



PLANO DE TRABALHO DE TERMO DE FOMENTO

DADOS E INFORMAÇÕES DA OSC		
Nome da OSC: INSTITUTO LÍDERES DO BRASIL		
Nome Fantasia: INSTITUTO LÍDERES DO BRASIL - ILB		
CNPJ: 35.546.325/0001-59	Endereço: Quadra 08, comércio local 3, sala 304 Ed Serra verde	
Complemento: Sala 304	Bairro/Cidade: Sobradinho	CEP:
Telefone: (61) 3536-4050	Telefone: (DDD)	Telefone: (DDD)
E-mail: projetolideresdobrasil@gmail.com		Site/Redes Sociais: grupolideresdobrasil.com.br
Responsável da OSC (Dirigente) [REDACTED]		
CPF: [REDACTED]	RG/Órgão Expedidor: [REDACTED]	Telefone do Dirigente [REDACTED]
Endereço do Dirigente: [REDACTED]		CEP: [REDACTED]
[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]		





DESCRIÇÃO DO PROJETO	
TÍTULO DO PROJETO: Projeto IGXP - Games	
PERÍODO DE EXECUÇÃO	
INÍCIO: 26/09/2023	TÉRMINO: 31/10/2023
DESCRIÇÃO DO OBJETO:	
<p>Realizar o projeto “IGXP - Games”, do inglês “gaming experience”, sendo um projeto voltado para fomentar a tecnologia e a inovação, promovendo o mercado de jogos eletrônicos por meio de um festival de games, competição, torneio para o público geral. O Evento acontecerá no Pavilhão do Parque da Cidade, nos dias 28, 29 e 30 de setembro de 2023. Terão atividades de competição de cosplay, campeonatos de e-sports, premiações, palestras, talkshow com pessoas importantes no segmento gamer.</p> <p>O Projeto “IGXP – Games” impulsionará o mercado da ciência e tecnologia, promovendo cultura, lazer e educação por meio do entretenimento da área de games, incentivando o investimento do mercado no referido setor e auxiliando no alcance das políticas públicas locais e nacionais da Secretaria de Ciência e Tecnologia.</p> <p>Estarão presentes no IGXP os seguintes artistas: Marcial Silva (@eusouociel) como locutor apresentador e palestrante, o David Maki (@makilandia) como influencer e palestrante, Alex Leal desenvolvedor de jogos como Palestrante e Roxxy Sant’Anna(@roxxysantanna) como dubladora influencer.</p>	
APRESENTAÇÃO DA OSC	
<p>Organização da Sociedade Civil (OSC), “Instituto Líderes do Brasil” é uma entidade dedicada a projetos nas áreas de esporte, cultura e educação. Estamos comprometidos em promover o desenvolvimento dessas áreas no Distrito Federal e entorno, com o objetivo de criar um ambiente saudável e positivo para as pessoas que vivem nelas.</p>	





Nossa OSC tem uma equipe dedicada de profissionais altamente qualificados e experientes que trabalham em estreita colaboração com o poder público para desenvolver projetos relevantes e impactantes. Nosso foco está em fornecer programas e iniciativas inovadoras que ajudam a construir uma cultura forte e ativa, e melhorar a qualidade de vida das pessoas.

Na área do esporte, nossos projetos visam promover a saúde física e mental, além de fomentar a competição saudável e a inclusão social.

Na área da cultura, acreditamos que a preservação e o desenvolvimento das tradições culturais de uma comunidade são essenciais para a sua identidade e sentido de pertencimento. Nossos projetos abrangem diversas áreas culturais, como música, teatro, dança e artes plásticas. Além disso, incentivamos a produção cultural local, oferecendo suporte a artistas e grupos culturais para desenvolver suas habilidades e apresentar suas criações ao público.

Por fim, na área da educação, temos como objetivo apoiar o desenvolvimento pessoal e profissional das pessoas, além de promover a formação cidadã e a conscientização social. Oferecemos programas de alfabetização, capacitação profissional, palestras educacionais e projetos de cidadania, entre outras iniciativas.

Nossa OSC tem o compromisso de trabalhar em parceria com as comunidades para oferecer soluções eficazes e adaptáveis aos seus problemas e necessidades. Continuamos a aprimorar nossos projetos para criar impactos positivos duradouros em nossas comunidades.

O “Instituto Líderes do Brasil” é uma entidade sem fins lucrativos que tem como objetivo atuar em causas de interesse público, como saúde, educação, esporte, cultura, meio ambiente, entre outros.

Algumas atividades desenvolvidas pelo “Instituto Líderes do Brasil” incluem:

- Projetos de educação, como cursos, palestras e oficinas em escolas e comunidades, visando promover a formação cidadã e a capacitação profissional;
- Ações de assistência social, como doações de alimentos, roupas e materiais escolares para famílias em situação de vulnerabilidade social;
- Projetos culturais, como festivais, exposições e apresentações artísticas, que valorizem a diversidade cultural e contribuam para a formação de plateia;





- Projetos de empreendedorismo social, que estimulem o desenvolvimento econômico local por meio da geração de renda e emprego.

Todos os projetos realizados foram bem planejados, executados e avaliados, resultando em um impacto positivo na sociedade e contribuindo para o fortalecimento da entidade como um todo.

Assim sendo, a execução de projetos como o IGXP, que promovem o desenvolvimento econômico e tecnológico em variados setores da sociedade é um ponto forte do INSTITUTO LÍDERES DO BRASIL, cuja execução se assemelha com um dos últimos projetos executados em parceria com a Secretaria de Estado de Desenvolvimento Econômico do Distrito Federal.

[REDACTED] [REDACTED]

3ª edição do curso Método Líderes do Brasil – Projeto realizado em parceria com a Secretaria de Estado de Desenvolvimento Econômico do Distrito Federal – SDE/DF, firmado através do Termo de Fomento nº [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] 5/2022, processo SEI nº 00370-00001873/2022-63, cujo escopo buscava, com foco na gestão, marketing e liderança, para capacitar presencialmente no decorrer de 03 dias (sexta, sábado e domingo) 200 empreendedores e empresários (micro e pequeno) do Distrito Federal e Entorno. Ainda, realizar 20 palestras alcançando o total de 500 estudantes do ensino médio de escolas públicas do Distrito Federal sobre estágio, jovem aprendiz, mercado de trabalho e educação financeira. O evento de 03 dias será realizado no hotel Kubitschek Plaza, SHN Quadra 02, Bloco E Asa Norte Brasília-DF CEP 70.702-904, no período de 01 a 03 de julho de 2022, iniciado na sexta-feira das 19:00 às 22:00, sábado das 09:00 às 22:45 e domingo das 09:00 às 22:30.

