

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

DADOS E INFORMAÇÕES DA OSC		
Razão Social: INSTITUTO SARANDO AS NAÇÕES		
Endereço Completo: AVENIDA DO CONTORNO, QD 18, CHÁCARA 200, VILA VICENTINA		
CNPJ: 33.384.478/0001-11		
Município: Planaltina	UF: DF	CEP: 73.320-020
Site, Blog, Outros:		
Nome do Representante Legal: [REDACTED]		
Cargo: Presidente		
RG: [REDACTED]	Órgão Expedidor: [REDACTED]	CPF: [REDACTED]
Telefone Fixo:	Telefone Celular: [REDACTED]	
E-Mail da OSC: institutosarandoasnacoes@gmail.com		
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 Geral		
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:		
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: Projeto "Competição Robótica Cerrado do Futuro"	
PERÍODO DE EXECUÇÃO	
INÍCIO: <u>24/09/2024</u>	TÉRMINO: <u>24/12/2024</u>
DESCRIÇÃO DO OBJETO: Trata-se o " Competição Robótica Cerrado do Futuro " de um projeto de 4 dias com a temática de Robótica que busca reunir todas as gerações em torno dos games, além de fomentar a ciência, tecnologia e inovação por meio de oficinas tecnológicas. Serão realizadas Oficina de Robótica e Oficina de Desenvolvimento de Aplicativos, além de um evento aberto ao público. Será montada uma estrutura para comportar as oficinas, com o Espaço Robótica e Desenvolvimento, bem como disponibilizadas as seguintes arenas para o lazer dos participantes: Arena Free Fire, Arena PC Free Play, Arena Just Dance, Arena Fliperama, Arena Corrida, Arena Retrô e Arena Console. Sexta, sábado e domingo, durante o Evento aberto ao público serão realizados Shows com artistas locais e regionais, além de talkshows com figuras influentes do mundo dos games e da tecnologia.	
APRESENTAÇÃO DA OSC: O Instituto Sarando as Nações – ISN – é uma organização da sociedade civil, sem fins lucrativos e de natureza social e cultural, realiza trabalhos comunitários desde o ano de 2019 e possui experiência em realizar atividades e fazer a gestão de projetos sociais voltados para desenvolvimento social, esporte, empreendedorismo, cultura, esporte e lazer, ciência, tecnologia e outros. A entidade atua em parcerias com instituições do terceiro setor, mas também intervém na comunidade com apoio à realização de processos formativos, projetos apoiados pela iniciativa pública e privada, com realização de cursos e oficinas, em benefícios das comunidades que vivem em situação de risco e vulnerabilidade socioeconômica, que carecem de políticas públicas. Há de se mencionar que no estatuto da OSC ora proponente constam em seu artigo 4º os objetivos da	

mesma, dentre os quais estão a promoção de atividades e finalidades:

Desenvolver, executar, viabilizar e apoiar projetos, eventos, programas e ações nas áreas de esporte, assistência social, educação, cultura, empreendedorismo, inovação, capacitação, tecnologia, qualificação profissional e outros.

No que tange a inovação e tecnologia, o estatuto da entidade traz em seu artigo 9.º diretrizes para alcançar os objetivos nessas importantes áreas.

JUSTIFICATIVA

Objeto de curiosidade e desejo de inúmeras pessoas na atualidade, as primeiras versões dos jogos eletrônicos surgiram por volta de 1958 nos Estados Unidos. De lá pra cá, a modalidade cresceu exponencialmente em avanço tecnológico.

Dado o crescimento vertiginoso, os jogos foram chamando a atenção de praticantes, também conhecidos como gamers, que a grosso modo, dividem-se em amadores e profissionais. Esses seguem uma carreira em torno dos jogos, mas também há segmentos atrelados aos gamers como: produtores, desenvolvedores, empresários do setor, dentre outras atividades acessórias.

O fato é que com o avanço tecnológico e tanta gente interessada no assunto, fez com que a área de robótica e gamers se tornasse um nicho profissional e mercadológico muito promissor, que por sua força, consolidou uma nova cultura, de cunho digital, em praticamente todo o planeta.

Diversos são os formatos de jogos disponíveis: gratuito, pago, de entretenimento que abarca praticamente todas as faixas etárias. Mesmo tendo categorias voltadas para atender desde a infância, é fato que a capacidade comercial fez dos jogos, coisa de gente grande. Há um imenso setor econômico organizado, que faz negócios e/ou se associa a comunidades virtuais e movimenta muito dinheiro ao redor do mundo com jogos eletrônicos.

As comunidades, atraídas pela interatividade, aglutinam pessoas que são amantes ou vivem profissionalmente disso, quer seja na área de desenvolvimento, testagem de produtos ou participação em campeonatos profissionais. Dado o seu potencial econômico e social, é um setor que já faz a diferença em muitas economias, pois emprega milhares de pessoas.

Os jogos também conseguem atuar de maneira transversal com áreas socioeconômicas, um exemplo disso é o crescente desenvolvimento de ferramentas comunicacionais atreladas aos games. Considerada uma maneira eficaz de levar informação em formato atrativo e interativo.

Já existem diversos estudos que também colocam os jogos como um instrumento que auxilia as pessoas a lidarem com questões existenciais, considerado-os como uma atividade que auxilia a lidar com situações estressantes, pois tem a capacidade de transportar o jogador para uma imersão fantasiosa.

Corroborando com pesquisas publicadas sobre o assunto, os games são vistos como um bom instrumento de apoio ao desenvolvimento intelectual de crianças e ferramenta de entretenimento para diversas gerações.

Em torno do exposto, o projeto "Competição Robótica Cerrado do Futuro", será baseado em 2 eixos:

Robótica: A robótica é uma área que se dedica a concepção e desenvolvimento de robôs, que podem ser usados em uma variedade de aplicações, desde a indústria até a assistência médica e a exploração espacial. Esses autômatos podem ser usados para realizar tarefas perigosas, como limpeza de materiais radioativos ou exploração de áreas inóspitas. Além disso, a robótica é uma área em constante evolução, com novas descobertas e inovações surgindo regularmente.

Games: Chamados também de jogos eletrônicos, foram os primeiros a surgirem e desde então têm se desenvolvido continuamente. São acessados por meio de diversas plataformas, incluindo consoles, computadores e dispositivos móveis. Vistos como uma forma de entretenimento, caíram no gosto popular e podem ser jogados individualmente ou em grupo e permitem que as pessoas se divirtam, relaxem e até mesmo aprendam novas habilidades.

INDÚSTRIA CRIATIVA

Inseridos na chamada indústria 4.0, juntamente com a inteligência artificial e o avanço computacional, como dito anteriormente, os jogos e a robótica têm criado uma nova perspectiva de negócios no Brasil e resto do planeta. No Distrito Federal, estudo da Universidade Católica, publicado em abril de 2023, denominado: “2.º Relatório Panorama Economia Criativa”, financiado pela Fundação de Amparo a Pesquisa do DF, traz que a economia criativa gerou mais de R\$ 9 bilhões à economia do Distrito Federal em 2022, com participação de 3,5% no Produto Interno Bruto (PIB) da capital federal.

Conforme o professor Alexandre Kieling, coordenador da pesquisa, “por reunir culturas de várias regiões do país, o DF se tornou local propício para o desenvolvimento da arte e da inovação” (...).

No contexto da Economia Criativa, que tecnicamente é formada por vários círculos, os jogos fazem parte do círculo 3 (C3), incluído no bojo das Indústrias Complexas, onde também estão: softwares, mídias diversas inclusive digital, publicidade, educação, turismo, eventos, feiras, educação, audiovisual, arquitetura, moda e gastronomias.

Embora os valores envolvidos nessa economia sejam expressivos, persiste uma concepção de que os games pertencem a um nicho restrito de consumidores. Entretanto, em um estudo de Bain e Company (2014) sobre os novos consumidores (Geração #Hashtag) e sua relação com a tecnologia, observa-se que os games são o meio de entretenimento material native digital (sem mídia física) mais difundido nos países desenvolvidos.

Em relação ao setor de games no Brasil, em 2016 sua receita foi de cerca de US\$1,3bi2 (NEWZOO, 2016). Nele, a maioria dos jogadores tem entre 25 e 34 anos (36,2%), são mulheres (53,6%) e jogam em plataforma mobile3 (77,9%) - conforme dados do Censo Gamer Brasil 2017 (SIOUX, 2017).

De acordo com o GEDIGames (2014, p. 12), as regiões Sul e Sudeste concentram a maioria das empresas desenvolvedoras de jogos no país - a exemplo do que ocorre com os demais setores da economia criativa. No entanto, o estado de Pernambuco se destaca, principalmente devido à presença do Porto Digital - parque tecnológico com apoio estatal, que abriga várias empresas de games.

