

PROJETO “HACKACITY GUARÁ: MUTIRÃO CIDADE INTELIGENTE”

TEMA: TECNOLOGIA e SUSTENTABILIDADE

Plano de Trabalho

DADOS DA INSTITUIÇÃO

Razão Social: Conselho de Desenvolvimento Econômico, Sustentável e Estratégico do Distrito Federal – CODESE/DF

CNPJ: 27.824.558/0001-48

Endereço: SIA Trecho 2/3 lote 1.125, 2º andar

Cidade: SIA	Bairro: Brasília	UF: DF	CEP: 71.200-200
Telefone: 61 323483109	Celular: 61 91980938	E-mail da OSC: codesedf@gmail.com	Site da OSC: http://codesedf.org.br/

Representante Legal (Dirigente): Leonardo Oliveira de Ávila

Cargo do Representante Legal: Presidente

CPF: 560.999.751-87	RG/Órgão Expedidor: 8460 /D CREA GO	Telefone: 61 32348310	Celular: 61 981346884
----------------------------	---	---------------------------------	---------------------------------

Endereço do Representante Legal: SQNW 111 bloco F Ap. 601 Ed. Sophistique by Lotus Noroeste Brasília DF CEP 70297-400

ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA

Responsável pelo acompanhamento da parceria: Rosane Lucho do Valle

Função na parceria: Coordenadora

E-mail do Responsável: codesedf@gmail.com

DADOS DO PROJETO

Título do Projeto: “Hackacity Guará: Mutirão Cidade Inteligente, tema tecnologia e sustentabilidade – Primeira Versão

Valor do Projeto: R\$ 299.549,85

Local de realização: Distrito Federal

Período de Execução:

8 meses

Início: Junho de 2022

Término: Janeiro de 2023

Enquadramento: (X) Educacional (X) Participativo () Auto Rendimento

Valor total do projeto R\$ (extenso): Duzentos e noventa e nove mil, quinhentos e quarenta e nove Reais e oitenta e cinco centavos.

Previsão de público direto: Sociedade civil, setor produtivo, moradores do Guará e Cidadãos do DF interessados na Cidade.

Previsão de Beneficiários direto e indireto: Moradores do Guará do segmento empresarial e sociedade civil

Referências e Premissas do Projeto

Como referência para este projeto vamos focar em ações com foco em sustentabilidade e tecnologia, através do apoio de uma incubadora de empresas e projetos que terá suas ações realizadas com apoio da Administração Regional do Guará, trazendo dinamização econômica para cidade.

O potencial da economia criativa no Guará

(Fonte: <https://agenciabrasilia.df.gov.br/wp-conteudo/uploads/2018/11/mercado-formal-de-trabalho-da-economia-criativa-no-distrito-federal.pdf>)

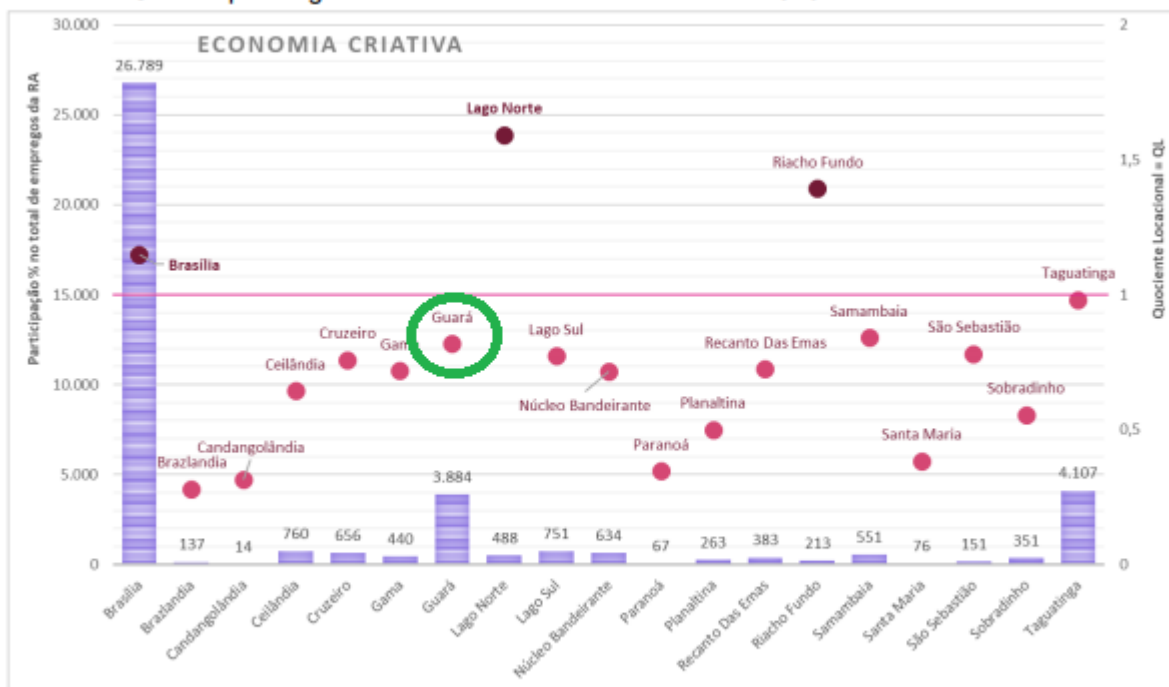
De acordo com o relatório da Unesco (2013), nas indústrias culturais e criativas, os clusters são aglomerados de unidade de produção cultural e/ou criativa (redes de unidades de produção) com organização não vertical. Esses clusters auxiliam a proteção contra os riscos e a instabilidade prevalentes na própria produção e no consumo de bens e serviços culturais. Além disso, clusters culturais aprimoram a qualidade de vida da localidade, resultando em melhorias na imagem e prestígio da região.

Esses clusters (ou redes) fomentam o surgimento de mercados de trabalho locais que são marcados por uma variedade de habilidades e sensibilidades. Tanto trabalhadores muitos habilidosos como não habilidosos podem ser empregados nesses aglomerados e tendem a ser envolvidos em formas de trabalho orientadas por projetos, por meio turno, de maneira temporária ou freelance.

Conforme os Gráfico 1 abaixo, percebe-se que a RA Brasília é a que mais empregou nos setores criativos em 2016, com 26.788 empregos (12.728 nos segmentos culturais).

Em segundo lugar está Taguatinga, com 4.107 (3.083 nos segmentos culturais) e, em terceiro, **Guará, com 3.884 (2.120 nos segmentos culturais)**.