Tem-se como prerrogativas da ONG, segundo o Estatuto Social e de acordo com o objeto do projeto proposto, as seguintes atividades:

Artigo 2º [...]





III. Realização de feiras, congressos, workshops de desenvolvimento empresarial e de viabilização de negócios,

III. Pugnar pela qualidade de vida e bem-estar , pelo desenvolvimento social e fortalecimento da economia do país, por meio de estudos, pesquisas, debates e outras ações, medidas e projetos diretamente ou em parceria com entidades congêneres, organizações empresariais , educacionais e culturais, órgãos públicos de âmbito federal, especialmente das áreas de indústria, comércio, serviços, turismo, meio ambiente e educação , dentre várias outras, visando debates e buscas de soluções para problemas econômicos , financeiros, tributários, trabalhistas e sociais .

- VII. Promoção de programas sociais e de desenvolvimento econômico e social;
- VIII. Estabelecer relações e manter intercâmbio de experiência com profissionais das áreas de direito, economia, marketing, ciência política, comunicação e áreas afins;
- IX. Promover palestras, seminários, cursos e treinamentos para os associados, e encontros sobre temas afins com os objetivos correlatados aos da entidade;
- X. Promover demais ações, programas e atividades direcionadas a consecução dos objetivos constantes deste Estatuto e desta ONG.
- XI. Promover ações voltadas para saúde, esporte, educação, lazer e cultura.

JUSTIFICATIVA:

O projeto "IGXP", criado pelo Instituto ILB, traz a Brasília uma engrenagem propulsora para auxílio no desenvolvimento e crescimento de sua economia, proporcionando investimentos, geração de emprego e renda, além de crescimento conjunto e capacitação da rede empreendedora de Brasília, no segmento gamer.

Brasília se destaca economicamente no contexto nacional, sendo a capital do país, possuindo a maior renda média per capita do país. O ILB vem, em apoio a Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação – SECTI, auxiliar na execução das políticas de desenvolvimento tecnológico, apoiando as iniciativas empreendedoras, as atividades industrial e comercial de serviços e comércio do segmento gamer, através de parceria com esta entidade privada, para aprimorar e aumentar as oportunidades de negócios e investimentos produtivos, com o desenvolvimento sustentável e melhoria da qualidade de vida da sociedade do Distrito Federal.

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.

A primeira competição eletrônica registrada foi a “Olimpíada Intergalática de Spacewar” em 1972, na Universidade de Stanford nos EUA. A partir da década de 2010, a popularização do Streaming fez o esporte eletrônico crescer rapidamente, principalmente por meio da Twitch.tv (plataforma lançada em 2011), a qual transmitia online jogos como League Of Legends. Atualmente no Brasil já existem entidades que apoiam e representam os e-Sports, como a CBes – Confederação Brasileira de eSports, que é um órgão sem fins econômicos, destinada a representar, organizar, apoiar e desenvolver o eSports no Brasil.

O Br [REDACTED] mercado de e-Sports do [REDACTED] mercado global este que movimentou US\$ 1,1 bilhão, em 2019, e deve se aproximar do US\$1,5 bilhão no ano de 2020. Por ser essencialmente digital, os torneios atraem milhões [REDACTED] e pandemia [REDACTED] 9. [REDACTED] amou atenção de clubes tradicionais de futebol, como Flamengo, Corinthians, Santos e Cruzeiro, que já estão nos esportes eletrônicos. Além dos clubes, temos também outras companhias como Intel, Coca-Cola, RedBull, Netshoes, Submarino, Kalunga, BMW, Vivo, entre outras, que entraram para o universo gamer.

No Distrito Federal, é possível encontrar algumas iniciativas privadas acerca do assunto, seja no formato de competição profissional, como a Copa Tribuna Gamer de Valorant, seja no formato de evento recreativo, como a Arena Gamer Fujioka, que veio para prestigiar o público infante-juvenil no dia das crianças, oferecendo ao público variados jogos de Playstation 5 e PC Gamer. Portanto, vê-se que os e-Sports já possuem um público consolidado aqui no Distrito Federal e com certeza um projeto dessa índole trará muitos benefícios para a comunidade local.

Realizado pela primeira vez na história no Brasil, o IEM Rio Major 2022, por exemplo, é um dos principais eventos de Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), teve início no dia 31 de outubro e se encerrou 13 de novembro de 2022.

O referido torneio começou com 24 equipes de todo o mundo, disputando por uma parte do prêmio total de US\$ 1.250.000, e o cobiçado título do primeiro major de CS:GO da América do Sul, além de contabilizar





uma vitória na corrida para o Intel Grand Slam IV. Ou seja, o potencial de investimento de eventos de esportes eletrônicos é alto, tendo em vista a crescente e exponencial visibilidade que vem tendo ao redor do mundo e, especialmente no Brasil.

Segundo o website de notícias de tecnologia, Techtudo, “O IEM Rio Major 2022 é o primeiro torneio dessa categoria a vir para o Brasil e para a América Latina. O hype pelo evento foi tanto que os ingressos para os playoffs esgotaram no mesmo dia em que as vendas abriram.” A Jeunesse Arena, que fica ao lado do Parque Olímpico do Rio de Janeiro, tem capacidade para quase 20 mil pessoas, e ficou lotada durante a final da competição.

Dentre [REDACTED] xto, o ILB encontra no e-S [REDACTED] importante instrumento social para melhor desenvolvimento da nação e promover a inclusão social, tendo em vista que não há distinção ou segregação dentre os [REDACTED] eligião, etn [REDACTED] o, [REDACTED] outro fator que possa servir como meio de discriminação, bem como não possui relação com o desenvolvimento e capacidade corporal ou física dos atletas. Assim, aproximar pessoas de todos os gêneros e especificidades é um dos fatores preponderantes dos esportes eletrônicos que será trabalhado no “IGXP”.

A exemplo de que os esportes eletrônicos são compatíveis com o cenário atual, segundo constatação da 8ª Edição da Pesquisa Game Brasil (PBG):

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

“[...] O isolamento social exigido pela pandemia de Covid-19 contribuiu para um incremento na prática de E-Sports no país [...]”

“[...] o número de adeptos de jogos do gênero cresceu 10,7% em relação ao indicador do ano anterior. O levantamento ouviu 12.498 pessoas em 26 estados e no Distrito Federal [...]”





