

**PLANO DE TRABALHO DE TERMO DE FOMENTO, TERMO DE COLABORAÇÃO
OU ACORDO DE COOPERAÇÃO**

DADOS E INFORMAÇÕES DA OSC		
Razão Social: INSTITUTO CONECTA BRASIL		
Endereço Completo: SCLN 305 BLOCO C N. 34 PARTE 117 – COPA NETWORK		
CNPJ: 03.233.826/0001-99		
Município: Brasília	UF:DF	CEP: 70737-530
Site, Blog, Outros:		
Nome do Representante Legal: ██████████		
Cargo: Presidente		
RG: ██████████	Órgão Expedidor: ██████████	CPF: ██████████
Telefone Fixo:	Telefone Celular:	██████████
E-Mail do Representante Legal: ██████████		
Endereço do Representante legal: ██████████ ██████████		
O representante legal possui cadastro de usuário externo no SEI? () SIM (X) NÃO		
Em caso positivo, qual o e-mail cadastrado no SEI?		
ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA		
Responsável pelo acompanhamento da parceria: ██████████		
Função na parceria: Coordenador Geral		
RG: ██████████	Órgão Expedidor: ██████████	CPF: ██████████
Telefone Fixo:	Telefone	██████████
E-Mail do Responsável: ██████████		
OUTROS PARTÍCIPES (ATUAÇÃO EM REDE)		
Razão Social:		
Endereço Completo:		
CNPJ:		
Município:	UF:	CEP:
Site, Blog, Outros:		

Nome do Representante Legal:		
Cargo:		
RG:	Órgão Expedidor:	CPF:
Telefone Fixo:	Telefone Celular:	
E-Mail do Representante Legal:		
Objeto da Atuação em Rede:		
ANEXOS	<input type="checkbox"/> Termo de Atuação em Rede <input type="checkbox"/> Portfólio da OSC <input type="checkbox"/> Outros	
DESCRIÇÃO DO PROJETO		
TÍTULO DO PROJETO: Brasília Game Hub (BGH)		
PERÍODO DE EXECUÇÃO: Início: 27/12/2024 Término: 27/12/2025		
<p>Datas de cada eixo:</p> <p>Eixo 1: Dinâmicas de Ideação: 17/10/2025 a 19/10/2025</p> <p>Eixo 2: Programas de Aceleração e Incubação: 27/01/2025 a 26/12/2025</p> <p>Eixo 3: Programas de Capacitação 24/03/2025 a 25/04/2025</p> <p>Eixo 4: Programas de Incentivo ao Mercado Desenvolvedor: 07/04/2025 a 19/12/2025</p>		
<p>Local de Realização:</p> <p>Eixo 1: Dinâmicas de Ideação: Será realizado online e presencial simultaneamente em diversos países e estados do Brasil.</p> <p>Eixo 2: Programas de Aceleração e Incubação: As atividades serão realizadas online e presencial. O local ainda não foi definido, será informado a esta secretaria no período de pré produção.</p> <p>Eixo 3: Programas de Capacitação: As atividades serão realizadas online e presencial. O local ainda não foi definido, será informado a esta secretaria no período de pré produção</p> <p>Eixo 4: Programas de Incentivo ao Mercado Desenvolvedor: As atividades serão realizadas online e presencial. O local ainda não foi definido, será informado a esta secretaria no período de pré produção</p>		
Valor Total do Projeto: R\$ 5.000.000,00 (cinco milhões de reais)		
Valor Total do Fomento: R\$ 5.000.000,00 (cinco milhões de reais)		
Previsão de Público Direto: 2300 pessoas acima de 18 anos e mais 15 pessoas que vão trabalhar no projeto.		
Previsão de Beneficiários Direto e Indireto: 4.315 pessoas (profissionais e indivíduos envolvidos ou interessados em atividades específicas relacionadas ao desenvolvimento de jogos digitais. Desenvolvedores e Estúdios Emergentes, Criadores interessados em desenvolver protótipos, Empreendedores, Profissionais de Negócios, Investidores e pessoas que vão trabalhar no projeto e seus familiares)		
<p>APRESENTAÇÃO DA OSC:</p> <p>O Instituto Conecta Brasil (ICB) é uma associação civil fundada em 1999, com sede em Brasília/DF, com o objetivo de promover o desenvolvimento econômico e social, especialmente no Distrito Federal e entorno. A missão do instituto é criar, planejar e executar projetos e eventos que impulsionem áreas como empreendedorismo, inovação, inclusão social, geração de renda, cultura e esportes. Ao longo de mais de 20</p>		

anos de atuação, o ICB se consolidou como um importante agente de transformação social e econômica, oferecendo soluções que impactam positivamente a vida das pessoas e das comunidades que atende.

O ICB se destaca pela **capacidade técnica e experiência acumulada** de sua equipe, composta por profissionais altamente qualificados e com vasto conhecimento tanto no cenário nacional quanto internacional. Com uma abordagem focada na excelência e no fortalecimento de parcerias, a instituição organiza eventos de grande porte que geram resultados tangíveis, como o **Innova Summit** e o **Brasília Game Festival (BGF)**.

Missão:

Desenvolver projetos e eventos que contribuam para o desenvolvimento econômico e social, promovendo a inovação, o empreendedorismo e a inclusão, com foco em resultados sustentáveis e parcerias de longo prazo.

Objetivos:

- Promover o desenvolvimento de startups e pequenos negócios, com foco em inovação e empreendedorismo.
- Criar e realizar eventos e projetos que fortaleçam o ecossistema local e nacional, gerando oportunidades de negócios, networking e capacitação.
- Fomentar a inclusão social e a geração de renda por meio de iniciativas que envolvem a comunidade e oferecem soluções práticas para a realidade social e econômica do DF.

Capacidade Técnica e Principais Eventos:

O ICB é reconhecido pela sua capacidade técnica na organização de grandes eventos, como o **Innova Summit** e o **Brasília Game Festival**, que se destacam no cenário nacional. A equipe do instituto é formada por profissionais experientes que garantem a execução de eventos de alta qualidade, com resultados concretos para os participantes.

- **Innova Summit 2024:** Na sua quarta edição, o evento reuniu mais de **38 mil participantes**, com **aproximadamente R\$ 150 milhões** em negócios prospectados e **100 pitches realizados**. O Innova Summit é considerado um dos maiores eventos de inovação e empreendedorismo do Brasil, promovendo a troca de ideias, o networking e o fomento ao ecossistema de startups e tecnologia no país.
- **Brasília Game Festival (BGF):** Em sua segunda edição, o BGF atraiu mais de **60 mil visitantes**, consolidando-se como um dos maiores eventos de games e cultura geek do Brasil. Com uma programação diversificada, que incluiu torneios de jogos, competições de dança e a presença de influenciadores renomados, o evento se tornou um marco no calendário gamer nacional. A repercussão positiva e o entusiasmo do público garantem que o BGF seja esperado com grande expectativa para sua terceira edição.

Além desses, o ICB já realizou mais de **30 eventos** ao longo de sua trajetória, impactando **mais de 50 mil pessoas** e gerando mais de **R\$ 200 milhões** em negócios e parcerias. A experiência do instituto, aliada a uma equipe comprometida e capacitada, permite a realização de eventos que não apenas atraem grande público, mas também geram resultados duradouros e transformadores para todos os envolvidos.

Segue relação dos projetos realizados através de termo de Fomento.

2024

“ARENA NOIVAS “Realização da 3ª Edição do Arena Noivas um evento para promover toda a cadeia de casamentos oferecendo espaços de exposição de produtos e serviços das áreas de ornamentação e gastronomia, desfiles e shows, conectando fornecedores e consumidores do mercado. (Em fase de prestação de conta).

“PARQUE ESTAÇÕES” - um evento que visa potencializar o empreendedorismo, impulsionar o desenvolvimento econômico regional, valorizar a cultura local e promover a inclusão social. (Em fase de prestação de conta)

“INNOVA SUMMIT” - Realização da 4ª Edição - um evento anual que visa reunir mentes inovadoras do setor público e privado, para explorar e desenvolver tecnologias disruptivas, promovendo a inovação inclusiva, o

empreendedorismo feminino, a economia criativa e as mais modernas práticas sustentáveis (Prestação de conta enviada a Secretaria de Ciência Tecnologia e Inovação)

“BRASÍLIA GAME FESTIVAL – Realização da 2^a Edição, um evento tecnológico não só pela estrutura e decoração, mas por proporcionar experiências únicas com equipamentos de última geração para a comunidade gamer e toda indústria criativa, fomentando o segmento e trazendo oportunidade gratuita de vivenciar o que há de mais relevante no mercado. Serão, apresentações e campeonato de grandes equipes de renome nacional. Uma área de exposição destinada aos empreendedores e desenvolvedores de novos jogos, apresentando seus lançamentos para investidores e público em geral além de stands para empresas exporem as mais recentes novidades do mercado. (Prestação de conta enviada a Secretaria de Ciência Tecnologia e Inovação)

2023

“SAGA DOS JUDEUS ETÍOPES EM ISRAEL” -Realização de um documentário curta metragem que abordará sobre a saga dos judeus etíopes em Israel, por meio de entrevistas com líderes e personalidades dessa comunidade, nas áreas da educação, artes, segurança, música, literatura e religião (Em execução)

“BSB PLAY” - Realização de um programa de TV semanal, com duração de 30 minutos, abordando temas relacionados a tecnologia e inovação com foco no Distrito Federal e Região. (Prestação de conta enviada a Secretaria de Ciência Tecnologia e Inovação)

“INNOVA HUB” em execução- espaço de inovação para startups e empreendedores do segmento de tecnologia que terão acesso gratuito para se capacitar e interagir com o ecossistema de inovação, por meio de palestras, apresentações, consultorias, e muito networking. (Em fase de Prestação de Conta)

“INNOVA SUMMIT – 3^a Edição uma das maiores conferências latino-americanas de inovação. Um evento focado na inovação, geração de negócios e atração de investimentos, através de palestras, talks, painéis de debate, exposição comercial, e atividades de networking realizado de 20 a 22 de junho de 2023. Com quase 40 mil inscrições. (Prestação de Conta Enviada a Secretária de Turismo).

