

PERÍODO DE EXECUÇÃO

INÍCIO: 03/2024

TÉRMINO: 05/2024

DESCRIÇÃO DO OBJETO:

Realização do projeto "IGXP 3ª Edição", do inglês "investment gaming experience", sendo um evento gratuito para a comunidade voltado para fomentar a tecnologia e a inovação, promovendo o mercado de jogos eletrônicos por meio de um festival de games, com participação direta do público com concursos e competição, trazendo a era digital para o Distrito Federal. O Evento terá atividades de competição de cosplay, campeonatos de e-sports, premiações, palestras, e arena free play.

APRESENTAÇÃO DA OSC:

A ONG Líderes do Brasil se destaca pela sua impressionante competência técnica em impulsionar tecnologia e fomentar a economia através de capacitação e mentorias. Com um histórico sólido e um compromisso inabalável com a promoção do conhecimento e liderança, a instituição tem consistentemente demonstrado sua capacidade em proporcionar experiências de alto calibre e impacto positivo para empreendedores e empresários.

Além disso, o Instituto Líderes do Brasil adotou uma abordagem multifacetada para a disseminação do conhecimento. Seu Podcast #FalaLiderança, com 23 episódios, oferece uma plataforma acessível para discussões significativas e debates em torno de tópicos relevantes para a comunidade empreendedora e empresarial.

O talkshow "Líderes do Brasil para empreendedores", em parceria com a TV Brasília, é mais uma prova da capacidade técnica da instituição. A colaboração com uma emissora de televisão local ressalta a credibilidade e o alcance do instituto, proporcionando um espaço valioso para a troca de ideias e experiências

O Instituto Líderes do Brasil também se destaca na área de educação, com seu curso de formação intitulado "Método Líderes do Brasil". Este curso inovador e estratégico é voltado para empreendedores e empresários, fornecendo o conhecimento necessário para estabelecer negócios sólidos, com ênfase na liderança e na obtenção de resultados significativos. A oferta desse curso reflete a experiência e a expertise da instituição no desenvolvimento de capacidades empreendedoras.

Além disso, o instituto já realizou com sucesso quatro edições do evento "Método Líderes do Brasil: O Maior evento para Empreendedores do DF", fomentando o Desenvolvimento Econômico no Distrito Federal. Esses eventos são marcos significativos que destacam a capacidade do instituto de planejar, organizar e executar conferências e encontros de grande escala, com convidados de grande influência no Distrito Federal, proporcionando oportunidades valiosas para networking e aprendizado.

O Evento IGXP do ano de 2023, sua primeira edição, executada em parceria com a Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal sob o Termo de Fomento nº 04/2023, Processo SEI nº 04008-00001109/2023-21, foi um estrondoso sucesso que superou todas as expectativas dos participantes e organizadores. Repleto de atividades recreativas e atrações para os amantes da cultura geek e gamer, o evento proporcionou uma experiência inigualável aos seus visitantes.

A arena de jogos com consoles PlayStation e Xbox atraiu gamers de todas as idades, enquanto os estandes das empresas parceiras ofereciam uma ampla variedade de artigos relacionados ao mundo nerd. Com uma arena de computadores gamers de última geração, um palco dedicado ao Just Dance, campeonatos de esportes eletrônicos em diferentes jogos competitivos, apresentações musicais empolgantes e palestras fascinantes sobre o universo dos games e da tecnologia, o IGXP se destacou como um evento imperdível para os entusiastas.

Tem-se como prerrogativas da ONG, segundo o Estatuto Social e de acordo com o objeto do projeto proposto, as seguintes atividades:

Artigo 2º [...]

III. Realização de feiras, congressos, workshops de desenvolvimento empresarial e de viabilização de negócios,

III. Pugnar pela qualidade de vida e bem-estar , pelo desenvolvimento social e fortalecimento da economia do país, por meio de estudos, pesquisas, debates e outras ações, medidas e projetos diretamente ou em parceria com entidades congêneres, organizações empresariais , educacionais e culturais, órgãos públicos de âmbito federal, especialmente das áreas de indústria, comércio, serviços, turismo, meio ambiente e educação , dentre várias outras, visando debates e buscas de soluções para problemas econômicos , financeiros, tributários, trabalhistas e sociais .

VII. Promoção de programas sociais e de desenvolvimento econômico e social;

VIII. Estabelecer relações e manter intercâmbio de experiência com profissionais das áreas de direito, economia, marketing, ciência política, comunicação e áreas afins;

IX. Promover palestras, seminários, cursos e treinamentos para os associados, e encontros sobre temas afins com os objetivos correlatados aos da entidade;

X. Promover demais ações, programas e atividades direcionadas a consecução dos objetivos constantes deste Estatuto e desta ONG.

XI. Promover ações voltadas para saúde, esporte, educação, lazer e cultura.

JUSTIFICATIVA:

O projeto "IGXP 3ª Edição" traz a capital uma engrenagem propulsora para auxílio no desenvolvimento e crescimento de sua economia em relação ao mundo dos games, proporcionando investimentos, geração de emprego e renda, além de crescimento conjunto e capacitação da rede empreendedora de Brasília, no segmento gamer.

Brasília se destaca economicamente no contexto nacional, sendo a capital do país, possuindo a maior renda média per capita do país. A OSC vem, com apoio da Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação – SECTI, auxiliar na execução das políticas de desenvolvimento tecnológico, apoiando as iniciativas empreendedoras, as atividades industrial e comercial de serviços e comércio do segmento gamer, através de parceria com esta entidade privada, para aprimorar e aumentar as oportunidades de negócios e investimentos produtivos, com o desenvolvimento sustentável e melhoria da qualidade de vida da sociedade do Distrito Federal.

O Brasil é o 3º Maior mercado de e-Sports do Mundo, mercado global este que movimentou US\$ 1,1 bilhão, em 2019, e deve se aproximar do US\$1,5 bilhão no ano de 2020. Por ser essencialmente digital, os torneios atraem milhões de pessoas e se mantem em alta mesmo com a recente pandemia da Covid-19. Tal atividade, inclusive, chamou atenção de clubes tradicionais de futebol, como Flamengo, Corinthians, Santos e Cruzeiro, que já estão nos esportes eletrônicos. Além dos clubes, temos também outras companhias como Intel, Coca-Cola, RedBull, Netshoes, Submarino, Kalunga, BMW, Vivo, entre outras, que entraram para o universo gamer.

No Distrito Federal, é possível encontrar algumas iniciativas privadas acerca do assunto, seja no formato de competição profissional, como a Copa Tribuna Gamer de Valorant, seja no formato de evento recreativo, como a Arena Gamer Fujioka, que veio para prestigiar o público infante-juvenil no dia das crianças, oferecendo ao público variados jogos de Playstation 5 e PC Gamer. Portanto, vê-se que os e-Sports já possuem um público consolidado aqui no Distrito Federal e com certeza um projeto dessa índole trará muitos benefícios para a comunidade local.