Gráfico 1 - Número de empregos formais na Economia Criativa e Quociente Locacional da Economia Criativa por Região Administrativa - Distrito Federal - 2016



Fonte: RAIS/MT
Elaboração: GECON/DIEPS/Codeplan

Entendemos que uma incubadora de apoio a projetos e empresas pode ser o motor para organização do setor na cidade e tivemos inspiração para atuar para a dinamização econômica do Guará em duas iniciativas exitosas, conforme abaixo:

- Bairro de Botafogo no RJ - <https://live.apto.vc/botafogo-e-unico-bairro-brasileiro-a-entrar-na-lista-dos-bairros-mais-descolados-do-mundo/>
- Projeto de revitalização de Lisboa – PT - <http://www.ipac.ba.gov.br/noticias/rio-de-janeiro-e-lisboa-apresentam-experiencias-de-economia-criativa-para-o-pelourinho>

Adotaremos para o desenvolvimento de todo trabalho a ser realizado no decorrer deste projeto as referências listadas abaixo como linha principal de desenvolvimento das ações:

- Câmara do Turismo 4.0 tem como propósito ser um fórum técnico para discussão do tema, com a participação do poder público, do setor privado, terceiro setor e do acadêmico.
 - Link: <https://www.gov.br/mcti/pt-br/acompanhe-o-mcti/transformacaodigital/camara-turismo-repositorio>
 - GT 2 Desenvolvimento de Destinos Turísticos Inteligentes: Objetivo de elaborar e consolidar propostas sobre o tema “Destinos Turísticos Inteligentes” (DTI), incluindo ações ligadas à mobilidade, à segurança e à melhoria dos gargalos; incentivar os instrumentos de transformação digital como meio de

transformação dos destinos em DTI com foco na competitividade dos destinos turísticos brasileiros.

GTs da Câmara do Turismo 4.0



GT 2 – Desenvolvimento de Destinos Turísticos Inteligentes

Objetivo de elaborar e consolidar propostas sobre o tema “Destinos Turísticos Inteligentes” (DTI), incluindo ações ligadas à mobilidade, à segurança e à melhoria dos gargalos; incentivar os instrumentos de transformação digital como meio de transformação dos destinos em DTI com foco na competitividade dos destinos turísticos brasileiros.

Ação 1: Propor ações para reduzir os gargalos existentes nos destinos referentes à sustentabilidade, acessibilidade, segurança etc.

Ação 2: Estimular a transformação digital com vistas ao aumento e à melhoria do acesso à internet pública gratuita nos destinos turísticos brasileiros.

Coordenação do grupo: Nicole Facuri e Bárbara Blaudt Rangel (Mtur)

Convidados: Servidores do MTur, MCTI, Min. Comunicações, MDR, Min. Economia, Min. Infraestrutura, Min. Justiça e Segurança Pública, MMA, MMFDH, Secretaria Especial de Assuntos Federativos da Secretaria de Governo, Gramadotur, Emprotur, Belotur, BNDES, SEBRAE Nacional, Embratur, Fornatur, ABEAR, ANAC, CNC, CNM, INFRAERO, Marta Poggi, Smart Tour etc.

- Carta Brasileira para Cidades inteligentes (https://www.gov.br/mdr/pt-br/assuntos/desenvolvimento-regional/projetos-andus/Carta_Bras_Cidades_Inteligentes_Final.pdf): A Carta Brasileira para Cidades Inteligentes é uma iniciativa da Secretaria Nacional de Mobilidade e Desenvolvimento Regional e Urbano do Ministério do Desenvolvimento Regional (SMDRU/MDR), em parceria com o Ministério de Ciência, Tecnologia e Inovações (MCTI) e com o Ministério das Comunicações (MCom). Tem como linhas mestras identificar as cidades inteligentes que queremos com os seguintes pontos:
 - DIVESAS E JUSTAS
 - VIVAS E PARA PESSOAS
 - CONECTADAS E INOVADORAS
 - INCLUSIVAS E ACOLHEDORAS
 - SEGURAS, RESILIENTES E AUTORREGENERATIVAS
 - ECONOMICAMENTE FÉRTEIS
 - AMBIENTALMENTE RESPONSÁVEIS
 - ARTICULADORAS DE DIFERENTES NOÇÕES DE TEMPO
 - ARTICULADORAS DE DIFERENTES NOÇÕES DE ESPAÇO
 - CONSCIENTES, ATUAM COM REFLEXÃO E SÃO INDEPENDENTES NO USO DE TECNOLOGIAS
 - ATENTAS E RESPONSÁVEIS COM SEUS PRINCÍPIOS

Legislações:

- Lei de Inovação para Subvenção Econômica para Startups (LEI Nº 5.869/2017): Lei tem por objetivo apoiar as atividades de pesquisa, desenvolvimento e inovação para atender às prioridades das políticas industrial e tecnológica nacional e distrital, preparando o DF para o desafio da diversificação de sua matriz economia e criação de novas bases para geração de postos de trabalho.

- LEI Nº 6.140, DE 03 DE MAIO DE 2018 - Dispõe sobre estímulos ao desenvolvimento da pesquisa científica e tecnológica e à inovação no ambiente produtivo do Distrito Federal, com fins a estimular a geração de riquezas, e dá outras providências.
- Lei Nº 6620 DE 10/06/2020 - Estadual - Distrito Federal - Dispõe sobre mecanismos, medidas e projetos para estímulo ao desenvolvimento científico, à pesquisa, à qualificação científica e tecnológica, à inovação e à economia criativa no Distrito Federal, cria a Política Distrital de Ciência, Tecnologia e Inovação, estabelece diretrizes ao Plano Diretor de Ciência, Tecnologia e Inovação da Cidade Humana, Inteligente, Sustentável e Criativa e dá outras providências.
- LEI COMPLEMENTAR Nº 182, DE 1º DE JUNHO DE 2021 - Institui o marco legal das startups e do empreendedorismo inovador; e altera a Lei nº 6.404, de 15 de dezembro de 1976, e a Lei Complementar nº 123, de 14 de dezembro de 2006.
- Lei Distrital nº 6.653/2020 para a implementação de ambiente sandbox no DF: A Lei fomenta o empreendedorismo e o desenvolvimento tecnológico por meio da suspensão temporária da incidência de normas para que empresas testem seus produtos e serviços sem amarras burocráticas, até que tenham suas inovações plenamente desenvolvidas.
- Lei n.º 6.915 de 2021 - Cria a política pública de participação das organizações da sociedade civil no apoio à manutenção de espaços públicos no Distrito Federal, denominada Nossa Quadra.
- Plano diretor – Projeto Brasília Inteligente: <https://www.secti.df.gov.br/projeto-cidades-inteligentes/>

A sociedade civil organizada, representada pelo CODESE/DF, está disposta a trabalhar para aumentar rapidamente a competitividade do Distrito Federal e neste projeto em especial a Região Administrativa do Guará, trazendo maior prosperidade e qualidade de vida aos cidadãos.

Neste projeto o “Hackacity Guará, mutirão cidade inteligente terá como tema **tecnologia e sustentabilidade**” tendo as seguintes premissas de abordagem com duas ações:

1. Implantar uma incubadora de Startup e Games;
2. Experiência Hackacity Guará tem entre seus objetivos:
 - a. Ser uma vitrine de tecnologias e conhecimento, composta prioritariamente pelas iniciativas incubadas no próprio Hackacity Guará e do Distrito Federal, mas aberta à participação de soluções vindas de outros estados;
 - b. Ser um espaço de mediação de conversas entre especialistas, poder público e a comunidade sobre a cidade que queremos;
 - c. Ter um espaço de convivência, um local de inovação. Incentivando o cuidado com a área verde e a experimentação de tecnologias que serão aplicadas à cidade no futuro, tendo como ambiente o Parque Dener no Guará.

