



Site, Blog, Outros: N/A		
Nome do Representante Legal: N/A		
Cargo: N/A		
RG: N/A	Órgão Expedidor: N/A	CPF: N/A
Telefone Fixo: N/A	Telefone Celular: N/A	
E-Mail do Representante Legal: N/A		
Objeto da Atuação em Rede: N/A		
ANEXOS	<input type="checkbox"/> Termo de Atuação em Rede123 <input type="checkbox"/> Portfólio da OSC <input type="checkbox"/> Outros	

<b>ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA</b>		
Responsável pelo acompanhamento da parceria: ██████████		
Função na parceria: Presidente		
RG: ██████████	Órgão Expedidor: ██████████	CPF: ██████████
Telefone Fixo:	Telefone Celular: ██████████	
E-Mail do Responsável: ██████████		

<b><u>DESCRIÇÃO DO PROJETO</u></b>	
<b>TÍTULO DO PROJETO:</b> MOVIMENTO TECNILÓGICO	
<b>PERÍODO DE EXECUÇÃO:</b> INÍCIO: 18//12/2024	TÉRMINO: 18/02/2025
<b>DATAS DO EVENTO/PROJETO:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Evento de lançamento do projeto – 18/12/2024</li> <li>● Reuniões/eventos de promoção e networking - Data a ser realizada entre o período de 18/12/2024 a 19/12/2024.</li> </ul>	

**LOCAL DE REALIZAÇÃO:**

- St.M QNM 14 – Ceilândia, Brasília-DF, 72210-020

**VALOR TOTAL DO PROJETO: R\$ 1.000000,00 ( um milhão e cem mil reais )**

**VALOR TOTAL DO PROJETO: R\$ 1.100.000,00 (Um Milhão e Cem mil reais)**

**PREVISÃO DE PÚBLICO DIRETO:**

Estima-se impactar diretamente aproximadamente:

- 100 (cem) pessoas através da geração de postos de trabalho;
- 150 (cento e cinquenta) pessoas no evento de lançamento do projeto;
- 50 (cinquenta) pessoas nas ações de networking e reuniões;
- 1.000 (mil) visitantes nos dois dias de evento
- Campanha promocional do movimento.

Somando 1.300 (mil e trezentas ) pessoas.

**PREVISÃO DE BENEFICIÁRIOS DIRETO E INDIRETO:**

A estimativa de impacto, considerando beneficiários diretos e indiretos, é de:

- 100 (cem) pessoas através da geração de postos de trabalho;
- 150 (cento e cinquenta) pessoas no evento de lançamento do projeto;
- 50 (cinquenta) pessoas nas ações de networking e reuniões;

- 1.000 ( mil) visitantes nos dois dias de evento

Somando mais de 1.360 (mil e trezentos pessoas) pessoas.

**APRESENTAÇÃO DA ENTIDADE****INSTITUTO GENTE BRASIL**

O **Instituto Gente Brasil** é uma organização dedicada à promoção de atividades de relevância pública e ao desenvolvimento social, em conformidade com os princípios e diretrizes estabelecidos em seu estatuto social. Sua atuação se dá por meio da execução de projetos próprios e da celebração de parcerias estratégicas, sempre com o propósito de impactar

positivamente a sociedade, especialmente as populações em situação de vulnerabilidade social.

O Instituto se destaca por sua abordagem abrangente e transdisciplinar, que contempla áreas fundamentais para a construção de uma sociedade mais justa e sustentável. Entre suas iniciativas, destacam-se ações que promovem educação complementar, assistência social, saúde, lazer, segurança alimentar e nutricional, esporte, preservação ambiental, desenvolvimento sustentável, cultura e inclusão social. Além disso, a entidade defende a ética, a cidadania e os direitos humanos, com ênfase na proteção de direitos específicos de crianças, adolescentes, mulheres, idosos e suas famílias.

## **MISSÃO**

Ser uma organização ética e sustentável, reconhecida nacionalmente pela excelência no atendimento de crianças, adolescentes, mulheres, idosos e suas respectivas famílias em situações de risco e vulnerabilidade social.

## **VISÃO**

Cuidar e educar crianças, adolescentes, mulheres, idosos e suas famílias, promovendo sua inclusão na sociedade com qualidade de vida. Esse objetivo é alcançado por meio de uma abordagem transdisciplinar que integra assistência social, educação, saúde mental, capacitação profissional e preparação para o mercado de trabalho.

## **OBJETIVO**

Prestar serviços socioassistenciais e promover ações complementares nas áreas de educação, assistência social, saúde, lazer, segurança alimentar e nutricional, esporte, meio ambiente, desenvolvimento sustentável, cultura, inclusão social, defesa de direitos fundamentais e promoção da cidadania.

## **VALORES** Respeito ao próximo

- Ética
- Sustentabilidade
- Integridade
- Responsabilidade social
  
- Valorização das pessoas
- Excelência
- Eficiência
- Amor em tudo que faz

## **ÁREAS DE ATUAÇÃO**

O Instituto Gente Brasil tem como foco o atendimento das necessidades de populações vulneráveis por meio de projetos que abrangem:

- Educação complementar e formação profissional;
- Assistência social integrada a diversas áreas;

- Promoção da saúde e bem-estar;
- Estímulo à prática esportiva como ferramenta de inclusão social;
- Preservação do meio ambiente e incentivo ao desenvolvimento sustentável;
- Valorização e promoção da cultura;
- Defesa de direitos fundamentais, com ênfase em crianças, adolescentes, mulheres e idosos;
- Promoção de cidadania e fortalecimento dos direitos humanos.

## PRINCIPAIS PROJETOS

### Mão na Massa com Elas

- **Objetivo:** Capacitar mulheres para empreender com criatividade, promovendo protagonismo em suas carreiras.
- **Ações:** Fornecimento de insumos, organização de oficinas e eventos, além de promoção de trabalhos em redes sociais.
- **Renda:** Dividida entre participantes (60%) e o Instituto (40%).
- **Status:** Em execução.

### Skate Park P Sul

- **Início:** 9 de novembro de 2019.
- **Beneficiados:** 150 pessoas.
- **Descrição:** Ações socioeducativas e culturais para inclusão social por meio do esporte, lazer e atividades artísticas no DF. **Status:** Concluído.

### Skate Park no Flow

- **Início:** 18 de dezembro de 2021.
- **Beneficiados:** 500 pessoas.
- **Descrição:** Evento voltado para revitalização do skate, com abordagens sobre conscientização contra a violência, preconceito, uso de drogas, reciclagem e coleta seletiva.
- **Status:** Concluído.

### Capacita Brasília

- **Parceria:** Secretaria de Cultura do Distrito Federal.
- **Objetivo:** Promoção da cidadania e desenvolvimento comunitário por meio de ações culturais, educacionais e psicossociais para mulheres e suas famílias em vulnerabilidade social.
- **Status:**
  - **Termo de Fomento nº 141/2022:** Concluído
    - **Processo SEI nº 00150-00008098/2022-34.**
  - **Termo de Fomento nº 154/2024:** Em fase de prestação de conta
    - **Processo SEI nº 00220-00006517/2024-65.**

## PROJETOS ESPECÍFICOS

### Projeto Craque do Futuro - Edição Skate Park Poético

O **Projeto Craque do Futuro - Edição Skate Park Poético** é uma iniciativa que expande o tradicional evento esportivo "Craque do Futuro", trazendo uma abordagem inovadora e diversificada para mobilizar tanto a população local quanto externa. Este evento combina atividades esportivas, culturais e recreativas, fortalecendo o propósito de inclusão social e transformação comunitária.

Nesta edição, o projeto terá como foco a modalidade de **Skate Park Poético**, realizada em um espaço especialmente planejado para a prática de esportes radicais, em particular o skateboarding. O local contará com infraestrutura adequada para oferecer segurança e conforto aos participantes, bem como para fomentar a integração entre atletas, artistas e a comunidade em geral.

- **Parceria:** Secretaria de Estado de Esporte e Lazer do Distrito Federal.
- **Termo de Fomento nº 161/2024**
  
- **Processo SEI nº 00220-00003166/2024-04. Descrição:** Expansão do evento esportivo "Craque do Futuro", com enfoque em esportes radicais e skateboarding, integrando atividades culturais e recreativas.
- **Status:** Em fase de prestação de contas

## PROJETOS EM DESENVOLVIMENTO

1. **Coral Gente Brasil:** Música para crianças e jovens da comunidade de Ceilândia.
2. **Mulheres Gente Brasil:** Capacitação e empreendedorismo feminino.
3. **Menor Aprendiz:** Formação e inserção no mercado de trabalho.
4. **Creche Comunitária:** Gerenciamento de unidade para apoio às famílias.
5. **Projeto Superação:** Ações de motivação e reintegração social.
6. **Ação Solidária de Natal e Páscoa:** Apoio às famílias vulneráveis em datas comemorativas.

### Descrição do Objeto:

#### DESCRIÇÃO DO OBJETO: MOVIMENTO TECNOLÓGICO

O **Movimento Tecnológico** é um evento de grande porte, planejado para os dias **20, 21 e 22 de dezembro**, com o objetivo de celebrar e promover a **Ciência, Tecnologia e Inovação** no

Distrito Federal. Aberto e gratuito para a comunidade, o evento busca destacar o mercado de jogos eletrônicos por meio de um festival de games que engajará diretamente o público, oferecendo concursos, competições e uma imersão completa na era digital.

Com uma programação diversificada, o **Movimento Tecnológico** incluirá:

- **Competições de Cosplay** com premiações;
- **Stands temáticos** apresentando novidades e inovações;
- **Apresentações interativas** que destacam as tendências do mundo gamer.

O evento será realizado no **ZOKA PARK**, localizado na **St. M QNM 14 - Ceilândia, Brasília - DF, 72210-120**.

## **ATIVIDADES PRINCIPAIS**

### **Arenas de Lazer**

O público terá acesso a diversas arenas temáticas, proporcionando experiências imersivas:

- **Arena PC**
- **Arena Console**
- **Arena Corrida**
- **Arena Fliperama** Arena Just

Dance Competições de Esportes

Eletrônicos

- **Arena Free Fire:** Torneio competitivo do popular jogo mobile.
- **Game of Skate:** Competição inovadora que integra esportes radicais com a cultura digital.

### **Interação e Entretenimento**

- Premiações para participantes das competições.
- Experiências únicas para competidores, entusiastas e amantes da cultura gamer.

## **OBJETIVO DO EVENTO**

O **Movimento Tecnológico** visa não apenas a celebração da tecnologia e inovação, mas também a criação de um espaço acessível e interativo, onde competidores e a comunidade possam vivenciar a evolução do mercado de jogos eletrônicos e da cultura gamer, fortalecendo o Distrito Federal como um polo de inovação e criatividade.

### **JUSTIFICATIVA:**

O **Movimento Tecnológico** propõe integrar ciência, tecnologia e sociedade, promovendo o desenvolvimento de competências digitais e sociais. A história dos videogames, iniciada na década de 1970 com títulos como *Pong* e *Space Invaders*, simboliza o avanço da tecnologia. Desde então, a indústria de games tem evoluído exponencialmente, com o lançamento de consoles icônicos e franquias de renome global como *Super Mario Bros* e *The Legend of Zelda*.

