

PLANO DE TRABALHO DE TERMO DE FOMENTO

<b>DADOS E INFORMAÇÕES DA OSC</b>		
Razão Social: Instituto Brasil Respeito Humano – IBHR		
Endereço Completo: SCLRN 705, bloco E, loja 8		
CNPJ: 10.374.095/0001-67		
Município: Brasília	UF: DF	CEP: 70730-555
Site, Blog, Outros:		
Nome do Representante Legal: ██████████		
Cargo: Presidente		
RG: ██████████	Órgão Expedidor: ██████████	CPF: ██████████
Telefone Fixo:	Telefone Celular: ██████████	
E-Mail do Representante Legal: <a href="mailto:institutobrh@gmail.com">institutobrh@gmail.com</a>		
Endereço do Representante legal: ██████████		
O representante legal possui cadastro de usuário externo no SEI? ( X ) SIM      ( ) NÃO		
Em caso positivo, qual o e-mail cadastrado no SEI? <a href="mailto:institutobrh@gmail.com">institutobrh@gmail.com</a> ou ██████████		
<b>ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA</b>		
Responsável pelo acompanhamento da parceria: ██████████		
Função na parceria: Assessoria de Projetos		
RG: ██████████	Órgão Expedidor: ██████████	CPF: ██████████
Telefone Fixo:	Telefone Celular: ██████████	
E-Mail do Responsável: <a href="mailto:institutobrh@gmail.com">institutobrh@gmail.com</a> ou ██████████		

## DESCRIÇÃO DO PROJETO

**TÍTULO DO PROJETO:** Inclusão E-Sports – 3ª Edição

**PERÍODO DE EXECUÇÃO:** Setembro de 2024 a março de 2024

**INÍCIO:** 13/09/2024

**TÉRMINO:** 12/03/2025

### DESCRIÇÃO DO OBJETO:

Realização do projeto “Inclusão E-Sports – 3ª Edição”, sendo um projeto voltado para fomentar a tecnologia e a inovação através dos “E-Sports”, proporcionando um espaço amplo e democrático para que crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade possam vivenciar a experiência esportiva dos jogos eletrônicos.

### APRESENTAÇÃO DA OSC:

O Instituto Brasil Respeito Humano – IBRH, entidade civil de direito privado sem fins lucrativos, inscrita no CNPJ de nº 10.374.095/0001-67, foi constituído em 25 de setembro de 2008, com dedicação a causas humanitárias e de bem-estar social, acreditando que todos merecem a oportunidade de viver uma vida digna, saudável e plena.

O atual presidente, Nelson Monteiro, vem com o comprometimento a estimular o crescimento e desenvolvimento do Distrito Federal, promovendo parcerias com o setor público e privado, fomentando a assistência social, os direitos humanos, ao desenvolvimento econômico e social do Distrito Federal, a educação e saúde, a cultura e ao lazer, o esporte e turismo para crianças, jovens, adolescentes e adultos, bem como promover a geração de emprego e renda. A entidade atuou como COPRODUTORA em dois fomentos, sendo eles:

- **Champions Tour Brasília 2023:** O evento “Champions Tour Brasília 2023” foi uma parceria celebrada entre a Associação Brasileira de Apoio ao Esporte e a Secretaria de Estado de Esporte e Lazer do Distrito Federal, em que teve como objeto a promoção ao acesso à modalidade esportiva de tênis, visando a democratização do esporte no Distrito Federal, por meio de um evento de demonstração da modalidade, bem como ações sociais com Centros Olímpicos e Paraolímpicos do Distrito Federal. O evento ocorreu nos dias 28 de julho a 03 de agosto de 2023.
- **ITF W-80:** O evento “ITF W-80” foi uma parceria celebrada entre o Instituto Brasil Sapiens e a Secretaria de Estado de Esporte e Lazer do Distrito Federal, em que teve como objeto um torneio de tênis feminino, integrante do calendário da Federação Internacional de Tênis (ITF), o qual contou ponto no ranking para a WTA –

Associação de Tênis Feminino. O evento foi realizado nos dias 06 a 13 de agosto de 2023, no Complexo Esportivo ARENA BRB, com a participação também da Confederação Brasileira de Tênis – CTB.

- Aberto da República: O evento foi realizado entre os dias de 18 a 26 de novembro de 2023, no Complexo Esportivo ARENA BRB, com o objetivo de acesso à modalidade esportiva de tênis;
- Inclusão E-sports – 2ª edição: O projeto está em execução até 15.04.2024 e possui por objeto fomentar a tecnologia e a inovação através dos “E-Sports”, proporcionando um espaço amplo e democrático para que crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade possam vivenciar a experiência esportiva dos jogos eletrônicos.

Além das execuções como Coprodutora, a entidade conta com seus dirigentes que possuem vasta experiência na Administração Pública e no âmbito privado, conforme breve descritivo:

- Presidente: O atual presidente, Nelson Xavier Monteiro, tomou posse do cargo em 1º de agosto de 2023, com formação em Direito e pós-graduado em Gestão Pública e Políticas Sociais. Possui experiências como Consultor no Ministério da Educação; Gestor de Projeto no IDECACE; Servidor terceirizado no Ministério da Cidadania; Assessor na Diretoria de Execução de Convênios e Parcerias da Secretaria de Estado e Esporte e Lazer do DF; Assistente/Coordenador/Vice Coordenador no Ministério do Esporte (atual Ministério da Cidadania); dentre outras experiências.
- Vice-Presidente: João Moro tomou posse do cargo em 1º de agosto de 2023, com formação em Relações Internacionais e Direito, e está em processo de conquistar o título de Doutor em Direito Administrativo pela Universidade de São Paulo. Possui experiências como advogado; Consultor na Fundação Ezute; Supervisor no Banco Interamericano de Desenvolvimento; Professor no Instituto de Ensino Superior Planalto – IESPLAN; Consultor na Directa Consultoria e Subsecretário de Fomento e Incentivo Cultural na Secretaria de Estado da Cultura e Economia Criativa do Distrito Federal.
- Tesoureiro: José Vitor tomou posse do cargo em 1º de agosto de 2023, com formação em Educação Física e mestre. Possui vasta experiência em produções de eventos, tendo trabalhado no Arena BRB como Gerente Comercial; no BRB Brasília/Basquete como Diretor de Operações, Diretor de Logística, Analista de Performance e atualmente está como Diretor de Marketing e Especialista Artístico pela 30e.

**JUSTIFICATIVA:**

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

O esporte eletrônico, ou E-Sports, é uma tendência cada vez mais presente quando abordamos o cenário esportivo entre os jovens da atualidade. E-Sports são competições profissionais de games que ocorrem em uma plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores (sejam indivíduos ou equipes), em partidas online ou presenciais síncronas e montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência, que vem crescendo em larga escala em todo o mundo, atraindo investimentos de todos os segmentos de empresas.

Tendo em vista os benefícios da prática esportiva, também observados na prática do E-Sports, e a necessidade de promover oportunidades de inclusão social e digital, o IBRH propõe oferecer espaço para a prática do esporte eletrônico na Região Administrativa da Ceilândia.

