

ANEXO VI

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

DADOS E INFORMAÇÕES DA OSC		
Razão Social: INSTITUTO DE BOMBEIROS DE RESPONSABILIDADE SOCIAL- IBRES		
Endereço Completo: QNC 11 LOTE 01 ED S/N SALAS 400 a 405 SANDU NORTE - TAGUATINGA DF		
CNPJ: 12.687.473/0001-98		
Município: TAGUATINGA NORTE	UF: DF	CEP: 72.115-610
Site, Blog, Outros: IBRES.ORG.BR		
Nome do Representante Legal: [REDACTED]		
Cargo: PRESIDENTE		
RG: [REDACTED]	Órgão Expedidor: [REDACTED]	CPF: [REDACTED]
Telefone Fixo: [REDACTED]	Telefone Celular: [REDACTED]	
E-Mail do Representante Legal: [REDACTED]		
Endereço do Representante legal: [REDACTED]		
O representante legal possui cadastro de usuário externo no SEI? (X) SIM () NÃO		
Em caso positivo, qual o e-mail cadastrado no SEI? [REDACTED]		

ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA		
Responsável pelo acompanhamento da parceria: [REDACTED]		
Função na parceria: COORDENADOR		
RG: [REDACTED]	Órgão Expedidor: [REDACTED]	CPF: [REDACTED]
Telefone Fixo:	Telefone Celular: [REDACTED]	
E-Mail do Responsável: [REDACTED]		

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:		
ANEXO S	<input type="checkbox"/> Termo de Atuação em Rede <input type="checkbox"/> Portfólio da OSC <input type="checkbox"/> Outros	

DESCRIÇÃO DO PROJETO	
TÍTULO DO PROJETO: PROJETO GAMIFICA IBRES DF	
PERÍODO DE EXECUÇÃO: 14/10/24 a 14/10/25.	
INÍCIO: <u>14/10/2024</u>	TÉRMINO: 14/10/2025
LOCAL DE REALIZAÇÃO: A execução das atividades será realizada em 5 Regiões Administrativas: Núcleo 01 de Brazlândia sito Balneário Veredinhas; Núcleo 02 da Estrutural sito Centro Olímpico e Paralimpico da Estrutural; Núcleo 03 da Ceilândia sito Centro Olímpico e Paralimpico do Setor O; Núcleo 04 do Sol Nascente sito Centro Olímpico e Paralimpico do Parque da Vaquejada; e Núcleo 05 do Jardim Botânico sito Escola Superior de Defesa – ESD.	
Valor Total do Projeto: 3.000.000,00 (três milhões de reais)	
Valor Total do Termo de Colaboração: 3.000.000,00 (três milhões de reais)	
Previsão de Publico Direto: 1.250 (mil duzentos e cinquenta pessoas)	
Previsão de Beneficiários Direto e Indireto: 2.500 (duas mil e quinhentas pessoas)	
Apresentação da Entidade:	
<p>O IBRES foi criado em 2010 por um grupo de bombeiros militares da ativa que trabalhava no Programa Comunitário do Corpo de Bombeiros Militar do Distrito Federal, desenvolvendo projetos sociais, buscando a integração e assistência social, a educação complementar, a formação de cidadãos solidários e conscientes de seus deveres e direitos, assim como a recuperação de valores individuais, familiares e sociais, tendo como finalidades e objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ajudar no desenvolvimento dos programas comunitários desenvolvidos por órgãos governamentais mediante a promoção social, buscando a integração e assistência social, a deveres e direitos, a recuperação de valores individuais, familiares e sociais, principalmente aos Bombeiros Militares e seus dependentes; ▪ Orientar o cidadão dos seus direitos no meio social, por meio de palestras, encontros, reuniões e fortalecimento da sua rede social; ▪ Promover campanhas de coletas de doações e distribuição do material arrecadado; ▪ Desenvolver atividades que 	

visam bem estar físico, psicológico e social de crianças, adolescentes e idosos inseridos nos programas comunitários; ▪ Tornar a problemática social menos dispendiosa para o Estado (Violência, Saúde e Educação).

Histórico de atividades:

Termos de Colaboração assinados com a Secretaria de Esportes para a execução e gestão do programa, atendem às comunidades de Brazlândia, Estrutural, Recanto das Emas, Gama, Santa Maria, Planaltina, Ceilândia e Sobradinho, que têm em seu quadro de colaboradores, profissionais capacitados na realização de diversas atividades esportivas e de alto rendimento.

Projeto Desenvolvimento do Esporte em Brazlândia } Período de Vigência: 30/12/2021 a 30/04/2022 }
Número de Beneficiados: Foram atendidos (1.522) um mil quinhentos e vinte e dois beneficiários de forma direta e (3.987) três mil novecentos e oitenta e sete de forma indireta. - Termo de fomento N°65/2021

Convivência de Idosos por Meio de Atividade de Ginástica-CIAG } Período de Vigência: 28/05/2023 a 28/11/2023 } PROCESSO: 00220-00001482/2023-52 } TERMO DE FOMENTO: 11/2023 Número de Beneficiados: Atendimento a 224 alunos idosos. Ações/Atividades desenvolvidas: As aulas ministradas no desenvolvimento do projeto ocorreram na Associação dos idosos de Taguatinga, situada na S/ It A, St. L Norte Qnl 7 Cnl 1, 7-Taguatinga, Brasília- DF. As aulas tiveram início no dia 28/05/2023 e encerramento no dia 31/10/2023, o projeto proporcionou atividades para um total de 224 idosos, através da formação de 8 turmas, com 28 alunos em cada uma delas. As aulas foram ofertadas 5 vezes por semana e tiveram duração de uma hora cada, sendo assim, de segunda-feira a quinta-feira, e na sexta-feira eram realizados aulões, com participantes de todas as turmas juntas, durante todo o período vespertino, além disso, neste dia acontecia um lanche comunitário oferecido pelo projeto, que permitiu um ótimo momento de convívio, integração, fortalecimento de vínculos e formação de rede de apoio entre os idosos participantes.

OLIMPIADAS E PARALIMPIADAS DO COPS } Período de Vigência: 08/12/2023 a 08/03/2024 }
PROCESSO: 00220-00007297/2023-7 } TERMO DE FOMENTO: 81/2023 } Número de Beneficiados: Foram atendidos 2.500 atletas durante a realização do projeto. Ações/Atividades desenvolvidas: O projeto Olimpíadas e Paraolimpíadas dos Centros Olímpicos do Distrito Federal é uma iniciativa do IBRES em fomentar práticas de atividade esportiva dinâmicas dos alunos de nove centros olímpicos (quais sejam, Brazlândia, Estrutural, Recanto das Emas, Gama, Santa Maria, Planaltina, Sobradinho, Setor O e Parque da Vaquejada) nos Centros Olímpicos, promovendo os valores tais como: respeito, amizade, excelência, determinação, igualdade, independentemente do resultado esportivo

COPS NO PARQUE } Período de Vigência: 27/12/2023 a 15/03/2024 } PROCESSO: 00220-00007691/2023-18 } TERMO DE FOMENTO: 96/2023 Número de Beneficiados: Foram atendidos 1.800 crianças e adolescentes Ações/Atividades desenvolvidas: Foi implementado a prática de atividade física e brincadeiras criativas para os alunos dos 9 centros olímpicos do DF, no Parque da Cidade. As brincadeiras eram de cunho educativo e recreativo, o evento promoveu lazer, bem-estar e fomentou a atividade física como hábito de vida saudável, desde criança

DESCRIÇÃO DO OBJETO:

O PROJETO GAMIFICA DF IBRES visa a capacitação de jovens empreendedores na área de tecnologia e inovação, voltado para o desenvolvimento de Marketing aplicado à Jogos Eletrônicos, Design de Jogos Eletrônicos e Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos, tendo a finalidade de incentivar o empreendedorismo em jogos eletrônicos, descentralizar as políticas públicas da Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação, apoiar e dar visibilidade aos agentes e grupos que criam desenvolvimento tecnológico e inovação do Distrito Federal e oferecer a população das regiões administrativas do Distrito Federal, o conhecimento dos produtos relacionados a tecnologia e inovação, com foco em jogos eletrônicos.

Para atingir o objetivo principal deste projeto o IBRES irá coordenar e desenvolver cursos e aulas para crianças e jovens nas áreas de desenvolvimento de Marketing aplicado à Jogos Eletrônicos, Design de Jogos Eletrônicos e Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos.

Os resultados esperados do PROJETO GAMIFICA DF IBRES são:

- Aumentar a competitividade do ramo de games, gerando emprego e renda na área tecnológica.
- Fomentar a capacitação de empreendedores nas áreas de base tecnológica.
- Implementar uma política pública beneficiando a geração de emprego e renda e melhorando a capacidade tecnológica das empresas
- Incentivar o empreendedorismo em jogos eletrônicos.
- Apoiar e valorizar os setores de pesquisa, desenvolvimento tecnológico e inovação local

O PROJETO GAMIFICA DF IBRES engloba as etapas do planejamento, implementação, controle e avaliação, além da utilização de ferramentas modernas de ensino-aprendizagem.

JUSTIFICATIVA:

O projeto irá fomentar a capacitação de empreendedores nas áreas de base tecnológica, voltado para o desenvolvimento nos seguimentos de Marketing aplicado à Jogos Eletrônicos, Design de Jogos Eletrônicos e Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos, tendo como principais finalidades: Incentivar o Empreendedorismo em Jogos Eletrônicos: além de apoiar e valorizar os setores de pesquisa, desenvolvimento tecnológico e inovação local, bem como estimular especificamente o empreendedorismo entre os jovens no desenvolvimento de games, sendo que o processo de desenvolvimento inclui conceitos de criação de produtos, qualificação, equipe e gerência de orçamento, compreensão sobre modelo de negócios orçamento, entre outros; Descentralizar as políticas públicas da Secretária de Estado de Ciência, Tecnologia e

Inovação, com foco em jogos eletrônicos bem definidos; Apoiar e dar visibilidade aos agentes e grupos que criam o desenvolvimento tecnológico e inovação do Distrito Federal, com foco em desenvolvedores de jogos eletrônicos, classificados com objetivos e habilidades; e Oferecer a população das regiões administrativas do Distrito Federal, o conhecimento sobre os produtos relacionados a base tecnológica, com foco em jogos eletrônicos, promovendo a interação entre os agentes, diversificando o contato com os players com diversas habilidades, apresentando da melhor forma possível cada tipo de área de atuação. Jogos eletrônicos, também conhecidos como games, são conteúdos audiovisuais interativos, cujas imagens são alteradas em tempo real a partir de ações do(s) jogador(es). Podem ser criados para diversas plataformas, uma vez que há um rol de estilos de games para todos os gostos dos usuários, diversificando tanto a plataforma utilizada, como jogos para dispositivos móveis, consoles e computadores, com o estilo de jogo, um jogo de luta (fight games), de corrida ou um estilo simulador.

