.	A meta será considerada cumprida se 80% dos jovens participantes indicarem nas avaliações que trabalharam com pessoas de outras origens e sentiram que isso enriqueceu a experiência.

PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:

Alunos de Escolas Públicas: Participação de 1000 (mil) alunos o Faixa Etária: Jovens entre 14 e 25 anos.

Localidade: Estudantes das escolas públicas de Samambaia, Distrito Federal.

Benefícios: Acesso gratuito a palestras, competições de e-Sports e atividades relacionadas à tecnologia e inovação, promovendo a inclusão digital e tecnológica, além de desenvolver habilidades em STEM.

2. Jovens Interessados em Tecnologia e e-Sports: 2000 (dois mil) participantes

Faixa Etária: Jovens e adolescentes entre 14 e 25 anos.

Localidade: Residentes do Distrito Federal e arredores.

Benefícios: Participação em torneios de e-Sports, sessões de mentoria com profissionais da área de tecnologia, e oportunidades de networking e desenvolvimento profissional.

3. Profissionais e Empreendedores da Área de Tecnologia: 250 (duzentos) participantes

Faixa Etária: Adultos entre 18 e 50 anos.

Localidade: Profissionais e empreendedores de Brasília e do Distrito Federal.

Benefícios: oportunidade de divulgar inovações e tecnologias recentes, e participação em palestras que ampliem o conhecimento e promovam novas parcerias.

4. Pessoas com Deficiência: 50 (cinquenta) participantes

Faixa Etária: Todas as idades.

Localidade: Residentes do Distrito Federal.

Benefícios: Acesso a todas as atividades do evento com suporte de intérpretes de Libras e infraestrutura acessível, garantindo inclusão e participação plena.

5. Comunidade Geral: 6700 (seis mil) participantes

Faixa Etária: Todas as idades.

Localidade: Residentes de Samambaia e Distrito Federal.

Benefícios: Participação em atividades de lazer, educação e desenvolvimento pessoal oferecidas pelo evento, promovendo o bem-estar e a integração social.

Diante do público alvo apresentado, temos a expectativa de 10.000 (dez mil) pessoas, entre visitantes, jogadores/ competidores e prestadores de serviços.

CONTRAPARTIDA:

[] NÃO SE APLICA

APLICA-SE

Premiações: As equipes vencedoras receberão troféus, medalhas e equipamentos eletrônicos, como periféricos de jogos (teclados, mouses e headsets), além de reconhecimento especial para o Melhor Jogador (MVP).

O evento "Era Digital" não apenas fomentará a ciência, tecnologia e inovação, mas também criará um ambiente inclusivo e interativo, preparando os jovens para os desafios de um mundo cada vez mais digital. Aguardamos a participação entusiasmada de todos!

Descrição	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
Teclado – Gamer com LEDs	03	R\$ 50,00	R\$ 150,00
Mouse – Gamer com LEDs	03	R\$ 60,00	R\$ 180,00
Headset – Gamer com microfone integrado	03	R\$ 190,00	R\$ 570,00
Total			R\$ 900,00

Ressaltamos que todas as premiações que todos os itens da premiação serão ofertados pelo **Ministério Público do DF ou pela própria OSC caso não seja possível a parceria**, em parceria com o instituto.

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]:

CONTRATAÇÃO E TRIBUTAÇÃO E ENCARGOS SOCIAIS

A OSC informa que se encontra cumprindo o que estabelece o art. 41, § 1o do Decreto no 37.843/2016, que a equipe de trabalho consiste no pessoal necessário à execução do objeto da parceria, incluídas pessoas pertencentes ao quadro da organização da sociedade civil ou contratadas, serão submetidas a regime cível, através de contratação seja de pessoa jurídica, onde toda a prestação de serviços será comprovada com notas fiscais, não necessitando informar valores de tributos e encargos trabalhistas ou informações relativas a eventuais imunidades.