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

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

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

[...]

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

(Grifo Nosso)

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

O projeto “Inclusão E-Sports” fomentará a economia circular através da conscientização aos beneficiados sobre a importância da sustentabilidade e do ciclo de vida dos produtos. Além disso, o projeto adotará maneiras que contribuirão diretamente a economia circular, sendo elas:

Conscientização e Educação: Será abordado aos beneficiados sobre a importância da economia circular e incentivar práticas sustentáveis, como a reciclagem adequada de eletrônicos, o consumo consciente e a redução do desperdício;

Economia de Compartilhamento: Serão utilizados o compartilhamento de equipamentos pela locação temporária, visando minimizar o desperdício de recursos, reduzir a poluição e promover a sustentabilidade.

**C - Importância social do projeto:**

O cenário dos Esportes Eletrônicos se destaca pela sua popularidade e crescimento exponencial. Diante disso, surgiu o Inclusão e-Sports, uma iniciativa voltada à democratização do esporte eletrônico. Seu objetivo é tornar o e-sports acessível para crianças, jovens e adolescentes em situação de vulnerabilidade social em Brasília/DF.

O projeto é executado pelo Instituto Brasil Respeito Humano (IBRH) e pela Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação (SECTI), com vistas oferecer oportunidades equitativas no universo competitivo dos esportes eletrônicos, inclusão digital e social, além de promover a expansão do mercado tecnológico no Brasil e, em particular, em Brasília.

Um marco significativo que corrobora com a promoção do mercado tecnológico e a difusão dos e-sports foi a aprovação da Lei nº 7.390/2024, de autoria dos Deputados João Cardoso e Eduardo Pedrosa, que reconhece formalmente os esportes eletrônicos como modalidade esportiva.

Paralelamente, surgiu a Frente Parlamentar em Defesa do Esporte Eletrônico, também liderada pelo Deputado João Cardoso, que contou com o apoio do Secretário Leonardo Reisman (SECTI) contribuindo ativamente nas discussões sobre a relevância dessa iniciativa, demonstrando um forte compromisso com a articulação para benefícios desse setor, especialmente no tocante a políticas públicas e sociais como o Inclusão e-sports.

O projeto dará a oportunidade para 320 crianças e/ou adolescentes entre 10 a 25 anos, residentes das RAs de Ceilândia e Sobrado (160 beneficiados em cada RA), por um período de 4 meses, disponibilizando estrutura e equipamentos para a prática de E-Sports, bem como serão oferecidas aulas de inglês, programação e condicionamento físico.

#### **REALIDADE QUE SERÁ OBJETIVO DA PARCERIA:**

O projeto, que está caminhando para a terceira edição, acontecerá de forma simultânea em duas Regiões Administrativas do Distrito Federal: Setor Habitacional Sol Nascente (SHSN) e Sobradinho 2. O SHSN, conhecido como a maior favela da América Latina, abriga cerca de 85 mil habitantes (CODEPLAN, 2019). Apesar disso, a região conta apenas com 3 escolas públicas para atender crianças, adolescentes e jovens. Já Sobradinho 2, conta com cerca de 89 mil habitantes e, embora não seja considerada uma “favela”, abriga diversas famílias de baixa renda e carece com a falta de equipamentos públicos.

Na última edição, o projeto atendeu 361 jovens no Setor Habitacional Sol Nascente. Houve uma redução significativa na evasão escolar entre os beneficiários, além de proporcionar acesso a equipamentos de ponta para prática esportiva o que não é uma realidade comum na vida de jovens periféricos. Oficinas de capacitação em inglês e programação complementaram as atividades, enquanto cuidados biopsicossociais foram providenciados através de atendimento social, psicológico e de preparação física nas 5 salas equipadas (computadores, celulares, videogames, cadeiras e televisões) do espaço físico. Todas essas iniciativas têm o objetivo de fortalecer a comunidade e oportunizá-los no mercado da tecnologia.

O projeto recebeu feedback positivo por seu impacto social, incluindo a promoção da inclusão digital e educacional, além de oferecer uma alternativa construtiva de lazer e aprendizado para os jovens de comunidades periféricas.

No mais, a experiência em Ceilândia foi positiva devido à alta densidade populacional e à carência de iniciativas educativas e de lazer para os jovens. A escolha da região se baseou na necessidade de atender uma população em vulnerabilidade social, além de instituir espaços públicos para acesso dentro das próprias comunidades o que colabora, diretamente, com a diminuição do desemprego, já que a iniciativa tem o foco principal na profissionalização de jovens em profissões em crescimento no mercado da tecnologia.

#### **DETALHAMENTO DAS AÇÕES:**

##### **PRÉ-PRODUÇÃO:**

Essa etapa será desenvolvida entre o dia 13/09/2024 – 29/09/2024.

Será necessário 17 (dezesete) dias para o seguinte cronograma:

- contratação dos recursos humanos;
- elaboração da identidade visual e divulgação da programação nas redes sociais;
- Locação de infraestrutura para implementação do projeto;
- Locação de equipamentos para disponibilização nos polos;

As inscrições serão feitas de forma presencial através de preenchimento de formulário e entrega de documentação do candidato para arquivamento.

Nesse período, também será feita a formação das turmas, que deverá respeitar a organização por faixas etárias, garantindo que haja interação entre grupos de crianças de 10 a 14 anos e, em turmas diferentes, entre adolescentes de 15 a 25 anos. A formação das turmas levará em consideração a preferência de horários de cada grupo, tentando, sempre que possível, adaptar as estratégias de atendimento à disponibilidade dos beneficiários do projeto.

Registra-se que serão abertos 2 polos do projeto, para atendimento de 320 beneficiados no total, a saber:

Polo 1: Ceilândia (Sol Nascente) com atendimento a 160 beneficiados;

Polo 2: Sobradinho com atendimento a 160 beneficiados.

##### **PRODUÇÃO:**

Essa etapa será desenvolvida entre o dia 30/09/2023 a 30/01/2025.

A prática esportiva será conduzida por um professor com expertise no jogo eletrônico específico de cada turma, ou seja, haverá um especialista para cada sala.

Esse profissional estará encarregado de administrar e ensinar a prática esportiva para as crianças e os adolescentes atendidos pelo projeto, orientando esse público sobre como se familiarizar com os jogos, com os comandos, as melhores estratégias e como “comportar-se” naquele cenário projetado pelo jogo virtual.

Os beneficiários do projeto aprenderão as técnicas e colocarão em prática os fundamentos entre os colegas da turma e outros usuários online que esteja em nível iniciante. Não há intenção de promover disputas e não haverá eliminação de qualquer participante por temas de performance, já que a dimensão do projeto é o esporte-educação, focado no desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais dos participantes, em vez do fomento à competição.

Para a aprendizagem, os participantes da turma serão separados em equipes formadas por 04 ou 05 membros, que irão cooperar entre si nas estratégias de desenvolvimento de cada jogo. Essas equipes poderão ser diversificadas para promover maior interação entre os participantes e maior integração entre os beneficiários do projeto, embora, idealmente, a turma se mantenha a mesma até a finalização do projeto.