O projeto tem a finalidade de incentivar o empreendedorismo em jogos eletrônicos, descentralizar as políticas públicas da Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação, apoiar e dar visibilidade aos agentes e grupos que criam desenvolvimento tecnológico e inovação do Distrito Federal e oferecer a população das regiões administrativas do Distrito Federal: Brazlândia, SCIA Estrutural, Ceilândia, Sol Nascente e Jardim Botânico. O conhecimento dos produtos relacionados a tecnologia e inovação, com foco em jogos

eletrônicos.

O projeto atingindo os objetivos mencionados acima cumprirá integralmente a função social do termo de colaboração atendendo os normativos reguladores de formalização especificados na portaria nº 550 de agosto de 2023, através da qual a Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal determinou como missão fomentar o mercado tecnológico, desenvolver e incentivar a tecnologia em diversos segmentos do Distrito Federal, além de apoiar a formação integral do ser humano para que este possa atuar como agente de construção científica, cultural e política da sociedade, conforme indicado no artigo 1º:

Art. 1º À Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal – SECTI/DF, órgão da Administração Direta do Governo do Distrito Federal, diretamente subordinada ao Governador, compete:
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;

O projeto busca também fomentar a competitividade e a criação de emprego e renda no Distrito Federal, aumentando e diversificação das atividades econômicas de conhecimento técnico e científico, atendendo o determinado na portaria nº 117/20203, veja-se:

Art. 6º A celebração de parcerias da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação com OSC's será realizada para as seguintes finalidades: (...)

III – fomentar a competitividade e a criação de emprego e renda no Distrito Federal, mediante aumento e diversificação das atividades econômicas que tenham por base geração e aplicação de conhecimento técnico, científico e social;(...)

Os resultados esperados do PROJETO GAMIFICA DF IBRES são de implementar uma política pública e aumentar a competitividade do ramo de games, beneficiando a geração de emprego e renda e melhorando a capacidade tecnológica das empresas.

O projeto GAMIFICA irá implementar uma política pública a qual aumentará a geração de renda através de uma especialização de jovens em mercados de trabalho científicos e técnicos aumentando a diversificação de renda macroeconômica do Distrito Federal, atendendo aos preceitos da Lei 14.802/2024 (PPA 2024/2027) e da agenda 2030 GDF.

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

O projeto irá fomentar a capacitação de empreendedores nas áreas de base tecnológica, voltado para o desenvolvimento nos seguimentos de Marketing aplicado à Jogos Eletrônicos, Design de Jogos Eletrônicos e Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos, ofertando cursos técnicos profissionalizantes das áreas de games, além de oferecer através de professores renomados e com experiência na área como funciona o mercado de trabalho público e privado,

Esses cursos ofertados tem como objetivo de suprir uma necessidade de mão de obra especializada no mercado de games o qual hoje no DF é bem precário e não possui nenhum curso com objetivo destes específicos.

O projeto também contará com aprendizagens empíricas básicas desde a montagem e desmontagem de computadores e hardwares, até o desenvolvimento avançado de jogos

eletrônicos.

Os cursos do projeto contarão com professores especializados na área os quais possuem experiência ativa no mercado de modo com que a cada nova atualização de mercado que surgir será repassada aos alunos de forma rápida para maior capacitação dos mesmos.

Ao final dos cursos ofertados os alunos serão submetidos a diversos testes a depender do professor para que apresentem resultados efetivos da área, seja pesquisas de mercado, montagem de softwares, hardwares, aplicativos, games ou serviços de acessibilidade com inteligência artificial, podendo assim ser feita uma mensuração de resultado e impacto de ações do projeto.

Com estes resultados, os alunos serão monitorados pelos agentes do projeto para saberem precisamente quais deste alunos capacitados receberam chances ou inserção no mercado de trabalho da área específica além de saber precisamente quantas mulheres também foram inseridas no mercado.

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

O foco do projeto será de Incentivar o Empreendedorismo em Jogos Eletrônicos, apoiando e valorizando os setores de pesquisa, desenvolvimento tecnológico e inovação local, de modo a estimular especificamente o empreendedorismo entre os jovens no desenvolvimento de games.

O processo de desenvolvimento inclui conceitos de criação de produtos, qualificação, equipe e gerência de orçamento, compreensão sobre modelo de negócios orçamento e técnicas para melhorar a produtividade e qualidade dos seus produtos e serviços, processos, gestão, modelo de negócio com impacto positivo na geração de emprego e renda, conscientização sobre economia circular e no faturamento de empresas.

A partir destes tópicos será apresentadas aos alunos modelos de negócios e empresas que possuem experiência prática no mercado, as quais serão convidadas periodicamente para palestras aos alunos.

O projeto também incluirá aulas de hardwares, montagem e desmontagem de computadores e softwares bem como o reaproveitamento de peças de hardwares diferentes para montagem de computadores, como televisões, tablets, celulares e TV BOX.

Para avaliação dos alunos e da eficácia dos cursos, serão analisadas as frequências dos alunos, as avaliações teóricas, bem como trabalhos práticos finais supervisionados pelos professores.

C - Importância social do projeto:

O projeto tem a importância social de oferecer a população carentes das regiões administrativas do Distrito Federal, o conhecimento técnico sobre os produtos relacionados a base tecnológica, com foco em jogos eletrônicos, promovendo a interação entre os agentes, diversificando o contato com os players com diversas habilidades, apresentando da melhor forma possível cada tipo de área de atuação.

O projeto pretende fomentar estes objetivos mencionados de modo a levar a essa população ferramentas digitais como computadores e eletrônicos a serem apresentadas a uma população mais vulnerável da sociedade em que muitos nunca viram ou tiveram a oportunidade mexer ou manusear na vida.

Portanto, o projeto além de oferecer oportunidades empregatícias tem como pilar também oferecer uma educação social digital para comunidade local garantindo impactos sociais e sustentáveis a longo prazo.

Durante o curso os alunos serão instruídos também a realizarem pesquisas de mercados e pesquisas de locais produtivos e carentes digitalmente no DF, após esses resultados eles terão de apresentar ideias de proposições de políticas públicas que possam resolver o problema ou ideias disruptivas empresariais para as áreas de carência que possam prosperar de forma sustentável.

D - Ações previstas de acessibilidade:

Serão implementadas ações de acessibilidade que visem garantir que pessoas cadeirantes e com dificuldades motoras possam acessar e utilizar plenamente espaços, serviços, informações e oportunidade, de modo com que todas as salas de aulas e espaços de convivência irão contar com rampas e objetos auxiliares para pessoas com deficiência.

O objetivo é promover a inclusão e a equidade, eliminando barreiras e criando condições que assegurem a participação efetiva desses indivíduos.

Além das modificações estruturais o processo também instruirá a equipe e capacitar os professores sobre quais as melhores práticas de acessibilidade e as necessidades específicas de pessoas com dificuldades motoras é essencial para garantir a criação de soluções mais inclusivas e eficazes.

As aulas também contarão com apoio da instituição que contará com visitas do diretor de saúde especializado em coordenação pedagógica a PCD, de modo com que ele aplicará melhores práticas, advertirá a equipe quando possível e ficará responsável por avaliar o ensino das pessoas com deficiência.

Além disso, todos os projetos práticos a serem apresentados pelos alunos serão encorajados a possuírem o maior número de ferramentas de acessibilidade o possível como critério de avaliação.

Em atenção ao Decreto da COVID-19 o projeto também irá cumprir todas as determinações, com fornecimento de álcool em gel, espaçamento entre as mesas dos alunos e instrução aos professores e alunos sobre as medidas preventivas.

DETALHAMENTO DAS AÇÕES:

Para o planejamento técnico, dentro dessa vertente de jogos eletrônicos, é possível detalhar as ações bem como atuar com a tecnologia e a inovação, com as etapas do planejamento, implementação, controle e avaliação, além de apresentar as ferramentas modernas de ensino aprendizagem para capacitação empreendedora designada em um eixo voltado a perspectiva de:

Marketing aplicados à Jogos Eletrônicos: Consiste no conjunto de estratégias de divulgação de marcas, produtos e serviços por meio de jogos digitais, de forma a melhorar o relacionamento com os consumidores que, em geral, possuem as mesmas características e interesses do público que consome, além de um eixo em que a GAMIFICAÇÃO do produto torna-se o produto e atraia a atenção do consumidor.

Design de Jogos Eletrônicos: Desenvolvimento teórico da concepção inicial do game e que deve contemplar as principais mecânicas de jogabilidade, assim como os principais elementos de narrativa, desenvolvimento de personagens, criação de ambiente e demais interações envolvendo o usuário final; e

Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos: Aulas de informática básica, avançada e de hardwares bem como entrega do protótipo com os principais elementos do game elencados no item anterior com o gerenciamento do modelo de negócio proposto.

A execução das atividades será realizada em 5 Regiões Administrativas: Núcleo 01 de Brazlândia sito Balneário Veredinhas; Núcleo 02 da Estrutural sito Centro Olímpico e Paralímpico da Estrutural; Núcleo 03 da Ceilândia sito Centro Olímpico e Paralímpico do Setor O; Núcleo 04 do Sol Nascente sito Centro Olímpico e Paralímpico do Parque da Vaquejada; e Núcleo 05 do Jardim Botânico sito Escola Superior de Defesa – ESD.

Vale ressaltar que todas essas áreas são de Gestão do IBRES. Essas atividades serão denominadas por “NÚCLEOS DE ATIVIDADES”.

A Gestão Técnica e de Coordenação Pedagógica do Projeto será realizada na Sede do IBRES, localizada na RA de Taguatinga DF, sito QNC 11 Lote 01 salas 401 a 405.

I. Metodologia de Gestão de Recursos e Captação

Visando o cumprimento do objeto, o IBRES, com o recebimento da dotação orçamentária da Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal para realizar todas as ações fundamentais que permearão a boa execução do projeto, irá executar em parceria com a Secretaria de Ciência e Tecnologia o PROJETO GAMIFICA DF IBRES, nas Regiões Administrativas de Brazlândia, Estrutural, Ceilândia, Sol Nascente e Jardim Botânico do Distrito Federal até dezembro de 2025. Há a previsão de captação de recursos complementares, com

elaboração de projeto executivo de captação durante a realização do projeto, com definição de atendimento a parceiros interessados, bem como, prospecção de novas parcerias. O IBRES será responsável pela gestão e execução efetiva de outras fontes de recursos, tais como Emendas Parlamentares, patrocínio e demais instrumentos coesos, com a obrigação de prestar contas dos valores captados nas respectivas instituições e entidades, em cumprimento aos termos da legislação aplicável. Este item do Planejamento Técnico prever alternativas à eventual falta ou superação na captação integral dos recursos projetados no planejamento financeiro. Onde as principais ações, que garantam a execução do projeto, estarão contidas na rubrica ofertada pela Secretaria, onde o Instituto seguirá todas as orientações de gestão financeira estabelecida na Lei Nacional nº 13.019, de 31 de julho de 2014, no Decreto Distrital nº 37.843, de 13 de dezembro de 2016 e no ato normativo da Portaria nº 21, de 23 de janeiro de 2020.

