

PLANO DE TRABALHO DE TERMO DE FOMENTO

DADOS E INFORMAÇÕES DA OSC		
Nome da OSC: Cerrado Livre		
Nome Fantasia: ONG Cerrado Livre		
CNPJ: 22.891.946/0001-28	Endereço: Quadra 29, lote 82	
Complemento: Sala 01	Bairro/Cidade: Setor Leste - Gama	CEP: 72.460-290
Telefone: (61) 9.9672-2265	Telefone: (DDD)	Telefone: (DDD)
E-mail: contato@cerradolivre.org		Site/Redes Sociais: www.cerradolivre.org
Responsável da OSC (Dirigente): André Mauro Rangel Mareco		
CPF: ██████████	RG/Órgão Expedidor: ██████████	Telefone do Dirigente: (61) 9.9672-2265
Endereço do Dirigente: ██████████ ██████████		CEP: ██████████

ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA		
Responsável pelo acompanhamento da parceria: André Mauro Rangel Mareco		
Função na parceria: Coordenador Geral		
RG: ██████████	Órgão Expedidor: ██████████	CPF: ██████████
Telefone Fixo:	Telefone Celular: (61) 99672-2265	
E-Mail do Responsável: marrecodrummer@gmail.com		



DESCRIÇÃO DO PROJETO	
TÍTULO DO PROJETO: Capacitech	
PERÍODO DE EXECUÇÃO: Julho de 2023 a Dezembro de 2023	
INÍCIO: 07/08/2023	TÉRMINO: 31/12/2023
DESCRIÇÃO DO OBJETO: Realização do projeto “Capacitech”, sendo um projeto voltado para fomentar a tecnologia e a inovação, por meio da disponibilização gratuita de curso e workshops voltados para a produção de jogos eletrônicos e audiovisual para alunos da rede pública.	
APRESENTAÇÃO DA ENTIDADE: A Organização da Sociedade Civil (OSC) Cerrado Livre, CNPJ 22.891.946/0001-28, constituída em 28 de abril de 2015, foi criada para atender diversas demandas da sociedade dentre elas atividades ligadas à cultura, à arte, à educação, ao esporte. Conforme consta em seu Estatuto Social, desenvolver projetos e programas de geração de trabalho e renda, ações de prevenção e tratamento de saúde, programas e ações voltadas à educação, inclusão digital, cultura, esportes, saneamento básico, habitação, meio ambiente, agricultura familiar, população em situação de risco, bem como fomentar estudos e pesquisas em geral, são alguns dos objetivos a serem alcançados pela OSC Cerrado Livre. A Entidade já executou projetos como Festival Marrecore, que em sua primeira edição, maio de 2015, contou com a participação de 4 (quatro) bandas locais. Naquela ocasião, os profissionais envolvidos tiveram a oportunidade de expor o trabalho à comunidade local. A intenção foi fomentar a cultura musical ao público presente de forma acessível. Desde então, este festival se fortaleceu. No mesmo ano, ocorreram mais duas edições nos meses de julho e setembro. Após o intervalo de três anos, devido ao interesse das bandas locais em participar do evento, a OSC Cerrado Livre realizou a sua quarta edição em julho de 2017. Em 2022, ocorreram mais três edições do Festival Marrecore: maio, junho e setembro.	



Já em 2016, a Cerrado Livre, idealizou o projeto Cerrado Musical, onde tivemos Workshop de Bateria e Guitarra e contou com a participação de instrutores experientes no campo da música. Durante o workshop, os participantes tiveram acesso a aulas práticas e teóricas, abordando uma ampla gama de tópicos, desde técnicas fundamentais até abordagens avançadas de bateria e guitarra. Os participantes também tiveram a oportunidade de interagir com outros jovens músicos talentosos, compartilhando experiências e construindo conexões significativas na comunidade musical local. O Cerrado Musical foi destinado a jovens entusiastas da música, que não necessariamente tinham experiência prévia em bateria ou guitarra, pois o lá foram apresentados desde os conceitos básicos até níveis mais avançados.

Em 2022 a Cerrado livre criou o Projeto Música para todos, fizemos parcerias com vários profissionais da música, professores renomados da cidade, para gravarmos aulas de : Violão, Bateria, Guitarra e Baixo, e disponibilizarmos gratuitamente em nosso Canal no youtube e em nosso site www.cerradolivre.org, para qualquer pessoa que quiser aprender esses instrumentos.

JUSTIFICATIVA:

Com uma indústria que deve movimentar mais de US\$ 300 bilhões até 2025, o segmento gamer vem atraindo não somente os fãs e jogadores (usuários), como também empreendedores e investidores. Até o momento, o crescimento do setor no país é de 27,4% ao ano. Em 2021, o Brasil superou o México como o maior mercado da América Latina e com receita estimada em R\$ 11 bilhões. Em 2026, representará 47,4% da receita total na região. Desde 1982, quando o primeiro game brasileiro foi lançado, o país soma mais de mil estúdios e 12.440 empregos gerados. Pesquisa realizada em 2022 pela GO GAMES revela que mais de 74% dos brasileiros entrevistados possuem o hábito de jogar jogos eletrônicos.

Os jogos eletrônicos são um dos seguimentos de mercado que mais cresce nas últimas décadas e, nos últimos anos, passaram de sinônimo de diversão para sinônimo de negócios aliados à diversão. Mais do que gerar fortunas para os criadores dos games, hoje eles geram renda também para os seus jogadores, além de serem um forte canal de interação entre pessoas de todo o mundo por trazer possibilidades de experiências cada vez mais realistas em diferentes temáticas.



