

ANEXO VI

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

DADOS E INFORMAÇÕES DA OSC		
Razão Social: SOCIEDADE ESPORTIVA RIACHO FUNDO II		
Endereço Completo: SHCS, COMÉRCIO RESIDENCIAL, QUADRA 502, BLOCO C, LOJA 37		
CNPJ: 03.805.647/0001-89		
Município: BRASILIA	UF: DF	CEP: 70.330-530
Site, Blog, Outros:		
Nome do Representante Legal: [REDACTED]		
Cargo: PRESIDENTE		
RG: [REDACTED]	Órgão Expedidor: [REDACTED]	CPF: [REDACTED]
Telefone Fixo:	Telefone Smartphone: [REDACTED]	
E-Mail do Representante Legal: [REDACTED]		
Endereço do Representante legal: [REDACTED]		
O representante legal possui cadastro de usuário externo no SEI? (x) SIM () NÃO		
Em caso positivo, qual o e-mail cadastrado no SEI? [REDACTED]		

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

OUTROS PARTICÍPES (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 Smartphone:	
E-Mail do Representante Legal:		
Objeto da Atuação em Rede:		
ANEXO S	<input type="checkbox"/> Termo de Atuação em Rede <input type="checkbox"/> Portfólio da OSC <input type="checkbox"/> Outros	

DESCRIÇÃO DO PROJETO	
TÍTULO DO PROJETO: INTRODUÇÃO AO AUDIOVISUAL: DESENVOLVENDO OLHARES CRIATIVOS	
PERÍODO DE EXECUÇÃO	
INÍCIO: 18/09/2024	TÉRMINO: 30/12/2024
DESCRIÇÃO DO OBJETO: Realização do projeto "Desenvolvendo Olhares Criativos", que oferecerá capacitação introdutória em produção audiovisual para cerca de 1000 (mil) alunos de 14 a 17 anos, estudantes do ensino médio de escolas da rede pública do DF, localizadas nas regiões administrativas de Paranoá, Itapoã e Sobradinho. O projeto visa proporcionar um curso introdutório de filmagem e edição de vídeo mobile, além de um módulo básico de pilotagem de Drones. Fomentar o conhecimento em tecnologias audiovisuais é o principal pilar desta proposta. Além disso, busca-se desenvolver uma compreensão mais profunda da linguagem audiovisual, ética na criação de conteúdo e impacto social das produções, promovendo a expressão criativa e fomentando o empreendedorismo nos jovens.	
APRESENTAÇÃO DA OSC: O Instituto SERF II, anteriormente conhecido como Sociedade Esportiva Riacho Fundo, foi estabelecido em 28 de novembro de 2000, na região do Riacho Fundo II, Distrito Federal. Inicialmente focado no desenvolvimento esportivo, o instituto rapidamente se destacou como um catalisador de mudanças positivas na comunidade. Com uma trajetória de 24 anos, o Instituto SERF II tornou-se uma referência no campo do desenvolvimento comunitário, impactando positivamente milhares de vidas. Ao longo dos anos, expandiu suas atividades para além do esporte, abraçando iniciativas que visam o empoderamento social e a inclusão digital. A filiação à Federação de Brasília marcou um momento crucial na evolução do SERF II, demonstrando seu compromisso em se alinhar com as estruturas formais e regulatórias necessárias para alcançar seus objetivos. Esse movimento estratégico permitiu que o instituto ampliasse seu alcance e sua influência, estabelecendo parcerias valiosas fortalecendo sua base de apoio.	

Além de suas conquistas esportivas, o Instituto SERF II também se destaca por sua abordagem inovadora no campo de tecnologia. Reconhecendo a importância crescente da inclusão digital, o SERF II lançou programas e iniciativas que visam capacitar os membros da comunidade, especialmente os jovens de baixa renda, com habilidades essenciais para o mundo digital.

Através de parcerias estratégicas e programas educacionais, o Instituto SERF II tem sido um agente de mudança na promoção da alfabetização digital e na redução da exclusão tecnológica. Ao oferecer acesso a recursos e oportunidades anteriormente indisponíveis, o SERF II está desempenhando um papel fundamental na capacitação de uma geração de líderes digitais e inovadores.

Assim como em sua abordagem esportiva, o SERF II não se limita apenas a fornecer conhecimento técnico, mas também se concentra em promover valores fundamentais, como colaboração, responsabilidade e ética. Através de suas atividades, o instituto busca não apenas desenvolver habilidades práticas, mas também cultivar uma mentalidade empreendedora e um senso de propósito entre os membros da comunidade.

O Instituto SERF II continua comprometido com sua missão de criar um futuro mais inclusivo e equitativo para todos os membros da comunidade. Com uma visão voltada para a inovação e o progresso, o SERF II está preparado para enfrentar os desafios do século XXI, capacitando indivíduos e transformando comunidades através da tecnologia e da educação.

JUSTIFICATIVA:

O projeto "Desenvolvendo Olhares Criativos" é uma resposta direta à crescente demanda por habilidades digitais e criativas em um mundo cada vez mais conectado e digitalizado. No contexto das regiões administrativas de Paranoá, Itapoã e Sobradinho, no Distrito Federal, onde a oferta de cursos de capacitação em tecnologias audiovisuais é limitada, este projeto visa preencher uma lacuna crítica na formação de jovens estudantes do ensino médio.