Atualmente, os videogames ultrapassam o mero entretenimento, consolidando-se como ferramentas para educação, inovação tecnológica e inclusão digital.

### **Foco Regional e Ações Planejadas**

O projeto será realizado prioritariamente na Região Administrativa de Ceilândia, no Distrito Federal, uma área que enfrenta desafios socioeconômicos e de inclusão tecnológica. As ações visam democratizar o acesso ao conhecimento e à tecnologia, capacitando jovens e promovendo coesão social. As Arenas de Games, por exemplo, aliam entretenimento e formação técnica, utilizando tanto a nostalgia dos jogos clássicos quanto as inovações do setor para engajar a comunidade.

### **Descrição da Realidade e Contexto da Parceria**

A Ceilândia, uma das regiões mais populosas e culturalmente vibrantes do Distrito Federal, apresenta uma concentração significativa de jovens, o que a torna um local estratégico para iniciativas voltadas à inclusão e inovação. No entanto, a região enfrenta desafios relacionados à desigualdade social e à falta de oportunidades tecnológicas, reforçando a necessidade de projetos como o Movimento Tecnológico, que promovam desenvolvimento pessoal e profissional.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### **Nexo entre Realidade e Ações da Parceria**

As atividades previstas estão em conformidade com as diretrizes da SECTI/DF, conforme estabelecido na Portaria nº 550 de 30 de agosto de 2023. A execução do Movimento Tecnológico reflete o compromisso da Secretaria com a promoção do mercado tecnológico, inclusão digital e formação humana. As iniciativas contemplam competições culturais, esportivas e experiências educacionais, proporcionando um ambiente de aprendizado interativo e inclusivo.

### **Impactos e Justificativa Técnica**

O projeto tem potencial para transformar a realidade local, consolidando-se como uma ponte entre a juventude e as oportunidades oferecidas pelo universo tecnológico. A parceria reafirma o papel da SECTI/DF como agente de transformação social e inovação, contribuindo para uma sociedade mais inclusiva e sustentável.

O Art. 1º da Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal (SECTI/DF) estabelece um conjunto abrangente de competências, todas focadas no fomento do desenvolvimento econômico, social e cultural do Distrito Federal por meio de políticas públicas e iniciativas em ciência, tecnologia e inovação. Entre os pontos principais estão:

1. **Promoção de Políticas Governamentais:** A SECTI/DF é responsável por supervisionar, implementar e avaliar políticas públicas de ciência, tecnologia e inovação, com impacto direto no desenvolvimento regional.
2. **Articulação Regional e Interinstitucional:** Atividades junto a organismos governamentais e a Região Integrada de Desenvolvimento do Distrito Federal e Entorno (RIDE), promovendo projetos conjuntos de desenvolvimento científico e tecnológico.
3. **Inclusão Digital e Educação Tecnológica:** Formulação de diretrizes e execução de programas voltados para democratização do acesso às tecnologias e incentivo ao desenvolvimento científico.
4. **Coordenação de Sistemas e Conselhos:** Gestão do Sistema Distrital de Ciência, Tecnologia e Inovação (SDCTI) e outros fóruns de apoio à inovação.
5. **Iniciativas Tecnológicas e Desenvolvimento Econômico:** Criação de projetos tecnológicos que fomentem a economia local e promovam oportunidades na área.

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

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

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;

III - articular ações junto a organismos governamentais e não governamentais, a fim de implementar políticas públicas voltadas ao desenvolvimento da educação e da difusão do conhecimento científico e tecnológico no Distrito Federal;

IV - formular diretrizes, coordenar e controlar a execução de programas e projetos visando à inclusão digital, à promoção do desenvolvimento científico e de inovação tecnológica do Distrito Federal;

V - coordenar o Sistema Distrital de Ciência, Tecnologia e Inovação - SDCTI, o Fórum De Sustentação da Inovação - FSI e o Conselho de Ciência e Tecnologia do Distrito Federal CCT-DF, prestando o apoio administrativo necessário à execução de suas atividades;

VI - propor ações e projetos, coordenar, acompanhar, avaliar e articular, no âmbito do Distrito Federal, a execução do Plano de Ciência e Tecnologia;

VII - coordenar a execução de sua programação anual de trabalho;

VIII - promover iniciativas de base tecnológica que contribuam para o desenvolvimento econômico do Distrito Federal; e

IX - exercer outras atividades que lhe forem atribuídas em sua área de atuação.

#### **Avaliação e Articulação:**

- Avaliação de Impacto: Realizar avaliações periódicas para medir o impacto dos projetos no desenvolvimento científico, tecnológico, econômico e social do Distrito Federal. As avaliações devem considerar indicadores de desempenho, como inovação, produtividade e impactos sociais.
- Articulação com Políticas Públicas: Articular os resultados e aprendizados do plano de ciência e tecnologia com outras políticas públicas do Distrito Federal, como educação, desenvolvimento econômico, saúde e meio ambiente, para maximizar os benefícios das ações e projetos desenvolvidos.
- Comunicação e Disseminação: Desenvolver estratégias de comunicação para disseminar os resultados do plano para a sociedade, promovendo a transparência e a accountability. Isso inclui a produção de relatórios periódicos, seminários, workshops e outros eventos de disseminação.

## **Estímulo ao Empreendedorismo Tecnológico:**

- **Parcerias Público-Privadas:** Incentivar parcerias entre o governo, empresas privadas e instituições de ensino e pesquisa para criar hubs de inovação, laboratórios de prototipagem e desenvolvimento tecnológico. Estas parcerias são essenciais para alavancar recursos financeiros e conhecimentos especializados.
- **Programa de Residências Tecnológicas:** Implementar programas que proporcionem aos empreendedores acesso a ambientes tecnológicos avançados e especialistas da área, permitindo a prototipagem e desenvolvimento de novos produtos e serviços.

O **Movimento Tecnológico** tem como objetivo integrar ciência, tecnologia e sociedade, promovendo competências digitais e sociais por meio de atividades inovadoras. Estruturado para atender a Ceilândia, no Distrito Federal, a iniciativa visa à democratização do acesso à tecnologia, fortalecendo a inclusão social e proporcionando desenvolvimento pessoal e profissional.

### **Conformidade com a Portaria nº 117/2023**

A proposta está diretamente alinhada aos incisos do Art. 6º da Portaria nº 117/2023, que regula a celebração de parcerias da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal (SECTI/DF) com Organizações da Sociedade Civil (OSCs). O Movimento Tecnológico atende aos seguintes objetivos previstos na Portaria:

- **Inciso I:** Promove a inclusão tecnológica e social, bem-estar e cidadania plena aos moradores da Ceilândia, especialmente jovens e adultos que carecem de oportunidades de acesso à tecnologia e educação digital. **Inciso II:** Fortalece a base técnico-científica ao oferecer
- competições e experiências tecnológicas que incentivam habilidades relacionadas à inovação e pesquisa.
- **Inciso III:** Fomenta a criação de emprego e renda ao estimular o desenvolvimento de competências técnicas e a formação de jovens para atuar no mercado tecnológico.
- **Inciso IV:** Integra o poder público distrital, instituições de ensino e pesquisa e atores locais, promovendo a troca de conhecimentos por meio de e atividades colaborativas.
- **Inciso V:** Contribui para estabelecer um modelo de incentivo de longo prazo à ciência, tecnologia e inovação ao engajar jovens em experiências educacionais que podem impactar seu futuro profissional.
- **Inciso VI:** Desenvolve mecanismos de coordenação e interação entre agentes ligados ao Sistema Distrital de Ciência, Tecnologia e Inovação, criando oportunidades de networking e aprendizado.
- **Inciso IX:** Estimula a participação social na formulação e execução de atividades, consolidando o envolvimento da comunidade local em políticas públicas de ciência e tecnologia.
- **Inciso XI:** Apoia a realização de projetos e atividades selecionados mediante chamamento público, promovendo engajamento e transparência no processo de gestão.

### **Impactos Sociais e Justificativa Técnica**

O projeto é particularmente relevante para Ceilândia, uma das regiões mais populosas do Distrito Federal, que enfrenta desafios socioeconômicos significativos. A escolha estratégica do local reforça o compromisso da SECTI/DF em descentralizar iniciativas tecnológicas,

levando inovação a áreas periféricas e criando oportunidades para comunidades vulneráveis. O alinhamento do Projeto Movimento Tecnológico às diretrizes da Portaria nº 117/2023 reforça sua legitimidade e relevância no contexto das políticas públicas de ciência, tecnologia e inovação. A iniciativa não apenas atende às demandas locais, mas também fortalece os objetivos de longo prazo da SECTI/DF, consolidando Ceilândia como um polo de desenvolvimento humano e tecnológico

Em consonância com o PPA 2024/2027 do Governo do Distrito Federal (GDF), o projeto Movimento Tecnológico contribui diretamente para a meta de promover o desenvolvimento econômico e tecnológico da região, priorizando iniciativas que fomentem a inovação e a inclusão digital. O projeto se alinha perfeitamente ao oferecer uma plataforma para e-Sports e tecnologia, estimulando o crescimento de um setor emergente e gerando novas oportunidades de emprego e renda.

Este alinhamento está de acordo com os objetivos do Plano Plurianual, que preconiza:1234

- **Inclusão digital:** Reduzir a lacuna tecnológica, especialmente em comunidades vulneráveis. O projeto proporciona acesso a tecnologias de ponta e ferramentas digitais, promovendo a inclusão social e preparando jovens de Ceilândia para um mercado de trabalho digital.
- **Educação tecnológica:** a juventude do Distrito Federal para atender às demandas do mercado de trabalho moderno, fomentando o desenvolvimento econômico sustentável. As Arenas de Games e outras atividades do projeto oferecem práticas em áreas como programação, design de jogos e robótica, desenvolvendo competências técnicas essenciais para o futuro desses jovens.
- **Integração de Tecnologia e Educação:** O projeto estabelece um canal direto entre inovação e necessidades educacionais, alinhando-se ao objetivo de promover o desenvolvimento contínuo de ciência e tecnologia no Distrito Federal. Essa abordagem cumpre o Art. 3º, II da Portaria nº 117/2023, que destaca a relevância da integração entre tecnologia e educação como pilar para a formação de uma sociedade digitalmente capacitada.

Além disso, o Movimento Tecnológico contribui para o fortalecimento da inovação social, uma das metas do PPA, ao promover a interação entre setores públicos e privados. As ações do projeto integram-se à estratégia do GDF para criar um ecossistema favorável à inovação, proporcionando um ambiente de aprendizagem colaborativa e estimulando o desenvolvimento local. Dessa forma, o projeto não só contribui para o desenvolvimento tecnológico e econômico do Distrito Federal, como também promove a coesão social e a inclusão digital, alinhando-se de forma direta aos objetivos estratégicos do PPA 2024/2027.

### **Atendimento às Diretrizes da SECTI/DF**

O projeto **Movimento Tecnológico** está diretamente alinhado com as diretrizes da Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação (SECTI/DF), que prioriza o fomento ao desenvolvimento tecnológico como ferramenta estratégica para inclusão social, geração de emprego e promoção da economia do conhecimento. A iniciativa atende aos objetivos da SECTI ao incentivar a adoção de tecnologias emergentes e inovadoras, como programação, robótica, inteligência artificial e soluções digitais e adultos em situação de vulnerabilidade social. Além disso, o projeto reforça o compromisso com a democratização do acesso às tecnologias e, promovendo a redução das barreiras educacionais e digitais.