- d. Painéis e oficinas presenciais no parque Dener, no Polo de Moda do Guar no evento a ser realizado incluindo o teste de uso de startups no Parque iniciando a previso de implantao de um *sandbox* no Guar para estas tecnologias.

Contexto e Antecedentes (Experincia na rea)

Criado em maro de 2017, por iniciativa da sociedade civil organizada, o Conselho de Desenvolvimento Econmico – CODESE/DF tem carter propositivo e consultivo. Seu objetivo central  participar ativamente do planejamento econmico sustentvel de Braslia e Entorno, a curto, mdio e longo prazos

A sociedade civil organizada, reunida em seis eixos estratgicos – formados por tcnicos voluntrios- debatem questes sociais e urbanas, e propem aes efetivas para garantir o desenvolvimento sustentvel de toda a regio geoeconmica, proporcionando qualidade de vida e condies dignas aos cidados, em gesto compartilhada com o poder pblico.

O CODESE/DF conta com a participao de mais de 100 entidades e empresas. Atribuies so exercidas em parceria com entidades do setor produtivo, sociedade civil e academia.

Alinhado ao propsito do Projeto em questo #HackacityGuar – Mutiro Cidade Inteligente, o CODESE DF realizou em novembro de 2019, o I Frum Nacional para Certificao de Cidades Inteligentes que marca o despertar para uma nova realidade, onde esteve presente a Secretaria de Estado de Turismo do DF, Vanessa Mendona que enfatizou “A capital federal  um destino turstico e no momento em que o turista consegue acessar a nossa cidade com facilidade, com eficincia e entende que somos uma cidade inteligente, j samos na frente”, veja matria completa: <http://codesedf.org.br/noticia.php?id=152#noticia>


Na Campus Party Digital 2020, tivemos a oportunidade de apresentar um painel sobre as aes que pretendemos realizar no Guar, conforme matria da gncia Braslia:



- <https://www.agenciabrasilia.df.gov.br/2020/07/10/campus-party-traz-conteudo-e-aprendizado-online-para-brasilia/>

E na Edio de 2021 da Campus Party Digital apresentamos as aes que pretendemos realizar atravs da iniciativa que tambm faz parte deste projeto para implementao da Carta Brasileira para Cidades Inteligentes:

- <https://digital.campus-party.org/brasil/agenda/>




Cristiane Pereira
Hackacity Guar implementa recomendaes para carta brasileira para cidades inteligentes.
 Hackacity Guar implementa recomendaes para carta brasileira para cidades inteligentes.

22/07/2021
14:30 - 14h55
portugus
Joy of Life de Magalu




E ainda, em 2021 foi desenvolvido o Projeto Hackacity Guar, mutiro cidade inteligente com o tema Turismo, que **colabora com a diversificao de oferta turstica e elaborao de polticas estruturantes para o Distrito Federal, podendo apoiar a estruturao de uma RA com destino inteligente.** <https://www.agenciabrasilia.df.gov.br/2021/10/05/guara-ganha-programa-de-turismo-inteligente/>

J no desenvolvimento desta etapa do Hackacity Guar no ano de 2021 foi estruturado um piloto para uma incubadora/pr-aceleradora de startups, apoiando projetos inovadores da cidade para participao em editais de fomento abertos no DF como o Programa Centelha, realizando diversas *lives* e encontros para promoo de conhecimento, capacitao, networking e fomento destas startups, conforme link: <https://hackacity.com.br/startups/>

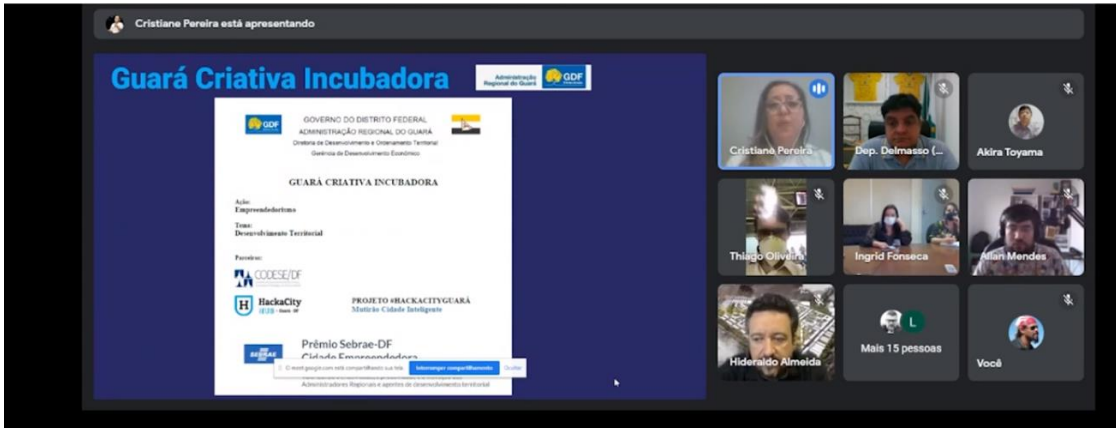


Espaço Multiplicidade
Escritrio Colaborativo


Live Startups




HackaCity HUB - Guar - DF







REALIZAO



FOMENTO



APOIO

Como resultado deste apoio e dando suporte as startups da cidade do Guar, vimos que na finalizao de submisso dos Projetos para o Programa Centelha do DF, que visa estimular a criao de empreendimentos inovadores e disseminar a cultura empreendedora no Distrito Federal, tivemos 21 submisses de projetos da cidade, conforme imagem abaixo:



Descrição do Projeto

Objetivo Geral

Implantar uma incubadora para projetos de startups e games no Guará e realizar uma ação denominada Experiência Hackacity Guará que ocorrerá a partir de **Junho de 2022**, em parceria com a Administração Regional do Guará e a comunidade local.

Objetivos Específicos

Neste projeto o “Hackacity Guará, mutirão cidade inteligente terá como tema **tecnologia e sustentabilidade**” tendo as seguintes premissas de abordagem com duas ações:

1. Incubadora Hackacity Guará para Startups e Games.
2. Evento - Experiência Hackacity Guará em comemoração ao aniversário do Guará.

Etapas do Projeto

O projeto será executado em 03 (três) etapas, conforme macro detalhamento a seguir:

1. Atividades preparatórias

- **Descrição:** Definição quanto a participação e formas de envolvimento de atores e instituições da sociedade na execução das atividades previstas. Programação das atividades.

2. Incubadora Hackacity Guar

- Implantar uma incubadora de StartUp e Games tendo como premissa o desenvolvimento de tecnologias com foco em sustentabilidade, mas tambm oportunizando conhecimento para as startups e games que participaram dos editais de fomento no DF (StartBSB 2021 e Programa Centelha 2022 que no foram beneficiadas) de forma a se prepararem para o mercado e estarem melhor preparadas para os proximos editais de fomento no DF.

