

DESCRIÇÃO DO PROJETO

TÍTULO DO PROJETO: Conexão Digital

PERÍODO DE EXECUÇÃO: 3 (três) meses

PRÉ-PRODUÇÃO: Essa etapa será desenvolvida entre os dias 14/11/2024 a 27/11/2024

PRODUÇÃO: Essa etapa será desenvolvida entre os dias 28/11/2024 a 07/02/2025

PÓS - PRODUÇÃO: Essa etapa será desenvolvida entre os dias 08/02/2025 a 17/03/2025.

Datas do Evento/Projeto: Início: 14/11/2024 Término: 17/03/2025

Local de Realização: Planaltina, Paranoá, Itapoã, Ceilândia, Estrutural, Samambaia, Taguatinga e Sobradinho

Valor Total do Projeto: R\$ 1.482.500,00 (um milhão quatrocentos e oitenta e dois mil e quinhentos reais)

Valor Total do Fomento: R\$ 1.482.500,00 (um milhão quatrocentos e oitenta e dois mil e quinhentos reais)

Previsão de Público Direto: 720 beneficiários.

APRESENTAÇÃO DA OSC:

O Instituto Sarando as Nações – ISN – é uma organização da sociedade civil, sem fins lucrativos e de natureza social e cultural, que realiza trabalhos comunitários desde o ano de 2019 e possui experiência em realizar atividades e fazer a gestão de projetos voltados para o desenvolvimento social, esporte, empreendedorismo, cultura, esporte e lazer, ciência, tecnologia e outros.

A entidade atua em parcerias com instituições do terceiro setor, mas também intervém na comunidade com apoio à realização de processos formativos, projetos apoiados pela iniciativa pública e privada, com realização de cursos e oficinas, em benefícios das comunidades que vivem em situação de risco e vulnerabilidade socioeconômica, que carecem de políticas públicas.

Há de se mencionar que no estatuto da OSC ora proponente constam em seu artigo 4º os objetivos da mesma, dentre os quais estão a promoção de atividades e finalidades:

Desenvolver, executar, viabilizar e apoiar projetos, eventos, programas e ações nas áreas de esporte, assistência social, educação, cultura, empreendedorismo, inovação, qualificação, tecnologia, qualificação profissional e outros.

No que tange a inovação e tecnologia, o estatuto da entidade traz em seu artigo 9.º diretrizes para alcançar os objetivos importantes para essas áreas.

Segue abaixo 3 fotos da SEDE do Instituto Sarando as Nações, vejamos:



Endereço Completo: AVENIDA DO CONTORNO, QD 18, CHÁCARA 200, VILA VICENTINA
Município: Planaltina - UF: DF
CEP: 73.320-020

Informamos que foram firmadas parcerias entre a Organização da Sociedade Civil Instituto Sarando as Nações – ISN, inscrita no CNPJ sob o nº 33.384.478/0001-11, com as seguintes secretarias, vejamos:

SECRETARIA	PROCESSO SEI / PROJETO	OBJETO	SITUAÇÃO
Secretaria De Estado De Turismo Do Distrito Federal - SETUR	0400900000235/2024-11 Circuito rural show	O projeto “Circuito Rural Show” visa promover o turismo rural no Distrito Federal, destacando a vida no campo, agricultura familiar, artesanato, culinária típica e tradições locais. O evento aconteceu na área rural da Rajadinha, conhecido pelo Circuito Turístico Rajadinha, realizado pela Emater, atraindo visitantes de diversas regiões. O projeto reunirá empreendedores, feirantes e artes locais, com exposições de flores, produtos artesanais e culinária típica, como pães, biscoitos e alimentos orgânicos. A busca iniciativa valoriza a riqueza natural e econômica das áreas rurais e proporciona experiências memoráveis aos visitantes.	Em prestação de contas.
Secretaria De Estado De Ciência, Tecnologia E Inovação Do Distrito Federal -SECTI	0400800000900/2024-03 Competição Robótica Cerrado do Futuro	Este instrumento tem por objeto a realização da "Competição Robótica Cerrado do Futuro", um projeto de 7 dias com a temática de Robótica que busca reunir todas as gerações em torno dos games, além de fomentar a ciência, tecnologia e inovação por meio de oficinas tecnológicas. Serão 5 dias de Oficina de Robótica e Oficina de Desenvolvimento de Aplicativos, segunda a sexta-feira, e 2 dias de evento aberto ao público, sábado e domingo. Será montada uma estrutura para comportar as oficinas, com o Espaço Robótica e Desenvolvimento, bem como disponibilizadas as seguintes arenas para o lazer dos participantes: Arena Free Fire, Arena PC Free Play, Arena Just Dance, Arena Fliperama, Arena Corrida, Arena Retrô e Arena Console. Nos 2 dias de Evento aberto ao público serão realizados Shows com artistas locais e regionais, além de talkshows com figuras influentes do mundo dos games e da tecnologia., conforme detalhamento contido no Plano de Trabalho anexado no documento.	Em prestação de contas.

DESCRIÇÃO DO OBJETO:

A realização do projeto “Conexão Digital”, consiste em um conjunto de ações para a difusão gratuita de conhecimentos, abrangendo desde o básico até o intermediário nas áreas de Empreendedorismo Digital, Tráfego Pago, Produção de Conteúdo e Posicionamento nas Redes Sociais. O principal objetivo deste projeto é promover e apresentar o empreendedorismo digital a jovens entre 14 e 25 anos, além de proporcionar acesso a novas profissões, tecnologias e inovações para jovens em situação de vulnerabilidade social.

O projeto será realizado em oito Regiões Administrativas (Planaltina, Paranoá, Itapoã, Ceilândia, Estrutural, Samambaia, Taguatinga e Sobradinho), permanecendo em média uma semana em cada localidade. Diferentemente do convencional, o “Conexão Digital” contará com uma carreta totalmente equipada, que percorrerá as oito regiões

contempladas, beneficiando cerca de 720 alunos e gerando mais de 20 empregos diretos.

JUSTIFICATIVA:

A transição da escola para o mercado de trabalho é desafiadora para muitos jovens devido à falta de experiência, à competitividade do mercado e à inadequação das habilidades adquiridas às exigências do emprego. A taxa de desemprego juvenil global é significativamente alta, com 13,6%, segundo a OIT (Organização Internacional do Trabalho). No Brasil, jovens de 18 a 24 anos enfrentam uma taxa de 23,7%, de acordo com o IBGE. A desatualização dos currículos educacionais em relação às necessidades do mercado é um problema destacado, com 40% dos empregadores relatando dificuldades em encontrar candidatos qualificados. Jovens de famílias de baixa renda enfrentam ainda mais obstáculos devido ao acesso limitado a educação de qualidade e oportunidades de estágio. Para superar esses desafios, são necessárias iniciativas de qualificação profissional e políticas públicas focadas nos jovens, além da colaboração entre instituições educacionais e empresas.

Diante dos desafios enfrentados pelos jovens na conquista do primeiro emprego, o empreendedorismo digital oferece diversas oportunidades de trabalho, especialmente para aqueles que desejam iniciar suas próprias empresas, trabalhar em startups ou até mesmo no mercado tradicional. Com a crescente digitalização da economia e a expansão do comércio eletrônico, o empreendedorismo digital tornou-se uma área promissora, proporcionando flexibilidade e um campo vasto para a inovação.

É por isso que propomos o projeto “Conexão Digital”, que tem como objetivo oferecer qualificação em diversas áreas do marketing e empreendedorismo digital para jovens residentes do Distrito Federal. A iniciativa busca proporcionar oportunidades de aprendizado e desenvolvimento de habilidades, aumentando assim as chances de empregabilidade e sucesso no mercado digital. Como diferencial, o projeto visa a implementação de uma unidade itinerante de ensino, que tem como objetivo democratizar o acesso à tecnologia em regiões de baixa renda, ampliando a disponibilidade de equipamentos de qualidade e promovendo o desenvolvimento socioeconômico das comunidades atendidas.

Muitas comunidades com menor IDH enfrentam dificuldades no acesso à tecnologia devido à falta de infraestrutura adequada. Uma unidade itinerante pode preencher essa lacuna ao levar tecnologia e oportunidades educacionais a áreas carentes, garantindo acesso igualitário para todos os estudantes, independentemente de sua localização. Esse modelo itinerante é capaz de percorrer diversas cidades e regiões, adaptando-se às necessidades locais e alcançando populações urbanas, suburbanas e rurais.

O ensino itinerante oferece benefícios significativos ao ampliar o acesso à educação e à tecnologia em áreas remotas e carentes. Ele é flexível e pode ajustar seu conteúdo e abordagens pedagógicas de acordo com o contexto específico de cada comunidade. Além disso, ajuda a reduzir desigualdades educacionais entre áreas urbanas e rurais, promovendo a inclusão social e criando oportunidades iguais para todos os estudantes.

Vale salientar que o projeto, além de ser itinerante, utilizará em seu cronograma de aulas o formato híbrido, que combina o ensino presencial com o online, e apresenta vantagens significativas tanto para os alunos quanto para a administração pública. Ele proporciona flexibilidade, permitindo que os estudantes conciliem os estudos com outras responsabilidades, além de ampliar o acesso à educação em diferentes localidades. Economicamente, o modelo híbrido é mais vantajoso ao reduzir custos de infraestrutura e manutenção, utilizando veículos adaptados para compartilhar recursos tecnológicos e educacionais entre várias comunidades.

Além disso, o modelo híbrido e itinerante contribui para a sustentabilidade ao otimizar recursos e reduzir a necessidade de espaço físico e material impresso, diminuindo os custos operacionais e adotando uma abordagem mais ecológica. Sua flexibilidade permite uma alocação eficiente de recursos conforme a demanda local, e sua resiliência garante a continuidade do ensino em situações de emergência. Assim, esse formato equilibra os benefícios do ensino tradicional com as vantagens da tecnologia digital, promovendo uma gestão mais eficiente e sustentável dos recursos educacionais.

Outro benefício econômico importante é a eliminação ou redução significativa das despesas de transporte para os alunos, beneficiando tanto os estudantes quanto suas famílias. Parcerias com escolas, centros comunitários e outras organizações locais também ajudam a reduzir os custos operacionais, utilizando espaços e recursos já disponíveis.

Adicionalmente, o projeto também oferecerá um modelo 100% online, que se destina a atender jovens que não podem participar do formato híbrido. Este modelo proporciona flexibilidade máxima, permitindo que os alunos acessem o conteúdo de qualquer lugar e a qualquer momento, o que é fundamental para aqueles que enfrentam barreiras geográficas ou logísticas. Através de uma plataforma digital, os estudantes poderão aprender em seu próprio ritmo, promovendo autonomia e responsabilidade no processo de aprendizado. Esse formato online não apenas expande o alcance do projeto, mas também se alinha às tendências atuais de educação, preparando os jovens para um mercado de trabalho que valoriza habilidades digitais e de autoaprendizado.