O mesmo estudo mostra que a maioria das empresas que desenvolvem jogos no Brasil (74,4%) possuem faturamento de até R\$240 mil, e menos de 5 anos de existência, em média. Em consulta aos profissionais da área, eles afirmam que falta estrutura às cadeias de produção nacionais, que os jogos brasileiros são de baixa complexidade, e que não há mão de obra experiente e qualificada em número suficiente.

Em relação aos consumidores, o I Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (FLEURY; SAKUDA; CORDEIRO, 2014, p. 39) afirma que o consumidor local desdenha dos jogos nacionais, porque os considera de baixa qualidade. Entretanto, faz-se a ressalva da enorme diferença orçamentária entre as produtoras nacionais versus internacionais.

Devido a esse entrave, existem desenvolvedoras nacionais que focam exclusivamente no mercado externo. Entretanto, embora a aceitação nacional ainda seja baixa, o setor cresce e apresenta números consistentes.

De acordo com o Newzoo (2017, p. 13), os esportes eletrônicos movimentaram \$696mi em 2017. Em termos percentuais, isso significa um crescimento de 41,3% ano a ano - sendo a origem desta receita razoavelmente diversificada. O mercado dos e-Sports está, portanto, crescendo intensamente, e essa consultoria estima que, em 2020, os ganhos já ultrapassem a marca de um bilhão de dólares.

A partir da década de 2010 a popularização do streaming fez o e-games crescer rapidamente, sendo a principal fonte o Twitch lançado em 2011, um site especializado em transmissões de jogos eletrônicos, sendo League ofLegends e DOTA as competições mais assistidas. Em 2013 o site registrou 4,5 milhões de visualizações durante a competição de DOTA 2 The International.

Essa década marca também a grande presença física de espectadores aos eventos e a explosão do aumento na audiência. Em 2013 o The International vendeu todos os ingressos no Staples Center em Los Angeles, em 2014 o League ofLegends World Championship atraiu 40 mil espectadores no Seul World Cup Stadium na Coreia do Sul. No Brasil, League ofLegends atraiu mais de 10.000 torcedores ao Allianz Park, em 2015 e outros 10.000 ao Ginásio do Ibirapuera em 2016.

O surgimento e a popularização dos e-games revolucionaram o mundo do entretenimento e dos esportes. Com a evolução da tecnologia e a conectividade global, os jogos eletrônicos têm se transformado em uma forma de expressão artística, de competição saudável e de criação de comunidades virtuais. Diante desse contexto, a realização de um festival de e-games torna-se uma iniciativa extremamente relevante e justificável.

O projeto “Robótica Cerrado do Futuro” está voltado para atender a demanda dos setores de robótica, games, tecnologia e inovação e como ponto de encontro e entretenimento para os apaixonados por jogos, independentemente da idade.

O projeto surgiu para potencializar um setor que tem tido crescimento vertiginoso, que carece de políticas públicas para incluir a juventude, que buscam atividades relacionadas ao setor, bem como atuar na área e muitas vezes não tem acesso a tecnologia de ponta e eventos do setor. A proposta também busca elencar atividades para todas as idades.

Assim, nossa proposta irá oferecer, gratuitamente, oficinas de robótica e de aplicativo com prática aplicada e uma gama de jogos digitais e analógicos, palestras, exposição de produtos e jogos antigos. A proposta com todas as atividades previstas tem como objetivos norteadores, o fomento ao desenvolvimento tecnológico e inovador do Distrito Federal.

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

Visando contribuir para as políticas públicas de Ciência, Tecnologia e Inovação no Distrito Federal, o projeto, “Competição Robótica Cerrado do Futuro”, realizará diversas atividades para a valorização, popularização das atividades tecnológicas por meio de gamers que transversalmente estão atrelados à educação, cultura e economia criativa. Diversas atividades previstas, agradarão a profissionais e amadores de jogos, para além disso, atrelados a tecnologia.

O evento contará com espaço de visitação, onde poderão ser observados equipamentos e novidades do setor, mas também haverá uma exposição retrô com equipamentos antigos. O local do evento também contará com espaço para debates e talkshows com personalidades da área de games e tecnologia, palco para shows e plataforma de Just Dance.

Encontros

Será aberto espaço na programação para encontro e interação de apaixonados pela cultura Jeek, Just Dance, RPG e outros.

Arenas

Serão montadas 5 arenas sendo elas:

Arena Free Fire – Equipada com celulares, caso os participantes interessados não possuam condições de ter um aparelho compatível com os requisitos mínimos do jogo Free Fire.

Arena Just Dance – Equipada com um Console xbox one e Kinect, jogo Just Dance e um equipamento de som de pequeno porte.

Arena Fliperama – Equipada com fliperamas arcades disponível para o público.

Arena Retrô – Equipada com 9 consoles retrô, compreendendo consoles flashbacks e originais dos anos 80’ a 10’ disponíveis para free play.

Arena Console – Equipada com 6 consoles atuais, Playstation 4/5 e/ou Xbox One/Series, disponíveis para interação e divertimento do público interessado.

Oficinas

Buscando incluir os alunos de escolas públicas, além da visitação no projeto, serão ofertadas para esse público oficinas de robótica e de criação de aplicativos. Onde serão fornecidos os materiais necessários e 200 vagas gratuitas.

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

A realização deste grande encontro gamer atrairá visitantes de várias regiões, impulsionando setores como turismo, hotelaria, gastronomia e comércio local. Além do impacto direto no consumo de produtos e serviços, o evento criará oportunidades de negócios e networking para empresas e profissionais do setor de games e tecnologia, fomentando a Economia Circular no Distrito Federal.

Portanto, as atividades que serão realizadas, como disponibilização das arenas free play, shows e atrações, fomentam diretamente a Economia Circular no Distrito Federal.

A atuação desta Entidade vai ao encontro da Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação, com a missão de promover as políticas públicas, de acordo com o art. 4º do Decreto nº 40.716/2020:

Art. 4º A Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal tem atuação e competência nas seguintes áreas:

I - promover políticas governamentais de ciência, tecnologia e inovação, para fomentar o desenvolvimento econômico, social e cultural do Distrito Federal, supervisionando sua implementação e promovendo a avaliação de seu impacto no desenvolvimento científico, tecnológico, econômico e social do Distrito Federal;

IV - articular e promover parcerias com órgãos e entidades públicas e privadas, com o objetivo de fomentar o desenvolvimento econômico, científico e de inovação tecnológica no Distrito Federal;

Essas ações combinadas têm o objetivo de criar um ambiente propício para a economia circular no Distrito Federal, incentivando a inovação, o empreendedorismo e a colaboração entre diversos setores da sociedade.

C – Importância Social do Projeto

Pauta tão relevante, fomentada por políticas públicas são uma forma de entretenimento acessível a todos, independentemente de idade, gênero, raça ou condição física. Através de iniciativas para amadores e profissionais, palestras, encontros e oficinas, há real incentivo a participação de grupos sub-representados com promoção da igualdade de oportunidades dentro do setor de games e tecnologia.

O envolvimento de alunos de escolas públicas também trará substancial contribuição a inclusão social e digital de pessoas que geralmente não teriam acesso a diversas atividades tecnológicas e de cultura digital de tamanho porte, sendo uma ação importante para o combate às desigualdades sociais, conforme previsto na portaria 117, do SIDJ/DF. Vejamos:

Art. 4º As parcerias deverão prever ações que visem contribuir para reduzir as desigualdades sociais, raciais, de gênero, de inclusão da pessoa com deficiência, dentre outras.

Parágrafo único. São exemplos de mecanismos adequados para implementar o disposto neste artigo:

I - edital de chamamento público específico para determinado público que se enquadre como povo, grupo, comunidade ou população em situação de vulnerabilidade social, de discriminação, de ameaça de violência ou de necessidade de reconhecimento de sua identidade; ou

II - edital com cotas ou pontuações diferenciadas para proponentes integrantes de povo, grupo, comunidade ou população em situação de vulnerabilidade social, de discriminação, de ameaça de violência ou de necessidade de reconhecimento de sua identidade;

III - edital com delimitação da concorrência para propostas de uma mesma macrorregião, evitando concorrência entre propostas de macrorregiões distintas;

IV - cota de contratação para pessoas que compõem grupos de maior vulnerabilidade social;

V - práticas de incentivo à igualdade de gênero em quaisquer âmbito do projeto;

VI - ações que assegurem às pessoas com deficiência a plena inserção na vida econômica e social e o total desenvolvimento de suas potencialidades, conforme dispõe o art. 273 da Lei Orgânica do Distrito Federal;

VII - ações que garantam a acessibilidade aos deficientes visuais aos projetos, conforme dispõe a Lei Distrital nº 6.858, de 27 de maio de 2021; e

VIII - outras ações de inclusão, dispostas nas ações e metas dos Termos de Fomento, Colaboração e Acordo Cooperação.