Cada criança/adolescente deverá participar das atividades do projeto – especificamente da aprendizagem das técnicas de jogo – ao longo de 3h30/dia, duas vezes por semana, pelo período de quatro meses, em endereço a ser indicado após a estruturação do projeto, momento em que será definido o local dos polos em Ceilândia e Sobradinho.

Os locais de desenvolvimento das atividades serão alugados com a finalidade de atendimento do Projeto. Assim, dependemos da celebração da parceria para assinatura dos contratos.

#### PROGRAMAÇÃO DETALHADA DO PROJETO:

O projeto ocorrerá semanalmente, de segunda a sexta-feira, nos 2 polos, em dois turnos, sendo o matutino e o vespertino. A previsão é que ocorra conforme cronograma abaixo. No entanto, a confirmação da programação se dará no período de estruturação da parceria.

PROGRAMAÇÃO					
TURNO	Segunda-Feira	Terça-Feira	Quarta-Feira	Quinta-Feira	Sexta-Feira
MATUTINO	SALA 1 FIFA 08h às 11h30	SALA 1 CS2 08h às 11h30	SALA 1 FIFA 08h às 11h30	SALA 1 CS2 08h às 11h30	SALA 1 PROGRAMAÇÃO 08h às 10h
	SALA 2	SALA 2 VALORANT	SALA 2	SALA 2 VALORANT	SALA 2 INGLÊS

	<b>LEAGUE OF LEGENDS (LOL)</b> 08h às 11h30  <b>SALA 3 PUBG</b> 08h às 11h30	08h às 11h30  <b>SALA 3 FREE FIRE</b> 08h às 11h30	<b>LEAGUE OF LEGENDS (LOL)</b> 08h às 11h30  <b>SALA 3 PUBG</b> 08h às 11h30	08h às 11h30  <b>SALA 3 FREE FIRE</b> 08h às 11h30	08h às 10h  <b>SALA 3 CONDICIONAMENTO FÍSICO E PSICÓLOGA</b> 10 às 11h30
VESPERTINO	<b>SALA 1 FIFA</b> 14h30 às 17h30  <b>SALA 2 LEAGUE OG LEGENDS (LOL)</b> 14h30 às 17h30  <b>SALA 3 PUBG</b> 14h30 às 17h30	<b>SALA 1 CS2</b> 14h30 às 17h30  <b>SALA 2 VALORANT</b> 14h30 às 17h30  <b>SALA 3 FREE FIRE</b> 14h30 às 17h30	<b>SALA 1 FIFA</b> 14h30 às 17h30  <b>SALA 2 LEAGUE OF LEGENDS (LOL)</b> 14h30 às 17h30  <b>SALA 3 PUBG</b> 14h30 às 17h30	<b>SALA 1 CS2</b> 14h30 às 17h30  <b>SALA 2 VALORANT</b> 14h30 às 17h30  <b>SALA 3 FREE FIRE</b> 14h30 às 17h30	<b>SALA 1 PROGRAMAÇÃO</b> 14h30 às 16h  <b>SALA 2 INGLÊS</b> 14h30 às 16h  <b>SALA 3 CONDICIONAMENTO FÍSICO E PSICÓLOGA</b> 16h às 17h30

#### DIVISÃO DAS TURMAS:

A meta de inscritos são 160 beneficiados por polo. Desta forma, serão atendidos **80 alunos no período matutino** e **80 alunos do período vespertino**, por 4 meses. Havendo desistência antes da finalização do projeto, serão abertas novas inscrições.

As turmas do **período MATUTINO** serão distribuídas da seguinte forma:

Período Matutino: 40 alunos Segundas, Quartas e Sextas	<b>Segunda-feira</b> <b>Sala 1 (FIFA):</b> Turma 1 14 alunos <b>Sala 2 (LOL):</b> Turma 2	<b>Quarta-feira</b> <b>Sala 1 (FIFA):</b> Turma 1 14 alunos <b>Sala 2 (LOL):</b> Turma 2	<b>Sexta-feira</b> <b>Sala 1 (PROGRAMAÇÃO):</b> 40 alunos (aluno optará no ato da inscrição se irá fazer esse curso)
---	--	---	--

	13 alunos <b>Sala 3 (PUBG):</b> Turma 3 13 alunos	13 alunos <b>Sala 3 (PUBG):</b> Turma 3 13 alunos	<b>Sala 2 (INGLÊS):</b> 40 alunos (aluno optará no ato da inscrição se irá fazer esse curso)
Período Matutino: 40 alunos Terças, Quintas e Sextas	<b>Terça-feira</b> <b>Sala 1 (CS):</b> Turma 1 13 alunos <b>Sala 2 (VALORANT):</b> Turma 2 13 alunos <b>Sala 3 (FREE FIRE):</b> Turma 3 14 alunos	<b>Quinta-feira</b> <b>Sala 1 (CS):</b> Turma 1 13 alunos <b>Sala 2 (VALORANT):</b> Turma 2 13 alunos <b>Sala 3 (FREE FIRE):</b> Turma 3 14 alunos	<b>SALA 3 (CONDICIONAMENTO FÍSICO E PSICÓLOGA):</b> 80 alunos (dinâmica com todos os inscritos)

As turmas do período VESPERTINO serão distribuídas da seguinte forma:

Período Vespertino: 40 alunos Segundas, Quartas e Sextas	<b>Segunda-feira</b> <b>Sala 1 (FIFA):</b> Turma 1 14 alunos <b>Sala 2 (LOL):</b> Turma 2 13 alunos <b>Sala 3 (PUBG):</b> Turma 3 13 alunos	<b>Quarta-feira</b> <b>Sala 1 (FIFA):</b> Turma 1 14 alunos <b>Sala 2 (LOL):</b> Turma 2 13 alunos <b>Sala 3 (PUBG):</b> Turma 3 13 alunos	<b>Sexta-feira</b> <b>Sala 1 (PROGRAMAÇÃO):</b> 40 alunos (aluno optará no ato da inscrição se irá fazer esse curso)  <b>Sala 2 (INGLÊS):</b> 40 alunos (aluno optará no ato da inscrição se irá fazer esse curso)
Período Vespertino: 40 alunos Terças, Quintas e Sextas	<b>Terça-feira</b> <b>Sala 1 (CS):</b> Turma 1 13 alunos <b>Sala 2 (VALORANT):</b>	<b>Quinta-feira</b> <b>Sala 1 (CS):</b> Turma 1 13 alunos <b>Sala 2 (VALORANT):</b>	<b>SALA 3 (CONDICIONAMENTO FÍSICO E PSICÓLOGA):</b>

	Turma 2 13 alunos <b>Sala 3 (FREE FIRE):</b>	Turma 2 13 alunos <b>Sala 3 (FREE FIRE):</b>	80 alunos (dinâmica com todos os inscritos)
	Turma 3 14 alunos	Turma 3 14 alunos	

**OBSERVAÇÃO:** Não haverá ações nos finais de semana e feriados.

#### **PÓS-PRODUÇÃO:**

Ocorrerá do dia 01/02/2025 a 12/03/2025 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.