As atividades financeiras serão gerenciadas pela equipe de recursos humanos, que será composta por:

Coordenador Geral - Coordenar todos os aspectos do projeto 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.

Coordenador de Comunicação - Serviço de elaboração da estratégia de comunicação e coordenação de planejamento e acompanhamento de todos os itens relacionados à comunicação.

Coordenador Pedagógico de Marketing de Games – Serviço de elaboração da estratégia de cursos e aprendizagem e coordenação de planejamento e acompanhamento de todos os itens relacionados à capacitação na área de Marketing de Games.

Coordenador Pedagógico de Designer de Games – Serviço de elaboração da estratégia de cursos e aprendizagem e coordenação de planejamento e acompanhamento de todos os itens relacionados à capacitação na área de Designer de Games.

Coordenador Pedagógico de Desenvolvedor de Games – Serviço de elaboração da estratégia de cursos e aprendizagem e coordenação de planejamento e acompanhamento de todos os itens relacionados à capacitação na área de Desenvolvimento de Games.

Coordenador Financeiro – Responsável pelo gerenciamento financeiro, contratações e pagamentos vinculados ao projeto.

Coordenador Operacional - Executar todos os aspectos do projeto vinculados a estrutura e logística. Controlar e executar cada atividade do projeto. Cada Coordenador será responsável por montar o planejamento financeiro de suas respectivas áreas fins, tendo no Coordenador Geral as principais responsabilidades de organização de cronogramas de desembolsos, solicitação e pagamento de faturas, gestão das contas e organização dos relatórios de prestação de contas.

Todas as contratações terão contrato firmado em cartório, afim de transformar o documento em título executivo extrajudicial em caso de problemas com a prestação de contas, além de emissão de notas fiscais para comprovação e recolhimento tributário. Dessa forma, o projeto buscará prioritariamente pessoas jurídicas para prestação dos serviços descritos, conforme a necessidade de cada contratação.

Será realizado a busca de recursos complementares, com detalhamento das ações abaixo definido, com entrega de carta de intenção de patrocínio a presente proposta de parceiros interessados, bem como a prospecção de novas parcerias a posterior a ser realizado pelo Coordenador Geral.

A gestão e execução efetiva de outras fontes de recursos, como emendas parlamentares, patrocínio e demais serão contabilizados com os valores em espécie em uma conta com tal objetivo, e aqueles patrocínios não monetários serão mensurados e incluídos em relatório, firmando o compromisso de prestar contas dos valores captados, em cumprimento aos termos da legislação aplicável.

II. Estratégia de logística quanto ao público e programação das atividades

O processo de organização das ações do IBRES para esse projeto vem acompanhado de esforços no planejamento operacional, desde a disposição do que é proposto, bem como a sua finalidade. O IBRES apresenta uma estratégia de logística de produção e programação que facilita o planejamento e a interação do público-alvo.

A Estratégia adotada para organização das atividades funcionará cronologicamente em 12 meses a partir do empenho do recurso da seguinte forma:

- **PRÉ PRODUÇÃO (14/10/24 a 14/12/24);**
- **PRODUÇÃO (14/01/25 a 14/08/25); e**
- **PÓS PRODUÇÃO (14/08/25 a 14/10/25).**

. DA PRÉ PRODUÇÃO

A pré-produção consiste na realização de todas as etapas introdutórias para realização do projeto. Ela é desenvolvida em torno de 03 meses, finalizando na efetiva entrega dos planejamentos e as contratações.

Consiste na efetiva contratação dos Coordenadores, e assinatura contratual com o sub tópico financeiro de Locação de Equipamentos / Veículos / Imóveis / Serviços e Contratações de Publicidade.

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

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

Assim, para essas primeiras sub etapas é necessário em torno de 3 meses para efetiva realização, tempo de atuação das pessoas caracterizadas como Recursos Humanos - RH.

. DA PRODUÇÃO

As ações de produção serão categorizadas da seguinte forma: Estratégia de realização das atividades; Planejamento Operacional; Logística de produção; Programação; Estimativa de público nas atividades; e Metas do projeto.

Iniciando com a ESTRATÉGIA DE REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES, explanaremos a lógica de estruturação do projeto, onde as atividades possam se comunicar, trazer dinâmica e otimização das atividades, maximizando os resultados para os participantes.

Dessa forma, para melhor atendimento dos participantes, o Instituto entende que a montagem de múltiplos espaços pode levar a custos altíssimos com infraestrutura e baixando muito a qualidade na entrega para os participantes. Assim, nossa proposta visa a montagem de um espaço central, que conte com toda uma infraestrutura ideal para as atividades presenciais e de mentoria, além de uma logística de distribuição e participação de outras RA - Regiões Administrativas selecionados para a atividade.

O Núcleo Referencial, localizado em Taguatinga, será montada em 01 espaço comercial de no mínimo 150 m2, haja vista ser a região mais central das RA selecionadas, além de ser um polo comercial, possibilitando assim as empresas que participem das mentorias a terem um ponto de apoio na cidade. Este núcleo comportará tanto as atividades presenciais, quanto as online e mentorias, com toda a infraestrutura necessária.

Para as atividades nos Núcleos, serão montadas estruturas de octanorme com perfis de

alumínio, locação, em cada região, exceto a de Taguatinga, pois ficará o espaço colaborativo, possibilitando assim a realização das atividades presenciais na cidade.

Cada Núcleo irá dispor de 24 computadores com acesso à internet e a seguinte configuração mínima: PLACA MAE PRO DDR4; PROCESSADOR COM 3.6GHZ; MEMÓRIA 16GB DDR4; SSD 250GB 2.5 SATA; PLACA DE VÍDEO DEDICADA 4GB; FONTE 500W BIVOLT; TELA 20 POLEGADAS além de cerca de 38 mil unidades (a depender da quantidade a ser contabilizada pela Receita Federal) de conversor/receptor de TV BOX para serem transformados em computadores pelos alunos como forma didática do curso da parte de informática e tecnologia da informação, os insumos de tv box serão doados pela receita federal com destinação ao projeto em acordo já pré estabelecido e após a utilização das peças essenciais de tv box para a transformação em computadores as peças não utilizadas serão preferencial mente doados ao programa RECICLOTECH da Secretaria de ciências e tecnologia.

No ambiente para reuniões irá contar com: Mesa central; 24 cadeiras; Computadores; TVs de 60'.

Para o ambiente de interação, descanso e troca de experiência terá estrutura com Poltronas; Mesas; Frigobar; Vídeo games; TVs; Som ambiente.

O espaço funcionará de segunda às sextas-feiras, das 08:00 as 18:00h, tendo por objetivo a realização das capacitações presenciais, realização de testes para as capacitações online, ambiente de produção de projetos, espaço para mentorias e convívio entre os profissionais de games.

As unidades das RA irão dispor de 24 computadores cada com acesso à internet e a seguinte configuração mínima: PLACA MAE PRO DDR4; PROCESSADOR COM 3.6GHZ; MEMÓRIA 16GB DDR4; SSD 250GB 2.5 SATA; PLACA DE VÍDEO DEDICADA 4GB; FONTE 500W BIVOLT; TELA 20 POLEGADAS.

O espaço também funcionará de segunda às sextas-feiras, das 08:00 às 18:00h, tendo por objetivo a realização das capacitações presenciais, realização de testes para as capacitações online, ambiente de produção de projetos, espaço para mentorias e convívio entre os profissionais de games. Ressalto que de acordo com a demanda de alunos as aulas poderão ser alteradas para o período noturno.

No PLANEJAMENTO OPERACIONAL, adentraremos os recursos e contratações que serão necessários para realização das atividades sugeridas. Para esta execução necessitaremos das seguintes estruturações funcionais:

- Núcleo Colaborativo: para a realização das atividades propostas, será alugado 01 espaço comercial de no mínimo 150 m2 em Taguatinga, haja vista ser a região mais central as RA selecionadas, além de ser um polo comercial, possibilitando assim as empresas que participem das mentorias a terem um ponto de apoio na cidade. Este Núcleo funcionará de forma colaborativa, comportando tanto as atividades presenciais, quanto as online e mentorias, com toda a infraestrutura necessária.

Nesse espaço será montado: Área de 60 m² com parque tecnológico para cursos presenciais, e ambiente de mentorias; Área de 30m² para reuniões e palestras; Área comum de 30m² para interação, descanso e troca de experiência entre participantes; e Área comum de 30m² com banheiros e copa.

- Núcleo de Gestão Técnico-Pedagógica: Neste espaço iremos dispor de 24 computadores, com acesso a internet e a seguinte configuração mínima: PLACA MAE PRO DDR4; PROCESSADOR COM 3.6GHZ; MEMÓRIA 16GB DDR4; SSD 250GB 2.5 SATA; PLACA DE VÍDEO DEDICADA 4GB; FONTE 500W BIVOLT; e TELA 20 POLEGADAS.

Já o ambiente para reuniões irá contar com: Mesa central; 24 cadeiras; Computador; 1 TV de 60'. Já para interação, descanso e troca de experiência terá estrutura mínima de Poltronas; Mesas; Frigobar; Vídeo games; TVs; e Som ambiente.

- Para as atividades nos Núcleos, serão montadas estruturas de octanorme com perfis de alumínio, locação, em cada região, exceto a de Taguatinga, pois ficará o espaço colaborativo, possibilitando assim a realização das atividades presenciais na cidade.

As unidades das RA irão dispor de 24 computadores cada, com acesso a internet e a seguinte configuração mínima: PLACA MAE PRO DDR4; PROCESSADOR COM 3.6GHZ; MEMÓRIA 16GB DDR4; SSD 250GB 2.5 SATA; PLACA DE VÍDEO DEDICADA 4GB; FONTE 500W BIVOLT; e TELA 20 POLEGADAS.

Professores: O corpo docente é primordial para realização das atividades propostas. Primariamente, realizaremos a efetivação do Coordenador Pedagógico para, sob as diretrizes propostas no presente documento, seja construído um Plano Pedagógico para o espaço.