As regiões de Paranoá, Itapoã e Sobradinho apresentam indicadores socioeconômicos que justificam a implementação de um projeto voltado ao fortalecimento da educação e ao desenvolvimento de novas habilidades. Paranoá e Itapoã, de acordo com dados da Codeplan (2022), possuem um IDH médio de 0,745 e enfrentam desafios significativos, como alta taxa de desemprego entre os jovens e baixa escolaridade. O acesso a oportunidades educacionais e profissionais nessas áreas é limitado, reforçando a necessidade de intervenções que promovam a inclusão digital e o desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI. Sobradinho, apesar de apresentar um IDH mais elevado em comparação a Paranoá e Itapoã, também possui áreas de vulnerabilidade social, onde a capacitação em tecnologias pode ser um diferencial crucial para a inclusão produtiva dos jovens.

O projeto visa capacitar 1000 estudantes, oferecendo-lhes ferramentas e conhecimentos em produção audiovisual, uma habilidade que pode ser transformada em uma fonte de renda. Ao aprenderem técnicas de filmagem, edição de vídeo mobile e pilotagem de drones, os alunos estarão mais bem preparados para explorar oportunidades no mercado de trabalho, seja como freelancers, criadores de conteúdo digital ou empreendedores.

Além disso, ao promover a compreensão da ética na criação de conteúdo e do impacto social das produções audiovisuais, o projeto busca formar jovens conscientes de seu papel na sociedade, capazes de utilizar a tecnologia para promover narrativas positivas e contribuir para o desenvolvimento de suas comunidades.

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

A criação do "Introdução ao Audiovisual: Desenvolvendo Olhares Criativos" em Brasília-DF é uma oportunidade única para impulsionar a educação, enquanto aborda as demandas do mundo digital em constante evolução. Ao escolher Brasília como sede desse projeto inovador, estamos alavancando sua posição privilegiada como a capital do Brasil para criar uma iniciativa educacional de alto impacto que atende a várias necessidades cruciais.

Adaptação à Era Digital em Constante Evolução:

Vivemos em uma era em constante transformação, onde a linguagem audiovisual se tornou essencial para a comunicação eficaz. A realidade do Distrito Federal (DF) reflete essa transição, com um aumento significativo no consumo e produção de conteúdo audiovisual, especialmente entre os jovens. No entanto, a falta de recursos e treinamentos específicos tem criado barreiras para muitos que desejam ingressar neste campo.

De acordo com o IBGE, em 2022, 96,7% das residências no DF tinham acesso à internet, e 92,7% dos jovens de 15 a 29 anos utilizavam smartphones como principal meio de acesso. Apesar desse acesso, a formação específica em

audiovisual ainda é limitada, criando um hiato entre o uso de tecnologia e o desenvolvimento de habilidades profissionais. Ao capacitar os jovens com as habilidades de filmagem e edição, estamos preparando-os para enfrentar os desafios do mundo digital, além de criar oportunidades concretas de inserção no mercado de trabalho emergente.

Construção de Pontes Geracionais e Integração Social:

A produção audiovisual é uma linguagem universal que transcende as gerações. Este projeto cria uma oportunidade de colaboração entre jovens e membros mais velhos da comunidade, promovendo a troca de conhecimento e experiência. Essa integração não apenas enriquece o aprendizado, mas também fortalece os laços sociais e promove a compreensão mútua.

Este projeto vai de encontro ao disposto na Portaria nº 117 de 17 de novembro de 2023, por meio do qual a Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal tem como missão fomentar o mercado tecnológico, desenvolver e incentivar a tecnologia em vários segmentos do Distrito Federal, além de apoiar a formação integral do ser humano para que possa atuar como agente de construção científica, cultural e política da sociedade, vejamos:

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;

II - articular ações junto aos Estados e Municípios que compõem a Região Integrada de Desenvolvimento do Distrito Federal e Entorno - RIDE, com vistas ao estabelecimento de projetos e programas que promovam o desenvolvimento científico, tecnológico e de inovação na região;

[...]

IV - formular diretrizes, coordenar e controlar a execução de programas e projetos visando à inclusão digital e à promoção do desenvolvimento científico e de inovação tecnológica do Distrito Federal; [...] VIII - promover iniciativas de base tecnológica que contribuam para o desenvolvimento econômico do 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.

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

Desenvolvimento de Habilidades Essenciais para o Mercado de Trabalho:

A economia atual exige habilidades versáteis e adaptáveis. O domínio das técnicas audiovisuais abre portas para uma variedade de setores, desde o entretenimento até o marketing. Ao proporcionar treinamento em filmagem e uso de Drones, estamos garantindo que os jovens tenham as habilidades essenciais para se destacar em um mercado de trabalho competitivo.

Segundo a Associação Brasileira das Agências Digitais (ABRADI), o mercado de criação de conteúdo digital no Brasil cresceu 37% em 2023, impulsionado em grande parte pela popularidade das plataformas de redes sociais como YouTube, TikTok e Instagram. A monetização através dessas plataformas também cresceu substancialmente,

oferecendo uma nova avenida econômica para jovens empreendedores. No Distrito Federal, o potencial é ainda maior devido à alta penetração de internet e à crescente demanda por conteúdo local e autêntico.