Além do lucro financeiro, os jogos eletrônicos têm uma importância significativa para o avanço da tecnologia em várias áreas. Aqui estão algumas das razões pelas quais os jogos eletrônicos são importantes para a tecnologia:

- **Inovação tecnológica:** Os jogos eletrônicos impulsionam a inovação tecnológica, incentivando o desenvolvimento de hardware mais poderoso, software mais avançado e tecnologias emergentes. A demanda por gráficos realistas, jogabilidade imersiva, realidade virtual/aumentada e recursos online/multijogador tem levado a avanços em áreas como processamento gráfico, computação em nuvem, inteligência artificial, sensores de movimento e muito mais;
- **Melhoria da experiência do usuário:** Os jogos eletrônicos sempre buscam proporcionar uma experiência envolvente e agradável aos jogadores. Para alcançar esse objetivo, os desenvolvedores investem em melhorias tecnológicas que aprimoram a jogabilidade, como gráficos de alta qualidade, áudio imersivo, controles avançados, interfaces intuitivas e inteligência artificial sofisticada. Esses avanços tecnológicos não só beneficiam os jogos, mas também influenciam outras áreas, como entretenimento digital, simulações e aplicações interativas;
- **Desenvolvimento de tecnologias emergentes:** Os jogos eletrônicos são frequentemente pioneiros no uso de tecnologias emergentes. Por exemplo, a realidade virtual (VR) e a realidade aumentada (AR) tiveram grande impulso a partir do desenvolvimento de jogos. O mesmo ocorre com tecnologias como reconhecimento de movimento, interfaces de usuário naturais e sistemas de captura de movimento. Os jogos eletrônicos atuam como uma plataforma de teste e adoção para essas tecnologias, impulsionando sua evolução e aprimoramento;
- **Impacto na computação e no processamento gráfico:** Os jogos eletrônicos desempenharam um papel fundamental no avanço da computação e do processamento gráfico. Para lidar com os requisitos de renderização gráfica complexa em tempo real, os desenvolvedores de jogos têm



impulsionado o desenvolvimento de GPUs (unidades de processamento gráfico) mais poderosas e técnicas avançadas de renderização. Esses avanços na computação e no processamento gráfico têm impacto direto em áreas como visualização científica, design de produtos, simulações e renderização de filmes.

- Contribuição para a economia e empregos: A indústria de jogos eletrônicos é uma das indústrias de entretenimento mais lucrativas e em crescimento, gerando bilhões de dólares em receita. Isso não apenas contribui para a economia global, mas também cria empregos diretos e indiretos em várias áreas, incluindo desenvolvimento de jogos, design, programação, arte, som, narrativa, testes e muito mais. Essa indústria também atrai investimentos em pesquisa e desenvolvimento tecnológico.

Pensando em contribuir com a evolução da tecnologia no mercado de jogos eletrônicos, o Cerrado Livre, em apoio a Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação, traz o projeto “Capacitech”, que é a disponibilização de curso e workshops gratuitos voltados para a tecnologia gamer para alunos do ensino médio das Regiões Administrativas do Gama.

O projeto estará oferecendo os seguintes curso e workshops:

- Curso de Introdução de Audiovisual;
- Workshop de Desenvolvimento de Jogos;
- Workshop de Montagem e Gerenciamento de Projetos;
- Workshop de Linguagem de Sistemas.

O Cerrado Livre acredita que o oferecimento de oportunidades como essa para jovens e adolescentes contribui diretamente à uma capacitação para o futuro, pois eles têm a chance de adquirir habilidades e conhecimentos relevantes para o mundo atual e futuro. Isso os capacita para oportunidades de emprego e os torna mais competitivos em um mercado de trabalho cada vez mais voltado para a tecnologia. Aprender tecnologia não se resume apenas a programação ou conhecimento técnico. Envolve também o desenvolvimento de habilidades essenciais, como pensamento crítico, resolução de problemas,



criatividade, colaboração e habilidades de comunicação. Essas habilidades são fundamentais para o sucesso em qualquer campo e podem ser aplicadas além do mundo da tecnologia.

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;

(Grifo Nosso).



A tecnologia é uma área onde a inovação é valorizada e encorajada. Ao oferecer oportunidades de aprendizagem em tecnologia, os jovens são incentivados a pensar de forma criativa, a experimentar e a buscar soluções inovadoras para problemas. Isso os prepara para se tornarem empreendedores e líderes capazes de criar novos produtos, serviços e negócios. A tecnologia está em constante evolução, e é uma área que desperta curiosidade e paixão em muitos jovens. Ao oferecer métodos de introdução à tecnologia gamer, estamos alimentando essa curiosidade e paixão, permitindo que os jovens explorem e se envolvam com o mundo gamer de maneiras significativas. Isso pode levar a uma maior motivação, engajamento e até mesmo a carreiras bem-sucedidas no campo de desenvolvimento de jogos eletrônicos e audiovisual.

DETALHAMENTO DAS AÇÕES:

PRÉ-PRODUÇÃO:

Essa etapa será desenvolvida nos meses de julho e agosto de 2023.

Realização de todas as etapas introdutórias para realização do evento. Ela é desenvolvida em sub etapas, constando o planejamento e a contratação.

O planejamento aborda o momento de criação de estratégias para materializar todo o corpo proposto do projeto, tornando assim não mais teórico, mas sim materializado em minutas de contratos, fechamento de negociações, aquisições necessárias para realização do objeto e elaboração de cronogramas.

A etapa de planejamento está intrinsecamente relacionada a etapa de contratação, visto que as contratações se tornam a materialização do planejamento e conclusão das negociações realizadas.