Posteriormente, encontraremos os professores adequados para o efetivo empenho das aulas. Serão contratados os seguintes professores por Eixo e Módulo:

Eixo Marketing aplicados à Jogos Eletrônicos:

Certificação em Desenvolvimento de Marketing aplicado à Jogos Eletrônicos: 05 professores, sendo 08 semanas para preparação de planos de aula e material didático, além de 30 semanas de ministração de aulas, totalizando 38 semanas; 06 monitores por 30 semanas para acompanhamento das turmas em atividades externas;

Certificações em Desenvolvimento de Marketing aplicado à Jogos Eletrônicos: 05 professores, com 02 certificações cada, sendo 08 semanas para preparação de planos de aula e material didático, além de 16 semanas de captação de aulas, totalizando 24 semanas; 02 monitores por 28 semanas para acompanhamento das turmas em atividades online;

Mentorias em Desenvolvimento de Negócios aplicado à Jogos Eletrônicos: 01 monitor por 30 semanas para acompanhamento dos alunos (das 16 semanas de captação de aulas), totalizando 24 semanas.

Mentorias em Desenvolvimento de Negócios aplicado à Jogos Eletrônicos: 02 monitores por 28 semanas para acompanhamento das turmas em atividades online;

Plataforma Online: Para as atividades online, será necessária uma plataforma que seja preparado para receber o material disponibilizado e campo de interação entre profissionais e participantes.

Será contratado uma equipe técnica para parametrização e manutenção do sistema. A equipe será composta por Desenvolvedor Web.

Para os conteúdos a serem disponibilizados, as captações serão realizadas em estúdio audiovisual para que seja possível entregar a melhor qualidade. Necessitando assim dos seguintes serviços: Locação de Estúdio, Microfones, Equipamento de Iluminação e Câmeras;

Diretor de Imagem; Assistente de Direção; Diretor de Arte; Operador de Câmera, Operador de Áudio e TV 50'.

Como próxima etapa, entraremos na descrição da LOGÍSTICA DE PRODUÇÃO que permitirá detalhar os momentos de preparação das atividades.

Após a etapa de pré produção, que consistirá na contratação de todos os profissionais e serviços necessários para o bom desempenho das atividades, adentraremos ao campo de produção das atividades a serem realizadas.

A primeira etapa é, junto com a Coordenação Pedagógica e os professores contratados, a construção do Projeto Político Pedagógico (PPP) que norteará todos os cursos e atividades realizadas com os participantes. Ela irá permitir que todos os profissionais realizem cursos de capacitação e treinamento, (criem o material a ser utilizados nas atividades com a mesma linha e meta a ser alcançada), fazendo assim todas as atividades serem conectadas.

Finalizando a PPP, iniciaremos a produção dos materiais. Estrategicamente definimos a produção dos materiais online, tendo em vista a possibilidade de utilização de materiais audiovisuais como suporte e complementar as atividades presenciais, permitindo assim os orientadores a tornar mais dinâmicas as atividades presenciais e trazer atividades de produção no contato com os alunos.

Estimamos o período de 3 meses para conclusão do material audiovisual, porém as atividades presenciais serão iniciadas durante a produção em estúdio, ajustando a rotina dos profissionais a conseguirem conciliar as produções, captações, aulas e coordenações.

Para as atividades presenciais, utilizaremos as atividades de coordenação para preparação das atividades a serem realizadas. A Coordenação será um alinhamento entre os professores, monitores e coordenador pedagógico, nos dias determinados para essa reunião, de forma que a montagem do plano de aula seja dinâmica e adaptativa a performance de aprendizagem dos participantes.

Por fim, no campo de produção, será desenvolvida uma plataforma utilizando um software livre para LMS (Learning Management System) como ferramenta para atividades online e gestão do projeto, pelos profissionais contratados, com parametrização durante os 03 primeiros meses de produção, ou seja, entre setembro e dezembro de 2024. Preferencialmente, será contratado empresa que realize as atividades descritas com

experiência para tal atividade e utilize metodologia scrum para acompanhamento e criação de relatórios. A posterior, será realizada a manutenção da plataforma até o encerramento das atividades do projeto.

As RA selecionadas, além de ser Núcleos, irão ser locais onde as empresas que participem das mentorias a terem um ponto de apoio na cidade. Os núcleos comportarão tanto as atividades presenciais, quanto as onlines e mentorias, com toda a infraestrutura necessária.

O Núcleo de Gestão Técnica e de apoio pedagógico irá dispor de 24 computadores, com acesso a internet e a seguinte configuração mínima: PLACA MAE PRO DDR4; PROCESSADOR COM 3.6GHZ; MEMÓRIA 16GB DDR4; SSD 250GB 2.5 SATA; PLACA DE VÍDEO DEDICADA 4GB; FONTE 500W BIVOLT; TELA 20 POLEGADAS além das tv box especificadas anteriormente.

Os Núcleos das RA irão dispor de 24 computadores cada, com acesso a internet e a seguinte configuração mínima: PLACA MAE PRO DDR4; PROCESSADOR COM 3.6GHZ; MEMÓRIA 16GB DDR4; SSD 250GB 2.5 SATA; PLACA DE VÍDEO DEDICADA 4GB; FONTE 500W BIVOLT; TELA 20 POLEGADAS.

.PÓS PRODUÇÃO

Avaliação pedagógica do projeto e elaboração de projeto para a criação de políticas públicas, assim como Produção de 1 (um) vídeo audiovisual de Making Of da produção do projeto para apresentação em fase de pós produção, com vistas a auxiliar da difusão da imagem do projeto e do trabalho apoiado pela Secretaria de Estado nos 3 eixos da proposta.

Relatório de prestação de contas.

. PROGRAMAÇÃO

As grades horárias das atividades presenciais ocorrerão da seguinte forma:

EIXO MARKETING DE JOGOS ELETRÔNICOS:

(NÚCLEO COLABORATIVO + JARDIM BOTÂNICO + CEILÂNDIA + SOL NASCENTE)

FEVEREIRO 2025
SEGUNDA FEIRA A SEXTA FEIRA
08:00 às 09:40 – Curso 01 – Certificação
09:40 às 10:00 – Intervalo
10:00 às 11:40 – Curso 02 – Certificação
14:00 às 15:40 – Curso 01 – Certificação
15:40 às 16:00 – Intervalo
16:00 às 17:40 – Curso 02 – Certificação
MARÇO 2025
SEGUNDA FEIRA A SEXTA FEIRA
08:00 às 09:40 – Curso 03 – Certificação

09:40 às 10:00 – Intervalo

10:00 às 11:40 – Curso 03 – Certificação

14:00 às 15:40 – Curso 04 – Certificação

15:40 às 16:00 – Intervalo

16:00 às 17:40 – Curso 04 – Certificação

ABRIL 2025

SEGUNDA FEIRA A SEXTA FEIRA

08:00 às 09:40 – Curso 05 – Certificação

09:40 às 10:00 – Intervalo

10:00 às 11:40 – Curso 05 – Certificação

14:00 às 15:40 – Curso 05 – Certificação

15:40 às 16:00 – Intervalo

16:00 às 17:40 – Curso 05 – Certificação

(NÚCLEO COLABORATIVO + BRAZLÂNDIA + ESTRUTURAL)

MAIO 2025

SEGUNDA FEIRA A SEXTA FEIRA

08:00 às 09:40 – Curso 01 – Certificação

09:40 às 10:00 – Intervalo

10:00 às 11:40 – Curso 02 – Certificação

14:00 às 15:40 – Curso 01 – Certificação

15:40 às 16:00 – Intervalo

16:00 às 17:40 – Curso 02 – Certificação

JUNHO 2025

SEGUNDA FEIRA A SEXTA FEIRA

08:00 às 09:40 – Curso 03 – Certificação

09:40 às 10:00 – Intervalo

10:00 às 11:40 – Curso 03 – Certificação

14:00 às 15:40 – Curso 04 – Certificação

15:40 às 16:00 – Intervalo

16:00 às 17:40 – Curso 04 – Certificação

JULHO 2025

SEGUNDA FEIRA A SEXTA FEIRA

08:00 às 09:40 – Curso 05 – Certificação

09:40 às 10:00 – Intervalo

10:00 às 11:40 – Curso 05 – Certificação

14:00 às 15:40 – Curso 05 – Certificação

15:40 às 16:00 – Intervalo

16:00 às 17:40 – Curso 05 – Certificação

AGOSTO 2025**SEGUNDA FEIRA A SEXTA FEIRA**

08:00 às 09:40 – Curso 05 – Certificação

09:40 às 10:00 – Intervalo

10:00 às 11:40 – Curso 05 – Certificação

14:00 às 15:40 – Curso 05 – Certificação

15:40 às 16:00 – Intervalo

16:00 às 17:40 – Curso 05 – Certificação

EIXO DESIGNER DE JOGOS ELETRÔNICOS:

(NÚCLEO COLABORATIVO + JARDIM BOTÂNICO + CEILÂNDIA + SOL NASCENTE)

MAIO 2025**SEGUNDA FEIRA A SEXTA FEIRA**

08:00 às 09:40 – Curso 01 – Certificação

09:40 às 10:00 – Intervalo

10:00 às 11:40 – Curso 02 – Certificação

14:00 às 15:40 – Curso 01 – Certificação

15:40 às 16:00 – Intervalo

16:00 às 17:40 – Curso 02 – Certificação

JUNHO 2025**SEGUNDA FEIRA A SEXTA FEIRA**

08:00 às 09:40 – Curso 03 – Certificação

09:40 às 10:00 – Intervalo

10:00 às 11:40 – Curso 03 – Certificação

14:00 às 15:40 – Curso 04 – Certificação

15:40 às 16:00 – Intervalo

16:00 às 17:40 – Curso 04 – Certificação

JULHO 2025

SEGUNDA FEIRA A SEXTA FEIRA

08:00 às 09:40 – Curso 05 – Certificação

09:40 às 10:00 – Intervalo

10:00 às 11:40 – Curso 05 – Certificação

14:00 às 15:40 – Curso 05 – Certificação

15:40 às 16:00 – Intervalo

16:00 às 17:40 – Curso 05 – Certificação

AGOSTO 2025

SEGUNDA FEIRA A SEXTA FEIRA

08:00 às 09:40 – Curso 05 – Certificação

09:40 às 10:00 – Intervalo

10:00 às 11:40 – Curso 05 – Certificação

14:00 às 15:40 – Curso 05 – Certificação

15:40 às 16:00 – Intervalo

16:00 às 17:40 – Curso 05 – Certificação

(NÚCLEO COLABORATIVO + BRAZLÂNDIA + ESTRUTURAL)

