



DESCRIÇÃO DO PROJETO	
TÍTULO DO PROJETO: Projeto "Liga IGXP"	
PERÍODO DE EXECUÇÃO	
INÍCIO: JUN/2024	TÉRMINO: SET/2024
DESCRIÇÃO DO OBJETO: Trata-se o "Liga IGXP" de um projeto voltado a fomentar a ciência, tecnologia e inovação por meio da disponibilização gratuita de uma arena gamer aberta ao público e da realização de uma série de competições de esportes eletrônicos, unindo a capacitação à competitividade por meio dos jogos eletrônicos. Será montada uma estrutura com computadores e consoles videogames, que ficará disponível ao público no Águas Claras Shopping, tanto como arena Free Play, como para realização de torneios dos principais jogos competitivos do mercado.	
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 "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.

Por fim, na área de games o instituto Líderes do Brasil executou com excelência 3 edições do projeto IGXP, tratando-se de um projeto voltado a 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.

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 "Liga IGXP" traz à Capital uma engrenagem propulsora para auxílio no desenvolvimento e crescimento do cenário gamer competitivo dos esportes eletrônicos. Apoiando o "Liga IGXP", a Secretaria de Ciência e Tecnologia reconhece a oportunidade de fomentar habilidades tecnológicas e digitais na população, alinhando-se ao objetivo do Instituto de promover a inovação através de iniciativas acessíveis e atrativas, como os esportes eletrônicos.

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 infanto-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.

Até mesmo o projeto "IGXP", já em sua 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.

Portanto, o “Liga IGXP” é uma resposta direta aos anseios dos players, amadores e profissionais, para a expansão do universo IGXP na área dos esportes eletrônicos, dando mais oportunidades para que interessados se capacitem na área e possam formar equipes profissionais, além de permitir que mais times possam competir entre si.

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

Ao oferecer Oficinas 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 "Liga IGXP" não apenas se destaca como um grande projeto para promover a competitividade saudável através da 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, os investidores acompanham a trajetória dos times de E-sports e fazem parcerias monetizadas para implementarem suas logos no uniforme, o que faz girar a economia, 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 oficinas de e-sports 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, sejam elas, alunos, professores ou, tão somente, entusiastas do universo Gamer e de Tecnologia, sendo essencial envolvê-los em atividades educativas e divertidas que despertem sua curiosidade e paixão por essa área.

O nexos entre essa realidade e as ações propostas pela parceria fica evidente na abrangência do "Liga IGXP". A abordagem inclusiva do "Liga", oferecendo de forma gratuita Oficinas com temáticas voltadas ao E-Sports e Tecnologia de forma geral e, também, "Arena Gamer" com PCs Gamers, Consoles (Playstation e Xbox) e Cockpits (Simuladores de Corrida), demonstra um compromisso em proporcionar acesso igualitário à tecnologia e ao 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 locais. A participação desses pode assumir várias formas, todas elas contribuindo para enriquecer a experiência dos envolvidos e promover o aprendizado prático e interdisciplinar.

O "Liga IGXP" contará com professores locais como oficinairos ou mentores, parte da equipe terão pessoas das Escolas, Universidades e outras Instituições educacionais locais. Além disso, essas instituições poderão incentivar ativamente a participação de seus alunos ou colaboradores no evento, destacando sua importância como uma oportunidade de aprendizado prático e desenvolvimento de habilidades relevantes para o mundo digital.

DA ACESSIBILIDADE

Para assegurar que todas as pessoas, independentemente de suas habilidades físicas, tenham acesso equitativo às atividades do projeto, serão implementadas diversas ações de acessibilidade.

- **Rampas e Acessos para Cadeirantes:** A estrutura terá, caso necessário, rampas de acesso em conformidade com as normas de acessibilidade, garantindo que cadeirantes e pessoas com mobilidade reduzida possam entrar e circular livremente.





- **Locais Reservados para PCD:** Será designado um espaço na plateia exclusivo para Pessoas com Deficiência (PCD), devidamente sinalizadas e localizadas em áreas estratégicas para que possam consumir o conteúdo do projeto.
- **Interprete de Libras:** Serão contratados intérpretes de libras para a tradução e transmissão ao público PCD presente durante as oficinas.