3. Evento Experincia Hackacity Guar:

- Ser uma vitrine de tecnologias e conhecimento, composta principalmente pelas iniciativas incubadas no prprio Hackacity Guar e de Braslia DF, mas aberta  participao de soluoes que se apresentem de outros Estados;
- Ser um espao de mediao de conversas entre especialistas, poder pblico e a comunidade sobre a cidade que queremos;
- Ter um espao de convivncia, um local de inovao. Incentivando o cuidado com a rea verde e a experimentao de tecnologias que sero aplicadas  cidade no futuro, tendo como ambiente o Parque Dener no Guar.
- Painis e oficinas presenciais no parque Dener, no Polo de Moda do Guar num evento a ser realizado incluindo o teste de uso de startups no Parque iniciando a previso de implantao de um *sandbox* no Guar para estas tecnologias.

FORMA DE EXECUO DAS ATIVIDADES

1. Atividades preparatrias

- Palestra de abertura do Projeto e apresentao das atividades a serem realizadas com a presena de convidados.
- Ser feito o contato com a Fundao de Apoio  Pesquisa do DF e Biotic para identificao das startups e games que participaram dos editais de fomento e que tem sede no Guar – DF.
- Ser feito um cronograma de todas as aoes que sero desenvolvidas durante o projeto. Atravs da realizao de um workshop com participao dos lideremos comunitrios do Guar e a Administrao Regional do Guar. Essa ao est programada para acontecer no ms de abril, marcando o incio dos trabalhos.

Metas desta fase:

Palestra de abertura do Projeto, listagem das startups e games que participaram dos editais de fomento no DF e cronograma de aoes articuladas com a sociedade do Guar e Administrao Regional.

Forma de aferição da meta:

- Lista de presença, ou
 - Fotografias, ou
 - Prints de tela das reuniões realizadas, ou
 - Ata de reunião com a sociedade do Guará e Administração Regional.
- Período de execução: Mês 1

2. Incubadora startups e games

- As atividades serão realizadas conforme descrito abaixo:

	Atividades	Entregável	Previsão de realização
		descrição	
0	Planejamento	Planejamento das ações e mobilização para alcance do público participante.	Mês 01
	Meetup	Realização de um “ <i>meetup</i> ” (<i>encontro</i>).	Mês 01
	Solenidade de abertura da incubadora	Apresentação dos selecionados para início das validações e pontapé inicial da incubadora.	Mês 02
		Kick Off Online	Mês 02
1	PREPARAÇÃO para as oficinas	Pesquisa e preparação de material didático ajustado as necessidades dos grupos incubados.	Mês 02
	Oficina: Lean Startup e Customer Validation	Oficina inaugural, tem como principal objetivo desfazer os mitos e esclarecer as verdades sobre como é empreender com produtos de base tecnológica.	Mês 03
	Oficina: Modelagem de Negócios (BMC & Lean Canvas)	Espaço totalmente dedicado a modelagem dos negócios nos quadros do BMC e/ou Lean Canvas (dependendo do estágio de desenvolvimento da maioria dos produtos), são apresentados de forma ampla e exemplificada cada item dos quadros e com a ajuda do instrutor os empreendedores idealizam e trabalham uma compreensão mais ampla sobre o potencial mercadológico das suas startups.	Mês 03

2	PREPARAÇÃO para próximas oficinas	Pesquisa e preparação de material didático ajustado as necessidades dos grupos acelerados.	Mês 04
	Oficina: Prototipação e MVP	Oficina que ajudará os empreendedores a terem uma visão mais prática sobre as metodologias ágeis de desenvolvimento de produtos de base tecnológica, com isso serão estimulados a prototiparem suas ideias em MVPs para validações mais rápidas de itens importantes pertinentes ao modelo de negócio.	Mês 04
	Oficina: Vendas e Growth Hacking	apresentadas estratégias para gerar vendas, ter sucesso com os primeiros clientes e como trabalhar formas de crescimento sustentáveis desde o MVP.	Mês 04
3	PREPARAÇÃO para próximas oficinas	Pesquisa e preparação de material didático ajustado as necessidades dos grupos acelerados.	Mês 04
	Aspectos Jurídicos para Startups	Oficina de grande relevância para avaliar a viabilidade jurídica relacionada às especificidades dos processos inovadores associados a cada negócio, entre outros aspectos. São amplamente discutidas as questões relacionadas aos contratos de sociedade, entrada de investidores e as práticas mais comuns sobre termos de usos e políticas de privacidade de produtos de base tecnológica.	Mês 05
	Conflitos entre co-founders e Gestão de Pessoas	técnicas de resolução de conflitos corporativos, negociações pacíficas e gestão de pessoas para alta performance.	Mês 05
4	PREPARAÇÃO para próximas oficinas	Pesquisa e preparação de material didático ajustado as necessidades dos grupos acelerados.	Mês 05
	Internacionalização - Mindset Global	apresentar os principais mercados e ecossistemas ao redor do mundo que dispõem boas oportunidades para startups, principalmente, para que as estratégias de Vendas e Marketing do produto contemplem uma visão de prospecção globalizada.	Mês 06

	Finanças e Investimento para Startups	focado em ensinar como organizar a parte financeira do negócio criando projeções quando a startup começa a gerar receita, além de apresentar as principais formas de captação de investimento.	Mês 06
5	PREPARAÇÃO para próximas oficinas	Pesquisa e preparação de material didático ajustado as necessidades dos grupos acelerados.	Mês 06
	Media Training e Assessoria de Imprensa	preparação dos empreendedores para se comunicarem com mídia tradicional e conseguir ampliar os resultados através desses canais de comunicação de massa.	Mês 07
	Pitch e Treinamento	dedicado ao desenvolvimento de um pitch com conceitos consistentes para o contexto da startup, isso vai fazer a diferença na hora do empreendedor apresentar sua startup para um investidor anjo, aceleradora, fundo de investimento, evento de networking ou qualquer outra situação.	Mês 07
	Orientação para a apresentação de Pitch de vendas	Pesquisa e preparação de material didático ajustado as necessidades dos grupos acelerados.	Mês 07
6	Apresentação de Pitch Pré-banca	os empreendedores apresentarão suas startups para uma banca local que deve avaliar o Pitch, dar feedbacks	Mês 07
7	Demo Day	Apresentação do Pitch de vendas para uma banca de possíveis investidores/clientes.	Mês 08
8	Desenvolvimento do relatório final	Apresentação de um relatório com os resultados finais do projeto	Mês 08

- A metodologia usa bibliografias reconhecidas no meio de inovação como:
 - Design Thinking
 - Métodos Ágeis
 - Lean Startup
- Serão realizadas mentorias onde aprender com aqueles que passaram por experiências semelhantes pode ajudá-lo a encontrar atalhos no caminho e também mostrar o que

you can't see. We bring mentors from the market and the government for clarifications and development of reasoning for the problem at hand of the accelerated project.

- These mentors are selected according to the need of each project.
- Networking is an important tool for these projects and we will provoke 06 "meetups" (meetings) and initiatives of approximation of projects with the market and with possible investors.
- Some of the activities will be carried out through technological tools: Zoom or meeting, Discord, Whatsapp, Miro.