Os E-sports se assemelham aos esportes tradicionais porque recebe suporte de uma indústria já estabelecida, aonde organizações internacionais e nacionais realizam campeonatos profissionais e os jogadores têm uma rotina de treino e dedicam a maior parte do seu tempo para a prática do esporte.

A Federação Internacional de Esportes eletrônicos define o e-Sports como “Um esporte competitivo performedo em um ambiente virtual onde habilidades físicas e mentais são utilizadas para a criação de condições vitoriosas através de regras geralmente aceitas”.

Portanto, uma simples organização de um festival de e-Sports pode movimentar toda uma série de empresas, desde produtos de informática, eletrônicos e periféricos, até serviços tecnológicos como streamings, aplicativos, demonstrado que os jogos eletrônicos são uma alavanca para a Ciência e Tecnologia do Distrito Federal, quando o assunto é investimento. Inclusive, depende-se dos objetivos gerais e específicos do projeto, envolvendo produtores (no Brasil), instituições, alunos ou egressos da educação profissional e tecnológica.

O projeto “IGXP” será executado No Pavilhão do Parque da Cidade, sendo um festival de games e tecnologia, com torneio de e-sports, concurso de cosplay, concurso de dança, talkshow com influencers da área.

Ademais, são muitos os projetos de lei que tramitam no Congresso Nacional e buscam, através de propostas de definição e conceituação, a identificação dos jogadores como atletas e, conseqüentemente, o reconhecimento dos e-Sports no cenário desportivo nacional e, conseqüentemente, movimentando o mercado de investimentos. A exemplo disso temos os seguintes: PL Federal no Senado sob o nº 383/2017, PL Federal na Câmara Deputados sob o nº 3540/2015, PL Federal na Câmara Deputados sob o nº 7747/2017, PL Estadual na Assembleia de São Paulo sob o nº 1512/2015 S.

O Projeto de Lei 383/2017 acima citado, busca inserir os competidores oficialmente como atletas, definir os objetivos específicos do esporte eletrônico, instituir as confederações, federações e ligas como fomentadoras do esporte e lhe dando os poderes para a normatização dos mesmos, e por fim instituir o





“Dia do Esporte Eletrônico”, o dia escolhido foi 27 de junho em alusão ao dia de criação da empresa Atari no ano de 1972.

Além disso, há benefícios desenvolvidos através de atividades recreativas, como maior interação do indivíduo no seu meio social, a melhoria do nível intelectual e desenvolvimento de habilidades. São esses os pontos importantes da recreação no desenvolvimento humano consciente do indivíduo. A variabilidade das atividades recreativas pode ajudar a ampliar a mente em diversos tipos de conhecimento, além de ter funções de divertimento, recuperação psicossomática e crescimento positivo à personalidade, aprendendo a ter companheirismo e solidariedade, e a tomar decisões individuais, dependendo da atividade.

A atuação desta Entidade vai ao encontro da Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação, com a missão de promover a [REDACTED] nº 40.716/20 [REDACTED]

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)

O Brasil apresenta grande potencial para o empreendedorismo. De acordo com a Global Entrepreneurship Monitor (GEM), a taxa de Empreendedorismo é de 38,7 (2019), segundo melhor patamar total de empreendedores, desde 2002. São mais de 53,4 milhões de brasileiros se dedicando ao negócio próprio. A pesquisa também mostra que em 2019, o país atingiu 23,3% de taxa de empreendedorismo inicial, quando uma empresa possui menos de 3,5 anos de existência, a maior já alcançada.

Em paralelo ao número de empreendedores, o Brasil também vem aumentando sua receita no setor de games, que apenas no primeiro semestre de 2020 superou R\$ 1 bilhão, com expectativa de crescimento de R\$ 1,5 bilhão, segundo dados preliminares da consultoria Newzoo.

Assim como qualquer outra profissão, “Streamer” é a figura atrelada a um criador de conteúdo digital que faz gravações ou transmissões ao vivo de qualquer tipo de conteúdo e publica na Internet. A profissionalização dependerá da dedicação e conhecimento técnico do sujeito em relação a utilização de programas e ferramentas específicas para a realização da live, o que impacta diretamente na monetização da atividade, com variantes como: quantidade de visualizações na plataforma de streaming; número de inscritos; parcerias publicitárias e repasse de taxas de anúncios.

DA ACESSIBILIDADE

O “IGXP” vem como fomento aos empreendedores aspirantes a tecnologia, seja na criação de sites, streaming ou competição profissional de games, segundo as necessidades de inovação do sistema produtivo global. Além disso, o “Investment Gaming Experience” virá como uma ótima alternativa ao público portador de necessidades especiais, devido à preocupação do instituto em alcançar toda a população, tornando as ações do projeto acessíveis, ocasião em que o universo gamer e de streaming não estabelecem nenhuma barreira às pessoas com Deficiência.





A Lei Nº 6.858/2021, também conhecida como Lei de Inclusão de Pessoas com Deficiência estabelece diretrizes importantes para garantir a participação igualitária e acessível de pessoas com deficiência em eventos relacionados a jogos e videogames. O projeto em si ratifica que uma sociedade sustentável é capaz de promover a participação e inclusão em condições de igualdade, desenvolvendo-se a sustentabilidade ambiental, social e política, no qual a qualidade de vida seja intrínseca à qualidade ambiental.

Durante as atividades do IGXP, palestras e Talkshows, onde serão discutidos diversos tópicos, será disponibilizado um intérprete de libras, para que o público com deficiência auditiva possa consumir o conteúdo abordado e que tenham entendimento de tudo o que está acontecendo, assim como os portadores de necessidades visuais possam acompanhar e ouvir claramente as rodas de conversas e conteúdos ministrados nas palestras.

Para o público que possui deficiência visual, o “modo da [redacted] do [redacted] caso necessário, as pessoas possam alterar a visualização da cor no jogo e assim ter uma experiência satisfatória durante os campeonatos ou momentos recreativos.

Por ser realizado no Pavilhão do parque da cidade, verifica-se que o local espaçoso e acessível a cadeirantes, pois terão na estrutura rampas de acesso localizadas em pontos estratégicos, Estacionamento reservado para pessoas com deficiência (PCD) e idosos, além de Banheiros adaptados para PCD.

Das ações de Acessibilidade

- Intérprete de Libras;
- Rampas e acessos para cadeirantes;
- Estacionamento Reservado para PCD; e
- Banheiros adaptados para PCD.

DETALHAMENTO DAS AÇÕES:

O projeto será realizado através de um evento dividido em três dias, sendo eles 28, 29 e 30 de setembro, a ser executado no Pavilhão do Parque da Cidade, com uma programação repleta de atividades, competições e exposições do universo Gamer.