FEVEREIRO DE 2025

SEGUNDA FEIRA A SEXTA FEIRA

08:00 às 09:40 – Curso 01 – Certificação

09:40 às 10:00 – Intervalo

10:00 às 11:40 – Curso 02 – Certificação

14:00 às 15:40 – Curso 01 – Certificação

15:40 às 16:00 – Intervalo

16:00 às 17:40 – Curso 02 – Certificação

MARÇO 2025

SEGUNDA FEIRA A SEXTA FEIRA

08:00 às 09:40 – Curso 03 – Certificação

09:40 às 10:00 – Intervalo

10:00 às 11:40 – Curso 03 – Certificação

14:00 às 15:40 – Curso 04 – Certificação

15:40 às 16:00 – Intervalo

16:00 às 17:40 – Curso 04 – Certificação

ABRIL 2025

SEGUNDA FEIRA A SEXTA FEIRA

08:00 às 09:40 – Curso 05 – Certificação

09:40 às 10:00 – Intervalo

10:00 às 11:40 – Curso 05 – Certificação

14:00 às 15:40 – Curso 05 – Certificação

15:40 às 16:00 – Intervalo

16:00 às 17:40 – Curso 05 – Certificação

EIXO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS:

(NÚCLEO COLABORATIVO + JARDIM BOTÂNICO + CEILÂNDIA + SOL NASCENTE)

FEVEREIRO 2025

SEGUNDA FEIRA A SEXTA FEIRA

08:00 às 09:40 – Curso 01 – Certificação

09:40 às 10:00 – Intervalo

10:00 às 11:40 – Curso 02 – Certificação

14:00 às 15:40 – Curso 01 – Certificação

15:40 às 16:00 – Intervalo

16:00 às 17:40 – Curso 02 – Certificação

MARÇO DE 2025

08:00 às 09:40 – Curso 03 – Certificação

09:40 às 10:00 – Intervalo

10:00 às 11:40 – Curso 03 – Certificação

14:00 às 15:40 – Curso 04 – Certificação

15:40 às 16:00 – Intervalo

16:00 às 17:40 – Curso 04 – Certificação

ABRIL 2025

SEGUNDA FEIRA A SEXTA FEIRA

08:00 às 09:40 – Curso 05 – Certificação

09:40 às 10:00 – Intervalo

10:00 às 11:40 – Curso 05 – Certificação

14:00 às 15:40 – Curso 05 – Certificação

15:40 às 16:00 – Intervalo

16:00 às 17:40 – Curso 05 – Certificação

(NÚCLEO COLABORATIVO + BRAZLÂNDIA + ESTRUTURAL)

MAIO 2025

SEGUNDA FEIRA A SEXTA FEIRA

08:00 às 09:40 – Curso 01 – Certificação

09:40 às 10:00 – Intervalo

10:00 às 11:40 – Curso 02 – Certificação

14:00 às 15:40 – Curso 01 – Certificação

15:40 às 16:00 – Intervalo

16:00 às 17:40 – Curso 02 – Certificação

JUNHO 2025

SEGUNDA FEIRA A SEXTA FEIRA

08:00 às 09:40 – Curso 03 – Certificação

09:40 às 10:00 – Intervalo

10:00 às 11:40 – Curso 03 – Certificação

14:00 às 15:40 – Curso 04 – Certificação

15:40 às 16:00 – Intervalo

16:00 às 17:40 – Curso 04 – Certificação

JULHO 2025

SEGUNDA FEIRA A SEXTA FEIRA

08:00 às 09:40 – Curso 05 – Certificação

09:40 às 10:00 – Intervalo

10:00 às 11:40 – Curso 05 – Certificação

14:00 às 15:40 – Curso 05 – Certificação

15:40 às 16:00 – Intervalo

16:00 às 17:40 – Curso 05 – Certificação

AGOSTO 2025

SEGUNDA FEIRA A SEXTA FEIRA

08:00 às 09:40 – Curso 05 – Certificação

09:40 às 10:00 – Intervalo

10:00 às 11:40 – Curso 05 – Certificação

14:00 às 15:40 – Curso 05 – Certificação

15:40 às 16:00 – Intervalo

16:00 às 17:40 – Curso 05 – Certificação

. OBJETIVO GERAL:

O projeto irá fomentar a capacitação de empreendedores nas áreas de base tecnológica, voltado para o desenvolvimento nos seguimentos de Marketing aplicado à Jogos Eletrônicos, Design de Jogos Eletrônicos e Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos, tendo como principais finalidades: Incentivar o Empreendedorismo em Jogos Eletrônicos: além de apoiar e valorizar os setores de pesquisa, desenvolvimento tecnológico e inovação local, bem como estimular especificamente o empreendedorismo entre os jovens no desenvolvimento de games, sendo que o processo de desenvolvimento inclui conceitos de criação de produtos, qualificação, equipe e gerência de orçamento, compreensão sobre modelo de negócios orçamento, entre outros; Descentralizar as políticas públicas da Secretária de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação, com foco em jogos eletrônicos bem definidos; Apoiar e dar visibilidade aos agentes e grupos que criam o desenvolvimento tecnológico e inovação do Distrito Federal, com foco em desenvolvedores de jogos eletrônicos, classificados com objetivos e habilidades; e Oferecer a população das regiões administrativas do Distrito Federal, o conhecimento sobre os produtos relacionados a base tecnológica, com foco em jogos eletrônicos, promovendo a interação entre os agentes, diversificando o contato com os players com diversas habilidades, apresentando da melhor forma possível cada tipo de área de atuação. Jogos eletrônicos, também conhecidos como games, são conteúdos audiovisuais interativos, cujas imagens são alteradas em tempo real a partir de ações do(s) jogador(es). Podem ser criados para diversas plataformas, uma vez que há um rol de estilos de games para todos os gostos dos usuários, diversificando tanto a plataforma utilizada, como jogos para dispositivos móveis, consoles e computadores, com o estilo de jogo, um jogo de luta (fight games), de corrida ou um estilo simulador.

Em linhas gerais, o jogo eletrônico é aquele que usa a tecnologia de um hardware para gerar interação entre o usuário e a proposta do jogo, dessa forma, quando se utiliza de algum meio computadorizado para executar um jogo, este pode ser definido como jogo eletrônico.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Capacitar de jovens empreendedores na área de tecnologia e inovação, voltado para o desenvolvimento de Marketing aplicado à Jogos Eletrônicos, Design de Jogos Eletrônicos e Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos.
- Incentivar o empreendedorismo em jogos eletrônicos, descentralizar as políticas públicas da Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação
- Apoiar e dar visibilidade aos agentes e grupos que criam desenvolvimento tecnológico e inovação do Distrito Federal
- Oferecer a população das regiões administrativas do Distrito Federal, o conhecimento dos produtos relacionados a tecnologia e inovação, com foco em jogos eletrônicos.

METAS QUANTITATIVAS:

METAS	INDICADORES DE MONITORAMENTO	PARÂMETROS PARA AFERIÇÃO DE CUMPRIMENTO
Criação de 6 (seis) unidades do GAMIFICA voltadas para capacitação e interação de profissionais na área de tecnologia	<ul style="list-style-type: none"> • Frequência dos alunos em cada polo com listas de inscrições separadas por polo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fotos • Relatório de aulas • Relatório de execução do objeto (REO)
Oferta de 3 tipos de cursos e programas de mentoria na indústria de jogos, sendo eles Design de jogos eletrônicos, marketing voltado a jogos eletrônicos e desenvolvimento de jogos eletrônicos.	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de Conteudos pedagógicos de cada curso 	<ul style="list-style-type: none"> • Fotos • Relatório de aulas • Relatório de execução do objeto (REO)
Oferta de cursos presenciais e a distancia com 250 vagas para cada região administrativs (5) e 200 horas cada curso	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de inscritos em cada curso. • Link e planilha de inscrições. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fotos • Relatório de aulas • Relatório de execução do objeto (REO)

METAS QUALITATIVAS:

METAS	INDICADORES DE MONITORAMENTO	PARÂMETROS PARA AFERIÇÃO DE CUMPRIMENTO
Fomentar o avanço tecnológico regional ao incentivar investimentos e iniciativas inovadoras na indústria dos jogos;	<ul style="list-style-type: none">• Relatórios de eficiência e resultados da aula.	<ul style="list-style-type: none">• Fotos• Relatório de aulas• Relatório de execução do objeto (REO)
Estimular o crescimento e a solidificação do setor de jogos, criando um ambiente favorável para empresas e profissionais no Distrito Federal;	<ul style="list-style-type: none">• Oferta de cursos e programas de mentoria na indústria de jogos.	<ul style="list-style-type: none">• Fotos• Relatório de aulas• Relatório de execução do objeto (REO)
Ampliar o acesso de jovens, adolescentes e adultos a programas de formação em jogos, promovendo oportunidades de aprendizado inclusivas;	<ul style="list-style-type: none">• Aplicar todas as ações de acessibilidade descritas no projeto.	<ul style="list-style-type: none">• Fotos• Relatório de aulas• Relatório de execução do objeto (REO)
Assegurar que as oportunidades oferecidas pelo projeto sejam acessíveis em todas as Regiões Administrativas do Distrito Federal, promovendo inclusão e participação de diversas comunidades	<ul style="list-style-type: none">• Inscrição de pessoas com PCD inscritas em cada curso.• Inscrição de mulheres inscritas em cada curso.	<ul style="list-style-type: none">• Relatório de execução do objeto (REO)• Lista de inscrição de pessoas com PCD inscritas em cada curso.• Lista de inscrição de mulheres inscritas em cada curso.

PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:

PROJETO GAMIFICA DF IBRES tem previsão de público direta de 1250 alunos baseado na oferta de 1.250 vagas de cursos a jovens com idade entre 16 e 29 anos de idade das Regiões Administrativas de Brazlândia, Estrutural, Ceilândia, Sol Nascente e Jardim Botânico do Distrito Federal, além de ser esperado que para cada aluno matriculado 1 responsável ou colega irá acompanhá-lo durante o curso expandindo assim o público indireto para 2.500 pessoas.