Metas desta fase:

06 startups e/ou game acompanhadas efetivamente pela incubadora, envolvimento de pelo menos 20 startup e/ou game durante todo o processo de pré-incubação e realização de 06 meetups (encontros) com público mínimo de 40 pessoas (presencial e/ou virtual).

- Período de execução: início Mês 1 e término em Mês 8

Forma de aferição da meta:

- Lista de presença, ou
- As apresentações de startups/games e os painéis seguidos de debates serão aferidos também por lista de presença e por vídeo e fotos (realizados pela produção e assessoria do projeto), a serem disponibilizados na página eletrônica do Hackacity Guará, suas redes sociais e material para imprensa;
- Prints de tela e fotografias das reuniões realizadas com a equipe e produção do hackacity Guará e mentorias das startups.

3. Experiência Hackacity Guará

- Não podemos discutir a cidade e as tecnologias para torná-la melhor sem as pessoas. Uma cidade inteligente é pensada para seus habitantes e por seus habitantes. O espaço urbano é ressignificado para que atenda quem o usa da melhor forma. Por isso, o Hackacity Guará decidiu convidar a comunidade para a construção destas soluções, usando um espaço que precisa ser melhor ocupado.

(Cidades inteligentes) possuem governança ampla, aberta e transparente. Com isso, estimulam o engajamento das pessoas e geram inclusão digital e inovação social, por meio de processos participativos e colaborativos. Entendem que a inteligência também se manifesta na forma como se faz a gestão do desenvolvimento urbano e ambiental.

Instituem processos dinâmicos de gestão e de governança da cidade. Usam circuitos colaborativos de experimentação.

Carta Brasileira para Cidades Inteligente

a. O local

- Uma área verde encrustada no Polo de Moda do Guará (e batizada com o nome de um dos maiores estilistas brasileiros) protege um belo olho d'água. O Dener é um parque urbano, criado durante a implementação do Polo de Moda para ser uma área de lazer e contemplação em meio ao ambiente industrial que estava previsto ali.
- Com a progressiva transformação da área de desenvolvimento econômico em área residencial, transformou-se em um refúgio para a população da região. É hoje uma das poucas áreas de lazer de uma das regiões do Guará que mais precisa de intervenções do poder público e da sociedade hoje. O Parque Dener é um parque de uso múltiplo gerido pela Administração Regional do Guará, parceira deste projeto.
- O parque Dener é o local escolhido para realizar a Experiência Hackacity.

Colocam as pessoas no centro do desenvolvimento e proporcionam melhoria da qualidade de vida a todas e a todos... equilibram natureza, ambiente construído e ambiente digital. Para isso, usam a tecnologia de forma ética, a serviço do bem comum e das pessoas, respeitando a dignidade humana e a privacidade.

Carta Brasileira para Cidades Inteligente

b. O que faremos

- A Experiência Hackacity tem entre seus objetivos:
 - Ser uma vitrine de tecnologias e conhecimento, composta principalmente pelas iniciativas incubadas no próprio Hackacity Guará e do Distrito Federal, mas aberta à participação de soluções vindas de outros Estados;
 - Ser um espaço de mediação de conversas entre especialistas, poder público e a comunidade sobre a cidade que queremos;
 - Resignificar o Parque Dener para ser, além de um espaço de convivência, um local de inovação. Incentivando o cuidado com a área verde e a experimentação de tecnologias que serão aplicadas à cidade no futuro.
 - Alinhar as ações aos seguintes objetivos estratégicos da Carta Brasileira de Cidades Inteligentes:

1.2.4. Visão de futuro da cidade: Construir a visão de futuro da cidade de forma participativa e inclusiva. Estabelecer essa visão em instrumentos de planejamento municipal

1.3. Transformação digital e setores urbanos: Desenvolver metodologia para mapear necessidades específicas das políticas setoriais urbanas que possam ser apoiadas por soluções digitais.

1.4.2. Instrumentos ambientais: Introduzir o conceito e desenvolver projetos de infraestrutura verde em áreas urbanas. Sempre que possível, substituir a infraestrutura cinza pela infraestrutura verde. Integrar as perspectivas de serviços ecossistêmicos e de soluções baseadas na natureza nos instrumentos de política

urbana. Estimular o desenvolvimento de regiões produtoras de alimentos próximas dos centros urbanos. Utilizar as TICs para estimular padrões responsáveis de produção e consumo e ativação da economia local.

1.4.3. Riscos e vulnerabilidades no espaço urbano: Desenvolver metodologias para identificar e definir os riscos e as vulnerabilidades no espaço urbano, subsidiar a tomada de decisões e desenvolver planos de contingência.

1.5.1.6. Mapeamentos colaborativos: Ampliar o uso de ferramentas de mapeamento colaborativo na gestão pública como estratégia para mobilizar saberes e engajamento comunitários. Essas ferramentas também são estratégicas no controle social das políticas públicas, especialmente para levantar necessidades habitacionais, bens comuns, ativos urbanos, ambientais e culturais de interesse coletivo. Além disso, contribuem para identificar e gerir conflitos urbanos.

4.5.1. Gestão democrática das cidades: Estimular o engajamento e a participação pública inclusiva: na elaboração e na revisão do Plano Diretor e de outros instrumentos de planejamento municipal; em aspectos cotidianos de zeladoria e gestão urbana; e na interação governo-pessoas. Esse estímulo deve se dar por meio de mecanismos inovadores e soluções digitais, e com o uso de tecnologias assistivas.

4.5.3. Soluções inovadoras para problemas locais: Mapear demandas locais concretas e a oferta de soluções inovadoras para problemas levantados. Para esse mapeamento, mobilizar o ecossistema (conjunto e relações de pessoas e instituições que desenvolvem tecnologia e inovam) e estabelecer cooperação local. Essas atividades devem buscar coordenar, entre os setores interessados, ações voltadas ao desenvolvimento urbano e à transformação digital sustentáveis.

4.5.4. Laboratórios de experimentação urbana: Incentivar o surgimento de soluções urbanas inovadoras, criando espaços colaborativos transdisciplinares (que possibilitam a cooperação entre diferentes disciplinas e saberes) para cidades inteligentes. Essas ações devem considerar a visão ampla da transformação digital nas cidades. Para garantir que as soluções sejam realizáveis, deve-se focar em pesquisa e experimentação em ambientes reais.

7.3. Transformação digital e educação urbana: Promover ações de comunicação pública inclusiva e acessível que sejam voltadas ao desenvolvimento urbano e à transformação digital sustentáveis. Abordar grandes transformações globais

7.3.1. Cidade educadora: Usar a cidade como suporte para a educação urbana. Para isso, deve-se incentivar que as pessoas e instituições deem valor aos recursos naturais, as áreas verdes e espaços públicos, equipamentos e mobiliário urbano. Também deve-se informar o público sobre a história e o significado dos lugares. Essas ações devem ser associadas ao uso de ferramentas de mapeamento colaborativo que levantem e registrem aspectos subjetivos relacionados a espaços urbanos.