“ARENA NOIVAS “Realização da 2^a Edição do Arena Noivas um evento para promover toda a cadeia de casamentos oferecendo espaços de exposição de produtos e serviços das áreas de ornamentação e gastronomia, desfiles e shows, conectando fornecedores e consumidores do mercado. (Prestação de Conta enviada a Secretaria de Turismo)

“BRASILIA GAME FESTIVAL” sua primeira edição um evento com uma série de atividades para o universo dos games e da cultura geek. Além de torneios online entre equipes de todo o país, o festival contou com espaços diferenciados, como Indie Games, Meta Kosmos, o shopping Geek e o Game on Board. Realizado de 19 a 21 de maio contou com mais de 34 mil participantes. (Prestação de conta , aprovada)

“FÁBRICA DE CIDADANIA” Em execução. Criação de um espaço compartilhado de trabalho (Coworking Social) para população residente na Estrutural, para interessados em atuar nas áreas de confecção e artesanato, possibilitando a prática autônoma da profissão e viabilizando ações de capacitação, de empreendedorismo e independência profissional, gerando renda na comunidade local por um – Temo de Fomento. (Em fase de prestação de conta)

“CITY COUTURE” Uma temporada, de 6 (seis) episódios explorando Brasília como a capital dos Criadores, e algumas das influências remanescentes que percorrem a cultura geral. - Termo de Fomento. (Prestação de Conta enviada a Secretaria de Cultura e Economia Criativa)

2022

” SAFRA DO CERRADO” Uma temporada, de 6 (seis) episódios, mostrando o Turismo Rural, Gastronômico e o Enoturismo mostrando as belezas das paisagens e algumas safras do cerrado existentes no Distrito Federal. – Termo de Fomento. (prestação de conta aprovada)

“INNOVA SUMMIT – 2ª Edição” – 15.000 Participantes – Termo de Fomento (Prestaç).

“REALIZAÇÃO ARENA NOIVAS” projeto de retomada do setor de Eventos Sociais no DF – 2.000 Participantes/dia, através de termos de fomento. (Prestação de Conta enviadas a Secretárias de Turismo e Desenvolvimento Econômico e aprovada).

DESCRIÇÃO DO OBJETO:

A realização do **Brasília Game Hub (BGH)** tem como objetivo fortalecer o setor de jogos eletrônicos no Distrito Federal, promovendo o empreendedorismo, a inovação e a capacitação de profissionais. O projeto busca fomentar o crescimento de empresas de tecnologia e a criação de novas Propriedades Intelectuais (IPs) por meio de iniciativas estruturadas que incluem programas de formação, formalização de empresas e eventos de networking. Essas ações visam transformar Brasília em um hub de inovação, aumentando a competitividade do setor de jogos digitais. As atividades serão realizadas presencial e online .

O projeto está dividido em quatro eixos principais:

Eixo 1: Dinâmicas de Ideação

- ✓ Realização de um Hackathon, promovendo inovação e desenvolvimento de protótipos jogáveis.

Eixo 2: Programas de Aceleração e Incubação

- ✓ Programa de Incubação de Brasília: Suporte estratégico e técnico a estúdios emergentes.
- ✓ Programa de Incubação do Hackathon: Mentorias e workshops para aprimorar projetos criados no Hackathon.

Eixo 3: Programas de Capacitação

- ✓ Capacitação online de 8 semanas, com foco em marketing, negócios e pitch, preparando os participantes para o mercado global.

Eixo 4: Programas de Incentivo ao Mercado Desenvolvedor

- ✓ Demoday: Apresentação de projetos a investidores e publishers em uma rodada de negócios.
- ✓ Cerimônia de Premiação do Hackathon: Reconhecimento dos melhores projetos com oportunidades de networking e celebração.

Com essas iniciativas, o BGH pretende consolidar Brasília como um polo estratégico de inovação e desenvolvimento no mercado de jogos digitais.

JUSTIFICATIVA:

A indústria de jogos digitais é um setor altamente globalizado, com barreiras de entrada reduzidas, permitindo que empresas de pequeno porte se insiram facilmente em ecossistemas internacionais. A conectividade digital permite que desenvolvedores, incluindo empresas brasileiras, colaborem com parceiros internacionais no desenvolvimento e distribuição de jogos, como a distribuição direta de jogos na Steam, plataforma global de distribuição. Esse fenômeno mostra como o Brasil está integrado ao ecossistema global de games, com empresas locais formando redes de negócios em cadeias de valor globais ou locais, dependendo do tipo de produto. Estúdios que desenvolvem jogos para entretenimento ou educativos, por exemplo, se conectam a diferentes atores, como publicadoras, escolas e especialistas em diversas áreas, ampliando suas oportunidades de atuação no mercado global e em setores correlatos, como animação e gameficação.

O Brasil no Contexto Global da Indústria de Games

Nos últimos anos, a indústria brasileira de games tem apresentado indicadores que demonstram crescimento robusto e posicionamento estratégico no mercado global. Em 2022, a demanda por jogos no Brasil cresceu 3%, enquanto a demanda global caiu 5,3% no mesmo ano (Newzoo). Embora a Pesquisa Game Brasil de 2023 tenha mostrado uma leve queda no percentual de brasileiros que se identificam como jogadores, de 74,5% (2022) para 70,1% (2023), aproximadamente 82,1% dos brasileiros afirmam que jogar é uma das suas principais formas de lazer. Com isso, o Brasil mantém-se como o maior mercado de games da América Latina, ocupando também o 5º lugar em população online, com cerca de 103 milhões de jogadores (Newzoo).

O perfil do jogador brasileiro se diversificou, refletindo um mercado mais amplo e equilibrado. A pesquisa de 2023 mostrou que 46,2% dos jogadores são mulheres, um aumento notável desde 2016. A faixa etária dos jogadores também se expandiu, com um número crescente de participantes na faixa dos 30 aos 34 anos (16,1%). O mercado de dispositivos móveis representou 49% do faturamento da indústria de games no Brasil em 2022, seguido por PCs (26%) e consoles (25%) (Pesquisa Game Brasil, 2023). Esses dados demonstram que o mercado de games no Brasil é dinâmico e altamente diversificado, criando diversas oportunidades de atuação.

Crescimento dos Estúdios e a Internacionalização

A indústria de jogos no Brasil tem se consolidado como uma das mais promissoras da América Latina. Com mais de 1.000 estúdios mapeados no país e 2.600 jogos lançados entre 2020 e 2022, o Brasil está cada vez mais inserido no mercado global. Metade das desenvolvedoras nacionais que atuam no mercado internacional obtiveram mais de 70% de seu faturamento no exterior (Pesquisa da Indústria Brasileira de Games, 2022). Esses estúdios têm ganhado reconhecimento principalmente nas áreas de arte, engenharia e co-desenvolvimento. A posição estratégica do Brasil no fuso horário, que facilita a comunicação com a Europa e os EUA, também tem sido um fator relevante para os negócios internacionais.

Embora o Brasil tenha avançado significativamente, o faturamento das desenvolvedoras brasileiras ainda representa apenas 10% do consumo de jogos no país, o que revela um grande potencial de crescimento. Isso ressalta a importância de projetos como o Brasília Game Hub (BGH), que visa fortalecer o mercado local e aumentar a competitividade dos estúdios brasileiros, conectando-os ainda mais ao mercado global.

Objetivos e Impacto do Projeto Brasília Game Hub (BGH)

O Brasília Game Hub (BGH) será um projeto de 12 meses com o objetivo de fortalecer a indústria de jogos eletrônicos no Distrito Federal, promovendo o empreendedorismo, inovação e capacitação no setor. O projeto contempla quatro eixos principais:

1. Dinâmicas de Ideação: Através de hackathons, eventos colaborativos que promovem inovação e soluções criativas, estimulando a criação de novos projetos e negócios.
2. Programas de Aceleração e Incubação: Oferecendo suporte a novos estúdios e iniciativas, por meio de programas de incubação conduzidos pela ABRING e o Hackathon.
3. Programas de Capacitação: Focados em formar novos talentos e promover o desenvolvimento de habilidades técnicas e criativas no setor.
4. Incentivo ao Mercado Desenvolvedor: Com ações como Demoday, a criação de uma editora de jogos em Brasília e a cerimônia de premiação do Hackathon, que será realizada no Innova Summit 2025.

A execução do BGH é fundamental para consolidar Brasília como um hub de inovação e desenvolvimento no setor de jogos digitais. Ao integrar o ecossistema local com o global, o projeto tem o potencial de gerar novas oportunidades de negócios, empregos e inovação no mercado de games. Além disso, o fortalecimento da indústria de jogos no Brasil impulsionará o crescimento de outros setores de tecnologia e entretenimento, reforçando o país como um polo de inovação digital, capaz de competir globalmente e criar impacto econômico e social. Com a criação de um ambiente propício à inovação, o BGH contribuirá significativamente para o posicionamento estratégico do Brasil na indústria global de games e outros setores tecnológicos correlatos.

Alinhamento com a Legislação

Portaria nº 550 de 30 de agosto de 2023

O projeto está em conformidade com a Portaria nº 550, que visa fomentar o mercado tecnológico e apoiar a formação integral dos indivíduos. **Brasília Game Hub (BGH)** se alinha a diversos incisos do artigo 1º, tais como:

- **I:** O projeto promove políticas de ciência, tecnologia e inovação, contribuindo para o desenvolvimento econômico e social do Distrito Federal.

- **III:** Articulamos ações que implementam políticas públicas voltadas para a educação e a difusão do conhecimento científico.
- **IV:** O projeto formula diretrizes que promovem a inclusão digital e o desenvolvimento de habilidades tecnológicas.

Portaria nº 117/2023

O Brasília Game Hub (BGH) também se alinha à Portaria nº 117/2023, que estabelece diretrizes para parcerias com Organizações da Sociedade Civil (OSCs):

O projeto descrito pode ser enquadrado nas seguintes ações do Art. 4º, considerando a natureza inclusiva e as oportunidades oferecidas aos diversos públicos:

1. Item V – Práticas de incentivo à igualdade de gênero: O Hackathon e os programas de incubação e aceleração podem implementar políticas específicas para incentivar a participação de mulheres, promovendo a igualdade de gênero, oferecendo mentoria, workshops, específicas para mulheres garantindo uma representação equilibrada de gênero nas equipes organizadoras e nos jurados do evento.
2. Item VI – A inclusão de pessoas com deficiência nas mentorias, workshops e atividades do programa de incubação, com a adaptação de materiais e recursos garantiram a acessibilidade. Disponibilizando tradução em libras, plataformas com funcionalidades acessíveis para deficientes visuais e auditivos.
3. Item VIII – Disponibilização de vagas e pontuações diferenciadas para participantes de grupos vulneráveis (negros, indígenas ou de comunidades em situação de vulnerabilidade social), garantindo diversidade e representatividade nas equipes participantes do Hackathon.