Estímulo ao Empreendedorismo e Criatividade:

A produção audiovisual não é apenas uma ferramenta para o mercado de trabalho, mas também uma plataforma para criatividade e o empreendedorismo. Ao aprenderem a criar conteúdo audiovisual, os jovens são incentivados a explorar sua criatividade e até mesmo a iniciar seus próprios empreendimentos. Isso não apenas fomenta a inovação, mas também cria oportunidades de negócios.

De acordo com o Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (SEBRAE), o número de jovens empreendedores no DF cresceu 25% nos últimos cinco anos, evidenciando o potencial para o desenvolvimento econômico local através da criatividade e inovação. A possibilidade de monetização de conteúdo audiovisual oferece uma nova perspectiva para jovens que buscam independência financeira e sucesso profissional.

Investimento no Futuro da Comunidade:

A localização deste projeto nas escolas em Brasília-DF vai além de suas paredes. Estamos investindo diretamente no futuro da nossa comunidade, capacitando os jovens a produzir conteúdo que destaque a riqueza cultural e a identidade da cidade. Isso atrai atenção e investimentos para a nossa região, contribuindo para o desenvolvimento sustentável.

O Projeto é uma resposta dinâmica às demandas da sociedade contemporânea. Ao proporcionar oportunidade específicas para preparar os jovens para um mundo em constante mudança, desenvolver habilidades relevantes para o mercado de trabalho, estimular o empreendedorismo, investir na comunidade, fomentar a expressão criativa e promover a integração intergeracional, estamos criando um projeto que vai muito além da educação convencional.

C - Importância social do projeto:

Promovendo Inclusão e Diversidade:

Através do treinamento audiovisual, estamos promovendo a participação dos jovens em um setor altamente promissor. Ao capacitar jovens com habilidades audiovisuais, estamos desafiando barreiras de gênero e contribuindo para um futuro mais inclusivo e diversificado.

Fomento à Expressão Criativa e Autoconfiança:

A produção audiovisual é uma forma de expressão artística que promove a autoconfiança e a criatividade. Ao aprenderem a criar conteúdos, os jovens não apenas desenvolvem habilidades técnicas, mas também ganham confiança para expressar suas ideias de maneira autêntica e única.

A proposta também contempla ações direcionadas à redução das desigualdades sociais, raciais, de gênero e à inclusão de pessoas com deficiência, como previsto no art.4 da Portaria nº 117, de 17 de novembro de 2023. Já no que tange à promoção da igualdade racial, serão implementadas campanhas de conscientização e estímulo à participação ativa de jovens negros e outras minorias étnicas nos cursos oferecidos. Essas iniciativas visam assegurar a representatividade e criar um ambiente de aprendizado verdadeiramente inclusivo.

D - Ações previstas de acessibilidade:

Descrição Alternativa e Inclusiva nas Redes Sociais: Inclusão de descrições alternativas e inclusivas nas imagens publicadas nas redes sociais do projeto, além da legenda original, para apoiar pessoas com deficiência visual.

Hashtags Acessíveis: Uso de hashtags com a primeira letra de cada palavra em maiúscula para facilitar a leitura por leitores de tela.

Contraste e Legibilidade: Garantia de contraste suficiente entre texto e fundo nas imagens publicadas, para assegurar legibilidade.

Legendas em Vídeos de Redes Sociais: Adição de legendas em todos os vídeos postados nas redes sociais, para que pessoas com deficiência auditiva possam compreender o conteúdo.

Legendas em Vídeos Institucionais e Pós-Evento: Inclusão de legendas nos vídeos institucionais e pós-evento, garantindo a compreensão para pessoas com deficiência auditiva.

Vale salientar que serão utilizados nas campanhas publicitárias, bem como nas programações desenvolvidas pela OSC parceira no âmbito da parceria, conforme art. 81 do Decreto nº 37.843/2016, vejamos:

Art. 81. A divulgação de campanhas publicitárias e de programações desenvolvidas por organizações da sociedade civil no âmbito da parceria observará as diretrizes e orientações constantes de documentos oficiais elaborados pelo Sistema de Comunicação de Governo do Distrito Federal.

Parágrafo único. Os recursos tecnológicos utilizados e a linguagem deverão garantir acessibilidade às pessoas com deficiência.

REALIDADE DA PARCERIA

A parceria para o projeto "Introdução ao Audiovisual: Desenvolvendo Olhares Criativos" é uma iniciativa colaborativa entre o Instituto SERF II, escolas públicas do Distrito Federal, e empresas do setor audiovisual. Este projeto será realizado em várias instituições de ensino, com o objetivo de proporcionar aos estudantes uma imersão no universo do audiovisual, estimulando a criatividade, o pensamento crítico e o interesse por carreiras nas áreas criativas.

O projeto oferece uma combinação de oficinas práticas, palestras com profissionais experientes e a oportunidade para os alunos desenvolverem seus próprios curtas-metragens. A parceria garante que todas as atividades sejam realizadas com o suporte técnico e pedagógico necessário, utilizando a infraestrutura das escolas participantes.

Além de fortalecer a educação e a cultura nas escolas envolvidas, o projeto contribui significativamente para o desenvolvimento social e cultural da região, incentivando os jovens a explorarem suas habilidades e se expressarem através da arte. A colaboração entre as escolas e o Instituto SERF II reforça o papel transformador da educação e da arte como ferramentas de inclusão e desenvolvimento social.