CONTRAPARTIDA:

NÃO SE APLICA

APLICA-SE [IDENTIFICAR CONTRAPARTIDA, QUANDO APLICÁVEL]

RECURSOS COMPLEMENTARES:

NÃO SE APLICA

APLICA-SE [INDICAR A EVENTUAL FONTE DO RECURSO E SERÁ ALOCADO NO PROJETO, BEM COMO ANEXAR O PLANO DE MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPLEMENTARES]

CRONOGRAMA EXECUTIVO

AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
<p>A pré-produção consiste na realização de todas as etapas introdutórias para realização do projeto. Ela é desenvolvida em torno de 03 meses, finalizando na efetiva entrega dos planejamentos e as contratações.</p> <p>Consiste na efetiva contratação dos Coordenadores, e assinatura contratual com o sub tópico financeiro de Locação de Equipamentos / Veículos / Imóveis / Serviços e Contratações de Publicidade.</p> <p>A etapa de planejamento está intrinsecamente relacionada a etapa de contratação, visto que as contratações se tornam a materialização do planejamento e conclusão das negociações realizadas.</p> <p>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.</p> <p>Assim, para essas primeiras sub etapas é necessário em torno de 3 meses para efetiva realização, tempo de atuação das pessoas caracterizadas como Recursos Humanos - RH.</p>	<u>14/10/2024</u>	<u>14/01/2025</u>

<p>As ações de produção serão categorizadas da seguinte forma: Estratégia de realização das atividades; Planejamento Operacional; Logística de produção; Programação; Estimativa de público nas atividades; e Metas do projeto.</p> <p>Iniciando com a ESTRATÉGIA DE REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES, explanaremos a lógica de estruturação do projeto, onde as atividades possam se comunicar, trazer dinâmica e otimização das atividades, maximizando os resultados para os participantes.</p> <p>Dessa forma, para melhor atendimento dos participantes, o Instituto entende que a montagem de múltiplos espaços pode levar a custos altíssimos com infraestrutura e baixando muito a qualidade na entrega para os participantes. Assim, nossa proposta visa a montagem de um espaço central, que conte com toda uma infraestrutura ideal para as atividades presenciais e de mentoria, além de uma logística de distribuição e participação de outras Regiões Administrativas selecionados para a atividade.</p>	<u>14/01/2025</u>	<u>14/08/2025</u>
--	-------------------	-------------------

<p>Pós-produção Avaliação pedagógica do projeto e elaboração de projeto para a criação de políticas públicas, assim como Produção de 1 (um) vídeo audiovisualde 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 nos 3 eixos da proposta.</p> <p>Relatório de prestação de contas.</p>	<p><u>14/08/2025</u></p>	<p><u>14/10/2025</u></p>
---	--------------------------	--------------------------

<p>MARCOS EXECUTORES</p>		
<p>AÇÃO</p>	<p>INÍCIO</p>	<p>TÉRMINO</p>
<p>Realização de todas as etapas introdutórias para realização do projeto. Ela é desenvolvida em torno de 03 meses, finalizando na efetiva entrega dos planejamentos e as contratações.</p> <p>Consiste na efetiva contratação dos Coordenadores, e assinatura contratual com o sub tópico financeiro de Locação de Equipamentos / Veículos / Imóveis / Serviços e Contratações de Publicidade.</p> <p>A etapa de planejamento está intrinsecamente relacionada a etapa de contratação, visto que as contratações se tornam a materialização do planejamento e conclusão das negociações realizadas.</p> <p>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.</p> <p>Assim, para essas primeiras sub etapas é necessário em torno de 3 meses para efetiva realização, tempo de atuação das pessoas caracterizadas como Recursos Humanos - RH.</p>	<p><u>14/10/2024</u></p>	<p><u>14/12/2024</u></p>
<p>Abertura de inscrições e início do projeto <i>in loco</i>, atendendo todos os alunos interessados e apresentação do projeto a comunidade</p>	<p><u>14/01/2025</u></p>	<p><u>03/02/2025</u></p>
<p>Evento de finalização dos cursos e entrega de certificados.</p>	<p><u>14/08/2025</u></p>	<p><u>14/08/2025</u></p>

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

METAS	DESCRIÇÃO	VALOR DA META	DATA 1ª PARCELA	VALOR 1ª PARCELA	DATA 2ª PARCELA	VALOR 2ª PARCELA	DATA 3ª PARCELA	VALOR 3ª PARCELA
META 1	Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção	R\$ 413,400,00	14/10/2024	R\$ 137.800,00	14/12/2024	R\$ 137.800,00	14/01/2025	R\$ 137.800,00
META 2	Contratações de Profissionais Especializados da Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino	R\$ 652.800,00	14/10/2024	R\$ 217.600,00	14/12/2024	R\$ 217.600,00	14/01/2025	R\$ 217.600,00
META 3	Contratações de Estruturas e Serviços Especializados	R\$ 1.688.953,75	14/10/2024	R\$ 1.688.953,75	14/12/2024	R\$ 0,00	14/01/2025	R\$ 0,00
META 4	Contratações Gráficas e de Publicidade	R\$ 244.846,25	14/10/2024	R\$ 81.615,41	14/12/2024	R\$ 81.615,41	14/01/2025	R\$ 81.615,41
	VALOR TOTAL DAS METAS	R\$ 3.000,00	14/10/2024	R\$ 2.125.097,06	14/12/2024	R\$ 437.015,41	14/01/2025	R\$ 437.015,41

PROJETO GAMIFICA DF - IBRES**Memória de Cálculo**

Item	Descrição da Despesa	Unidade de Média	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
Meta 1 - Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção					
1.1	Diretor Geral - Responsável por coordenar a visão ampla e estratégica do projeto, garantindo que todas as áreas estejam alinhadas com os objetivos centrais. Ele supervisiona todas as operações, desde o planejamento até a execução, mas com um foco maior na gestão global do projeto e na tomada de decisões críticas. 40 horas semanais, regime de prestação de serviços com nota fiscal. O prestador trabalhará no projeto durante a Pré-produção, Produção e Pós-produção, totalizando um período total de 52 semanas Memória de Cálculo - R\$ R\$1.300,00 por semana X 52 semanas = R\$67.600,00	SEMANAL	52	R\$ 1.250,00	R\$ 65.000,00
1.2	Coordenador de Comunicação - Profissional responsável pela estratégia de comunicação interna e externa, garantindo que todas as partes interessadas estejam informadas, engajadas e alinhadas aos objetivos do projeto e acompanhar estratégias de comunicação que garantam a visibilidade e o alinhamento do projeto com o público-alvo e as partes interessadas. Atuando na pré produção, produção e pós produção. Responsável também por planejar, executar e monitorar todas as atividades relacionadas à comunicação. 40 horas semanais, regime de prestação de serviços com nota fiscal. O prestador trabalhará no projeto durante a Pré-produção, Produção e Pós-produção, totalizando um período total de 52 semanas Memória de Cálculo - R\$1.050,00 por semana X 52 semanas = R\$54.600,00	SEMANAL	52	R\$ 1.050,00	R\$ 54.600,00
1.3	Coordenador Pedagógico de Marketing de Games - Profissional responsável pela elaboração de estratégia de cursos e coordenação de capacitação em Marketing de Games. O coordenador pedagógico de Marketing de Games é essencial para desenvolver e gerenciar a estratégia de cursos e capacitação, garantindo que o conteúdo e a metodologia atendam às necessidades educacionais e profissionais da área. Atuando na pré produção e na produção. 40 horas semanais, regime de prestação de serviços com nota fiscal. O prestador trabalhará no projeto durante a Pré-produção, Produção e Pós-produção, totalizando um período total de 52 semanas Memória de Cálculo - R\$1.050,00 por semana X 52 semanas = R\$54.600,00	SEMANAL	52	R\$ 1.050,00	R\$ 54.600,00

1.4	<p>Coordenador Pedagógico de Designer de Games – Profissional responsável pela elaboração de estratégia de cursos e coordenação de capacitação em elaboração de estratégia de cursos e coordenação de capacitação em Design de Games. O coordenador pedagógico de Designer de Games é necessário para desenvolver e supervisionar a estratégia de cursos e capacitação na área de design, assegurando que a formação esteja alinhada com as exigências do mercado e as melhores práticas da indústria. Atuando na pré produção e na produção. 40 horas semanais, regime de prestação de serviços com nota fiscal.</p> <p>O prestador trabalhará no projeto durante a Pré-produção, Produção e Pós-produção, totalizando um período total de 52 semanas</p> <p>Memória de Cálculo - R\$1.050,00 por semana X 52 semanas = R\$54.600,00</p>	SEMANAL	52	R\$ 1.050,00	R\$ 54.600,00
1.5	<p>Coordenador Pedagógico de Desenvolvedor de Games - Profissional responsável pela elaboração de estratégia de cursos e coordenação de capacitação em Desenvolvimento de Games. O coordenador pedagógico de Desenvolvimento de Games é crucial para criar e gerenciar a estratégia de cursos e capacitação, garantindo que o treinamento em desenvolvimento de games atenda aos padrões da indústria e às necessidades dos alunos. Atuando na pré produção e na produção. 40 horas semanais, regime de prestação de serviços com nota fiscal.</p> <p>O prestador trabalhará no projeto durante a Pré-produção, Produção e Pós-produção, totalizando um período total de 1 ano (52 semanas)</p> <p>Memória de Cálculo - R\$1.050,00 por semana X 52 semanas = R\$54.600,00</p>	SEMANAL	52	R\$ 1.050,00	R\$ 54.600,00
1.6	<p>Diretor Administrativo Financeiro - Responsável pelo gerenciamento financeiro, contratações e pagamentos do projeto. O Diretor financeiro é essencial para assegurar a gestão eficaz dos recursos financeiros, garantindo a conformidade orçamentária e a continuidade das operações. Atuando na pré produção, produção e na pós produção, 40 horas semanais, regime de prestação de serviços com nota fiscal.</p> <p>O prestador trabalhará no projeto durante a Pré-produção, Produção e Pós-produção, totalizando um período total de 52 semanas</p> <p>Memória de Cálculo - R\$1.300,00 por semana X 52 semanas = R\$67.600,00</p>	SEMANAL	52	R\$ 1.250,00	R\$ 65.000,00

1.7	Coordenador Produção - Execução e controle de todas as atividades de estrutura e logística do projeto. O coordenador operacional é necessário para garantir a execução eficaz de todas as atividades relacionadas à estrutura e logística do projeto, assegurando que todas as operações sejam realizadas conforme o planejamento e as necessidades. Atuando na pré produção, produção e na pós produção. 40 horas semanais, regime de prestação de serviços com nota fiscal. O prestador trabalhará no projeto durante a Pré-produção, Produção e Pós-produção, totalizando um período total de 52 semanas Memória de Cálculo - R\$1.300,00 por semana X 52 semanas = R\$67.600,00	SEMANAL	52	R\$ 1.250,00	R\$ 65.000,00
Sub-Total					R\$ 413.400,00
Meta 2 - Contratações de Profissionais Especializados da Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino					
2.1	Professores - Profissional de Ensino com Certificação em Marketing para Jogos Eletrônicos ou similar; Os serviços serão executados no lapso temporal de Fevereiro/2025 a Setembro/2025, sendo 5 profissionais no período de produção, 7 meses, com a carga horária de 40h semanais. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Será designado 1 professor de Marketing para cada polo de aula, sendo 5 polos ao total.	MENSAL	35	R\$ 3.700,00	R\$ 129.500,00
2.2	Professores - Profissional de Ensino com Certificação em Designer de Jogos Eletrônicos ou similar; Os serviços serão executados no lapso temporal de Fevereiro/2025 a Setembro/2025, sendo 5 profissionais no período de produção, 7 meses, com a carga horária de 40h semanais. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Será designado 1 professor de Marketing para cada polo de aula, sendo 5 polos ao total.	MENSAL	35	R\$ 3.700,00	R\$ 129.500,00
2.3	Professores - Profissional de Ensino com Certificação em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos ou similar; Os serviços serão executados no lapso temporal de Fevereiro/2025 a Setembro/2025, sendo 5 profissionais no período de produção, 7 meses, com a carga horária de 40h semanais. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Será designado 1 professor de Marketing para cada polo de aula, sendo 5 polos ao total.	MENSAL	35	R\$ 3.700,00	R\$ 129.500,00