Essa etapa é crucial para o alcance final das metas e objetivos propostos ao projeto, quanto ao alcance delas. Porém, também ao alcance do melhor custo-benefício para contratação da equipe necessária, aluguel de equipamentos com alta qualidade e aquisição de insumos necessários para realização. Devido à alta



quantidade de profissionais e empresas que atendem à demanda proposta e a constante variação de valor de mercado na área de eventos, a etapa necessita de um considerável lapso temporal para que se alcance o êxito.

Assim, para essas primeiras sub etapas é necessário em torno de duas semanas para efetiva realização, tempo de atuação das pessoas caracterizadas como Recursos Humanos, ou RH, bem como alinhamento com as escolas participantes do projeto para que tudo ocorra de forma a beneficiar não só os alunos, mas também toda a comunidade local.

Comunicação:

A par [REDACTED] traçadas para a comunicação, [REDACTED] desenvolvida a Identidade visual do projeto. A comunicação do projeto c [REDACTED] público se dará majoritariamente através de ações online através de uma comunicação espe [REDACTED] e Imprensa irá disparar [REDACTED] com a imprensa para garantir mídia espontânea em Jornal Impresso, Jornal Virtual, TVs, Rádios, Blogs e outros meios de Comunicação durante o período de execução do projeto. As fotos e depoimentos em vídeo publicados durante o projeto também serão utilizadas como estratégias de divulgação do projeto.

Dispor de uma identidade bem estabelecida nos meios digitais fortalece o alcance do projeto, além de mostrar o interesse do Estado em promover Políticas Públicas inovadoras e de natureza tecnológica em benefício de pessoas em situação de vulnerabilidade, que, muitas vezes, não possuem condição de arcar com os gastos de um curso equivalente aos oferecidos pelo "Capacitech".

Desta forma, é necessário o período de 3 (três) meses para a divulgação, acompanhamento e abordagem posterior do conteúdo do projeto, permanecendo, portanto, da pré-produção até a pós-produção.



Essa etapa de comunicação será desenvolvida entre os meses de julho e novembro de 2023.

PRODUÇÃO:

O Cerrado Livre, em parceria com a SECTI, disponibilizará gratuitamente os seguintes workshops e cursos:

- **Curso de Introdução de Audiovisual;**
- **Workshop de Desenvolvimento de Jogos;**
- **Workshop de Montagem e Gerenciamento de Projetos;**
- **Workshop de Linguagem de Sistemas.**

Os cursos e os workshops serão ministrados e captados ao longo de 20 (vinte) sessões de gravação, em um estúdio apropriado, ocasião em que o cronograma de filmagens será disponibilizado à comissão gestora de par [REDACTED] e a fase de pré-produção. Ap [REDACTED] das capturas de áudio e vídeo dos cursos e workshops, será dado início [REDACTED] dos vídeos por um período de 10 (dez) dias.

[REDACTED]
Após a edição e tratamento do material audiovisual, as aulas serão disponibilizadas aos alunos nos laboratórios de informática de cada uma das escolas abaixo descritas:

Região Administrativa do Gama:

-CEM 01 GAMA - Eq 18/21 Ae, St. Leste - Gama, Brasília - DF, 70297-400

-CEM 02 GAMA - St. Central Edifício Phenícia, St. Oeste St. Central - Setor Oeste, Brasília - DF, 70040-020

-CEM 03 GAMA - St. Sul EQ 5/11 - Gama, Brasília - DF

-CEM1 GAMA - St. Oeste EQ 12/16 - Gama, Brasília - DF, 72425-125

As oficinas serão disponibilizadas durante 5 (cinco) dias em cada uma das escolas acima citadas, individualmente, por meio de plataforma responsiva desenvolvida para disponibilização das aulas nos computadores do laboratório de informática das respectivas instituições.



A plataforma ficará disponível durante o horário escolar para as turmas do Ensino Médio (1º, 2º e 3º ano), tanto do período matutino como no período vespertino, a critério da escola e da grade horária de cada uma das turmas participantes.

Terá, também, na semana de encerramento, um dia de visita dos Oficineiros do “Capacitech” para a realização de um plantão de dúvidas, permitindo um melhor acompanhamento para os participantes que quiserem fazer questionamentos acerca do conteúdo ministrado.

A disponibilização das oficinas nas escolas ocorrerá nas seguintes datas:

Cursos e Workshops					
Escola	1º DIA	2º DIA	3º DIA	4º DIA	5º DIA
CEM 1 (GAMA)	06/11/2023	07/11/2023	08/11/2023	09/11/2023	16/11/2023
CEMI (GAMA)	13/11/2023	14/11/2023	20/11/2023	21/11/2023	23/11/2023
CEN [REDACTED]	17/11/2023	16/11/2023	[REDACTED]/11/2023	20/11/2023	21/11/2023
CEM 3 (GAMA)	22/11/2023	23/11/2023	24/11/2023	27/11/2023	28/11/2023

Após a execução do referido [REDACTED] à Semana Distrital de [REDACTED] Primeiro Emprego, instituída pela Lei Distrital nº 5.953, de 02 de Agosto de 2017, contendo atividades recreativas, apresentações artísticas e palestras sobre o mercado de trabalho, com foco na área de ciência e tecnologia.

Dispõe, a cerca do assunto, a Lei Distrital nº 5.953/17:

“Art. 1º Fica instituída a Semana Distrital de Orientação Profissional para o Primeiro Emprego, a ser realizada, anualmente, na última semana do mês de outubro.

Art. 2º Na semana a que se refere o art. 1º, as escolas públicas do Distrito Federal podem realizar atividades destinadas à orientação profissional dos alunos devidamente matriculados no 9º ano do ensino fundamental.

[...]



Art. 4º As atividades consistirão em exposições durante as aulas, palestras, entrevistas, discussões em grupos e demais recursos didáticos disponíveis.”