- *Em meio ao parque, demonstrações de startups e tecnologia, painéis sobre como tornar a cidade mais inteligente, oficinas e encontros entre a comunidade, gestores públicos, empresas e especialistas. Afinal, a integração dos atores para a troca de conhecimento e experiência gera impactos positivos no desenvolvimento de cidades inteligentes. O*

cidadão tem papel fundamental na construção e redesenho das políticas para as cidades, com base em seus desejos e necessidades.

- A Experiência Hackacity Guará será realizada em 7 dias em data a definir entre maio e junho/22, em parceria com a Administração Regional do Guará e a comunidade local.

c. Programação

Por dia:

- 2 oficinas de Sustentabilidade, como forma de integrar a comunidade à área, incentivando o uso de práticas sustentáveis e de tecnologias voltadas ao cuidado com o meio ambiente. As oficinas terão duração de aproximadamente 2,5 horas, desenvolvidas e conduzidas pelo Instituto Arapoti, parceiro do Hackacity Guará e gestor de uma das mais bem-sucedidas experiências ambientais no Guará: a Horta Comunitária da QE 38.
- 2 oficinas de agentes da economia criativa, estabelecendo uma relação entre tecnologia, inovação, cultura, criatividade e sustentabilidade, com a participação da comunidade.
- Uma vitrine com apresentações das startups e games incubadas pelo Hackacity Guará, além de serviços digitais do GDF e outras tecnologias e soluções para cidade inteligente
- Um painel com especialistas, gestores públicos e representantes da comunidade, seguido de um debate entre os presentes em busca de respostas que incentivem o desenvolvimento local. Estes painéis serão filmados e disponibilizados posteriormente no canal do Hackacity Guará no YouTube.
 - Dia 1. Abertura - Cidade Inteligente. Qual o Guará que queremos?
 - Dia 2. Tecnologia e inovação para as cidades inteligentes
 - Dia 3. Soluções inovadoras para a preservação e manutenção de áreas verdes e parques
 - Dia 4. A vocação do Polo de Moda e a busca de soluções inovadoras para a indústria da moda
 - Dia 5. Como a tecnologia pode melhorar a gestão de resíduos no Polo de Moda e quadras próximas
 - Dia 6. Como a tecnologia pode alavancar o associativismo na economia do Guará
 - Dia 7. Tecnologia e segurança pública

Metas:

10 Oficinas de Economia Criativa; 10 Oficinas de Sustentabilidade, 05 Apresentações de Startups e games; 5 Painéis seguidos de debate.

- Período de execução: Mês de junho/22

Forma de aferição da meta:

- As oficinas de sustentabilidade e economia criativa serão desenvolvidas com a participação da comunidade local e contarão com listas de presença assinadas pelos participantes e oficinairos, ou
- Fotografias e/ou vídeos dos eventos realizados;
- Prints de tela das reuniões realizadas.
- As apresentações de startups/games e os painéis seguidos de debates serão aferidos também por lista de presença e por vídeo e fotos (realizados pela produção e assessoria do projeto), a serem disponibilizados na página eletrônica do Hackacity Guará, suas redes sociais e material para imprensa.

Cronograma de Execução

Item	Etapa	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	Mês 7	Mês 8
1	Atividades preparatórias								
2	Incubadora Startups e Games								
3	Experiência Hackacity Guará								

Governança do projeto

A governança do projeto será colaborativa e cooperativa, envolvendo três instâncias de gestão do CODESE, a saber:

Conselho Deliberativo: terá por tarefa a aprovação do plano em sua versão final e o fornecimento de diretrizes gerais para sua execução, divulgação e busca de engajamento na sociedade e governo. Caberá a diretoria executiva, por meio de sua presidência, apresentar nas reuniões ordinárias status de andamento das ações.

Diretoria executiva: terá por tarefa a aprovação dos produtos intermediários do projeto e a condução das reuniões de monitoramento e avaliação, tendo em vista a tomada de decisão em nível estratégico, bem como a pactuação de medidas corretivas/antecipatórias, para a melhor execução do projeto.

Gestor técnico: técnico indicado pelo CODESE com a tarefa de liderar a execução do projeto no CODESE, o que implica em apoiar a consultoria na execução do plano de trabalho previsto, em mediar as reuniões e interações necessárias da consultoria com a diretoria e liderar as atividades e interações necessárias com os eixos estratégicos visando garantir sua adequada participação na construção do projeto.

PROJETO "Hackacity Guar

Tema Tecnologia e Sustentabilidade"

Memria de Cculo

Item	Descrio da Despesa	Referncia	Unidade de Media	Quantidade	Valor Unitrio	Valor Total
1 – Equipe						
1.1	Coordenador administrativo-financeira: Profissional responsvel pela elaborao das planilhas ormentrias-financeiras, pelo monitoramento da execuo do plano de trabalho, pela formulao dos contratos, pelos pagamentos dos prestadores de servios e fornecedores; e pela prestao de contas do projeto.	Tabela na FGV (Mo-de-obra - 42).	Ms	08	R\$ 3.500,00	R\$ 28.000,00
1.2	Assistente de Produo: Profissional responsvel pelo fornecimento de suporte tcnico e de apoio s atividades de capacitao a fim de garantir a conformidade da agenda de tarefas para a realizao de cada evento do projeto. (01 evento – 07 incubadora).	Tabela FGV (Mo de Obra 22)	Ms	08	R\$ 1.500,00	R\$ 12.000,00
1.3	Palestra aula - Palestra com durao mnima de 1 hora. Empresa contratada e responsvel por qualquer encargo trabalhista. (20 evento – 30 incubadora).	Pesquisa no Portal SALICNET - Seminrio / Simpsio / Encontro / Congresso / Palestra - Item Ormentrio: Palestra	Cach	50	R\$ 1.270,00	R\$ 63.500,00

1.4	Equipe de Mobilização (Assistentes de Produção) - responsáveis por visitar e informar as universidades, escolas e regiões administrativas da realização do projeto. (10 evento – 20 incubadora).	Tabela FGV Mão de Obra + IPCA código 22	Diária	30	R\$ 150,00	R\$ 4.500,00
1.5	Consultor de Metodologia (mentores) - Consultor especializado em metodologia. (40 incubadora).	Tabela FGV (Mão de Obra) Cod 171,50 (Valor de referência 140,75 + IPCA)	hora	40	R\$ 240,00	R\$ 9.600,00
1.6	Analista/Mediador - Profissional que atuará para resolver eventuais impasses e dificuldades no andamento das tarefas. (10 evento – 20 incubadora).	Tabela FGV (Mão de Obra) Cod 171,50 (Valor de referência 140,75 + IPCA)	hora	40	R\$ 200,00	R\$ 8.000,00
1.7	Coordenação de produção - profissional que será responsável pela produção dos eventos, e contratação dos serviços e compras para os eventos. (2 evento – 7 incubadora).	Tabela FGV (Mão de Obra) Cod44 (Valor de referência 1.744,95+ IPCA)	semana	9	R\$ 2.268,45	R\$ 20.416,05
Sub-Total						R\$ 146.016,05
2 – comunicação e marketing						
2.1	Designer gráfico - Responsável pela criação da identidade visual do projeto Hackacity para todas mídias a serem usadas na divulgação. (2 evento – 2 incubadora).	Tabela FGV (Mão de Obra) Cod 50 (Valor de referência 4.313,53+ IPCA)	mês	4	R\$ 3.500,00	R\$ 14.000,00
2.2	Coordenação de Comunicação - Responsável pelas mídias sociais, assessoria de imprensa, comunicação institucional, marketing/comercial, audiovisual e tecnologia da informação. (2 evento – 7 Incubadora).	Pregão: 35/2019 UASG: 158516 item 155 (Valor de referência R\$ 7.500,00)	mensal	9	R\$ 2.650,00	R\$ 23.850,00