Portanto, o modelo de educação itinerante, em conjunto com as abordagens híbridas e online, é uma solução econômica e eficiente para levar educação de qualidade a comunidades com desafios de infraestrutura e acesso.

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 política públicas.

Educação e Difusão tecnológica: O projeto promoverá qualificações focadas nas comunidades de comunidades em situação de vulnerabilidade social.

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

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

III - Articular ações junto a organismos governamentais e não governamentais, a fim de implementar políticas públicas voltadas ao desenvolvimento da educação e da difusão do conhecimento científico e tecnológico no Distrito Federal;

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

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

Portaria nº117/2023

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

Inciso I: promover inclusão tecnológica e social, bem-estar e cidadania plena aos moradores do Distrito Federal;

- Conexão Digital promove inclusão digital ao proporcionar acesso a novas profissões do digital e tecnologias.

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

- O projeto Conexão Digital estimula a competitividade e amplia as oportunidades de emprego e renda ao oferecer qualificação em novas profissões do setor digital. Através de cursos focados em áreas como empreendedorismo digital, tráfego pago, produção de conteúdo e posicionamento em redes sociais, o projeto prepara os participantes para atuarem em mercados emergentes e em constante transformação. Essa formação qualificada promove

a diversificação das atividades econômicas, permitindo que os jovens adquiram competências tecnológicas essenciais para ingressarem em carreiras digitais, além de fomentar o surgimento de novos empreendedores no cenário local.

IV – aprimorar e integrar o poder público distrital, as instituições de ensino e pesquisa e as empresas inovadoras estabelecidas no Distrito Federal, de modo a proporcionar a troca de conhecimentos mútua;

- O projeto promove uma sólida integração entre o poder público, instituições de ensino e empresas inovadoras, criando um ambiente colaborativo que facilita a troca de conhecimentos e a cooperação em iniciativas tecnológicas. Essa articulação estratégica não apenas potencializa a implementação de soluções tecnológicas, mas também fortalece o ecossistema de inovação local, gerando sinergias entre diferentes setores para o desenvolvimento de novas competências, oportunidades de negócio e projetos de impacto social. A colaboração entre esses atores é essencial para acelerar o crescimento econômico regional e expandir o acesso às tecnologias emergentes.

V – estabelecer modelo de incentivos de longo prazo à ciência, tecnologia e inovação, de forma a garantir a continuidade dos processos inovativos no Distrito Federal;

- O projeto Conexão Digital visa estabelecer um modelo sustentável para a promoção de ciência e tecnologia, com o objetivo de garantir a continuidade e o fortalecimento dos processos inovativos no Distrito Federal. Alinhando-se às diretrizes de desenvolvimento a longo prazo, o projeto busca criar um ecossistema de inovação resiliente, capacitando jovens e comunidades vulneráveis para que se tornem agentes transformadores no cenário tecnológico. Ao promover uma educação tecnológica inclusiva e contínua, o Conexão Digital assegura que a inovação seja um motor permanente de crescimento econômico e social na região, preparando a população para enfrentar os desafios das economias digitais emergentes.

VI – desenvolver mecanismos de coordenação e interação dos agentes ligados ao Sistema Distrital de Ciência, Tecnologia e Inovação, a fim de contribuir para a redução e distribuição de riscos tecnológicos ligados ao processo inovador;

- O projeto Conexão Digital facilita a coordenação e a interação entre os diversos agentes do Sistema Distrital de Ciência, Tecnologia e Inovação, fortalecendo a colaboração entre governo, academia, setor privado e sociedade civil. Ao promover um ambiente de cooperação estratégica, o projeto contribui para o avanço da inovação, incentivando o desenvolvimento de soluções tecnológicas adaptadas às necessidades locais. Essa sinergia também desempenha um papel crucial na redução de riscos tecnológicos, ao permitir que os atores envolvidos compartilhem conhecimentos, recursos e experiências, mitigando incertezas e acelerando a implementação de inovações sustentáveis no Distrito Federal.

VII – atribuir, continuamente, eficiência e modernização máxima aos serviços e utilidades públicas, com ênfase em soluções físicas, cibernéticas e sociais para o ambiente urbano, aproveitando-se o engajamento de atores públicos e privados;

- O projeto Conexão Digital promove a modernização contínua dos serviços e utilidades públicas por meio de soluções integradas que abrangem inovações físicas, cibernéticas e sociais no ambiente urbano. A colaboração entre o setor público e privado garante o apoio técnico e financeiro para a continuidade dessas melhorias, criando um ciclo de inovação sustentável que transforma as cidades em espaços mais eficientes, inclusivos e modernos. (Grifo nosso)

O projeto Conexão Digital está diretamente alinhado com os objetivos do Plano Plurianual (PPA) 2024/2027 do Governo do Distrito Federal (GDF), que enfatiza a inclusão digital e a educação tecnológica como pilares fundamentais para o desenvolvimento socioeconômico da região. Ao oferecer qualificação de alta qualidade em tecnologias emergentes, o projeto contribui significativamente para a formação da juventude do Distrito Federal, preparando-se para as demandas complexas e dinâmicas do mercado de trabalho moderno. Essa iniciativa não só fortalece as competências digitais e profissionais dos jovens, como também promove a equidade social, ao ampliar o acesso às oportunidades de inovação e empreendedorismo.

O projeto Conexão Digital atende plenamente às diretrizes da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação (SECTI), ao fomentar a inovação tecnológica como motor para o crescimento econômico e social do Distrito Federal. Por meio de iniciativas que estimulam o desenvolvimento de habilidades técnicas e científicas, o projeto fortalece a capacidade

inovadora da região, contribuindo para a formação de um ecossistema robusto de ciência, tecnologia e inovação. Esse ambiente integrado facilita a criação de soluções tecnológicas avançadas, promove o empreendedorismo de base tecnológica e posiciona o Distrito Federal como um polo de referência no cenário nacional e internacional.

O projeto Conexão Digital contribui diretamente para a Agenda 2030 da ONU, com ênfase nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 4 (Educação de Qualidade), 8 (Trabalho Decente e Crescimento Econômico) e 9 (Indústria, Inovação e Infraestrutura). Por meio da qualificação em profissões digitais, o projeto promove uma transformação social e econômica, oferecendo oportunidades de aprendizado inclusivo e qualificado para jovens em situação de vulnerabilidade. Além de fortalecer a empregabilidade e o empreendedorismo digital, o Conexão Digital impulsiona a criação de um ecossistema de inovação sustentável, contribuindo para o desenvolvimento de uma sociedade mais equitativa e tecnologicamente avançada.

O impacto do projeto Conexão Digital na realidade local é profundo e estratégico, especialmente diante de dados que revelam uma lacuna significativa na inclusão digital nas escolas públicas do Distrito Federal. Essa disparidade limita o acesso de jovens e adultos a oportunidades cruciais no mercado de trabalho contemporâneo. O projeto busca enfrentar esse desafio, oferecendo formação tecnológica avançada e experiências práticas que capacitam os participantes nas principais competências exigidas pelas novas profissões digitais. Ao preparar uma nova geração de profissionais aptos a atuar em um ambiente digital em rápida evolução, o Conexão Digital não só reduz as desigualdades tecnológicas, mas também impulsiona o desenvolvimento econômico e social da região, promovendo uma transformação duradoura e preparando a população para o futuro digital.

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

Para fomentar a ciência, tecnologia e inovação no Distrito Federal, o projeto “Conexão Digital”, implementará um modelo de qualificação itinerante, que possibilitará que o mesmo percorra diversas cidades e regiões, adaptando-se às necessidades específicas de cada comunidade. Isso permite atender a uma ampla gama de jovens estudantes que residem nas áreas urbanas, suburbanas e rurais, alcançando assim um público que teria dificuldade em acessar tal conhecimento.

O modelo de educação itinerante permite a integração comunitária, facilitando a colaboração entre escolas, organizações locais e empresas e fortalecendo o suporte educacional. A capacidade de atualizar e inovar o ensino com tecnologias e métodos modernos diretamente nas comunidades garante que a educação esteja alinhada com as últimas tendências e inovações.

Os cursos do projeto “Conexão Digital” foram desenvolvidos para atender às demandas atuais do mercado de trabalho em tecnologia e inovação, abordando áreas essenciais como empreendedorismo digital, tráfego pago, produção de conteúdo e posicionamento nas redes sociais. Essas habilidades são altamente valorizadas na crescente digitalização das empresas, preparando os jovens para oportunidades no mercado.

Para garantir que o conteúdo dos cursos se mantenha atualizado e relevante, será implementado um processo contínuo de atualização, que incluirá consultas com especialistas da indústria e parcerias com profissionais atuantes nas áreas de tecnologia e inovação. Além disso, o feedback dos participantes será coletado para aprimorar as aulas, e haverá um acompanhamento das tendências do mercado, como inteligência artificial, marketing digital avançado e análise de dados.

O projeto também contará com um plano de avaliação para medir o impacto das ações em termos de empregabilidade e empreendedorismo. Isso incluirá pesquisas de satisfação após os cursos, acompanhamento da trajetória profissional dos alunos para verificar o aumento na taxa de emprego e na criação de novos negócios, além de relatórios periódicos para analisar os dados e ajustar os cursos conforme necessário.

Quanto à incorporação de tecnologias emergentes, o projeto utilizará inteligência artificial para oferecer suporte aos alunos por meio de chatbots e implementará realidade aumentada em simulações interativas, permitindo práticas em ambientes virtuais.

Para fomentar a inclusão das mulheres na tecnologia, o projeto promoverá palestras voltadas para o empreendedorismo com foco em empreendedorismo feminino e campanhas de conscientização serão realizadas para incentivar a participação feminina nos cursos.

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

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

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

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

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

O projeto “Conexão Digital” incluirá ações práticas que demonstrarão como fomentar a economia circular no Distrito Federal. Entre as atividades propostas, destacam-se oficinas de reciclagem, onde os participantes aprenderão a transformar materiais recicláveis em produtos úteis, como artesanato ou itens de decoração.

A campanha de conscientização sobre economia circular será implementada por meio de redes sociais. Essas ações visam informar a comunidade sobre a importância da redução de resíduos e da reciclagem.