O projeto é projetado para atrair o interesse de estudantes, professores e da comunidade, promovendo um ambiente de aprendizado colaborativo e inovador, que prepara os jovens para os desafios e oportunidades do mercado audiovisual.

DETALHAMENTO DAS AÇÕES:

PRÉ-PRODUÇÃO: Terá início no período: 18/09/2024 e término em 29/09/2024

Definição e Contratação da Equipe Gestora do Projeto: Coordenação, produção, jurídica, recursos humanos, contábil e de comunicação.

Definição das Escolas Participantes: Identificação e validação das instituições participantes.

Definição da Lista de Participantes: Identificação e validação de influenciadores e atores do ecossistema audiovisual.

Contratação de Empresas Prestadoras de Serviços: Serviços de mídia, desenvolvimento web, criação e edição e aluguel de materiais.

Contratação de Empresa de Comunicação: Execução do plano de comunicação desenhado para o projeto.

Reuniões Preparatórias: Planejamento detalhado das atividades do projeto.

Elaboração de Documentos Jurídicos: Formalização de acordos e termos de cooperação.

Implementação das Ações de Comunicação: Realização das ações conforme plano de comunicação.

PRODUÇÃO: Terá início no período: 30/09/2024 e término em 27/11/2024

Aulas Teóricas/Práticas

ESCOLA	DATA	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
--------	------	---------	---------------

Centro de Ensino Médio 01 de Sobradinho Endereço: Quadra 4 AE 04	30/09/2024 02/10/2024 04/10/2024	VESPERTINO MATUTINO	6 HORAS/ DIA 3 HORAS POR TURNO 18 HORAS POR SEMANA
Centro de Ensino Médio 01 de Sobradinho Endereço: Quadra 4 AE 04	07/10/2024 09/10/2024 11/10/2024	VESPERTINO MATUTINO	6 HORAS/ DIA 3 HORAS POR TURNO 18 HORAS POR SEMANA
Centro Educacional 03 de sobradinho colégio Cívico-militar do DF Endereço: Quadra 05 AE 05	16/10/2024 17/10/2024 22/10/2024	VESPERTINO MATUTINO	6 HORAS/ DIA 3 HORAS POR TURNO 18 HORAS POR SEMANA
Centro de Ensino Médio 4 de Sobradinho II Endereço: AR 10 conj 9	23/10/2024 25/11/2024 28/10/2024	VESPERTINO MATUTINO	6 HORAS/ DIA 3 HORAS POR TURNO 18 HORAS POR SEMANA
Centro Educacional 02 do Paranoá Endereço: Quadra 10 conj 4 lotes 10/11	04/11/2024 06/11/2024 07/11/2024	VESPERTINO MATUTINO	6 HORAS/ DIA 3 HORAS POR TURNO 18 HORAS POR SEMANA
Centro Educacional 01 da Estrutural Endereço: Setor Central AE 03 Cidade estrutural	08/11/2024 11/11/2024 13/11/2024	VESPERTINO MATUTINO	6 HORAS/ DIA 3 HORAS POR TURNO 18 HORAS POR SEMANA
Centro Educacional 01 do Paranoá Endereço: Quadra 4 conj A lote 5 AE	19/11/2024 21/11/2024 26/11/2024	VESPERTINO MATUTINO	6 HORAS/ DIA 3 HORAS POR TURNO 18 HORAS POR SEMANA

Cursos Online

CURSO	TEMÁTICA	CARGA HORÁRIA
Edição pelo Smartphone	Este curso abrange técnicas avançadas de edição de vídeos utilizando smartphones, capacitando os participantes a criar conteúdos audiovisuais de alta qualidade, explorando funcionalidades de aplicativos de edição, ajustes de cor, cortes, transições e inserção de efeitos visuais e sonoros.	15 horas
Captação Audiovisual pelo Smartphone	O curso aborda os fundamentos essenciais para a gravação de vídeos com smartphones, incluindo a compreensão de aspectos técnicos como enquadramento, iluminação, áudio e movimento de câmera. Os participantes aprenderão a maximizar as capacidades de seus dispositivos móveis para capturar imagens profissionais em diversas condições.	20 horas
Introdução ao Drone	Este curso oferece uma introdução abrangente aos princípios básicos de operação de Drones, focando na gravação de vídeos aéreos. Os alunos serão treinados em manobras de voo, normas de segurança, e técnicas de filmagem aérea, proporcionando uma compreensão sólida sobre como utilizar drones para criar conteúdos visuais dinâmicos e de alta qualidade.	25 horas

Registro das Atividades: Documentação das realizações para comprovação junto aos parceiros.

- Período: Todas as semanas das aulas.

Acompanhamento Administrativo-Financeiro: Gestão dos pagamentos aos prestadores de serviço e equipes de gestão.

- Período: Todas as semanas das aulas.

Cobertura de Mídia: Divulgação e promoção das atividades do projeto.

- Período: Todas as semanas das aulas.

PÓS-PRODUÇÃO: Terá início no período: 28/11/2024 e término em 30/12/2024

Levantamento de Informações: Coleta de dados junto aos parceiros, prestadores de serviços e equipes.

Elaboração de Relatórios Finais: Relatórios contábeis e de realização do projeto, e prestação de contas.