2.3	Registro Videográfico evento e incubadora (vídeo de mínimo 5 minutos) (1 evento – 1 incubadora)	Tabela FGV (Serviços) Cod60(Valor de referência 4718,54+ IPCA)	Serviço	2	R\$ 4.735,00	R\$ 9.470,00
2.4	Banner - Contratação de empresa especializada para prestação de serviço de confecção de Banner em lona vinílica com acabamento em Ilhós, em 04 cores, voltada à sinalização externa e interna bem como divulgação. (2 evento e 1 incubadora)	PE 05/2020 - Ministério da defesa - Item 06	Unidade	3	R\$ 56,60	R\$ 169,80
2.5	Projeto gráfico do relatório do Hackacity - contratação de empresa para criar o projeto. (2 evento – 1 incubadora).	Tabela FGV (Serviços) Cod94,2 (Valor de referência 559,89+ IPCA)	serviço	3	R\$ 600,00	R\$ 1.800,00
					Sub-Total	R\$ 49.289,80
3 – Infra Estrutura (evento)						
3.1	Locação de 2 tendas de 10 mts x 10 mts com arts - Cobertura para o público	PE para SRP Nº 001/2019	Diária	14	R\$ 800,00	R\$ 11.200,00
3.2	Locação de 2 tendas de 4 mts x 4 mts x 7 dias - Para apoio da produção e material	PE para SRP Nº 001/2019	Diária	14	R\$ 400,00	R\$ 5.600,00
3.3	Locação de palco/tablado de 4 mts x 4mts (12m2) - Apresentações para o público	PE para SECEC Nº 017/2017 - Item 8.3- Processo: 150. 000.326/2017 (valor proporcional a 12m2)	Diária	7	R\$ 557,00	R\$ 3.899,00
3.4	Locação de sonorização - Para apresentações de palestras, artísticas e musicais	PE para SECEC Nº 017/2017 - Item 25.2 - Processo: 150. 000.326/2017	Diária	14	R\$ 2.450,00	R\$ 34.300,00

3.5	Iluminação de pequeno porte - Para apresentações de palestras, artísticas e musicais	PE para SECEC Nº 017/2017 - Item 21.2 - Processo: 150.000.326/2017	Diária	7	R\$ 1.200,00	R\$ 8.400,00
3.6	Locação de gerador de energia - médio	Cod. 18 Tabela Serviços FGV + IPCA	Diária	7	R\$ 1.200,00	R\$ 8.400,00
3.7	Banheiros químicos - 3 unidades x 7 dias (masculino, feminino e PCD)	Cod. 45 Tabela Serviços FGV + IPCA	Diária	21	R\$ 200,00	R\$ 4.200,00
3.8	Alambrado para cercamento (gradio) 80 mts x 7 dias	PE para SRP Nº 001/2019	m2	560	R\$ 11,00	R\$ 6.160,00
3.9	Locação de Púlpito em acrílico com suporte para microfone e água.	PE para SRP Nº 001/2019	Diária	7	R\$ 80,00	R\$ 560,00
3.10	Locação de box truss - Q30 - Para som, fundo de palco e pórtico	PE para SRP Nº 001/2019	m2	150	R\$ 25,00	R\$ 3.750,00
3.11	Locação de piso estruturado para as 2 tendas de 10 x 10 (200m2) Total: 200 m2 x 7 dias	PE para SECEC Nº 001/2019	M2	1400	R\$ 10,00	R\$ 14.000,00

3.12	Locação de cadeiras plásticas - 50 por dia x 7 dias	Cod. 16 Tabela Serviços FGV + IPCA	Diária	250	R\$ 2,50	R\$ 625,00
3.13	Locação de projetor - Para apresentação de conteúdos	PE para Ministério da Educação Nº 21/2019	Diária	7	R\$ 120,00	R\$ 840,00
3.14	Segurança patrimonial - 2 por dia x 7 dias	PE para SECEC Nº 04/2019	Diária	14	R\$ 165,00	R\$ 2.310,00
					Sub-Total	R\$ 104.244,00
					VALOR TOTAL>>>	R\$ 299.549,85
Duzentos e noventa e nove mil, quinhentos e quarenta e nove Reais e oitenta e cinco centavos.						

Cronograma de Desembolso:

Mês 1: R\$ 98.896,30 (Noventa e oito mil, oitocentos e noventa e seis Reais e trinta Centavos)

Produtos:

Palestra de abertura do Projeto, listagem das startups e games que participaram dos editais de fomento no DF e cronograma de ações articuladas com a sociedade do Guará e Administração Regional para as ações da Experiência Guará e desenho da infra-estrutura a ser montada no Parque Dener para a fase Experiência Hackacity (aniversário do Guará).

Mês 2: R\$ 98.896,30 (Noventa e oito mil, oitocentos e noventa e seis Reais e trinta Centavos)

Produtos:

Realização da fase Experiência Hackacity Guará com a implantação da infra-estrutura física necessária para o evento e realização de 10 Oficinas de Economia Criativa; 10 Oficinas de Sustentabilidade, 05 Apresentações de Startups e games; 5 Painéis seguidos de debate, além do Relatório de evidências do evento.

Mês 3: R\$ 101.757,25 (Cento e um mil, setecentos e cinquenta e sete Reais e vinte e cinco Centavos)

Produtos:

A implantação da pré-incubadora no Guará com o acompanhamento efetivo de 06 startups e/ou game, envolvimento de pelo menos 20 startup e/ou game durante todo o processo de pré-incubação (8 meses) e realização de 06 meetups (encontros) com público mínimo de 40 pessoas (presencial e/ou virtual).

Total do Projeto: R\$ 299.549,85 (Duzentos e noventa e nove mil, quinhentos e quarenta e nove Reais e oitenta e cinco centavos).

Considerações Gerais

O presente Plano de Trabalho não apresenta rubrica de encargos recolhidos, pois os mesmos são de competência das empresas contratadas e detentoras da execução do projeto em análise.

De forma a atender às especificidades do projeto, as empresas contratadas deverão estar credenciadas junto ao CODESE DF, cumprindo as exigências previstas no Edital de Chamamento Público nº 001/2021, e cumprirem as formalidades do processo de Tomada de Preço praticado pelo conselho.

Neste projeto não há previsão de receitas com cobrança de ingressos ou mensalidade por parte dos participantes.