CRONOGRAMA EXECUTIVO		
AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Pré Produção – Contratação da equipe de RH e prestadores de serviços, criação da identidade visual e início de campanhas publicitárias.	10/12/24	16/02/25
Produção- Montagem da estrutura, realização do evento e desmontagem	17/02/25	21/02/25
Pós Produção – Finalização dos pagamentos e elaboração de relatórios	22/02/25	06/03/25
MARCOS EXECUTORES		
AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Pré Execução		
Composição da equipe inicial de coordenação, produção, marketing e comunicação.	10/12/24	13/12/24
Organização de cronogramas e levantamento de necessidades	14/12/24	23/12/24
elaboração e desenvolvimento da identidade visual do evento (logomarca, peças de divulgação e inscrição e material para redes sociais)	24/12/24	15/01/25
Contratação dos prestadores de serviço especializado.	10/12/24	13/01/25
Início das campanhas publicitárias do evento pela internet e impressos (Facebook, Instagram e etc).	16/01/25	21/02/25
Curadoria dos palestrantes e digital influences.	17/01/25	16/02/25
Execução		
Realização de Campeonato	17/02/25	21/02/25
Certificação dos Participação + Premiações dos grupos vencedores	21/02/25	21/02/25
Pós Execução		

Finalização de pagamento aos fornecedores e prestadores de serviço	22/02/25	24/02/25
Confecção do relatório de execução das atividades propostas no projeto com fotos	25/02/25	28/02/25
Elaboração de Relatório Final de Prestação de Contas e atingimento de metas	28/02/25	06/03/25

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

METAS	DESCRIÇÃO	VALOR DA META	DATA 1° PARCELA	VALOR 1° PARCELA	DATA 2° PARCELA	VALOR 2° PARCELA
Meta 1	Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção	R\$ 69.676,00	10/12/24	R\$ 69.676,00		
Meta 2	Contratações de Profissionais Especializados da Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino	R\$ 63.700,00	10/12/24	R\$ 63.700,00		
Meta 3	Contratação de Estrutura e Serviços	R\$ 336.650,00	10/12/24	R\$ 336.650,00		
Meta 4	Contratação de Comunicação	R\$ 29.974,00	10/12/24	R\$ 29.974,00		
	VALOR TOTAL DAS METAS	R\$ 500.000,00	10/12/24	R\$ 500.000,00		

Justificativa para o repasse em Parcela Única

De acordo com o disposto no Art. 35 da norma, a SUAG poderá realizar o repasse de recursos após a assinatura do termo de fomento ou colaboração. No entanto, conforme o § 1º desse mesmo artigo, o repasse em parcela única é permitido em casos excepcionais, especialmente quando se trata da realização de um único evento.

O projeto em questão se caracteriza pela sua singularidade e relevância social, visando atender a uma demanda específica da comunidade. A realização deste evento justifica o repasse em parcela única, uma vez que:

- 1. Natureza do Evento:** O projeto consiste em um único evento de grande importância, que não permite dilatação de recursos ao longo do tempo, sendo fundamental que o valor total esteja disponível desde o início para garantir sua efetividade e sucesso.
- 2. Interesse Público:** A execução do evento trará benefícios diretos à comunidade, promovendo a inclusão social, acultura e o desenvolvimento local. A liberação integral dos recursos permitirá uma melhor organização e execução das atividades previstas, garantindo a participação efetiva do público-alvo.
- 3. Peculiaridades do Caso Concreto:** As condições específicas do evento demandam a aquisição imediata de insumos e serviços, os quais são essenciais para a realização em tempo hábil. O repasse em parcela única facilitará a gestão financeira e evitará contratempus que poderiam comprometer o andamento do projeto.