O projeto **Movimento Tecnológico** alinha-se perfeitamente com as diretrizes da SECTI/DF ao fomentar:

- **Inovação Tecnológica:** Estímulo ao uso de novas tecnologias como motor do crescimento econômico e social, criando um ecossistema de inovação robusto no Distrito Federal. As Arenas de Games, com foco em jogos clássicos e sua evolução, não só proporcionam entretenimento, mas também servem como um meio eficaz para ensinar e aplicar conceitos tecnológicos modernos, como design de jogos e programação.
- **Parcerias e Integração:** A iniciativa promove parcerias estratégicas com o setor privado e instituições de ensino, fortalecendo a colaboração entre os diferentes atores do ecossistema de inovação. Estas parcerias garantem maior efetividade na criação de soluções que atendem às necessidades locais e regionais, como a redução das desigualdades digitais e o fortalecimento da coesão social em Ceilândia.

Ao alinhar-se com as diretrizes da SECTI/DF, o **Movimento Tecnológico** não só responde às necessidades imediatas das comunidades em situação de vulnerabilidade, mas também contribui para o desenvolvimento sustentável e inclusivo do Distrito Federal.

## **Contribuição para a Agenda 2030 e os ODS**

### **Alinhamento com a Agenda 2030 e seus Objetivos de Desenvolvimento Sustentável(ODS)**

O projeto Movimento Tecnológico alinha-se diretamente aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) definidos pela Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas. Essa iniciativa contribui de forma significativa para alcançar vários desses ODS, promovendo transformações sociais e econômicas no Distrito Federal, especialmente na Região Administrativa de Ceilândia.

**ODS 4 (Educação de Qualidade):** O projeto oferece tecnologia, melhorando as oportunidades educacionais para jovens e adultos na região. Por meio das Arenas de Games, os participantes têm acesso a cursos que ampliam suas habilidades digitais, preparando-os para um mercado de trabalho cada vez mais digital e competitivo.

**ODS 8 (Trabalho Decente e Crescimento Econômico):** A iniciativa incentiva a criação de empregos qualificados, especialmente nas áreas de ciência, tecnologia, engenharia e matemática (STEM). Ao jovens e comunidades vulneráveis em Ceilândia, o projeto fomenta o empreendedorismo e contribui para o crescimento econômico local, respondendo diretamente ao objetivo de promover o trabalho decente e o desenvolvimento econômico sustentável.

**ODS 9 (Indústria, Inovação e Infraestrutura):** O Movimento Tecnológico promove a inovação e fortalece a infraestrutura digital da região. Através de eventos como as Arenas de Games, o projeto não só capacita o público em tecnologias emergentes, como também contribui para a modernização das infraestruturas digitais, incentivando a inovação em diversas esferas da sociedade.

**ODS 10 (Redução das Desigualdades):** Este projeto visa garantir um acesso inclusivo a novas

tecnologias e oportunidades no setor de e-Sports e tecnologia. Ao proporcionar acesso a habilidades digitais essenciais, o Movimento Tecnológico ajuda a reduzir as desigualdades de acesso e a melhorar as oportunidades para jovens e comunidades vulneráveis em Ceilândia, promovendo uma sociedade mais justa e inclusiva. Dessa forma, o projeto Movimento Tecnológico não só apoia a implementação dos ODS da Agenda 2030, mas também promove a inclusão social, o desenvolvimento econômico e a inovação tecnológica, contribuindo para uma transformação sustentável no Distrito Federal.

### **Impacto na Realidade Local e Importância do Projeto**

O Movimento Tecnológico é um evento de três dias dedicado à celebração e promoção de ciência, tecnologia e inovação no Distrito Federal. Aberto gratuitamente à comunidade, o evento oferece uma ampla gama de atividades e competições, proporcionando uma experiência única para pessoas de todas as idades e perfis. Ceilândia, uma das maiores regiões administrativas do Distrito Federal, enfrenta desafios significativos em termos de inclusão digital e acesso a oportunidades educacionais e de emprego. Dados recentes da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) Contínua, realizada pelo IBGE em 2024, revelam que cerca de 29% da população de Ceilândia não possui acesso à internet, refletindo a persistente exclusão digital na região. A situação se agrava com o relatório da Agência Nacional de Telecomunicações (Anatel), que indica que apenas 22% dos domicílios na região têm acesso a internet de alta velocidade, uma necessidade crucial para a inserção no mercado de trabalho digital.

Adicionalmente, dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) mostram que 31,2% dos estudantes de escolas públicas em Ceilândia utilizam computadores para acessar conteúdos digitais, comparado a 75% nas escolas privadas do Centro-Oeste. Esse cenário destaca a desigualdade na oferta de recursos tecnológicos e de formação digital, prejudicando a inclusão e as oportunidades educacionais de jovens em situação de vulnerabilidade.

A pesquisa do Conselho Nacional de Justiça (CNJ) aponta que o desemprego juvenil em Ceilândia é alarmante, afetando 27% dos jovens entre 16 e 24 anos. Destes, 60% não têm acesso a qualificação profissional adequada, e 45% afirmam não ter perspectivas de emprego no setor formal. Essas condições refletem uma situação de exclusão social e econômica, dificultando a inserção desses jovens em um mercado de trabalho cada vez mais competitivo e digitalizado.

Esses dados ilustram a necessidade urgente de intervenções como o Movimento Tecnológico. O evento não só promove a inclusão digital e técnica e competições nas Arenas de Games, mas também oferece uma oportunidade para superar as barreiras educacionais e econômicas que afetam Ceilândia. A implementação do projeto visa reduzir significativamente o desemprego juvenil e melhorar a empregabilidade, promovendo um ciclo virtuoso e desenvolvimento econômico local.

#### **Fontes:**

- IBGE. Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) Contínua, 2024.
- Agência Nacional de Telecomunicações (Anatel). Relatório sobre Inclusão Digital no Brasil, 2024. Conselho Nacional de Justiça (CNJ). Estatísticas sobre Desemprego Juvenil e Inclusão Profissional, 2024.

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

O projeto **Movimento Tecnológico** implementará um conjunto de ações inovadoras e inclusivas, voltadas para fomentar a ciência, tecnologia e inovação no Distrito Federal. As atividades serão realizadas por meio de arenas temáticas,, competições, espaços interativos, visando democratizar o acesso às tecnologias e preparar a população, especialmente jovens, para as demandas do mercado de trabalho atual e futuro. A seguir, são abordados os tópicos específicos relacionados às perguntas propostas:

### **Os cursos ou eventos planejados atendem às demandas atuais do mercado de trabalho em tecnologia e inovação? E quais são?**

O **Movimento Tecnológico** atende diretamente às demandas emergentes do mercado de trabalho, abordando áreas prioritárias como:

- **Desenvolvimento de Jogos e Design:** Capacitações em motores de jogos como Unreal Engine e Unity, além de técnicas de design de experiência.
- **Realidade Aumentada (AR) e Virtual (VR):** Exploração de aplicações em jogos e educação.
- **Empreendedorismo Digital:** Orientações práticas para criação e gestão de startups, com foco no setor gamer e de tecnologia.

Essas áreas foram selecionadas com base em estudos de mercado e análises de tendências globais, garantindo a relevância dos temas e a formação de competências essenciais.

### **Como o conteúdo dos cursos ou eventos será atualizado para garantir que acompanhe as tendências tecnológicas emergentes? E quais são?**

O conteúdo será atualizado por meio de um modelo dinâmico e integrado, baseado em:

- **Curadoria Especializada:** Equipe composta por especialistas e consultores monitora tendências como IA, IoT, AR, big data, cibersegurança e sustentabilidade tecnológica.
- **Parcerias Estratégicas:** Cooperação com empresas líderes, universidades e startups para garantir alinhamento com as últimas inovações.
- **Eventos Satélites:** Sessões específicas sobre tendências emergentes, como metaverso, computação quântica e Web3. Esses mecanismos asseguram que o projeto esteja sempre na vanguarda das tendências tecnológicas, preparando os participantes para um mercado de trabalho dinâmico e competitivo.

### **Existe um plano para medir o impacto dessas ações em termos de empregabilidade e empreendedorismo?**

O impacto será mensurado através de um plano estruturado que inclui:

- **Indicadores de Empregabilidade:** Monitoramento de contratações e parcerias formadas durante o evento.
- **Desenvolvimento de Startups:** Acompanhamento de empreendimentos originados no evento, com registro de negócios formalizados.

- **Questionários Pós-Evento:** Coleta de dados qualitativos e quantitativos sobre empregabilidade, criação de redes e desenvolvimento de ideias de negócio.
- **Painel de Indicadores:** Ferramenta digital que acompanhará o progresso dos participantes e o impacto econômico do projeto ao longo do tempo.

### **Como o projeto pode incorporar tecnologias emergentes para enriquecer o processo de aprendizagem?**

O projeto utilizará tecnologias emergentes para oferecer experiências imersivas, como:

- **Inteligência Artificial (IA):** Aplicações personalizadas de aprendizado adaptativo e simulações interativas.
- **Realidade Aumentada (AR):** Uso em design e simulações de desenvolvimento de jogos.
- **Computação em Nuvem:** Acesso a recursos computacionais avançados para desenvolvimento e experimentação.

Essas tecnologias transformam o aprendizado em uma experiência prática e inovadora, conectando teoria à aplicação real.

### **Ações para fomentar a inclusão das mulheres na tecnologia**

O **Movimento Tecnológico** adota uma abordagem estratégica para promover a equidade de gênero, com ações específicas para inclusão feminina:

- **Espaço da Mulher Empreendedora:** Área dedicada para destacar negócios liderados por mulheres e promover networking com investidores.
- **Painéis Temáticos:** Debates sobre desafios e oportunidades para mulheres no setor tecnológico.**Programa de Mentoria:** Conexão com líderes femininas do setor tecnológico para orientar participantes.

Essas iniciativas visam aumentar a participação feminina no setor, fortalecendo a diversidade e a inclusão no mercado tecnológico

### **Conclusão**

O **Movimento Tecnológico** consolida-se como uma plataforma de transformação educacional, social e econômica no Distrito Federal, alinhada com as demandas contemporâneas de ciência, tecnologia e inovação. Suas ações abrangem desde a técnica até a inclusão social, promovendo empregabilidade, empreendedorismo e equidade, em sintonia com os objetivos estratégicos do Governo do Distrito Federal.

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

O projeto **Movimento Tecnológico** está comprometido em integrar a economia circular como um dos pilares fundamentais de sua proposta, promovendo práticas sustentáveis que gerem impacto positivo tanto no ambiente quanto na sociedade. As ações planejadas abordarão desde a conscientização ambiental até a implementação de iniciativas práticas voltadas para a

reutilização, reciclagem e inovação sustentável.