C - Importância social do projeto:

O projeto visa implementar cursos gratuitos nas áreas de baixa renda, garantindo que jovens de regiões de baixo IDH tenham acesso a habilidades relevantes e valorizadas no mercado de trabalho. Com seu caráter itinerante, essa qualificação é levada diretamente às comunidades que mais precisam, eliminando a necessidade de deslocamento para outras regiões. Além disso, o projeto promove a inclusão digital ao fornecer acesso a equipamentos de qualidade e à internet durante os cursos, permitindo que os participantes tenham uma experiência prática e completa. A unidade itinerante desempenha um papel crucial ao levar tecnologia até as comunidades carentes, removendo barreiras de acesso e facilitando a qualificação dos jovens, ampliando suas oportunidades no mercado de trabalho.

O projeto também prevê mecanismos para monitorar e reduzir as disparidades educacionais e sociais entre as regiões beneficiadas. Isso será feito por meio da coleta de dados demográficos e educacionais antes e após a implementação das atividades, permitindo identificar lacunas e necessidades específicas de cada comunidade. A análise contínua desses dados ajudará a ajustar as intervenções conforme necessário, garantindo que todos os grupos, especialmente os mais vulneráveis, tenham acesso equitativo às oportunidades oferecidas.

O projeto pode ser adaptado ou expandido para atender outras áreas com desafios semelhantes no Distrito Federal. A metodologia desenvolvida poderá ser replicada em outras regiões, levando em consideração as características locais e as necessidades específicas de cada comunidade. O formato itinerante permitirá que o projeto alcance novas localidades de maneira eficiente e eficaz.

Os indicadores-chave para avaliar o impacto social do projeto em termos de inclusão e equidade incluirão a taxa de participação de jovens de diferentes grupos socioeconômicos, a melhoria nas habilidades digitais e empreendedoras dos participantes, e a criação de redes de apoio entre os jovens.

A proposta também inclui ações específicas para reduzir as desigualdades sociais, raciais, de gênero e de inclusão de pessoas com deficiência. Para promover a igualdade racial, serão realizadas campanhas de conscientização e incentivo à participação ativa de jovens negros e de outras minorias étnicas nos cursos, garantindo representatividade e criando um ambiente de aprendizado inclusivo. Em relação às desigualdades de gênero, o projeto incentiva a participação igualitária de mulheres, promovendo palestras focadas em empreendedorismo feminino, capacitando e empoderando mulheres em um setor historicamente dominado por homens.

Além disso, o projeto terá um enfoque especial na inclusão de pessoas com deficiência, garantindo que todas as atividades e materiais didáticos sejam acessíveis, seja por meio de adaptações físicas, tecnologia assistiva ou apoio especializado.

Por meio dessas ações, o projeto busca não apenas capacitar os jovens em habilidades digitais e empreendedoras, mas também construir um ambiente inclusivo e equitativo, onde todas as vozes sejam ouvidas e todas as oportunidades sejam acessíveis, independentemente de raça, gênero ou capacidade física.

D - Ações previstas de acessibilidade:

Visando promover a inclusão o projeto Conexão Digital busca assegurar que todas as pessoas, independentemente de suas habilidades físicas, tenham acesso equitativo às atividades do projeto, serão implementadas ações de acessibilidade, incluindo rampas, banheiros adaptados, e materiais didáticos e intérprete de libras, permitindo a tradução ao vivo do que for falado durante o evento às pessoas portadoras de necessidades especiais.

Diante disso, o projeto realizará o treinamento dos instrutores e a equipe do projeto em práticas de inclusão e acessibilidade. Serão realizados treinamentos específicos para garantir que todos os envolvidos estejam cientes das melhores abordagens para atender às necessidades de diferentes grupos, incluindo pessoas com deficiência. Isso inclui técnicas de ensino inclusivo e adaptações necessárias para que todos os participantes possam usufruir das atividades.

As ações de acessibilidade serão monitoradas e avaliadas por meio de feedback contínuo dos participantes, além de avaliações periódicas para verificar se as adaptações e os recursos estão atendendo às suas necessidades. Diversas tecnologias assistivas podem ser incorporadas ao projeto para melhorar a acessibilidade para todos, incluindo softwares de leitura de tela, dispositivos de ampliação e aplicativos que facilitam a comunicação. Além disso, serão utilizados materiais didáticos adaptados e equipamentos que possibilitem a participação de todos, assegurando que o ambiente de aprendizado seja inclusivo.

Vale salientar, serão adotadas medidas de Acessibilidade nas postagens realizadas pela equipe de comunicação do projeto, como previsto no art. 81 do Decreto nº 37.843/2016, vejamos:

Art. 81. A divulgação de campanhas publicitárias e de programações desenvolvidas por organizações da sociedade civil no âmbito da parceria observará as diretrizes e orientações constantes de documentos oficiais elaborados pelo Sistema de Comunicação de Governo do Distrito Federal.

Parágrafo único. Os recursos tecnológicos utilizados e a linguagem deverão garantir acessibilidade às pessoas com deficiência.

DETALHAMENTO DAS AÇÕES:

PRÉ-PRODUÇÃO: Essa etapa será desenvolvida entre os dias 14/11/2024 a 27/11/2024

Segue o cronograma:

- Contratação dos recursos humanos e palestrantes;
- Elaboração da identidade visual e divulgação da programação nas redes sociais;
- Locação da carreta e adequação para implementação do projeto;
- Locação de equipamentos para disponibilização dos cursos;
- Locação do estúdio da gravação;
- Gravação das aulas para disponibilização na plataforma;
- Desenvolvimento da plataforma on-line;

As inscrições serão feitas de forma presencial e online através de preenchimento de formulário e entrega de documentação do candidato para arquivamento.

Serão disponibilizadas 94 vagas por região administrativa, sendo 22 vagas para cada turno (matutino e vespertino), totalizando 44 vagas no modelo híbrido (presencial e online) e 50 vagas no online.

Vale salientar, que projeto "Conexão Digital", promoverá palestras que são fundamentais para expandir o conhecimento dos participantes além do conteúdo técnico oferecido nos cursos. Elas proporcionam uma visão mais ampla e atualizada sobre temas relevantes, complementando o aprendizado prático com insights estratégicos e inspiradores.

O público contemplado será de jovens entre 14 a 25 anos do Distrito Federal e entorno. Menores de idade só poderão participar mediante autorização dos pais ou responsáveis;

A seleção para as vagas ocorrerá observando a ordem de inscrição realizada, sendo priorizadas as pessoas com deficiência. Havendo uma quantidade maior de candidatos interessados do que o número de vagas disponíveis, inscreveremos os candidatos excedentes em lista ordenada de espera;

PRODUÇÃO:

Essa etapa será desenvolvida entre os dias 28/11/2024 a 07/02/2025

CRONOGRAMA DA FASE DE PRODUÇÃO		
Abertura das inscrições	28/11/2024	24/01/2025
Evento de Lançamento	28/11/2024	28/11/2024
Início das aulas		
Planaltina	02/12/2024	06/12/2024
Sobradinho	09/12/2024	13/12/2024
Itapoã	16/12/2024	20/12/2024
Paranoá	06/01/2025	10/01/2025
Estrutural	13/01/2025	17/01/2025
Taguatinga	20/01/2025	24/01/2025
Ceilândia	27/01/2025	31/01/2025
Samambaia	03/02/2025	07/02/2025

Em um mundo em constante transformação, o conhecimento em empreendedorismo digital, tráfego pago, produção de conteúdo e posicionamento nas redes sociais emerge como um pilar fundamental para o desenvolvimento pessoal e profissional dos jovens. Essa preparação específica e especializada não apenas abre portas para uma gama diversificada de oportunidades de carreira, mas também equipa os jovens com as habilidades necessárias para

enfrentar os desafios do mercado de trabalho moderno.

Em suma, essa qualificação é um investimento vital no futuro dos jovens. Ao fornecer habilidades práticas, promover a autoconfiança e abrir portas para oportunidades de carreira, ela desempenha um papel crucial no desenvolvimento de uma geração bem-preparada para enfrentar os desafios e aproveitar as oportunidades do século XXI. Para garantir que cada jovem tenha a chance de alcançar seu potencial máximo, é essencial que haja acesso equitativo e de qualidade a programas de qualificação técnica e educacional.

Destarte, que o projeto “Conexão Digital” terá dois formatos de ensino: híbrido (presencial e online) e 100% online. No formato híbrido, 80% do curso será presencial e 20% será online. O curso 100% online será disponibilizado para os alunos que, por alguma razão, não puderem participar do formato híbrido.

Cronograma de aula do curso híbrido:

Modelo: Híbrido (presencial e online)

Carga horária: 20 horas de curso presencial e 4 horas de curso online

Curso presencial

- Carga horária: 20 horas
- Turmas: 2 turmas por RA
- Turnos: matutino e vespertino;
- Quantidade de alunos por turma: 22 pessoas;
- Forma de avaliação: Trabalho prático, assiduidade, participação nas atividades propostas;
- Módulos presenciais: 1 ao 10.

Curso on-line

- Carga horária: 4 horas
- Turmas: 2 turmas por RA
- Quantidade de alunos por turma: 22 pessoas;
- Forma de avaliação: Trabalho prático, assiduidade, participação nas atividades propostas;
- Módulos on-line: 11 e 12

Cronograma de aula do curso 100% online

Modelo: Online

- Carga horária: 24 horas 100% online
- Quantidade de alunos por RA: 50 pessoas;
- Forma de avaliação: Trabalho prático, assiduidade, participação nas atividades propostas;
- Módulos on-line: 1 ao 12

Conteúdo Programático

Empreendedorismo digital - Esta matéria terá a carga horária de 6 horas com os módulos:

- Módulo 1 - Introdução ao Empreendedorismo Digital
- Módulo 2 - Criação e Gestão de um Negócio Digital.
- Módulo 3 - Ferramentas e Tecnologias para Empreendedores Digitais

Produção de conteúdo - Esta matéria terá a carga horária de 4 horas com os módulos:

- Módulo 4 - Introdução à Produção de Conteúdo
- Módulo 5 - Criação de Conteúdo Visual

Posicionamento nas redes sociais - Esta matéria terá a carga horária de 4 horas com os módulos:

- Módulo 6 - Introdução ao Posicionamento nas Redes Sociais
- Módulo 7 - Criação de Conteúdo Eficaz para Redes Sociais

Tráfego pago - Esta matéria terá a carga horária de 6 horas com os módulos:

- Módulo 8 - Introdução ao Tráfego Pago
- Módulo 9 - Aprender a criar e gerenciar campanhas
- Módulo 10 – Distribuição, Análise e Otimização e Promoção de Conteúdo

E-mail Marketing - Esta matéria terá a carga horária de 2 horas com o módulo:

- Módulo 11 - E-mail Marketing

Automações - Esta matéria terá a carga horária de 2 horas com o módulo:

- Módulo 12 – Automações

Dessa forma o conteúdo programático será transmitido aos beneficiados num total de 24 horas

Aula	Módulo	Conteúdo	Carga Horária
1	Módulo 1 - Introdução ao Empreendedorismo Digital	<p>Objetivo: Compreender o conceito de empreendedorismo digital e seu impacto no mercado atual.</p> <p>Conteúdos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • O que é empreendedorismo digital? • Tendências e oportunidades no mercado digital. • Exemplos de empreendedores digitais de sucesso. • Técnicas de brainstorming e validação de ideias. • Modelos de negócios digitais (afiliado, e-commerce, etc.). <p>Atividades: Oficina de criação e validação de ideias, uso de ferramentas de pesquisa de mercado.</p>	2h
2	Módulo 2 - Criação e Gestão de um Negócio	<p>Objetivo: Entender os aspectos práticos da criação e gestão de um negócio digital.</p>	2h

	Digital.	<p>Conteúdos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Criação de um plano de negócios digital. ● Configuração de infraestrutura (site, redes sociais, ferramentas de gestão). ● Gestão de equipe e operações digitais. <p>Atividades: Criação de um plano de marketing digital, análise de campanhas e métricas.</p>	
3	Módulo 3 - Ferramentas e Tecnologias para Empreendedores Digitais	<p>Objetivo: Familiarizar-se com ferramentas e tecnologias que facilitam a gestão de um negócio digital.</p> <p>Conteúdos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ferramentas para criação de websites e lojas virtuais. ● Plataformas de automação de marketing e CRM. ● Ferramentas de análise e gestão de projetos. <p>Atividades: Demonstração e prática com ferramentas digitais, configuração de plataformas.</p>	2h
4	Módulo 4 - Introdução à Produção de Conteúdo	<p>Objetivo: Compreender o papel e a importância da produção de conteúdo no marketing e na comunicação digital.</p> <p>Conteúdos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● O que é produção de conteúdo e por que é importante? ● Tipos de conteúdo (textos, imagens, vídeos, áudios). ● Ciclo de vida do conteúdo e estratégias de distribuição. ● Definição de objetivos e metas para o conteúdo. ● Criação de personas e mapeamento de jornada do cliente. ● Desenvolvimento de um calendário editorial. <p>Atividades: Discussão sobre exemplos de conteúdos eficazes e identificação de boas práticas. Elaboração de um plano de conteúdo e criação de um calendário editorial para um projeto fictício ou real.</p>	2h
5	Módulo 5 - Criação de Conteúdo Visual	<p>Objetivo: Desenvolver habilidades na criação de elementos visuais que complementem o conteúdo escrito e visual.</p> <p>Conteúdos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Estrutura e estilo de escrita para blogs, artigos e posts. ● Redação persuasiva e chamadas para ação (CTAs). ● Princípios de design gráfico e criação visual. ● Ferramentas de design (Canva, Adobe Spark, etc.). ● Criação de imagens, infográficos e outros elementos visuais. 	2h

		<ul style="list-style-type: none"> ● Criação de imagens, infográficos e outros elementos visuais. <p>Atividades: Redação de textos para diferentes formatos, otimização para SEO e revisão de textos.</p> <p>Criação de gráficos, infográficos e outros materiais visuais para um projeto de conteúdo.</p>	
6	Módulo 6 - Introdução ao Posicionamento nas Redes Sociais	<p>Objetivo: Compreender a importância do posicionamento nas redes sociais e como ele impacta a presença digital e estabelecer objetivos claros e mensuráveis para o posicionamento nas redes sociais.</p> <p>Conteúdos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Principais plataformas e suas características (Facebook, Instagram, LinkedIn, Twitter, TikTok, etc.). ● Conceito de branding e posicionamento nas redes sociais. ● Definição de objetivos SMART (específicos, mensuráveis, alcançáveis, relevantes e temporais). ● Pesquisa e análise de público-alvo. <p>Atividades: Análise de casos de sucesso e discussão sobre o impacto do posicionamento nas redes sociais.</p>	2h
7	Módulo 7 - Criação de Conteúdo Eficaz para Redes Sociais	<p>Objetivo: Aprender a criar conteúdo que engaje com o público-alvo.</p> <p>Conteúdos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tipos de conteúdo para redes sociais (textos, imagens, vídeos, stories, etc.). ● Técnicas de criação de conteúdo visual e textual. ● Planejamento e calendário editorial. ● Criação e utilização de personas para estratégias de conteúdo. ● Tipos de anúncios e campanhas (anúncios em feed, stories, vídeos patrocinados). ● Segmentação de audiência e orçamento. 	2h
8	Módulo 8 - Introdução ao Tráfego Pago	<p>Objetivo: Compreender o que é tráfego pago e por que é essencial para estratégias de marketing digital.</p> <p>Conteúdos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Definição e importância do tráfego pago ● Comparação com tráfego orgânico ● Visão geral das principais plataformas (Google Ads, Facebook Ads, Instagram Ads, LinkedIn Ads, etc.) ● Definição de objetivos e metas ● Identificação do público-alvo ● Pesquisa e análise de concorrência ● Criação de personas e segmentação de audiência ● Princípios do copywriting para anúncios ● Estrutura e formato dos anúncios 	2h

		<ul style="list-style-type: none"> • Uso de CTAs (Call to Actions) eficazes • Testes A/B e otimização de copy <p>Atividade: Criação de Persona e Plano de Estratégia Divida os alunos em grupos e peça que criem uma persona detalhada para um cliente fictício. Em seguida, cada grupo deve desenvolver uma estratégia de tráfego pago, incluindo objetivos, segmentação e plataformas a serem usadas.</p>	
9	Módulo 9 - Aprender a criar e gerenciar campanhas	<p>Objetivo: Entender e utilizar o Facebook Ads Manager para campanhas no Facebook e Instagram.</p> <p>Conteúdos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Configuração de contas e pixels de rastreamento • Criação de campanhas e conjuntos de anúncios • Segmentação avançada de público • Design de anúncios atraentes • Análise e relatórios <p>Atividade: Criação e Análise de Anúncios Peça que cada aluno crie um anúncio para Facebook e Instagram baseado em um briefing específico. Após a criação, os alunos devem analisar exemplos de campanhas reais e discutir como poderiam melhorar suas próprias campanhas. Será fornecido um conjunto de dados de uma campanha fictícia para que os alunos analisem os resultados. Eles devem identificar problemas, sugerir melhorias e apresentar um plano de otimização baseado nas métricas fornecidas.</p>	2h
10	Módulo 10 – Distribuição, Análise e Otimização e Promoção de Conteúdo	<p>Objetivo: Compreender como distribuir e promover conteúdo para alcançar o público-alvo.</p> <p>Conteúdos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estratégias de distribuição em diferentes canais (redes sociais, e-mail marketing, sites). • Técnicas de promoção e engajamento (anúncios pagos, parcerias). • Monitoramento e análise de desempenho do conteúdo. • Técnicas de otimização e ajustes para melhorar a eficácia do conteúdo. <p>Atividades: Desenvolvimento de um plano de distribuição e promoção, análise de métricas de engajamento.</p>	2h

11	Módulo 11 - Email Marketing	<p>Objetivo: Compreender o que é, como distribuir e promover conteúdo para alcançar o público-alvo.</p> <p>Conteúdos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • O que é Email Marketing e como ele funciona. • Ferramentas básicas de Email Marketing (Mailchimp ou SendinBlue). • Como criar listas de e-mail e segmentá-las. • Estrutura de campanhas de email: design, CTA (call to action), automatizações. • Boas práticas para evitar spam e garantir engajamento. <p>Atividades: Desenvolvimento de um plano de distribuição e criação de campanhas.</p>	2h
12	Módulo 12 - Automações	<p>Objetivo: Entender e utilizar as ferramentas de automação.</p> <p>Conteúdos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introdução as ferramentas. (Whatsapp, telegrama, entre outras) • Como criar uma lista de disparo. <p>Atividades: Desenvolvimento de uma lista de disparo.</p>	2h

Método de Ensino: Aulas teóricas, estudos de caso, oficinas práticas e discussões em grupo para garantir um aprendizado dinâmico e aplicado.

Material de Apoio: Será utilizado material complementar como slides, leituras recomendadas e acesso a ferramentas digitais para que os participantes possam praticar fora das aulas.

Metodologia:

- Aulas práticas com desafios e simulações.
- Uso de ferramentas gratuitas ou de fácil acesso para jovens.
- Feedback contínuo e avaliações interativas.
- Grupos de trabalho para incentivo ao trabalho em equipe.

Palestras:

As palestras no projeto "Conexão Digital" desempenham um papel crucial ao expandir o conhecimento dos participantes além do conteúdo técnico oferecido nos cursos. Elas proporcionam uma visão mais ampla e atualizada sobre temas relevantes, complementando o aprendizado prático com insights estratégicos e inspiradores. Cada palestra tem uma função específica que contribui para o sucesso do projeto. Em primeiro lugar, elas enriquecem a formação educacional, abordando tópicos que complementam a capacitação técnica, trazendo conhecimentos atuais e aplicáveis em áreas fundamentais para o desenvolvimento profissional e pessoal, como empreendedorismo, tecnologia e desenvolvimento sustentável.

Além disso, as palestras têm um papel motivacional, inspirando os jovens a buscarem novas oportunidades e acreditarem em seu potencial para enfrentar desafios e alcançar objetivos, especialmente por meio de histórias e experiências relacionadas ao empreendedorismo feminino. Outro aspecto importante é a promoção de uma consciência social e ambiental, com temas como economia circular e desenvolvimento pessoal, que ajudam a fomentar uma mentalidade voltada para a sustentabilidade e o equilíbrio, contribuindo para a formação de cidadãos mais conscientes e responsáveis socialmente.

As palestras também atualizam os participantes sobre tendências de mercado, principalmente nas áreas de tecnologia, games e internet, ampliando suas possibilidades de atuação profissional e empreendedora. Por fim, servem como espaço de troca e networking, permitindo que os jovens se conectem com especialistas e outros interessados, criando um ambiente propício para futuras colaborações e parcerias. Esses eventos complementam o currículo do projeto, ampliando horizontes e preparando os alunos para uma atuação profissional mais completa e consciente.

Diante disso, segue abaixo os temas das palestras, vejamos:

1. Empreendedorismo Feminino

O empreendedorismo feminino é um pilar essencial para promover a igualdade de gênero e o desenvolvimento econômico sustentável. Ao incentivar a participação de mulheres nos negócios, fortalecemos a economia, geramos empregos e contribuímos para a redução das desigualdades sociais. Abordar esse tema qualifica e empodera mulheres para liderarem com confiança e inovação.