CRONOGRAMA FÍSICO-FINANCEIRO

Item	Descrição da Despesa	Unidade de Media	Quant.	Valor Unitário	Valor Total
Meta 1 - Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção					

1.1	<p>Coordenador Geral - Coordenar todos os aspectos do evento para que ele se efetive como o planejado. Delegar funções, acompanhar o planejamento, a divulgação e a motivação da equipe. Acompanhar com checklist 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 junto com a produção executiva. Aprovar, coordenar, acompanhar, controlar e executar cada uma das coordenações do projeto, sendo 1 (um) profissional, durante 12 semanas. Contratação por empresa.</p>	SEMANA	12	R\$ 1.320,00	R\$ 15.840,00
-----	--	--------	----	-----------------	------------------

1.2	<p>Coordenador de Produção - Profissional responsável pela execução, fazendo o link entre todas as áreas de coordenações e área financeira. Responsável a criação de planos, organogramas e documentos de modelo para utilização da equipe, controle de orçamento juntamente com a coordenação administrativa e financeira, organização de fontes de recurso do projeto, negociação e contratação de fornecedores, artistas e equipe, reserva de locais e equipamentos do projeto, alinhar com a coordenação de comunicação a estratégia de divulgação do evento, acompanhamento das entregas de cada área visando a prestação de contas e fechamento dos resultados do evento, acompanhamento das ações de sustentabilidade e acessibilidade, sendo 1 (um) profissional, durante 12 semanas. Contratação por empresa.</p>	SEMANA	12	R\$ 1.200,00	R\$ 14.400,00
-----	--	--------	----	-----------------	------------------

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 e execução, gestão do espaço geek/gamer e organização das competições, sendo 1 (um) profissional, para atendimentos assistenciais e demais demandas, necessitando assim de 30 diárias. Contratação por empresa.	DIÁRIA	30	R\$ 250,00	R\$ 7.500,00
-----	--	--------	----	---------------	--------------

1.4	<p>Coordenador de Comunicação - Serviço de elaboração da estratégia de comunicação e coordenação de planejamento e execução de todos os itens relacionados à comunicação, tais como: desenvolvimento da logomarca, contratação de equipe, desenvolvimento de cronograma de postagens em redes sociais, acompanhamento das perguntas do público em nossos canais de comunicação, sugestão e cotação de mídias offline, aprovação de logomarcas com patrocinadores e órgãos realizadores, desenvolvimento de peças de divulgação, briefing de conteúdo e linguagem a ser utilizadas, acompanhamento da assessoria de imprensa local e nacional com entrega dos resultados, direcionamento dos vídeos do evento e dos fotógrafos, sendo 1 (um) profissional, durante 12 semanas. Contratação por empresa.</p>	SEMANA	12	R\$ 1.100,00	R\$ 13.200,00
-----	---	--------	----	-----------------	------------------

1.5	<p>Diretor de produção - Contratação de profissional responsável pela montagem da estrutura de filmagem das transmissões online do torneio de e-sports e liderança das equipes de captação de áudio e vídeo durante o evento, assim como, pelo planejamento e organização prévia de todas essas ações, sendo 1 (um) diretor, durante 1 (uma) semana. Contratação por empresa.</p>	SEMANA	1	R\$ 2.110,00	R\$ 2.110,00
1.6	<p>Coordenador Financeiro - Profissional responsável pela coordenação financeira, contratações e pagamentos do projeto. O coordenador financeiro é essencial para assegurar a gestão eficaz dos recursos financeiros do projeto, incluindo contratações e pagamentos, garantindo a conformidade orçamentária e a continuidade das operações. Atuando na pré produção, produção e na pós produção, 40 horas semanais, regime de prestação de serviços com nota fiscal. O prestador trabalhará no projeto durante a Pré-produção, Produção e Pós-produção. Sendo 1 (um) profissional, durante 12 semanas. Contratação por empresa.</p>	SEMANAL	12	R\$ 1.045,50	R\$ 12.546,00