Nos valores apresentados já estão inclusos todos os custos de impostos.

Na fase de prestação de contas as notas fiscais serão encaminhadas de acordo com o Decreto 37.843 de 13 de dezembro de 2016.

De acordo com o Art. 28. do Decreto 37.843 13 de dezembro de 2016, no que refere-se aos itens V e VI, esclarecemos:

V - Informamos que toda a mão de obra contratada será via prestação de serviços, através de contrato temporário e emissão de nota fiscal, não havendo nenhuma responsabilidade sobre os valores de tributos e encargos cobrados para a empresa contratante. Por não existir contratação via CLT e RPA não temos previsão de encargos e tributos sociais e trabalhistas.

VI – Conforme citado acima, por se tratar de contratações via pessoa jurídica não há nenhum tipo de valor rescisório e trabalhista a ser pago no final do projeto.

DECLARAÇÕES

Declaração Unificada

Eu, Leonardo Oliveira de Ávila, inscrito no RG sob o nº 8460 /D Crea GO e CPF nº

560.999.751-87, na qualidade de presidente do CONSELHO DE DESENVOLVIMENTO ECONOMICO, SUSTENTAVEL E ESTRATEGICO DO DISTRITO FEDERAL, CNPJ: 27.824.558/0001-48, declaro, para os devidos fins e sob as penas do art. 299 do Código Penal Brasileiro, que:

1. (X) A referida entidade e seus dirigentes não incorrem em qualquer das vedações previstas no artigo 39 da Lei nº 13.019/2014, ou no artigo 8º do decreto 32.751 de 4 de fevereiro de 2011;
2. (X) A referida entidade, até a presente data, não possui ações judiciais em trâmite ou transitada em julgado, para a habilitação do presente processo de Termo de Fomento, estando ciente da obrigatoriedade de declarar ocorrências posteriores;
3. (X) A referida entidade atende as exigências constantes na Lei de Diretrizes Orçamentárias do Distrito Federal, uma vez que arrecada todos os impostos a que se refere o artigo 155 da Constituição Federal, bem como não está inadimplente com a União, inclusive no que tange às contribuições dos empregados para a Seguridade Social, contribuições para o PIS/PASEP, contribuições para o FGTS, e com relação a recursos anteriormente recebidos da Administração Pública por meio de convênios, acordos, ajustes, subvenções sociais, contribuições, auxílios e similares;
4. (X) A referida entidade não realiza pagamento, a qualquer título, de servidor ou empregado público integrante do quadro de pessoal da Administração Direta ou Indireta do Distrito Federal, da União, dos Estados e dos Municípios, por serviço de consultoria ou assistência técnica, atendendo rigorosamente o disposto no art. 8º, II da Instrução Normativa nº 1/2005;
5. (X) A referida entidade não celebrou convênios anteriores com o Governo Federal referentes ao projeto;
6. (X) A referida entidade não remunera nenhum servidor ou empregado público ativo, inativo e pensionista (incluindo cargos comissionados, funções de confiança e cargos públicos) independente de estarem gozando de férias ou não;
7. (X) A referida entidade não se encontra em mora nem em débito junto a qualquer órgão ou entidade da Administração Pública do Distrito Federal, conforme inciso VIII do art. 2º da Instrução Normativa nº 1/2005;

8. (X) A referida entidade atende rigorosamente às determinações previstas no inciso XXVIII, do art. 7º da Constituição Federal;
9. (X) A referida entidade atende rigorosamente à proibição de trabalho noturno, perigoso ou insalubre a menores de dezoito anos e de qualquer trabalho a menores de dezesseis anos, salvo na condição de aprendiz, a partir de quatorze anos, em cumprimento ao disposto no inciso XXXIII, do art. 7º da Constituição Federal, conforme previsão do art. 27, inciso V, da Lei nº 8.666/93.
10. (X) A referida entidade não possui parentes servidores públicos vinculados à Secretaria Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal, sejam eles cônjuges, companheiro, parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
11. (X) A referida entidade e os seus dirigentes estão cientes da Lei Federal nº 6.496/1977, que institui a “Anotação de Responsabilidade Técnica - ART”; da Resolução do CONFEA nº 1.025, de 30 de outubro de 2009, que dispõe sobre a Anotação de Responsabilidade Técnica e o Acervo Técnico Profissional fixando os procedimentos necessários ao registro, baixa, cancelamento e anulação da Anotação de Responsabilidade Técnica – ART, ao registro do atestado emitido por pessoa física e jurídica contratante e à emissão da Certidão de Acervo Técnico – CAT; e da Lei Distrital nº 5.281/2013, que dispõe sobre o licenciamento para a realização de eventos. Diante disto, DECLARO que, atenderemos as legislações vigentes e observaremos às disposições do Código de Edificações do Distrito Federal.
12. (X) A referida entidade não apresentará contrapartidas para o presente projeto, pois o valor é inferior à 600.000,00.

Brasília, 26 de abril de 2022.

Leonardo Oliveira de Ávila
Presidente
CPF - 560.999.751-87

Declaração de Encargos Trabalhistas - inciso V e VI Art. 28º Decreto nº 37.843/2016 (em caso de não haver encargos trabalhistas).

DECLARAÇÃO DE ENCARGOS TRABALHISTAS

Declaramos que o presente Plano de Trabalho apresentado pela entidade não consta a rubrica de encargos recolhidos, pois os mesmos são de competência das empresas contratadas e detentoras da execução do projeto em análise.

Na fase de prestação de contas as notas fiscais serão encaminhadas de acordo com o Decreto 37.843 de 13 de dezembro de 2016. Em hipótese alguma haverá pagamento via RPA, esta sim haveria previsão de recolhimento de encargo.

De acordo com o Art. 28. do Decreto 37.843 13 de dezembro de 2016, no que se refere aos itens V e VI, esclarecemos:

V - Informamos que toda a mão de obra contratada será via prestação de serviços, através de contrato temporário e emissão de nota fiscal, não havendo nenhuma responsabilidade sobre os valores de tributos e encargos cobrados para a empresa contratante. Por não existir contratação via CLT e RPA não temos previsão de encargos e tributos sociais e trabalhistas.

VI – Conforme citado acima, por se tratar de contratações via pessoa jurídica não há nenhum tipo de valor rescisório e trabalhista a ser pago no final do projeto.

Brasília, 26 de abril de 2022.

Leonardo Oliveira de Ávila
Presidente
CPF - 560.999.751-87

DECLARAÇÃO

Na qualidade de Presidente da OSC, declaramos, para fins de provação junto à Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal, para os efeitos e sob as penas da Lei, que inexistem qualquer débito em mora ou situação de inadimplência com o Tesouro do Distrito Federal ou qualquer órgão ou entidade da administração pública do Distrito Federal, que impeça a transferência de recursos oriundos de dotações consignadas nos orçamentos do Distrito Federal, na forma deste Plano de Trabalho.

Nestes Termos,

Pede Deferimento

Brasília, 26 de abril de 2022.

Leonardo Oliveira de Ávila
Presidente
CPF - 560.999.751-87