2. Desenvolvimento Pessoal

O desenvolvimento pessoal é essencial para o crescimento contínuo e a adaptação às mudanças no mercado de trabalho e na vida. Investir em habilidades como autoconhecimento, resiliência e comunicação melhora o desempenho profissional e pessoal, promovendo um equilíbrio mais saudável e uma vida mais satisfatória.

Área de Descompressão

Além dessas atividades, o projeto contará com uma área de descompressão equipada com videogames e TVs, proporcionando um espaço para relaxamento, redução de estresse e estímulo cognitivo. Esse ambiente também promoverá a socialização e o trabalho em equipe, melhorando a produtividade ao permitir pausas que recarregam o foco e a energia dos participantes, incentivando a criatividade e a resolução de problemas.

Ademais, a área de descompressão contribuirá para a inclusão e a diversidade, criando um espaço acolhedor e acessível para pessoas com diferentes habilidades, o que impactará positivamente tanto o bem-estar quanto o desempenho no projeto.

PÓS-PRODUÇÃO:

Essa etapa será desenvolvida entre os dias 08/02/2025 – 17/03/2025.

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

DAS CONTRATAÇÕES E TRIBUTAÇÃO

Em cumprimento ao 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, 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.

OBJETIVOS E METAS:

Objetivo Geral:

Realizar o “Conexão Digital”, uma qualificação que visa promover a inclusão digital e social, oferecendo acesso gratuito a conhecimentos e habilidades técnicas em Empreendedorismo Digital, Tráfego Pago, Produção de Conteúdo e Posicionamento nas Redes Sociais para pessoas de diferentes faixas etárias e socioeconômicas, com o objetivo de reduzir a exclusão digital.

Além disso, busca capacitar profissionais para o mercado digital, fornecendo formação básica nesses temas e preparando os participantes para oportunidades de emprego e empreendedorismo no ambiente online.

Objetivos Específicos:

Promover a Inclusão Digital e Social

- Oferecer acesso gratuito a conhecimentos e habilidades técnicas em Empreendedorismo Digital, Tráfego Pago, Produção de Conteúdo e Posicionamento nas Redes Sociais para pessoas de diferentes faixas etárias e socioeconômicas, com o objetivo de reduzir a exclusão digital.

Capacitar Profissionais para o Mercado Digital

- Fornecer formação básica em Empreendedorismo Digital, Tráfego Pago, Produção de Conteúdo e Posicionamento nas Redes Sociais, preparando os participantes para oportunidades de emprego e empreendedorismo no ambiente online.

Estimular a Criatividade e a Inovação

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

Fortalecer a Comunidade de Tecnologia e Marketing Digital no DF

- Criar um espaço de interação e networking entre empreendedores, educadores, entusiastas e profissionais das áreas de tecnologia e marketing digital.

Contribuir para o Desenvolvimento Econômico e Tecnológico do DF

- Apoiar o crescimento do setor digital na região, criando oportunidades econômicas e estimulando o empreendedorismo.

Promover a Educação Continuada e o Aprendizado

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

PARÂMETROS PARA AFERIR O CUMPRIMENTO DAS METAS

Metas Qualitativas

Fomentar o Empreendedorismo Digital

- Apresentar e despertar o interesse pelo empreendedorismo digital entre os jovens em situação de vulnerabilidade social nas regiões administrativas.

Proporcionar Acesso a Novas Profissões e Tecnologias

- Introduzir os participantes às novas profissões e tecnologias relacionadas ao marketing digital, tráfego pago, produção de conteúdo e posicionamento nas redes sociais.

Promover a Inclusão Digital e Social

- Reduzir a exclusão digital ao capacitar jovens com habilidades práticas e teóricas que aumentem suas oportunidades de inserção no mercado de trabalho digital.

Criar um Ambiente de Aprendizado Híbrido e Online

- Desenvolver um modelo híbrido de ensino que combine atividades presenciais e online, garantindo flexibilidade e acessibilidade para os estudantes.

Fortalecer o Conhecimento em Empreendedorismo nas Comunidades Alvo

- Estabelecer uma cultura de empreendedorismo digital nas comunidades de Planaltina, Paranoá e Sobradinho, incentivando a continuidade do aprendizado e o desenvolvimento de projetos próprios.

Metas Quantitativas

Capacitar um Número Específico de Participantes

- Capacitar pelo menos 720 pessoas jovens (90 por RA) durante uma semana de curso em cada RA atendida, com uma meta mínima de 75% de frequência durante todo o período.

Alcançar uma Taxa de Satisfação dos Participantes

- Obter uma taxa de satisfação de pelo menos 85% entre os participantes, medida através de avaliações pós-curso.

Produzir e Distribuir Conteúdo Educacional

- Criar e disponibilizar 24 horas de conteúdo educacional online, acessível para todos os inscritos, além de materiais complementares para reforçar o aprendizado.

Realizar um Módulo Prático por Semana

- Garantir que cada RA receba dois módulos práticos, um em cada semana de curso, abordando atividades como criação de campanhas de tráfego pago ou desenvolvimento de conteúdo para redes sociais.

Gerar Impacto nas Redes Sociais

Incentivar os participantes a aplicar as habilidades aprendidas, com a meta de que ao menos 50% dos jovens capacitados iniciem suas próprias contas profissionais ou de negócios nas redes sociais dentro de três meses após a conclusão do curso.

INDICADORES DE MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO INDICADORES DE MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO:

METAS	INDICADORES DE MONITORAMENTO	PARÂMETRO(S) PARA AFERIÇÃO DE CUMPRIMENTO
A disponibilização de 01 (uma) Unidade Móvel adaptada e acessível para a execução do projeto.	01 (uma) Unidade Móvel Tecnológica	Fiscalização in loco; Relatório Fotográfico
Proporcionar palestras para pelo menos 70% dos participantes durante o evento.	Quantidade de participantes	Relatório de presença de público por meio de lista de presença de público
Público aproximado de 720 pessoas, somando todo o período de execução do projeto.	Número de público	Registros fotográficos; Lista de presença;
Proporcionar o ambiente inclusivo.	Acessibilidade Física e Digital	Pesquisa de Satisfação dos alunos
Promover acesso as tecnologias aos jovens de baixa renda	Utilização do espaço	Registros fotográficos; Lista de presença;
Incentivar o Empreendedorismo	Palestras com profissionais da área	Registros fotográficos;

Desenvolvimento de novas habilidades	Resolução de exercícios práticos	Registros fotográficos; Lista de presença; Apresentação de relatório atividades:
--------------------------------------	----------------------------------	--

RESULTADOS ESPERADOS:

O projeto "Conexão Digital" visa promover uma série de resultados positivos que impactarão diretamente os jovens e as comunidades atendidas. Entre os principais resultados esperados, destaca-se o aumento da empregabilidade, com a expectativa de que cerca de 70% dos participantes adquiram habilidades práticas em empreendedorismo digital e outras áreas relacionadas, aumentando suas chances de inserção no mercado de trabalho. Além disso, o projeto pretende fomentar o empreendedorismo, capacitando um número significativo de jovens a iniciar seus próprios negócios digitais, o que contribuirá para o surgimento de novas startups e microempresas na região.

Outro resultado esperado é a redução da desigualdade digital, por meio da oferta de cursos e acesso à tecnologia, o que deve aumentar a inclusão digital nas comunidades atendidas, diminuindo a disparidade entre jovens de diferentes contextos socioeconômicos. O fortalecimento da comunidade é também uma meta, já que, através de ações colaborativas e parcerias com organizações locais, o projeto deverá gerar um senso de pertencimento e responsabilidade, promovendo a coesão social e o fortalecimento da rede comunitária.

Ademais, os participantes não apenas aprenderão habilidades técnicas, mas também desenvolverão competências sociais, como trabalho em equipe e comunicação, que são essenciais no ambiente profissional moderno. Por fim, ao implementar um modelo híbrido e itinerante, o projeto espera garantir que as ações educativas continuem a beneficiar as comunidades mesmo após seu término, através da qualificação de instrutores locais e parcerias duradouras. Esses resultados esperados serão avaliados através de métricas específicas, como feedback dos participantes e monitoramento da sustentabilidade das iniciativas criadas, assegurando que o projeto cumpra sua missão de transformar vidas e fomentar o desenvolvimento socioeconômico na região.

Outros objetivos a se destacar como metas dos resultados esperado, são:

- Fomentar à Ciência e Tecnologia do Distrito Federal;
- Adquirir conhecimentos e habilidades técnicas;
- Reduzir a barreira de entrada na tecnologia;
- Estimular o interesse pela tecnologia entre jovens e adultos;
- Desenvolvimento da Empreendedorismo Digital, Tráfego Pago, Produção de Conteúdo e Posicionamento nas Redes Sociais;
- Estimular novos projetos e empresas na região;
- Facilitar a criação de redes de networking entre participantes e profissionais da área;
- Resultados Educacionais e Institucionais;
- Gerar dados e feedback para melhorar futuras edições do evento.