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 de 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 de 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 adequação do evento e das atividades à realidade vivenciada e às restrições impostas pelo Distrito Federal.

OBJETIVOS E METAS:

Metas Quantitativas

Meta	Atividade	Detalhamento	Modo de Aferimento	Indicador
Aulas Teóricas	Realizar 6 aulas teóricas semanais, 3 vespertinas e 3 matutinas, cada uma com duração média de 3 horas, somando 18 horas semanais.	As aulas serão ministradas no contra turno, atendendo turmas tanto no período da manhã quanto no período da tarde. Cada escola terá 6 aulas semanais, realizadas às segundas, quartas e sextas-feiras. O projeto será implementado em 7 escolas ao longo de sua duração.	Registro de frequência e presença dos participantes.	Quantidade de participantes que assistem a todas as aulas.

Aulas Práticas	Oferecer 1 aula teórica/prática de filmagem com Smartphone, 1 aula teórica/prática de captação audiovisual com Smartphone, 1 aula teórica/prática de edição com Smartphone, e 1 aula teórica/prática de operação de Drone para cada grupo.	As aulas práticas permitirão que os participantes apliquem os conhecimentos teóricos adquiridos. - Aula de Filmagem com Smartphone: Técnicas de captura de vídeo, enquadramento, iluminação e som usando dispositivos móveis. - Aula de Edição com Smartphone: Edição de vídeo, cortes, transições, efeitos básicos e ajustes de áudio. - Aula de Operação de Drone: Pilotagem, segurança, regulamentações, técnicas de filmagem aérea e prática de pilotar um Drone.	Relatório de atividades práticas concluídas.	Percentual de participantes que realizaram as aulas práticas.
----------------	--	--	--	---

Acesso a Cursos Online	Proporcionar 1000 acessos a 3 cursos online (Edição pelo Smartphone, Captação Audiovisual pelo Smartphone, Introdução ao Drone).	Os participantes terão acesso a cursos online que abordarão temas avançados de filmagem, edição e operação de Drones. Esses cursos serão disponibilizados para complementar as aulas teóricas e práticas presenciais.	Concessão de acesso e conclusão dos cursos online.	Participantes que receberam o acesso aos cursos online.
Palestras	Proporcionar no primeiro dia de aula em cada Centro de Ensino, aos inscritos, uma palestra com um “Influencer” digital.	Os participantes terão acesso a uma palestra que abordará temas de criação de conteúdo digital e audiovisual, servindo como introdução ao curso. Será realizada uma palestra por escola, iniciando as atividades do projeto.	Fotos da palestra nas escolas.	Participantes que participaram da palestra.

METAS QUALITATIVAS

Meta	Atividade	Modo de Aferimento	Indicador	Meta
Promover Colaboração e Integração	Estabelecer momentos de trabalho em equipe durante as aulas práticas.	Observação e feedback dos instrutores.	Nível de interação e cooperação entre os participantes.	Participação ativa em equipe.
Desenvolver Confiança e Auto Expressão	Criar um ambiente seguro e encorajador para expressão criativa.	Questionário de avaliação e feedback dos participantes.	Grau de autoconfiança e expressão livre dos participantes.	Aumento na autoconfiança.
Incentivar o Empreendedorismo	Palestras com criadores de conteúdos independentes e “influencers”.	Palestra no primeiro dia de aula.	Engajamento dos alunos no projeto.	1 palestrante por escola.
Estimular o Uso Responsável de Tecnologia	Educar sobre ética no uso de drones e tecnologia de filmagem.	Sessões educativas e testes de conhecimento.	Conformidade com práticas éticas e regulamentações.	90% de conformidade.
Valorizar o Feedback Contínuo	Estabelecer canais de feedback.	Formulários de avaliação e sessões de feedback.	Satisfação dos participantes e ajustes no programa.	80% de satisfação com o programa.

PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:

Público-Alvo Direto

De maneira direta, o projeto beneficiará cerca de 1000 jovens, com idades entre 14 e 17 anos, estudante de escolas públicas das regiões do Paranoá-DF, Estrutural-DF e Sobradinho-DF. Esses participantes serão selecionados mediante inscrição prévia na própria escola, focando em proporcionar um aprendizado prático em audiovisual, através de aulas teóricas e práticas, incluindo captação audiovisual, edição e operação de Drones. O projeto visa capacitá-los com habilidades tecnológicas e criativas, contribuindo para o desenvolvimento pessoal e profissional dos jovens, além de promover a inclusão digital e aumentar suas perspectivas de futuro.

Público-Alvo Indireto

De maneira indireta, o projeto beneficiará a comunidade escolar como um todo, incluindo professores, administradores e demais alunos, ao criar um ambiente de aprendizado mais dinâmico e engajador. Além disso, as famílias dos jovens participantes também serão impactadas positivamente, ao verem seus filhos ganhando novas habilidades e confiança.

Empresas e profissionais da indústria audiovisual, bem como influenciadores e potenciais empregadores, também compõem o público-alvo indireto, ao terem a oportunidade de interagir com jovens talentosos e criativos, fomentando redes de colaboração e potencializando o surgimento de novos talentos no mercado.

Público-Alvo Detalhado

Localização Geográfica: Escolas públicas das regiões do Paranoá-DF, Estrutural-DF e Sobradinho-DF.