D – Ações previstas para Acessibilidade

Nesse sentido, por haver a compreensão que cada indivíduo deve ser respeitado e incluído em sua singularidade, de forma que todos possam usufruir das oportunidades existentes. Os processos de desenvolvimento econômico e social sustentáveis, assim como a coesão e inclusão social, só são possíveis quando acompanhados por políticas públicas que levam plenamente em conta a dimensão cultural e respeitam a diversidade.

Prioritariamente, o presente projeto, terá diversas ações para as Pessoas Com Deficiência (PCD), possibilitando a acessibilidade e diversidade que tem o intuito de incluir e acolher este público prevendo as seguintes ações:

- ☒ Rampas de acesso localizadas em pontos estratégicos para atender ao público;
- ☒ Estacionamento reservado para pessoas com deficiência (PCD) e idosos;
- ☒ Banheiros adaptados para PCD – 2 unidades (masculino e feminino);
- ☒ Vagas prioritárias para Pessoas Com Deficiência em caso de preenchimento total de vagas;
- ☒ Intérprete de Libras;
- ☒ Espaços reservados nas atividades para pessoas com deficiência e/ou mobilidade reduzida;
- ☒ Peças de divulgação na internet com descrição e #paracegover.

REALIDADE DA PARCERIA

A realidade da parceria para o projeto "Competição Robótica Cerrado do Futuro" envolve uma colaboração robusta entre o setor público e privado, com a SECTI (Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação) desempenhando um papel crucial na coordenação e promoção do evento.

A proposta apresentada atua positivamente a realidade social do Distrito Federal e do Brasil, isso porque a área de robótica e de jogos eletrônicos contribuem para que os praticantes desenvolvam potencialidades coletivas como trabalho em equipe, comunicação e socialização, bem como impulsionam a economia, ajudando a combater a exclusão social. O desenvolvimento da robótica e a prática de jogos também propiciam o desenvolvimento de habilidades individuais como atenção, memória, concentração, agilidade e criatividade.

DETALHAMENTO DAS AÇÕES:

O projeto possui um total de 4 dias, compreendendo de quinta a domingo.

Entre esses dias acontecerão as oficinas no período matutino e vespertino, de robótica e desenvolvimento de aplicativos no denominado “Espaço Tecnológico”, o qual conterà todo maquinário necessário para a realização das oficinas (computadores e kits robótica).

O público alvo do projeto neste início é, majoritariamente, os alunos de escolas pública durante a semana, e público geral aos finais de semana.

Sexta, sábado e domingo o projeto trará um grande evento aberto ao público, contendo atrações, shows, talkshows e arenas free play abertas à comunidade.

PRÉ-PRODUÇÃO:

Essa etapa será desenvolvida nos dias 24/09/2024 e 25/09/2024.

A pré-produção consiste na realização de todas as etapas introdutórias para realização do projeto. Ela é desenvolvida em sub etapas, constando o planejamento, a contratação e a comunicação.

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

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

Essa etapa é crucial para o alcance final das metas e objetivos propostos ao projeto, quanto ao alcance delas. Porém, também ao alcance do melhor custo-benefício para contratação da equipe necessária, aluguel de equipamentos com alta qualidade e aquisição de insumos necessários para realização. Devido à baixa quantidade de profissionais e empresas que atendem à demanda proposta a etapa necessita de um considerável lapso temporal para que se alcance o êxito com itens e serviços de qualidade.

Assim, para essas primeiras sub-etapas é necessário um dia para efetiva realização, tempo de atuação das pessoas caracterizadas como Recursos Humanos.

PRODUÇÃO:

Essa etapa será desenvolvida nos dias 26/09/2024 a 29/09/2024

O evento acontecerá nos dias 26 a 29 de Setembro de 2024, no Estacionamento do Parque da Cidade Dona Sarah Kubitschek, localizado à Srps - Asa Sul, Brasília - DF, 70635-815.

O projeto se dividirá entre Espaços e Arenas, atendendo ao objeto da parceria bem como os interesses da comunidade gamer, conforme tabela abaixo:

Arenas Free Play	Espaços Tecnológicos
------------------	----------------------

- ❖ Arena PC Free Play (Espaço Tecnológico)
- ❖ Arena Console
- ❖ Arena Retrô
- ❖ Arena Fliperama
- ❖ Arena Just Dance

- ❖ Espaço Tecnológico (Robótica, Desenvolvimento e Arena PC Free Play)

ESPAÇOS TECNOLÓGICOS

Serão os locais que receberão as oficinas durante o projeto, conforme listado abaixo:

Robótica – Espaço montado para receber 10 kits de robótica onde serão ministradas as Oficinas de Robótica durante o projeto. Cada kit comporta 2 alunos para a realização da oficina e montagem dos robôs.

Desenvolvimento de App - Espaço montado para comportar 20 (vinte) máquinas gamer, com headset, teclado, mouse, monitores e cadeira gamer, todos equipados com ferramentas para desenvolvimento de aplicativos e jogos populares.

ARENAS FREE PLAY

Serão todas gratuitas e abertas ao público, contendo diferentes equipamentos Gamers, conforme listado abaixo:

Arena PC Free Play – Mesma estrutura do Espaço Tecnológico, porém aberto para o público no formato de Arena Free Play aos finais de semana.

Arena Console – Espaço montado para comportar 12(doze) consoles Xbox One/Series e/ou Playstation 4/5, com televisão e cabeamento e rack com jogos diversificados, dentre eles jogos de luta, corrida e esportes.

Arena Retrô – Este espaço será montado no formato de exposição e comportará videogames clássicos. Serão consoles representativos de cada década, entre 1980 e 2010. Dos anos 80' serão um Atari 2600 e um Mega Drive 16 BIT ou equivalentes. Dos anos 90' serão Super Nintendo e Playstation 1 ou equivalentes. Dos anos 00' serão o GameCube, Xbox primeira geração e Playstation 2 ou equivalentes. Dos anos 10' serão Xbox 360 e Playstation 3. Todos com televisão compatível, cabeamento e rack.

Arena Fliperama – Espaço composto por 6(seis) Fliperamas Arcade disponível para o público trazendo centena de jogos clássicos e nostálgicos.

Arena Just Dance – Espaço montado para comportar 1(um) xbox one com sensor Kinect, jogo digital ou mídia física do Just Dance (edições entre 2014 e 2022), para lazer dos participantes interessados em dança. Nesta arena será necessário um painel de LED e Sonorização de pequeno porte.

DAS OFICINAS

Serão desenvolvidas 2 oficinas ao longo do projeto, sendo elas: Oficina de Robótica e Oficina de Desenvolvimento de Aplicativos, conforme detalhamento previsto plano de curso em anexo.

Serão disponibilizadas até 20 vagas por turma, para cada oficina, em cada turno.

Quinta Feira	Sexta Feira	Sábado	Domingo
Robótica Matutino 20 vagas	Robótica Matutino 20 vagas	Robótica Matutino 20 vagas	Robótica Matutino 20 vagas
Desenvolvimento de Apps Matutino 20 vagas	Desenvolvimento de Apps Matutino 20 vagas	Desenvolvimento de Apps Matutino 20 vagas	Desenvolvimento de Apps Matutino 20 vagas

Robótica Vespertino 20 vagas	Robótica Vespertino 20 vagas	Robótica Vespertino 20 vagas	Robótica Vespertino 20 vagas
Desenvolvimento de Apps Vespertino 20 vagas	Desenvolvimento de Apps Vespertino 20 vagas	Desenvolvimento de Apps Vespertino 20 vagas	Desenvolvimento de Apps Vespertino 20 vagas

As oficinas serão voltadas principalmente para os alunos de escolas públicas, a partir dos 14 anos de idade. Ocorrerão de quinta a domingo, no período matutino e vespertino, com duração aproximada de 1h cada, conforme a demanda do dia.

A seleção para as vagas das oficinas ocorrerá observando a ordem de inscrição realizada, sendo priorizadas as Pessoas Com Deficiência. Havendo uma quantidade maior de candidatos interessados, do que o número de vagas disponíveis inscreveremos os candidatos excedentes em lista ordenada de espera.

CRONOGRAMA

O cronograma do projeto será conforme descrito abaixo.