Em suma, o projeto "IGXP 3ª Edição" se apresenta como uma tradição consolidada no Distrito Federal, idealizada para oferecer uma experiência única e abrangente ao público do Distrito Federal, contribuindo para o fomento do Lazer, Ciência, Tecnologia e inovação para a formação de indivíduos preparados para enfrentar os desafios de um mundo cada vez mais digital e tecnológico.

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

Ao oferecer palestras ministradas por profissionais qualificados, o projeto proporciona um ambiente educativo e divertido, introduzindo os participantes a tópicos essenciais da fascinante dimensão do universo gamer. Essas atividades não apenas informam, mas também inspiram a criatividade e a paixão pelo conhecimento tecnológico.

A presença de uma "Arena Gamer" equipada com PCs, consoles PlayStation e Xbox, e Cockpits de simulação de corrida, todos acessíveis gratuitamente, amplia o alcance do projeto ao proporcionar uma experiência prática e imersiva no mundo da tecnologia e entretenimento. Isso não só cativa os participantes, mas também os coloca em contato direto com as últimas inovações, incentivando uma compreensão mais profunda e prática dessas tecnologias.

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)

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

O projeto "IGXP 3ª Edição" não apenas se destaca como um grande evento para promover ciência e tecnologia entre crianças e adolescentes, mas também apresenta potenciais benefícios significativos para impulsionar a Economia Circular no Distrito Federal.

Por se tratar de um segmento inovador, além do lucro financeiro, os jogos eletrônicos têm uma importância significativa para o avanço da tecnologia em várias áreas, inclusive no fomento à economia Circular. 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.

A exemplo de que os esportes eletrônicos são compatíveis com o cenário atual, segundo constatação da 8ª Edição da Pesquisa Game Brasil (PBG):

“[...] O isolamento social exigido pela pandemia de Covid-19 contribuiu para um incremento na prática de E-Sports no país [...]”

“[...] o número de adeptos de jogos do gênero cresceu 10,7% em relação ao indicador do ano anterior. O levantamento ouviu 12.498 pessoas em 26 estados e no Distrito Federal [...]”

Os E-sports se assemelham aos esportes tradicionais porque recebe suporte de uma indústria já estabelecida, aonde organizações internacionais e nacionais realizam campeonatos profissionais e os jogadores têm uma rotina de treino e dedicam a maior parte do seu tempo para a prática do esporte.

A Federação Internacional de Esportes eletrônicos define o e-Sports como “Um esporte competitivo performedo em um ambiente virtual onde habilidades físicas e mentais são utilizadas para a criação de condições vitoriosas através de regras geralmente aceitas”.

Portanto, uma simples organização de um evento com campeonatos de e-Sports pode movimentar toda uma série de empresas, desde produtos de informática, eletrônicos e periféricos, até serviços tecnológicos como streaming e mídias sociais, demonstrado que os esportes eletrônicos são uma alavanca para a Economia Circular no Distrito Federal, quando o assunto é investimento.

C - Importância social do projeto:

A importância social do projeto reside nas ações desempenhadas ao longo do projeto voltadas à comunidade e no público-alvo, majoritariamente crianças, adolescentes e adultos em situação de vulnerabilidade, que não tem condições arcar com o custo de um entretenimento ou acesso à tecnologia presente no projeto.

Em primeiro lugar, o acesso a palestras ministradas por profissionais experientes proporciona uma oportunidade única de aprendizado e desenvolvimento pessoal. Ao abranger temas relacionados ao universo gamer, o projeto não apenas nutre o conhecimento técnico, mas também inspira a criatividade e o pensamento crítico. Essas habilidades preparam e orientam os participantes para futuras carreiras em campos STEM (Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática).

A "Arena Gamer", composta por PCs, consoles PlayStation e Xbox, e Cockpits de simulação de corrida, oferece uma experiência inclusiva ao disponibilizar esses recursos de forma gratuita. Isso não apenas democratiza o acesso à tecnologia, mas também cria um espaço de interação e diversão que transcende barreiras sociais. Ao proporcionar uma plataforma de entretenimento tecnológico para todos, o projeto promove a inclusão e a diversidade, criando uma atmosfera onde crianças e adolescentes podem compartilhar experiências e construir laços.

As visitas de empresas do setor não apenas proporcionam uma visão prática do mundo profissional, mas também estabelecem conexões importantes entre os participantes e a indústria. Essas interações podem inspirar futuras escolhas de carreira e estabelecer mentores valiosos, criando oportunidades para o crescimento profissional e pessoal.

REALIDADE QUE SERÁ OBJETIVO DA PARCERIA:

A realidade que será objeto da parceria é intrinsecamente a necessidade de fomentar a tecnologia e o universo gamer no Distrito Federal. A população diretamente beneficiada compreende crianças, adolescentes e adultos, sendo essencial envolvê-los em atividades educativas e divertidas que despertem sua curiosidade e paixão pela tecnologia.

O nexos entre essa realidade e as ações propostas pela parceria é evidente na abordagem abrangente do "IGXP 3ª Edição". A oferta de palestras, oficinas e uma "Arena Gamer" gratuita equipada com PCs, consoles PlayStation, Xbox e Cockpits de simulação de corrida visa proporcionar acesso igualitário à tecnologia e estimulando o aprendizado prático.

A população diretamente beneficiada engloba não apenas os participantes do evento, mas toda a comunidade educacional e os setores relacionados à ciência, tecnologia, games e entretenimento no Distrito Federal.

DETALHAMENTO DAS AÇÕES:

PRÉ-PRODUÇÃO:

Essa etapa será desenvolvida entre os meses 03/2024 e 04/2024.

A pré-produção consiste na 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 e fechamento de negociações necessárias para realização do objeto.

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 evento, 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.

Comunicação:

A partir das estratégias traçadas para a comunicação, será desenvolvida a Identidade visual do projeto. A comunicação do projeto com o seu público se dará majoritariamente através de ações online através de uma comunicação específica para as mídias sociais.

Essa etapa de comunicação será desenvolvida entre o dia 03/2024 a 05/2024.

PRODUÇÃO:

O projeto "IGXP 3ª Edição" ocorrerá nos dias 05, 06 e 07/04/2024.

O evento será aberto ao público, contando com uma arena gamer recreativa, realização de um torneio de e-sports, concurso de cosplay, concurso de dança, cockpits de simulação e arena free play.

A inscrição para o torneio, concurso de cosplay e de dança estarão abertas no período da pré-produção e divulgação.

O Evento Gamer acontecerá no seguinte local: Pátio Brasil Shopping, Localizado ao Setor Comercial Sul Quadra 7 - Asa Sul, Brasília - DF, 70307-902.