*Nossos Grifos**

Assim sendo, o evento seguirá o seguinte Cronograma:

04 a 09 de dezembro de 2023		
Tempo de apresentação	Atividade	Horário
30'	Recepção – Início com DJ	13h30 às 14h00
60'	Palestra sobre as principais profissões existentes no mercado de trabalho no ramo da ciência e tecnologia.	14h00 às 15h00
60'	Intervalo com Apresentação artística de Banda Local	15h00 às 16h00
60'	Palestra sobre contrato de aprendizagem como um instrumento de inserção efetiva no mercado de trabalho	16h00 às 17h00
30	Encerramento – Com DJ	17h00 às 17h30

O evento ocorrerá no período matutino, no Estacionamento do Centro Olímpico do Gama, localizado à AE 01, Área Especial, Setor - Gama, Brasília – DF.

O evento será aberto à comunidade e as escolas que receberam convite será estendido às escolas de ensino fundamental e médio da região do Gama e entorno, tendo em vista se tratar da Semana Distrital de Orientação Profissional para o Primeiro Emprego.

Do Plano de Acessibilidade

O projeto ratifica que uma sociedade sustentável é capaz de promover a participação e inclusão em condições de igualdade, desenvolvendo-se a sustentabilidade ambiental, social e política, no qual a qualidade de vida seja intrínseca à qualidade ambiental. Desta forma, haverá intérprete de língua durante as palestras a ser custeado pela própria OSC como forma de Contrapartida, a fim de proporcionar a acessibilidade a todos.

Do Chamamento Público

Os artistas serão contratados por meio de Chamamento Público, visando dar transparência, competitividade e estímulo à economia criativa.



O chamamento público é destinado especificamente para firmar parcerias com Organizações da Sociedade Civil (OSC).

Durante o período de Pré-Produção será encaminhado **cronograma do chamamento público**, cujo edital será elaborado com datas, prazos e condições, local e forma de apresentação das propostas, critérios de seleção, pontuação e julgamento.

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.

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]



Rede Pública de Ensino do Distrito Federal

Portaria nº 1.113
21 de novembro de 2022



JANEIRO						
D	S	T	Q	Q	S	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

(23) MARÇO						
D	S	T	Q	Q	S	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

(22) MAIO						
D	S	T	Q	Q	S	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

(7) JULHO (2)						
D	S	T	Q	Q	S	S
					1	
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

SETEMBRO (20)						
D	S	T	Q	Q	S	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

NOVEMBRO (19)						
D	S	T	Q	Q	S	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

1º Bimestre: 13/02 a 28/04 (50 dias)
2º Bimestre: 02/05 a 11/07 (50 dias)

(09) FEVEREIRO						
D	S	T	Q	Q	S	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28			

(18) ABRIL						
D	S	T	Q	Q	S	S
					1	
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

(21) JUNHO						
D	S	T	Q	Q	S	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

AGOSTO (23)						
D	S	T	Q	Q	S	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

OUTUBRO (21)						
D	S	T	Q	Q	S	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

DEZEMBRO (15)						
D	S	T	Q	Q	S	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

3º Bimestre: 28/07 a 06/10 (50 dias)
4º Bimestre: 09/10 a 21/12 (50 dias)

Férias: 06/01 a 04/02
Recesso Escolar: 02 a 05/01; 20 a 22/02; 08/06; 12 a 27/07 e 23 a 31/12
★ Apresentação dos Professores: 08/02
▶ Início do Ano Letivo: 13/02
◀ Término do 1º Semestre: 11/07
▶ Início do 2º Semestre: 26/07
◻ Término do Ano Letivo: 21/12
◻ Avaliação Final: 22/12
◻ Feriados: 01/01; 07/04; 21/04; 01/05; 07/09; 12/10; 15/10; 02/11; 15/11; 30/11 e 25/12
◻ Semana Pedagógica: 06 a 10/02
● Dia Letivo Móvel: 09/06; 28/07; 08/09; 13/10; 03/11 e 01/12
◻ Dias de Formação para a Educação Infantil (horário de Coordenação): 05/04; 28/08 e 04/10
◻ Semana Distrital de Consolidação e Promoção da Educação Inclusiva aos Alunos com Necessidades Educacionais Especiais (Lei Distrital nº 5.714/2016): 06 a 10/03
◻ Semana da Consolidação do Uso da Água nas UE/SEEDF (Lei Distrital nº 5.243/2013): 20 a 24/03
◻ Dia do Campo (Portaria nº 419/2018): 17/04
◻ Dia do Educador Social Voluntário – ESV (Lei nº 6.871/2021): 28/04
◻ Semana da Educação Para a Vida (Lei Federal nº 11.998/2006): 08 a 12/05
◻ Dia Nacional de Combate ao Abuso e à Exploração Sexual de Crianças e Adolescentes (Lei Federal nº 9.970/2012): 18/05
◻ Semana do Brincar (Lei Distrital nº 13.257/2016): 22 a 28/05
◻ Dia Nacional da Educação Ambiental (Lei Federal nº 12.833/2012): 03/08
◻ Semana Distrital do Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA (Lei Distrital nº 6.848/2021): 31/07 a 04/08
◻ Dia de Formação Continuada dos Profissionais da Educação do Distrito Federal (Lei Distrital nº 6.502/2020): 10/08
◻ Dia do Estudante: 11/08
◻ Dia do Patrimônio Cultural (Lei Distrital nº 5.080/2013): 17/08
◻ Semana Distrital da Educação Infantil (Lei Distrital nº 4.881/2011): 21 a 25/08
◻ Dia Distrital da Educação Infantil (Lei Distrital nº 4.881/2011): 25/08
◻ Semana do Cerrado (Lei Distrital nº 7.053/2022): 05 a 11/09
◻ Semana da Prevenção ao Uso de Drogas no DF (Lei Distrital nº 1.433/1997): 11 a 15/09
◻ Dia do Patrodo da Educação – Paulo Freire (Lei Federal nº 12.812/2012): 19/09
◻ Dia Nacional de Luta das Pessoas com Deficiência (Lei Federal nº 11.133/2016): 21/09
◻ Dia do Secretário: 30/09
◻ Dia do Professor (Decreto nº 52.682/1963): 15/10
◻ Semana Nacional do Livro e da Biblioteca (Decreto nº 64.631/1960): 23 a 29/10
◻ Semana Distrital da Orientação Profissional/1º Emprego (Lei Distrital nº 5.953/2017): 23 a 27/10
◻ Dia do Merendeiro Escolar: 30/10
◻ Dia de Luta contra a Medicalização da Educação e da Sociedade (Lei Distrital nº 5.933/2017): 11/11
◻ Dia Distrital do Gestor Escolar (Lei Distrital nº 6.179/2018): 12/11
◻ Dia Nacional da Consciência Negra (Lei Federal nº 10.639/2003): 20/11
◻ Semana Maria da Penha (Lei Distrital nº 6.325/2019): 27/11 a 01/12
◻ Dia do Orientador Educacional (Lei Federal nº 5.594/1988): 04/12