### **Atividades práticas que incluem oportunidades no mercado**

O Movimento Tecnológico irá oferecer uma série de atividades que permitem aos participantes compreender e aplicar os conceitos da economia circular no mercado. Dentre as ações previstas, destacam-se:

- **Exposição de startups sustentáveis:** Empresas que desenvolvem soluções tecnológicas para reciclagem e reaproveitamento de materiais apresentarão seus produtos e serviços, incentivando os participantes a explorar oportunidades de negócios no setor de economia circular.
- **Rodadas de negócios verdes:** Conexões entre empresas locais e participantes interessados em implementar modelos de negócios baseados em práticas sustentáveis. Essas atividades não apenas educam, mas também criam oportunidades práticas para os participantes aplicarem os conceitos aprendidos no mercado de trabalho ou em seus próprios empreendimentos.

### **Campanha de conscientização e sua avaliação**

A campanha de conscientização será implementada com estratégias integradas de comunicação e engajamento:

- **Distribuição de materiais educativos:** Guias ilustrativos e brochuras sobre práticas sustentáveis estarão disponíveis em pontos estratégicos do evento.
- **Campanha digital:** Divulgação de vídeos curtos e infográficos nas redes sociais para atingir uma audiência mais ampla, incluindo quem não pode comparecer presencialmente.

A avaliação será conduzida através de:

- **Pesquisas de opinião:** Aplicação de questionários aos participantes para medir o impacto da campanha em suas atitudes e conhecimento sobre economia circular.
- **Análise de engajamento digital:** Monitoramento de métricas como visualizações, compartilhamentos e interações com os materiais da campanha nas plataformas online.

### **Métricas para avaliação do sucesso**

O impacto das ações de economia circular será medido por:

1. **Volume de resíduos reciclados:** Quantidade coletada em relação ao total gerado no evento.
2. **Reutilização de materiais:** Percentual de resíduos redirecionados para iniciativas de reciclagem criativa.
3. **Impacto educacional:** Mudanças na percepção e atitudes dos participantes, avaliadas por meio de questionários pré e pós-evento.
4. **Alcance digital:** Número de pessoas impactadas pela campanha nas redes sociais e plataformas online.

## **Conclusão**

Com uma abordagem integrada, o Movimento Tecnológico será um marco para a promoção da economia circular no Distrito Federal. Suas ações práticas e estratégias educacionais não apenas conscientizam a comunidade, mas também criam oportunidades reais de inovação e crescimento sustentável, contribuindo para a construção de um ecossistema mais resiliente e alinhado aos objetivos de desenvolvimento sustentável.

### **C - Importância social do projeto:**

O projeto **Movimento Tecnológico** tem como objetivo principal a inclusão digital e educacional, promovendo a equidade de oportunidades para jovens das comunidades atendidas. Abaixo, apresentamos as ações práticas planejadas e respostas às questões propostas, detalhando como o projeto busca causar um impacto social positivo e duradouro.

#### **Como o projeto assegura que a inclusão digital e educacional seja acessível a todos os jovens das áreas atendidas, independentemente de suas condições sociais?**

O **Movimento Tecnológico** oferece acesso gratuito a todas as suas atividades, garantindo que jovens de diversas condições sociais possam participar. Entre as iniciativas previstas:

- **Arenas de Games** : Espaços equipados com computadores, consoles e tecnologias emergentes estarão disponíveis gratuitamente para que os participantes possam explorar, aprender e se conectar.**Parcerias com instituições comunitárias**: A colaboração com ONGs e escolas locais garantirá a identificação e o envolvimento de jovens que enfrentam barreiras econômicas e sociais.

Com essas ações, o projeto busca minimizar a lacuna digital e assegurar que o conhecimento em tecnologia seja amplamente acessível.

#### **O projeto prevê mecanismos para monitorar e reduzir as disparidades educacionais e sociais entre as regiões beneficiadas?**

O projeto incorpora mecanismos para identificar e monitorar disparidades, incluindo:

- **Monitoramento de engajamento**: O nível de participação dos jovens em atividades educacionais e será analisado, com ênfase em regiões onde a inclusão digital é limitada.

Esses mecanismos garantirão que os impactos do projeto sejam distribuídos de forma equitativa e que as disparidades regionais sejam ativamente reduzidas.

#### **Existem estratégias para envolver a comunidade local e garantir que os impactos sociais do projeto sejam sustentáveis a longo prazo?**

O envolvimento da comunidade local é central para o sucesso do projeto. As estratégias incluem:

- **Espaços de exposição para negócios locais**: Pequenos empreendedores e startups terão a oportunidade de divulgar seus produtos e serviços durante o evento, estimulando o desenvolvimento econômico local.

- **Criação de um ecossistema colaborativo:** A formação de redes entre participantes, empresas e instituições locais incentivará a troca de conhecimentos e a criação de projetos conjuntos.

Essas estratégias garantem que o impacto social do projeto se estenda para além de sua duração, fomentando mudanças sustentáveis. Como o projeto pode ser adaptado ou expandido para atender outras áreas com desafios semelhantes no Distrito Federal?

O modelo do **Movimento Tecnológico** é flexível e replicável, permitindo sua adaptação para diversas localidades. Algumas abordagens para expansão incluem:

- **Parcerias com governos locais:** A colaboração com prefeituras e secretarias possibilitará a implementação do projeto em novas regiões.
- **Redução de custos através de tecnologia:** Adoção de plataformas digitais para alcançar comunidades remotas, oferecendo cursos online e atividades híbridas.

Com essa estrutura, o projeto pode ser expandido para outras áreas do Distrito Federal e até mesmo replicado nacionalmente.

**Quais serão os indicadores-chave para avaliar o impacto social do projeto em termos de inclusão e equidade?**

Para medir o impacto social, serão usados os seguintes indicadores e métodos de avaliação:

#### **1. Diversidade de Participantes**

- **Métrica:** Percentual de participantes de diferentes origens sociais, étnicas e de gênero.
- **Método:** Coleta de dados no momento da inscrição e análises demográficas pós-evento.

#### **2. Impacto nas Comunidades**

- **Métrica:** Número de participantes provenientes de comunidades vulneráveis.
- **Método:** Monitoramento de inscrições e feedbacks coletados de organizações parceiras.

#### **3. Inclusão de Mulheres e Jovens**

- **Métrica:** Proporção de mulheres e jovens engajados em atividades práticas e educacionais.
- **Método:** Análise de engajamento e questionários pós-evento.

#### **4. Acesso à Educação e Tecnologia**

- **Métrica:** Número de participantes que relatam aquisição de novas habilidades em tecnologia.
- **Método:** Aplicação de entrevistas e questionários de autoavaliação.

#### **5. Criação de Oportunidades Econômicas**

- **Métrica:** Volume de negócios gerados e parcerias firmadas entre participantes.
- **Método:** Relatórios de rodadas de negócios e acompanhamento de novos empreendimentos. Esses indicadores fornecerão uma visão abrangente do impacto social do projeto, garantindo que seus objetivos de inclusão e equidade sejam atingidos e continuamente aprimorados.

Com essas ações e estratégias, o **Movimento Tecnológico** consolida seu papel como agente de transformação social, promovendo inclusão digital e educacional, reduzindo desigualdades e fortalecendo comunidades no Distrito Federal.

**Ações que visem contribuir para reduzir as desigualdades sociais, raciais, de gênero e de inclusão de pessoa com deficiência.**

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

#### **Acessibilidade Urbana e Digital**

- **Transporte público acessível:** Adaptação de ônibus, metrô e outros modais com rampas, elevadores e sinalizações apropriadas.
- **Inclusão digital:** Fornecimento de dispositivos adaptados e desenvolvimento de aplicativos inclusivos.

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

#### **Acessibilidade em Materiais de Comunicação e Informação**

- **Adaptação de materiais impressos:** Todos os documentos, manuais, relatórios e outros materiais devem ser disponibilizados em formato acessível, como braile ou fonte ampliada.
- **Textos digitais acessíveis:** Uso de formatos compatíveis com leitores de tela (ex.: PDF acessível, HTML semântico).
- **Audiodescrição:** Inclusão de audiodescrição em apresentações, vídeos institucionais e eventos públicos.
- **Plataformas inclusivas:** Desenvolvimento de sites e aplicativos conforme os padrões do WCAG (Web Content Accessibility Guidelines), com navegabilidade acessível e descrição de imagens.

O Artigo 4º do Decreto nº 40.716, de 6 de maio de 2020, do Distrito Federal, estabelece:

**"Art. 4º** Compete à Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal - SECTI-DF:

I - propor e executar a política de desenvolvimento científico, tecnológico e de inovação no Distrito Federal;

II - promover e fomentar a capacitação tecnológica e a inovação nas atividades econômicas e sociais;

III - coordenar e acompanhar a execução de programas e projetos de ciência, tecnologia e inovação no Distrito Federal;

IV - supervisionar e avaliar os impactos econômicos e sociais das políticas, programas e projetos de ciência, tecnologia e inovação implementados no Distrito Federal;

V - articular, no âmbito do Governo do Distrito Federal, as ações de ciência, tecnologia e inovação com outras políticas públicas;

VI - promover parcerias e articulações com entidades públicas e privadas para o desenvolvimento de ciência, tecnologia e inovação no Distrito Federal."

#### **Fortalecimento de Parcerias Público-Privadas (PPPs):**

- Incentivar projetos de inovação que envolvam órgãos públicos, empresas privadas e universidades para resolver desafios locais, como mobilidade urbana e gestão hídrica.
- Criar editais específicos para projetos colaborativos que integrem CT&I às políticas públicas do Distrito Federal.

#### **Identificação de Stakeholders Estratégicos:**

- Realizar um levantamento de instituições públicas, privadas, universidades, centros de pesquisa, organizações não governamentais e startups que atuam em CT&I e possuem relevância para o Distrito Federal.
- Priorizar parcerias com entidades que tenham expertise em áreas estratégicas como tecnologia da informação, sustentabilidade, saúde e educação.

#### **D - Ações previstas de acessibilidade:**

O **Movimento Tecnológico** reconhece que a inclusão é fundamental para o sucesso e impacto social do evento. Por isso, uma série de ações práticas e estruturadas serão implementadas para garantir acessibilidade plena a todas as atividades, eliminando barreiras e promovendo igualdade de oportunidades para pessoas com deficiência (PCD). Abaixo, detalhamos as medidas planejadas para acessibilidade física, comunicação inclusiva e monitoramento das ações.

Vale salientar, serão adotadas medidas de Acessibilidade nas postagens realizadas pela equipe de comunicação do projeto, como previsto no 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.

#### **Ações de Acessibilidade Física**

- **Vistoria do local:** Antes do evento, será realizada uma inspeção detalhada para garantir que o espaço esteja em conformidade com as normas de acessibilidade, eliminando barreiras arquitetônicas.
- **Rampas e acessos nivelados:** Todas as entradas, áreas de circulação e palcos terão rampas de acesso e pisos táteis para atender cadeirantes e pessoas com mobilidade reduzida.
- **Banheiros adaptados:** Instalação de sanitários acessíveis e devidamente equipados.
- **Áreas reservadas:** Locais específicos para acomodar confortavelmente pessoas com deficiência, garantindo boa visibilidade e segurança.