Faixa Etária: Alunos entre 14 e 17 anos.

Nível de Escolaridade: Estudantes do ensino fundamental e médio.

Contexto Socioeconômico: Jovens de famílias de baixa renda, muitos dos quais enfrentam desafios relacionados à exclusão digital e falta de acesso a oportunidades educacionais e de desenvolvimento profissional.

Ao atender diretamente os jovens estudantes e indiretamente suas comunidades e futuras redes profissionais, o projeto tem um potencial transformador significativo, contribuindo para a redução das disparidades educacionais e promovendo a inclusão e a inovação.

CONTRAPARTIDA:

NÃO SE APLICA

APLICA-SE

RECURSOS COMPLEMENTARES:

NÃO SE APLICA

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

CRONOGRAMA EXECUTIVO

AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
PRÉ PRODUÇÃO		
Definição e Contratação de professor	18/09/2024	29/09/2024
Contratação de Empresas e Prestadores de Serviços	18/09/2024	29/09/2024
Definição da Lista de Palestrantes	18/09/2024	29/09/2024
Confirmação das Escolas para as Aulas	18/09/2024	29/09/2024
Reuniões Preparatórias	18/09/2024	29/09/2024
Desembolso para a Contratação dos Serviços	18/09/2024	29/09/2024
PRODUÇÃO		
Aulas no Primeiro Centro de Ensino	30/09/2024, 02/10/2024	04/10/2024
Aulas no Segundo Centro de Ensino	07/10/2024, 09/10/2024	11/10/2024
Aulas no Terceiro Centro de Ensino	16/10/2024, 17/10/2024	22/10/2024

Aulas no Quarto Centro de Ensino	23/10/2024, 25/10/2024	28/10/2024
Aulas no Quinto Centro de Ensino	04/11/2024, 06/11/2024	07/11/2024
Aulas no Sexto Centro de Ensino	08/11/2024, 11/11/2024	13/11/2024
Aulas no Sétimo Centro de Ensino	19/11/2024, 21/11/2024	26/11/2024
Registro das Atividades	Dias de aula	Dias de aula
Cobertura de Mídia	Dias de aula	Dias de aula
PÓS PRODUÇÃO		
Levantamento de Dados	28/11/2024	30/12/2024
Elaboração e entrega de Relatórios Finais	28/11/2024	30/12/2024

MARCOS EXECUTORES		
AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Finalização da Contratação de Empresas e Prestadores de Serviços	18/09/2024	29/09/2024
Confirmação das Escolas e Palestrantes	18/09/2024	29/09/2024
Desembolso	18/09/2024	29/09/2024
Disponibilização dos Materiais Didáticos		
Conclusão das Aulas no Primeiro Centro de Ensino	30/09/2024	04/10/2024
Conclusão das Aulas no Segundo Centro de Ensino	07/10/2024	11/10/2024
Conclusão das Aulas no Terceiro Centro de Ensino	16/10/2024	21/10/2024
Conclusão das Aulas no Quarto Centro de Ensino	23/10/2024	28/10/2024
Conclusão das Aulas no Quinto Centro de Ensino	04/11/2024	07/11/2024
Conclusão das Aulas no Sexto Centro de Ensino	08/11/2024	13/11/2024
Conclusão das Aulas no Sétimo Centro de Ensino	19/11/2024	26/11/2024
Conclusão do Levantamento de Dados	28/11/2024	30/12/2024
Finalização da Elaboração de Relatórios Finais	28/11/2024	30/12/2024

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

Pagamento	Justificativa	%	Valor Total (R\$)
1º Pagamento	Será utilizado para cobrir os custos iniciais, incluindo o acesso aos cursos online, a produção de conteúdo para as redes sociais, a elaboração de materiais didáticos e adicionais, o desenvolvimento da plataforma de cursos, a contratação de instrutores especializados e serviços de assessoria de comunicação.	60	R\$ 216.000,00
2º Pagamento	Este montante será destinado à manutenção da plataforma online, à segunda metade das diárias dos colaboradores, ao aluguel de Drones para aulas práticas, à contratação de coordenadores pedagógicos e palestrantes, e à condução de pesquisa de impacto para avaliação do projeto.	40	R\$ 144.000,00
Total			R\$ 360.000,00

CRONOGRAMA FÍSICO-FINANCEIRO

Item	Descrição da Despesa	Unidade de Media	Quant.	Valor Unitário	Valor Total
Meta 1 - Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção					
1.1	Coordenador Geral - Contratação de Coordenador Geral para liderar a implementação e execução do projeto. Este profissional será responsável pela supervisão de todas as áreas envolvidas, garantindo que as metas do projeto sejam alcançadas de acordo com o cronograma estabelecido. Suas responsabilidades incluem a coordenação entre diferentes equipes, a solução de problemas e a tomada de decisões estratégicas. O Coordenador Geral também deve monitorar o desempenho geral do projeto, assegurando a eficiência e a conformidade com os objetivos do projeto. Período de Pré Produção, Produção e Pós Produção. Inclui tributos. Regime Jurídico: Prestação de serviços, profissional autônomo.	Mês	4	R\$ 3.500,00	R\$ 14.000,00