1.7	Coordenador Operacional - Execução e controle de todas as atividades de estrutura e logística do projeto. O coordenador operacional é necessário para garantir a execução eficaz de todas as atividades relacionadas à estrutura e logística do projeto, assegurando que todas as operações sejam realizadas conforme o planejamento e as necessidades. Atuando na pré produção, produção e na pós produção. 40 horas semanais, regime de prestação de serviços com nota fiscal. O prestador trabalhará no projeto durante a Pré-produção, Produção e Pós-produção. Sendo 1 (um) profissional, durante 4 semanas. Contratação por empresa.	SEMANAL	4	R\$ 1.020,00	R\$ 4.080,00
Sub-Total					R\$ 69.676,00
Meta 2 - Contratações de Profissionais Especializados da Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino					
2.1	Palestrante - Palestras para ministrar ao público durante todo o projeto, abordando temas diversificados sobre tecnologia, games e internet. Serão 2 palestras por dia de evento, pela manhã e tarde, durante 3 dias. Contratação por empresa.	SERVIÇO	6	R\$ 2.450,00	R\$ 14.700,00

2.2	<p>Locutor Apresentador - Profissional responsável em estudar o texto inicialmente entregue a ser apresentado; Conduzir o evento e mediar as atividades a serem executadas, sendo elas: Abertura, Conduzir o Talkshow com Streamers e Influencers, Introduzir os palestrantes, as Bandas e o Torneio de e-sports, Cosplay, encerramento. Contratação por empresa.</p>	CACHE	5	R\$ 3.300,00	R\$ 16.500,00
2.3	<p>DJ JEAN - Profissional disk jockey (DJ) sendo um artista com notoriedade e reconhecimento nacional que apresentará sua performance utilizando toca MP3 e aparatos necessários para reprodução musical, em média 45 minutos. Será 1 apresentação por dia, durante 5 dias. Contratação por empresa.</p>	CACHE	5	R\$ 6.000,00	R\$ 30.000,00

2.4	Intérprete de Libras - Profissional capacitado, com formação e experiência comprovada, para transmissão simultânea das palestras, em tempo real, aos participantes com deficiência especial, sendo um dia para produção de conteúdo digital como preconiza o art. 81 do decreto nº 37.843/2016, os demais 4 dias para traduzir/ interpretar as falas do apresentador do evento e dar atenção e assistência aos PNE que estiverem no evento, ou seja, 1 (um) profissional, durante 5 dias. Contratação por empresa.	DIÁRIA	5	R\$ 500,00	R\$ 2.500,00
Sub-Total					R\$ 63.700,00
Meta 3 - Contratações de Estruturas e Serviços Especializados					
3.1	Locação de Palco 8X6M - Locação de estrutura medindo 8x6X0,45 metros de altura, com piso em estrutura tubular industrial e compensados de 20 mm, com forração em carpete, com estrutura interna de grid em box truss, house mix, com cobertura e escada de acesso. O palco será utilizado durante todo o evento para que o apresentador e os palestrantes possam ter uma estrutura adequada que	DIÁRIA	5	R\$ 5.800,00	R\$ 29.000,00

	<p>atenda as necessidades do evento. Será 01 (uma) estrutura por dia de evento, sendo 5 diárias ao total. Contratação por empresa.</p>				
3.2	<p>Locação de Stand - locação de estrutura tipo stand básico 2x2M² de material padronizado com colunas e travessas de alumínio fechado com placas de fórmica TS dupla face branca fixados por sistema de encaixe, 2,20m de altura, testeira medindo 1,00mx0,50m e carpete grafite aplicado diretamente ao piso existente. A locação dos stands tem como objetivo receber expositores especializados em equipamentos eletrônicos e robótica, com foco nas áreas de ciência e tecnologia. Esses expositores contribuirão com a apresentação de inovações tecnológicas, proporcionando aos participantes uma oportunidade única de interação com soluções modernas e avanços no campo da robótica. Estrutura voltada à exposição</p>	M2/DIÁRIA	260	R\$ 135,00	R\$ 35.100,00