CRONOGRAMA IGXP 3ª Edição – 05 a 07 de abril de 2024		
Tempo	Atividade	Horário
480	Arena de jogos aberta ao público	14h às 22h
60'	TalkShow com Streamers e Influencers	14h às 15h
60'	-Palestra sobre o cenário competitivo de e-sports, incluindo estratégias de equipe, treinamento de jogadores e o futuro dos e-sports. -Palestra sobre Tecnologia e Inovação, introduzindo como IA e Realidade virtual impactam sobre os jogos eletrônicos, entre outros. -Palestra Sobre Criação de Conteúdo de Jogos, Streaming ao vivo, Criação de Comunidade Online e Monetização. - Palestra sobre Monetização e Parcerias em Streaming e Sports, explorando diferentes formas de se obter um potencial financeiro a partir dos jogos. - Palestra Sobre o Papel do Streamer na construção da Comunidade, discutindo a sua importância na sociedade. - Palestra sobre introdução ao universo de desenvolvimento de jogos eletrônicos.	15h às 17h
480'	Torneio e-sports e Concursos Cosplay e Dança	14h às 22h
60'	Apresentação Banda Local	17h às 18h
60'	Apresentação Banda Local	19h às 20h
60'	Finalização com DJ	20h às 22h

O **Fornecimento de Cathering**, previsto na planilha financeira, será destinado aos palestrantes, artistas das bandas, convidados especiais, sejam influencers ou players profissionais e autoridades.

A **Confecção de Camisetas** será destinada não só à equipe de trabalho, mas também serão distribuídas para os palestrantes, influencers, players profissionais e para as equipes vencedoras dos campeonatos, gincanas, dentre outras atividades.

Do Torneio de e-Sports

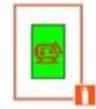
Serão realizados presencialmente torneio dos principais jogos competitivos da atualidade, quais sejam:

- Valorant: Um jogo de tiro tático em primeira pessoa desenvolvido pela Riot Games, que combina elementos de estratégia em equipe e habilidades de personagens únicas. Os jogadores escolhem agentes com habilidades especiais e enfrentam adversários em partidas competitivas onde a precisão, o trabalho em equipe e a estratégia são essenciais para a vitória.
- Counter Strike: Um clássico jogo de tiro em primeira pessoa onde duas equipes, terroristas e contra-terroristas, competem em diversas missões, como plantar ou desarmar bombas, resgatar reféns ou eliminar a equipe adversária. Conhecido pela sua jogabilidade estratégica, controle de armas e habilidades de precisão, o Counter Strike é um dos jogos mais icônicos do gênero.
- League of Legends (LoL): Um dos jogos de estratégia mais populares do mundo, LoL é um MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) no qual duas equipes de cinco jogadores competem para destruir a base inimiga, defendendo a sua própria. Cada jogador controla um campeão com habilidades únicas, e a coordenação de equipe, controle de mapa e habilidade individual são fundamentais para alcançar a vitória.

CROQUI DO LOCAL

IGXP - Pátio Brasil Shopping Croqui

DOCA - Pátio Brasil Shopping



Legenda:

-  Pórtico Entrada
-  Backdrop 4M x 3M
-  Stands 3M x 3M (Octanorm + Carpete + Ponto de Energia)
-  Camarim/Apoio/Bilheteria
-  Palco 8M x 6M
-  Arena Computadores
-  Arena Consoles
-  Just Dance
-  Saída de Emergência
-  Extintor
-  Stand/Espaço Alimentação/Bar 3M x 3M
-  Grupo Gerador 180 KVA

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

Do Decreto nº 43.054/2022 (COVID 19)

Em que pese a considerável melhora nos dados relativos à pandemia da **Covid-19** no Distrito Federal, ainda está vigente o **Decreto nº 43.054 de 03 de março 2022**, o qual dispõe sobre as medidas para enfrentamento da emergência de saúde pública de importância internacional decorrente da COVID-19 (Sars-Cov-2). Atualmente, as atividades presenciais estão sendo permitidas, porém, caso seja necessário, a OSC realizará a adequação do evento e das atividades à realidade vivenciada e às restrições impostas pelo Distrito Federal.

AÇÕES DE ACESSIBILIDADE

- Intérprete de Libras;
- Rampas e acessos do shopping para cadeirantes;
- Estacionamento do shopping Reservado para PCD; e
- Banheiros do shopping adaptados para PCD.

O “IGXP” vem como fomento aos empreendedores aspirantes a tecnologia, seja no streaming ou competição profissional de games, segundo as necessidades de inovação do sistema produtivo global. Além disso, o “Investment Gaming Experience” virá como uma ótima alternativa ao público portador de necessidades especiais, devido à preocupação do instituto em alcançar toda a população, tornando as ações do projeto acessíveis, ocasião em que o universo gamer e de streaming não estabelecem nenhuma barreira às pessoas com Deficiência.

A Lei Nº 6.858/2021, também conhecida como Lei de Inclusão de Pessoas com Deficiência estabelece diretrizes importantes para garantir a participação igualitária e acessível de pessoas com deficiência em eventos relacionados a jogos e videogames. O projeto em si 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.

Durante as atividades do IGXP, palestras e Talkshows, onde serão discutidos diversos tópicos, será disponibilizado um intérprete de libras, para que o público com deficiência auditiva possa consumir o conteúdo abordado e que tenham entendimento de tudo o que está acontecendo, assim como os portadores de necessidades visuais possam acompanhar e ouvir claramente as rodas de conversas e conteúdos ministrados nas palestras.

Para o público que possui deficiências visuais, grande parte dos jogos possuem o “modo daltônico/modo de daltonismo” para que, caso necessário, as pessoas possam alterar a visualização da cor no jogo e assim ter uma experiência satisfatória durante os campeonatos ou momentos recreativos.

Por ser realizado no Pátio Brasil Shopping, verifica-se que o local espaçoso e acessível a cadeirantes, pois terão na estrutura rampas de acesso localizadas em pontos estratégicos, Estacionamento reservado para pessoas com deficiência (PCD) e idosos, além de Banheiros adaptados para PCD.

PÓS-PRODUÇÃO:

Ocorrerá entre 05/2024 a 05/2024 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 o investimento em games no Distrito Federal;
- Contribuir na visibilidade de streamers e jogadores de esportes eletrônicos como profissionais do segmento digital;
- Auxiliar no alcance das políticas públicas locais e nacionais, atribuições do Poder Público exercidas por meio desta instituição; e
- Promover a sustentabilidade e a acessibilidade para os habitantes de todo o Distrito Federal por meio de um evento acessível.

Como **Metas**, devemos alcançar:

- A Disponibilização de espaço e estrutura (item 2 - Locação de Equipamentos / Veículos / Imóveis / Serviços) para realização do projeto, trazendo um evento de games em Brasília, comprovada por meio de fotos e visita *in Loco*;
- Alcançar um público rotativo médio de 500 (quinhentas) pessoas por dia de evento, totalizando cerca de 1500 (mil e quinhentos) beneficiários ao longo do evento, que será comprovado por meio da retirada e validação de ingressos gratuitos em plataforma online;
- Disponibilização de 3(três) Palestras para fomentar o desenvolvimento tecnológico, sendo comprovadas por fotografias, visita *in Loco*;
- Gerar emprego e renda por meio de todas as contratações amparadas pelo artigo 46, da Lei 13.019/2014 (MROSC), vinculadas à parceria, sendo comprovadas por meio da apresentação dos contratos de prestação de serviço e notas fiscais, não necessitando informar valores de tributos e encargos trabalhistas ou informações relativas a eventuais imunidades.