#### **AÇÕES DE ENFRENTAMENTO A COVID 19**

As ações seguirão as medidas de enfrentamento da pandemia pela corona vírus, visando prevenção e monitoramento. Os protocolos previstos na Lei nº 6.559, de 23 de abril de 2020 e Decreto nº 43.054, de 03 de março de 2022 serão implementados, promovendo a assistência adequada às pessoas, com sensível e oportuna atuação da vigilância a saúde, bem como ações de informação e comunicação. Será disponibilizado álcool em gel 70% para os frequentadores e profissionais que participarão do projeto e demais providências de higienização dos ambientes.

#### **ACESSIBILIDADE**

O universo dos esportes eletrônicos oferece um espaço inclusivo, acolhendo pessoas de todas as idades, gêneros, raças e religiões para se conectarem no ambiente virtual. Basta ter interesse e dedicação para se desenvolver em diversas modalidades de entretenimento, que podem se transformar em algo mais significativo do que um simples passatempo, especialmente para aqueles que se adaptam bem à realidade digital. (<https://inov3games.com.br/blog/e-sports/e-sports-e-caminho-de-liberdade-e-igualdade-para-gamers-com-deficiencia/>)

Visando promover a inclusão, nosso projeto integrará pessoas com deficiência, possibilitando que elas pratiquem esportes eletrônicos. Nesse sentido, daremos prioridade às inscrições de crianças e adolescentes com alguma deficiência, pois o espaço e os materiais que disponibilizaremos foram cuidadosamente selecionados para atender às necessidades específicas, como cadeiras ergonômicas, mesas ajustáveis e equipamentos eletrônicos acessíveis.

Em relação à acessibilidade da infraestrutura, esclarecemos que o projeto será realizado em edifícios com acesso via escada. No entanto, para garantir a participação de pessoas com deficiência física, a Instituição disponibilizará uma cadeira de resgate, permitindo que essas pessoas cheguem ao andar superior com segurança. Além disso, os banheiros são completamente adaptados para atender às necessidades de Pessoas com Deficiência (PCDs).

#### **ENCARGOS SOCIAIS E TRABALHISTAS**

De acordo com o Art. 28. do Decreto 37.843 de 13 de dezembro de 2016, no que se refere aos itens V e VI, esclarecemos:

Informamos que toda a mão de obra contratada será via prestação de serviços, através de contrato temporário e emissão de nota fiscal, não havendo nenhuma responsabilidade sobre os valores de tributos e encargos cobrados para a empresa contratante. Por não existir contratação via CLT e RPA não temos previsão de encargos e tributos sociais e trabalhistas.

Conforme citado acima, por se tratar de contratações via pessoa jurídica não há nenhum tipo de valor rescisório e trabalhista a ser pago no final do projeto.

#### **OBJETIVOS E METAS:**

##### **OBJETIVOS**

- Contribuir com a Ciência e Tecnologia no Distrito Federal, incentivando jovens e adolescente a prática do esporte eletrônico;
- Oportunizar o contato inicial do participante com o E-Sports, trazendo a perspectiva de inclusão e igualdade para crianças e adolescentes da Região Administrativa de Ceilândia
- Auxiliar no alcance das políticas públicas locais e nacionais, atribuições do Poder Público exercidas por meio desta instituição; e

- Promover a sustentabilidade e a acessibilidade para os habitantes de todo o Distrito Federal por meio de um projeto acessível.

Como **Metas**, devemos alcançar:

- Realização de Práticas Esportivas Eletrônicas, atendendo pelo menos 320 (trezentos e vinte) crianças residentes da Região Administrativa de Ceilândia e Sobradinho.

#### INDICADORES DE MONITORAMENTO

Metas (Qualitativas)	Indicador	Parâmetro(s) para aferição de Cumprimento das Metas
Promover o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos participantes através de práticas esportivas eletrônicas, com foco em esporte-educação, cooperação e inclusão, sem ênfase em competição.	Nível de engajamento e satisfação dos participantes em relação às práticas esportivas eletrônicas, medido por meio de pesquisa de satisfação.	1. Questionários de Satisfação dos Participantes: Aplicação de questionários ao final do projeto para avaliar o nível de satisfação dos participantes em relação às atividades, com um mínimo de 50% de respostas positivas.
Fomentar a inclusão digital e a alfabetização tecnológica entre os jovens, facilitando o acesso às práticas esportivas eletrônicas e ao aprendizado de habilidades tecnológicas essenciais.	Percentual de participantes que demonstram progresso em habilidades tecnológicas, como comandos de jogo, navegação em ambientes virtuais e uso ético de tecnologias.	1. Relatórios de Professores sobre Inclusão Digital: Análise qualitativa do desenvolvimento dos alunos, focando na evolução tecnológica dos participantes. Será feito um relatório geral por turma, com um mínimo de 35% de evolução.
Fortalecer os vínculos familiares e sociais dos jovens através da prática colaborativa em ambientes de jogos eletrônicos, promovendo	Nível de interação positiva entre os participantes durante as atividades de equipe, avaliado por meio de	1. Relatório final da psicóloga sobre a qualidade da interação entre os alunos nas equipes, com foco em cooperação e comunicação.

comunicação não violenta e cooperação.	observação direta e feedback dos professores.	
Desenvolver habilidades de comunicação e aprendizado em um segundo idioma (inglês) através da integração de atividades educacionais complementares.	Percentual de participantes que demonstram progresso no aprendizado de inglês, medido por avaliações periódicas e participação ativa nas aulas.	1. Feedback dos Professores de Inglês: Relatório Final dos professores sobre o progresso da turma, focando em comunicação e aprendizado.
<b>Metas (Quantitativo)</b>	<b>Indicador</b>	<b>Parâmetro(s) para aferição de Cumprimento das Metas</b>
Alcançar a participação de 320 beneficiários, com uma taxa mínima de 65% de frequência regular ao longo dos quatro meses de atividades.	Número de participantes inscritos e taxa de frequência mensal nas atividades programadas.	1. Total de Participantes Inscritos: Monitoramento do número total de inscritos no início do projeto, com a meta de alcançar 320 inscrições (160 por polo). - Meta: 100% de preenchimento das vagas previstas. 2. Taxa de Frequência: Controle da presença dos participantes nas atividades, com meta de manutenção de uma frequência mínima de 65% durante todo o projeto. - Meta: Pelo menos 227 participantes (65% de 320) devem ter frequência regular em cada polo.
Desenvolver, no mínimo, 04 modalidades ao longo dos quatro meses, nos dois polos (Ceilândia e Sobradinho)	Número de modalidades desenvolvidas	1. Grade horária de atividades implementada

<p>Concluir a locação de 2 espaços adequados para a realização das atividades em Ceilândia e Sobradinho até o início das aulas, garantindo que ambos os locais estejam completamente equipados e prontos para uso.</p>	<p>Número de espaços locados e prontos para receber os participantes no prazo estipulado.</p>	<p>Contrato de Locação: Assinatura dos contratos de locação de ambos os espaços dentro do prazo de pré-produção (antes do início das atividades).</p>
<p>Contratar 11 profissionais qualificados para o desenvolvimento das aulas no projeto dentro do prazo de pré-produção, garantindo que todos os professores estejam treinados e alinhados com os objetivos do projeto.</p>	<p>Número de profissionais contratados.</p>	<p>Contratação Completa: Todos os 11 profissionais devem ser contratados até o final do período de pré-produção.</p>

#### RESULTADOS ESPERADOS

Estimativa de público: 320 crianças e adolescentes das Regiões Administrativas de Ceilândia e Sobradinho.