Essas ações de inclusão podem ser implementadas nas várias etapas do projeto, como no Hackathon, no Demoday, e nos programas de incubação e aceleração, assegurando uma maior diversidade e acessibilidade ao longo de todo o processo.

Decreto Nº 40.716, de 09 de maio de 2020

Com base no Decreto Nº 40.716, o projeto **Brasília Game Hub (BGH)** está correlacionado principalmente com os seguintes pontos do artigo 4º:

XII: Este inciso trata da promoção do empreendedorismo e do surgimento de empresas de base tecnológica, alinhando-se diretamente ao objetivo de capacitar os jovens a transformarem suas ideias em empreendimentos viáveis, fomentando assim um ambiente inovador e dinâmico.

Além disso, outros pontos do decreto, como a promoção de políticas governamentais de ciência, tecnologia e inovação (inciso I) e a articulação de ações com organizações governamentais e não governamentais para implementar políticas de desenvolvimento tecnológico e científico (inciso III), também podem estar relacionados indiretamente com o **Brasília Game Hub (BGH)**

Alinhamento com o PPA 2024/2027 do GDF

O projeto se enquadra no Eixo IV - Desenvolvimento Econômico, ao promover a indústria de jogos digitais no DF, gerando empregos, inovação e atraindo investimentos. Também se relaciona ao Eixo V - Desenvolvimento Social, ao garantir inclusão e oportunidades para grupos vulneráveis, como mulheres e pessoas com deficiência, contribuindo para a diversidade e a inclusão social.

Agenda 2030 e ODS

O projeto também está alinhado com a **Agenda 2030** da ONU e seus Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), especialmente:

- ODS 8 - Trabalho decente e crescimento econômico: O projeto promove o crescimento do mercado de jogos, criando empregos e oportunidades de negócios.
- ODS 9 - Indústria, inovação e infraestrutura: Fomenta a inovação e a infraestrutura no setor de jogos, capacitando estúdios e desenvolvedores.
- ODS 4 - Educação de qualidade: Oferece programas de capacitação e aprendizado contínuo para profissionais da indústria de games.
- ODS 10 - Redução das desigualdades: Proporciona oportunidades equitativas de desenvolvimento, incluindo estúdios de todas as regiões.

- ODS 17 - Parcerias e meios de implementação: Estimula a cooperação global e parcerias estratégicas no ecossistema de jogos.
- ODS 5 - Igualdade de gênero: Promove a inclusão e o empoderamento de mulheres no setor de tecnologia.
- ODS 3 - Saúde e bem-estar: Contribui indiretamente para o bem-estar dos participantes ao criar ambientes colaborativos e criativos.
- ODS 12 - Consumo e produção responsáveis: Incentiva práticas sustentáveis na produção de jogos.

O BGH apoia o crescimento econômico, a inovação e a inclusão social no setor de desenvolvimento de jogos, alinhando-se a vários ODS da Agenda 2030.

A realização desse projeto no Distrito Federal (DF) é de grande importância para o fomento da indústria de jogos digitais, impulsionando a criação de novos negócios e a qualificação profissional local. Através de eventos como o Hackathon e os programas de incubação e aceleração, o DF terá a oportunidade de se destacar como um polo de inovação, atraindo investidores internacionais e criando uma rede de colaboração entre profissionais locais e globais. Além disso, as ações promovem o desenvolvimento de habilidades técnicas e de negócios, gerando empregos, ampliando a visibilidade da região e consolidando o DF como um centro de excelência na indústria de jogos.

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

- ✓ Hackathon e Programas de Aceleração: A realização de hackathons internacionais e programas de aceleração visa estimular a inovação tecnológica, promovendo a criação de protótipos jogáveis e soluções inovadoras por meio de integração de diversas áreas do conhecimento. Isso fortalece o ecossistema local de tecnologia, permitindo que os participantes se envolvam com as tendências mais recentes da indústria de games.
- ✓ Mentorias e Workshops: Através do programa de incubação, estúdios e desenvolvedores locais terão acesso a mentorias e workshops, promovendo o desenvolvimento de novas habilidades técnicas e empresariais. Isso reforça a inovação dentro do Distrito Federal, além de impulsionar a criação de novos negócios na área de jogos e entretenimento.
- ✓ Parcerias com Empresas Globais: A busca por parcerias internacionais e a promoção da participação em mercados globais reforçam o posicionamento do Distrito Federal como um polo inovador. O projeto também busca atrair investimentos internacionais, criando um ambiente propício para o crescimento de startups de tecnologia e novos empreendimentos.

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

- ✓ Desenvolvimento de Jogos Sustentáveis: O projeto inclui a promoção de práticas de sustentabilidade dentro do desenvolvimento de jogos, incentivando os participantes a criarem soluções que considerem a economia circular, como a reutilização de recursos, redução de resíduos e impacto ambiental nos processos de produção.
- ✓ Parcerias com Iniciativas Locais: O Brasília Game Hub buscará colaborar com outras iniciativas e empresas do Distrito Federal que já implementam práticas de economia circular, criando um ambiente colaborativo onde o compartilhamento de recursos, equipamentos e conhecimento será incentivado.
- ✓ Promoção de Educação e Conscientização: Através de workshops e seminários sobre o futuro dos jogos e das novas tecnologias, serão discutidas questões ambientais e a implementação de práticas circulares no setor de games, incentivando a redução de desperdícios e a sustentabilidade nas operações e produtos da indústria.

C- Importância social do projeto:

- ✓ **Inclusão Social e Diversidade:** O projeto Brasília Game Hub promove a inclusão de grupos minoritários, como mulheres e negros, criando um ambiente diversificado e inclusivo dentro da indústria de jogos. Ao reservar vagas para esses grupos, o projeto oferece oportunidades para um público historicamente sub-representado no setor.

- ✓ **Gratuidade:** Todas as ações e programas do Brasília Game Hub são gratuitos, permitindo que participantes de diferentes classes sociais e contextos econômicos tenham acesso a capacitação de alta qualidade, sem custos. Isso garante que a educação e as oportunidades de desenvolvimento profissional estejam ao alcance de todos, independentemente da condição financeira.
- ✓ **Geração de Empregos e Capacitação Profissional:** A realização de hackathons, programas de aceleração e incubação visa capacitar e inserir profissionais qualificados no mercado de trabalho local e global, gerando novas oportunidades de emprego e promovendo o desenvolvimento de uma mão de obra especializada na indústria de jogos digitais.
- ✓ **Fortalecimento da Economia Local:** Ao fomentar o empreendedorismo e a criação de novos negócios na indústria de games, o projeto tem um impacto direto na economia do Distrito Federal, potencializando o crescimento de startups e atraindo investimentos de empresas internacionais, o que pode gerar benefícios econômicos a longo prazo para a região.
- ✓ **Educação e Acesso à Inovação:** O projeto também promove a educação no campo de ciência e tecnologia, oferecendo acesso a novos conhecimentos, ferramentas e oportunidades de aprendizado para jovens e profissionais interessados na indústria de jogos. A gratuidade das atividades garante inclusão digital e proporciona acesso a uma área estratégica para o futuro da economia global, beneficiando aqueles que, de outra forma, não teriam oportunidade de participar.

D- Ações de acessibilidade

O projeto priorizará a acessibilidade em todas as suas dimensões, garantindo que pessoas com deficiência possam participar plenamente de suas atividades. Para isso, adotaremos uma série de ações práticas que visam atender a diversas necessidades.

Adaptações Físicas: A estrutura física do local dos eventos será adaptada para garantir o acesso pleno de pessoas com deficiência. Isso inclui a instalação de rampas, banheiros acessíveis e sinalização adequada, assegurando que todas as áreas, como salas de aula e espaços de convivência, sejam acessíveis.

Comunicações Acessíveis: O site e ações online do projeto serão adaptadas para ser compatível com leitores de tela e outras tecnologias assistivas.

Contratação de Pessoas com Deficiência: O projeto se compromete a buscar a contratação de pessoas com deficiência para integrar a equipe de produção. Valorizaremos a capacidade técnica e as habilidades dos candidatos. Caso não encontremos profissionais com deficiência que possuam o conhecimento técnico necessário, essa vaga não será preenchida, priorizando a qualificação.

Disponibilização de Vagas: 5% (cinco por cento) das vagas serão priorizadas para pessoas com deficiência, garantindo a inclusão e acessibilidade plena no programa.

Essas ações estão em conformidade com o Art. 81 do Decreto nº 37.843/2016, que prevê a promoção de acessibilidade em projetos sociais. O plano de trabalho incluirá recursos destinados a garantir acessibilidade nas campanhas publicitárias e nas programações desenvolvidas, refletindo nosso compromisso em atender a todos os cidadãos, independentemente de suas condições físicas.

E- PROTOCOLO COVID

A organização do evento obedecerá a todos os protocolos e decretos vigentes no período que o evento será realizado. Decreto em vigor (Decreto nº 43.054 de 03 de março 202).

DETALHAMENTO DAS AÇÕES:

PRÉ-PRODUÇÃO: 27/12/2024 a 31/01/2025

- ✓ Composição da equipe inicial de coordenação, produção, marketing e comunicação
- ✓ Organização de cronogramas e levantamento de necessidades

- ✓ Elaboração e desenvolvimento da identidade visual do evento – logomarca e peças de divulgação e material para redes sociais
- ✓ Contratação dos prestadores de serviço
- ✓ Entrega dos portfólios e currículos dos palestrantes e instrutores

PRODUÇÃO: 01/02/2024 a 30/11/2025

Início das campanhas publicitárias do evento pela internet e impressos – Facebook, Instagram etc.

Realização das Atividades:

Eixo 1: Dinâmicas de Ideação

Hackathon: Evento de 48 horas onde equipes desenvolvem protótipos de jogos de forma colaborativa. O objetivo é promover a inovação e a resolução criativa de problemas no desenvolvimento de jogos.

Eixo 2: Programas de Aceleração

Programa de Incubação de Brasília: Apoio a estúdios e projetos emergentes no Distrito Federal, oferecendo suporte técnico, estratégico e educacional. Realizado de janeiro a dezembro de 2025.

Programa de Incubação do Hackathon: Mentorias e workshops para aprimorar tecnicamente os projetos criados durante o Hackathon. Programado para novembro e dezembro de 2025.