Programação – Quinta feira	Horário
Abertura do Evento	09h00 às 09h10
Oficina de Robótica	09h00 às 10h00
Oficina de Desenvolvimento de Aplicativo	10h00 às 11h00
Arenas Free Play	11h00 às 12h00
Intervalo para as equipes do projeto	12h00 às 14h00
Oficina de Robótica	14h00 às 15h00
Oficina de Desenvolvimento de Aplicativo	15h00 às 16h00
Arena Free Play aberta ao público	16h00 às 17h00
Encerramento do Evento	17h00 às 17h10

Programação – Sexta feira	Horário
Abertura do Evento	09h00 às 09h10
Oficina de Robótica	09h00 às 10h00
Oficina de Desenvolvimento de Aplicativo	10h00 às 11h00
Arenas Free Play	11h00 às 22h00
Intervalo para as equipes do projeto	12h00 às 14h00
Oficina de Robótica	14h00 às 15h00
Oficina de Desenvolvimento de Aplicativo	15h00 às 16h00
Show com Banda Local	17h00 às 18h00
Talkshow com Influencer e Palestrante	18h00 às 19h00
Encerramento do Evento	21h00 às 22h00

Programação – Sábado	Horário
Abertura do Evento	10h00 às 10h10
Oficina de Robótica	10h00 às 11h00
Oficina de Desenvolvimento de Aplicativo	11h00 às 12h00
Arenas Free Play	10h00 às 22h00
Oficina de Robótica	14h00 às 15h00
Oficina de Desenvolvimento de Aplicativo	15h00 às 16h00
Show com Banda Local	17h00 às 18h00

Talkshow com Influencer e Palestrante	18h00 às 19h00
Apresentação Banda Regional	19h00 às 20h00
Encerramento do Evento	21h00 às 22h00

Programação – Domingo	Horário
Abertura do Evento	10h00 às 10h10
Oficina de Robótica	10h00 às 11h00
Oficina de Desenvolvimento de Aplicativo	11h00 às 12h00
Arenas Free Play	10h00 às 20h00
Oficina de Robótica	14h00 às 15h00
Oficina de Desenvolvimento de Aplicativo	15h00 às 16h00
Arena Free Play aberta ao público	10h00 às 20h00
Show com Banda Local	16h00 às 17h00
Talkshow com Influencer e Palestrante	17h00 às 18h00
Encerramento do Evento	20h00 às 20h10

Obs. Os momentos de abertura e encerramento serão alinhados junto ao cerimonial da Secretaria de Estado.

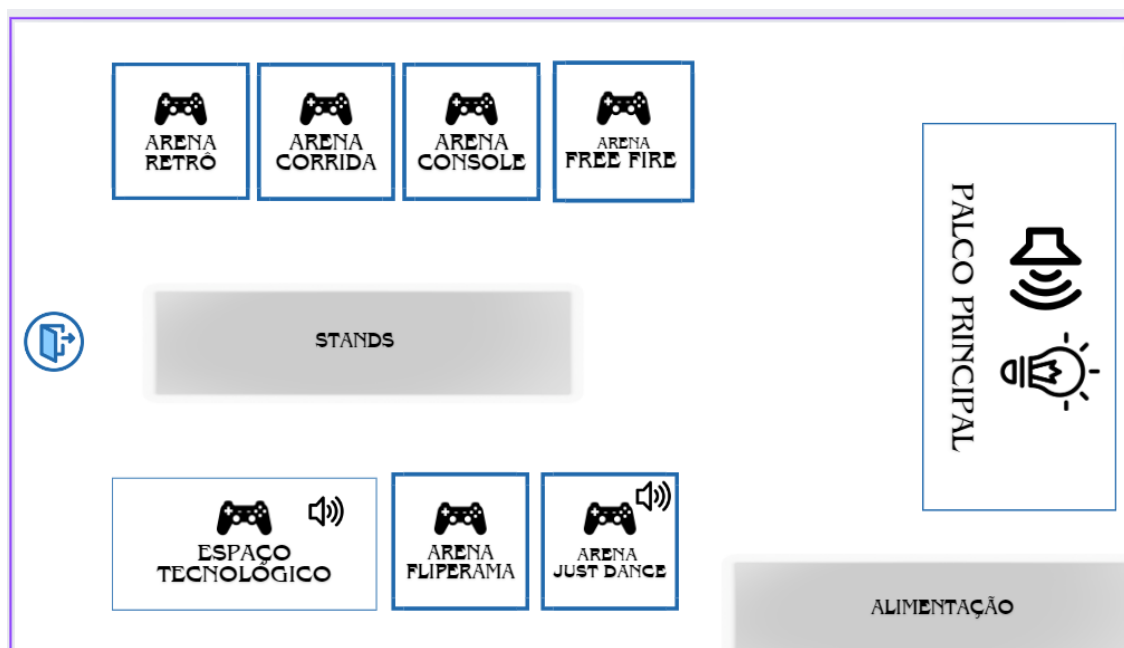
Obs². As oficinas ocorrerão em um só espaço, denominado “Espaço Tecnológico”

Obs³. As arenas Free Play funcionarão simultaneamente.

Serão realizados 3 shows de banda Local (sexta, sábado e domingo) e 1 shows de Banda Regional (sábado).

DIVULGAÇÃO: A divulgação principal do projeto se dará por meio de divulgação em painéis de LED dispostos em vias do Distrito Federal, nas redes sociais da entidade proponente do projeto, via site e publicações impulsionadas. Promoveremos ainda uma ampla campanha de marketing online para divulgar a abertura das inscrições para o projeto, através de convites e publicações nas redes sociais e página institucional. Dessa forma, espera-se que o público-alvo e a comunidade em geral esteja devidamente informada sobre a abertura das vagas, cronogramas de inscrição e de realização do projeto e critérios de seleção para participação na iniciativa.

CROQUI



DA CONTRATAÇÃO E TRIBUTAÇÃO E ENCARGOS SOCIAIS

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

DO DECRETO Nº 43.054/2022 (COVID 19)

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

PÓS-PRODUÇÃO:

Ocorrerá entre 30/09/2024 e 24/12/2024 com as seguintes atividades:

- Finalização de contratos e pagamentos;
- Composição de relatório de prestação de contas, reunindo fotos, vídeos, notas fiscais, contratos de prestadores de serviços e profissionais, entre outros elementos que comprovem a execução do objeto proposto;
- Desmontagem dos itens de infraestrutura utilizados da realização das atividades;

OBJETIVOS E METAS:

Objetivos:

- Demonstrar o funcionamento da robótica e incentivar o interesse em áreas de ciência, tecnologia e inovação.
- Fomentar a inclusão digital por meio do acesso gratuito a atividades relacionadas à tecnologia e aos jogos eletrônicos para todos os públicos, reduzindo a lacuna digital;
- Oferecer uma plataforma para aprendizagem de robótica e desenvolvimento de aplicativos, ajudando a descobrir e promover novos talentos, programadores e desenvolvedores;
- Auxiliar no alcance das políticas públicas locais e nacionais, atribuições do Poder Público exercidas por meio desta instituição; e
- Promover a acessibilidade para os participantes do projeto por meio de um evento acessível.

Como Metas Quantitativas, devemos alcançar:

- Certificar 150 alunos com as oficinas de Robótica e de Desenvolvimento de jogos;
- Alcançar um público médio de 250 pessoas por dia, totalizando 1000 pessoas durante o evento;
- Realizar 8 diárias de Oficinas Tecnológicas, divididas entre Oficina de Robótica e Oficina de Desenvolvimento Tecnológico;
- Realizar 4 shows com bandas locais e regionais;
- Realizar 3 talkshows com influencers e dubladores;

Como Metas Qualitativas devemos alcançar:

- Capacitar os alunos participantes com oficinas tecnológicas visando fomentar a Ciência, Tecnologia e Inovação por meio da Robótica e Desenvolvimento de Aplicativos;
- Aumentar a visibilidade da Ciência e Tecnologia no Distrito Federal por meio difusão da imagem do projeto e da SECTI por meio das atividades propostas no plano de comunicação;

METAS/OBJETIVO	AÇÃO	QUANTITATIVO	FORMA DE AFERIR
Certificar 150 alunos com as oficinas de Robótica e de Desenvolvimento de jogos;	Entregar Certificados de Conclusão de Oficina aos alunos que assistirem à íntegra das Oficinas	Certificar no mínimo 150 alunos.	Fiscalização in loco Certificados Emitidos Lista de presença
Alcançar um público médio de 250 pessoas por dia durante o evento, totalizando 1000 pessoas durante o evento;	Realizar um evento Aberto ao público com retirada de ingressos via aplicativo	Alcançar 250 pessoas por dia, totalizando 1000 pessoas	Fiscalização in loco Retirada de ingressos gratuitos via aplicativo
Realizar 8 Oficinas Tecnológicas, divididas entre Oficina de Robótica e Oficina de Desenvolvimento Tecnológico;	Realização de Oficinas Tecnológicas	Realizar 8 Oficinas durante o Evento	Fiscalização in loco Registros Fotográficos Lista de Presença
Realizar 4 shows com bandas locais e regionais;	Realização de Shows Artísticos	Realização de 4 shows abertos ao público	Fiscalização in loco Registros Fotográficos
Realizar 3 talkshows com influencers e dubladores;	Realização de Talkshows	Realizar 3 talkshows durante o evento, com Dubladores e Influenciadores da área	Fiscalização in Loco Relatório Fotográfico
Capacitar os alunos participantes com oficinas tecnológicas visando fomentar a Ciência, Tecnologia e Inovação por meio da Robótica e Desenvolvimento de Aplicativos;	Fornecer oficinas de qualidade	-	Questionário de Satisfação após as Oficinas
Aumentar a visibilidade da Ciência e Tecnologia no Distrito Federal por meio difusão da imagem do projeto e da SECTI por meio das atividades propostas no plano de comunicação;	Difundir a imagem do evento e da Secretaria de Ciência e Tecnologia por meio das atividades propostas no Plano de Comunicação	Executar 1 plano de comunicação	Fiscalização in Loco Relatório fotográfico