O Projeto impulsiona o mercado da ciência e tecnologia, promovendo cultura, lazer e educação por meio do entretenimento combinado às palestras específicas da área de games, incentivando o investimento no referido setor e auxiliando no alcance das políticas públicas locais e nacionais.

O Objeto da parceria foi escolhido por ser um mercado que tem um crescimento exponencial, alinhado a ciência da computação, surgimento de novas tecnologias que, em apoio a Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação – SECTI, é capaz de auxiliar na execução das políticas de desenvolvimento tecnológico, apoiando as iniciativas empreendedoras, as atividades industrial e comercial de serviços e comércio do segmento gamer.

Assim sendo, o Instituto se torna capaz de alcançar não só seus objetivos e prerrogativas elencados no Estatuto Social, mas também a essência das atividades de cunho social, trazendo benefícios para toda a população do Distrito Federal.

O detalhamento das ações se dividirá entre pré-produção, produção e pós-produção, conforme descrito abaixo:

PRÉ-PRODUÇÃO:

Essa etapa será desenvolvida entre o dia 26/09/2023 a 27/09/2023.

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

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, fechamento de negociações e aquisições 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 evento, quanto ao alcance delas. Porém, também ao alcance do melhor custo-benefício para contratação da equipe necessária, aluguel de equipamentos com alta qualidade e aquisição de insumos necessários para realização. Devido à alta quantidade de profissionais e empresas que atendem à demanda proposta e a constante variação de valor de mercado na área de eventos, a etapa necessita de um considerável lapso temporal para que se alcance o êxito.

Assim, para essas primeiras sub etapas é necessário tempo suficiente de atuação das pessoas caracterizadas como Recursos Humanos, ou RH, bem como, tempo de atuação da comunicação iniciar a divulgação do evento e abrir prazo de inscrição para os participantes do torneio de e-sports, concursos de dança e de cosplay.

Comunicação:

_____çadas para a comunicação, será desenvolvida a Identidade visual do projeto. A comunicação do projeto com o seu público se dará majoritariamente através de ações online através de uma comunicação específica para o Instagram @igxp.oficial , e o website <https://www.igxpbrasil.com>.

Essa etapa de comunicação será desenvolvida entre o dia 25/09/2023 a 31/10/2023.

PRODUÇÃO:

O projeto "IGXP" ocorrerá nos dias 28/09/2023 a 30/09/2023.

O evento será aberto ao público por meio de retirada de ingressos gratuitos em plataforma online, contando com uma arena gamer recreativa, onde os participantes poderão jogar e experimentar novas tecnologias.

Terão atividades de competição de cosplay, campeonatos de e-sports, premiações, palestras, talkshow com pessoas importantes no segmento gamer.

Serão realizados campeonato dos seguintes jogos:

- ✓ Counter Strike: Global Offensive;





- ✓ Street Fighter 6;
- ✓ Just Dance;
- ✓ League of Legends;
- ✓ Valorant;
- ✓ Mortal Kombat 9;

As palestras seguirão o nicho de games, ciência e tecnologia, sendo uma em cada dia de evento. O tema das palestras serão os seguintes:

- O Cenário competitivo de e-sports, incluindo estratégias de equipe, treinamento de jogadores e o futuro dos e-sports.
- Tecnologia e Inovação, introduzindo como IA e Realidade virtual impactam sobre os jogos eletrônicos, entre outros.
- Criação de Conteúdo de Jogos, Streaming ao vivo, Criação de Comunidade Online e Monetização.

A inscrição para o torneio, concurso de cosplay e de dança estarão abertas no período da pré-produção, de 26/09/2023 a 27/09/2023.

O Evento Gamer acontecerá no seguinte local: Pavilhão do Parque da Cidade.

CRONOGRAMA IGXP - 28 a 30 de setembro de 2023		
Tempo	Atividade	Horário
120	Arena de jogos aberta ao público	10h à 12h
60'	Palestra	11h às 12h
60'	Intervalo com DJ ShurekHam (Fabio Barbosa)	12h às 13h
60'	TalkShow com Influencers @Makilandia e @roxxysantana	13h às 14h
240'	Torneio e-sports e Concursos Cosplay e Dança	14h às 18h
240'	Arena de jogos aberta ao público	18h às 22h
60'	Apresentação Banda Local Maverick Hunters e Metrolica	19h às 20h
60'	Finalização com DJ ShurekHam (Fabio Barbosa)	20h às 22h

O Fornecimento de Cathering, previsto na planilha financeira, será destinado aos palestrantes, artistas das bandas, convidados especiais, sejam influencers ou players profissionais e autoridades.





A **Confeção de Camisetas** será destinada não só à equipe de trabalho, mas também serão distribuídas para os palestrantes, influencers, players profissionais e para as equipes vencedoras dos campeonatos, gincanas, dentre outras atividades.

CROQUI DO LOCAL





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

(61) 3536-4050





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 do dia 01/10/2023 a 31/10/2023 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:

- Contribuir com a Ciência e Tecnologia no Distrito Federal, incentivando o investimento em games no Distrito Federal;
- Contribuir na visibilidade de streamers e jogadores de esportes eletrônicos como profissionais do segmento digital;
- 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 evento acessível.





Como **Metas**, devemos alcançar:

- A Disponibilização de espaço e estrutura (item 2 - Locação de Equipamentos / Veículos / Imóveis / Serviços) para realização do projeto, trazendo uma competição de esportes eletrônicos, comprovada por meio de fotos e visita *in Loco*;
- Alcançar um público rotativo de pelo menos 250 (duzentas e cinquenta) pessoas por dia de evento, totalizando cerca de 750 (setecentos e cinquenta) beneficiários ao longo da competição, que será comprovado por meio da retirada e validação de ingressos gratuitos em plataforma online;
- Disponibilização de 3(três) Palestras e 3(três) TalkShow para fomentar o desenvolvimento tecnológico do segmento gamer, incentivando o consumo dos produtos e serviços, além de atrair investidores em razão do potencial de retorno sobre o investimento (ROI) e a relevância da indústria de jogos e entretenimento, sendo comprovadas por fotografias e visita *in Loco*;
- Gerar emprego e renda por meio de todas as contratações amparadas pelo artigo 46, da Lei 13.019/2014 (MROSC), vinculadas à parceria, sendo comprovadas por meio da apresentação dos contratos de prestação de serviço e notas fiscais, não necessitando informar valores de tributos e encargos trabalhistas ou informações relativas a eventuais imunidades.