- Fomentar as políticas públicas voltadas para a tecnologia através dos E-Sports;
- Contribuir com a Economia Circular por meio do compartilhamento de equipamentos com o público beneficiado;
- Contribuir a economia do Distrito Federal, por meio da geração de empregos diretos e indiretos;
- Estimular as ações sociais através da inclusão digital em região com índice de vulnerabilidade social.

#### PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:

Atendimento de 320 (trezentas e vinte) crianças, adolescente e jovens de 10 a 25 anos do Distrito Federal.

#### CONTRAPARTIDA:

NÃO SE APLICA

APLICA-SE

<b>RECURSOS COMPLEMENTARES:</b>		
[X] NÃO SE APLICA		
[ ] APLICA-SE		
<b>CRONOGRAMA EXECUTIVO</b>		
<b>AÇÃO</b>	<b>INÍCIO</b>	<b>TÉRMINO</b>
Meta 1: Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção	13/09/2024	12/03/2025
Meta 2: Contratações de Estruturas e Serviços Especializados	13/09/2024	12/03/2025
Meta 4: Contratações Gráficas e de Publicidade	13/09/2024	12/03/2025
<b>MARCOS EXECUTORES</b>		
<b>AÇÃO</b>	<b>INÍCIO</b>	<b>TÉRMINO</b>
Comunicação	13/09/2024	12/03/2025
Práticas Esportivas Eletrônicas	13/09/2024	12/03/2025
Recursos Humanos	13/09/2024	12/03/2025
<b>CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO</b>		
<p>Propomos que a primeira parcela seja de 70% do valor no ato de assinatura do termo de fomento e a segunda parcela (30% restante) após 60 dias da assinatura do termo de fomento, mediante a apresentação de um relatório parcial do projeto.</p> <p>A divisão justifica-se pela necessidade de pagar a locação de equipamentos em duas vezes, sendo a primeira no ato de contratação e a segunda parcela quando da finalização da montagem dos equipamentos. Ademais, faz-necessário comportar 2 meses de pagamento da equipe.</p>		
<b>CRONOGRAMA FÍSICO-FINANCEIRO</b>		
Constante no anexo I		
<b>ANEXOS</b>		
[X] EQUIPE DE TRABALHO (OBRIGATÓRIO) – Será indicada a relação após a seleção dos profissionais.		
[X] PORTFÓLIO DA OSC		

CURRÍCULO PADRÃO DA EQUIPE DE TRABALHO (Será enviado após a seleção dos profissionais)

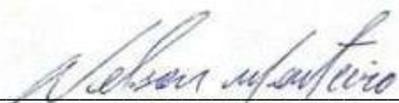
CROQUI DO EVENTO (SE HOUVER)

PLANO DE COMUNICAÇÃO

PLANO DE MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPLEMENTARES

COMPROVAÇÃO DE VALORES INFORMADOS NO CRONOGRAMA FÍSICO-FINANCEIRO

OUTROS. Especificar:



INSTITUTO BRASIL RESPEITO HUMANO - IBRH

**NELSON XAVIER MONTEIRO**

PRESIDENTE

ANEXO I (Cronograma físico financeiro)

# PROJETO INCLUSÃO E-SPORTS (3ª EDIÇÃO)

## Memória de Cálculo

Item	Descrição da Despesa	Referência de Preço	Unidade de Media	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
<b>Meta 1 - Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção</b>						
1.1	<p><b>[DIRETOR GERAL]</b> - responsável pela direção geral do projeto durante as fases da realização de sua execução: orientação de equipe, monitoramento do pleno andamento do projeto, pagamentos, dentre outras ações vinculadas a gestão do Instituto. Contratação de pessoa jurídica.</p> <p><b>Memória de cálculo:</b> 1 profissional x 06 meses</p>	Orçamento	MÊS	6	R\$ 5.740,00	R\$ 34.440,00

1.2	<p><b>[COORDENAÇÃO EXECUTIVA]</b> - Profissional com experiência em projetos de e-sports. Profissional responsável pela coordenação geral dos 02 núcleos (polos) do projeto, monitoramento das operações para contratação de fornecedores, bem como no suporte ao diretor geral nas atividades inerentes ao cargo. Contratação de pessoa jurídica. <b>Memória de cálculo:</b> 1 profissional x 06 meses</p>	Orçamento	MÊS	6	R\$ 5.253,73	R\$ 31.522,38
1.3	<p><b>[COORDENADOR ADMINISTRATIVO]</b> - responsável pela organização documental do projeto, que envolve o controle das contratações, controle dos pagamentos realizados aos fornecedores, recebimento de notas fiscais e conferência de valores, bem como elaboração de planilha de controle financeiro. Atua na organização dos documentos, auxílio na produção dos processos, de acordo com normas e procedimentos técnicos. Contratação de pessoa jurídica. <b>Memória de cálculo:</b> 1 profissional x 06 meses</p>	Orçamento	MÊS	6	R\$ 3.500,00	R\$ 21.000,00

1.4	<p><b>[COORDENADOR DE NÚCLEO]</b> - Profissional necessário para coordenar as atividades no núcleo do projeto - captação de alunos, nterlocação com os profissionais recebimento de listas de presença, dentre outras atividades inerentes ao núcleo. Responsável por toda gestão do polo. Faz a articulação com a Coordenação Executiva e Auxiliar Administrativo.</p> <p>Contratação de pessoa jurídica.</p> <p><b>Memória de cálculo:</b> 2 profissionais (1 para cada polo) x 4 meses</p>	Orçamento	MÊS	8	R\$ 3.500,00	R\$ 28.000,00
1.5	<p><b>[AUXILIAR ADMINISTRATIVO]</b> - Assessorar o Coordenador de núcleos nas atividades administrativas do polo (coleta de listas de presença, conferência documental, dentre outras atividades de rotinas do projeto inerentes ao núcleo).</p> <p>Contratação de pessoa jurídica.</p> <p><b>Memória de cálculo:</b> 2 profissionais (1 para cada polo) x 4 meses</p>	Orçamento	MÊS	8	R\$ 2.500,00	R\$ 20.000,00
<b>Sub-Total</b>						<b>R\$ 134.962,38</b>
<b>Meta 2 - Contratações de Profissionais Especializados da Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino</b>						