Eixo 3: Programas de Capacitação

Programa de Aceleração/Capacitação do Hackathon: Capacitação online de 8 semanas, com foco em negócios, marketing e pitch, visando aprimorar os projetos e modelos de negócios dos participantes.

Eixo 4: Programas de Incentivo ao Mercado Desenvolvedor

Demoday: Apresentação dos projetos desenvolvidos durante o Hackathon, com a oportunidade de serem apresentados a investidores e parceiros.

Publicadora de Jogos: Apoio à publicação e distribuição de jogos locais, oferecendo visibilidade e apoio para estúdios do Distrito Federal.

Cerimônia de Premiação do Hackathon: Evento de premiação dos melhores projetos desenvolvidos durante o Hackathon, reconhecendo as melhores inovações e soluções.

PÓS-PRODUÇÃO: 01/12/2025 a 27/12/2025

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

METODOLOGIA

O projeto **Brasília Game Hub (BGH)**, que ocorrerá ao longo de 12 meses, visa fortalecer o mercado de desenvolvimento de jogos no Distrito Federal e no Brasil, com diversas atividades voltadas para o setor profissional e criativo dessa indústria. As ações estão divididas em quatro eixos principais.

a) Eixo Dinâmicas de Ideação :

Objetivo: Estimular a criatividade e a inovação na criação de jogos digitais.

Atividades:

Hackathon:

Evento de 48 horas para desenvolvimento de protótipos jogáveis online e presencial

Envolve participantes de diversas áreas (desenvolvedores, designers, músicos, etc.).

Acontecerá simultaneamente em mais de 30 países e 70 cidades.

Os temas e categorias serão revelados na abertura, e as equipes trabalharão em soluções criativas. Premiação para os melhores projetos.

O Eixo será contemplado através da realização de um Hackathon, que é um evento que reúne profissionais de diversas áreas para resolver problemas específicos em um curto período. O termo é uma junção das palavras inglesas "hack" (programar) e "marathon" (maratona). Os Hackathon começaram nos anos 1990, focados em programação, mas hoje também incluem empreendedorismo e inovação em outras áreas. Os principais benefícios dos Hackathon são: Solucionar problemas, Conhecer outros profissionais da área, Fazer networking, Participar de um projeto colaborativo, Concorrer a prêmios.

O Eixo será contemplado através da realização de um Hackathon em outubro de 2025. O Hackathon terá duração aproximada de 48 horas, onde equipes deverão se reunir de maneira presencial e online para o desenvolvimento de protótipos jogáveis. O Hackathon está previsto para acontecer em mais de 30 países em todo o mundo, devendo atingir mais de 2000 pessoas.

O Hackathon deve impactar diretamente um mínimo de 2000 (duas mil) pessoas em mais de 30 países, sendo estes os participantes diretos da ação. Os participantes se dividem entre Estudantes, Desenvolvedores de Jogos, Artistas, Programadores, Musicistas, Escritores, Designers, Publicitários e pessoas envolvidas com Áreas de Negócios. Além disso, o Hackathon contará com uma rede de mais de 100 organizadores regionais, líderes ou representantes do ecossistema local de desenvolvimento de games em suas regiões.

O Hackathon tem previsão para acontecer no primeiro fim de semana de outubro de 2025. O evento acontece simultaneamente em 70 cidades de 30 países do mundo, além de todos os estados do Brasil. Durante o evento, equipes se reúnem para desenvolverem protótipos de jogos a partir de Temas e Categorias apresentadas durante a abertura.

A organização do Hackathon se dará a partir da divisão de Sedes e líderes regionais do ecossistema de Desenvolvimento de Jogos, que são responsáveis pela comunicação com os participantes de seu local e pela transmissão das regras e demais orientações da equipe proponente. Considerando os diversos fusos horários. O Hackathon será realizado online e presencialmente simultaneamente, a programação das atividades pode variar. Considerando a execução presencial do Hackathon, a programação costuma seguir o seguinte roteiro:

- Sexta, 18h - Cerimônia de abertura
- Sexta, 19h - Formação de times
- Sexta, 20h - Divulgação dos temas
- Sábado, 14h - Checkpoint sábado
- Domingo, 14h - Checkpoint domingo
- Domingo, 18h - Entrega da build
- Domingo, 18h às 19h - Avaliação dos jurados
- Domingo, 19h - Divulgação dos resultados locais

Observação: Para as Sedes que optarem pela realização online da maratona, a Entrega da Versão Final do Jogo se estende até às 00h de domingo. Os participantes têm acesso aos mentores a partir das 21h de sexta-feira.

A organização, divulgação e realização do Hackathon se dará de forma completamente online, através de redes sociais como Instagram e Facebook. As atividades principais que formam o evento, como cerimônia de abertura e ações de formação de equipe, acontecerão online dentro da plataforma Discord, um software de comunicação e comunidade. As inscrições para o Hackathon são gratuitas e de acesso livre a qualquer público.

b) Eixo Programas de Aceleração

Objetivo: Apoiar o crescimento de estúdios emergentes e capacitar projetos desenvolvidos.

Atividades:

1. Programa de Incubação de Brasília:

Conduzido pela ABRING (Associação dos Desenvolvedores de Jogos do Distrito Federal).

Duração de 6 meses, com mentorias, workshops e sessões práticas.

Foco em desenvolvimento técnico, design, marketing e estruturação comercial.

2. Programa de Incubação do Hackathon:

Suporte técnico para os projetos criados no Hackathon. Realizado online, com mentorias e workshops. Foco em design narrativo, marketing e pitch.

O Eixo será contemplado a partir de duas ações distintas, sendo elas:

i) Programa de Incubação de Brasília: O Programa de Incubação de Brasília será conduzido pela ABRING - Associação dos Desenvolvedores de Jogos do Distrito Federal;

ii) Programa de Incubação do Hackathon.

O Eixo será contemplado a partir de duas ações distintas, sendo elas:

i) Programa de Incubação de Brasília: O Programa de Incubação de Brasília será conduzido pela ABRING - Associação dos Desenvolvedores de Jogos do Distrito Federal, com atividades presenciais planejadas entre janeiro a dezembro de 2025 buscando fortalecer a indústria de desenvolvimento de jogos no Distrito Federal, oferecendo suporte estratégico, técnico e educacional para projetos e estúdios emergentes.

ii) Programa de Incubação do Hackathon: esta etapa consiste em uma série de mentorias e workshops com o objetivo de aprimorar tecnicamente os projetos participantes do Hackathon. O Programa de Incubação está programado para acontecer entre novembro e dezembro de 2025, sendo também um evento internacional.

i) Programa de Incubação de Brasília:

O programa foi estruturado para capacitar estúdios e desenvolvedores ao longo de 6 meses, abordando todos os aspectos necessários para o sucesso de uma empresa de jogos. As atividades incluem mentorias, workshops técnicos, sessões práticas e palestras com publishers e especialistas da indústria, preparando os incubados para uma futura aceleração.

Mês 1: Fundamentos de Desenvolvimento e Planejamento de Negócios

- ✓ Palestra: Introdução ao Gerenciamento de Projetos - Princípios de organização e liderança de equipes.
- ✓ Workshop: Ferramentas de Desenvolvimento em alguma Engine - Introdução e técnicas avançadas para a mesma
- ✓ Workshop Avançado: Prototipagem Rápida - Técnicas para criar e iterar protótipos de jogo.
- ✓ Workshop: Montagem de Plano de Negócios - Estruturação financeira, análise de mercado e definição de metas de crescimento.

Mês 2: Design e Estratégia do Jogo

- ✓ Workshop: Game Design Avançado - Construção de mecânicas, fluxo e balanceamento de jogo.
- ✓ Palestra: Narrativa e Storytelling - Estruturação de roteiros e narrativa interativa.
- ✓ Workshop: Level Design - Técnicas para criação de níveis imersivos.
- ✓ Workshop: Análise de Persona e Público-Alvo - Definição de personas para orientar o design e a narrativa do jogo.

Mês 3: Estruturação Comercial e Preparação para Pitch

Palestra: Como Elaborar um Pitch Eficiente - Técnicas para apresentação a investidores e publishers.

- ✓ Workshop: Estratégias de Monetização e Modelos de Negócios - In-App Purchases, anúncios e modelos de assinatura.
- ✓ Workshop Prático: Criação de Apresentação Pitch - Preparação de pitches e simulação de apresentação para mentores.
- ✓ Sessão de Feedback: Simulação de Pitch com feedback de especialistas do setor.

Mês 4: Marketing e Parcerias

- ✓ Sessão Especial com Publisher: Porting para Consoles e Plataformas Móveis - Dicas práticas e requisitos técnicos de porting para diversas plataformas.
- ✓ Palestra: Estratégias de Marketing Digital para Jogos - Ferramentas e técnicas de marketing para jogos e gestão de comunidades
- ✓ Workshop: Uso de Redes Sociais para Construção de Marca - Foco em plataformas como Twitter, Discord e Twitch.

- ✓ Workshop: Parcerias e Distribuição - Identificação de parcerias com publishers e plataformas de distribuição.
- ✓ Palestra: Requisitos e Práticas de Localização - Adaptação de jogos para mercados internacionais.

Mês 5: Teste e qualidade

- ✓ Workshop: Design de UX e Teste de Usabilidade - Avaliação da experiência do usuário, feedback e melhoria contínua.
- ✓ Sessão de Teste: Teste Beta com Comunidade - Testes de gameplay com feedback direto de jogadores.
- ✓ Palestra: Porque QA (Quality Assurance) precisa ser parte do seu plano de negócios e como isso pode melhorar suas vendas

Mês 6: Apresentação final e Preparação para Aceleração

- ✓ Demoday: Apresentação Final para Investidores e Publishers - Cada equipe apresenta o projeto completo a um painel de investidores e publishers convidados.
- ✓ Sessão Prática: Reforçando a Capacidade Comercial - Preparação para conversas com investidores, publishers e plataformas de aceleração.
- ✓ Workshop: Construção de Relacionamentos com Investidores - Técnicas de networking e práticas para apresentações efetivas.
- ✓ Palestra de Encerramento: Preparação para a Aceleração - Dicas e próximas etapas para estúdios que ingressaram em programas de aceleração.
- ✓ Encerramento e Networking: Evento de finalização com publishers, investidores e aceleradoras para ampliar a rede de contatos
- ✓ Feedback de Aceleradores: Sessões de feedback específicas para identificar áreas de melhoria e potencial de crescimento.