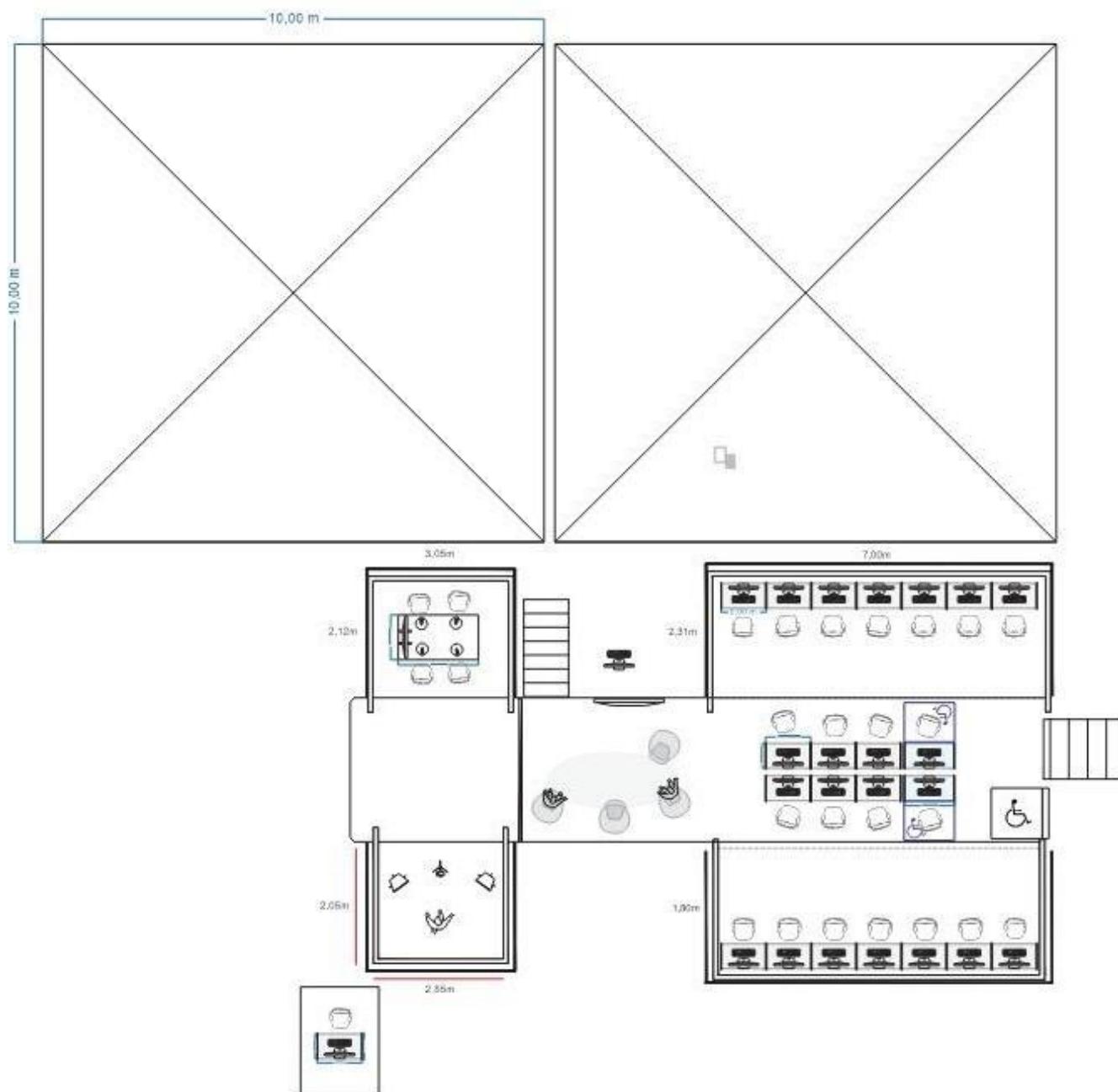
PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:

O público-alvo ideal para o projeto "Conexão Digital" é diverso e democrático, abrangendo homens, mulheres, a população LGBTQIAP+, e jovens de 14 a 25 anos, provenientes de classes econômicas diferenciadas, especialmente das classes B à E. O projeto visa atender preferencialmente a comunidade da Região Administrativa onde as ações serão realizadas. A estimativa é de alcançar 720 pessoas que confirmem sua participação mediante inscrição prévia.

Esse público inclui jovens em situação de vulnerabilidade social, como aqueles que pertencem a minorias étnicas e pessoas com deficiência, assim como estudantes do ensino médio e superior que buscam requalificação profissional. O projeto também atenderá jovens empreendedores que desejam aprimorar suas habilidades e expandir seus negócios, assim como aqueles que aspiram ingressar em startups ou no setor digital. Dessa forma, o "Conexão Digital" busca

proporcionar oportunidades de aprendizado em empreendedorismo digital, marketing e tecnologias emergentes, promovendo desenvolvimento pessoal e profissional para todos os participantes.

CROQUI DA CARRETA



DA CONTRATAÇÃO E TRIBUTAÇÃO E ENCARGOS SOCIAIS

Em cumprimento ao 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.

DO DECRETO Nº 43.054/2022 (COVID 19)

Em que pese a considerável melhora nos dados relativos à pandemia da Covid-19 no Distrito Federal, ainda está vigente o Decreto nº 43.054 de 03 de março 2022, o qual dispõe sobre as medidas para enfrentamento da emergência de saúde pública de importância internacional decorrente da COVID-19 (Sars-Cov-2).

Atualmente, as atividades presenciais estão sendo permitidas, porém, caso seja necessário, a OSC realizará a adequação do evento e das atividades à realidade vivenciada e às restrições impostas pelo Distrito Federal.

CONTRAPARTIDA:

[] NÃO SE APLICA

[X] APLICA-SE [IDENTIFICAR CONTRAPARTIDA, QUANDO APLICÁVEL]

Realização de evento de abertura no Planetário de Brasília - Luiz Cruz, sendo o único planetário fixo do Distrito Federal, inaugurado em 1974, que faz parte da Associação Brasileira de Planetários, situado na SDC - Brasília, DF, 70070-350, no qual haverá o evento de lançamento do projeto, com a presença de autoridades do meio tecnológico, influentes e público, na data de 15/11/2024.

Frizamos que a realização de um evento na estrutura de um equipamento público da Secretaria de estado de Ciência Tecnologia e Inovação do Distrito Federal visa não somente atingir essa importante estrutura com uma ação do projeto, mas em especial atuar de forma efetiva na promoção dos equipamentos públicos administrados pela Secretaria mencionada, isso porque grande parte da visibilidade de uma Pasta esta em seus equipamentos e a SECTI justamente possui um dos mais importantes.

A abertura simboliza essa intenção bem como a ativação de publicidade com o Planetário de Brasília pelo projeto busca atingir toda a população, que ainda que não participe de ações diretamente do projeto venham a visitar e participar das atividades realizadas nesse importante espaço, e se vejam conquistadas não só pela astronomia mas pela ciência e pela inovação em geral.

Descrição	Fonte do Recurso	Unidade de Media	Quant.	Valor Unitário	Valor Total
Produção de vídeo audiovisual de Making Of da produção do projeto para apresentação em fase de produção com vistas a auxiliar da difusão da imagem do projeto em especial do início à realização do evento.	Contrapartida da OSC	Diárias	16	R\$ 1.000,00	R\$ 16.000,00
Estrutura de Podcast (4 Microfones + 1 Câmera para gravação). O podcast do projeto será um espaço dedicado a compartilhar conhecimentos e experiências no campo do Marketing Digital. Por meio de entrevistas, debates e episódios temáticos, abordaremos tópicos como criação de conteúdo, gestão de redes sociais, SEO, publicidade paga e análise de dados, sempre trazendo uma perspectiva prática e acessível. O objetivo é inspirar e preparar os ouvintes para aplicar estratégias digitais em suas próprias iniciativas ou no mercado de trabalho, fortalecendo sua presença online e impulsionando seus projetos.	Contrapartida da OSC	Mês	2	R\$ 10.000,00	R\$ 20.000,00
Locação Químico Standard - Locação de banheiros químicos modelo stand, com manutenção.	Contrapartida da OSC	Mês	2	R\$ 5.000,00	R\$10.000,00
Locação Químico PNE - Locação de banheiros químicos modelo PNE, para pessoas portadoras de necessidades especiais, com manutenção.	Contrapartida da OSC	Mês	2	R\$ 3.000,00	R\$ 6.000,00

<p>Influenciadores – Serão contratados 8 influencers para a divulgação do projeto, serão 1 para cada RA que o projeto contempla.</p> <p>Influenciador de porte médio, com 20 a 70 mil seguidores, focado em conteúdo autêntico e engajamento em um nicho específico. Ele possui uma comunidade fiel que valoriza suas recomendações, mantendo uma conexão próxima com o público. Suas métricas de performance incluem uma taxa de engajamento entre 3% e 10%, dependendo da rede social e do nicho. Nos stories e vídeos, alcança uma média de visualizações que representa cerca de 10-20% dos seguidores, enquanto nos posts apresenta um bom número de curtidas e comentários."</p> <p>Isso destaca as principais características e o desempenho médio esperado para esse perfil de influenciador.</p> <p>Memória de cálculo: Valor do influenciador. R\$3000,00 x 8= R\$ 24.000,00</p>	<p>Contrapartida da OSC</p>	<p>Mês</p>	<p>8</p>	<p>R\$ 3.000,00</p>	<p>R\$ 24.000,00</p>
					<p>Subtotal R\$ 76.000,00</p>

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]

<p align="center">CRONOGRAMA EXECUTIVO</p>		
<p align="center">AÇÃO</p>	<p align="center">INÍCIO</p>	<p align="center">TÉRMINO</p>
<p align="center">FASE DE PRÉ-PRODUÇÃO</p>		
<p>Definição e contratação da equipe gestora do projeto (coordenação, produção, equipe de comunicação, etc)</p>	<p align="center">14/11/2024</p>	<p align="center">14/11/2024</p>
<p>Contratação das empresas prestadoras de serviço</p>	<p align="center">18/11/2024</p>	<p align="center">26/11/2024</p>
<p>Estruturação e planejamento da comunicação</p>	<p align="center">18/11/2024</p>	<p align="center">22/11/2024</p>
<p>Reunião com equipe de execução do projeto</p>	<p align="center">19/11/2024</p>	<p align="center">27/11/2024</p>
<p align="center">FASE DE PRODUÇÃO</p>		
<p>Abertura das inscrições</p>	<p align="center">28/11/2024</p>	<p align="center">02/02/2025</p>
<p>Evento de Lançamento</p>	<p align="center">28/11/2024</p>	<p align="center">28/11/2024</p>
<p>Planaltina</p>	<p align="center">02/12/2024</p>	<p align="center">06/12/2024</p>

Sobradinho	09/12/2024	13/12/2024
Itapoã	16/12/2024	20/12/2024
Paranoá	06/01/2025	10/01/2025
Estrutural	13/01/2025	17/01/2025
Taguatinga	20/01/2025	24/01/2025
Ceilândia	27/01/2025	31/01/2025
Samambaia	03/02/2025	07/02/2025
FASE DE PRÉ-PRODUÇÃO		
Elaboração de relatório final de execução	08/02/2025	08/02/2025
MARCOS EXECUTORES		
AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Pré-produção	14/11/2024	27/11/2024
Produção	28/11/2024	07/02/2025
Pós-produção	08/02/2025	07/03/2025

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO						
CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO (DE ACORDO COM AS METAS DA PLANILHA)						
METAS	DESCRIÇÃO	VALOR DA META	DATA 1º PARCELA	VALOR 1º PARCELA	DATA 2º PARCELA	VALOR 2º PARCELA
Meta 1	Contratação de Recursos Humanos	R\$ 80.400,00	14/11/2024	R\$ 48.240,00	03/12/2024	R\$ 32.160,00
Meta 2	Contratações de Profissionais Especializados da Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino	R\$ 100.050,00	14/11/2024	R\$ 60.030,00	03/12/2024	R\$ 40.020,00
Meta 3	Contratação de Estrutura e Serviços	R\$ 1.225.155,00	14/11/2024	R\$ 735.093,00	03/12/2024	R\$ 490.062,00
Meta 4	Contratação de Comunicação	R\$ 76.895,00	14/11/2024	R\$ 46.137,00	03/12/2024	R\$ 30.758,00