RECURSO COMPLEMENTAR

Não haverá o uso de Recurso complementar.

CONTRAPARTIDA DA OSC:

Contrapartida - OSC					Valor
1	Gestão de Tráfego - Serviço de gestão de tráfego, incluindo clipping impresso e on-line, valoração de mídia e relatório final de mídia espontânea. Com dedicação exclusiva, tendo como finalidade a trabalhar o material de mídia, divulgando todo do projeto.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Mídia Internet Unidade: Serviço UF: DF	Mensal	2	R\$4.000,00
2	Influência digital - Contratação de serviço de influência digital para difusão da divulgação do projeto, por meio das mídias sociais.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Mídia Internet Unidade: Serviço UF: DF	SERVIÇO	2	R\$6.000,00
3	Gestão de Redes Sociais (Social Mídia) - Serviço de gerenciamento das redes sociais, bem como a criação das peças web como posts Facebook, vídeos e posts Instagram e convites virtuais via e-mail e WhatsApp.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item:	Mensal	2	R\$4.800,00





		Gestão de Redes Sociais Unidade: Serviço UF: DF			
4	Web Designer - Serviço de criação das peças web como posts facebook, vídeos e posts Instagram e convites virtuais via e-mail e WhatsApp.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Web Designer Unidade: Serviço UF: DF	Mensal	2	R\$5.000,00
5	Assessoria de imprensa local - Serviço de assessoria de imprensa incluindo clipping impresso e on-line, valoração de mídia e relatório final de mídia espontânea.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Assessor de imprensa Unidade: Serviço UF: DF	Mensal	2	R\$7.000,00
Valor total					R\$26.800,00

Quadro de Indicadores de Monitoramento e Avaliação

METAS/OBJETIVO	AÇÃO	QUANTITATIVO	FORMA DE AFERIR
A Disponibilização de 01 espaço e estrutura para realização do projeto, trazendo uma competição de esportes eletrônicos.	Realização de evento acessível com utilização de espaços públicos aberto à comunidade.	Realização de 01 Evento Gamer com competições durante três dias.	Fiscalização in loco Relatório Fotográfico.
Alcançar um público rotativo de pelo menos 250 (duzentas e cinquenta) pessoas por dia de evento no IGXP.	Realização de evento acessível com utilização de espaços públicos aberto à comunidade.	Atender um total de 750 (setecentos e cinquenta) beneficiários ao longo dos três dias de evento.	Fiscalização in loco Retirada de ingressos online Relatório Fotográfico junto ao relatório de execução do objeto.
Obter pelo menos 50 inscrições para o torneio de e-sports, concurso de dança e de cosplay.	Realização de evento competitivo de diferentes segmentos.	Atender um total de 50 (cinquenta) participantes do torneio de e-sports, concurso de dança e de cosplay para competir ao longo dos três dias de evento.	Fiscalização in loco Lista de participantes inscritos Relatório Fotográfico junto ao relatório de execução do objeto.





Web Designer - Serviço de criação das peças web como posts facebook, vídeos e posts Instagram e convites virtuais via e-mail e WhatsApp.	Atuação na comunicação as mídias sociais Cards Mensal	2	Redes Sociais	Setembro/2023 a outubro/2023
Gestão de Redes Sociais (Social Mídia) - Serviço de gerenciamento das redes sociais, bem como a criação das peças web como posts Facebook, vídeos e posts Instagram e convites virtuais via e-mail e WhatsApp.	Atuação na comunicação as mídias sociais Cards Mensal	2	Redes Sociais	Setembro/2023 a outubro/2023
Gestão de Tráfego - Serviço de gestão de tráfego, incluindo clipping impresso, valoração de mídia e relatório final de mídia espontânea. Com dedicação exclusiva, tendo como finalidade a trabalhar o material de mídia, divulgando todo do projeto.	Atuação na comunicação as mídias sociais Cards Mensal	2	Redes Sociais	Setembro/2023 a outubro/2023
Influência digital - Contratação de serviço de influência digital para difusão da divulgação do projeto, por meio das mídias sociais.	Atuação na comunicação as mídias sociais Comunicação Serviço	4	Redes Sociais	Setembro/2023 a outubro/2023
Painéis em mobiliário urbano (outdoor de painel de led) - Locação de painel de led e outdoors espalhados pela cidade, sendo em rodovias, prédios, avenidas com grande circulação de pessoas e carros.	Atuação na comunicação nas ruas Comunicação Unidade	10	Painéis de Led, Outdoor	Setembro/2023 a outubro/2023





PLANO DE COMUNICAÇÃO

Peça de divulgação	Formato	Qtd.	Meio utilizado Veículo	Data de Veiculação	Local de Veiculação
Item/peça					
Posts (redes sociais)	1080x1080	30	Instagram e Facebook	Setembro/2023 a outubro/2023	Perfil criado para o evento
Assessoria de imprensa	Mídia impressas e digitais	3	Jornais digitais e locais rádio	Setembro/2023 a outubro/2023	Jornais locais e rádios
Vídeo Audiovisual	Produção Audiovisual	2	Online (Instagram, Facebook)	Setembro/2023 a outubro/2023	Mídias Online Sociais
Painéis Mobiliário Urbanos	Outdoor, Paineis de Led	10	Outdoor, Paineis de Led	Setembro/2023 a outubro/2023	Ruas, avenidas com grande fluxo de pessoas e carros

CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Pré-Produção	26/09/2023	27/09/2023
Produção	28/09/2023	30/09/2023
Pós-Produção	01/10/2023	31/10/2023

MARCOS EXECUTORES

AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Comunicação	26/09/2023	31/10/2023





Abertura de Inscrição para Torneio e Concurso de Cosplay e Dança	25/09/2023	27/09/2023
Evento Gamer	28/09/2023	30/09/2023
Recursos Humanos	25/09/2023	31/10/2023

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO			
Especificação	Data	Valor (Parcela única)	
Contratações de Recursos Humanos			
Locação de Equipamentos / Veículos / Imóveis / Serviços	27/09/2023	R\$489.727,85	
Contratação de Especializados			
Contratação de Publicidade			

PROJETO IGXP						
Memória de Cálculo						
Item	Descrição	Referência	Unidade de Media	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
1 - Contratações de Recursos Humanos						
1.1	Coordenador Geral - Coordenar todos os aspectos do evento para que ele se efetive como o planejado. Delegar funções, acompanhar o planejamento, a divulgação e a motivação da equipe. Acompanhar com check-list todas as fases do plano de trabalho, desde o tema até a escolha dos prestadores de serviço, além de acompanhar toda a execução. Responsável pelas diretrizes do projeto, alinhando as demandas de todas as áreas junto com a produção executiva. Aprovar, coordenar, acompanhar, controlar e executar cada uma das coordenações do projeto.	Item 153 da Tabela FGV - Mão de obra + Correção do IPCA	SEMANA	5	R\$ 1.400,00	R\$ 7.000,00