A logística do programa foi projetada para assegurar que os estúdios incubados tenham acesso contínuo a todos os recursos e suporte necessário ao longo do processo de incubação. A infraestrutura logística inclui:

Horário de Funcionamento Flexível: O espaço de coworking estará disponível para os incubados de segunda a sábado, das 9h às 21h, permitindo que cada equipe organize suas atividades de acordo com suas necessidades de desenvolvimento e prazos.

Suporte Operacional: A equipe administrativa e de suporte estará disponível durante o horário de funcionamento para auxiliar nas operações do dia a dia, responder a dúvidas e garantir o bom uso dos recursos e equipamentos.

Gestão de Eventos e Agendamento: Um sistema de agendamento será disponibilizado para que os estúdios possam reservar salas de reuniões, o estúdio de áudio, a área de testes e outros espaços técnicos conforme necessário. Esse sistema facilitará a organização e evitará conflitos de uso dos recursos.

Estacionamento e Acessibilidade: A incubadora contará com estacionamento próximo e acessibilidade para pessoas com mobilidade reduzida, garantindo que todos os participantes tenham acesso seguro e conveniente ao local.

Área de Convivência e Descanso: O espaço de convivência inclui um lounge e uma copa equipada com micro-ondas, geladeira e cafeteira. Esse ambiente serve como área de descanso para os incubados, permitindo momentos de relaxamento e networking informal entre as equipes.

Suprimentos e Materiais de Escritório: A incubadora fornecerá materiais básicos de escritório, como papel, canetas, flipcharts e outros recursos, facilitando a organização de workshops e reuniões.

Gestão de Segurança e Manutenção: A incubadora contará com sistema de segurança monitorado para proteger os equipamentos e projetos desenvolvidos. Além disso, a equipe de manutenção garantirá o bom funcionamento das instalações e recursos técnicos.

Cada fase é acompanhada por atividades específicas que apoiam o crescimento e preparo dos estúdios para a criação de um produto apto para negociação com investidores e aceleradoras.

Fase 1: Planejamento e Prototipagem

Objetivo: Estruturar a base do projeto e definir os elementos principais para o desenvolvimento do jogo.

Atividades Principais:

- ✓ Workshops rápidos sobre elaboração de plano de negócios e análise de mercado.
 - ✓ Sessões de prototipagem rápida focando no conceito principal e mecânicas essenciais do jogo.
 - ✓ Palestras compactas sobre gerenciamento de projetos e estruturação financeira.
 - ✓ Definição rápida de público-alvo e personas.
- Meta da Fase: Cada estúdio deve ter um protótipo funcional e um plano de negócios básico.

Fase 2: Desenvolvimento e Design

Objetivo: Desenvolver a primeira versão jogável do jogo com foco nas mecânicas e conteúdos principais.

Atividades Principais:

- ✓ Workshops e mentorias focados em game design, level design e narrativa.
- ✓ Criação de conteúdo visual básico e design de personagens, cenários e níveis.
- ✓ Sessões de desenvolvimento no Unity ou Unreal Engine com apoio técnico.
- ✓ Testes iniciais de gameplay com feedback interno.

Meta da Fase: Concluir uma versão jogável do jogo com níveis e mecânicas principais implementados.

Fase 3: Marketing e Monetização

Objetivo: Definir estratégias de promoção e monetização para o jogo.

Atividades Principais:

- ✓ Palestras e workshops sobre marketing digital e engajamento de comunidade.
- ✓ Mentorias em monetização e modelos de negócio, como in-app purchases e publicidade.
- ✓ Desenvolvimento de uma campanha de marketing inicial para redes sociais e, se aplicável, plataformas de financiamento coletivo.
- ✓ Criação de teasers e materiais de divulgação.

Meta da Fase: Estabelecer um plano de marketing e uma estratégia de monetização clara para cada estúdio.

Fase 4: Testes de Qualidade

Objetivo: Refinar o jogo, realizar testes de qualidade e correções de bugs

Atividades Principais:

- ✓ Sessões de testes com usuários beta e ajustes finais baseados no feedback.
- ✓ Revisão de qualidade com foco em desempenho e compatibilidade com diferentes dispositivos.

Meta da Fase: O jogo deve estar com uma DEMO vertical sem Bugs.

Fase 5: Networking

Objetivo: Apresentar o projeto para potenciais investidores e publishers.

Atividades Principais:

- ✓ Apresentação final dos projetos (Demo Day) para investidores, publishers e aceleradoras.
- ✓ Networking com investidores e parceiros estratégicos, buscando parcerias para expansão.
- ✓ Participação em eventos do setor para promover o jogo e fortalecer o networking.

Meta da Fase: Estabelecer parcerias estratégicas para crescimento futuro.

ii) Programa de Incubação do Hackathon:

As atividades do Programa de Incubação do Hackathon acontecerão de forma totalmente online, através da plataforma Discord e YouTube. O Programa será aberto para os participantes do Hackathon (Eixo 1), e terá duração de seis semanas, sendo elas:

Semana 1

- ✓ Palestra: Gerenciamento de Projeto;
- ✓ Workshop: Melhorando seu Domínio de Unity;
- ✓ Workshop: Melhorando seu Domínio de Unity;

Semana 2

- ✓ Workshop: Melhorando seu Domínio de Unity;
- ✓ Palestra: Gerenciamento de Projeto;
- ✓ Palestra: Gerenciamento de Projeto;

Semana 3

- ✓ Workshop: Game Design;
- ✓ Workshop: Game Design;

Semana 4

- ✓ Workshop: Game Design;

- ✓ Palestra: Marketing;
- ✓ Workshop: Level Design;

Semana 5

- ✓ Workshop: Level Design;
- ✓ Workshop: Level Design;
- ✓ Palestra: Marketing;
- ✓ Workshop: Level Design;

Semana 6

- ✓ Workshop: Design UX;
- ✓ Palestra: Atraindo Influenciadores.

O Programa de Incubação do Hackathon não apresenta qualquer limitação quanto ao acesso, sendo uma ação integralmente online e realizada em plataformas como Discord e YouTube. O público da ação é formado por participantes do Hackathon, não havendo necessidade de nenhuma readequação em relação à Acessibilidade ou acesso

c) **Eixo Programas de Capacitação:**

Objetivo: Desenvolver habilidades técnicas e criativas dos participantes.

Atividades:

- **Capacitação Online de 8 Semanas:**

Aulas e mentorias sobre marketing, negócios, criação de pitch e design de jogos.

Total de 37 horas de formação.

Inclui palestras e workshops com especialistas em gerenciamento de projetos, narrativa, monetização e marketing.

Programa de Aceleração/Capacitação do Hackathon: esta etapa tem como foco o aprimoramento na área de negócios e marketing dos projetos participantes das Incubações do Eixo b e demais interessados, abordando temas como marketing, pitch e negócios. O Programa de Aceleração/Capacitação está programado para acontecer de forma totalmente online.

A ação tem duração aproximada de 8 semanas, e caracteriza-se por um processo online de formação e aprendizado que busca fornecer ferramentas para que as equipes participantes do Hackathon aprimorem seus projetos e modelos de negócios. Cada semana de processo possui um tema e sua própria programação semanal. Considerando que cada evento abaixo tem duração média de 1 hora, a carga horária estimada para o Programa de Aceleração/Capacitação é de 37 horas. A programação prévia de execução do Programa de Aceleração/Capacitação do Hackathon, serão 8 semanas sendo a primeira de duas horas e demais de 5 horas com as seguintes temáticas:

Semana 1 - Conceito de Jogo:

- ✓ Abertura;
- ✓ Palestra - Marketing;

Semana 2 - Conceito de Jogo:

- ✓ Palestra - Gerenciamento de Projeto;
- ✓ Palestra - Direção Criativa;
- ✓ Mentoria - Gerenciamento de Projeto e Self Publishing;
- ✓ Mentoria - Produção;
- ✓ Mentoria - Monetização e Pitch;

Semana 3 - Conceito de Jogo:

- ✓ Palestra - Monetização e Pitch;;
- ✓ Palestra - Gerenciamento de Projeto;
- ✓ Mentoria - Design Narrativo e Self Publishing;
- ✓ Mentoria - Gerenciamento de Projeto e Game Design;
- ✓ Mentoria - Direção Criativa;

Semana 4 - Planejamento e Pré-produção:

- ✓ Palestra - Direção Criativa e Gerenciamento de Projeto;
- ✓ Palestra - Design Narrativo;
- ✓ Mentoria - Gerenciamento de Projeto e Produção;
- ✓ Mentoria - QA (Garantia de Qualidade);
- ✓ Mentoria - Monetização, Pitch e Negócios.

Semana 5 - Planejamento e Pré-produção:

- ✓ Palestra - Game Design;
- ✓ Palestra - Marketing e Investimentos em Jogos;
- ✓ Palestra - Produção e Self Publishing;
- ✓ Mentoria - Design Narrativo e Direção Criativa;
- ✓ Mentoria - Direção Criativa e Marketing;
- ✓ Mentoria - Monetização;

Semana 6 - Planejamento e Pré-produção:

- ✓ Palestra - Funding e Publishing;
- ✓ Palestra - Financiamento e Investimento;
- ✓ Mentoria - Game Design e Gerenciamento de Projeto;
- ✓ Mentoria - Pitch e Marketing;
- ✓ Mentoria - Gerenciamento de Projeto e Marketing;

Semana 7 - Protótipo e Testes:

- ✓ Palestra - QA (Garantia de Qualidade);
- ✓ Palestra - Estratégias de Marketing e Divulgação;
- ✓ Mentoria - Design de Produto e Foco no Usuário;
- ✓ Mentoria - Game Design;

Semana 8 - Protótipo e Testes:

- ✓ Mentoria - Gerenciamento de Projeto e Negócios;
- ✓ Mentoria - Game Design e Gerenciamento de Projeto;
- ✓ Mentoria - Design Narrativo e Pitch;
- ✓ Mentoria - Direção Criativa, Produção e Negócios;
- ✓ Mentoria - Negócios, Pitch e Self Publishing;
- ✓ Encerramento

O Programa de Aceleração/Capacitação não apresenta qualquer limitação quanto ao acesso, sendo uma ação integralmente online e realizada em plataformas como Discord e YouTube. O público da ação é formado por participantes do Hackathon, não havendo necessidade de nenhuma readequação em relação à Acessibilidade ou acesso

d) Eixo Programas de Incentivo ao Mercado Desenvolvedor

Objetivo: Conectar os projetos e estúdios com o mercado e atrair investimentos.