RESULTADOS ESPERADOS:

Os resultados esperados do projeto “Competição Robótica Cerrado do Futuro” são amplamente positivos, abrangendo diversas áreas como educação, economia e interação social. Primeiramente, o evento visa atrair um

público significativo de visitantes, incluindo amantes da robótica e entusiastas de videogames, famílias e profissionais da área. Socialmente, o evento promete fortalecer os laços comunitários e promover a interação entre diferentes gerações e perfis de participantes. As diversas arenas temáticas, que variam de jogos retrô a videogames de última geração, oferecerão um espaço inclusivo e diversificado.

Em suma, o evento não apenas celebra a cultura gamer, mas também promove avanços educacionais, econômicos e sociais significativos para o Distrito Federal, não só por proporcionar entretenimento e diversão, mas também por educar, incluir digitalmente e fortalecer a comunidade do Distrito Federal.

Portanto, esperamos criar um ambiente onde todos, independentemente de idade ou background, podem se reunir, aprender e celebrar a cultura dos videogames, promovendo um impacto positivo e duradouro na sociedade e, futuramente, trazer novas edições deste belo projeto para o segmento Gamer do Distrito Federal.

PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:

Alcançar um total de 1.150 (mil cento e cinquenta) Homens, mulheres, população LGBTQIAP+, jovens e/ou adultos de idades diversas, de classes econômicas diferenciadas, de A à E, de diferentes Regiões administrativas.

Há de se mencionar que para o atingimento do público mencionado serão tomadas, dentro da vigência da parceria, todas as ações de publicidade previstas no plano de comunicação bem como serão executados todos os serviços previstos na meta de comunicação da planilha financeira.

CONTRAPARTIDA:

APLICA-SE – Visibilidade e divulgação da SECTI com a inserção da logomarca nos panfleto convites, sites do evento e Instagram.

- Será disponibilizado um stand para a Secretaria de Ciência e tecnologia para divulgação de suas ações e projetos, conforme descrito abaixo:

Memória de Cálculo – Contrapartida

Item	Descrição da Despesa	Fonte do Recurso	Unidade de Medida	Quantidade	Valor Unitário	Valor total
1	Montagem de Stand para a Secretaria de Ciência e tecnologia para divulgação de suas ações e projetos. O stand será de 7x7m, com 9 pontos de energia e internet. O Stand será mobiliado com kit mobiliário de camarim, com mesas e cadeiras, além de um Óculos de Realidade Virtual modelo Meta Quest 2.	Contrapartida da OSC	Diárias	4	R\$ 4.000,00	R\$ 16.000,00
2	Videomaker - Contratação de Profissional especializado para trabalhar como videomaker, com experiência comprovada em registro de eventos. Serviço necessário prestar apoio à ASCOM da Secretaria de Ciência e Tecnologia. Serviço prestado por 1 profissional por dia.	Contrapartida da OSC	Diárias	4	R\$500,00	R\$2.000,00
TOTAL >>>						R\$ 18.000,00

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 DE EXECUÇÃO / MARCOS EXECUTORES

AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
PRÉ-PRODUÇÃO		
1. Contratações da Equipe	24/09/2024	24/09/2024
2. Reunião de Alinhamento	25/09/2024	25/09/2024
3. Divulgação do Projeto	24/09/2024	25/09/2024
PRODUÇÃO		
5. Abertura das Inscrições para oficinas	26/09/2024	29/09/2024
6. Oficinas	26/09/2024	29/09/2024
7. Evento Aberto ao Público	28/09/2024	29/09/2024
PÓS PRODUÇÃO		
8. Prestação de contas Final	30/09/2024	24/12/2024
9. Entrega de Relatórios	30/09/2024	24/12/2024

QUADRO GERAL DAS AÇÕES:

As ações com fases, metas e indicadores estão apresentadas no item OBJETIVOS E METAS e PARÂMETROS PARA AFERIR O CUMPRIMENTO DAS METAS do Plano de Trabalho.

MARCOS EXECUTORES DAS FASES

AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Pré-Produção	24/09/2024	25/09/2024
Produção	26/09/2024	29/09/2024
Pós-Produção	30/09/2024	24/12/2024

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

Ações	Data da Parcela	Valor Total da Meta
Grupo 1 - Contratações de Recursos Humanos	PARCELA ÚNICA 24/09/2024	R\$ 28.188,43
Grupo 2 - Contratações Tecnológicas, Artísticas e Profissionais Especializados		R\$ 76.000,00
Grupo 3 - Locação de Equipamentos / Serviços		R\$ 607.546,88
Grupo 4 - Contratação de Publicidade		R\$ 38.239,00
TOTAL		R\$ 749.974,31
<p>Por se tratar de um projeto cuja execução será um único evento, e considerando o atendimento ao interesse público e as peculiaridades do caso concreto, solicita-se que o pagamento seja feito em parcela única, garantindo que todos os recursos necessários estejam prontamente disponíveis para impulsionar o sucesso do projeto.</p> <p>Nesse sentido, traz a Portaria nº 117/2023 - SECTI disposições acerca do desembolso dos recursos financeiros, in verbis:</p> <p><i>Art. 35. A SUAG realizará o repasse de recursos após a assinatura do termo de fomento ou colaboração.</i></p> <p><i>§ 1º O repasse pode ser realizado excepcionalmente em parcela única nos casos de parcerias cujo objeto seja a realização de um único evento, desde que verificado que essa sistemática atenderá ao interesse público devido às peculiaridades do caso concreto.</i></p> <p><i>§ 2º Nas hipóteses de repasse em parcelas, sua efetivação condiciona-se à verificação do cumprimento do objeto até o momento, por meio de documentos de acompanhamento ou do relatório técnico de monitoramento e avaliação.</i></p> <p><i>§ 3º As parcelas dos recursos transferidos no âmbito da parceria serão liberadas em estrita conformidade com o respectivo cronograma de desembolso aprovado pela área técnica.</i></p> <p align="right">*Nossos grifos*</p> <p>Portanto, esta modalidade de pagamento, qual seja o pagamento em parcela única, além de resguardada pela referida portaria, se revela estratégica, assegurando que o preço atual seja fixado, prevenindo possíveis prejuízos decorrentes da volatilidade dos preços no mercado ao longo do período de execução.</p>		

Projeto Competição Robótica Cerrado do Futuro

Memória de Cálculo

Item	Descrição	Referência de Preço	Unidade de Media	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
Grupo 1 - Contratações de Recursos Humanos						
1.1	Diretor Geral - Profissional responsável por idealizar e orientar a direção de tudo e todos, responsável por delegar tarefas e atividades a todas as coordenações. Sendo necessário para a pré-produção, produção e pós-produção.	Tabela FGV Mão de Obra + IPCA código 60	Mês	3	R\$ 3.503,33	R\$ 10.509,99