2.6	<p>Assistente Administrativo - Profissional responsável por oferecer suporte administrativo e operacional aos diversos setores do projeto, garantindo o bom funcionamento das atividades diárias. Inclui-se a função de apoio na organização das inscrições do projeto, comunicação com os participantes, organização logística e planejamento. Os serviços poderão ser executados no lapso temporal de Outubro/2024 a Outubro/2025, sendo 24 profissionais com carga de 12 meses, sendo destinado 5 prestadores para cada polo e 2 prestadores no polo de gestão para organizarem todos os dados e relatórios enviados dos polos, com carga horária de 40h semanais. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p> <p>Memória de Cálculo: 2 pessoas x 12 meses = 24</p>	MENSAL	24	R\$ 2.700,00	R\$ 64.800,00
	<p>Assistente Administrativo - Profissional responsável por oferecer suporte administrativo e operacional aos diversos setores do projeto, garantindo o bom funcionamento das atividades diárias. Inclui-se a função de apoio na organização das inscrições do projeto, comunicação com os participantes, organização logística e planejamento. Os serviços poderão ser executados no lapso temporal de Março/2024 a Setembro/2025, sendo 5 profissionais com carga de 7 meses, destinado prestadores para cada polo visando a organização dos dados e relatórios enviados dos polos. Com carga horária de 40h semanais. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p> <p>Memória de Cálculo: 5 polos x 7 assistentes = 35</p>	MENSAL	35	R\$ 2.700,00	R\$ 94.500,00
2.4	<p>Palestrante - Profissional responsável pelas palestras de mentoria que será oferecida aos alunos do projeto referente aos conteúdos ministrados em curso. Os serviços poderão executados no lapso temporal de Janeiro/2025 a Setembro/2025, sendo 1 profissional, com carga de 4 horas de atividade, com 22 atividades presenciais, preferencialmente às sextas feiras. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Item compartilhado entre eixos.</p>	CACHÊ	22	R\$ 2.500,00	R\$ 55.000,00
2.7	<p>Desenvolvedor Web Font-End - Profissional responsável pela parametrização da Plataforma LMS. O mesmo será contratado para compor equipe de manutenção. Os serviços serão executados de Setembro/2024 a Agosto/2025, período de pré-produção e produção, com carga horária de 40 horas semanais. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Item</p>	MENSAL	10	R\$ 5.000,00	R\$ 50.000,00

	compartilhado entre eixos.				
Sub-Total					R\$ 652.800,00
Meta 3 - Contratações de Estruturas e Serviços Especializados					
3.1	Serviço de Internet - Link dedicado: ponto de internet. Disponibilização de rede de dados wifi de no mínimo 200 MB de download e 50MB de upload podendo chegar até 1gb, incluindo toda parte lógica e física (cabos, equipamentos, roteadores) garantindo total acesso aos alunos e colaboradores do projeto. Será instalado 1 ponto de internet em cada núcleo do projeto, assim totalizando 6 pontos. Memória de Cálculo: 6 pontos de internet x 10 meses = 60 + 2 (SEDE) = 62	MENSAL	62	R\$ 1.880,00	R\$ 116.560,00
3.2	Octanorme - Contratação de empresa especializada para prestação de serviços de locação para montagem, manutenção e desmontagem de octanorms com piso para atender as salas das oficinas. Composição: fechamento em placas, paredes e painéis em chapas TS, com borracha para amortização de vibração, cor branco leitoso, estruturada com perfis de alumínio adonisado; pé direito de 2,20 m; teto: pergolado metálico com forro Devidamente afixado e luminárias em perfeito estado de conservação forro; Testeira: na cor branca com h=0,50m sobre o frontal do estande; Instalação elétrica compatível conforme o tamanho do estande.. Serão necessários 15mt ² durante 308 dias.	M ² /Diária	4.620	R\$ 35,00	R\$ 161.700,00
3.3	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. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	UNIDADE	1400	R\$ 25,00	R\$ 35.000,00
3.4	Computadores - Aluguel de Computadores com a seguinte configuração mínima: •PLACA MAE PRO DDR4; • PROCESSADOR COM 3.6GHZ; •MEMÓRIA 16GB DDR4; •SSD 250GB 2.5 SATA; •PLACA DE VÍDEO DEDICADA 4GB; • FONTE 500W BIVOLT;•TELA 20 POLEGADAS. Serão 125 computadores com 185 diárias. Item compartilhado entre eixos.	DIÁRIA	23125	R\$ 28,00	R\$ 647.500,00

3.5	<p>Periféricos: Mouse e Teclado gamer. Os itens estarão sendo utilizados como ferramenta essencial para os alunos durante o desenvolvimento do projeto, oferecendo performance e durabilidade, além de proporcionar uma experiência imersiva durante o desenvolvimento do curso.</p> <p>Especificações: Mouse com DPI ajustável, Design anatômico para uso confortável por longos períodos, Iluminação RGB. Teclado: Iluminação RGB, Teclas Programáveis, Descanso para os Pulsos.</p> <p>Memória de Calculo: 25 unidades x 5 polos x 7 meses =</p>	UNIDADES	875	R\$ 35,85	R\$ 31.368,75
3.6	<p>Locação de Mobiliário - Locação de 25 bancadas para cada polo com suporte adequado aos computadores, por dia de projeto</p> <p>Memória de calculo - 25 bancadas x 5 polos= 125 unidades x 7 meses = 875.</p>	Unidade	875	R\$ 60,00	R\$ 52.500,00
3.7	<p>Locação de cadeira Gamer: A cadeira gamer será utilizada para compor o equipamento para as salas de aula, dessa forma trazendo pertencimento ao curso, proporcionando conforto ergonômico aos alunos durante o curso. Cadeira com estrutura em aço resistente, conforto e estabilidade. Assento e encosto acolchoados com espuma de alta densidade para conforto durante longas horas de uso. Revestimento em couro sintético, resistente ao desgaste e fácil de limpar.</p> <p>Memória de Cálculo: 25 cadeiras x 5 polos = 125 unidades x 7 meses = 875</p>	Unidade	875	R\$ 251,00	R\$ 219.625,00
3.8	<p>Auxiliar de Limpeza - Serviço de limpeza geral, com a conservação e higienização das áreas de circulação do evento, bem como dos equipamentos de uso comum. Serão necessários 5 (cinco) profissionais atuando em cada dia de evento. Os serviços serão executados no lapso temporal de Outubro/2024 a Setembro/2025, forma de contratação por diárias, sendo distribuídos conforme necessidade das unidades.</p> <p>Memória de calculo - 5 profissionais x 1 vez na semana x 4 semanas (mes) x 11 meses = 220 Diárias.</p>	Profissional / Diária	220	R\$ 130,00	R\$ 28.600,00

3.9	<p>Locação de Estúdio - Locação de estúdio para a captação das aulas. Utilização de espaço pela equipe responsável da Captação Audiovisual. Os serviços serão executados no lapso temporal de Outubro/2024 a Janeiro/2025, com a carga horária de 40h semanais, sendo distribuídos conforme necessidade das captações. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Item compartilhado entre eixos.</p> <p>Memória de calculo - O estudio será necessário para gravação dos conteúdos de aulas durante 3 meses (90 diárias), de setembro de 2024 a dezembro de 2024.</p>	DIÁRIA	90	R\$ 200,00	R\$ 18.000,00
3.10	<p>Locação de Microfones - Locação de microfones para a captação das aulas. Utilização de produto, sendo de responsabilidade pela equipe responsável da Captação Audiovisual. Os serviços serão executados no lapso temporal de Outubro/2024 a Janeiro/2025, com a carga horária de 40h semanais, sendo distribuídos conforme necessidade das captações. Os microfones serão sem fio, com redução de ruídos inteligente, controle de volume independente, 2 saídas XLR , 1 saídas de 6,35/mm, baterias incluídas, padrão polar unidirecional, com 1 receptor, com cabo de áudio, fonte de energia e com manual de instruções, com sensibilidade de áudio 105 dB, cor preta. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Item compartilhado entre eixos.</p> <p>Memória de cálculo - O serviço de microfonação total do estudio será necessário durante as gravações de conteúdos de aula durante 3 meses (90 dias). (DESCRIÇÃO MICROFONE)</p>	DIÁRIA	90	R\$ 70,00	R\$ 6.300,00
3.11	<p>Locação de Equipamento de Iluminação - Locação de equipamento de iluminação para a captação das aulas em estúdio. Utilização de produto, sendo de responsabilidade pela equipe responsável da Captação Audiovisual. Os serviços poderão executados no lapso temporal de Outubro/2024 a Janeiro/2025, com a carga horária de 40h semanais, sendo distribuídos conforme necessidade das captações. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Item compartilhado entre eixos. devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Item compartilhado entre eixos. Memória de calculo - A iluminação será necessária durante 3 meses (90 dias) no estudio para gravação das aulas.</p>	DIÁRIA	90	R\$ 300,00	R\$ 27.000,00

3.12	<p>Locação de Câmeras - Locação de equipamento de cameras para a captação das aulas. Utilização de produto, sendo de responsabilidade pela equipe responsável da Captação Audiovisual. Os serviços serão executados no lapso temporal de Outubro/2024 a Janeiro/2025, com a carga horária de 40h semanais, sendo distribuídos conforme necessidade das captações. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Item compartilhado entre eixos.</p> <p>Descrição: Captura de vídeo 4K QFHD, compatível com Wi-Fi/ WPA/WPA 2, IEEE 802.11b/g/n, 2412 MHz e rodagem a 30 FPS</p> <p>Memória de cálculo - As cameras serão necessárias durante 3 meses (90 dias) no estúdio para gravação dos conteúdos de aula.</p>	DIÁRIA	90	R\$ 100,00	R\$ 9.000,00
3.13	<p>Diretor de Imagem - Profissional responsável pela concepção visual e estética do projeto audiovisual. Também é responsável pela montagem, estruturas e equipes de captação das aulas online. Os serviços serão executados no lapso temporal de Outubro/2024 a Janeiro/2025, com a carga horária de 40h semanais, sendo distribuídos conforme necessidade das captações. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Item compartilhado entre eixos.</p> <p>Memória de calculo - O diretor de imagem atuará durante 3 meses (12 semanas) no estúdio para gravação dos conteúdos de aula.</p>	SEMANA	12	R\$ 1.000,00	R\$ 12.000,00
3.14	<p>Assistente de Direção - Profissional responsável pela organização, coordenação e execução das filmagens de acordo com o plano do diretor, como a montagem, estruturas e equipes de captação das aulas online. Os serviços serão executados no lapso temporal de Outubro/2024 a Janeiro/2025, com a carga horária de 40h semanais, sendo distribuídos conforme necessidade das captações. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Item compartilhado entre eixos.</p> <p>Memória de calculo - O Assistente de direção atuará durante 3 meses (12 semanas) no estúdio para gravação dos conteúdos de aula.</p>	SEMANA	12	R\$ 1.000,00	R\$ 12.000,00