Atividades:

1. Demoday:

- Apresentação de projetos a investidores e publishers.
- Rodada de negócios online usando a plataforma MeetToMatch.

2. Publicadora de Jogos em Brasília:

- Seleção de 5 jogos para publicação com apoio em marketing, playtesting e portabilidade.
- Consultorias em áreas-chave como localização, design de som e marketing.

3. Cerimônia de Premiação do Hackathon:

- Evento presencial no Innova Summit 2025.
- Reconhecimento dos melhores projetos desenvolvidos no Hackathon.
- Oportunidades de networking e parcerias internacionais.

O Eixo será trabalhado a partir de três ações distintas, sendo elas:

i) **Demoday:** realização de uma Rodada de Negócios online, a partir da plataforma MeetToMatch, com o objetivo majoritário de trazer investidores estrangeiros do setor de jogos digitais para Brasília, abarcando a promoção da atratividade dos exportadores brasileiros. Além dos convidados formais selecionados pela equipe de produção,

como investidores, compradores e estúdios nacionais e internacionais, o Demoday será aberto para participantes externos.

O Demoday será organizado de forma online, a partir do software MeetToMatch, uma plataforma de gerenciamento de reuniões para eventos de negócios e networking. O evento ocorrerá de forma gratuita e online para o público de 20 convidados e 20 estúdios participantes.

ii) **Publicadora de Jogos em Brasília:** vamos selecionar 5 projetos de jogos de Brasília para receberem investimentos relativos a playtest, marketing e portabilidade, resultando em um processo de publicação de projetos orientado e facilitado por profissionais. Equipes e estúdios que passaram pelas ações dos Eixos a e b terão preferência durante a seleção de participantes desta ação. Além disso, empresas e negócios interessados em estabelecer seus CNPJs em Brasília também terão prioridade na seleção dos participantes.

A Publicadora de Jogos de Brasília não apresenta nenhuma logística física em relação ao público ou suas atividades.

Ao longo do processo, vamos conectar os estúdios participantes à prestadores de serviços de áreas comumente pouco trabalhadas por desenvolvedores de pequeno porte. São elas: Playtest/QA, Portabilidade, Assessoria de Marketing/RP, Design de Som, Localização, Jurídico e Contábil.

Cada estúdio terá direito a 20 horas de consultoria, sendo que elas podem ser divididas entre as áreas disponíveis, totalizando 100 horas totais de consultoria durante esta etapa.

iii) **Cerimônia de Premiação do Hackathon:** produção e realização do evento final do Hackathon realizado durante o Eixo a, celebrando, de forma presencial, os jogos desenvolvidos durante o processo em um evento de 3 dias, contando com convidados de diversos países, passeios culturais, encontros profissionais e cerimônia de premiação dos melhores projetos. O evento será realizado dentro do Innova Summit, em Brasília.

Para organizar o acesso ao evento de forma prática e eficiente, será utilizada a plataforma Sympla para emissão de ingressos e inscrições. Essa escolha visa oferecer uma experiência simples, segura e acessível, permitindo que todos os interessados garantam suas vagas de forma rápida. A plataforma também facilita a gestão de informações e a comunicação com os inscritos.

A Programação de Atividades da Cerimônia de Premiação seguirá o seguinte roteiro:

- ✓ Abertura do Evento;
- ✓ Início da Cerimônia;
- ✓ Bloco 1: Abertura;
- ✓ Bloco 2: Premiações por Categorias;
- ✓ Intervalo;
- ✓ Bloco 3: Melhor Jogo por Regiões;
- ✓ Bloco 4: Prêmios Técnicos e Artísticos;
- ✓ Encerramento.

OBJETIVOS E METAS:

Objetivo Geral:

Fortalecer o ecossistema de jogos eletrônicos no Distrito Federal, incentivando o empreendedorismo, inovação e desenvolvimento tecnológico no setor de jogos, com o intuito de criar um ambiente propício para a criação de novas Propriedades Intelectuais (IPs), qualificação de profissionais e geração de empregos e renda.

Objetivos Específicos:

1. Incentivar o Empreendedorismo no Setor de Jogos Eletrônicos
Apoiar jovens desenvolvedores e estimular a criação de novas Propriedades Intelectuais (IPs), formalizando empresas de jogos e promovendo a inovação e a criatividade no mercado.
2. Descentralizar as Políticas Públicas e Promover a Capacitação Tecnológica
Oferecer capacitação em tecnologia e inovação, com foco na criação e desenvolvimento de jogos

eletrônicos, abrangendo diversas regiões do Distrito Federal para garantir a equidade no acesso à formação tecnológica.

3. Aumentar a Competitividade do Setor e Gerar Empregos

Melhorar a capacidade tecnológica das empresas locais de jogos, incentivando a criação de produtos inovadores e fomentando a geração de emprego e renda no mercado de games.

4. Criar um Hub de Inovação e Conexão no DF

Estabelecer uma rede de colaboração entre desenvolvedores, investidores e instituições para promover o crescimento da indústria de jogos e facilitar o intercâmbio de conhecimento, ideias e investimentos.

Metas Quantitativas

Eixo 1: Dinâmicas de Ideação

- ✓ Realizar 1 Hackathon presencial e online com duração de 48 horas.
- ✓ Engajar 2.000 participantes de 30 países e todos os estados do Brasil.
- ✓ Desenvolver 10 protótipos jogáveis com potencial de distribuição global.

Eixo 2: Programas de Aceleração e Incubação

- ✓ Capacitar 10 estúdios emergentes no Programa de Incubação de Brasília.
- ✓ Realizar 6 meses de mentorias e workshops para incubados.
- ✓ Apoiar tecnicamente 5 projetos criados no Hackathon no Programa de Incubação.

Eixo 3: Programas de Capacitação

- ✓ Realizar 37 horas de capacitação online em marketing, negócios e pitch.
- ✓ Capacitar 200 participantes de diversas regiões do Brasil.

Eixo 4: Programas de Incentivo ao Mercado Desenvolvedor

- ✓ Realizar 1 Demoday com a participação de 20 investidores e 20 estúdios.
- ✓ Selecionar 5 projetos para apoio de publicação e distribuição.
- ✓ Realizar uma cerimônia de premiação presencial no Innova Summit 2025.

Metas Qualitativas:

Eixo 1: Dinâmicas de Ideação

- ✓ Estimular a criação de soluções inovadoras no setor de jogos digitais.
- ✓ Promover a integração de diferentes áreas do ecossistema de jogos.

Eixo 2: Programas de Aceleração e Incubação

- ✓ Aumentar o nível de maturidade técnica e comercial dos estúdios incubados.
- ✓ Fomentar a criação de negócios sustentáveis no setor de jogos.

Eixo 3: Programas de Capacitação

- ✓ Melhorar o entendimento dos participantes sobre estratégias de mercado e monetização.
- ✓ Contribuir para a formação de profissionais competitivos no mercado global.

Eixo 4: Programas de Incentivo ao Mercado Desenvolvedor

- ✓ Aumentar a visibilidade dos estúdios locais no mercado nacional e internacional.
- ✓ Fomentar a conexão entre estúdios emergentes e empresas estabelecidas.

Resultados Esperados

O resultado esperado para o Projeto Brasília Game Hub (BGH) é o fortalecimento e consolidação do ecossistema de desenvolvimento de jogos digitais no Distrito Federal e no Brasil, promovendo a integração entre estúdios locais e o mercado global de jogos.

Através da execução de atividades como hackathons, programas de aceleração e capacitação, e incubação de projetos, o BGH visa criar um ambiente colaborativo e inovador, onde desenvolvedores locais podem aprimorar seus projetos, expandir suas redes de contato e alcançar novos mercados. O projeto também busca atrair

investimentos internacionais, elevar a competitividade do setor local e promover a qualificação profissional em áreas-chave como marketing, design e negócios.

A longo prazo, espera-se que o BGH tenha um impacto significativo no crescimento das empresas de jogos do Distrito Federal, com novos jogos sendo lançados em plataformas internacionais, aumento das exportações de serviços de desenvolvimento e um fortalecimento do Brasil como um polo de desenvolvimento de jogos na América Latina. Além disso, o projeto promoverá a inclusão e diversidade no setor, com foco na capacitação de diferentes grupos e na construção de uma rede de apoio sustentável para os profissionais da indústria.

Este resultado contribuirá para transformar Brasília em um hub reconhecido de inovação e empreendedorismo no setor de games, gerando oportunidades de negócios, empregos e avanços tecnológicos tanto para a região quanto para o país.

PARÂMETROS PARA AFERIR O CUMPRIMENTO DAS METAS: ARRUMAR O QUADRO CONFORME AS NOVAS METAS

Metas	Indicador	Meio de Verificação
Realizar 1 Hackathon presencial e online com duração de 48 horas.	Quantidade de Hackathons realizados	Registro fotográfico, ata de execução e lista de participantes.
Engajar 2.000 participantes de 30 países e todos os estados do Brasil	Número de inscrições confirmadas no Hackathon.	Relatórios de inscrição e presença.
Desenvolver 10 protótipos jogáveis com potencial de distribuição global	Quantidade de protótipos validados	Protótipos apresentados e avaliados por jurados.
Capacitar 10 estúdios emergentes no Programa de Incubação de Brasília	Número de estúdios participantes e graduados	Relatórios de acompanhamento e conclusão
Realizar 6 meses de mentorias e workshops para incubados.	Quantidade de sessões realizadas	Quantidade de sessões realizada
Apoiar tecnicamente 5 projetos criados no Hackathon no Programa de Incubação	Quantidade de projetos apoiados	Relatórios de progresso dos participantes
Realizar 37 horas de capacitação online em marketing, negócios e pitch.	Horas de capacitação concluídas	Registro de aulas ministradas e presença de participantes
Capacitar 200 participantes de diversas regiões do Brasil.	Número de inscritos e concluintes	Certificados emitidos e listas de presença
Realizar 1 Demoday com a participação de 20 investidores e 20 estúdios	Quantidade de investidores e estúdios envolvidos	Relatórios de presença e pesquisa de satisfação
Selecionar 5 projetos para apoio de publicação e distribuição	Quantidade de projetos apoiados.	Relatórios de acompanhamento dos projetos selecionados
Realizar uma cerimônia de premiação presencial no	Evento realizado.	Registro fotográfico,