2.1	<p><b>[INSTRUTOR DE PC MOBILE]</b> - Profissionais necessários para a realização do treinamento dos participantes. Aportar expertise técnica nos treinamentos propostos. A exemplo de esportes coletivos tradicionais, como futebol, vôlei e basquete, nos E-sports o técnico é responsável por gerir um conjunto de atletas. Essa administração se faz presente na hora dos treinamentos, durante partidas ou seja, o profissional faz um acompanhamento diário e minucioso.</p> <p>2 profissionais FREEFIRE/GTA  2 profissionais VALORANT/CS  2 profissionais FIFA</p> <p>Contratação de Pessoa Jurídica</p> <p><b>Memória de cálculo:</b> 6 profissionais x 4 meses</p>	Orçamento	MÊS	24	R\$ 2.300,00	R\$ 55.200,00
2.2	<p><b>[PROFESSOR/ORIENTADOR FÍSICO]</b> - Profissional necessário para auxiliar os atletas durante as atividades físicas durante a execução do projeto (correções posturais e exercícios necessários para prevenção de lesões)</p> <p>Contratação de Pessoa Jurídica</p> <p><b>Memória de cálculo:</b> 1 profissional * 8H/ DIA * 32 diárias (aproximadamente 8 diárias por mês * 4 meses) = 256 horas aula</p>	Orçamento	H-AULA	256	R\$ 14,74	R\$ 3.773,44

2.3	<p><b>[PROFESSOR DE INGLÊS]</b> - Profissional que vai desenvolver aulas de inglês usando os e-sports como metodo de apredizado e treinamento da língua. Contratação de Pessoa Jurídica</p> <p><b>Memória de cálculo:</b> 2 profissional x 04 meses (1 para cada polo)</p>	Orçamento	MÊS	8	R\$ 2.039,50	R\$ 16.316,00
2.4	<p><b>[PROGRAMADOR]</b> - Profissional que vai desenvolver uma oficina de Game Developer (Programação dentro da área de e-sports com o desenvolvimento de comandos de software dentro de jogos da FiveM). Contratação de Pessoa Jurídica</p> <p><b>Memória de cálculo:</b> 2 profissional x 04 meses (1 para cada polo)</p>	Orçamento	MÊS	8	R\$ 3.200,00	R\$ 25.600,00
<b>Sub-Total</b>						<b>R\$ 100.889,44</b>
<b>Meta 3 - Contratações de Estruturas e Serviços Especializados</b>						

3.1	<p><b>[LOCAÇÃO DE ESPAÇO]</b> - Custos relacionados ao aluguel do 2 espaços físicos necessários para a execução do projeto. O valor do aluguel inclui não apenas o espaço em si, mas também os serviços essenciais de água, luz e internet.  <b>Memória de cálculo:</b> 2 espaços (1 no Sol Nascente e 1 em Sobradinho 2) x 04 meses</p>	ORÇAMENTO	ALUGUEL	8	R\$ 5.116,66	R\$ 40.933,28
3.2	<p><b>[LOCAÇÃO DE GABINETE]</b> - Gabinete Mid Tower, Processador AMD Ryzen 5 5500, 3.6GHz (4.1GHz Max Turbo) C, PLACA MAE GIGABYTE B450M, PLACA de Video Rtx 3060 6gb, 16b Ram ddr4, 1T SSD M2, fonte 80 plus 650W. No valor está incluso o seguro do equipamento. Locação de 40 equipamentos.  <b>Memória de cálculo:</b> 4 semanas * 4 meses = 16 semanas</p> <p>1 unidade (R\$ 281,25/semana)  20 unidades * 16 semanas (pólo 01) = 320 semanas  20 unidades * 16 semanas (pólo 02) = 320 semanas</p> <p>640 semanas no total para 2 pólos</p>	ORÇAMENTO	SEMANA	640	R\$ 281,25	R\$ 180.000,00

3.3	<p><b>[LOCAÇÃO DE MONITOR]</b> - gamers de 24 polegadas 180hz          No valor está incluso o seguro do equipamento.          Locação de 40 equipamentos.  <b>Memória de cálculo:</b> 4 semanas * 4 meses = 16 semanas * 2 pólos          = 32 semanas</p> <p>1 unidade (R\$ 53,125/semana)          20 unidades * 16 semanas (pólo 01) = 320 semanas          20 unidades * 16 semanas (pólo 02) = 320 semanas</p> <p>640 semanas no total para 2 pólos</p>	ORÇAMENTO	SEMANA	640	R\$ 53,13	R\$ 34.000,00
3.4	<p><b>[LOCAÇÃO DE TECLADO MECÂNICO GAMER]</b> - Gamer Redragon Led          No valor está incluso o seguro do equipamento.          Locação de 40 equipamentos.  <b>Memória de cálculo:</b> 4 semanas * 4 meses = 16 semanas * 2 pólos          = 32 semanas</p> <p>1 unidade (R\$ 18,125/semana)          20 unidades * 16 semanas (pólo 01) = 320 semanas          20 unidades * 16 semanas (pólo 02) = 320 semanas</p> <p>640 semanas no total para 2 pólos</p>	ORÇAMENTO	SEMANA	640	R\$ 18,13	R\$ 11.600,00

3.5	<p><b>[LOCAÇÃO DE MOUSE GAMER]</b> - Gamer Redragon Storm Pro 16000 Dpi          No valor está incluso o seguro do equipamento.          Locação de 40 equipamentos.  <u>Memória de cálculo:</u> 4 semanas * 4 meses = 16 semanas * 2 pólos          = 32 semanas</p> <p>1 unidade (R\$ 11,25/semana)          20 unidades * 16 semanas (pólo 01) = 320 semanas          20 unidades * 16 semanas (pólo 02) = 320 semanas</p> <p>640 semanas no total para 2 pólos</p>	ORÇAMENTO	SEMANA	640	R\$ 11,25	R\$ 7.200,00
3.6	<p><b>[LOCAÇÃO DE MOUSE PAD GAMER]</b> - Gamer Rgb Led 7 Cores Grande 800mm X 300mm          No valor está incluso o seguro do material.          Locação de 40 equipamentos.  <u>Memória de cálculo:</u> 4 semanas * 4 meses = 16 semanas * 2 pólos          = 32 semanas</p> <p>1 unidade (R\$ 2,50/semana)          20 unidades * 16 semanas (pólo 01) = 320 semanas          20 unidades * 16 semanas (pólo 02) = 320 semanas</p> <p>640 semanas no total para 2 pólos</p>	ORÇAMENTO	SEMANA	640	R\$ 2,50	R\$ 1.600,00