	VALOR TOTAL DAS METAS	R\$ 1.482.500,00	14/11/2024	R\$ 889.500,00	03/12/2024	R\$ 593.000,00
<p>O cronograma de desembolso será realizado da seguinte forma: pagamento da primeira parcela com 60 % (sessenta por cento) do valor global do projeto na assinatura do termo e a segunda parcela com os 40 % (quarenta por cento) restantes, após 30 (trinta) dias da assinatura do Termo de Fomento, mediante apresentação de relatório parcial do projeto e aprovação pela Comissão Gestora.</p>						

CRONOGRAMA FÍSICO-FINANCEIRO					
Item	Descrição	Unidade de Medida	Quant.	Valor Unitário	Valor Total
Meta 1 - Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção					
1.1	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.	Semana	12	R\$ 1.300,00	R\$ 15.600,00
1.2	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.	Semana	12	R\$ 1.200,00	R\$ 14.400,00

1.3	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 o das perguntas do público em nossos canais de comunicação, 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.	Semana	12	R\$ 1.000,00	R\$ 12.000,00
1.4	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, auxiliando os demais integrantes do corpo de recursos humanos principais do projeto.	Semana	8	R\$ 1.400,00	R\$ 11.200,00
1.5	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 dos espaços e organização de itens variados, sendo 04 (quatro) profissionais atuando para atendimentos assistenciais e demais demandas.	Semana	32	R\$ 850,00	R\$ 27.200,00
Subtotal					R\$ 80.400,00
Meta 2 - Contratações de Profissionais Especializados da Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino					
2.1	Palestrante - Contratação de palestras para o público durante todo o projeto, com temas diversificados sobre tecnologia, games e internet, além de motivacionais para boa adesão de público às atividades do projeto. Serão 02 (dois) profissionais, cada um com um tema (uma de empreendedorismo e outro de desenvolvimento pessoal) em 02 (dois) turnos, em cada uma das 08 (oito) RAs. Memória de cálculo: $2 \times 2 \times 8 = 32$.	Cachê	32	R\$ 2.040,00	R\$ 65.280,00
2.2	Locutor Apresentador - Profissional responsável em estudar o texto inicialmente entregue a ser apresentado, conduzir o evento e mediar as atividades a serem executadas, como a abertura, palestras, autoridades, dentre outros. Item voltado ao evento de abertura. Também irá informar o público os dados da parceria.	Cachê	1	R\$ 620,00	R\$ 620,00

2.3	DJs - Contratação de DJ para a musicalização do evento nos espaços entre as programações, tornando o ambiente mais agradável em conformidade com o nicho do público específico para qual o projeto foi desenvolvido. Item voltado ao evento de abertura.	Cachê	1	R\$ 750,00	R\$ 750,00
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, para traduzir e interpretar as falas do apresentador do evento e dar atenção e assistência aos PNE que estiverem no evento. Item voltado ao evento de abertura sendo que serão 02 (dois) profissionais que atuarão no mesmo dia em modo de revezamento de acordo com a Lei 14.704/2023 a qual estabelece que a jornada de trabalho de tradutores e intérpretes de Libras é de até 06 (seis) horas diárias e que quando o trabalho de tradução e interpretação dura mais de uma hora se faz necessário que haja um regime de revezamento com pelo menos 02 (dois) profissionais, sendo esse o motivo do quantitativo solicitado.	Profissional / Diária	2	R\$ 300,00	R\$ 600,00
2.5	Professor 1 - Profissional de Ensino com Certificação em Criação e Gestão de um Negócio Digital para ministrar as mentorias previstas no Plano de Trabalho, conforme Plano de Curso, visando o atingimento do objeto do projeto. Os serviços serão executados por 02 meses, por 01 profissional, com a carga horária de 40h semanais. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	Profissional / Mês	2	R\$ 2.050,00	R\$ 4.100,00
2.6	Professor 2 - Profissional de Ensino com Certificação em Ferramentas e Tecnologias para Empreendedores Digitais para ministrar as mentorias previstas no Plano de Trabalho, conforme Plano de Curso, visando o atingimento do objeto do projeto. Os serviços serão executados por 02 meses, por 01 profissional, com a carga horária de 40h semanais. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	Profissional / Mês	2	R\$ 2.050,00	R\$ 4.100,00

2.7	Professor 3 - Profissional de Ensino com Certificação em Introdução à Produção de Conteúdo para ministrar as mentorias previstas no Plano de Trabalho, conforme Plano de Curso, visando o atingimento do objeto do projeto. Os serviços serão executados por 02 meses, por 01 profissional, com a carga horária de 40h semanais. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	Profissional / Mês	2	R\$ 2.050,00	R\$ 4.100,00
2.8	Professor 4 - Profissional de Ensino com Certificação em Criação de Conteúdo Visual para ministrar as mentorias previstas no Plano de Trabalho, conforme Plano de Curso, visando o atingimento do objeto do projeto. Os serviços serão executados por 02 meses, por 01 profissional, com a carga horária de 40h semanais. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	Profissional / Mês	2	R\$ 2.050,00	R\$ 4.100,00
2.9	Professor 5 - Profissional de Ensino com Certificação em Introdução ao Posicionamento nas Redes Sociais para ministrar as mentorias previstas no Plano de Trabalho, conforme Plano de Curso, visando o atingimento do objeto do projeto. Os serviços serão executados por 02 meses, por 01 profissional, com a carga horária de 40h semanais. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	Profissional / Mês	2	R\$ 2.050,00	R\$ 4.100,00
2.10	Professor 6 - Profissional de Ensino com Certificação em Criação de Conteúdo Eficaz para Redes Sociais para ministrar as mentorias previstas no Plano de Trabalho, conforme Plano de Curso, visando o atingimento do objeto do projeto. Os serviços serão executados por 02 meses, por 01 profissional, com a carga horária de 40h semanais. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	Profissional / Mês	2	R\$ 2.050,00	R\$ 4.100,00
2.11	Professor 7 - Profissional de Ensino com Certificação em Introdução ao Tráfego Pago e Gerenciamento de Campanhas para ministrar as mentorias previstas no Plano de Trabalho, conforme Plano de Curso, visando o atingimento do objeto do projeto. Os serviços serão executados por 02 meses, por 01 profissional, com a carga horária de 40h semanais. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	Profissional / Mês	2	R\$ 2.050,00	R\$ 4.100,00

2.12	Professor 8 - Profissional de Ensino com Certificação em Distribuição, Análise e Otimização e Promoção de Conteúdo para ministrar as mentorias previstas no Plano de Trabalho, conforme Plano de Curso, visando o atingimento do objeto do projeto. Os serviços serão executados por 02 meses, por 01 profissional, com a carga horária de 40h semanais. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	Profissional / Mês	2	R\$ 2.050,00	R\$ 4.100,00
Subtotal					R\$ 100.050,00
Meta 3 - Contratações de Estruturas e Serviços Especializados					
3.1	Estrutura de Alumínio Modular em Box Truss Tipo Q30 para Evento - Estrutura modular montável em diversos formatos destinada a compor torres de Delays, sinalização, área de alimentação, testeiras de entrada, dentre outros usos. Serão 30 (trinta) metros lineares por dia de evento. Será utilizado no dia do evento de lançamento.	Metro Quadrado / Diária	30	R\$ 30,00	R\$ 900,00
3.2	Locação de Equipamento de Iluminação Decorativa de Eventos - 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, 1 ventilador, 6 Movings beams, 2 refletores minibrut. 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 serão gravadas com a qualidade que se espera. Será utilizado 01 sistema. Será utilizado no dia do evento de lançamento.	Unidade / Diária	1	R\$ 4.500,00	R\$ 4.500,00
3.3	Locação de Equipamento de Som para Evento - Locação com montagem, manutenção e desmontagem de sistema de sonorização com 01 mix console digital com no mínimo 12 canais para P.A, 2 caixas para subgraves, 2 caixas vias médio grave e médio agudo, amplificadores compatíveis com o sistema de PA, 01 processador digital 01 multicabo, 01 kit de microfones. Os equipamentos serão utilizados durante as apresentações e palestras. Será utilizado 01 sistema. Será utilizado no dia do evento de lançamento.	Unidade / Diária	1	R\$ 5.000,00	R\$ 5.000,00

3.4	Grupo Gerador Singular 180 KVA para Evento - Locação de 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, com período de funcionamento de no máximo 8h. Serão utilizados 01 gerador em serviço e 01 gerador em reserva no dia de evento de lançamento. O uso de duas unidades no mesmo dia se justifica em função de que a perda da operação de uma unidade abastecedora deve ser suprida por unidade reserva, ou ainda podendo ser utilizadas de modo simultâneo visando dividir circuitos de operação.	Unidade / Diária	2	R\$ 2.600,00	R\$ 5.200,00
3.5	Auxiliar de Limpeza para Evento - Serviço de limpeza geral, com a conservação e higienização das áreas de circulação do evento, bem como dos equipamentos de uso comum. Inclui os equipamentos necessários e possui serviço durante o evento. Serão necessários 04 (quatro) profissionais. Será utilizado no dia do evento de lançamento.	Unidade / Diária	4	R\$ 180,00	R\$ 720,00
3.6	Brigadistas de Emergência para Evento - 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 03 (três) profissionais. Será utilizado no dia do evento de lançamento.	Unidade / Diária	3	R\$ 250,00	R\$ 750,00
3.7	Serviços de Segurança para Evento - 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 08h, devidamente paramentados. Serviços prestados por 06 (seis) profissionais. Será utilizado no dia do evento de lançamento.	Unidade / Diária	6	R\$ 220,00	R\$ 1.320,00
3.8	Fornecimento de Conexão de Internet para Evento - Fornecimento de conexão de internet por link dedicado para atendimento geral do projeto, dos participantes técnicos do evento e das demais programações que envolvam uso de plataformas digitais e exibição de conteúdo online em telões. Será utilizado no dia do evento de lançamento.	Unidade / Diária	1	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00
3.9	Fornecimento de Catering para Evento - Fornecimento de Catering para os convidados composto de: Salgados fritos e assados, mini sanduiches, frutas, variedade de 3 sucos, café, água mineral, devendo ainda copos, pratos e talhes descartáveis. Serviço prestado para um total de 50 (cinquenta) pessoas.	Pessoa	50	R\$ 50,00	R\$ 2.500,00