Innova Summit 2025.		lista de convidados e relatório final do evento
Estimular a criação de soluções inovadoras no setor de jogos digitais.	<ul style="list-style-type: none"> Nível de inovação dos protótipos apresentados: 60% Feedback de mentores e jurados: 40% 	Feedback de mentores e jurados.
Promover a integração de diferentes áreas do ecossistema de jogos	<ul style="list-style-type: none"> Diversidade de perfis participantes: 70% Relatórios de perfil dos inscritos: 30% 	Relatórios de perfil dos inscritos
Aumentar o nível de maturidade técnica e comercial dos estúdios incubados.	<ul style="list-style-type: none"> Avaliação do progresso em relatórios de mentores: 50% Relatórios de evolução técnica e comercial: 50% 	Relatórios de evolução técnica e comercial.
Fomentar a criação de negócios sustentáveis no setor de jogos.	<ul style="list-style-type: none"> Modelos de negócio apresentados pelos estúdios: 40% Apresentações de pitch e feedback de investidores: 60% 	Apresentações de pitch e feedback de investidores
Melhorar o entendimento dos participantes sobre estratégias de mercado e monetização	<ul style="list-style-type: none"> Nível de aprendizado reportado pelos participantes: 50% Pesquisas de satisfação e relatórios de feedback: 50% 	Pesquisas de satisfação e relatórios de feedback.
Contribuir para a formação de profissionais competitivos no mercado global.	<ul style="list-style-type: none"> Avaliação da aplicação prática dos conhecimentos adquiridos: 60% Relatórios de impacto e depoimentos de participantes: 40% 	Relatórios de impacto e depoimentos de participantes
Aumentar a visibilidade dos estúdios locais no mercado nacional e internacional.	<ul style="list-style-type: none"> Interesse gerado por investidores e publishers: 70% Relatórios de negócios fechados e parcerias firmadas: 30% 	Relatórios de negócios fechados parcerias firmadas
Fomentar a conexão entre estúdios emergentes e empresas estabelecidas.	<ul style="list-style-type: none"> Participação em rodadas de negócios: 60% Feedback de participantes e número de contatos gerados: 	Feedback de participantes e número de contatos gerados

40%

PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:

O público do projeto Brasília Game Hub (BGH) é formado principalmente por profissionais e indivíduos envolvidos ou interessados em atividades específicas relacionadas ao desenvolvimento de jogos digitais.

Desenvolvedores e Estúdios Emergentes, Criadores interessados em desenvolver protótipos, Empreendedores e Profissionais de Negócios, Investidores.

Estimativa de Público para cada eixo:

Eixo 1: Dinâmicas de Ideação: 2000

Eixo 2: Programas de Aceleração e Incubação:200

Eixo 3: Programas de Capacitação:100

Eixo 4: Programas de Incentivo ao Mercado Desenvolvedor 500

Observação: O público de cada eixo é compartilhado, ou seja, os participantes de um eixo também estarão presentes em outros eixos.

CONTRAPARTIDA:

NÃO SE APLICA

APLICA-SE [IDENTIFICAR CONTRAPARTIDA E A MONETIZAÇÃO DA MESMA]

RECURSOS COMPLEMENTARES:

NÃO SE APLICA

APLICA-SE

CRONOGRAMA EXECUTIVO**AÇÃO****INÍCIO****TÉRMINO****PRÉ PRODUÇÃO**

Composição da equipe inicial de coordenação, produção, marketing e comunicação

27/12/2024

28/01/2025

Contratação dos prestadores de serviço

27/12/2024

28/02/2025

Elaboração e desenvolvimento da identidade visual do projeto – logomarca e peças de divulgação e material para redes sociais

27/12/2024

28/02/2025

Organização de cronogramas e levantamento de necessidades

27/12/2024

28/02/2025

PRODUÇÃO

Início das campanhas publicitárias do evento pela internet e impressos – Facebook, Instagram etc.

27/01/2025

26/12/2025

Eixo 1: Dinâmicas de Ideação: Hackathon: Evento de 48 horas onde equipes desenvolvem protótipos de jogos de forma colaborativa. O objetivo é promover a inovação e a resolução criativa de problemas no desenvolvimento de jogos.

17/10/2025

19/10/2025

Eixo2: Programa de Incubação do Hackathon: Mentorias para aprimoramento de projetos (01/11/2025 a 26/12/2025).	01/11/2025	26/12/2025
Eixo 2: Programas de Aceleração: Programa de Incubação de Brasília: Mentorias e suporte técnico para estúdios emergentes	27/01/2025	26/12/2025
Eixo 3: Programas de Capacitação: Programa de Aceleração/Capacitação do Hackathon: Capacitação online de 8 semanas, com foco em negócios, marketing e pitch, visando aprimorar os projetos e modelos de negócios dos participantes.	24/03/2025	25/04/2025
Eixo 4: Programas de Incentivo ao Mercado Desenvolvedor: Cerimônia de Premiação do Hackathon: Evento de 3 dias no Innova Summit 2025	24/06/2025	26/06/2025
Eixo 4: Programas de Incentivo ao Mercado Desenvolvedor: Demoday: Rodada de negócios e apresentação de projetos a investidores	07/04/2025	19/12/2025
Eixo 4: Programas de Incentivo ao Mercado Desenvolvedor: Publicadora de Jogos: Apoio à publicação e distribuição de jogos locais	07/04/2025	19/12/2025
PÓS-PRODUÇÃO		
Confecção do relatório de execução das atividades propostas no projeto com fotos	01/12/2025	26/12/2025
Elaboração de Clipping de Imprensa	01/12/2025	26/12/2025
Finalização de pagamentos aos fornecedores e prestadores de serviço	01/12/2025	26/12/2025
Elaboração de Relatório Final de Prestação de Contas e atingimento de metas	01/12/2025	26/12/2025
MARCOS EXECUTORES		
AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Formação da equipe inicial	27/12/2024	28/01/2025
Contratação de serviços	27/12/2024	28/02/2025
Criação da identidade visual	27/12/2024	28/02/2025
Planejamento e levantamento	27/12/2024	28/02/2025
Campanhas publicitárias	27/01/2025	26/12/2025
Hackathon (Eixo 1)	17/10/2025	19/10/2025
Programa de Incubação de Brasília	27/01/2025	26/12/2025
Programa de Incubação do Hackathon	01/11/2025	26/12/2025
Capacitação Online (Eixo 3)	24/03/2025	25/04/2025
Demoday (Eixo 4)	07/04/2025	19/12/2025
Publicadora de Jogos (Eixo 4)	07/04/2025	19/12/2025
Premiação do Hackathon (Eixo 4)	18/12/2025	20/12/2025
Relatórios e registros	01/12/2025	26/12/2025
Encerramento financeiro	01/12/2025	26/12/2025

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

METAS	DESCRIÇÃO	Valor da Meta	Data da Primeira Parcela	Valor da Primeira Parcela	Data da Segunda Parcela	Valor da Segunda Parcela
1	Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção	R\$528.000,00	27/12/2024	R\$369.600,00	27/01/2025	R\$158.400,00
2	Profissionais Especializados na Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino	R\$2.641.000,00	27/12/2024	R\$1848.700,00	27/01/2025	R\$792.300,00
3	Contratações de Estruturas e Serviços Especializados- Recursos Complementares	R\$1.579.250,00	27/12/2024	R\$1.105.475,00	27/01/2025	R\$473.775
4	Gráficas e de Publicidade	R\$251.750,00	27/12/2024	R\$176.225,00	27/01/2025	R\$75.525,00
TOTAL		R\$5.000.000,00		R\$3.500.000,00		R\$1.500.000,00

CRONOGRAMA FINANCEIRO

Item	Descrição da Despesa	Unidade de Medida	Quant.	Valor Unitário	Valor Total
Meta 1 - Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção Principal do Projeto					
1.1	Diretor(a) Geral - Profissional responsável pela definição das políticas específicas em todas as áreas do projeto, com a planejamento organização, alinhamentos de metas e etapas e cumprimento de objetivos especificados nos planos de trabalho de forma a alcançar os resultados esperados, com uma política de gestão dos recursos financeiros, administrativos, estruturação, racionalização, e adequação dos serviços diversos. Direciona junto a equipe os cronogramas e metodologias de pré, execução e pós produção.	Mês	12	R\$ 6.000,00	R\$ 72.000,00

1.2	Coordenador de Comunicação - Profissional encarregado de planejar, coordenar e executar estratégias de comunicação. Sua função é essencial para garantir uma comunicação eficaz e consistente, tanto interna quanto externamente. Contratação de pessoa Jurídica.	Mês	12	R\$ 5.000,00	R\$ 60.000,00
1.3	Coordenador Administrativo(a) - Profissional responsável pela coordenação dos cronogramas, planos de trabalhos e estratégias administrativas traçadas pela Diretoria Geral e Executiva, além de acompanhamento processual institucional, estratégias administrativas em consonância com as atividades traçadas. Contratação de pessoa Jurídica.	Mês	12	R\$ 5.000,00	R\$ 60.000,00
1.4	Produtor (a) Executivo(a) - Profissional responsável por assegurar a obtenção dos resultados definidos nos planos operacionais e administrativos, em conformidade com o objeto do evento, seus princípios, dentro das diretrizes estratégicas e operacionais estabelecidas, por meio da diretoria geral de todas as áreas do projeto. Contratação de pessoa Jurídica.	Mês	12	R\$ 5.000,00	R\$ 60.000,00
1.5	Coordenador Técnico - Profissional responsável por supervisionar os aspectos técnicos do projeto, como desenvolvimento de software, hardware, testes, garantia de qualidade e implantação. Contratação de pessoa Jurídica.	Mês	12	R\$ 5.000,00	R\$ 60.000,00
1.6	Diretor de Produção - Profissional responsável por planejar, organizar e supervisionar as atividades de produção, dentro das especificações e padrões de qualidade estabelecidos, visando assegurar o cumprimento dos objetivos do projeto, além de supervisionar o planejamento das metas de produção, visando à otimização dos recursos. Contratação de pessoa Jurídica.	Mês	12	R\$ 5.000,00	R\$ 60.000,00
1.7	Coordenador de Produção - Profissional responsável pela aplicação dos cronogramas e planos de trabalho estabelecidos junto as direções, afim de demandar e acompanhar as ações de todos os coordenadores e produtores envolvidos no projeto, são os profissionais responsáveis pela execução da área de produção, direcionamento de tarefas, treinamento e capacitação da equipe durante o período de pré-execução e pós. Contratação de pessoa Jurídica.	Mês	12	R\$ 4.000,00	R\$ 48.000,00
1.8	Coordenador do Projeto - Profissional que orienta os envolvidos em um projeto desde a concepção até a conclusão. É quem garante que tudo corra bem e permaneça dentro do cronograma. É a pessoa responsável por reunir os recursos necessários, escolher os membros da equipe e trabalhar na melhoria contínua do projeto. Contratação de pessoa Jurídica.	Mês	12	R\$ 4.000,00	R\$ 48.000,00