1.2	<p>Coordenador Financeiro - Contratação de Coordenador Financeiro para gerenciar os aspectos financeiros do projeto. Este profissional será responsável pelo planejamento financeiro, controle orçamentário, análise de custos, e supervisão dos processos de pagamento e recebimento. Além disso, ele deve garantir a conformidade com as normas fiscais e contábeis, preparar relatórios financeiros regulares, e colaborar na elaboração de estratégias financeiras para o projeto. O Coordenador Financeiro também terá um papel crucial na gestão de recursos, assegurando que o orçamento seja utilizado de forma eficiente e transparente. Período de Pré Produção, Produção e Pós Produção. Inclui tributos. Regime Jurídico: Prestação de serviços, profissional autônomo.</p>	Mês	4	R\$ 3.500,00	R\$ 14.000,00
1.3	<p>Coordenador Administrativo - Contratação de Coordenador administrativo para gerenciar as pesquisas e feedbacks garantindo a coleta, análise e utilização eficaz das informações provenientes dos participantes do projeto. Este profissional será responsável por desenvolver e implementar estratégias de pesquisa para avaliar o impacto das atividades do projeto, identificar áreas de melhoria. Suas funções incluem a condução de fluxos, análise de informações e apresentação de relatórios conforme a necessidade. Também apoiará o Coordenador Geral na tomada de decisões informadas, assegurando que o projeto se mantenha alinhado com as necessidades e expectativas dos envolvidos. Inclui tributos. Período de Pré-Produção, Produção e Pós-Produção. Regime Jurídico: Prestação de serviços, profissional autônomo.</p>	Mês	4	R\$ 2.500,00	R\$ 10.000,00
1.4	<p>Coordenador Pedagógico - Contratação de coordenador para supervisionar andamento dos cursos, coordenação das atividades educacionais, elaboração do cronograma pedagógico, acompanhamento dos instrutores e suporte aos alunos, contato prévio com escolas participantes, responsável pela supervisão do andamento do projeto. Período 4 meses. Pré-Produção, Produção e Pós produção. Inclui tributos. Regime jurídico: Prestação de serviços, profissional autônomo.</p>	Mês	4	R\$ 2.500,00	R\$ 10.000,00

1.5	Assistentes de Produção - Contratação de profissionais envolvidos na promoção e operação do projeto, diárias cobrem o transporte e alimentação durante a execução das atividades. Os colaboradores serão divididos entre monitores de equipe, responsáveis pelo monitoramento do pleno andamento do projeto e outras ações vinculadas à coordenação do projeto. Esta estrutura garante que o projeto seja conduzido de forma eficiente, respeitando prazos e metas estabelecidos. Inclui tributos. Regime jurídico: Prestação de serviços de pessoa autônoma. Pré-produção: 12 dias com 4 pessoas por dia = 48 diárias. Produção: 7 dias com 8 pessoas por dia = 56 diárias distribuídas por turnos, sendo 04 pessoas por turno (matutino e vespertino). Total geral 104 diárias.	Diária	104	R\$ 220,00	R\$ 22.880,00
Subtotal					R\$ 70.880,00
Meta 2 - Contratações de Profissionais Especializados da Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino					
2.1	Professor de Edição de Vídeo - Contratação de profissional especializado para ministrar aulas presenciais sobre captação de vídeo, edição e uso de drones. Este profissional será responsável por fornecer conhecimentos técnicos e práticos aos alunos. Carga horária conforme cronograma previsto no Plano de Trabalho. Inclui custos sociais, trabalhistas e tributos. Regime jurídico: Prestação de serviços de empresa. Serão 6 horas x 7 dias = 42 horas.	Hora	42	R\$ 220,00	R\$ 9.240,00
2.2	Professor de Pilotagem de Drone - Contratação de profissional especializado para ministrar aulas presenciais sobre edição e uso de drones. Este profissional será responsável por fornecer conhecimentos técnicos e práticos aos alunos. Carga horária conforme cronograma previsto no Plano de Trabalho. Inclui custos sociais, trabalhistas e tributos. Regime jurídico: Prestação de serviços de empresa. Serão 3 horas x 7 dias = 21 horas.	Hora	21	R\$ 220,00	R\$ 4.620,00
2.3	Elaboração de Material Didático - Desenvolvimento de materiais educativos para os cursos online, criação e desenvolvimento de material didático de alta qualidade para as aulas, incluindo textos e imagens. Inclui tributos. Regime jurídico: Prestação de serviços de empresa.	Serviço	1	R\$ 9.000,00	R\$ 9.000,00