DETALHAMENTO DAS AÇÕES:

PRÉ-PRODUÇÃO:

Essa etapa será desenvolvida entre 17/06/2024 e 24/06/2024.

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. Ela é desenvolvida em torno de 03 semanas, finalizando na efetiva entrega dos planejamentos e as contratações.

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

A etapa de planejamento está intrinsecamente relacionada à 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.

Assim, para essas primeiras sub-etapas é necessário em torno de 03 semanas para efetiva realização, tempo de atuação das pessoas caracterizadas como Recursos Humanos, ou RH.





Comunicação:

No período da pré-produção, o coordenador de comunicação iniciará o planejamento de estratégias de todas as etapas introdutórias para a realização do projeto.

Serão contratados os serviços de Assessoria de Imprensa Local, Gestão de Redes Sociais e Web Designer.

Será criado um branding da marca do projeto, ou seja, o conjunto de ações alinhadas ao posicionamento, propósito e valores do projeto. O objetivo do branding é despertar sensações e criar conexões conscientes e inconscientes, que serão cruciais para que o público decida participar do projeto.

Será criada uma plataforma digital via web, ou seja, um site, para inscrições, bem como disponibilizando as informações do projeto. Serão contratados profissionais capacitados e responsáveis pelo desenvolvimento e manutenção da plataforma por todo o período do projeto.

Essa etapa de comunicação será desenvolvida entre o dia 17/06/2024 a 17/09/2024.

PRODUÇÃO:

Será montada uma estrutura dentro do **Águas Claras Shopping**, Brasília, Distrito Federal, para comportar toda as atividades do projeto.

As atividades serão realizadas em 42 dias, ou seja, 6 semanas, de forma a iniciar no dia 24/06/2024 e encerrar no dia 04/08/2024.

A estrutura será composta pelos seguintes itens:

- Som de Pequeno Porte
- Iluminação
- Tablado
- Pannel de LED
- Arena PC Gamer com 10 máquinas
- Arena Console com 4 videogames
- Equipamentos de filmagem para transmissão





O projeto “Liga IGXP” será composto de **duas** programações, onde uma será nos dias da semana (Segunda à sexta) e a outra será aos finais de semana (Sábado e Domingo).

Durante os dias da semana (segunda a sexta) serão o projeto seguirá o seguinte cronograma:

CRONOGRAMA – SEGUNDA À SÁBADO – LIGA IGXP	
Abertura	14h00
Arena Free Play aberta ao público	14h00 às 20h00
Oficina de E-Sports	14h00 às 16h00
Intervalo com DJ	16h00 às 17h00
Oficina de E-Sports	18h00 às 20h00
Encerramento	20h00

OFICINA DE E-SPORT – Esta oficina ocorrerá de segunda a sexta e trará uma introdução abrangente e prática ao mundo dos esportes eletrônicos. Durante a oficina, os participantes são guiados por um especialista em jogos eletrônicos, que abordará temas como estratégias de jogo, técnicas avançadas, trabalho em equipe e ética esportiva.

As sessões da oficina consistem em uma mistura dinâmica de palestras interativas, demonstrações práticas e exercícios de treinamento. Os participantes têm a oportunidade de aplicar o conhecimento adquirido em ambientes de jogo simulados, bem como participar de competições amistosas para colocar suas habilidades à prova.

O objetivo final da Oficina de E-Sports é capacitar os participantes com as habilidades e conhecimentos necessários para se envolver de forma positiva e competitiva no cenário dos esportes eletrônicos, promovendo tanto o desenvolvimento pessoal quanto a integração social por meio dos games.

Durante o Final de Semana serão realizados os campeonatos dos jogos competitivos, sendo um por final de semana.

CRONOGRAMA – SÁBADO E DOMINGO - LIGA IGXP	
Abertura	14h00
Torneios e-Sports	14h00 às 18h00
Intervalo com DJ	18h00 às 19h00
Arena Free Play aberta ao público	18h00 às 20h00
Encerramento	20h00

Os jogos que serão utilizados para os campeonatos serão os seguintes:

Lista de jogos / Campeonatos		Vagas Abertas
Final de Semana 1	Tekken 8	16 vagas





Final de Semana 2	Mortal Kombat	16 vagas
Final de Semana 2	Fifa 24	16 vagas
Final de Semana 3	Free Fire	8 equipes
Final de Semana 4	League of Legends	16 equipes
Final de Semana 5	Counter Strike	16 equipes
Final de Semana 6	Valorant	16 equipes

Os torneios serão híbridos, tendo uma parte online e o restante realizado presencialmente, com base na estimativa de tempo que levará toda a competição.