	<p>demonstrativa de produtos e serviços, fomento ao interesse e a disseminação do conhecimento nas áreas de STEM (Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática). A presença dos stands é uma estratégia para conectar o público com a tecnologia de forma prática e educativa, tornando o evento uma plataforma de aprendizado e networking. Sendo 13 Stands por dia de evento, ou seja, 52m² por dia, 260m² ao total, ao final de 5 dias. Contratação por empresa.</p>				
3.3	<p>Estrutura de Alumínio Modular em Box Truss Tipo Q30 - Estrutura modular montável em diversos formatos destinada a compor torres de Delays, sinalização, área de alimentação, testeiras de entrada, dentre outros usos. Serão 100 (cem) metros lineares por dia de evento, que serão utilizados instalação dos 100 metros de lona de banner conforme especificado acima, ou seja, 100 metros por dia, durante 5 dias, totalizando 500 metros ao total durante todo evento. Contratação por empresa.</p>	M2/DIÁRIA	500	R\$ 30,00	R\$ 15.000,00

3.4	<p>Locação de Equipamento de Luz - Locação de equipamentos de iluminação com montagem, manutenção e desmontagem de 01 Console de iluminação, 6 refletores de led de 12 watts; 1 máquina de fumaça de 3000 watts; 1 ventiladores; 6 Movings beams; 2 refletores minibrut de 4 lâmpadas. Prestação de Serviços de Empresa. Estes equipamentos serão necessários para atender as necessidades do evento no que diz respeito a iluminação do local, assim como dar a devida visibilidade de modo que as imagens do projeto sejam gravadas com a qualidade que se espera. Será utilizado 01 sistema por dia de evento durante 05 dias. Contratação por empresa.</p>	DIÁRIA	5	R\$ 4.500,00	R\$ 22.500,00
-----	---	--------	---	-----------------	------------------

3.5	<p>locação de Equipamento de Som - Locação com montagem, manutenção e desmontagem de sistema de sonorização com 01 Mix Console Digital com no mínimo 48 canais para P.A; 2 Caixas para subgraves ; 2 Caixas vias médio grave e médio agudo (1.000W RMS cada); Amplificadores compatíveis com o sistema de PA; 01 Processador digital 01 Multicabo com no mínimo 48 vias (60mts); BACK LINE 01 bateria completa; 01 kit de microfones para bateria; 01 amplificador para baixo GK 800 RB, Ampeg ou similar; 5 microfones (shure SM 58 ou similar); 02 microfones sem fio UHF; Prestação de Serviços de Empresa.Os equipamento serão utilizados durante as apresentações, palestras e campeonatos. Será utilizado 01 sistema por dia de evento, durante 5 dias. Contratação por empresa.</p>	DIÁRIA	5	R\$ 5.500,00	R\$ 27.500,00
3.6	<p>Grupo Gerador Singular 180 KVA - locação de 1 (um) gerador 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, Período de</p>	DIÁRIA	5	R\$ 2.450,00	R\$ 12.250,00

	funcionamento de no máximo 12h, 1 gerador, durante 5 dias de evento. Contratação por empresa.				
3.7	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. Serão necessários 4 (quatro) profissionais, totalizando 20 diárias, durante 5 dias de evento. Contratação por empresa.	DIÁRIA	20	R\$ 130,00	R\$ 2.600,00
3.8	Brigadistas de Emergência - Contratação de profissionais especializados e certificados para a prestação de serviços de socorrista/brigadista, visando atuar na prevenção de pânico e em primeiros socorros aos participantes de show, uniformizados e paramentados. Serviços prestados por 6 (seis) profissionais por dia, durante 5 dias. Contratação por empresa.	DIÁRIA	30	R\$ 190,00	R\$ 5.700,00