"A CIÊNCIA DE HOJE É A TECNOLOGIA DE AMANHÃ."
EDWARD TELLER



PÓS-PRODUÇÃO:

Ocorrerá no mês de dezembro de 2023 com as seguintes atividades:

- Finalização de contratos e pagamentos;
- Composição de relatório de prestação de contas, reunindo fotos, vídeos, notas fiscais, contratos de prestadores de serviços e profissionais, entre outros elementos que comprovem a execução do objeto proposto;
- Desmontagem dos itens de infraestrutura utilizados da realização das atividades.

OBJETIVOS E METAS:

Objetivos:

- Contribuir com a Ciência e Tecnologia no Distrito Federal, incentivando a capacitação em tecnologia no Distrito Federal;
- Contribuir com a tecnologia por meio de curso e workshops para alunos de ensino médio;
- Auxiliar no desenvolvimento de projetos e ações do Poder Público desta instituição; e
- Promover a sustentabilidade e a acessibilidade para os habitantes de todo o Distrito Federal por meio de um evento acessível.
- Contribuir com o objetivo e as diretrizes da Lei Distrital nº 5.953/17, que estipula a Semana Distrital de Orientação Profissional para o Primeiro Emprego.
- Gerar emprego e renda por meio de todas as contratações amparadas pelo artigo 46, da Lei 13.019/2014 (MROSC), vinculadas à parceria.

Metas com parâmetros para aferir o Cumprimento:

- Produção de 20 (vinte) captações audiovisuais, distribuídas entre os workshops e cursos voltados para a área da tecnologia;
- A participação de pelo menos 400 alunos da rede pública, matriculados no ensino médio das escolas que receberão o projeto;



- Execução de um 01 Evento em comemoração à “Semana Distrital de Orientação Profissional”;
- Alcançar um público de pelo menos 500 pessoas durante a “Semana Distrital de Orientação Profissional para o Primeiro Emprego.

Quadro de Indicadores de Monitoramento e Avaliação

METAS/OBJETIVO	AÇÃO	QUANTITATIVO	FORMA DE AFERIR
Contribuir com a Ciência e Tecnologia no Distrito Federal, incentivando a capacitação em tecnologia no Distrito Federal;	Captação de vídeos audiovisuais.	20 (vinte) aulas distribuídas entre os workshops e cursos voltados para a área da tecnologia	Fiscalização in loco Vídeos disponibilizados em nuvem Relatório Fotográfico.
Participação educativa e social dos jovens da rede pública, matriculados no ensino médio das escolas do Distrito Federal, receberão o projeto;	Disponibilizar “Capacitech” em escolas do Distrito Federal.	Atender 400 alunos da rede pública matriculados no ensino médio do Distrito Federal.	Fiscalização in loco Lista de participantes inscritos Relatório Fotográfico junto ao relatório de execução do objeto.
Contribuir com o objetivo e as diretrizes da Lei Distrital nº 5.953/17, que estipula a Semana Distrital de Orientação Profissional para o Primeiro Emprego.	Realização de evento acessível com utilização de espaços públicos.	Execução de um 01 Evento durante 5 dias em comemoração à “Semana Distrital de Orientação Profissional”;	Fiscalização in loco Relatório Fotográfico junto ao relatório de execução do objeto.
Proporcionar, com fomento ao lazer, melhor desenvolvimento humano, com inclusão educacional e social ao longo da “Semana Distrital de Orientação Profissional para o Primeiro Emprego;	Realização de evento acessível com utilização de espaços públicos.	Atender 500 pessoas de até 65 anos ao longo da “Semana Distrital de Orientação Profissional”	Fiscalização in loco Contrato Relatório Fotográfico.



Resultados esperados:

Com a execução do projeto “Capacitech”, o Instituto Cerrado Livre espera dar continuidade à prestação de serviço social que vem executando desde 2015, entregando resultados satisfatórios para contribuir ao máximo com a Ciência e Tecnologia no Distrito Federal, incentivando a capacitação em tecnologia no Distrito Federal, além de estimular a participação educativa e social do máximo de jovens do ensino médio da rede pública do Distrito Federal que seja possível alcançar, proporcionando conteúdo de qualidade, além de um evento que proporcione, com fomento ao lazer, melhor desenvolvimento humano, com inclusão educacional e social, além de instruir os estudantes do Distrito Federal acerca da Orientação Profissional para o Primeiro Emprego.

PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:

Atendimento de 400 (quatrocentos) alunos da rede pública matriculados no ensino médio de até 18 anos do Distrito Federal.

(centas) pessoas de até 65 anos ao longo da “Semana Distrital de Orientação Profissional para o Primeiro Emprego”

Público-alvo Total: 900 (novecentas) pessoas.

CONTRAPARTIDA:

Serviço de Profissional em Libras para tradução das palestras durante o evento “Semana Distrital de Orientação Profissional para o Primeiro Emprego”, garantindo a Acessibilidade no projeto.



PLANO DE COMUNICAÇÃO				
Peça de divulgação	Formato Ex.: Texto,	Qtd.	Meio utilizado	Data de Veiculação
ITEM/PEÇA	FORMATO	QTD	VEÍCULO	
Assessoria de Imprensa - Com dedicação exclusiva, tendo como finalidade a trabalhar o material de mídia, divulgando todo do projeto.	Equipe de Comunicação Mensal	3	Mídia Espontânea	Julho/2023 a novembro/2023
Web Designer - Serviço de criação das peças web como posts facebook, vídeos e posts Instagram e convites virtuais via e-mail e WhatsApp.	Atuação na comunicação as mídias sociais Cards Mensal	3	Redes Sociais	Julho/2023 a novembro/2023
Gerenciamento de mídias sociais (Social Mídia) - Serviço de gerenciamento das redes sociais, bem como a criação de peças web como posts Facebook, vídeos e posts Instagram e convites virtuais via e-mail e WhatsApp.	Atuação na comunicação as mídias sociais Cards Mensal	3	Redes Sociais	Julho/2023 a novembro/2023



PLANO DE COMUNICAÇÃO					
Peça de divulgação	Formato	Qtd.	Meio utilizado Veículo	Data de Veiculação	Local de Veiculação
Item/peça					
Posts (redes sociais)	1080x1080	30	Instagram e Facebook	Julho/2023 a novembro/2023	Perfil criado para o evento
Assessoria de imprensa	Mídia impressas e digitais	3	Jornais digitais e locais, rádio	Julho/2023 a novembro/2023	Jornais locais e rádios

AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Comunicação	07/2023	11/2023
Captação das Oficinas	08/2023	09/2023
Edição do Material	09/2023	09/2023
Disponibilização das Oficinas das Escolas	11/2023	11/2023
Evento "Semana Distrital de Orientação Profissional"	12/2023	12/2023
Recursos Humanos	07/2023	12/2023

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSOS				
Meta	Especificação	Data	Valor	
Meta 1	Contratações de Recursos Humanos	07/08/2023	R\$ 78.400,00	
Meta 2	Locação de Equipamentos / Veículos / Imóveis / Serviços	14/08/2023	R\$ 219.648,69	



Meta 3	Contratações de Profissionais Especializados	18/08/2023	R\$ 133.454,40
Meta 4	Contratação de Publicidade	09/09/2023	R\$ 58.456,80

CRONOGRAMA EXECUTIVO		
AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Pré-Produção	07/08/2023	13/08/2023
Produção	14/08/2023	09/12/2023
Pós-Produção	10/12/2023	31/12/2023

- As metas 1, 2 e 3 devem ser disponibilizadas no início do projeto, visando alinhar a contratação de todos os serviços referentes à Recursos Humanos, Captação audiovisual, e principalmente estruturas, para que o preço atual seja assegurado, não trazendo prejuízos em função da volatilidade dos preços no mercado de produção de eventos;

MEMÓRIA DE CÁLCULO						
Item	Descrição	Financiado por:	Unidade de Media	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
Meta 1 - Contratações de Recursos Humanos						
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 check-list todas as fases do plano de trabalho, desde o tema até a escolha dos prestadores de serviço, além de acompanhar toda a execução. Responsável pelas diretrizes do projeto, alinhando as demandas de todas as áreas junto com a produção executiva. Aprovar, coordenar, acompanhar, controlar e executar cada uma das coordenações do projeto.	FOMENTO	SEMANA	14	R\$ 1.400,00	R\$ 19.600,00



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, acompanhamento das ações de sustentabilidade e acessibilidade.	FOMENTO	SEMANA	14	R\$ 1.250,00	R\$ 17.500,00
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 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.	FOMENTO	SEMANA	14	R\$ 1.250,00	R\$ 17.500,00
1.4	Auxiliar de Operação – É o elo de ligação entre o Coordenador Geral e o restante da equipe. É quem receberá o planejamento do coordenador e irá alinhar e acompanhar com o fornecedor a entrega dos serviços contratados e quem atenderá durante o evento as demandas do restante da produção	FOMENTO	SEMANA	14	R\$ 1.700,00	R\$ 23.800,00
Sub-Total						R\$ 78.400,00
Meta 2 - Locação de Equipamentos / Veículos / Imóveis / Serviços						
2.1	Locação de Palco Trelizado - de 08x06m, incluindo Escadas com Corrimão; Pára-peito; com Lonas teto, laterais e fundos; Hause Mix coberta; Área de Serviços; Extintores; Lâmpada de Emergência. Com Documentação exigida pelo Corpo de Bombeiros para Show.	FOMENTO	Diária	6	R\$ 6.598,55	R\$ 39.591,30