### **As adaptações físicas são suficientes?**

As adaptações foram cuidadosamente planejadas para assegurar o acesso pleno e confortável de pessoas com deficiência a todas as áreas e atividades do evento. As seguintes medidas serão implementadas: Simulações e testes serão realizados antes da abertura do evento para validar a adequação das instalações e fazer ajustes, se necessário, assegurando que todos possam usufruir das atividades de forma inclusiva.

### **Comunicação Acessível**

A comunicação inclusiva é uma prioridade para garantir que todas as pessoas, , possam participar integralmente do evento. As ações incluem:

#### **1. Sinalização inclusiva:**

- Materiais informativos, como placas de orientação e guias do evento, serão disponibilizados em braille e em alto contraste, facilitando o acesso a informações por pessoas com deficiência visual.

#### **2. Plataforma digital acessível:**

- O site e os aplicativos do evento serão otimizados para acessibilidade, incluindo:

Essas medidas refletem o compromisso do evento com a inclusão e a igualdade de oportunidades, assegurando que todas as adaptações necessárias sejam eficazes para atender as necessidades de pessoas com deficiência.

### **Como será garantida a comunicação acessível?**

A comunicação será projetada para atender a diferentes tipos de deficiência por meio de adaptações visuais, auditivas e táteis. Feedback constante de participantes PCD ajudará a ajustar essas estratégias, se necessário.

### **Treinamento da Equipe**

- **Treinamento em acessibilidade atitudinal:** A equipe será capacitada para interagir de maneira respeitosa e eficaz com PCDs, promovendo um ambiente acolhedor.
- **Treinamento técnico:** Instruções específicas serão dadas sobre como auxiliar pessoas com diferentes deficiências, incluindo o uso de tecnologias assistivas.

**Monitoramento e Avaliação das Ações de Acessibilidade** Feedback direto: Questionários e entrevistas com participantes PCD serão conduzidos durante e após o evento.

- **Relatórios periódicos:** Análise contínua das adaptações implementadas, com relatórios que identificarão áreas para melhorias e boas práticas replicáveis.

**Como serão monitoradas as ações?**

Através de indicadores, como o número de participantes PCD satisfeitos e o percentual de adesão às atividades, além de auditorias em tempo real.

**Tecnologias Assistivas**

**Quais tecnologias assistivas serão incorporadas?**

**1. Mobiliário adaptado:**

Mesas e cadeiras ajustáveis para acomodar cadeirantes, garantindo conforto e usabilidade.

**2. Pontos de apoio e descanso:**

Locais acessíveis com cadeiras adaptadas e áreas de repouso planejadas para facilitar a mobilidade e o bem-estar.

**3. Cadeiras de rodas auxiliares e andadores:**

Disponíveis para empréstimo durante o evento, oferecendo suporte imediato para quem necessitar.

**4. Interpretação em LIBRAS (Língua Brasileira de Sinais):** Presença de intérpretes para todas as competições de e-Sports.

Essas tecnologias assistivas serão integradas às demais ações de acessibilidade do evento, garantindo que todos os participantes possam aproveitar as atividades sem barreiras. O compromisso é criar um ambiente onde todas as pessoas possam se sentir acolhidas, empoderadas e incluídas.

**Ações de Prevenção à COVID-19**

Conforme o Decreto nº 43.054/2022, o evento adotará medidas sanitárias, como:

- **Higienização constante:** Áreas comuns e equipamentos terão limpeza frequente.
- **Distribuição de máscaras e álcool em gel:** Kits de prevenção serão disponibilizados para todos os participantes.
- **Controle de fluxo:** Limitação de público em espaços fechados para evitar aglomerações.

Com essas ações, o **Movimento Tecnológico** reafirma seu compromisso com a inclusão, garantindo que pessoas de todas as condições possam participar plenamente e se beneficiando do evento. Acessibilidade é mais do que uma obrigação legal: é um valor que permeia todas as etapas do projeto.

**Fontes:**

- **TIC Domicílios 2024** - CGI.br; **PNAD Contínua** - IBGE e **Conselho Digital** - CGI.br

## DETALHAMENTO DAS AÇÕES:

### Pré-Produção (18/12/2024 à 19/12/2024)

#### 1. Planejamento e Definição de Objetivos

- **Ação:** Realizar reuniões de alinhamento com a equipe do projeto e partes interessadas (educadores, tecnólogos, representantes de empresas parceiras).
- **Objetivo:** Definir claramente os objetivos do projeto, os indicadores de sucesso e os resultados esperados. Estabelecer um cronograma detalhado para a execução das fases seguintes.
- **Resultado Esperado:** Documento contendo metas específicas, prazos e responsabilidades definidas.

#### 2. Desenvolvimento do Cronograma de Atividades

- **Ação:** Elaborar um cronograma detalhado de atividades, considerando prazos, responsabilidades e recursos necessários.
- **Objetivo:** Garantir que todas as etapas do projeto sejam cumpridas dentro do tempo estipulado, com atenção especial aos detalhes logísticos e operacionais.
- **Resultado Esperado:** Cronograma aprovado e distribuído entre todos os envolvidos, com datas de entrega e responsáveis definidos.

#### 3. Seleção de Parceiros Estratégicos

- **Ação:** Identificar e formalizar parcerias com empresas e organizações estratégicas para o sucesso do projeto.
- **Objetivo:** Garantir que todos os recursos, tanto humanos quanto materiais, estejam disponíveis para a execução das atividades planejadas.
- **Resultado Esperado:** Contratos firmados com parceiros estratégicos, incluindo empresas fornecedoras de equipamentos e prestadores de serviços especializados.

#### 4. Definição dos Locais e Obtenção de Autorizações

- **Ação:** Determinar os locais para a realização das ações e garantir que todas as autorizações legais e logísticas necessárias sejam obtidas. **Objetivo:** Assegurar que todos os espaços escolhidos atendam aos requisitos de segurança, acessibilidade e logística.
- **Resultado Esperado:** Documentação de autorizações e contratos com fornecedores de locais, garantindo a conformidade com regulamentações locais.

#### 5. Contratação da Equipe e Prestadores de Serviços

- **Ação:** Definir e contratar os membros da equipe do projeto e os prestadores de serviços especializados necessários.
- **Objetivo:** Garantir que todas as funções operacionais e técnicas sejam cobertas por profissionais qualificados.
- **Resultado Esperado:** Contratos e acordos firmados com todos os membros da equipe e prestadores de serviços.
- 

#### 6. Locação de Estruturas e Equipamentos

- **Ação:** Identificar e locar a infraestrutura necessária para a execução do ~~projeto~~ projeto, incluindo equipamentos de som, iluminação e material técnico.
- **Objetivo:** Garantir que todos os recursos logísticos e materiais estejam

disponíveis no local de forma pontual e eficiente.

- **Resultado Esperado:** Contratos de locação assinados e entrega dos equipamentos e estruturas no prazo.

#### **7. Desenvolvimento da Identidade Visual**

- **Ação:** Criar e desenvolver a identidade visual do projeto, incluindo logotipo, peças gráficas e vídeos promocionais.
- **Objetivo:** Estabelecer uma comunicação visual consistente e atraente para divulgação do projeto, tanto digital quanto impressa.
- **Resultado Esperado:** Peças gráficas e vídeos prontos para divulgação, incluindo materiais para redes sociais e campanhas publicitárias.

Cada uma dessas ações tem como objetivo garantir uma preparação robusta e eficiente para a implementação das fases subsequentes do projeto, assegurando que todos os recursos e estratégias necessárias sejam alocadas de maneira coordenada e eficaz.

#### **Produção (20/12/2024 à 22/12/2024)**

Durante a fase de produção, as atividades previamente planejadas serão implementadas conforme o cronograma estabelecido. As ações incluem:

1. **Evento de Lançamento:** Realização do evento oficial de lançamento do projeto, com a participação de stakeholders, parceiros e público geral. O evento será um marco para o início das atividades do projeto e terá ampla cobertura midiática.

Além disso, será realizada uma **pesquisa de satisfação** com o público participante para avaliar a receptividade e o impacto das atividades realizadas. Essa pesquisa ajudará a identificar pontos fortes e áreas de melhoria, garantindo a continuidade e aprimoramento das ações ao longo do projeto.

#### **Pós-Produção (23/12/2024 a 18/02/2025)**

A fase de pós-produção será dedicada à coleta e análise detalhada dos dados obtidos ao longo da execução do projeto, com o objetivo de mensurar os impactos das ações realizadas e a qualidade dos resultados alcançados. A avaliação abrangerá todas as etapas do projeto, considerando diferentes perfis de público envolvidos e as atividades realizadas.

As principais atividades incluem:

1. **Coleta de Dados:** Coleta de informações quantitativas e qualitativas provenientes das pesquisas de satisfação, entrevistas com participantes e análises de desempenho das ações executadas.
2. **Análise de Impacto:** Análise dos dados para avaliar o impacto social, econômico e ambiental do projeto, incluindo indicadores de inclusão, diversidade e sustentabilidade.
3. **Relatórios de Prestação de Contas:** Elaboração de relatórios finais que detalham os resultados alcançados, as lições aprendidas e as recomendações para futuras iniciativas, que serão utilizados para a prestação de contas junto aos patrocinadores, parceiros e órgãos responsáveis.

Essa fase visa fornecer uma visão clara e objetiva dos resultados do projeto, além de garantir

a transparência e o aprimoramento contínuo para futuras edições e atividades relacionadas.

### **PROGRAMAÇÃO:**

<b>Tabela de Programação do Movimento Tecnológico Data</b>	<b>Horário</b>	<b>Atividade</b>
<b>20 de Dezembro (Sexta-feira)</b>		
	09:00 - 13:00	Montagem dos stands pelos empreendedores.
	18:00	Coquetel de Abertura Oficial do Movimento Tecnológico.
	22:00	Encerramento do primeiro dia.
<b>21 de Dezembro (Sábado)</b>		
	13:00	Reabertura do evento.
	15:15 - 16:50	Torneio de Cosplay – Torneio de Game of Skate.
	16:50 - 17:00	Demonstração Interativa: "Realidade Aumentada e Realidade Virtual" - Aplicações em educação.
	17:15 - 18:00	Apresentação de K-pop.
	19:00 - 21:30	Networking e Encerramento das atividades do dia.
<b>22 de Dezembro (Domingo)</b>		

	13:00	Último dia de evento.
	14:15 - 15:00	Torneio de Game of Skate.
	15:15 - 16:00	Torneio de K-pop Cover – Torneio de Free Fire.
	17:15 - 18:00	Encerramento com Premiações.
	19:00 - 21:30	Cerimônia de Encerramento e Apresentações Culturais.

### **OBJETIVO GERAL:**

Promover o Movimento Tecnológico como uma plataforma que fortaleça o ecossistema de inovação e tecnologia no Distrito Federal, contribuindo para o desenvolvimento econômico, social e cultural da região.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- ❖ Demonstrar a evolução tecnológica dos videogames e incentivar o interesse em áreas de ciência, tecnologia e inovação.
  - ❖ Fomentar a inclusão digital por meio do acesso gratuito a atividades relacionadas à tecnologia e aos jogos eletrônicos para todos os públicos, reduzindo a lacuna digital;
  - ❖ Oferecer uma plataforma para competições e exposições, ajudando a descobrir e promover novos talentos e desenvolvedores de jogos;
  - ❖ 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.
- METAS QUANTITATIVAS:**

- **Disponibilização de 6 arenas Free Play:** Abertas ao público para realização do projeto com consoles de videogames de todas as gerações.
- **Disponibilização de 3 arenas competitivas:** Para execução de torneios e campeonatos de e-sports em plataformas diversificadas, incluindo PC, console e mobile.