3.10	Confecção de Camiseta - Confecção de camiseta com tamanhos diversos (P, M, G) para uso de equipe visando a identificação todos pessoal e prestadores de serviço do projeto, bem como para as autoridades, colaboradores e para os inscritos. Serão 352 (trezentas e cinquenta e duas) para os alunos e 38 (trinta e oito) para equipe e colaboradores.	Unidade	390	R\$ 28,00	R\$ 10.920,00
3.11	Alambrado para Evento - Montagem, manutenção e desmontagem de alambrado disciplinador de público, estrutura de alambrado em modulo de 2,00 x 1,00, 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 40 (quarenta) metros lineares no dia de evento de lançamento.	Metro Linear / Diária	40	R\$ 5,00	R\$ 200,00
3.12	Locação de Extintores de Incêndio para Evento - Locação de Extintor de Incêndio para o atendimento de possíveis acidentes, do tipo ABC, Para entender exatamente o que são os extintores ABC, para extinção de fogo em borracha, madeira, papel, tecido, gasolina, álcool, querosene, tinta, baterias, componentes elétricos de veículos, alternadores, gases inflamáveis, dentre outros. Contendo água, bicarbonato de sódio, dióxido de carbono, Halon, dentre outras substâncias, com suporte, sendo item obrigatório de segurança de eventos. Serão 04 unidades para o dia de evento de lançamento.	Unidade / Diária	4	R\$ 40,00	R\$ 160,00
3.13	Projetor Multimídia para Evento - Locação de sistema de projeção multimídia completo, incluindo projetor de slides com entradas HDMI, VGA e USB, notebook, tela de projeção, cabeamentos e acessórios necessários ao funcionamento do sistema, necessário para projeção de informações importantes, orientações de público, informações sobre o projeto, dentre outras, além de uso em cenografia. Serão 04 unidades para o dia de evento de lançamento.	Unidade / Diária	4	R\$ 260,00	R\$ 1.040,00
3.14	Locação de Equipamentos Gamer - Locação de 1 (um) console Playstation 5. Locação incluindo transporte, montagem e desmontagem, seguro contra roubo ou furto, avaria (deterioração ou desgaste), danos com causa acidental, externa, súbita e involuntária, danos ocasionados por acidentes e queda de raio, conserto, incluindo os custos com peças e mão de obra, caso apresentem defeitos de funcionamento com suporte e disponibilidade imediata de troca. Será necessário para a produção durante o período de 40 dias. Item será usado durante os cursos tanto para experiência de jogos quanto para entreter e manter a frequência dos alunos, neste caso, nos intervalos.	Diária	40	R\$ 140,00	R\$ 5.600,00

3.15	Locação TV 55' - Locação de equipamento de TV 55', full HD ou superior, com interatividade, controle remoto e cabos, com suporte integrado para vídeo games. será 1 TV para todos os dias de projeto. Item integra o equipamento que será usado durante os cursos tanto para experiência de jogos quanto para entreter e manter a frequência dos alunos, neste caso, nos intervalos.	Diária	40	R\$ 140,00	R\$ 5.600,00
3.16	Estrutura Móvel - Locação de unidade móvel tipo carreta com 11,5 metros de comprimento 2,60 metros de largura, totalmente personalizada para o projeto, com acessibilidade por elevador, acesso por escada com apoios, estruturas de avanço para aumento da área útil. salas de apoio, climatização, bancadas integradas, instalações hidráulicas, instalações elétricas e de iluminação. Será necessário 01 (uma) unidade por dia de projeto.	Unidade / Diária	40	R\$ 16.600,00	R\$ 664.000,00
3.17	Painel de Led - Locação de estrutura de painel de LED de alta definição para transmissão/exibição de anúncios e mensagens relacionadas ao projeto; exibição de logotipos, banners animados ou mensagens para o público; Descrição Técnica: Indoor, RGB, P4.0mm virtual, brilho acima de 5000 nits, processamento digital com entradas e saídas SDI, HDMI e DVI, gabinetes do tipo modular, super slim medindo 500mm x 500mm e 70mm de profundidade. Serão necessários 18 (dezoito) metros por dia de projeto, sendo que serão 40 (quarenta) dias totais. Memória de cálculo: 40 x 18 = 720.	Metro Quadrado / Diária	720	R\$ 300,00	R\$ 216.000,00
3.18	Tenda Piramidal - Tenda 10x10 m ² em lona sintética cristal, branca, calha lateral, estrutura metálica em aço SAE 1020 na cor alumínio, incluindo suportes de fixação. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Serão 02 (duas) unidades por dia de projeto, sendo que serão 40 (quarenta) dias totais.	Unidade / Diária	80	R\$ 1.200,00	R\$ 96.000,00

3.19	<p>Locação de Computadores - Serviço de locação, configuração e manutenção de 22 computadores equivalentes ou superiores a seguinte configuração: processador de servidor Intel Xeon, 32 GB de memória RAM, fonte 600W reais, Chip Gráfico Nvidia Quadro K2200, Unidade de armazenamento mínimo 1 terabyte. Serão necessárias 22 (vinte e dois) máquinas pelo período de 08 (oito) semanas. Memória de cálculo $22 \times 8 = 176$. Os equipamentos serão utilizados para as atividades principais do projeto de cursos sendo equipamento elementar para tanto.</p>	Unidade / Semana	176	R\$ 250,00	R\$ 44.000,00
3.20	<p>Locação de Teclado, Mouse e Fone - Locação de 22 kits compostos por teclado ABNT2, mouse e fone de ouvido Stereo com saída padrão p2. Serão necessários 22 kits pelo período de 8 semanas. Memória de cálculo $22 \times 8 = 176$. Item integra a composição de equipamentos serão utilizados para as atividades principais do projeto de cursos sendo equipamento elementar para tanto.</p>	Unidade / Diária	176	R\$ 25,00	R\$ 4.400,00
3.21	<p>Locação Cadeiras Gamer - Locação de 22 Cadeiras Gamer Bright, equivalente ou superior, Ergonômica Reclinável de Material de Estofamento ABS Com Tecido. Serão necessárias 22 cadeiras pelo período de 8 semanas. Memória de cálculo $22 \times 8 = 176$. Item integra a composição de equipamentos serão utilizados para as atividades principais do projeto de cursos sendo equipamento elementar para tanto.</p>	Unidade / Diária	176	R\$ 45,00	R\$ 7.920,00
3.22	<p>Grupo Gerador Singular 180 KVA para Estrutura Complementar à Carreta - 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 funcionamento de no máximo 8h. Será necessária 01 (uma) unidade por dia de projeto.</p>	Unidade / Diária	40	R\$ 2.400,00	R\$ 96.000,00
3.23	<p>Auxiliar de Limpeza para Estrutura Complementar à Carreta - Serviço de limpeza geral, com a conservação e higienização das áreas de circulação do evento, bem como dos equipamentos de uso comum. Serão necessários 02 (dois) profissionais por dia de projeto. Memória de cálculo $2 \times 40 = 80$.</p>	Profissional / Diária	80	R\$ 180,00	R\$ 14.400,00

3.24	Serviços de Segurança para Estrutura Complementar à Carreta - 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 02 (dois) profissionais por divididos um em cada turno por dia de projeto. Memória de cálculo 2x40 = 80.	Profissional / Diária	80	R\$ 220,00	R\$ 17.600,00
3.25	Fornecimento de Conexão de Internet para Estrutura Complementar à Carreta - Fornecimento de conexão de internet por link dedicado para atendimento geral do projeto e dos participantes das oficinas, além de demais programações que envolvam uso de plataformas digitais. Serviço mensal por satélite. Será utilizado nos cursos.	Equipamento / Mês	2	R\$ 1.500,00	R\$ 3.000,00
3.26	Projektor Multimídia - Locação de sistema de projeção multimídia completo, incluindo projetor de slides com entradas HDMI, VGA e USB, notebook, tela de projeção, cabecamentos e acessórios necessários ao funcionamento do sistema, necessário para projeção da matéria dadas aos alunos.	Unidade / Diária	40	R\$ 260,00	R\$ 10.400,00
3.27	Impressão de Banner - Confeção de banners para sinalização, ornamentação de evento e projeto, divulgação de informações de transparência e divulgação das ações em geral, todos em impressão digital, 4/4 cores, em material vinílico, com acabamento pronto para fixação.	Metro Quadrado Impresso	85	R\$ 65,00	R\$ 5.525,00
Subtotal					R\$ 1.225.155,00
Grupo 4 - Contratação de Publicidade					
4.1	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, durante os períodos de pré-produção, produção e pós-produção, totalizando 02 (dois) meses de prestação de serviço.	Profissional / Mês	2	R\$ 2.220,00	R\$ 4.440,00
4.2	Designer Gráfico - Serviço de criação das peças web como posts para Facebook, posts para Feed e Stories do Instagram, convites virtuais via e-mail e WhatsApp. Além disso atuará em todos as peças de divulgação e material gráfico do projeto.	Profissional / Mês	2	R\$ 2.580,00	R\$ 5.160,00

4.3	Painéis em LED / OUTDOOR - Veiculação em telas, outdoors e painéis de LED espalhados pela cidade, sendo em rodovias, prédios, avenidas e locais de grande circulação de pessoas e/ou carros. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Sendo 15 (quinze) painéis por mês, por um total de 02 (dois) meses. Memória de cálculo: $15 \times 2 = 30$.	Unidade / Divulgação / Mês	30	R\$ 1.900,00	R\$ 57.000,00
4.4	Fotógrafo - Serviço a ser realizado para o registro fotográfico das ações do projeto, sendo necessário por motivos de cumprimento da legislação vigente bem como para criação de material acerca da execução das atividades. Será 01 (um) profissional atuando em 40 (quarenta) dias de produção, isso porque são 08 (oito) cidades atendidas por 05 (cinco) dias, mais 01 (uma) diária do evento.	Diária	41	R\$ 218,00	R\$ 8.938,00
4.5	Registro Videográfico (Vídeo Audiovisual de Making Off) - Produção de vídeo audiovisual de Making Off da produção do projeto para apresentação em fase de pós-produção, com vistas a auxiliar da difusão da imagem do projeto em especial do início à realização do evento.	Serviço	1	R\$ 1.357,00	R\$ 1.357,00
Subtotal					R\$ 76.895,00
VALOR TOTAL>>>					R\$ 1.482.500,00

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 checked="" type="checkbox"/> CROQUI DO EVENTO (SE HOUVER)
<input checked="" type="checkbox"/> PLANO DE COMUNICAÇÃO
<input checked="" type="checkbox"/> PLANO DE MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPLEMENTARES
<input type="checkbox"/> OUTROS. Especificar: _____

Brasília, 13 de novembro de 2024.

Documento assinado digitalmente
 **RONDINELLE MIRANDA DA ROCHA MATOS**
 Data: 13/11/2024 18:10:27-0300
 Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Assinatura do dirigente da OSC