2.2	Estrutura de Alumínio Modular em Box Truss Tipo Q30 - Estrutura modular montável em diversos formatos destinada a suportar o painel de LED e a iluminação. Serão 100 (cem) metros lineares por dia de evento.	FOMENTO	M ²	600	R\$ 22,50	R\$ 13.500,00
2.3	Locação de Painel de LED - Painel de Led para parte superior do palco principal, LED tipo modular de alta definição montados com gabinetes do tipo super slim medindo 500mmx500mm e 70mm de profundidade.	FOMENTO	M ²	260	R\$ 300,00	R\$ 78.000,00
2.4	Sonorização de Médio Porte - 02 Caixas para subgraves (04 falantes, 18 polegadas com 800W RMS cada); 02 Caixas vias médio grave e médio agudo (1.000W RMS cada); amplificadores compatível com o sistema de PA, 01 Multicabo com no mínimo 36 vias (60mts); 08 Canais de GATES com entradas e saídas balanceadas; 01 Aparelho de CD Player; 01 Mixing Console digital com no mínimo 32 canais contendo o mínimo de 08 subgrupos, 08 vias auxiliares máster LR, 04 bandas de equalização mais 01 paramétrico com ponto de INSERT em todos os canais, 02 Monitores tipo Spot passivo/ativo com 100W RMS cada;	FOMENTO	Diária	6	R\$ 3.000,00	R\$ 18.000,00
2.5	Locação de Tenda 10X10M - Pirâmide 10,00x10,00 com cobertura 04 águas com armação em ferro quadrado galvanizado dotadas com calhas metálicas e revestida em lona de PVC Branca an-chama, com altura mínima de 2 metros e máxima de 3 metros de seus pés de sustentação, estaqueadas com cabos de aço e estacas arredondadas de no mínimo 40 cm de profundidade. Serão 2 estruturas por dia de evento.	FOMENTO	Unidade	12	R\$ 547,00	R\$ 6.564,00
2.6	Banheiro químico Standard - Locação de banheiros químicos modelo standard, com manutenção, sendo 1 banheiro por dia de evento.	FOMENTO	Diária	6	R\$ 265,00	R\$ 1.590,00
2.7	Banheiro químico PNE - Locação de banheiros químicos modelo PNE, para pessoais portadoras de necessidades especiais, com manutenção, sendo 1 banheiro por dia de evento.	FOMENTO	Diária	6	R\$ 271,67	R\$ 1.630,02
2.8	Iluminação - 06 Claypaky Mythos; 06 Robe Robin Led 600wash; 06 movings heads Elations Platinum 5 R; 02 Claypapaky Aleda Bye K20; 08 Par Led Mslight Rgbwauv, 01 Console Digital Avolites Quartz; 08 refletores led Wash SGM P5; cabeamento geral; 12 canais de dimmer rack CITronics;	FOMENTO	Diária	6	R\$ 1.247,50	R\$ 7.485,00
2.9	Serviços de VJ – Responsável por operar e realizar o Mapeamento dos pixels para o painel de LED, Performance Visual, conforme solicitação dos artistas e/ou palestrantes.	FOMENTO	Diária	6	R\$ 512,50	R\$ 3.075,00

2.10	Rádios comunicadores HT - Rádio UHF/VHF, com 16 Canais, faixa de comunicação longa, 110/220V, Entradas MIC e SP com frequência 400 ~ 470mHz, 1500mAh, contendo: 1 Bateria extra; 1 Fonte Carregador; 1 Antena; 1 Alça de Pulso; B261 Clipes de cinto; 1 Fones de ouvido; Sendo 10 unidades por dia de evento.	FOMENTO	Diária	60	R\$ 31,63	R\$ 1.897,80
2.11	Brigadista - Prestação de serviços de mão de obra de socorrista/brigadista anti pânico para atuar em primeiros socorros. Serão 4 unidades por dia de evento.	FOMENTO	Diária	24	R\$ 183,50	R\$ 4.404,00
2.12	UTE Móvel - Unidade móvel de antedimento, através de ambulância de Suporte Básico, responsável pelo atendimento Pré-Hospitalar, tendo por equipe um motorista (socorrista) e um enfermeiro.	FOMENTO	Diária	6	R\$ 1.975,00	R\$ 11.850,00
2.13	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 metros lineares por dia de evento.	FOMENTO	Metro	1200	R\$ 3,98	R\$ 4.776,00
2.14	Segurança Desarmada - Prestação de serviços de mão de obra de segurança desarmada, para atuar como segurança do evento. Serão 5 unidades por dia de evento e 1 unidade para a segurança noturna dos equipamentos, podendo haver o ponderamento entre as quantidades a depender da periculosidade do local	FOMENTO	Diária	35	R\$ 153,25	R\$ 5.363,75
2.15	Gerador 240 kva - Locação de gerador singular de 240kva com capacidade para mínima para 300 litros diesel e consumo médio de 59 litros por hora, com autonomia de 5 horas	FOMENTO	Diária	6	R\$ 3.099,50	R\$ 18.597,00
2.16	Confecção de Camisetas - composição Poliéster (de 65 a 67%) e Viscose (de 33 a 35%), tecido poliviscose (malha fria), na cor preta, gola redonda, construção tipo malha com fio 30/1, nos tamanhos M, G, GG e EXG. Conterão áreas de impressão em silkscreen na frente.	FOMENTO	Unidades	360	R\$ 22,50	R\$ 8.100,00
2.17	Locação de Cadeiras de Plástico - Locação de cadeiras sendo necessárias 50 unidades para cada dia de evento, de cor branca.	FOMENTO	Unidade	300	R\$ 3,55	R\$ 1.065,00
2.18	Locação de Mesa Plastico - Locação de mesas sendo necessárias 10 unidades para cada dia de evento, de cor branca.	FOMENTO	Unidade	60	R\$ 6,99	R\$ 419,40
2.19	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.	FOMENTO	Diária	12	R\$ 137,50	R\$ 1.650,00