1.9	Assistente Administrativo - Profissional responsável por todo suporte na área Administrativa. Serviço prestado por todo o período do projeto. Serão 02 profissionais atuando por 12 meses. Contratação de pessoa Jurídica.	Mês	24	R\$ 2.500,00	R\$ 60.000,00
Subtotal					R\$ 528.000,00
Meta 2 - Contratações de Profissionais Especializados da Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino					
2.1	Consultoria - Consultoria para concepção, gestão e organização do Eixo de Ideação a ser desenvolvido dentro do projeto. Contratação de pessoa Jurídica.	Hora	1600	R\$ 260,00	R\$ 416.000,00
2.2	Consultoria - Consultoria para concepção, gestão e organização do Eixo de Aceleração a ser desenvolvido dentro do projeto. Contratação de pessoa Jurídica.	Hora	3950	R\$ 260,00	R\$ 1.027.000,00
2.3	Consultoria - Consultoria para concepção, gestão e organização do Eixo de Capacitação a ser desenvolvido dentro do projeto. Contratação de pessoa Jurídica.	Hora	2500	R\$ 260,00	R\$ 650.000,00
2.4	Consultoria - Consultoria para concepção, gestão e organização do Eixo de Incentivo ao Mercado Desenvolvedor a ser desenvolvido dentro do projeto. Contratação de pessoa Jurídica.	Hora	1600	R\$ 260,00	R\$ 416.000,00
2.5	Curadoria - O curador é responsável por buscar, selecionar e organizar informações relevantes sobre um determinado assunto, proporcionando aos usuários uma experiência de consumo de conteúdo mais eficiente e qualificada. O Serviço de curadoria será realizado nas diversas etapas do projeto.	Mês	8	R\$ 16.500,00	R\$ 132.000,00
Subtotal					R\$ 2.641.000,00
Meta 3 - Contratações de Estruturas e Serviços Especializados					
3.1	Locação de Espaço - Locação de Espaço para Instalação de HUB de conexão e networking dos participantes do projeto, bem como a sede do mesmo com 650m2 de área.	Mês	12	R\$ 89.000,00	R\$ 1.068.000,00
3.2	Serviço de Cenografia - Serviço de Cenografia composta por diversos elementos para decoração do espaço do HUB, peças decorativas para mesas de centro, canto e bistrôs, cadeiras, construção de paredes, divisórias de vidro, Paisagismo natural, iluminação e instalações elétricas necessárias. A metragem é computada pelos espaços ambientados. O espaço a ser cenografado possui o total de 650 m².	m2	650	R\$ 125,00	R\$ 81.250,00
3.3	Link Dedicado de Internet - Serviço de fornecimento de ligação com a internet de alta velocidade (1 GIGA). Para uso das equipes de produção, técnica e operacional para uso geral no projeto. Serão 02 links por 12 meses de projeto.	Serviço	24	R\$ 900,00	R\$ 21.600,00

3.4	Passagens Nacionais - Compra de passagem para os participantes dos eventos previstos durante execução do projeto. O projeto visa uma interação nacional e internacional com os principais atuantes no mercado de games, colocando Brasília como uma das cidades mais cosmopolitas do mundo.(Os trechos e datas serão definidos após seleção durante o projeto.)	Passagem	10	R\$ 4.000,00	R\$ 40.000,00
3.5	Passagens Internacionais - Compra de passagem para os participantes dos eventos previstos durante execução do projeto. O projeto visa uma interação nacional e internacional com os principais atuantes no mercado de games, colocando Brasília como uma das cidades mais cosmopolitas do mundo.(Os trechos e datas serão definidos após seleção durante o projeto.)	Passagem	12	R\$ 15.000,00	R\$ 180.000,00
3.6	Locação de Van - Serviço de locação de veículo de transporte de passageiros com ar condicionado, banco reclinável e motorista, com 15 lugares. O item visa fazer o deslocamento entre hotéis, aeroporto e evento.	Diária	36	R\$ 950,00	R\$ 34.200,00
3.7	Hospedagem Apartamento Single - Serviço completo de hospedagem com café da manhã incluso, em hotel com ao menos 4 estrelas, na área central de Brasília.	Diária	80	R\$ 380,00	R\$ 30.400,00
3.8	Hospedagem Apartamento Duplo - Serviço completo de hospedagem com café da manhã incluso, em hotel com ao menos 4 estrelas, na área central de Brasília.	Diária	220	R\$ 480,00	R\$ 105.600,00
3.9	Alimentação - Serviço completo de alimentação incluído almoço e janta para os participantes dos eventos no período do projeto, evitando deslocamentos desnecessários, perda de horários de cronograma dentre outros dissabores.	Serviço / Pessoa / Diária	364	R\$ 50,00	R\$ 18.200,00
Subtotal					R\$ 1.579.250,00
Meta 4 - Contratações Gráficas e de Publicidade					
4.1	Assessoria de Imprensa - Promoção do relacionamento com a imprensa, fazendo o intercâmbio entre os jornalistas e os organizadores. Elaboração de releases: aviso de pautas, press releases e balanços da agenda.	Mês	12	R\$ 3.500,00	R\$ 42.000,00
4.2	Desenvolvimento de Conteúdo - Contratação de profissional responsável pela criação dos textos e temáticas do projeto, compreendendo o serviço a criação, gerenciamento e otimização dos conteúdos dos sites, mídias sociais, blogs e outras plataformas de comunicação. Será 01 profissional por 12 meses.	Mês	12	R\$ 2.500,00	R\$ 30.000,00

4.3	Gestão de Redes Sociais - Contratação de profissional para gerenciamento de mídias sociais, elaboração de cronograma de postagens das redes e divulgação do projeto nas redes sociais. Profissional visa a implementação eficaz e eficiente do plano de comunicação.	Mês	12	R\$ 2.500,00	R\$ 30.000,00
4.4	Revisor de Textos - Contratação de profissional responsável pela revisão de todos os textos que serão utilizados nas publicidades do projeto. Um revisor de texto é o profissional que revisa e corrige textos, de modo a garantir que o conteúdo esteja de acordo com as normas da língua portuguesa e seja compreensível para o leitor. Será 01 profissional por 12 meses.	Mês	12	R\$ 2.500,00	R\$ 30.000,00
4.5	Designer Gráfico - Contratação de profissional responsável pela criação da identidade visual, peças de divulgação e aplicação em todas as peças publicitárias, e em todo o material gráfico, sinalização, posts com as marcas para as redes sociais. O designer gráfico é quem cria toda a parte visual de um material de divulgação. Ele produz logotipo, imagens, textos, diagramações, animações e infográficos que busca transformar uma ideia em algo visual e chamativo. Essa profissão pode trabalhar tanto para produção de plataformas tradicionais quanto digitais. Será 01 profissional por 12 meses.	Mês	12	R\$ 2.500,00	R\$ 30.000,00
4.6	Web designer - Serviço de criação de layout em html do projeto, portal de transparência, informativo de cada etapa do projeto. Um web designer é responsável por criar e manter sites, aplicativos e outras plataformas, de forma a garantir que sejam funcionais e atraentes para os usuários: Desenvolver o layout, a aparência e a usabilidade de páginas na internet, selecionar cores, tipografia, imagens e outros elementos gráficos, criar menus de navegação intuitivos e botões de chamada à ação, garantir que o site seja responsivo, ou seja, que se adapte a diferentes dispositivos, tratar imagens para incluir nos sites, criar uma identidade visual e transformá-la numa versão navegável para a web e manter produtos, como menus, conteúdo e ferramentas dinâmicas. Será 01 profissional por 12 meses.	Mês	12	R\$ 2.500,00	R\$ 30.000,00
4.7	Fotógrafos - Contratação de 1 profissional fotógrafo com experiência comprovada em registro de projetos e com todo o material, sendo seu serviço utilizado na divulgação das ações do projeto e com o mesmo material servindo também ao propósito de registro do projeto para relatoria.	Diária	24	R\$ 600,00	R\$ 14.400,00

4.8	Captção e Edição de Vídeos - Serviço de Gravação e Edição de vídeos promocionais nas redes sociais, sendo produzidos 60 vídeos curtos de até 30s com captação e edição, sendo o serviço utilizado na divulgação das ações do projeto e com o mesmo material servindo também ao propósito de registro do projeto para relatoria.	Unidade	60	R\$ 600,00	R\$ 36.000,00
4.9	Impulsioneamento de Redes Sociais - Impulsioneamento de peças e vídeos divulgando o evento nas redes sociais. Com esta ação as publicações relativas ao projeto serão levadas a um maior público dentro das redes sociais, buscando o alcance do público esperado.	Serviço	1	R\$ 9.350,00	R\$ 9.350,00
Subtotal					R\$ 251.750,00
VALOR TOTAL>>>					R\$ 5.000.000,00

Tributos, impostos e encargos sociais

(Inciso V e VI, Art Art. 28 da Lei 13.019.)

Todas as contratações serão por pessoa Jurídica ficando a cargo da OSC a contratação por PJ sem vínculo empregatício. Os valores dos tributos, encargos sociais e trabalhistas incidentes sobre as atividades previstas para execução do objeto são de responsabilidade da empresa contratada para atividades previstas para a execução do objeto são de responsabilidade da empresa contratada para prestação de serviço de serviço com exceção somente daqueles retido em fonte já previsto na nota fiscal.

ANEXOS

EQUIPE DE TRABALHO (OBRIGATÓRIO)

PORTFÓLIO DA OSC

CURRÍCULO PADRÃO DA EQUIPE DE TRABALHO

CROQUI DO EVENTO (SE HOVER)

PLANO DE COMUNICAÇÃO

PLANO DE MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPLEMENTARES

COMPROVAÇÃO DE VALORES INFORMADOS NO CRONOGRAMA FÍSICO-FINANCEIRO

OUTROS. Especificar:

Brasília, DF 22 de dezembro de 2024.

Eduardo de Lima Moreira
Presidente