RECURSO COMPLEMENTAR

Não haverá o uso de Recurso complementar.

CONTRAPARTIDA DA OSC:

A contrapartida da Organização da Sociedade Civil (OSC) envolve a concessão de um estande central no evento, Sendo uma stand com 32m² e uma copa com 14,4m², que será equipado com cenografias e artes fornecidas pela Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal.

Serão fornecidos os seguintes itens:

Nº	Descrição	Quantidade	Valor Total
1.	Kit Mobiliário – Kit composto por mesa com quatro cadeiras, itens de decoração, filtro de água, frigobar e microondas. Serão 2 kits por dia. 3 dias de evento	6 diárias	R\$7.200,00
2.	Locação de Equipamento Gamer – Kit composto por 3 consoles Playstation 5/Xbox series ou equivalente, 5 fliperamas.	3 diárias	R\$30.000,00
3.	Locação de Computadores – Locação de notebook para atendimento. Serão 5 unidades por dia de evento. 3 dias de evento	15 diárias	R\$1.800,00
4.	Equipe de Apoio – Contratação de uma pessoa para auxiliar nas atividades do stand.	3 diárias	R\$600,00

Valor Total: R\$39.600,00 (trinta e nove mil e seiscentos reais)

Essa contrapartida oferece à SECTI uma oportunidade de destacar seu trabalho e interagir com o público de forma mais eficaz no evento.

Quadro de Indicadores de Monitoramento e Avaliação

METAS/OBJETIVO	AÇÃO	QUANTITATIVO	FORMA DE AFERIR
A Disponibilização de espaço e estrutura para realização do projeto, trazendo um mega evento de games em Brasília;	Realização de evento acessível com utilização de espaços públicos aberto à comunidade.	Realização de 01 Evento de tecnologia e games durante três dias.	Fiscalização in loco Relatório Fotográfico.
Alcançar um público rotativo médio de 500 (quinhentas) pessoas por dia de evento, totalizando cerca de 1500 (mil e quinhentos) beneficiários ao longo do evento;	Realização de evento acessível com utilização de espaços públicos aberto à comunidade.	Atender um total de 1500 (mil e quinhentos) beneficiários ao longo dos três dias de evento.	Fiscalização in loco Retirada de ingressos online Relatório Fotográfico junto ao relatório de execução do objeto.
Disponibilização de 3(três) Palestras para fomentar o desenvolvimento tecnológico;	Realização de evento acessível com utilização de espaços públicos.	Execução de 03 palestras para fomentar o desenvolvimento tecnológico.	Fiscalização in loco Relatório Fotográfico junto ao relatório de execução do objeto.

Gerar emprego e renda por meio de todas as contratações amparadas pelo artigo 46, da Lei 13.019/2014 (MROSC), vinculadas à parceria.	Realização de evento acessível com utilização de espaços públicos.	Realização de 01 Evento Gamer durante três dias.	Fiscalização in loco Contratos Relatório Fotográfico.
--	--	---	---

RESULTADOS ESPERADOS:

Na terceira edição do evento IGXP espera-se um significativo crescimento de público, consolidando a posição do evento como um marco imperdível na comunidade e prestigiando um dos polos mais atrativos do Distrito Federal no universo da ciência e tecnologia. Antecipa-se uma experiência ainda mais enriquecedora, com a diversificação de atrações, palestrantes renomados e a ampliação de áreas temáticas para abranger diversos interesses. O sucesso contínuo do IGXP é refletido não apenas no aumento da participação, mas também na fidelização de públicos anteriores, demonstrando a capacidade do evento em evoluir e superar expectativas a cada edição.

PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:

Atendimento de **1500 (mil e quinhentas)** pessoas de até 65 anos do Distrito Federal.

PLANO DE COMUNICAÇÃO

1. Introdução – Contextualizar o projeto. (indicar o nome, a descrição do projeto e suas principais características)

Realização do projeto “IGXP 3ª Edição”, do inglês “investment gaming experience”, sendo um evento gratuito para a comunidade voltado para fomentar a tecnologia e a inovação, promovendo o mercado de jogos eletrônicos por meio de um festival de games, com participação direta do público com concursos e competição, trazendo a era digital para o Distrito Federal. O Evento terá atividades de competição de cosplay, campeonatos de e-sports, premiações, palestras, e arena free play.

2. Diagnóstico e necessidades de trabalho. (descrever a importância do objeto para o território de atuação).

O projeto "IGXP 3ª Edição" representa uma oportunidade única para o Distrito Federal ao fomentar a tecnologia e a inovação por meio de um festival de games aberto à comunidade. Ao trazer competições de cosplay, campeonatos de e-sports, palestras e arena free play, o evento não apenas promove o desenvolvimento do mercado de jogos eletrônicos na região, mas também estimula o interesse da população pela cultura digital. Essa iniciativa não só fortalece a identidade digital da área, mas também cria um espaço para o engajamento ativo da comunidade e o estímulo à criatividade e expressão entre os participantes.

O projeto representa um catalisador para o desenvolvimento social ao proporcionar um espaço inclusivo e diversificado para a interação entre pessoas de diferentes origens e idades. Ao oferecer um ambiente de competição saudável e de troca de conhecimentos, o "IGXP 3ª Edição" não apenas fortalece os laços comunitários, mas também promove o desenvolvimento pessoal e profissional dos participantes, contribuindo para a construção de uma sociedade mais

conectada e inovadora no Distrito Federal.

3. Objetivos gerais e específicos do Plano de Comunicação.

Metas Qualitativas	Indicadores de Monitoramento	Parâmetro(s) para aferição de cumprimento
Democratizar o acesso à Informações.	Criação das redes sociais.	Relatório de Mídias Espontâneas.
Dinamizar a divulgação das Informações	Fomento das mídias espontâneas	Relatório de Mídias Espontâneas;
Atingir o maior número de veículos da comunicação.	Disseminação nas mídias tradicionais, como rádios, tv, jornais e revistas.	Relatório de Mídias Espontâneas; Publicações dos jornais.
Metas Quantitativas	Indicadores de Monitoramento	Parâmetro(s) para aferição de cumprimento
Divulgar o evento para o público do DF, alcançando cerca de 15.000 pessoas pelo período de 3 meses.	Divulgação do aplicativo em redes sociais (Instagram);	Relatório de divulgação das métricas e gestão das redes sociais;

4. Identificar os públicos. (destinados do projeto e como eles serão informados).

- Identificar os públicos – 15.000 pessoas de até 65 anos, com taxa de conversão de 10%.