1.2	Produtor Executivo - Profissional responsável pela execução, fazendo o link entre todas as áreas de coordenações. Responsável a criação de planos, organogramas e documentos de modelo para utilização da equipe, controle de orçamento juntamente com os coordenadores, organização de fontes de recurso do projeto, negociação e contratação de fornecedores, artistas e equipe, reserva de locais e equipamentos do projeto, acompanhamento das entregas de cada área visando a prestação de contas e fechamento dos resultados do evento, acompanhamento das ações de sustentabilidade e acessibilidade.	Tabela FGV Mão de Obra + IPCA código 44	Mês	3	R\$ 3.559,48	R\$ 10.678,44
1.3	Assistente de Produção - Profissional responsável por atuar na assistência de produção do projeto, auxiliando todas as áreas em todas as etapas do projeto, com apoio especial a operacionalização das metas. Sendo necessário 1 assistente durante a pré-produção e produção do projeto.	Tabela FGV Mão de Obra + IPCA código 22	Semana	4	R\$ 750,00	R\$ 3.000,00
1.4	Coordenador Técnico de Montagem e Logística - Profissional responsável pela logística, montagem e desmontagem das estruturas e equipamentos. Carga horária: 8h por dia. Os tributos ficarão a cargo da empresa contratada. Regime jurídico de contratação. Sendo necessário para a pré-produção e produção.	SalicNet: Produto Festival/Mostra - Audiovisual- Item Orçamentário: Coordenador Técnica / UF: Brasília/DF / unidade: Mês	Mês	1	R\$ 4.000,00	R\$ 4.000,00
Subtotal						R\$ 28.188,43
Grupo 2 - Contratações tecnológicas, Artísticas e de Pessoal Especializado						
2.1	Oficineiro da área de Tecnologia - Profissional contratado responsável por ministrar Oficina profissionalizante em Robótica e oficina de desenvolvimento de Aplicativos. Serão Oficinas de Robótica e Oficina de Desenvolvimento de Aplicativos. As oficinas acontecerão todos os dias de projeto. Serão 2 profissionais. Memória de Calculo 2x4=8	Pesquisa no portal SALICNET - Produto Oficina / Workshop / Seminário Audiovisual - Item Orçamentário: Oficineiro	Diária	8	R\$ 450,00	R\$ 3.600,00
2.2	Atração local - Contratação de artista Local para apresentação cultural durante a execução do projeto. O regime jurídico de contratação de profissionais será por meio de serviços de empresa e a apresentação terá duração de ao menos 50 minutos. Será 1 apresentação da banda Kerberos e 1 Apresentação da Banda Dark Side e 1 apresentação da Banda Os Porretas ou equivalentes. Será utilizado na produção, sexta sábado e domingo. Será uma Banda por dia.	Consulta Salicnet Portal de preços (Produto: Apresentação Musical Item Orçamentário: Banda/Grupo local)	Cachê	3	R\$ 2.500,00	R\$ 7.500,00
2.3	Atração Regional - Contratação de artista regional para apresentação cultural durante a execução do projeto. O regime jurídico de contratação de profissionais será por meio de serviços de empresa e a apresentação terá duração de ao menos 50 minutos. Será utilizado na Produção, ao final de semana, 1 apresentação da banda BSB Sound Machine ou equivalente regionalmente conhecido.	Notas fiscais	Cachê	1	R\$ 12.000,00	R\$ 12.000,00
2.4	Dj - Artista contratado para animar os intervalos dos shows e das atividades principais. Atuará durante os 4 dias de projeto.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Disc Jockey (DJ)	Cachê	4	R\$ 1.000,00	R\$ 4.000,00
2.5	Apresentador - Profissional responsável por guiar o andamento das atividades todos os dias de projeto, realizando a abertura, conduzindo o início e término das atividades previstas na programação até o encerramento, mantendo sempre o público engajado. Além disso, fará a apresentação dos artistas durante os shows. Será necessário na produção durante 4 dias.	SALICNET Produto: Apresentação musical. Item: Apresentador musical.	Cachê	4	R\$ 1.000,00	R\$ 4.000,00
2.6	Atrações Influencers digitais e dubladores - Figuras influentes contratadas para trazer um aumento da visibilidade e do alcance do evento, a criação de uma conexão mais profunda com o público. Contratação de pessoa jurídica que represente agentes com visibilidade na área para atrair fãs para	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Artista	Cachê	3	R\$ 9.500,00	R\$ 28.500,00

	o evento e interagir com os participantes. Será necessário 1 por dia de evento, na Sexta, Sábado e Domingo. Memória de Calculo 1x3=3					
2.7	Equipe de apoio - Profissionais de nível médio responsável pelo atendimento geral do projeto, com foco na organização e manuseio dos equipamentos gamer e apoio a coordenação dentre outras funções. Serviços prestados por 14 (quatorze) profissionais por dia durante a produção. Serão necessários durante todos os 4 dias de produção. Memória de Calculo 4x14=56	SALICNETProduto: Apresentação MusicalItem: Assistente de produção Unidade: DiáriaUF: DF	Diária	56	R\$ 250,00	R\$ 14.000,00
2.8	Intérprete de libras - Profissional que irá atuar como mediador da comunicação entre pessoas surdas e ouvintes. Sua função é garantir que todas as informações sejam transmitidas de maneira clara e precisa, tanto do português para Libras quanto de Libras para o português, permitindo uma comunicação efetiva e inclusiva. Serão necessários 2 profissionais por um período de 4 dias de produção, totalizando 8 diárias. Segundo a Lei 14.704/23, em eventos com duração superior a 6 horas o revezamento é indispensável para os profissionais de libras.	Perquisa no Portal SALICNET - Apresentação Musical - Item Orçamentário: Intérprete de Libras	Diária	8	R\$ 300,00	R\$ 2.400,00
					Subtotal	R\$ 76.000,00
Grupo 3 - Locação de Equipamentos / Serviços						
3.1	Link dedicado de acesso a internet. Ponto de internet. Disponibilização de rede de dados wifi de no mínimo 30 MB de download e 10MB de upload, incluindo toda parte lógica e física (cabos, equipamentos, roteadores) garantindo conectividade ao evento. A internet é essencial para desenvolvimento das atividades durante as oficinas, bem como para o funcionamento das arenas free play, para acessar a jogos online. Será necessário 1 serviço para a produção.	Orçamentos	Mês	1	R\$ 2.330,00	R\$ 2.330,00
3.2	Locação de Workstations: Serviço de locação, configuração e manutenção de 10 workstations equivalentes ou superiores a seguinte configuração: processador de servidor Intel Xeon, 32 GB de memória RAM, fonte 600W reais, Chip Gráfico Nvidia Quadro K2200, Unidade de armazenamento mínimo 1 terabyte. Todas as Workstation devem conter licenças do Software "ASTER" para funcionamento de duas estações independentes. Serão necessárias 10 máquinas pelo período de 4 dias (10x4=40) para o Espaço Tecnológico e arena free play. Cada Workstation liga duas máquinas independentes e autônomas, comportando um total de 20 alunos simultaneos.	Orçamentos	Diária	40	R\$ 520,00	R\$ 20.800,00
3.3	Locação de Monitor – Locação de 20 monitores de computador com entradas HDMI e/ou Displayport, entre 21 e 27 polegadas, tempo mínimo de resposta 5 ms e taxa de atualização acima de, 75hz. Serão necessários 20 monitores pelo período de 4 dias (20x4=80) para compor o Espaço Tecnológico e Arena Free Play.	Orçamentos	Diária	80	R\$ 50,00	R\$ 4.000,00
3.4	Locação de Teclado, mouse e fone – Locação de 20 kits compostos por teclado ABNT2, mouse e fone de ouvido Stereo com saída padrão p2. Serão necessários 16 kits pelo período de 4 dias (20x4=80). Serão usados para compor o espaço Tecnológico e Arena Free Play.	Orçamentos	Diária	80	R\$ 30,00	R\$ 2.400,00
3.5	Locação cadeiras Gamer – Locação de 20 Cadeiras Gamer Bright, equivalente ou superior, Ergonômica Reclinável de Material de Estofamento Abs Com Tecido. Serão necessárias 20 cadeiras pelo período de 4 dias. Memória de cálculo (20x4=80) para compor o Espaço Tecnológico e Arena Free Play.	Orçamentos	Diária	80	R\$ 49,50	R\$ 3.960,00