3.15	<p>Diretor de Arte - Profissional responsável por definir o visual e o estilo da produção, incluindo cenários, adereços, paleta de cores, e a ambientação em geral, garantindo que todos os elementos visuais estejam alinhados com a narrativa e a visão criativa. Os serviços serão executados no lapso temporal de Outubro/2024 a Janeiro/2025 com a carga horária de 40h semanais, sendo distribuídos conforme necessidade das captações. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Item compartilhado entre eixos.</p> <p>Memória de calculo - O diretor de arte atuará durante 3 meses (12 semanas) no estúdio para gravação dos conteúdos de aula.</p>	SEMANA	12	R\$ 1.000,00	R\$ 12.000,00
3.16	<p>Operador de Câmera - Contratação de equipe de operação de camera para capturar as aulas dosicineiros, bem como registro de cada turma. Os serviços serão executados no lapso temporal de Outubro/2024 a Janeiro/2025, com a carga horária de 40h semanais, sendo distribuídos conforme necessidade das captações. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Item compartilhado entre eixos.</p> <p>Memória de calculo - O operador de câmera atuará durante 3 meses (12 semanas) no estúdio para gravação dos conteúdos de aula.</p>	SEMANA	12	R\$ 1.000,00	R\$ 12.000,00
3.17	<p>Operador de Áudio - Profissional responsável pela captação, gravação, mixagem e controle da qualidade do áudio em uma produção audiovisual. Os serviços serão executados no lapso temporal de Outubro/2024 a Janeiro/2025, com a carga horária de 40h semanais, sendo distribuídos conforme necessidade das captações. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Item compartilhado entre eixos.</p> <p>Memória de calculo - O operador de audio atuará durante 3 meses (12 semanas) no estúdio para gravação dos conteúdos de aula.</p>	SEMANA	12	R\$ 1.000,00	R\$ 12.000,00
3.18	<p>Van - Este item será destinado para a locomoção dos alunos que não possuírem acesso ou condições aos meios de transportes. Contratação de pessoa jurídica especializada para prestação de serviços, comportando motorista e combustível, para viagens com itinerário nas Unidades RA's. Os serviços serão executados no lapso temporal de Setembro/2024 a Setembro/2025, sendo distribuídos conforme necessidade das unidades. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Item compartilhado entre eixos. Os itinerários</p>	Km	3500	R\$ 50,00	R\$ 175.000,00

	<p>serão comprovados por relatórios.</p> <p>Memória de Cálculo - Serão 5 vans percorrendo 700 km para cada região contemplada pelo curso. $5 \times 700 = 3.500$ km</p>				
3.19	<p>TV 50" - Locação incluindo transporte, montagem e desmontagem, seguro contra roubo ou furto, avaria (deterioração ou desgaste), danos com causa acidental, externa, súbita e involuntária, danos ocasionados por acidentes e queda de raio, conserto, incluindo os custos com peças e mão de obra, caso apresentem defeitos de funcionamento com suporte e disponibilidade imediata de troca. Com resolução HD 1366 x 768 pixels, conexões USB e HDMI, função DNR, 1 SPDIF (Áudio óptica), 1 Saída Fone de Ouvido, 1 Ethernet -LAN RJ-45. Os serviços serão executados no lapso temporal de Outubro/2024 a Outubro/2025. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Item compartilhado entre eixos.</p> <p>Memória de calculo - A TV será necessária durante 4 meses, sendo 3 meses para o estudo de gravação dos conteúdos de aula e 1 mes para apresentação de conteúdo de abertura do projeto nos polos</p>	DIÁRIA	120	R\$ 50,00	R\$ 6.000,00
3.20	<p>Telão de Led - Locação de painel de Led alta definição RGB, 3 mm virtual, Brilho acima de 3000 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.</p> <p>Características dos painéis: Painéis de LED modular com gabinetes slim fabricados em liga de alumínio, placas com fator de proteção alto tanto frontal quanto traseiro, painéis tipo SMD (3 em 1) ou RGB, painéis dotados de sistema de hanging (sustentação) compostos de bumper e hastes verticais em alumínio, com encaixes macho e fêmea compartilhado em linhas verticais. Serão utilizados um painel com dimensões 2x4m (8 metros quadrados) por dia de produção.</p>	M²/Diária	240	R\$ 290,00	R\$ 69.600,00

3.21	<p>Fornecimento de Catering - Fornecimento de Cathering para as mentorias presenciais: Salgados fritos e assados, mini sanduiches, frutas, variedade de 3 sucos, café, água mineral, devendo ainda copos, pratos e talhes descartáveis. 80 pessoas por dia de mentoria, totalizando 14 diarias. Os serviços serão executados no lapso temporal de Fevereiro/2025 a Outubro/2025, a contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Item compartilhado entre eixos.</p> <p>Memória de calculo - As reuniões de mentoria ocorrerão 5 vezes na semana em cada polo x 5 polos x 4 semanas (1 mes) x 7 meses = 700 diárias.</p>	DIÁRIA	700	R\$ 36,00	R\$ 25.200,00
Sub-Total					R\$ 1.688.953,75
Meta 4 - Contratações Gráficas e de Publicidade					
4.2	<p>Banner - Confecção de banners para Sinalização em impressão digital. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. sendo destinado 2 banners de 1x2 m, para cada polo, totalizando 10 banners.</p> <p>Memória de Cálculo - Serão 16 banners de 1mx2m = 10x2m²x = 20m²</p>	M ²	32	R\$ 45,00	R\$ 1.440,00
4.3	<p>VídeoMaker - Profissional que realiza gravações em vídeos de momentos e eventos. É o responsável por todo o processo de criação, produção e edição do vídeo. A produção dos vídeos audiovisuais acontecerão durante a realização do projeto, com vistas a auxiliar da difusão da imagem do projeto e do trabalho apoiado pela Secretaria de Estado. Os serviços serão executados no lapso temporal de Outubro/2025 a Outubro/2025, o trabalho será mensurado por demandas e entregas. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Item compartilhado entre eixos</p>	MENSAL	12	R\$ 1.500,00	R\$ 18.000,00
4.4	<p>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. Os serviços poderão executados no lapso temporal de Outubro/2024 a Outubro/2025, com carga horaria de 40h semanais. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Item compartilhado entre eixos.</p> <p>Os prestadores trabalharão durante a pré-produção para montagem das paginas de redes sociais do projeto, prdução para divulgação e publicação das aulas e pós produção para publicação dos materiais publicitários resultados do projeto, para divulgação dos resultados obtidos do</p>	MENSAL	12	R\$ 3.000,00	R\$ 36.000,00

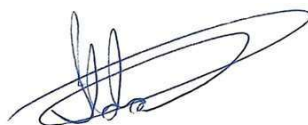
	projeto.				
4.5	<p>Web Designer - Serviço de criação das peças web e site do projeto, além de criações de convites virtuais, informativos e manutenção do site durante todo o projeto. Os serviços poderão executados no lapso temporal de Outubro/2024 a Outubro/2025, com carga horária de 40 horas semanais. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Item compartilhado entre eixos.</p> <p>O prestador trabalhará durante a pré-produção, produção e pós-produção no tratamento e edições dos materiais publicitários do projeto e na pós produção o site ainda terá atualizações e publicações dos resultados obtidos no projeto.</p>	MENSAL	12	R\$ 2.300,00	R\$ 27.600,00
4.6	<p>Assessoria de Imprensa Local - Serviço de assessoria de imprensa incluindo clipping impresso e on-line, valoração de mídia e relatório final de mídia espontânea. Os serviços poderão executados no lapso temporal de Outubro/2024 a Outubro/2025, com carga horaria de 40h semanais. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Item compartilhado entre eixos.</p>	MENSAL	12	R\$ 2.000,00	R\$ 24.000,00
4.7	<p>Painéis em Mobiliário Urbano -Veiculação em telas, outdoors e painéis de elevadores espalhados pela cidade, sendo em rodovias, prédios, avenidas e locais de grande circulação de pessoas e/ou carros. Os serviços serão executados no lapso temporal de Novembro/2024 a Setembro/2025. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Item compartilhado entre eixo.</p> <p>Memória de Cálculo: 5 telas x 10 meses: 50 unidades</p>	UNIDADE	50	R\$ 1.900,00	R\$ 95.000,00
4.8	<p>Divulgação em programa de rádio - Contratação de serviço de divulgação em programa de rádio envolvendo a veiculação de anúncios publicitários que promovem este projeto. Sendo planejado a melhor forma para maximizar o alcance e o engajamento do público-alvo. Período de 3 semanas</p>	SERVIÇO	1	R\$ 2.806,25	R\$ 2.806,25

4.9	Fotógrafos - Serviço de registro fotográfico de todas as áreas e dias do evento, tratadas e editadas. Os serviços serão executados no lapso temporal de Outubro/2024 a Outubro/2025. Os fotógrafos trabalharão por diárias, totalizando 80 dias de serviços. de A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Item compartilhado entre eixos.	DIÁRIA	80	R\$ 500,00	R\$ 40.000,00
Sub-Total					R\$ 244.846,25
VALOR TOTAL>>>					R\$ 3.000.000,00

PREVISÃO DE RECEITAS		
Quantidade		VALOR
1	EDITAL DE CHAMAMENTO PUBLICO nº3/2023 – GAMIFICA DF	R\$ 3.000.000,00
TOTAL DO PROJETO		R\$ 3.000.000,00

ANEXOS	
<input checked="" type="checkbox"/>	EQUIPE DE TRABALHO (OBRIGATÓRIO)
<input checked="" type="checkbox"/>	PORTFÓLIO DA OSC
<input checked="" type="checkbox"/>	CURRÍCULO PADRÃO DA EQUIPE DE TRABALHO
<input type="checkbox"/>	CROQUI DO EVENTO (SE HOVER)
<input checked="" type="checkbox"/>	PLANO DE COMUNICAÇÃO
<input type="checkbox"/>	PLANO DE MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPLEMENTARES
<input type="checkbox"/>	OUTROS. Especificar: _____

Brasília, 07 de outubro de 2024



ITALO CORTES MONTEIRO DE RESENDE

Presidente do IBRES