1.2	Coordenador de Produção - Profissional responsável pela execução, fazendo o link entre todas as áreas de coordenações e área financeira. Responsável a criação de planos, organogramas e documentos de modelo para utilização da equipe, controle de orçamento juntamente com a coordenação administrativa e financeira, organização de fontes de recurso do projeto, negociação e contratação de fornecedores, artistas e equipe, reserva de locais e equipamentos do projeto, alinhar com a coordenação de comunicação a estratégia de divulgação do evento, acompanhamento das entregas de cada área visando a prestação de contas e fechamento dos resultados do evento, acompanhamento das ações de sustentabilidade e acessibilidade.	Item 109 da Tabela FGV - Mão de obra + Correção do IPCA	SEMANA	5	R\$ 1.250,00	R\$ 6.250,00
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 e execução, gestão do espaço geek/gamer e organização das competições. Serão 2 profissionais atuando por todo o projeto.	Item 22 da Tabela FGV - Mão de obra + Correção do IPCA	SEMANA	10	R\$ 1.250,00	R\$ 12.500,00
1.4	Coordenador de Comunicação - Serviço de elaboração da estratégia de comunicação e coordenação de planejamento e execução de todos os itens relacionados à comunicação, tais como: desenvolvimento da logomarca, contratação de equipe, desenvolvimento de cronograma de postagens em redes sociais, acompanhamento das perguntas do público em nossos canais de comunicação, sugestão e cotação de mídias offline, aprovação de logomarcas com patrocinadores e órgãos realizadores, desenvolvimento de peças de divulgação, briefing de conteúdo e linguagem a ser utilizadas, acompanhamento da assessoria de imprensa local e nacional com entrega dos resultados, direcionamento dos vídeos do evento e dos fotógrafos.	FGV 175 + IPCATabela utilizada da FGV com preços de mão-de-obra, produzida junto com o Ministério da Cultura no ano de 2012 -2013.	SEMANA	5	R\$ 1.250,00	R\$ 6.250,00
1.5	Auxiliar de Operação – É o elo de ligação entre o Coordenador Geral e o restante da equipe. É quem receberá o planejamento do coordenador e irá alinhar e acompanhar com o fornecedor a entrega dos serviços contratados e quem atenderá durante o evento as demandas do restante da produção	FGV 44 + IPCATabela utilizada da FGV com preços de mão-de-obra, produzida junto com o Ministério da Cultura no ano de 2012 -2013.	SEMANA	5	R\$ 1.700,00	R\$ 8.500,00
Sub-Total						R\$ 40.500,00
2 - Locação de Equipamentos / Veículos / Imóveis / Serviços						





2.1	Locação de Placo 14X12M - Locação de estrutura medindo 14x12,00x9,45 metros de altura, com piso em estrutura tubular industrial e compensados de 20 mm, com forração em carpete, com cobertura modelo geodesica montado através de arcos fabricado em duraluminio, com lnas modelo night and day do tipo black out, anti chamas e anti fungos, com estrutura interna 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 de evento, com 168 m ² por x dias de evento.	Item 32 da Tabela FGV - Serviços + Correção do IPCA	Unidade/Diária	3	R\$ 12.000,00	R\$ 36.000,00
2.2	Locação de Piso Tipo Estruturado - Estrutura necessária para comodidade dos participantes, por higiene bem como para caso ocorra chuva não se interrompa ou se inviabilize a realização do projeto. O piso possibilita a montagem de estruturas diversas que estão previstas nesta execução. Serão 150 (cento e cinquenta) metros quadrados por dia de evento.	Pregão Presencial 042/2018-PM DE AGUAS LINDAS DE GOIAS item 28	M ² / Diária	450	R\$ 40,00	R\$ 18.000,00
2.3	Locação de Octanorme - Em placas 15 brancas, com 15 spot lights de 100 W, na razão de uma para cada três metros quadrados de estande, um ponto de iluminação de bivolt, disjuntor protetor de circuito, carpete tipo forração na cor grafite aplicado diretamente no piso elevado de madeirite impermeável de aproximadamente 5 cm a ser fornecido pela empresa, testeira com o nome do parceiro expositor. Serão 100m ² por dia de evento.	PE 11/2022 - Secretaria de Cultura DF - Sorria Brasília - Item 9	M ² / Diária	300	R\$ 50,00	R\$ 15.000,00
2.4	Estrutura de Alumínio Modular em Box Truss Tipo Q30 - Estrutura modular montável em diversos formatos, destinada a compor torres de Delays, sinalização, área de alimentação, testeiras de entrada, dentre outros usos. Serão 300 (trezentos) metros lineares por dia de evento.	CONSULTA SALICNET - Festival/Mostra - Item Orçamentário: Estrutura Metálica	M ² / Diária	900	R\$ 22,50	R\$ 20.250,00





2.5	<p>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. Painéis tipo SMD (3 em 1) ou RGB, com resolução (dot pitch) entre 2.6mm e 9mm real, taxa de refresh rate de no máximo 2500Hz, temperatura de cor entre 5.000°K 9.000°K, ângulo de visão mínimo de 140° graus e brilho de 6.000 cd/m2, painéis dotados de sistema de hanging (sustentação) compostos de bumper [REDACTED] em alumínio com resistência mecânica a tração de no mínimo 260Mpa, com encaixes macho e fêmea compartilhado em linhas verticais com capacidade de sustentar em cada apoio até 300 kg. [REDACTED] Será locado é de 35 m². Equipe de Montagem e Operação. LED: 01 Coordenador de Montagem; 03 Técnicos de montagem Sênior; 02 Assistentes de Montagem. Serão 50 m² por dia de evento.</p>	Perquisa no Portal SALICNET - Apresentação Musical - Item Orçamentário: Painel de LED	M² / Diária	150	R\$ 300,00	R\$ 45.000,00
2.6	<p>Sistema de Iluminação - Locação com montagem, manutenção e desmontagem de sistema de iluminação com 01 Consoles de iluminação de 2048 canais sendo 1 de standby; Rack de dimmer com 32 canais de 4000 watts; 36 canais de pro power; 12 refletores de led de 12 watts; 2 [REDACTED] de 36 graus; 02 strobos atômico 3000; 1 máquina de fumaça de 3000 watts; 1 ventiladores; 6 Movings beams; 2 refletores minibrutt de 4 lâmpadas. Prestação de Serviços de Empresa. Será utilizado 01 sistema por dia de evento durante 03 dias ao todo.</p>	ORÇAMENTO	Unidade/ Diária	3	R\$ 12.000,00	R\$ 36.000,00