- **Alcançar um público médio de 500 pessoas por dia de evento:** Totalizando aproximadamente 1500,00 beneficiários ao longo dos 3 dias do projeto.
- **Alcançar um total de 150 competidores:** Durante o evento, participando das competições em diferentes plataformas de e-sports, comprovado por meio das fichas de inscrição.
- **Gerar emprego e renda:** Estimativa de 50 contratações adicionais durante o evento, conforme o disposto no artigo 46, da Lei 13.019/2014 (MROSC), relacionadas às parcerias realizadas

### **METAS QUALITATIVAS:**

A avaliação das metas qualitativas do projeto será realizada por meio de uma pesquisa de público e satisfação, que permitirá mensurar subjetivamente o grau de cumprimento dessas metas. O processo incluirá a coleta de feedback sobre aspectos específicos do evento, com base nas seguintes diretrizes:

#### **1. Excelência em Conteúdo Programático:**

- **Medição:** A satisfação do público será avaliada com base na percepção da relevância e profundidade do conteúdo apresentado. A pesquisa coletará dados sobre a clareza, aplicabilidade e inovação dos temas abordados.

#### **2. Diversidade e Inclusão Eficaz:**

- **Meta:** Garantir que o evento reflita a diversidade da comunidade, incluindo uma representação ampla de diferentes grupos sociais, culturais e econômicos.
- **Medição:** A pesquisa de satisfação investigará a percepção dos participantes quanto à representatividade dos grupos presentes, além de avaliar se o evento contribuiu para a inclusão e visibilidade de diversas culturas e realidades sociais.
- **Interatividade e Engajamento do Público****Meta: Maximizar o engajamento e a interatividade do público durante o evento, promovendo a participação ativa.**
- **Medição:** Serão avaliados a frequência de participação nas atividades interativas (como discussões) e o grau de envolvimento, por meio de respostas qualitativas que capturem a experiência dos participantes.

#### **3. Acessibilidade Compreensiva:**

- **Meta:** Garantir que o evento seja acessível a pessoas de todas as habilidades, com infraestrutura e suporte adequados.
- **Medição:** A satisfação dos participantes será medida por meio de questões específicas sobre a adequação da infraestrutura, como acessibilidade física (rampas, sinalização) e de comunicação (interpretação em libras, materiais acessíveis).

Essas métricas qualitativas serão detalhadas em relatórios que ajudarão a identificar áreas de sucesso e pontos de melhoria, possibilitando ajustes nas futuras edições do projeto.

Observação: todas as metas qualitativas serão medidas por pesquisa de público e satisfação sendo produzidos relatórios para demonstrar o cumprimento delas.**Excelência em Conteúdo Programático:**

### **Diversidade e Inclusão Eficaz:**

- Assegurar que o evento reflita a diversidade da comunidade, incluindo uma representação ampla de diferentes grupos sociais, culturais e econômicos.

### **Interatividade e Engajamento do Público:**

- Objetivo: Maximizar o engajamento e a interatividade do público durante o evento.

### **Acessibilidade Compreensiva:**

- Objetivo: Garantir que o evento seja acessível a pessoas de todas as habilidades, com infraestrutura e suporte adequados.

## **RESULTADOS ESPERADOS:**

Os resultados esperados do projeto “Movimento Tecnológico ” são amplamente positivos, abrangendo diversas áreas como educação, economia e interação social. Primeiramente, o evento visa atrair um público significativo de visitantes, incluindo entusiastas de videogames, famílias e profissionais da área. Com uma expectativa de participação de milhares de visitantes, o evento deverá fomentar o interesse em ciência, tecnologia e inovação, especialmente entre os jovens. Socialmente, o evento promete fortalecer os laços comunitários e promover a interação entre diferentes gerações e perfis de participantes. As diversas arenas temáticas, que variam de jogos retrô a simuladores de última geração, oferecerão um espaço inclusivo e diversificado.

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

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

- Movimentar a cadeia da economia local com a valorização do protagonismo local, inclusão social e fortalecimento da cidadania;
- Reduzir a desigualdade de acesso à tecnologia entre os jovens de escolas públicas, promovendo a equidade educacional.
- Atingir pelo menos 70% dos participantes inseridos em empregos relacionados às áreas digitais ou empreendendo em iniciativas tecnológicas.
- Criar de novas iniciativas empreendedoras digitais entre os jovens participantes, como startups ou pequenos negócios de tecnologia.

**PARÂMETROS PARA AFERIR O CUMPRIMENTO DAS METAS QUANTITATIVAS E QUALITATIVAS :**

METAS	INDICADORES DE MONITORAMENTO	PARÂMETROS PARA AFERIÇÃO DE CUMPRIMENTO
Público de até 1.000 ( mil pessoas totais, somando os dias de projeto	- número de público	- Registros fotográficos; Registros de entrada no evento.
Gerar aproximadamente 100 oportunidades de emprego e renda, incluindo a contratação de pessoal para montagem de	número de contratação	- Fotos das equipes; - Lista de presença das equipes. Contratos ou notas fiscais
estrutura, logística e artistas		
Proporcionar inovação para pelo menos 70% dos participantes durante evento.	- quantidade de participantes	Relatório de presença do público por meio de lista de presença de público
Garantir que pelo menos 70% dos expositores do evento sejam oriundos de comunidades marginalizadas,	- número de expositores	-Relatórios com dados demográficos coletados durante o processo de inscrição e credenciamento de expositores
Alcançar uma participação de pelo menos 50% de mulheres entre, expositores e participantes do evento.	- número de mulheres	Relatório com dados do registro que identifiquem o gênero dos envolvidos

**PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:**

Por meio da execução do projeto, serão criadas diversas oportunidades de trabalho, abrangendo áreas como organização, gestão, suporte técnico, instrutoria em cursos, produção audiovisual, marketing e logística para eventos.

O objetivo central do projeto é fortalecer a inovação e a adoção de novas tecnologias nessas comunidades, posicionando Brasília como um polo de negócios tecnológicos de referência. Além disso, o projeto busca promover a geração de emprego e renda, conectando os participantes ao mercado de trabalho e à cadeia produtiva local.

Por meio de ações práticas e inclusivas, o **Movimento Tecnológico** visa contribuir para a integração social e econômica de grupos vulneráveis, oferecendo oportunidades concretas para desenvolvimento pessoal e profissional. Assim, o projeto não apenas fomenta a economia criativa e tecnológica, mas também promove a equidade e o crescimento sustentável em regiões prioritárias.

O projeto Movimento Tecnológico irá criar aproximadamente **100 postos de trabalho diretos**, distribuídos nas seguintes áreas:

- **Organização e Gestão:** Coordenação geral do projeto, supervisão das equipes e controle de cronogramas.
- **Suporte Técnico:** Profissionais para manutenção e operação de equipamentos e plataformas tecnológicas.
- **Produção Audiovisual:** Equipe para criação de vídeos promocionais e registro das atividades do evento.
  
- **Marketing e Comunicação:** Responsáveis pela elaboração e execução de estratégias de divulgação, incluindo redes sociais e campanhas.
- **Logística e Operação:** Pessoal para montagem, desmontagem e suporte em tempo real durante os eventos.

Esses postos de trabalho proporcionarão oportunidades diretas de renda e desenvolvimento profissional para moradores do Distrito Federal e regiões adjacentes.

### **Público-Alvo Direto**

O público-alvo principal inclui **cerca de 1.000 pessoas**, com foco em moradores de comunidades vulneráveis, particularmente em Ceilândia e regiões adjacentes. Este grupo é caracterizado por:

- **Perfil Socioeconômico:** Famílias que vivem em condições desafiadoras, com economias voltadas à prestação de serviços e economia criativa.
- **Foco em Inclusão:** Jovens e mulheres de comunidades com menor acesso a oportunidades em tecnologia e inovação.
- **Educação e Empregabilidade:** Estudantes, pequenos empreendedores e profissionais em busca de qualificação para ingressar ou se reposicionar no mercado de trabalho.

### **Impacto Direto nas Iniciativas**

- **Evento de Lançamento:** Estimativa de **150 participantes**, incluindo representantes do setor de tecnologia, lideranças femininas e público em geral interessado.
- **Ações de Networking:** Cerca de **250 profissionais e empreendedores** envolvidos em rodadas de negócios e encontros estratégicos.
- **Visitantes das Exposições e Instalações:** **160 participantes**, incluindo a comunidade local e visitantes interessados em inovação.

### **Beneficiários Diretos e Indiretos**

#### **Diretos:**

- Participantes de eventos, totalizando **1.360 pessoas**.
- Profissionais contratados para atuação no projeto (100 empregos diretos).

#### **Indiretos:**

- Famílias dos contratados e participantes que se beneficiam economicamente e

socialmente das atividades realizadas.

- Comunidade em geral que será impactada pelas intervenções urbanas e campanhas de conscientização.
- Empresas e parceiros que integrarão a cadeia de inovação tecnológica local, aumentando sua visibilidade e alcance. Objetivo e Impacto Geral

O Movimento Tecnológico tem como objetivo fortalecer o ecossistema de inovação em Brasília, promovendo:

- **Inclusão Social e Econômica:** Integração de comunidades vulneráveis ao mercado de trabalho.
- **Desenvolvimento Sustentável:** Incentivo à economia circular e ao uso de tecnologias sustentáveis.
- **Protagonismo de Brasília:** Tornar a cidade referência em tecnologia e inovação, atraindo investimentos e novas oportunidades.

A previsão de impacto total engloba tanto o público-alvo quanto os benefícios gerados para a comunidade, consolidando o projeto como uma iniciativa transformadora.

#### CONTRAPARTIDA:

NÃO SE APLICA

APLICA-SE :

Como parte das ações de valorização e engajamento dos participantes do **Movimento Tecnológico**, o Instituto Gente Brasil irá oferecer uma premiação total no valor de **R\$ 27.000,00 (vinte e sete mil reais)**. Essa quantia será distribuída de forma estratégica entre as principais competições do evento, buscando contemplar diferentes interesses e talentos.