Os jogos mais simples terão seus torneios realizados em um dia apenas (sábado ou domingo). Já os jogos que demandam mais tempo, serão realizados em um final de semana inteiro (Sábado e Domingo).

Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado	Domingo
Semana 1	Final de Semana 1	Final de Semana 1				
Semana 2	Final de Semana 2	Final de Semana 2				
Semana 3	Final de Semana 3	Final de Semana 3				
Semana 4	Final de Semana 4	Final de Semana 4				
Semana 5	Final de Semana 5	Final de Semana 5				
Semana 6	Final de Semana 6	Final de Semana 6				

DA CONTRATAÇÃO E TRIBUTAÇÃO E ENCARGOS SOCIAIS

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

DO DECRETO Nº 43.054/2022 (COVID 19)





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

PÓS-PRODUÇÃO:

Ocorrerá de 17/08/2024 a 17/09/2024 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:

- Estimular o desenvolvimento tecnológico ao proporcionar um espaço para a exploração e inovação no campo dos jogos eletrônicos, incentivando investimentos e iniciativas criativas na região.
- Fomentar o crescimento e fortalecimento da indústria de jogos, criando um ambiente favorável para empresas e profissionais do setor no Distrito Federal, promovendo assim a consolidação da área.
- Democratizar o acesso à capacitação em jogos eletrônicos, oferecendo cursos inclusivos e oportunidades de aprendizado para jovens, adolescentes e adultos interessados, visando o desenvolvimento de habilidades relevantes.





- Garantir a acessibilidade das oportunidades oferecidas pelo projeto em todas as Regiões Administrativas do Distrito Federal, promovendo a inclusão e a participação ativa de diversas comunidades na cena dos esportes eletrônicos.

Como **Metas**, devemos alcançar:

- Locação e disponibilização de ambiente e equipamentos para a realização do projeto em local de fácil acesso à comunidade do Distrito Federal;
- Alcançar um público de 2.000 (dois mil) beneficiários ao longo da execução, que será comprovado por meio das fichas de acesso à arena free player aberta ao público;
- Alcançar um total de 300 (trezentos) players ao longo dos campeonatos, que será comprovado por meio das fichas de inscrição dos torneios organizados dentro da Liga IGXP.
- Capacitar e certificar 150 (cento e cinquenta) players por meio das oficinas de e-sports.
- 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:

[X] NAO SE APLICA - Sendo facultada a ação de contrapartida de acordo com a Lei 13.019/2014 (MROS), conforme art. 35, § 1º, onde não será exigida contrapartida financeira como requisito para celebração de parceria, facultada a exigência de contrapartida em bens e serviços

Quadro de Indicadores de Monitoramento e Avaliação





METAS/OBJETIVO	AÇÃO	QUANTITATIVO	FORMA DE AFERIR
Fomentar o cenário gamer competitivo e tecnológico do DF;	Criação de um espaço para disponibilização e realização de torneios de e-sports	01 Espaço Gamer "Liga IGXP"	Fiscalização in loco Relatório Fotográfico junto ao relatório de execução do objeto.
Estimular o desenvolvimento do mercado de games no DF;	Realização de Oficinas de capacitação na área gamer competitiva;	Oficina de E-Sports	Fiscalização in loco Relatório Fotográfico junto ao relatório de execução do objeto.
Democratizar o acesso a tecnologia na área gamer;	Montagem de uma arena aberta ao público com equipamentos tecnológicos	Alcançar 2000 pessoas ao longo do projeto	Fiscalização in loco Relatório Fotográfico junto ao relatório de execução do objeto. Ficha de Acesso
Promover competições saudáveis entre jogadores no desporto eletrônico	Realização de torneios de e-sports	Alcance de 300 players	Fiscalização in loco Relatório Fotográfico junto ao relatório de execução do objeto. Ficha de Inscrição
Desenvolver Profissionais a área e-sports	Realização de Oficina de e-sports	Alcance de 150 alunos certificados	Fiscalização in loco Relatório Fotográfico