2.7	Sistema de Sonorização - Locação com montagem, manutenção e desmontagem de sistema de sonorização com 01 Mix Console Digital com no mínimo 48 canais para P.A; 4 Caixas para subgraves (8 falantes, 18 polegadas com 800W RMS cada); 4 Caixas vias médio grave e médio agudo (1.000W RMS cada); Amplificadores compatíveis com o sistema de PA; 01 Processador digital 01 Multicabo com no mínimo 48 vias (60mts); MONITOR: 03 Monitores tipo ativo com 800W RMS cada; Amplificadores compatível com o sistema de monitores; 01 Processador digital; BACK LINE 01 bateria completa; 01 kit de microfones para bateria; 01 amplificador para baixo GK 800 RB, Ampeg ou similar; 01 amplificador para guitarra; 10 microfones (shure SM 58 ou similar); 02 microfones para fita UHF; 10 pedestais modelo Boom; 06 direct box; 01 sub Snake com multipinos; mainpower trifásico de 125 ampères por fase, regulador de tensão, voltímetro amperímetro e transformador isolador de 3.000 watt, tensão de entrada 110. Prestação de Serviços de Empresa. Será utilizado 01 sistema por dia de evento durante 03 dias ao todo.	ORÇAMENTO	Unidade / Diária	3	R\$ 12.000,00	R\$ 36.000,00
2.8	Grupo Gerador Singular 180 KVA - Com potência máxima em regime de trabalho de 250 KVA's, silenciado, com combustível, operador e cabos elétricos para ligação até 50mt do local do evento, Período de funcionamento de no máximo 12h. Serão 02 (duas) unidades diárias por dia de evento.	Ata de Registro de Preços 001/2023 - Prefeitura de Plamas-TO - Pregão 01/2023 - Item 8	Unidade / Diária	6	R\$ 2.000,00	R\$ 12.000,00
2.10	Auxiliar de Limpeza - Serviço de limpeza geral, com a conservação e higienização das áreas de circulação do evento, bem como dos equipamentos de uso comum. Serão necessários 10 (dez) profissionais atuando em cada dia de evento.	Pregão Eletrônico 04/2020 - Ministério da Infraestrutura - Item 337 - Grupo 12	Profissional / Diária	30	R\$ 137,50	R\$ 4.125,00
2.11	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. Serviços prestados por 2 (dois) profissionais por dia.	Pregão 11/2022 - Secretaria de Cultura do DF - Item 24	Profissional / Diária	6	R\$ 183,50	R\$ 1.101,00
2.12	Segurança de Evento - Prestação de serviços de mão de obra de Segurança Desarmada, para atuar como segurança de show, uniformizado com camiseta e identificação da empresa, com carga horária de 12h. Serviços prestados por 5 (cinco) profissionais por dia.	Ata de Registro de Preços 011/2022 - Prefeitura de Vitória do Mearim-MA - Pregão 11/2022 - Item 6	Profissional / Diária	15	R\$ 159,84	R\$ 2.397,60





2.13	Equipe de Apoio - Profissional de nível médio responsável pelo atendimento geral do projeto, com foco na organização e apoio a coordenação dentre outras funções. Serviços prestados por 5 (cinco) profissionais por dia.	Tabela FGV Mão de Obra + IPCA código 22	Semana	15	R\$ 200,00	R\$ 3.000,00
2.14	Locação de Mesa Plástico - Locação de mesas sendo necessárias 50 (cinquenta) unidades, de cor branca, certificadas pelo inmetro. Equipamentos necessários para a comodidade e conforto do público e da equipe técnica.	Tabela FGV Serviços + IPCA código 154 - Fracionado por 25	Diária	150	R\$ 6,99	R\$ 1.048,50
2.15	Locação de Fechamento - Fornecimento de locação e serviços de Montagem, manutenção e desmontagem de Fechamento de área, com composição: estrutura de painéis metálicos formados em quadros de tubo retangular, revestidos em chapa de aço modelo , medindo 2,20m de comprimento e 2,40m de altura, fixada ao solo por [REDACTED] e sustentada por braços tubulares travados com pinos metálicos de aço. Estrutura pintada em tinta do tipo esmalte sintético na cor alumínio ou zincada. Para proteção da área do campo e delimitação da [REDACTED] segurança do público, não haverá restrição na entrada, acesso é gratuito e democrático. Serão 500 (quinhentos) metros lineares por dia de evento.	PP 69/2021 - PREFEITURA DE LUZIÂNIA GO - Item 32	Diária	1500	R\$ 10,00	R\$ 15.000,00
2.16	Banheiro Container PCD / Feminino / Masculino - Container com 6 vasos sanitários. Portas de acesso, pontos de iluminação plafonier E27 Taschibra, venezianas de 1,40 x 0,40, abertura para entrada de ar no fundo, piso em compensado naval com revestimento em manta asfáltica, vasos sanitários com tampa e descarga, lavatório em PVC, mictório em aço inox de 1,20, porta sabão líquido, porta toalhas de papel, instalação elétrica monofásica/bifásica com terminal de aterramento e hidráulica, sendo a saída de esgoto de 100mm sob o assoalho na lateral, 01 entrada de 1/2 sob o teto no frontal de 2.44 m, e instalação elétrica BIFÁSICA até a saída do container. Tamanho: 12.00m comprimento por 2,44m de largura e 2.57m altura. Serão 01 feminino, 01 masculino e 01 PCD por dia de evento.	ORÇAMENTO	Diária	9	R\$ 3.500,00	R\$ 31.500,00
2.17	Locação de Cadeiras de Plástico - Locação de cadeiras sendo necessárias 200 (duzentas) unidades, de cor branca, certificadas pelo inmetro. Equipamentos necessários para a comodidade e conforto do público e da equipe técnica.	Tabela FGV Serviços + IPCA código 16 - Fracionado por 100	Diária	600	R\$ 3,55	R\$ 2.130,00