3.9	<p>Serviços de Segurança - Prestação de serviços de mão de obra de Segurança Desarmada, para atuar como segurança do evento, uniformizado com camiseta e identificação da empresa, com carga horária de 12h. Serviços prestados por 10 (dez) profissionais por divididos em 2 (dois) no período noturno e 6 (seis) no período diurno, totalizando 50 diárias, durante 5 dias. Contratação por empresa.</p>	DIÁRIA	50	R\$ 180,00	R\$ 9.000,00
3.10	<p>Equipe de Apoio - Profissional de nível médio responsável pelo atendimento geral do projeto, com foco na organização e apoio a coordenação dentre outras funções. Serviços prestados por 10 (dez) profissionais por dia, durante 5 dias. Contratação por empresa.</p>	DIÁRIA	50	R\$ 150,00	R\$ 7.500,00
3.11	<p>Fornecimento de Conexão de Internet - Fornecimento de conexão de internet por link dedicado para atendimento geral do projeto , dos participantes do campeonato até as demais programações que envolvam uso de plataformas digitais, com no mínimo 50 Mbps de velocidade, durante 5 dias. Contratação por empresa.</p>	DIÁRIA	5	R\$ 1.300,00	R\$ 6.500,00

3.12	<p>Confecção de Uniforme (Camisetas) - confecção de uniforme nos tamanhos (P,M, G) para uso de equipe visando a identificação todos pessoal e prestadores de serviço do projeto, bem como dos competidores Incritos, sendo este parte do público beneficiado diretamente, em torno de 150 pessoas. Contratação por empresa.</p>	UNIDADES	150	R\$ 30,00	R\$ 4.500,00
3.13	<p>Alambrado - Montagem, manutenção e desmontagem de Alambrado Disciplinador de público, estrutura de alambrado em modulo de 2,00 x 1,00, do po 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 200 (duzentos) metros lineares por dia, durante 5 dias. Contratação por empresa.</p>	METRO/DIÁRIA	1000	R\$ 5,00	R\$ 5.000,00
3.14	<p>Ambulância UTE Móvel - Fornecimento de ambulância para plantão de primeiros socorros, compreendendo: ambulância UTE com motorista Socorrista e Enfermeiro. Será 01 (um) equipamento por dia de evento, durante 5 dias. Contratação por empresa.</p>	UNIDADE/DIÁRIA	5	R\$ 2.500,00	R\$ 12.500,00

3.15	Locação de Extintores de Incêndio - Locação de Extintor de Incêndio (Pó BC) para o atendimento de possíveis acidentes, sendo 3 unidades por dia, durante 5 dias. Contratação por empresa.	UNIDADE/DIÁRIA	15	R\$ 40,00	R\$ 600,00
3.16	Locação de Ônibus - Aluguel de ônibus por dia, buscando os alunos na escola, levante até a feira e depois levando os de volta para escola, atendendo dois turnos da escola (matutino e vespertino) de 46 lugares, com ar condicionado e motorista, para transporte de estudantes de escolas de rede pública local. Serão 02 ônibus por 05 dias de evento, totalizando 10 serviços. Contratação por empresa.	DIÁRIA	10	R\$ 1.500,00	R\$ 15.000,00
3.17	Locação de Simulador de Corrida - Locação de 02 cockpits para montagem da arena de simuladores, cada qual composto por Cockpit com banco de corrida, volante Logitech G920/G29/G923, Rack para TV/monitor entre 24" e 40", TV ou monitor compatível com rack, um Console Xbox Series, Playstation 5 ou PC dede especificações equivalente, para uso durante o evento, em	DIÁRIA	10	R\$ 2.500,00	R\$ 25.000,00

	especial para proporcionar a estrutura adequada aos competidores. 2 cockpits por dia, totalizando 10 diárias ao final de 5 dias. Contratação por empresa.				
3.18	Locação de Equipamentos Gamer - Computadores com especificação semelhante ou superior a seguinte: processador Intel Core i5-4460 de 3.2GHz ou AMD Ryzen 5, placa de vídeo GTX 1050 Ti, VRAM de 1 GB e 4 GB de RAM, headset, teclado, mouse, monitores, switch e servidor. Serão 20 computadores por dia de evento, durante 5 dias. Contratação por empresa.	DIÁRIA	100	R\$ 100,00	R\$ 10.000,00
3.19	Locação de Equipamentos Gamer - Cadeiras - Estrutura composta por cadeiras gamers, estofadas, com ajuste de altura e inclinação. Serão 20 equipamentos por dia de evento, durante 5 dias. Contratação por empresa.	DIÁRIA	100	R\$ 50,00	R\$ 5.000,00
3.20	Locação de Equipamentos Gamer - Consoles de Jogos - Estrutura composta por consoles xbox e/ou playstation, com cabeamento e rack. Serão 08 equipamentos por dia de evento, durante 5 dias. Contratação por empresa	DIÁRIA	40	R\$ 420,00	R\$ 16.800,00