5. Identificar as estratégias, as ações e as metas a serem realizadas no Plano.

A partir das estratégias traçadas para a comunicação, será desenvolvida a Identidade visual do projeto. A comunicação do projeto com o seu público se dará majoritariamente através de ações online através de uma comunicação específica para as mídias sociais. O Diretor de Comunicação acompanhará todo o período do projeto, como o planejamento e execução de todos os itens relacionados à comunicação, tais como: desenvolvimento da logomarca, 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 utilizada.

6. Identificar os produtos, objetivos e indicadores a serem alcançados.

Produto	Objetivo	Indicador
Informativo	Difusão Nacional	Contratação da Assessoria de Imprensa e entrega via mailing marketing
Impulsionamento em redes sociais	Difusão Nacional	Serviço de impulsionamento nas redes sociais, como Facebook e Instagram



7. Identificar os canais de comunicação a serem utilizados. (Rádios, TVs, jornais, canais digitais e citar nome de todos eles)

Assessoria de Imprensa irá trabalhar o engajamento orgânico em Rádios, TVs e jornais. Já em mídias digitais, o gestor de redes sociais utilizara instagram, linkedin e site.

8. Principais atividades de comunicação que serão utilizadas no plano.

- Assessoria de Imprensa
- Gestão de redes sociais

9. Identificar peças de divulgação.

Peça de divulgação	Formato	Quantidade	Meio utilizado	Data de produção	Data de veiculação
Pela de divulgação	Formato	Qtd	Meio utilizado	Data de produção	Data de veiculação
Gestão de Redes Sociais (Social Mídia) - Serviço de gerenciamento das redes sociais, ou seja, envolve o planejamento e publicação de conteúdo em plataformas de mídia social, além da interação com seguidores, monitoramento de comentários e métricas de desempenho.	Serviço Mensal	3	Mídias Espontâneas	Março de 2024	Março de 2024 a Maio de 2024
Assessoria de imprensa local - Serviço de assessoria de imprensa incluindo clipping impresso e online, valoração de mídia e relatório final de *mídia espontânea	Serviço Mensal	3	Jornais, Revistas, Imprensa	Março de 2024	Março de 2024 a Maio de 2024
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.	Serviço Mensal	3	Criação de Peças	Março de 2024	Março de 2024 a Maio de 2024
Vídeo Audiovisual de Making Of – Produção de 1 (um) vídeo audiovisual de Making Of da produção do projeto para apresentação em fase de pós produção, com vistas a auxiliar da difusão da imagem do projeto e do trabalho apoiado pela Secretaria de Estado.	Unidade	01	Vídeo	Março de 2024	Março de 2024 a Maio de 2024

10. Equipe de comunicação participante do plano. (citar todos os profissionais contratados, agência)

Coordenador de Comunicação
Gestor de Redes Sociais (Social Mídia)
Web Designer
Assessoria de imprensa local





Fotógrafo

11. Recursos financeiros.

Descrição do item	Valor
Banner - Confeção de banners para Sinalização e ornamentação do evento, além da transparência, todos em impressão digital.	R\$ 5.500,00
Gestão de Redes Sociais (Social Mídia) - Serviço de gerenciamento das redes sociais, ou seja, envolve o planejamento e publicação de conteúdo em plataformas de mídia social, além da interação com seguidores, monitoramento de comentários e métricas de desempenho.	R\$ 9.492,99
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.	R\$ 7.400,01
Assessoria de imprensa local - Serviço de assessoria de imprensa incluindo clipping impresso e on-line, valoração de mídia e relatório final de mídia espontânea.	R\$ 7.275,00
Fotógrafos - Serviço de registro fotográfico de todas as áreas e dias do evento, tratadas e editadas, sendo necessário 4 fotógrafos por dia.	R\$ 3.720,00
Locação de Microfones - Locação de microfones para a captação das oficinas. Utilização de produto, sendo de responsabilidade pela equipe responsável da Captação Audiovisual.	R\$ 612,90
Locação de Equipamento de Iluminação - Locação de equipamento de iluminação para a captação da transmissão online do torneio de e-sports, sendo a seguinte aparelhagem: Aputure Amaram 60x, Octabox Light Dome e Tripé de iluminação Luva Pino. Utilização de produto, sendo de responsabilidade pela equipe responsável da Captação Audiovisual.	R\$ 787,50
Locação de Câmeras - Locação de equipamento para a captação da transmissão online do torneio de e-sports, sendo a seguinte aparelhagem: 2 (duas) câmeras Sony Alpha A6000, equivalente ou superior. Utilização de produto, sendo de responsabilidade pela equipe responsável da Captação Audiovisual.	R\$ 3.537,78
Diretor de Imagem - Contratação de profissional responsável pela montagem da estrutura de filmagem das transmissões online do torneio de e-sports e liderança das equipes de captação de áudio e vídeo durante o evento.	R\$ 2.300,00
Operador de Câmera - Contratação de 2 profissionais para capturar as imagens e operar as câmeras durante a transmissão online do torneio de e-sports.	R\$ 3.399,34
Operador de Áudio - contratação de técnico responsável pela captura e tratamento de áudio durante a transmissão online do torneio de e-sports.	R\$ 1.148,94
Vídeo Audiovisual de Making Of - Produção de 1 (um) vídeo audiovisual de Making Of da produção do projeto para apresentação em fase de pós produção, com vistas a auxiliar da difusão da imagem do projeto e do trabalho apoiado pela Secretaria de Estado.	R\$ 1.422,50
Valor Total do Plano Deve corresponder a no mínimo 5% do valor total do projeto.	R\$ 46.596,96 (aproximadamente 7,9% do valor total do projeto)

Declaro serem verdade todas as informações contidas no Plano de Comunicação e que cumprimos todas as orientações acerca de comunicação e divulgação contidas na Portaria que regulamenta as parcerias MROSC da Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal, bem como enviaremos relatório das ações aqui descritas juntamente com a prestação de contas do projeto.

INSTITUTO LÍDERES DO BRASIL
Joffre Moreira Lima Neto
Presidente





CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

Especificação	Data	Valor (Parcela única)
Contratações de Recursos Humanos	08/03/2024	R\$ 589.055,12 (quinhentos e oitenta e nove mil e cinquenta e cinco reais e doze centavos)
Locação de Equipamentos / Veículos / Imóveis / Serviços		
Contratações Artísticas e Profissionais Especializados		
Contratação de Publicidade		

DO DESEMBOLSO EM PARCELA ÚNICA

O pagamento integral do projeto "IGXP 3ª Edição", agendado para o dia 08/03/2024, representa uma estratégia sólida para garantir a estabilidade financeira ao longo do ciclo do projeto, especialmente considerando a natureza sem fins lucrativos da instituição.

Ao optar por um pagamento único, reforça-se o comprometimento dos contratados ao longo do período estipulado, estabelecendo uma parceria sólida e consistente. Essa união de esforços potencializa o impacto positivo do "IGXP 3ª Edição" junto aos jovens, adolescentes e adultos no segmento de games, alinhando-se aos objetivos e missão da instituição.