2.18	Locação de Equipamentos Gamer - Estrutura composta por 10 (dez) computadores com especificação semelhante ou superior a seguinte: processador Intel Core i5-4460 de 3.2GHz ou AMD Ryzen 5, placa de vídeo GTX 1050 Ti, VRAM de 1 GB e 4 GB de RAM, bem como cadeira, headset, teclado, mouse, monitores, switch e servidor, além de 4(quatro) consoles xbox e/ou playstation, com televisão e cabeamento e rack.	ORÇAMENTO	Diária	3	R\$ 25.750,00	R\$ 77.250,00
2.19	KIT Mobiliário - Fornecimento de 03 kits 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.	Consulta SALICNET - Seminário/simpósio/encontro/congresso/palestra. Item: Locação de mobiliário	Diária	3	R\$ 1.200,00	R\$ 3.600,00
2.20	Fornecimento de Cathering - Fornecimento de Cathering para os convidados composto de: Salgados fritos e assados, mini sanduiches, frutas, variedade de 3 sucos, café, água mineral, devendo ainda copos, pratos e talhes descartáveis. 20 pessoas por dia.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Lanche para camarim Unidade: Unidade UF: DF	Diária	60	R\$ 100,00	R\$ 6.000,00
2.22	Será realizado o fornecimento de conteúdo dentro da temática Mapeamento dos pixels para o painel de LED, Performance Visual.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Video Joker Unidade: DiariaUF: DF	Diária	3	R\$ 512,50	R\$ 1.537,50
2.23	Confecção de Camisetas - composição Poliéster (de 65 a 67%) e Viscose (de 33 a 35%), tecido poliviscose (malha fria), na cor preta, gola redonda, construção tipo malha com fio 30/1, nos tamanhos M, G, GG e EXG. Conterão áreas de impressão em silkscreen na frente.	SALICNET Produto: Apresentação musical Item: Camiseta Unidade: UnidadeUF: DF	Unidades	100	R\$ 22,50	R\$ 2.250,00
2.26	Alambrado - Montagem, manutenção e desmontagem de Alambrado Disciplinador de público, estrutura de alambrado em modulo de 2,00 x 1,00, do po grade metálica tubular, fixados ao solo por pés tubulares com altura de 1,20m, com acabamento em pintura metalizada na cor alumínio ou zincada. Serão 500 (quinhentos) metros lineares por dia de evento.	Pregão Eletrônico 26/2019 - Ministério da Educação - Item 56 - Grupo 07	Metro / Diária	1500	R\$ 3,98	R\$ 5.970,00
2.28	Carregadores - Profissionais necessários para a montagem e desmontagem de estruturas e para auxiliar no carregamento de caixas de demais itens necessários para diversas áreas da produção do evento. Serviços prestado por 10 (dez) profissionais por dia.	Pregão Eletrônico 04/2019 - Secretaria de Estado de Cultura do Distrito Federal - Item 15.10	Profissional / Diária	30	R\$ 130,00	R\$ 3.900,00
2.29	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 de evento.	Pregão Eletrônico 04/2019 - Secretaria de Estado de Cultura do Distrito Federal - Item 17.3	Unidade/ Diária	3	R\$ 1.975,00	R\$ 5.925,00





2.29	Locação de Extintores de Incêndio - Locação de Extintor de Incêndio para o atendimento de possíveis acidentes, sendo 3 unidades por dia.	Pregão Eletrônico 04/2019 - Secretaria de Estado de Cultura do Distrito Federal - Item 17.5	Diária	9	R\$ 53,00	R\$ 477,00
2.30	Seguranças Patrimoniais - 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 04 (quatro) profissionais durante o dia e 04 (quatro) profissionais durante a noite por 03 (três) dias de desmontagem (8x3=24).	Ata de Registro de Preços 011/2022 - Prefeitura de Vitória do Mearim-MA - Pregão 11/2022 - Item 6	Diária	24	R\$ 240,00	R\$ 5.760,00
Sub-Total						R\$ 391.221,60
3 - Contratações Artísticas e Profissionais Especializados						
3.1	Locutor Apresentador - Profissional responsável em estudar o texto inicialmente entregue a ser apresentado; Conduzir o evento e mediar o evento.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Apresentador Unidade: Cachê UF: DF	Cachê	3	R\$ 1.400,00	R\$ 4.200,00
3.2	DJs - Contratação de Djs para apresentação na programação dos espaços.	Edital de Chamamento Público nº 009/2019 - Secretaria de Cultura DF	Cachê	3	R\$ 1.000,00	R\$ 3.000,00
3.4	Convidados "Influencers" - Participação de "influencers" para a composição do TalkShow do IGXP, atraindo público e fãs para os 3 dias de evento.	ORÇAMENTO	Cachê	6	R\$ 3.000,00	R\$ 18.000,00
3.5	Oficineiro - Palestras para o público durante todo o projeto, com temas diversificados sobre tecnologia, games e internet.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Palestrante Unidade: Cachê UF: DF	Palestra	3	R\$ 3.000,00	R\$ 9.000,00
3.6	Banda Local - Pagamento de cachê por realização de apresentação de banda local de pequeno porte, reconhecida regionalmente.	Item 93 da Tabela FGV - Mão de obra + Correção do IPCA	Cachê	2	R\$ 1.975,00	R\$ 3.950,00
3.7	Tradutor Libras - Profissional capacitado, com formação e experiência comprovada, para transmissão simultânea, em tempo real, aos participantes com deficiência especial.	Perquisa no Portal SALICNET - Apresentação Musical - Item Orçamentário: Intérprete de Libras	DIÁRIA	3	R\$ 718,75	R\$ 2.156,25
Sub-total						R\$ 40.306,25
4 - Contratação de Publicidade						





4.1	Banner - Confeção de banners para Sinalização em impressão digital	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Banners Unidade: m ² UF: DF	M2	100	R\$ 55,00	R\$ 5.500,00
4.2	Vídeo Audiovisual de Making Of – Produção de 1 (um) vídeo audiovisual de Making Of da produção do projeto para apresentação em fase de pós produção, com vistas a auxiliar da difusão da imagem do projeto e do trabalho apoiado pela Secretaria de Estado.	SALICNET Produto: Video Item: Audiovisual 3' a 5' Unidade: Serviço	Unidade	1	R\$ 5.000,00	R\$ 5.000,00
4.3	Fotógrafos - Serviço de registro fotográfico de todas as áreas e dias do evento, tratadas e editadas, sendo necessário 3 fotógrafos por dia.	SALICNET Produto: Apresentação Musica Item: Fotógrafo Unidade: Diária UF: DF	DIARIA	9	R\$ 800,00	R\$ 7.200,00
Sub-total						R\$ 17.700,00
VALOR TOTAL>>>						R\$ 489.727,85

Brasília, 19 de setembro de 2023.

INSTITUTO LÍDERES DO BRASIL

ENTE