3.7	<p><b>[LOCAÇÃO DE HEADSET GAMER]</b> - Profissional Hero H530wp Redragon  No valor está incluso o seguro do material.  Locação de 40 equipamentos.  <b>Memória de cálculo:</b> 4 semanas * 4 meses = 16 semanas * 2 pólos  = 32 semanas</p> <p>1 unidade (R\$ 14,0625/semana)  20 unidades * 16 semanas (pólo 01) = 320 semanas  20 unidades * 16 semanas (pólo 02) = 320 semanas</p> <p>640 semanas no total para 2 pólos</p>	ORÇAMENTO	SEMANA	640	R\$ 14,06	R\$ 9.000,00
3.8	<p><b>[LOCAÇÃO DE CELULAR]</b> - Aparelhos celular Smartphone 256 GB, Tela de 6,67, 8 GB de RAM, Câmera Traseira Quádrupla, Android 13 e Processador Octa-Core  No valor está incluso o seguro do material.  Locação de 40 equipamentos.  <b>Memória de cálculo:</b> 4 semanas * 4 meses = 16 semanas * 2 pólos  = 32 semanas</p> <p>1 unidade (R\$ 111,50/semana)  20 unidades * 16 semanas (pólo 01) = 320 semanas  20 unidades * 16 semanas (pólo 02) = 320 semanas</p> <p>640 semanas no total para 2 pólos</p>	ORÇAMENTO	SEMANA	640	R\$ 111,50	R\$ 71.360,00

3.9	<p><b>[LOCAÇÃO DE CADEIRA DE ESCRITÓRIO GAMER]</b> - gamer ergonômica com estofado de couro sintético. No valor está incluso o seguro do material. Locação de 92 unidades.</p> <p><b>Memória de cálculo:</b> 4 semanas * 4 meses = 16 semanas * 2 pólos = 32 semanas</p> <p>1 unidade (R\$ 50,625/semana)  46 unidades * 16 semanas (pólo 01) = 736 semanas  46 unidades * 16 semanas (pólo 02) = 736 semanas</p> <p>1472 semanas no total para 2 pólos</p>	ORÇAMENTO	SEMANA	1472	R\$ 50,63	R\$ 74.520,00
3.10	<p><b>[LOCAÇÃO DE PS5]</b> - Sony PlayStation 5 825GB 2 controles. No valor está incluso o seguro do material. Locação de 06 equipamentos.</p> <p><b>Memória de cálculo:</b> 4 semanas * 4 meses = 16 semanas * 2 pólos = 32 semanas</p> <p>1 unidade (R\$ 234,375/semana)  3unidades * 16 semanas (pólo 01) = 48 semanas  3 unidades * 16 semanas (pólo 02) = 48 semanas</p> <p>96 semanas no total para 2 pólos</p>	ORÇAMENTO	SEMANA	96	R\$ 234,38	R\$ 22.500,00

3.11	<p><b>[LOCAÇÃO DE TV LED 55"]</b> - Full HD, com entradas USB e HDMI, com suporte de chão/ parede. No valor está incluso o seguro do material e a instalação. Locação de 06 equipamentos.</p> <p><b>Memória de cálculo:</b> 4 semanas * 4 meses = 16 semanas * 2 pólos = 32 semanas</p> <p>1 unidade (R\$ 131,25/semana)  3 unidades * 16 semanas (pólo 01) = 48 semanas  3 unidades * 16 semanas (pólo 02) = 48 semanas</p> <p>96 semanas no total para 2 pólos</p>	ORÇAMENTO	SEMANA	96	R\$ 131,25	R\$ 12.600,00
3.12	<p><b>[LOCAÇÃO DE FLIPERAMA]</b> - Fliperama Arcade 10 mil jogos para uso recreativo nos intervalos das atividades. No valor está incluso o seguro do material e a instalação. Locação de 04 equipamentos.</p> <p><b>Memória de cálculo:</b> 4 semanas * 4 meses = 16 semanas * 2 pólos = 32 semanas</p> <p>1 unidade (R\$ 125,00/semana)  1 unidade * 16 semanas (pólo 01) = 32 semanas  1 unidades * 16 semanas (pólo 02) = 32 semanas</p> <p>64 semanas no total para 2 pólos</p>	ORÇAMENTO	SEMANA	64	R\$ 125,00	R\$ 8.000,00

3.13	<p><b>[LOCAÇÃO DE NOTEBOOK]</b> - ASUS VivoBook Pro15 Core i5 11° 16gb RAM 512ssd W11 RTX3050 ou similar          No valor está incluso o seguro do material e a instalação.          Locação de 02 equipamentos.  <b>Memória de cálculo:</b> 4 semanas * 6 meses = 24 semanas * 2 Rhs (Dietor Geral e Coordenador Executivo) = 48 semanas</p> <p>1 unidade (R\$ 200,00/semana)          1 unidades * 24 semanas (Dietor Geral) = 24 semanas          1 unidades * 24 semanas (Coordenador Executivo) = 24 semanas</p> <p>48 semanas no total para 2 RHs</p>	ORÇAMENTO	SEMANA	48	R\$ 200,00	R\$ 9.600,00
------	--	-----------	--------	----	------------	--------------

3.14	<p><b>[LOCAÇÃO DE NOTEBOOK]</b> - ASUS VivoBook Pro15 Core i5 11° 16gb RAM 512ssd W11 RTX3050 ou similar          No valor está incluso o seguro do material e a instalação.  <b>Memória de cálculo:</b> 4 semanas * 4 meses = 16 semanas * 2 Rhs (Coordenador de núcleo 01 e Coordenador de núcleo 02) = 32 semanas</p> <p>1 unidade (R\$ 200,00/semana)          1 unidades * 16 semanas (Coordenador de núcleo 01) = 16 semanas          1 unidades * 16 semanas (Coordenador de núcleo 02) = 16 semanas</p> <p>32 semanas no total para 2 RHs</p>	ORÇAMENTO	SEMANA	32	R\$ 200,00	R\$ 6.400,00
------	---	-----------	--------	----	------------	--------------

3.15	<p><b>[KIT MOBILIÁRIO]</b> - Fornecimento de kit mobiliários contendo 2 Mesa tipo Gamer com espaço para 10 computadores cada mesa, 1 Mesa de Reunido para seis lugares, 2 Mesas 30mm Borda para recepção, 2 Gaveteiro para documentos, 2 longarina de 3 lugares para recepção, 1 frigobar, 1 micro-ondas, 2 SWITCH para conexão dos computadores, 1 armário para sala administrativa e 1 filtro de água.</p> <p><b>Memória de cálculo:</b> 4 semanas * 4 meses = 16 semanas * 2 pólos = 32 semanas</p> <p>1 Kit (R\$ 1.125,00/semana)  1 unidade * 16 semanas (pólo 01) = 16 semanas  1 unidades * 16 semanas (pólo 02) = 16 semanas</p> <p>32 semanas no total para 2 pólos</p>	ORÇAMENTO	SEMANA	32	R\$ 1.125,00	R\$ 36.000,00
3.16	<p><b>[CONSULTORIA DE GESTÃO DE PROJETOS]</b> - empresa especializada na assessoria de projetos, que possua profissionais sênior com experiência ampla no setor público, esfera federal e distrital, bem como no setor privado, cuja atuação tenha sido diretamente ligada a formalização, acompanhamento e prestação de contas de convênios e instrumentos congêneres. Realizar o adequado assessoramento à Entidade a respeito da execução físico financeira do Projeto com fins de prestação de contas. Responsável pela elaboração de comunicações oficiais, resposta a possíveis diligências, revisão documental mês a mês para juntada documental que irá compor a prestação de contas, dentre outras atividades.</p> <p><b>Memória de cálculo:</b> 1 pacote de serviços * 6 meses = 6 serviços</p>	ORÇAMENTO	MÊS	6	R\$ 4.835,00	R\$ 29.010,00