Essa modalidade de pagamento contribui para a eficiência operacional, garantindo que todos os recursos necessários estejam prontamente disponíveis para impulsionar o sucesso do projeto. Dessa forma, a instituição demonstra um compromisso firme com a realização do "IGXP 3ª Edição", promovendo inovação, educação e engajamento na comunidade.





**CRONOGRAMA
FÍSICO-FINANCEIRO**

PROJETO IGXP 3 Edição

Memória de Cálculo

Item	Descrição	Financiado por:	Unidade de Media	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
Grupo 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.	Item 153 da Tabela FGV - Mão de obra + Correção do IPCA	SEMANA	12	R\$ 1.150,00	R\$ 13.800,00
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.	Item 109 da Tabela FGV - Mão de obra + Correção do IPCA	SEMANA	12	R\$ 1.250,00	R\$ 15.000,00
1.3	Assistente de Produção - Profissional responsável por atuar na assistência de produção do projeto, auxiliando todas as áreas em todas as etapas do projeto, com apoio especial a operacionalização das metas e execução, gestão do espaço geek/gamer e organização das competições.	Item 22 da Tabela FGV - Mão de obra + Correção do IPCA	SEMANA	12	R\$ 1.143,00	R\$ 13.716,00
1.4	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.	FGV 175 + IPCA Tabela utilizada da FGV com preços de mão-de-obra, produzida junto com o Ministério da Cultura no ano de 2012 -2013.	SEMANA	12	R\$ 1.250,00	R\$ 15.000,00
Sub-Total						R\$ 57.516,00
Grupo 2 - Contratações Tecnológicas, Artísticas e Profissionais Especializados						





2.1	Locutor Apresentador - Profissional responsável em estudar o texto inicialmente entregue a ser apresentado; Conduzir o evento e mediar as atividades a serem executadas, sendo elas: Abertura, Conduzir o Talkshow com Streamers e Influencers, Introduzir os Palestrantes, as Bandas e o Torneio de e-sports, Cosplay, e encerramento.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Apresentador Unidade: Cachê UF: DF	Cachê	3	R\$ 1.075,00	R\$ 3.225,00
2.2	DJs - Contratação de DJ para a musicalização do evento nos espaços entre as programações, tornando o ambiente mais agradável em conformidade com o nicho do público específico para qual o projeto foi desenvolvido.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Disc Jockey (DJ) Unidade: Cachê UF: DF	Cachê	3	R\$ 1.000,00	R\$ 3.000,00
2.3	Convidados "Influencers" - Participação de "influencers" para a composição do TalkShow do IGXP, atraindo público e fãs para os 3 dias de evento, debatendo temas do nicho geek e gamer, além de dublagem e atualidades no universo dos jogos eletrônicos.	Termo de Fomento 85/2023 - SETUR - Plano de Trabalho - Item 3.3	Cachê	6	R\$ 3.000,00	R\$ 18.000,00
2.4	Palestrante - Palestras para o público durante todo o projeto, com temas diversificados sobre tecnologia, games e internet. Serão 2 palestras por dia de evento.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Palestrante Unidade: Cachê UF: DF	Palestra	6	R\$ 2.733,33	R\$ 16.399,98
2.5	Banda Local - Pagamento de cachê por realização de apresentação de banda local de pequeno porte, reconhecida regionalmente. Bandas Maverick Hunters e Metrolica. Serão 2 shows por dia de evento.	Item 93 da Tabela FGV - Mão de obra + Correção do IPCA	Cachê	6	R\$ 1.975,00	R\$ 11.850,00
2.6	Locação de Simulador de Corrida - Locação de 03 cockpits para montagem da arena de simuladores, cada qual composto por Cockpit com banco de corrida, volante Logitech G920/G29/G923, Rack para TV/monitor entre 24" e 40", TV ou monitor compatível com rack, um Console Xbox Series, Playstation 5 ou PC de especificações equivalente.	ORÇAMENTO	Diária	3	R\$ 10.000,00	R\$ 30.000,00
2.7	Locação de Equipamentos Gamer - Estrutura composta por 10 (dez) computadores com especificação semelhante ou superior a seguinte: processador Intel Core i5-4460 de 3.2GHz ou AMD Ryzen 5, placa de vídeo GTX 1050 Ti, VRAM de 1 GB e 4 GB de RAM, bem como cadeira, headset, teclado, mouse, monitores, switch e servidor, além de 4(quatro) consoles xbox e/ou playstation, com televisão e cabeamento e rack. Serão 2 estruturas por dia de evento.	Termo de Fomento 85/2023 - SETUR - Plano de Trabalho - Item 2.14	Diária	6	R\$ 25.750,00	R\$ 154.500,00
2.8	Tradutor Libras - Profissional capacitado, com formação e experiência comprovada, para transmissão simultânea das palestras, em tempo real, aos participantes com deficiência especial.	Perquisa no Portal SALICNET - Apresentação Musical - Item Orçamentário: Intérprete de Libras	DIÁRIA	3	R\$ 612,50	R\$ 1.837,50
Sub-total						R\$ 238.812,48
Grupo 3 - Locação de Equipamentos / Veículos / Imóveis / Serviços						
3.1	Locação de Placo 8X6M - Locação de estrutura medindo 8x6X0,45 metros de altura, com piso em estrutura tubular industrial e compensados de 20 mm, com forração em carpete, com estrutura interna de grid em box truss, house mix, com cobertura e escada de acesso. Será 01 (uma) estrutura por dia de evento.	Termo de Fomento 04/2023 - SECTI - Plano de Trabalho - Item 2.1	Unidade/Diária	3	R\$ 10.722,50	R\$ 32.167,50
3.2	Locação de Octanorme - Em placas TS brancas, com perfis em alumínio, lâmpadas spot lights de 100 W, na razão de uma para cada três metros quadrados de estande, um ponto de iluminação de bivolt, disjuntor protetor de circuito, carpete tipo forração na cor grafite aplicado diretamente no piso elevado de madeirite impermeável de aproximadamente 5 cm a ser	Termo de Colaboração 04/2023 - SECEC - Plano de Trabalho - Item 3.18	M² / Diária	645	R\$ 48,74	R\$ 31.437,30