			junto ao relatório de execução do objeto. Certificados Emitidos
RESULTADOS ESPERADOS: Com a execução do projeto "Liga IGXP", espera-se uma notável elevação no nível de competitividade nos jogos eletrônicos na região, estimulando a inovação e aprimoramento das habilidades dos jogadores. Prevê-se também uma maior consolidação e expansão da indústria de jogos eletrônicos no Distrito Federal, com o fortalecimento das empresas já existentes e o incremento na participação de profissionais locais nos cenários competitivos nacional e internacional.			
PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO: Atendimento de 2.450 (duas mil quatrocentos e cinquenta) 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)			
Trata-se o "Liga IGXP" de um projeto voltado a fomentar a ciência, tecnologia e inovação por meio da disponibilização gratuita de uma arena gamer aberta ao público e da realização de uma série de competições de esportes eletrônicos, unindo a capacitação à competitividade por meio dos jogos eletrônicos. Será montada uma estrutura com computadores e consoles videogames, que ficará disponível ao público no Águas Claras Shopping, tanto como arena Free Play, como para realização de torneios dos principais jogos competitivos do mercado.			
2. Diagnóstico e necessidades de trabalho. (descrever a importância do objeto para o território de atuação).			
O diagnóstico revela um cenário em que a indústria de jogos eletrônicos no Distrito Federal carece de um ambiente propício para o desenvolvimento competitivo de jogadores e empresas locais, enquanto a demanda por espaços de capacitação e competição neste setor está em crescimento. Nesse contexto, a "Liga IGXP" surge como uma resposta crucial, oferecendo um espaço dedicado para o aprimoramento das habilidades dos jogadores, a promoção da competitividade regional e o estímulo			





ao empreendedorismo. Sua importância para o território reside na oportunidade de fortalecer a indústria local, capacitar a mão de obra em áreas tecnológicas e proporcionar um ambiente inclusivo para a participação de diversas comunidades, contribuindo assim para o desenvolvimento econômico e social da região.

3. Objetivos gerais e específicos do Plano de Comunicação.

Metas Qualitativas	Indicadores de Monitoramento	Parâmetro 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 para aferição de cumprimento
Divulgar o evento para o público do DF, alcançando cerca de 24.500 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 – 24.500 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.

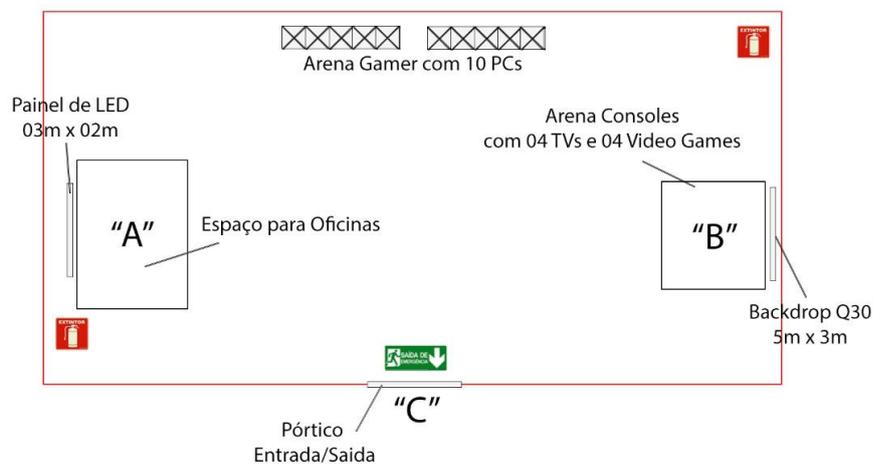




Produto	Objetivo	Indicador
Informativo	Difusão Nacional	Contratação da Assessoria de Imprensa e entrega via mailing marketing
Impulsionamento de redes sociais	Difusão Nacional	Serviço de impulsionamento nas redes sociais, como Facebook e Instagram

CROQUI:

CROQUI LIGA IGXP



CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Pré-Produção	17/06/2024	23/06/2024
Produção	24/06/2024	04/08/2024





Pós-Produção		17/08/2024	17/09/2024
MARCOS EXECUTORES			
ETAPA	ATIVIDADE	PREVISÃO DE INICIO	PREVISÃO DE FIM
PRÉ PRODUÇÃO	FORMALIZAÇÃO	17/06/2024	17/06/2024
	PLANEJAMENTO POR COORDENAÇÃO	17/06/2024	23/06/2024
	CONTRATAÇÃO DE EMPRESAS TERCERIZADAS	17/06/2024	23/06/2024
PRODUÇÃO	COMUNICAÇÃO	17/06/2024	17/09/2024
	INSCRIÇÕES TORNEIOS E-SPORTS	17/06/2024	04/08/2024
	FREE PLAY	24/06/2024	04/08/2024
	OFICINAS E-SPORTS	24/06/2024	04/08/2024
PÓS PRODUÇÃO	RELATORIO DE ATIVIDADES	17/08/2024	17/09/2024
CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO			
Especificação	Data	Valores	
Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção	JUN/2024	R\$28.200,00	
Contratação de Profissionais Especializados na Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino	JUN/2024	R\$ 165.720,00	
Contratações de Estruturas e Serviços Especializados	JUN/2024	R\$ 163.000,00	
Contratações Gráficas e de Publicidade	JUN/2024	R\$ 43.080,00	

Informamos a necessidade de pagamento único do cronograma de desembolso, tendo em vista que todas as contratações serão realizadas no lapso de pré produção, ou seja, do dia 17/06/2024 a 23/06/2024.





CRONOGRAMA FÍSICO FINANCEIRO

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	6	R\$ 1.015,00	R\$ 6.090,00
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,	Item 109 da Tabela FGV - Mão de obra + Correção do IPCA	Semana	6	R\$ 2.100,00	R\$ 12.600,00





	acompanhamento das ações de sustentabilidade e acessibilidade.							
							Sub-Total	R\$ 18.690,00
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 projeto e mediar o evento. Será necessário 01 (um) profissional por dia.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Apresentador Unidade: Cachê UF: DF	Cachê	24	R\$ 590,00	R\$ 14.160,00		
2.2	Oficineiro - Profissional responsável por ministrar a Oficina de e-sports para o público durante todo o projeto. Será necessário 01 (um) oficinairo por dia (segunda a sábado).	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Palestrante Unidade: Cachê UF: DF	Cachê	36	R\$ 700,00	R\$ 25.200,00		
2.3	Locação de Equipamentos Gamer - Estrutura composta por 4 (quatro) consoles xbox e/ou playstation, 4 (quatro) televisões, 4 (quatro) suportes e cabeamento. Será necessário 01 (uma) estrutura por dia de projeto.	Valor de Mercado - Orçamentos	Diária	42	R\$ 600,00	R\$ 25.200,00		
2.4	Locação de Equipamentos Gamer - Estrutura composta por 10 (dez) computadores com especificação semelhante ou superior a seguinte: processador Intel Core i3-4460 de 3.2GHz ou AMD Ryzen 5, placa de vídeo GTX 1050 Ti, VRAM de 1 GB e 4 GB de RAM, bem como 10 (dez) cadeiras, headsets, teclados, mouses, monitores e cabeamento. Será necessário 01 (uma) estrutura por dia de projeto.	Valor de Mercado - Orçamentos	Diária	42	R\$ 2.500,00	R\$ 105.000,00		
2.5	Tradutor Libras - Profissional capacitado, com formação e experiência comprovada, para transmissão simultânea das oficinas, em tempo real, aos participantes com deficiência especial. Será necessário 01 (um) profissional por dia de evento.	Perquisa no Portal SALICNET - Apresentação Musical - Item Orçamentário: Intérprete de Libras	Diária	12	R\$ 620,00	R\$ 7.440,00		
							Sub-total	R\$ 177.000,00
Grupo 3 - Locação de Equipamentos / Serviços								