3.17	<p><b>[CRIAÇÃO DE WEB SITE]</b> - Criação do site, hospedagem e manutenção. A criação de um website é fundamental para promover transparência e prestação de contas, fornecendo acesso a informações detalhadas sobre os projetos do Instituto. Além disso, o website fortalecerá a credibilidade, engajará a comunidade, contribuindo para o alcance dos objetivos do projeto. <b>Memória de Cálculo:</b> 1 serviço.</p>	ORÇAMENTO	SERVIÇO	1	R\$ 3.579,39	R\$ 3.579,39
3.18	<p><b>[CONTABILIDADE]</b> - responsável pela conformidade contábil do Projeto e da Instituição seguindo os preceitos das normas brasileiras de contabilidade e posterior entrega de relatório financeiro pelo período do projeto. <b>Memória de cálculo:</b> 1 serviço * 6 meses = 6 serviços</p>	ORÇAMENTO	MÊS	6	R\$ 2.000,00	R\$ 12.000,00

3.19	<p><b>[PSICÓLOGO]</b> - Atendimentos psicológicos em grupo para os beneficiários O foco é desenvolver habilidades para lidar com sentimentos controversos associados à perda, competitividade e frustração.          Contratação de Pessoa Jurídica  <u>Memória de cálculo:</u> 1 profissional * 8H/ DIA * 32 diárias (aproximadamente 8 diárias por mês * 4 meses) = 256 horas aula</p>	Orçamento	HORA-AULA	256	R\$ 62,50	R\$ 16.000,00
3.20	<p><b>[SERVIÇOS GERAIS]</b> - Zelar pela conservação e limpeza do local onde serão desenvolvidas as atividades.          Contratação de Pessoa Jurídica  <u>Memória de cálculo:</u> 2 profissional x 04 meses (1 para cada polo)</p>	Orçamento	MÊS	8	R\$ 1.488,60	R\$ 11.908,80

3.21	<p><b>[ASSESSORIA JURÍDICA]</b> - pessoa jurídica vinculada à Ordem dos Advogados do Brasil. Será responsável pelo apoio na gestão jurídica do projeto (ÁREA ADVOCACIA EXTRAJUDICIAL)</p>	Orçamento	MÊS	6	R\$ 2.086,00	R\$ 12.516,00
<b>Sub-Total</b>						<b>R\$ 610.327,47</b>
<b>Meta 4 - Contratações Gráficas e de Publicidade</b>						
4.1	<p><b>[AQUISIÇÃO DE UNIFORME]</b> - Camiseta colorida em malha 100% poliéster com gola redonda, impressão colorida por sublimação. <b>Memória de cálculo:</b> 500 unidades para atender: (320) beneficiados (44) Profissionais (02 para cada) (136) reserva técnica</p>	ORÇAMENTO	UNIDADE	500	R\$ 31,24	R\$ 15.620,00

4.2	<p><b>[MARKETING]</b></p> <p><b>Gestor de Tráfego:</b> Gerenciar, criar e otimizar campanhas de publicidade para mídias sociais (1. Planejamento de Campanhas; 2. Criação de Anúncios; 3. Monitoramento e Análise. O valor já está incluso os custos dos ADS (Meta ADS e Google ADS).</p> <p><b>Memória de cálculo:</b> 2 serviços (1 para cada polo) * 6 meses</p>	ORÇAMENTO	MÊS	12	R\$ 2.000,00	R\$ 24.000,00
-----	---	-----------	-----	----	--------------	---------------

4.3	<p><b>[MARKETING]</b></p> <p><b>Social Media:</b> Responsável pela criação, gerenciamento e análise de conteúdo nas redes sociais (1. Desenvolvimento de estratégia de mídias sociais; 2. Criação de Conteúdo; 3. Gestão de Perfis; 4. Engajamento; 5. Gestão de Crises.)</p> <p><b>Memória de cálculo:</b> 2 serviços (1 para cada polo) * 6 meses</p>	ORÇAMENTO	MÊS	12	R\$ 1.500,00	R\$ 18.000,00
-----	---	-----------	-----	----	--------------	---------------

4.4	<p><b>[MARKETING]</b></p> <p><b>Vídeomaker:</b> Responsável por planejar, capturar e editar vídeos para produção de material criativo. (1. Captação de imagens e áudio; 2. Edição de Material; 3. Elementos gráficos. (ovalor já está incluso os custos para filmagens com drone).</p> <p><b>Memória de cálculo:</b> 2 serviços (1 para cada polo) * 6 meses</p>	ORÇAMENTO	MÊS	12	R\$ 2.500,00	R\$ 30.000,00
4.5	<p><b>[MARKETING]</b></p> <p><b>Fotógrafo:</b> Responsável por capturar imagens utilizando técnicas para a produção de material criativo (1. Captura de Imagens; 2. Edição de Imagens; 3. Gerenciamento de Arquivos.)</p> <p><b>Memória de cálculo:</b> 2 serviços (1 para cada polo) * 6 meses</p>	ORÇAMENTO	MÊS	12	R\$ 1.500,00	R\$ 18.000,00

4.6	<p><b>[MARKETING]</b></p> <p><b>Designer:</b> Criar imagens criativas para a manutenção das redes sociais do projeto (1. criação de identidade; 2. Design de materiais de marketing; 3. Design de interfaces; 4. Desenvolvimento de Layouts)</p> <p><b>Memória de cálculo:</b> 2 serviços (1 para cada polo) * 6 meses</p>	ORÇAMENTO	MÊS	12	R\$ 1.500,00	R\$ 18.000,00
4.7	<p><b>[MARKETING]</b></p> <p><b>Copywriter:</b> Responsável por produzir textos para conteúdos nas redes sociais (1. Produção de textos; 2. Edição e revisão textual; 3. Pesquisa; 4. Criação de conceitos relevantes).</p> <p><b>Memória de cálculo:</b> 2 serviços (1 para cada polo) * 6 meses</p>	ORÇAMENTO	MÊS	12	R\$ 850,00	R\$ 10.200,00

4.8	<p><b>[CENOGRAFIA]</b> - Contratação de Projeto Cenográfico: Projeto cenográfico com execução, cenografia em temas específicos relacionado ao projeto, incluso material: sistema de iluminação em LEDS, fachada, papéis de parede, adesivos e grafites, montagem, manutenção e desmontagem em dois locais: Ceilândia e Sobradinho 2.</p> <p><b>Memória de cálculo:</b> 2 serviços (1 para cada polo)</p>	ORÇAMENTO	DIÁRIA	2	R\$ 10.000,00	R\$ 20.000,00	
						<b>Sub-Total</b>	<b>R\$ 153.820,00</b>
						<b>VALOR TOTAL&gt;&gt;&gt;</b>	<b>R\$ 999.999,29</b>

**CROQUI DO PROJETO**