3.21	Locação de Equipamentos Gamer - TVs 40" ou Superior - Estrutura composta por televisão com cabeamento para compor as estações de jogos. Serão 08 equipamentos por dia de evento, durante 5 dias. Contratação por empresa.	DIÁRIA	40	R\$ 70,00	R\$ 2.800,00
3.22	Locação de Fliperama – locação de fliperama, com 1,10 metro de altura e 80 e seleção de 2 mil jogos, 8 (oito) maquinas de jogos por dia, para compor a arena de gammer. Sendo 8 maquinas de jogos por dia, durante 5 dias, totalizando 40 maquinas. Contratação por empresa.	DIÁRIA	40	R\$ 312,50	R\$ 12.500,00
3.23	Projektor Multimídia - locação de sistema de projeção multimídia completo, incluindo projetor de slides com entradas HDMI, VGA e USB, tela de projeção, cabeamentos e acessórios necessários ao funcionamento do sistema, necessário para acompanhamento da transmissão das competições pelo publico competidor e visitantes, nos demais momentos para projeção de	DIÁRIA	5	R\$ 380,00	R\$ 1.900,00

	<p>informações importantes, orientações aos visitantes, informações sobre o projeto, espaços e etc. Será 1 serviço/dia x 5 dias.</p> <p>Contratação por empresa.</p>				
3.24	<p>Locação de Equipamento de Iluminação - Locação de equipamento de iluminação para a captação da transmissão online do torneio de e-sports, sendo a seguinte aparelhagem: Aputure Amaram 60x, Octabox Light Dome e Tripé de iluminação Luva Pino. Utilização de produto, sendo de responsabilidade pela equipe responsável da Captação Audiovisual. Sendo um por dia, durante 5 dias.</p> <p>Contratação por empresa.</p>	DIÁRIA	5	R\$ 270,00	R\$ 1.350,00
3.25	<p>Locação de equipamento de vídeo (Locação de Câmeras) - Locação de equipamento para a captação da transmissão online do torneio de e-sports, sendo a seguinte aparelhagem: 1 (uma) câmeras Sony Alpha A6000, equivalente ou superior.</p> <p>Utilização de produto, sendo de responsabilidade pela equipe responsável da Captação Audiovisual. Sendo um por dia, durante 5 dias.</p> <p>Contratação por empresa</p>	DIÁRIA	5	R\$ 360,00	R\$ 1.800,00

3.26	Operador de Câmera - Contratação de 2 profissionais para capturar as imagens e operar as câmeras durante a transmissão online do torneio de e-sports, totalizando 10 diárias, para os 5 dias de evento. Contratação por empresa.	DIÁRIA	10	R\$ 180,00	R\$ 1.800,00
3.27	Operador de Som - contratação de técnico responsável pela captura e tratamento de áudio durante a transmissão online do torneio de e-sports, totalizando 5 diárias, durante 5 dias de evento. Contratação por empresa.	DIÁRIA	5	R\$ 290,00	R\$ 1.450,00
3.28	Locação de Instrumentos - Mixers - Serviço de locação de Mixer S9 (Notbook) e Mixer Pionner modelo DJM S9 para uso durante 5 dias de evento. Contratação por empresa.	DIÁRIA	5	R\$ 1.400,00	R\$ 7.000,00
3.29	Locação de Instrumentos - Toca Discos especiais - Um par de toca disco Technics SL 1200 MK5, para uso durante 5 dias de evento. Contratação por empresa.	DIÁRIA	5	R\$ 1.300,00	R\$ 6.500,00
3.30	Locação de Instrumentos - Notebook com Processador de Audio - MacBook processador intel core i5 dual-core de 2,4ghz disco rígido de 500gb, para uso durante 5 dias de evento. Contratação por empresa.	DIÁRIA	5	R\$ 300,00	R\$ 1.500,00