	Serão necessários apenas 2 (dois) profissionais por dia.					
2.20	Pulseira - Pulseiras para o controle de acesso e identificação dos colaboradores do evento.	FOMENTO	Unidade	800	R\$ 0,77	R\$ 616,00
Sub-Total						R\$ 228.174,27
Meta 3 - Contratações de Profissionais Especializados						
3.1	DJs - Contratação de Djs para apresentação na programação dos espaços.	FOMENTO	CACHÊ	6	R\$ 1.000,00	R\$ 6.000,00
3.2	Palestrante - Com especialização ou atuante na área de Ciência e Tecnologia ou empreendedorismo para ministrar a palestra aos alunos participantes.	FOMENTO	PALESTRA	12	R\$ 1.373,50	R\$ 16.482,00
3.3	Banda Local - Apresentação Artística de Banda reconhecida localmente, no Distrito Federal e Entorno tendo os releases e notas em anexo como referência para a contratação.	FOMENTO	CACHÊ	6	R\$ 1.925,00	R\$ 11.550,00
3.4	Oficineiro - Contratação de profissional responsável por ministrar Curso de Introdução de Audiovisual.	FOMENTO	SEMANA	6	R\$ 1.500,00	R\$ 9.000,00
3.5	Oficineiro - Contratação de profissional responsável por ministrar Workshop de Desenvolvimento de Jogos.	FOMENTO	SEMANA	6	R\$ 1.500,00	R\$ 9.000,00
3.6	Oficineiro - Contratação de profissional responsável por ministrar Workshop de Gerenciamento de Projetos	FOMENTO	SEMANA	6	R\$ 1.000,00	R\$ 6.000,00
3.7	Oficineiro - Contratação de profissional responsável por ministrar Workshop de Linguagens de Sistemas	FOMENTO	SEMANA	6	R\$ 1.250,00	R\$ 7.500,00
3.8	Locação de Estúdio - Locação de estúdio para a captação das oficinas. Utilização de espaço pela equipe responsável da Captação Audiovisual.	FOMENTO	DIARIA	20	R\$ 172,74	R\$ 3.454,80
3.9	Locação de Microfones - Locação de microfones para a captação das oficinas. Utilização de produto, sendo de responsabilidade pela equipe responsável da Captação Audiovisual.	FOMENTO	DIARIA	20	R\$ 134,83	R\$ 2.696,60
3.10	Locação de Equipamento de Iluminação - Locação de equipamento de iluminação para a captação das oficinas. Utilização de produto, sendo de responsabilidade pela equipe responsável da Captação Audiovisual.	FOMENTO	DIARIA	20	R\$ 262,50	R\$ 5.250,00
3.11	Locação de Câmeras - Locação de equipamento para a captação das oficinas. Utilização de produto, sendo de responsabilidade pela equipe responsável da Captação Audiovisual.	FOMENTO	DIARIA	20	R\$ 940,00	R\$ 18.800,00
3.12	Diretor de Imagem - Responsável pela montagem, estruturas e equipes de captação das aulas online.	FOMENTO	SEMANA	4	R\$ 2.725,00	R\$ 10.900,00
3.13	Maquiador - profissional responsável por preparar rosto e pele dosicineiros participantes.	FOMENTO	SEMANA	4	R\$ 1.700,00	R\$ 6.800,00



3.14	Operador de Câmera - Contratação de 2 profissionais para capturar as aulas dos oficineiros, bem como registro de cada turma.	FOMENTO	SEMANA	8	R\$ 1.799,75	R\$ 14.398,00
3.17	Operador de Áudio - contratação de técnico responsável pela captura e tratamento de áudio das oficinas dadas.	FOMENTO	SEMANA	4	R\$ 1.405,75	R\$ 5.623,00
Sub-Total >>>>>>>						R\$ 133.454,40
Meta 4 - Contratação de Publicidade						
4.1	Serviço de Branding de Marca - Conjunto de práticas e técnicas de construção e consolidação da área da comunicação para a inserção de uma marca no mercado. Ações direcionadas de marketing, como slogans, símbolos, logotipos e identidade visual. Planejamento, esquema de cores, design são exemplos de ferramentas que constroem a gestão de uma marca (projeto)	FOMENTO	SERVIÇO	1	R\$ 11.700,00	R\$ 11.700,00
4.2	Banner - Confeção de banners para Sinalização em impressão digital	FOMENTO	M2	60	R\$ 68,03	R\$ 4.081,80
4.3	Gestões Mensais (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 mensagens de direct.	FOMENTO	Mensal	3	R\$ 3.500,00	R\$ 10.500,00
4.4	Web Designer - Serviço de criação das peças web como posts para Facebook, posts para Feed e Stories do Instagram, convites virtuais via e-mail e WhatsApp.	FOMENTO	Mensal	3	R\$ 2.500,00	R\$ 7.500,00
4.5	Assessoria de imprensa local - Serviço de assessoria de imprensa incluindo clipping impresso e on-line, valoração de mídia e relatório final de mídia espontânea.	FOMENTO	Mensal	3	R\$ 2.425,00	R\$ 7.275,00
4.6	Fotógrafos - Serviço de registro fotográfico de todas as áreas e dias do evento, tratadas e editadas, sendo necessário 2 fotógrafos por dia.	FOMENTO	DIARIA	12	R\$ 725,00	R\$ 8.700,00
Sub-total						R\$ 49.756,80
VALOR TOTAL>>>						R\$ 489.785,47



Brasília, 24 de novembro de 2023.

André Mauro Rangel Mareco

ONG CERRADO LIVRE
André Mauro Rangel Mareco
Presidente

ONG CERRADO LIVRE
CNPJ: 22.891.946/0001-28