2.4	Elaboração de Material Adicional - Serviço de editoração e revisão dos materiais educativos, Online e presencial, com duração de 1 mês . Inclui tributos. Regime jurídico: Prestação de serviços de empresa.	Serviço	1	R\$ 7.400,00	R\$ 7.400,00
2.5	Palestrantes - Contratação de profissionais da área audiovisual e Social mídia para ministrar palestras, abordando temas relevantes para enriquecer o conhecimento dos alunos. Inclui tributos. Período de Produção. Regime jurídico: Prestação de serviços, profissional autônomo.	Diária	7	R\$ 1.300,00	R\$ 9.100,00
Subtotal					R\$ 39.360,00
Meta 3 - Contratações de Estruturas e Serviços Especializados					
3.1	Plataforma dos Cursos - Serviço de desenvolvimento e implementação de uma plataforma online, onde serão ministrados os cursos, com duração de 4 meses. Inclui tributos. Regime jurídico: Prestação de serviços de empresa.	Serviço	1	R\$ 75.829,00	R\$ 75.829,00
3.2	Manutenção da Plataforma - Manutenção técnica e suporte da plataforma de cursos online, serviços contínuos de manutenção, atualizações e suporte técnico da plataforma de cursos online, com duração de 4 meses. Inclui tributos. Regime jurídico: Prestação de serviços de empresa.	Mês	4	R\$ 7.850,00	R\$ 31.400,00
3.3	Acesso a Cursos Online - Acesso a cursos online (Edição pelo celular, Captação audiovisual pelo celular, Introdução ao Drone, 1.000 acessos), prover acesso a cursos online complementares que reforcem o aprendizado dos alunos, abrangendo temas como edição de vídeo e técnicas avançadas de captação. Duração 4 meses. Inclui tributos. Regime jurídico: Prestação de serviços de empresa.	Serviço / Acesso	3000	R\$ 26,60	R\$ 79.800,00
3.4	Locação de Aparelhos Celulares - Estrutura composta por 10 (dez) aparelhos 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. Serão necessários para a utilização pelos contemplados de forma a garantir um percentual de aparelhos disponíveis aos que eventualmente não possuam aparelhos celulares compatíveis com os aplicativos utilizados nos cursos. Serão 10 unidades utilizadas por 21 dias de produção.	Diária	210	R\$ 55,10	R\$ 11.571,00

3.5	Aluguel de Drones - Locação de equipamento de drone simples para aulas práticas a serem operados pelos alunos, por 07 dias. Drone modelo Tesla, com GPS incluído, conexão Wi-Fi, resolução 1080p. Inclui tributos. Regime jurídico: Prestação de serviços de empresa. Período de Produção. Serão 20 equipamentos utilizados de forma simultânea por 07 dias.	Diária	140	R\$ 160,00	R\$ 22.400,00
3.6	Aluguel de Drone - Locação de equipamento de drone superior para aulas práticas a ser utilizado pelo professor. Drone modelo DJI Mini 3 ou similar, com GPS incluído, conexão Wi-Fi, resolução 1080p. Inclui tributos. Período de Produção. Regime jurídico: Prestação de serviços de empresa. Será 01 equipamento por 07 dias.	Diária	7	R\$ 900,00	R\$ 6.300,00
Subtotal					R\$ 227.300,00
Meta 4 - Contratações Gráficas e de Publicidade					
4.1	Assessoria de Comunicação - Contratação de serviço especializado para divulgação e comunicação do projeto: A assessoria será responsável pelo trabalho de Social mídia, planejamento e execução de postagens em redes sociais, acompanhamento de perguntas do público, interação nas redes sociais e desenvolvimento de peças de divulgação. Período de Produção e Pós Produção. Inclui tributos. Regime jurídico: Prestação de serviços de empresa.	Mês	3	R\$ 2.500,00	R\$ 7.500,00
4.2	Web Designer - Contratação de profissional que transforma as ideias e necessidades de um site em uma realidade visual e funcional. Criação e Edição de Conteúdos Visuais, Otimização para Desempenho e Acessibilidade.	Serviço	1	R\$ 4.000,00	R\$ 4.000,00
4.3	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.	Serviço	1	R\$ 4.125,00	R\$ 4.125,00
4.4	Desenvolvedor Back End - Implementar o design do site em código, criando a interface que os usuários veem e interagem. Gerenciar a lógica, banco de dados e servidores que sustentam o funcionamento do site. Possui a finalidade de desenvolver a plataforma para o curso.	Serviço	1	R\$ 3.800,00	R\$ 3.800,00

4.5	Confecção de Camisetas - Confecção de camisetas com composição em Poliéster (de 65 a 67%) e Viscose (de 33 a 35%), tecido poliviscose (malha fria), gola redonda, construção tipo malha com fio 30/1, nos tamanhos P, M, G, GG e EXG. Conterão áreas de impressão em silkscreen na frente. A contratação será no regime de prestação de serviço. Serão distribuídos à equipe de produção e colaboradores.	Unidade	50	R\$ 38,50	R\$ 1.925,00
4.6	Banner - Confecção de peças de divulgação do curso em lona Banner 4/4 cores, vinílico, para captação de alunos durante a pré produção do projeto. Inclui tributos. Regime jurídico: Prestação de serviços de empresa.	Unidade	8	R\$ 70,00	R\$ 560,00
4.7	Flyer - Confecção de peças de divulgação do curso, com produção de Flyer 4/4 cores, para captação de alunos durante a pré produção do projeto. Inclui tributos. Regime jurídico: Prestação de serviços de empresa.	Unidade	5000	R\$ 0,11	R\$ 550,00
Subtotal					R\$ 22.460,00
VALOR TOTAL>>>					R\$ 360.000,00

ANEXOS

EQUIPE DE TRABALHO (OBRIGATÓRIO)

PORTFÓLIO DA OSC

CURRÍCULO PADRÃO DA EQUIPE DE TRABALHO

CROQUI DO EVENTO (SE HOVER)

PLANO DE COMUNICAÇÃO

PLANO DE MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPLEMENTARES

OUTROS. Especificar: _____

Documento assinado digitalmente



RAPHAEL MACEDO DA SILVA
Data: 11/11/2024 14:39:23-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>