3.31	<p>Telão de LED - Locação painel de Led alta definição Outdoor, RGB, 7 mm virtual, brilho acima de 1500 nits, processamento digital com entradas e saídas SDI, HDMI, VGA, computador e controller, montado em estruturas de alumínio, talhas e acessórios para elevação e sustentação. Características dos painéis: em LED modular com gabinetes slim fabricados em liga de alumínio. Serão 20m² por dia, durante 5 dias de evento, totalizando 100 m². Contratação por empresa.</p>	METRO	100	R\$ 250,00	R\$ 25.000,00
3.32	<p>Banner - Confeção de banners para Sinalização e ornamentação do evento, todos em impressão digital, sinalização, área de alimentação, testeiras de entrada, dentre outros usos, que serão instaladas nas estruturas de box truss tipo Q30. Contratação por empresa. item voltado a utilização na produção do projeto e não na divulgação das ações.</p>	M2	100	R\$ 60,00	R\$ 6.000,00
Sub-Total					R\$ 336.650,00
Meta 4 - Contratações Gráficas e de Publicidade					

4.1	<p>Banner -Confecção de banners para identificação 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.</p>	M2	34	R\$ 60,00	R\$ 2.040,00
4.2	<p>Gestão de Redes Sociais (Social Mídia) - 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, durante os periodos de Pré produção - produção - pós produção, totalizando 2 meses. Contratação por empresa.</p>	MÊS	2	R\$ 2.000,00	R\$ 4.000,00
4.3	<p>Web Designer - Criação das peças web como posts para Facebook, posts para Feed e Stories do Instagram, convites virtuais via e-mail e WhatsApp. totalizando 2 meses. Contratação por empresa.</p>	MÊS	2	R\$ 2.500,00	R\$ 5.000,00

4.4	Fotógrafos - Serviço de registro fotográfico de todas as áreas e dias do evento, tratadas e editadas, sendo necessário 2 fotógrafos por dia, durante 5 dias. Contratação por empresa.	DIÁRIA	10	R\$ 465,00	R\$ 4.650,00
4.5	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 relatório. Será um serviço para todo o projeto. Contratação por empresa.	SERVIÇO	1	R\$ 4.084,00	R\$ 4.084,00
4.6	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. necessário para a pré produção e produção. durante 1 mês. Contratação por empresa.	MÊS	1	R\$ 3.200,00	R\$ 3.200,00

4.7	Registro Videográfico (Vídeo Audiovisual de Making Off) – Produção de vídeo audiovisual de Making Off da produção do projeto para apresentação em fase de pré produção, com vistas a auxiliar da difusão da imagem do projeto em especial do início à realização do evento. Será 01 serviço por dia de evento, durante 5 dias. Contratação por empresa.	SERVIÇO	5	R\$ 1.400,00	R\$ 7.000,00
Sub-Total					R\$ 29.974,00
VALOR TOTAL>>>					R\$ 500.000,00

ANEXOS
<input checked="" type="checkbox"/> EQUIPE DE TRABALHO (OBRIGATÓRIO)
<input checked="" type="checkbox"/> PORTFÓLIO DA OSC
<input checked="" type="checkbox"/> CURRÍCULO PADRÃO DA EQUIPE DE TRABALHO
<input type="checkbox"/> CROQUI DO EVENTO (SE HOUVER)
<input checked="" type="checkbox"/> PLANO DE COMUNICAÇÃO
<input type="checkbox"/> PLANO DE MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPLEMENTARES
<input type="checkbox"/> OUTROS. Especificar:

Brasília, 09 dezembro de 2024.