RECURSOS				
Item	Descrição da Despesa	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
<b>Meta 1 - Contratações de Recursos Humanos</b>				
1.1	Premiação de R\$ 15.000,00 ( quinze mil reais), para o Game Of Skate, nas categorias . Mirim, Iniciante, Feminino, Amador e Master	5	R\$ 3.000,00	R\$ 15.000,00
1.2	Premiação de R\$ 4.200,00 ( quatro mil e duzentos reais), para o Concurso de Cosplay.	1	R\$ 4.200,00	R\$ 4.200,00
1.3	Premiação de R\$ 3.900,00 ( três mil e novecentos reais), para o Concurso de Kpop Cover.	1	R\$ 3.900,00	R\$ 3.900,00
1.4	Premiação de R\$ 3.900,00 ( três mil e novecentos reais), para o Torneio FREE FIRE.	1	R\$ 3.900,00	R\$ 3.900,00
			<b>Sub-Total</b>	<b>R\$ 27.000,00</b>

RECURSOS COMPLEMENTARES:

NÃO SE APLICA

APLICA-SE

**PREVISÃO DE RECEITAS**

QTD.	NOME	VALOR
1	Emenda Parlamentar Doutora Jane	R\$ 1.100.000,00
<b>TOTAL</b>		R\$ 1.100.000,00

**CRONOGRAMA EXECUTIVO**

AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
<b>ETAPA 01: PLANEJAMENTO E PRÉ-PRODUÇÃO</b>	<b>18/12/2024</b>	<b>19/12/2025</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Início da composição da equipe de RH e definição do cronograma de produção.</li><li>• Elaboração do plano de divulgação e início da contratação de serviços.</li><li>• Início da divulgação das atividades e contratação de empresas especializadas para infraestrutura.</li><li>• Revisão final dos detalhes técnicos e logísticos.</li><li>• Montagem da estrutura no local do evento e início das atividades. • Seleção dos expositores.</li></ul>	18/12/2024	19/12/2025
<b>ETAPA 02: PRODUÇÃO</b>	<b>20/12/2024</b>	<b>22/12/2024</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Realização do evento.</li><li>• Continuação das atividades planejadas e monitoramento do evento.</li></ul>	20/12/2024	22/12/2024
<b>ETAPA 03: PÓS-PRODUÇÃO</b>	<b>23/12/2024</b>	<b>18/02/2025</b>

Finalização das atividades e desmontagem da estrutura. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboração do relatório de execução das atividades e início do encerramento de contratos com fornecedores.</li> <li>• Finalização do relatório de execução e preparação do relatório final de prestação de contas.</li> <li>• Submissão do relatório final e conclusão do projeto.</li> </ul>	23/12/2024	18/02/2025
--	------------	------------

	AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
1	Contratação das equipes e dos serviços	18/12/2024	19/12/2024
2	Realização do MOVIMENTO TECNOLÓGICO	20/12/2024 (a partir de 18h)	22/12/2024

## MARCOS EXECUTORES

3	Desmontagem das estruturas	23/12/2024	24/12/2024
4	Fechamento, relatórios e prestação de contas	23/12/2024 (Início 16h)	16/02/2024 (Término 17:30h)

### Marcos Excutores

#### 1. Planejamento Inicial e Mobilização de Recursos

##### Atividades:

- Definir o escopo do projeto, as metas específicas e os indicadores de sucesso.
- Identificar e formalizar parcerias estratégicas com empresas de tecnologia, instituições educacionais, ONGs e órgãos governamentais.
- Alocar recursos financeiros, logísticos e humanos necessários para a execução. **Objetivo:** Estabelecer uma base sólida para o projeto, garantindo engajamento destakeholders e recursos adequados para a execução das ações.

#### 2. Pré-Produção e Organização

**Datas sugeridas:** Até 3 meses antes do evento.

#### **Atividades:**

- **Locais e Segurança:** Selecionar locais adequados e realizar vistorias para garantir acessibilidade, segurança e conformidade regulatória.
- **Contratação:** Finalizar contratos com fornecedores, equipes técnicas e educacionais.
- **Divulgação:** Desenvolver materiais publicitários (impressos e digitais), incluindo a identidade visual do projeto.
- **Programação:** Planejar e estruturar atividades, como exposições e competições tecnológicas.

**Objetivo:** Organizar todos os elementos logísticos e programáticos para assegurar a eficácia durante a execução.

### **3. Lançamento e Divulgação**

**Datas sugeridas:** 2 meses antes do evento.

#### **Atividades:**

- **Campanhas Comunitárias:** Promover ações de conscientização e engajamento nas escolas, centros tecnológicos e comunidades locais.
- **Mídias e Influenciadores:** Divulgar o projeto por meio de redes sociais, veículos de imprensa e parcerias com influenciadores da área de tecnologia.
- **Pré-Eventos:** Realizar encontros preliminares ou apresentações para atrair atenção ao movimento.

**Objetivo:** Maximizar a visibilidade e o engajamento do público-alvo, criando antecipação e interesse pelo projeto.

### **4. Execução do Evento Principal**

**Datas sugeridas:** De acordo com o cronograma final.

#### **Atividades:**

- **Implementação do Cronograma:** Realizar todas as atividades programadas, incluindo competições e apresentações e exposições tecnológicas.
- **Gestão em Tempo Real:** Monitorar a execução, solucionando possíveis imprevistos e garantindo a qualidade de todas as ações.
- **Interatividade:** Priorizar atividades que promovam a participação ativa dos presentes.**Objetivo:** Oferecer uma experiência completa e transformadora para os participantes, conectando tecnologia, inovação e comunidade.

### **5. Pós-Produção e Avaliação**

**Datas sugeridas:** Até 1 mês após o evento.

#### **Atividades:**

- **Coleta de Dados:** Realizar pesquisas de satisfação com participantes, parceiros e equipe.

- **Relatórios:** Produzir documentos detalhados sobre os resultados alcançados e o impacto do projeto.
- **Prestação de Contas:** Formalizar a prestação de contas aos financiadores e parceiros, com base nos dados coletados.

**Objetivo:** Avaliar os impactos qualitativos e quantitativos do projeto e identificar melhorias para futuras edições.

Cada etapa é essencial para o sucesso do **Movimento Tecnológico**, contribuindo para o alinhamento estratégico, execução eficaz e mensuração de resultados.

### **CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO**

<b>CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO</b>				
<b>Metas</b>	<b>Descrição</b>	<b>Valor da Meta</b>	<b>Data 1ª Parcela</b>	<b>Valor 1ª Parcela</b>
Meta 1	Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção	R\$ 44.626,50	18/12/2024	R\$ 44.626,50
Meta 2	Contratações de Profissionais Especializados da Área de Ciência, Tecnologia e	R\$ 15.900,00	18/12/2024	R\$ 15.900,00
	Inovação e/ou de Ensino			
Meta 3	Contratações de Estruturas e Serviços Especializados	R\$ 982.940,45	18/12/2024	R\$ 982.940,45
Meta 4	Contratações Gráficas e de Publicidade	R\$ 56.533,05	18/12/2024	R\$ 56.533,05
<b>Valor Total das Metas</b>		<b>R\$ 1.100.000,00</b>	<b>18/12/2024</b>	<b>R\$ 1.100.000,00</b>

Por se tratar de um projeto cuja execução será um único evento, e considerando o atendimento ao interesse público e as peculiaridades do caso concreto, solicita-se que o pagamento seja feito em parcela única, garantindo que todos os recursos necessários estejam prontamente disponíveis para impulsionar o sucesso do projeto.

Nesse sentido, traz a Portaria nº 117/2023 - SECTI disposições acerca do desembolso dos recursos financeiros, in verbis:

Art. 35. A SUAG realizará o repasse de recursos após a assinatura do termo de fomento ou colaboração. § 1º O repasse pode ser realizado excepcionalmente em parcela única nos casos de parcerias cujo objeto seja a realização de um único evento, desde que verificado que essa sistemática atenderá ao interesse público devido às peculiaridades do caso concreto. § 2º Nas hipóteses de repasse em parcelas, sua efetivação condiciona-se à verificação do cumprimento do objeto até o momento, por meio de documentos de acompanhamento ou dorelatório técnico de monitoramento e avaliação. § 3º As parcelas dos recursos transferidos no âmbito da parceria serão liberadas em estrita conformidade com o respectivo cronograma de desembolso aprovado pela área técnica.

Portanto, esta modalidade de pagamento, qual seja o pagamento em parcela única, além de resguardada pela referida portaria, se revela estratégica, assegurando que o preço atual seja fixado, prevenindo possíveis prejuízos decorrentes da volatilidade dos preços no mercado ao longo do período de execução

## Movimento Tecnológico

### Memória de Cálculo

Item	Descrição da Despesa	Referência de Preço (indicar justificativa caso não utilize de preço público)	Unidade de Medida	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
<b>Meta 1 - Contratações de Recursos Humanos</b>						
1.1	<b>Coordenador Geral</b> - Responsável por definir toda a estratégia e coordenação das ações do projeto, a tomada de decisão a partir da avaliação em conjunto com as coordenações e por aproximar os potenciais parceiros do projeto. Será o porta-voz com os parceiros e apoiadores do Movimento. Auxilia na captação de recursos para a continuidade/ampliação do projeto. Atuará no Pré, Produção e Pós-Produção. Unidade de medida: 1 profissional x 6 semanas (Diária de 08 horas)	SALICNET - Sistema de Apoio às Leis de Incentivo à Cultura (Produto : Ocina /Workshop/Seminário Audiovisual Item Orçamentário : Diretor geral) / Tabela FGV 2012 (R\$ 1.819,38 por Semana - 04 semanas no mês) + Correção de Valores (Calculadora do Cidadão - BCB)	Semana	6	R\$ 2.200,00	R\$ 13.200,00

1.2	<p><b>Coordenador Executivo</b> - Responsável pela execução e acompanhamento das coordenações, além do alinhamento constante com a direção geral. Operacionaliza e organiza a demanda, os prazos junto com as coordenações, faz revisão de relatórios e prestação de contas antes da entrega. Atuará no Pré, Produção e Pós-Produção. Unidade de medida: 1 profissional x 6 semanas (Diária de 08 horas).</p>	<p>SALICNET - Sistema de Apoio às Leis de Incentivo à Cultura (Produto : Ocina /Workshop/Seminário Audiovisual Item Orçamentário : Coordenador do projeto)</p>	Semana	6	R\$ 1.213,00	R\$ 7.278,00
1.3	<p><b>Coordenador Administrativo</b> - Financeiro: Realiza o controle de pagamentos, recebimento de notas fiscais e conferência de valores, monitora os processos e equipamentos, contrata os prestadores de serviços e organiza os documentos administrativos e financeiros. Atuará no Pré, Produção e Pós-Produção. Unidade de medida: 1 profissional x 6 semanas (Diária de 08 horas).</p>	<p>SALICNET - Sistema de Apoio às Leis de Incentivo à Cultura /Workshop/Seminário Audiovisual / Item Orçamentário : Coordenação AdministrativoFinanceiro) / Tabela FGV 2012 (R\$ 1.123,73 por semana - 04 semanas no mês) + Correção de Valores (Calculadora do Cidadão - BCB)</p>	Semana	6	R\$ 1.053,00	R\$ 6.318,00
1.4	<p><b>Coordenador de Logística</b> - Profissional com habilidades para coordenar a execução e o controle da montagem e desmontagem de todas as estruturas para cada uma das ações/intervenções previstas na programação do projeto, bem como o controle de cronograma de montagem e desmontagem, de equipe geral atendendo todos os prazos estabelecidos para execução e pós-produção. Atuará nas etapas de Pré-Produção e Produção. Unidade de medida: 1 profissional x 6 semanas (Diária de 08 horas).</p>	<p>SALICNET - Sistema de Apoio às Leis de Incentivo à Cultura (Produto: Seminário / Simpósio / Encontro / Congresso / Palestra / Item Orçamentário: Coordenação Técnica)</p>	Semana	4	R\$ 1.116,50	R\$ 4.466,00
1.5	<p><b>Assessoria Jurídica</b> - Contratação de prestação de serviços especializado de assessoria jurídica, tendo como finalidade orientar a celebração de todas as contratações previstas, redigir as contratações para garantir juridicamente a integridade do evento. ( Será um profissional</p>	<p>Segundo termo aditivo ao Termo de Colaboração nº 01/2022, processo SEI Nº 04012 - 00001998/2022 - 118</p>	Mês	1	R\$ 3.362,50	R\$ 3.362,50