3.1	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 10 (dez) metros lineares por dia de evento.	CONSULTA SALICNET - Festival/Mostra - Item Orçamentário: Estrutura Metálica	M ² / Diária	420	R\$ 30,00	R\$ 12.600,00
3.2	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. Serão 6 (seis) m ² por dia de projeto.	Perquisa no Portal SALICNET - Apresentação Musical - Item Orçamentário: Painel de LED	M ² / Diária	252	R\$ 275,00	R\$ 69.300,00
3.3	Sistema de Iluminação - Locação com montagem, manutenção e desmontagem de sistema de iluminação com 01 Consoles de iluminação, 4 refletores de led de 12 watts; 1 máquina de fumaça de	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Locação de equipamentos de luz Unidade: Unidade UF: DF	Unidade / Diária	42	R\$ 400,00	R\$ 16.800,00





	2000 watts; 4 Movings Beans. Prestação de Serviços de Empresa. Será utilizado 01 (um) sistema por dia de evento.					
3.4	Sistema de Sonorização - Locação com montagem, manutenção e desmontagem de sistema de sonorização com 01 Mixer Console com 12 canais para P.A; 2 Caixas para subgraves; 2 Caixas para médio e agudo; 02 microfones sem fio; Prestação de Serviços de Empresa. Será utilizado 01 (uma) estrutura por dia de evento.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Locação de equipamentos de Som Unidade: Unidade UF: GO	Unidade / Diária	42	R\$ 600,00	R\$ 25.200,00
3.5	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 2 (dois) profissionais por dia.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Assistente de produção Unidade: Diária UF: DF	Diária	84	R\$ 200,00	R\$ 16.800,00
3.6	Serviços de VJ - Pesquisa e edição de conteúdo dentro da temática, Mapeamento dos pixels para o painel de LED e Performance Visual. Será 01 (um) profissional por dia de projeto.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Video Joker Unidade: Diária UF: DF	Diária	42	R\$ 400,00	R\$ 16.800,00
3.7	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: Unidade UF: DF	Unidades	250	R\$ 22,00	R\$ 5.500,00
Sub-Total						R\$ 163.000,00
Grupo 4 - Contratação de Publicidade						





4.1	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.	Item 175 da Tabela FGV - Mão de obra + Correção do IPCA	Semana	6	R\$ 1.704,43	R\$ 10.226,58
4.2	Banner - Confeção de banners para sinalização, transparência e backdrop, todos em impressão digital em lona, 04 cores, artes diferentes e bastão e corda e/ou ilhós para fixação.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Banners Unidade: m ² UF: DF	Metro Quadrado	30	R\$ 46,00	R\$ 1.380,00
4.3	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\$ 3.200,00	R\$ 9.600,00
4.4	Web Designer - Serviço de criação das peças web como posts para Facebook, posts para Feed e Stories do Instagram, convites virtuais via e-mail e WhatsApp. O serviço se faz necessário no sentido de criar um meio de comunicação com os contemplados do projeto num	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Gestão de redes sociais Unidade: Serviço UF: DF	Mensal	3	R\$ 2.400,00	R\$ 7.200,00





	ambiente com a identidade da parceria.					
4.5	Assessoria de Imprensa Local - Serviço de assessoria de imprensa incluindo clipping impresso e on-line, valoração de mídia e relatório final de mídia espontânea. Serviço indispensável para o atingimento de público pretendido no projeto.	FGV 6 + IPCATabela utilizada da FGV com preços de mão-de-obra, produzida junto com o Ministério da Cultura no ano de 2012 -2013.	Mensal	3	R\$ 2.400,00	R\$ 7.200,00
4.6	Fotógrafos - Serviço de registro fotográfico de todas as áreas e dias do evento, tratadas e editadas, sendo necessário 1 (um) fotógrafo por dia de evento.	SALICNET Produto: Apresentação Musica Item: Fotógrafo Unidade: Diária UF: DF	Diária	12	R\$ 320,00	R\$ 3.840,00
4.7	Vídeo Audiovisual de Making Of - Produção de 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\$ 1.440,00	R\$ 1.440,00
Sub-total					R\$ 40.886,58	
VALOR TOTAL>>>					R\$ 399.576,58	

Brasília, 22/04/2024.


ONG LÍDERES DO BRASIL
Joffre Moreira Lima Neto