	fornecido pela empresa, testeira com o nome do parceiro expositor. Serão 215m ² por dia de evento.					
3.3	Estrutura de Alumínio Modular em Box Truss Tipo Q30 - Estrutura modular montável em diversos formatos destinada a compor torres de Delays, sinalização, área de alimentação, testeiras de entrada, dentre outros usos. Serão 120 (cento e vinte) metros lineares por dia de evento.	CONSULTA SALICNET - Festival/Mostra - Item Orçamentário: Estrutura Metálica	M ² / Diária	360	R\$ 33,00	R\$ 11.880,00
3.4	Locação de Telão de LED - Locação painel de Led alta definição Outdoor, RGB, 7 mm virtual, brilho acima de 5000 nits, processamento digital com entradas e saídas SDI, HDMI, VGA, computador e controller, montado em estruturas de alumínio, talhas e acessórios para elevação e sustentação. Características dos painéis: em LED modular com gabinetes slim fabricados em liga de alumínio e com peso inferior a 18 Kg/gabinete, placas com medidas de 0,768x0,768, fator de proteção: IP65 Frontal e Traseiro. Painéis tipo SMD (3 em 1) ou RGB, com resolução (dot pitch) entre 2.6mm e 9mm real, taxa de refresh rate de no máximo 2500Hz, temperatura de cor entre 5.000°K 9.000°K, ângulo de visão mínimo de 140° graus e brilho de 6.000 cd/m ² , painéis dotados de sistema de hanging (sustentação) compostos de bumper e hastes verticais em alumínio com resistência mecânica a tração de no mínimo 260Mpa, com encaixes macho e fêmea compartilhado em linhas verticais, com 2 capacidade de sustentar em cada apoio até 500 kg. Tamanho total do LED que será locado é de 80 m ² . Equipe de Montagem e Operação. LED: 01 Coordenador de Montagem; 03 Técnicos de montagem Sênior; 02 Assistentes de Montagem. Serão 80 m ² por dia de evento.	Perquisa no Portal SALICNET - Apresentação Musical - Item Orçamentário: Painel de LED	M ² / Diária	240	R\$ 300,00	R\$ 72.000,00
3.5	Sistema de Iluminação - Locação de sistema de iluminação de palco com montagem, manutenção e desmontagem de 01 Console de iluminação, 6 refletores de led de 12 watts; 1 máquina de fumaça de 3000 watts; 1 ventiladores; 6 Movings beams; 2 refletores minibrutt de 4 lâmpadas. Prestação de Serviços de Empresa. Será utilizado 01 sistema por dia de evento durante 03 dias ao todo.	Termo de Fomento 04/2023 - SECTI - Plano de Trabalho - Item 2.6	Unidade/ Diária	3	R\$ 6.635,00	R\$ 19.905,00
3.6	Sistema de Sonorização - Locação com montagem, manutenção e desmontagem de sistema de sonorização com 01 Mix Console Digital com no mínimo 48 canais para P.A; 2 Caixas para subgraves ; 2 Caixas vias médio grave e médio agudo (1.000W RMS cada); Amplificadores compatíveis com o sistema de PA; 01 Processador digital 01 Multicabo com no mínimo 48 vias (60mts); BACK LINE 01 bateria completa; 01 kit de microfones para bateria; 01 amplificador para baixo GK 800 RB, Ampeg ou similar; 01 amplificador para guitarra; 5 microfones (shure SM 58 ou similar); 02 microfones sem fio UHF; Prestação de Serviços de Empresa. Será utilizado 01 sistema por dia de evento durante 03 dias ao todo.	Termo de Fomento 04/2023 - SECTI - Plano de Trabalho - Item 2.7	Unidade / Diária	3	R\$ 7.950,00	R\$ 23.850,00
3.7	Grupo Gerador Singular 180 KVA - Com potência máxima em regime de trabalho de 180 KVA's, silenciado, com combustível, operador e cabos elétricos para ligação até 50mt do local do evento, Período de funcionamento de no máximo 12h.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Locação de Gerador de Energia Unidade UF: DF	Unidade / Diária	3	R\$ 1.650,00	R\$ 4.950,00





3.8	Auxiliar de Limpeza - Serviço de limpeza geral, com a conservação e higienização das áreas de circulação do evento, bem como dos equipamentos de uso comum. Serão necessários 6 (seis) profissionais atuando em cada dia de evento.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: LimpezaUnidade: DiáriaUF: DF	Profissional / Diária	18	R\$ 137,50	R\$ 2.475,00
3.9	Brigadistas de Emergência - Contratação de profissionais especializados e certificados para a prestação de serviços de socorrista/brigadista, visando atuar na prevenção de pânico e em primeiros socorros aos participantes de show, uniformizados e paramentados. Serviços prestados por 6 (seis) profissionais por dia.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: BrigadistaUnidade: DiáriaUF: DF	Profissional / Diária	18	R\$ 183,50	R\$ 3.303,00
3.10	Segurança de Evento - Prestação de serviços de mão de obra de Segurança Desarmada, para atuar como segurança de show, uniformizado com camiseta e identificação da empresa, com carga horária de 12h. Serviços prestados por 10 (dez) profissionais por dia de evento, além de 4 profissionais para segurança patrimonial no período matutino (4x3).	SALICNET Produto: Apresentação MusicalItem: SegurançaUnidade: DiáriaUF: DF	Profissional / Diária	42	R\$ 159,84	R\$ 6.713,28
3.11	Equipe de Apoio - Profissional de nível médio responsável pelo atendimento geral do projeto, com foco na organização e apoio a coordenação dentre outras funções. Serviços prestados por 10 (dez) profissionais por dia.	Termo de Fomento 85/2023 - SETUR - Plano de Trabalho - Item 2.13	Diária	30	R\$ 200,00	R\$ 6.000,00
3.12	KIT Mobiliário - Fornecimento de 03 kits mobiliários contendo 10 cadeiras pretas com assento estofado, mesa de centro, mesa de cantor, 02 vasos de plantas ornamentais. Será 01 (uma) unidade de kit por dia de evento.	Consulta SALICNET - Seminário/simpósio/ encontro/congresso/ palestra. Item: Locação de mobiliário	Diária	3	R\$ 1.200,00	R\$ 3.600,00
3.13	Fornecimento de Cathering - Fornecimento de Cathering para os convidados composto de: Salgados fritos e assados, mini sanduiches, frutas, variedade de 3 sucos, café, água mineral, devendo ainda copos, pratos e talhes descartáveis. 20 pessoas por dia.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Lanche para camarim Unidade: Unidade UF: DF	Diária	60	R\$ 100,00	R\$ 6.000,00
3.14	Serviços de VJ - Profissional responsável pela pesquisa e edição de conteúdo alinhados com o tema do projeto, configuração dos pixels para o painel de LED e execução de performance visual. Será o responsável por todas as imagens, vídeos e artes inseridas em todos os painéis de LED do projeto.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Video Joker Unidade: DiariaUF: DF	Diária	3	R\$ 512,50	R\$ 1.537,50
3.15	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.	SALICNET Produto: Oficina /Workshop/Seminário Audiovisual Item: Camisetas Unidade: UnidadeUF: DF	Unidades	200	R\$ 22,12	R\$ 4.424,00
3.16	Alambrado - Montagem, manutenção e desmontagem de Alambrado Disciplinador de público, estrutura de alambrado em modulo de 2,00 x 1,00, do po grade metálica tubular, fixados ao solo por pés tubulares com altura de 1,20m, com acabamento em pintura metalizada na cor alumínio ou zincada. Serão 200 (duzentos) metros lineares por dia de evento.	Termo de Fomento 06/2023 - SECEC - Plano de Trabalho - Item 3.12	Metro / Diária	600	R\$ 5,00	R\$ 3.000,00
3.17	Carregadores - Profissionais necessários para a montagem e desmontagem de estruturas e para auxiliar no carregamento de caixas de demais itens necessários para diversas áreas da produção do evento. Serviços prestado por 10 (dez) profissionais por dia.	Termo de Fomento 85/2023 - SETUR - Plano de Trabalho - Item 2.20	Profissional / Diária	30	R\$ 124,72	R\$ 3.741,60
3.18	Ambulância UTE Móvel - Fornecimento de ambulância para plantão de primeiros socorros, compreendendo: ambulância UTE com motorista Socorrista e Enfermeiro. Será 01 (um) equipamento por dia de evento.	ITEM 159,1 - FGV - Lista de Serviços	Unidade/ Diária	3	R\$ 1.957,00	R\$ 5.871,00