3.6	Locação de Kit de Robótica – Locação de 10 unidades de equipamento de robótica formado pelos seguintes itens: kit de Robótica com Arduino Básico; kit Sensores e Atuadores; kit de componentes adicionais formados por protoboard e cabos Dupont; kit de materiais didáticos; kit de ferramentas e acessórios adicionais. Serão necessários 10 unidades. Cada unidade comporta 2 alunos durante a oficina e montagem do robô. Memória de cálculo (10 x 4 = 40).	Orçamentos	Diária	40	R\$ 220,00	R\$ 8.800,00
3.7	Locação de ônibus para alunos - Locação de transporte para deslocamento de alunos de escola pública. O ônibus fará o percurso de ida e volta. Serão 4 ônibus por dia de produção (quinta e sexta), totalizando 8 ônibus.	Orçamentos	Unidade	8	R\$ 1.200,00	R\$ 9.600,00
3.8	Sistema de Sonorização (Auditório/Similar) - Sistema de sonorização ambiente, com 02 caixas de som no pedestal, mesa de som de 04 canais, conectadas a 2 microfones e ao computador, compatíveis ao tamanho do espaço e número de participantes no Espaço Tecnológico/Arena FreePlay e Just Dance. Será necessário durante a produção pelo período de 4 dias. Memória de cálculo 2 X 4 = 8. Será necessário sonorização para os seguintes locais: Espaço Tecnológico e Arena Just Dance;	Orçamentos	Diária	8	R\$ 820,00	R\$ 6.560,00
3.9	Locação de Palco 10X08M - Locação de estrutura medindo 10x08x6 metros de altura, com piso em estrutura tubular industrial e compensados de 20 mm, com forração em carpete, com arcos fabricado em duralumínio, com estrutura de grid em box truss, house mix medindo 5x5,0 mts e monitor medindo 5,0x5,0 mts, com cobertura e escada de acesso. Será 01 (uma) estrutura por dia, durante 4 dias de evento.	PE 39/2019 SECULT GO ITEM 20	Diária	4	R\$ 6.430,33	R\$ 25.721,32
3.10	Locação de Sistema de Sonorização Especial - Composto por 01 mesa digital 48 canais de entrada, equalização paramétrica, compressor, gate, equalizador por canal, 16 canais de saída com equalizador gráfico, compressor; 01 computador com software de gerenciamento do sistema e software smart Live; 01 microfone calibrado para alinhamento do sistema; Rack drive composto por processador digital com 4 entradas e 12 saídas (Dolby Lake Contour, Drive Rack DBX, XTA 448, Dolby 226); Sistema de PA composto por 12 elementos / caixas por lado - L/ R, Line Array Tree Way, passivo com 2 falantes de 10", 12" ou 15" para as frequências graves, 2 falantes 6,5", 8", 9" ou 10" para as frequências médias e 1 drive para as altas frequências; Sistema de front fill composto por 4 caixas Line Array Tree Way, passivo com 2 falantes de 10", 12" ou 15" para as frequências graves, 2 falantes 6,5", 8", 9" ou 10" para as frequências. Palco principal. Será 01 (uma) estrutura por dia, durante 4 dias de evento no período de produção.	PE 39/2019 - SEC. CULTURA GO - ITEM 39	Diária	4	R\$ 6.921,89	R\$ 27.687,56
3.11	Ambulância UTE Móvel - Fornecimento de ambulância para plantão de primeiros socorros, compreendendo: ambulância UTE com motorista Socorrista e Enfermeiro. Será 01 (um) equipamento por dia, durante toda a produção, totalizando 4 dias.	PE 04/2019 SECEC DF ITEM 17.3	Diária	4	R\$ 2.200,00	R\$ 8.800,00
3.12	Locação de Cobertura de Lona Tipo Galpão 02 Águas 50x30m - Montagem de cobertura de 20m de largura por 50m de comprimento com 8 m de altura e com queda para 3,5 m nas laterais. Montado em estrutura metálica, intertravada por ao menos 05 vigas de ligação, formando uma cobertura do tipo galpão. Estrutura fixada por pinos fincados ao solo ou em contrapesos. Cobertura com lona antichama e antifungo. Com reforço de cintas e cabos de estaiamento. Fechamentos laterais. Serão 1.500m² por dia, durante 4 dias de evento, totalizando	PE 12/2021, Ata 08/2021 - Ministério das Comunicações/MCOM - Item 52	m²/Diária	6000	R\$ 40,00	R\$ 240.000,00

	6.000m ² .					
3.13	Locação de Mobiliário - Locação de 8 cadeiras, modelo gamer e bancada para suporte dos celulares, com frete, instalação e manutenção inclusos. Serão utilizadas por um total de 4 diárias. (Memória de cálculo 4x8=32). Será necessário para a produção, sendo utilizado na arena de Free Fire, onde ficarão disponíveis os Celulares Free Play.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Locação de Mobiliário Unidade: Diária UF:DF	Diária	32	R\$ 45,00	R\$ 1.440,00
3.14	Locação de aparelho celulares para competição de Free Fire - 8 (oito) celulares com especificação similar ou superior a seguinte: Processador Snapdragon 680 4G, 4gb RAM e taxa de atualização 90hz, equipados com o jogo Free Fire. Os celulares serão disponibilizados aos alunos jogarem Free Fire, caso não possuam aparelho ou o aparelho seja incompatível com jogo. Será necessária 1 estrutura por dia de projeto. (Memória de cálculo 4x8=32)	Orçamentos	Diária	32	R\$ 82,00	R\$ 2.624,00
3.15	Locação de Equipamentos Gamer para Arena Just Dance - Estrutura composta por 1(um) console xbox one com sensor Kinect, jogo digital ou mídia física do Just Dance (edições entre 2014 e 2022). Será necessária 1 estrutura durante a produção no período de 4 dias de projeto.	Orçamentos	Diária	4	R\$ 1.206,00	R\$ 4.824,00
3.16	Locação de Equipamentos Gamer para Arena Fliperama - Locação de Estrutura composta por 6(seis) Fliperamas com jogos clássico, serviço de frete, montagem e manutenção inclusos. Será necessária 1 estrutura por dia de projeto, durante toda a produção, totalizando 4 dias.	Orçamentos	Diária	4	R\$ 1.500,00	R\$ 6.000,00
3.17	Locação de Equipamentos Gamer para Arena Retrô - Estrutura composta por 9(nove) consoles videogames clássicos retrô. Serão consoles representativos de cada década, entre 1980 e 2010. Dos anos 80' serão um Atari 2600 e um Mega Drive 16 BIT ou equivalentes. Dos anos 90' serão Super nintendo e Playstation 1 ou equivalentes. Dos anos 00' serão o GameCube, Xbox primeira geração e Playstation 2 ou equivalentes. Dos anos 10' serão Xbox 360 e Playstation 3. Todos com televisão compatível, cabeamento e rack. Será necessária 1 estrutura por dia de projeto, durante toda a produção, totalizando 4 dias.	Orçamentos	Diária	4	R\$ 3.900,00	R\$ 15.600,00
3.18	Locação de Equipamentos Gamer para Arena Console - Locação de 12(doze) consoles Xbox One/Series e/ou Playstation 4/5. 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. Será necessário para a produção durante o período de 4 dias. Memória de Cálculo (12x4 =48) .	Orçamentos	Diária	48	R\$ 583,00	R\$ 27.984,00
3.19	Aterramento das estruturas: Conjunto de Aterramento Rápido e Temporário para as estruturas metálicas do evento tipo: (Octanorm, Tendas, gerador e iluminação). Que atenda os requisitos das normas NBR 6881 NBR 8762, NBR 11854 e NR 10,03 Bastões 25 mm x 600 mm com grampo em bronze; 03 Lances de 3 metros de cabo de cobre de 25 mm; 01 Grampo para fixação em bronze; Será necessário 1 serviço para a produção.	PE 04/2019 SECEC DF GRUPO 10	Serviço	1	R\$ 2.500,00	R\$ 2.500,00