3.19	Locação de Extintores de Incêndio - Locação de Extintor de Incêndio para o atendimento de possíveis acidentes, sendo 3 unidades por dia.	ITEM 162,3 - FGV - Lista de Serviços	Diária	9	R\$ 48,50	R\$ 436,50
3.20	Seguranças Patrimoniais - Prestação de serviços de mão de obra de Segurança Desarmada, para atuar como segurança de show em área específica de eventos, uniformizado com camiseta e identificação da empresa, com carga horária de 12h. Serviços prestados por 04 (quatro) profissionais durante a noite por 03 (três) dias.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Segurança Unidade: Diária UF: DF	Diária	12	R\$ 236,50	R\$ 2.838,00
Sub-Total						R\$ 246.129,68
Grupo 4 - Contratação de Publicidade						
4.1	Banner - Confeção de banners para Sinalização e ornamentação do evento, além da transparência, todos em impressão digital.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Banners Unidade: m² UF: DF	M2	100	R\$ 55,00	R\$ 5.500,00
4.2	Gestão de Redes Sociais (Social Mídia) - Serviço de gerenciamento das redes sociais, ou seja, envolve o planejamento e publicação de conteúdo em plataformas de mídia social, além da interação com seguidores, monitoramento de comentários e métricas de desempenho.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Gestão de redes sociais Unidade: Serviço UF: DF	Mensal	3	R\$ 3.164,33	R\$ 9.492,99
4.3	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.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Gestão de redes sociais Unidade: Serviço UF: DF	Mensal	3	R\$ 2.466,67	R\$ 7.400,01
4.4	Assessoria de imprensa local - Serviço de assessoria de imprensa incluindo clipping impresso e on-line, valoração de mídia e relatório final de mídia espontânea.	FGV 6 + IPCA Tabela utilizada da FGV com preços de mão-de-obra, produzida junto com o Ministério da Cultura no ano de 2012 -2013.	Mensal	3	R\$ 2.425,00	R\$ 7.275,00
4.5	Fotógrafos - Serviço de registro fotográfico de todas as áreas e dias do evento, tratadas e editadas, sendo necessário 4 fotógrafos por dia.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Fotografia Unidade: Diária UF: DF	DIARIA	12	R\$ 310,00	R\$ 3.720,00
4.6	Locação de Microfones - Locação de microfones para a captação das oficinas. Utilização de produto, sendo de responsabilidade pela equipe responsável da Captação Audiovisual.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Locação de Microfone Unidade: UF: DF	DIARIA	6	R\$ 102,15	R\$ 612,90
4.7	Locação de Equipamento de Iluminação - Locação de equipamento de iluminação para a captação da transmissão online do torneio de e-sports, sendo a seguinte aparelhagem: Aputure Amaram 60x, Octabox Light Dome e Tripé de iluminação Luva Pino. Utilização de produto, sendo de responsabilidade pela equipe responsável da Captação Audiovisual.	SALICNET Produto: Vídeo Item: Locação de Equipamento de luz Unidade: Diária UF: DF	DIARIA	3	R\$ 262,50	R\$ 787,50
4.8	Locação de Câmeras - Locação de equipamento para a captação da transmissão online do torneio de e-sports, sendo a seguinte aparelhagem: 2 (duas) câmeras Sony Alpha A6000, equivalente ou superior. Utilização de produto, sendo de responsabilidade pela equipe responsável da Captação Audiovisual.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Locação de câmera completa Unidade: Cachê UF: DF	UNIDADE	6	R\$ 589,63	R\$ 3.537,78





4.9	Diretor de Imagem - Contratação de profissional responsável pela montagem da estrutura de filmagem das transmissões online do torneio de e-sports e liderança das equipes de captação de áudio e vídeo durante o evento.	SINDCINETABELA DE PREÇOS MINIMOS DE PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS PARA TELEFILMES, SERIES,MINISSERIES, NOVELAS E CONTEUDO DE PRODUÇÃO INDEPENDENTE 2021/2022DIRETOR DE IMAGEM	SEMANA	1	R\$ 2.300,00	R\$ 2.300,00
4.10	Operador de Câmera - Contratação de 2 profissionais para capturar as imagens e operar as câmeras durante a transmissão online do torneio de e-sports.	SINDCINETABELA DE PREÇOS MINIMOS DE PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS PARA TELEFILMES, SERIES,MINISSERIES, NOVELAS E CONTEUDO DE PRODUÇÃO INDEPENDENTE 2021/2022OPERADOR DE CÂMERA	SEMANA	2	R\$ 1.699,67	R\$ 3.399,34
4.11	Operador de Áudio - contratação de técnico responsável pela captura e tratamento de áudio durante a transmissão online do torneio de e-sports.	SINDCINETABELA DE PREÇOS MINIMOS DE PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS PARA TELEFILMES, SERIES,MINISSERIES, NOVELAS E CONTEUDO DE PRODUÇÃO INDEPENDENTE 2021/2022OPERADOR DE AUDIO	SEMANA	1	R\$ 1.148,94	R\$ 1.148,94
4.12	Vídeo Audiovisual de Making Of – Produção de 1 (um) vídeo audiovisual de Making Of da produção do projeto para apresentação em fase de pós produção, com vistas a auxiliar da difusão da imagem do projeto e do trabalho apoiado pela Secretaria de Estado.	SALICNET Produto: Video Item: Audiovisual 3' a 5' Unidade: Serviço	Unidade	1	R\$ 1.422,50	R\$ 1.422,50
Sub-total						R\$ 46.596,96
VALOR TOTAL>>>						R\$ 589.055,12

ANEXOS

EQUIPE DE TRABALHO (OBRIGATÓRIO)

PORTFÓLIO DA OSC

CURRÍCULO PADRÃO DA EQUIPE DE TRABALHO

CROQUI DO EVENTO (SE HOUVER)

PLANO DE COMUNICAÇÃO





PLANO DE MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPLEMENTARES

COMPROVAÇÃO DE VALORES INFORMADOS NO CRONOGRAMA FÍSICO-FINANCEIRO

OUTROS. Especificar: _____

INSTITUTO LÍDERES DO BRASIL
Joffre Moreira Lima Neto
Presidente