3.21	Grupo Gerador Singular 180 KVA - Com potência máxima em regime de trabalho de 180 KVA's, silenciado, com combustível, operador e cabos elétricos para ligação até 50mt do local do evento, com período de funcionamento de no máximo 12h. Serão necessários 2 equipamentos por dia de evento para sustentar todos os equipamentos utilizados, durante a produção, totalizando 8 diárias.	Pregão Eletrônico 04/2019 SECULT DF 11.3	Diária	8	R\$ 2.030,00	R\$ 16.240,00
3.22	KIT Lanche - Fornecimento de alimentação armazenado em embalagem prática, higiênica e ambientalmente aceitável. Contendo 01 fruta, 01 suco em embalagem longa vida, 1 barra de doce, 01 biscoito (tipo club social ou cream cracker), embalados separadamente. Serão 80 por dia, total de 2 dias, para atender os participantes das oficinas, professores e monitores.	Consulta Salicnet (Produto : Seminário / Simpósio / Encontro / Congresso / Palestra Item Orçamentário: Alimentação/lanche para educandos)	Unidade	160	R\$ 18,00	R\$ 2.880,00
3.23	Telão de LED - Locação de Telão de LED - Locação painel de Led alta definição Outdoor, RGB, 7 mm virtual, brilho acima de 5000 nits, processamento digital com entradas e saídas SDI, HDMI, VGA, computador e controller, montado em estruturas de alumínio, talhas e acessórios para elevação e sustentação. Características dos painéis: em LED modular com gabinetes slim fabricados em liga de alumínio e com peso inferior a 18 Kg/gabinete, placas com medidas de 0,768x0,768, fator de proteção: IP65 Frontal e Traseiro. Serão 88m ² por dia, durante 4 dias de evento, totalizando 352 m ² . Será necessário para o período de produção, sendo utilizado no palco principal e em todas as arenas temáticas do evento.	PE nº 07/2023, Ata 04/2023 - Ministério do Desenvolvimento e Assistência Social, Item 48	Metro/Diária	352	R\$ 350,00	R\$ 123.200,00
3.24	Estrutura de Alumínio Modular em Box Truss Tipo Q30 - Estrutura modular montável em diversos formatos destinada a compor estruturas diversas de sinalização, ornamentação e apoio de equipamentos, dentre outros usos. Serão 100 metros lineares por dia de evento. Será necessário pelo período de 4 dias de produção.	CONSULTA SALICNET - Festival/Mostra - Item Orçamentário: Estrutura Metálica	Metro/ Diária	400	R\$ 38,00	R\$ 15.200,00
3.25	Auxiliar de Limpeza - serviços com profissionais treinados, capacitados e uniformizados para execução dos serviços de limpeza e conservação, com honorários compatíveis com o piso sindical da categoria, incluindo todo o material e equipamentos necessários. Diária de 08 horas. Empresa contratada e responsável por qualquer encargo tributário e trabalhista. Será contratado 2 profissionais por dia por 4 dias.	Pregão Eletrônico 04/2020 - Ministério da Infraestrutura - Item 337 - Grupo 12	Diária	8	R\$ 180,00	R\$ 1.440,00
3.26	Brigadistas de Emergência - Contratação de profissionais especializados e certificados para a prestação de serviços de socorrista/brigadista, visando atuar na prevenção de pânico e em primeiros socorros aos participantes de show, uniformizados e paramentados, com carga horária de 06h. Serviços prestados por 3 profissionais por dia, durante 4 dias de produção.	Pregão Eletrônico 04/2020 Ministério da Cultura item 11	Profissional/diária	12	R\$ 220,00	R\$ 2.640,00
3.27	Segurança de evento - Prestação de serviços de mão de obra de Segurança Desarmada, para atuar como segurança de show em área específica de eventos, uniformizado com camiseta e identificação da empresa, com carga horária de 12h. Serviços prestados por 08 (oito) profissionais por dia. 8 x 4 (dias) = 32	Ata de Registro de Preços 011/2022 - Prefeitura de Vitória do Mearim/MA - Pregão 11/2022 - Item 6	Profissional/diária	32	R\$ 220,00	R\$ 7.040,00
3.28	Segurança Patrimonial - Profissional com certificado válido e experiência comprovada, incluso uniforme e rádio comunicador. A empresa deverá estar regular junto aos órgãos de segurança pública (necessário para vigilância do material e da estrutura montada). Sendo necessário 2 no período noturno por 4 dias de produção.	Ata de Registro de Preços 011/2022 - Prefeitura de Vitória do Mearim-MA - Pregão 11/2022 - Item 6	Profissional/diária	8	R\$ 220,00	R\$ 1.760,00

3.29	Locação de Bebedouro - Locação de bebedouro de água potável com filtragem certificada e refrigeração própria, em torre com saídas de água refrigerada e água em temperatura natural. Serão 2 equipamentos por dia e evento, pelo período de 4 dias de produção.	PE 01/2023 - ATA 01/2023 - Câmara Municipal de Palmas, Lote 13 Item 8	Unidade/diária	8	R\$ 51,00	R\$ 408,00
3.30	Galão de Água - Fornecimento e reabastecimento de galões de água potável com capacidade para 20L, na data de validade, com certificação. Serviço de entrega e troca inclusos. Quantitativo total a ser distribuído conforme a demanda. Serão 6 unidade por dia de evento, durante 4 dias de produção.	ATA DE REGISTRO DE PREÇOS N.º 03/2023 - INSTITUTO CHICO MENDES DE CONSERVAÇÃO DA BIODIVERSIDADE, Item 31	Unidade/diária	24	R\$ 18,00	R\$ 432,00
3.31	KIT Mobiliário - Fornecimento de kit mobiliários contendo 10 cadeiras pretas com assento estofado, mesa de centro, mesa de cantor, 02 vasos de plantas ornamentais. Será 01 (uma) unidade de kit por dia de evento. Serão necessários para 4 dias de produção, para serem utilizados no camarim durante o evento, necessário para acomodar as autoridades, artistas e influencers durante o evento.	Consulta SALICNET - Seminário/simpósio/encontro/congresso/palestra. Item: Locação de mobiliário	Diária	4	R\$ 1.195,00	R\$ 4.780,00
3.32	Fornecimento de Cathering - Fornecimento de Cathering para os convidados e artistas. Composto de: Salgados fritos e assados, mini sanduiches, frutas, variedade de 3 sucos, café, água mineral, devendo ainda copos, pratos e talheres descartáveis. 40 pessoas durante 4 dias de produção.	Painel de preços: Número da UASG: 926377 - COMPANHIA AGUAS DE JOINVILLE/SCÓrgão: ESTADO DE SANTA CATARINA Identificação da Compra: 90003/2024	Unidade	160	R\$ 54,10	R\$ 8.656,00
3.33	Locação de Cadeiras de Plástico - Locação de cadeiras de cor branca, certificadas pelo inmetro. Equipamentos necessários para a comodidade e conforto do público nos dias da palestra e oficinas. Serão 100 cadeiras durante 4 dias de produção.	Tabela FGV Serviços + IPCA código 16 - Fracionado por 100	Unidade / Diária	400	R\$ 3,10	R\$ 1.240,00
					Subtotal	R\$ 607.546,88
Grupo 4 - Serviços Gráficos e de Divulgação						
4.1	Assessoria de imprensa - Contratação de empresa de releases e matérias para criação, planejamento, desenvolvimento e divulgação de materias relacionadas as atividades da programação do projeto. Requerendo pautas de inserções e pautas em diversos veículos de comunicação. Emissão de relatórios e mensuração de alcance da mídias, clipagem. necessário para a pré produção e produção.	Tabela FGV Mão de Obra + IPCA código 172	Mês	1	R\$ 3.200,00	R\$ 3.200,00
4.2	Banner - Contratação de empresa especializada para prestação de serviço de confecção de Banner em lona vinílica com acabamento em Ilhóis, em 04 cores, voltada à sinalização externa e interna bem como divulgação e transparência.	Tabela FGV Serviços + IPCA código 156	M²	40	R\$ 55,00	R\$ 2.200,00
4.4	Outdoor de Divulgação em LED - Divulgação em painéis de LED instalados em diversos pontos estratégicos da cidade com grande circulação de veículos pelo período de 5 dias. Especificamente na Bí-semana 38 (termo utilizado pela publicidade). Será necessário para o período de pré produção e produção, 24/09/2024 a 28/09/2024.	Orçamentos	Diária	5	R\$ 2.000,00	R\$ 10.000,00
4.5	Gerenciamento de mídias sociais (Social Midia) - Contratação de profissional com formação na área de tecnologia, responsável por atualizar, monitorar e gerar conteúdo para as páginas oficiais do projeto, conforme plano de comunicação e solicitações do diretor geral.	Consulta Salicnet Portal de preços (Produto: Apresentação Musical	Mês	1	R\$ 3.500,00	R\$ 3.500,00
4.6	Designer gráfico - Contratação de profissional responsável pela criação da identidade visual, peças de divulgação e aplicação em todas as peças publicitárias, atuando em todo o projeto, inclusive após a realização com a elaboração de peças para a relatoria.	Número da UASG: 153120 - MEC-CENTRO CIENC.MAT.E DA NATUREZA DA UF/RJ Órgão: UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO Identificação da Compra: 00054/2023	Serviço	1	R\$ 4.124,00	R\$ 4.124,00

4.7	Certificados de Conclusão do Curso - Serviço de confecção de certificado de conclusão do curso em papel couchê com brilho e colorido visando a entrega para os alunos que concluírem as oficinas do projeto.	Consulta Salicnet (Produto: Oficina /Workshop/Seminário Audiovisual Item Orçamentário: Certificado - Confecção)	Unidade	150	R\$ 4,50	R\$ 675,00
4.8	Registro Fotográfico - Contratação de Profissionais especializados para trabalhar como fotografo, com experiência comprovada em registro de eventos. Serviço necessário para relatoria do projeto. Serviço prestado por 3 profissionais durante o evento. Memória de cálculo 3x4=12.	Consulta Salicnet Portal de preços (Produto: Festa Popular - Item Orçamentário: fotografo)	Diária	12	R\$ 500,00	R\$ 6.000,00
4.9	Camisetas - confecção malha fio 30,4/0 cores, tamanhos /m/g/gg/xhg, gola em viés meia manga, gravação frente verso conforme a arte oferecida pela coordenação do evento. Serão distribuídas para a equipe, autoridades, influencers e alunos, além de sorteadas ao longo da produção do evento.	Tabela FGV Serviços + IPCA código 170	Unidade	244	R\$ 35,00	R\$ 8.540,00
					Subtotal	R\$ 38.239,00
					TOTAL	R\$ 749.974,31

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

Brasília, 23 de setembro de 2024.


INSTITUTO SARANDO AS NAÇÕES