	da área de direito administrativo que vai trabalhar durante a pre produção até a pós produção.					
1.6	<p><b>Coordenação de Comunicação</b> - Responsável pela elaboração do plano de comunicação e marketing. Coordenar e direcionar as tarefas e equipe com relação à execução do plano. Responsável por escrever e publicar conteúdos sobre o projeto, atualizar e coordenar toda a gestão das redes sociais (Instagram) e email marketing. Também é responsável pelo relacionamento com a imprensa, para engajamento e promovendo a interlocução entre os jornalistas e os organizadores. Também é responsável pela elaboração de releases: aviso de pautas, press-releases e balanços da agenda e por desenvolver a comunicação de ações especiais que surgirem durante a execução do projeto. Unidade de Medida: 01 serviço x 06 meses, contemplando o Pré, Produção e Pós-Produção (Diária de 08 horas).</p>	SALICNET - Sistema de Apoio às Leis de Incentivo à Cultura (Produto : Curso / Ocina / Estágio Item Orçamentário : Coordenação de Comunicação)	Mês	1	R\$ 2.250,00	R\$ 2.250,00
1.7	<p><b>Assistente Administrativo</b> - Apoiar a Coordenação Financeira e Administrativa nas atividades diárias, como lançamento de despesas, controle de fluxo de caixa e conciliação bancária, bem como na organização de documentos, agenda e comunicação com os diversos envolvidos no projeto. Atuará no Pré, Produção e Pós-Produção. Unidade de medida: 2 profissionais x 6 semanas (Diária de 08 horas).</p>	SALICNET - Sistema de Apoio às Leis de Incentivo à Cultura (Produto: Ocina /Workshop/Seminário Audiovisual. Item Orçamentário : Assistente administrativo)	Semana	12	R\$ 646,00	R\$ 7.752,00
<b>Sub-Total</b>						<b>R\$ 44.626,50</b>
<b>Meta 2 - Contratações Tecnológicas, Artísticas e Profissionais Especializados</b>						

2.1	<b>Locutor Apresentador</b> - Profissional responsável em estudar o texto inicialmente entregue a ser apresentado; Conduzir o projeto e mediar o evento. Será necessário 1 profissional por dia para o Palco Principal. 1 x 3 diárias. total de 3 diárias,	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Apresentador Unidade: Cachê UF: DF	Diária	3	R\$ 900,00	R\$ 2.700,00
2.2	<b>Banda Local</b> - Pagamento de cachê por realização de apresentação de banda local de médio porte, com grande repercussão e reconhecida regionalmente. Para apresentações no período noturno. As apresentações serão na razão de 1 por dia por 3 dias.	Edital de Chamamento Público nº 009/2019 -	Cachê	3	R\$ 3.500,00	R\$ 10.500,00
2.3	<b>Tradutor Libras</b> - Profissional capacitado, com formação e experiência comprovada, para transmissão simultânea das rodas de conversa, em tempo real, aos participantes com deficiência especial. Será necessário 1 profissional por dia de evento. Unidade de medida: 1 profissional x 3 (Diária de 06 hora/ dia). 1 x 3 diárias. total de 3 diárias.	Secretaria de Cultura DF	Diária	3	R\$ 900,00	R\$ 2.700,00
<b>Sub-Total</b>						<b>R\$ 15.900,00</b>
<b>Meta 3 - Contratações de Estruturas e Serviços Especializados</b>						
3.1	<b>PALCO 6,40X4,80</b> – Sendo 01 palco medindo 6,40X4,80m, com as seguintes especificações mínimas: estrutura em alumínio q30 ou equivalente; o palco será equipado com dois extintores de incêndio de 6kg 40bc de pó químico seco. toda a área do evento possui instalações elétricas embutidas em eletrodutos de pvc, luminárias em acordo com a nbr 5410, da abnt. a área de palco e equipamentos serão servidos com rede de fiação em bitola de cobre #70mm², em cabo quadruplex com dupla proteção de isolamento. todo o pessoal técnico, segurança de equipamento e vigia fica sob responsabilidade da empresa contratada. Unidade de medida: 1 palco x 3	Salic Net, cotação de item orçamentário por produto – preço médio Produto: Apresentação Musical Item Orçamentário: Pisos Unidade: Dia Estado: Distrito Federal Município: Brasília	Diária	3	R\$ 3.250,00	R\$ 9.750,00

	diárias.total de 3 diárias- Será Uzado dentro do galpão.					
3.2	<b>LOCAÇÃO DE PISO</b> - Tipo Estruturado 10cm de altura com estrutura metálica e compensado 15mm (1.144 m <sup>2</sup> X 03 dias de evento), Estrutura que será colocada dentro da tenda galpão e dos três camarins, necessária para comodidade dos participantes, por higiene bem como proteção caso ocorra chuva e não se interrompa ou se inviabilize a realização do projeto.Unidade de medida: 1.144 m <sup>2</sup> de Piso x 3 diárias.total de 3.432 m <sup>2</sup> .	Pregão Eletrônico 04/2019 - Secretaria de Estado de Cultura do Distrito Federal - Item 2.6	M2/DIA	3432	R\$ 37,00	R\$ 126.984,00
3.3	<b>IMPRESSÃO BANNER/ADESIVOS/TECIDOS</b> - Confecção e instalação em Adesivo, lona de PVC, Impressão em tecido, impressão digital e alta qualidade de acabamento gráfico, até 4/0 cores, com acabamento definido pelo contratante. As impressões serão destinadas à identidade visual do projeto, incluindo testeiras, banners de para saídas de emergência, sinalização de banheiros, banner da transparencia, sinalização dos estandes dentre outros.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Banners Unidade: m <sup>2</sup> UF: DF	Metro Quadrado	30	R\$ 60,00	R\$ 1.800,00
3.4	<b>CARPETE DE FORMAÇÃO DE PISO</b> - Locação e instalação de carpete em cor cobertura do piso do galpão e camarins, necessária para comodidade dos participantes, por higiene bem como proteção caso ocorra chuva e não se interrompa ou se inviabilize a realização do	Salic Net, cotação de item orçamentário por produto – preço médio Produto: Exposição Cultural / de Artes Item Orçamentário: Carpetes Unidade: m <sup>2</sup> Estado: Distrito Federal Município: Brasília	m2	3432	R\$ 29,33	R\$ 100.660,56

	projeto. A quantidade de metro quadrado foi dimensionada com base na metragem do local do evento. Unidade de medida: 1144m <sup>2</sup> de Piso x 3 diárias.total de 3 diárias.					
3.5	<b>GERADOR SINGULAR DE 180KVA</b> - Com potência máxima em regime de trabalho de 180 KVA's - com combustível, operador e cabos elétricos para ligação até 50mt do local do evento, período de funcionamento de no máximo 12h. -O gerador será destinado aos sistemas de iluminação, sonorização, games e LED, Nota: Unidade de medida (Diária de 12h). Sendo 01 geradores por dia de Evento, sendo um total de 3 diárias.	Pregão Eletrônico 04/2019 SECULT DF 11.3	Diária	3	R\$ 2.639,63	R\$ 7.918,89
3.6	<b>Alambrado</b> - Montagem, manutenção e desmontagem de Alambrado Disciplinador de público,será usado para demarcar o espaço externo do evento, 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 250 metros lineares por dia de evento. ( 3 dias de evento).Prestação de Serviços de Empresa.	Consulta Salicnet Portal de preços (Produto : Apresentação Musical Item Orçamentário : Grades)	Metro Linear / Diária	750	R\$ 12,00	R\$ 9.000,00
3.7	<b>BOX TRUSS Q30</b> – Fornecimento de locação e serviços de Montagem, manutenção e desmontagem de pórticos – composição: Estrutura Treliza em Alumínio Box Truss Q30 com cubos e sapatas – Destinado a montagem de pórticos de entrada, fixação de sistema de sonorização, painel de led, Torres de Daley e Porta Banner, etc (48 metros por dia x 3 dias) - Sendo total de 3 diárias.	PE 06/2019 - Ministério da Educação - Item 71	Metro Linear / Diária	144	R\$ 55,04	R\$ 7.925,76

3.8	<p><b>LOCAÇÃO DE SONORIZAÇÃO</b> - Locação de Sistema de Sonorização com 01 mesa digital, 48 canais de entrada, equalização paramétrica, gate, equalizador por canal, 12 canais de saída com equalizador gráfico, compressor; 01 computador com software de gerenciamento do sistema e Smart Live; 01 microfone calibrado para alinhamento do sistema; Rack drive composto por processador digital com 04 entradas e 08 saídas (Dolby Lake Contour, Drive Rack DBX, XTA 448, Dolby 226); Sistema de PA composto por 12 elementos/caixas por lado - L/ R, Line Array Tree Way, passivo com 2 falantes de 10", 12" ou 15" para as frequências graves, 2 falantes 6,5", 8" , 9" ou 10" para as frequências médias e 1 drive para as altas frequências; Sistema de front fill composto por 04 caixas Line Array Tree Way, passivo com 2 falantes de 10", 12" ou 15" para as frequências graves, 02 falantes 6,5", 8" , 9" ou 10" para as frequências. Equipamento que será utilizado para apresentações, palestras, shows e dinâmicas com o público presente. Sendo total de 3 diárias.</p>	Pregão Eletrônico 04/2019 SECULT DF 6.1	Diária	3	R\$ 8.845,06	R\$ 26.535,18
3.9	<p><b>Locação de Iluminação de médio porte</b> - locação de equipamentos de iluminação profissional tipo moover, sputinik, p.a led, máquina de fumaça, sete line.show com Box Truss Q30 3x8m, 8 movie 575s, 10 parleds 64, mesa controladora DMX 16 canais, 1 técnico. equipamento que será utilizado para apresentações, palestras, shows e dinâmicas com o público presente compondo o cenário do palco. Sendo total de 3 diárias.</p>	Pregão Eletrônico 04/2019 SECULT DF 7.1	Diária	3	R\$ 5.600,00	R\$ 16.800,00

3.1 0	<b>Banheiro Químico Standard</b> - Locação Para comodidade sanitária do público em geral. Em estrutura em formato de cabine de polipropileno ou material similar, com tanque de contenção de dejetos, porta, papelreira, assento com tampa, cano de respiro, masculinos e femininos. 04 (quatro) por dia. 4x 3= 12 por dia.	Item 45 da Tabela FGV - Mão de obra + Correção do IPCA - Item utiliza a referência da Fundação Getúlio Vargas por considerar que esta possui mais de 70 anos de experiência de análise do mercado e que seu estudo foi encomendado pelo Governo Federal para servir de referência pública de valores, sendo o mais indicado para referencial pela maioria dos órgãos públicos	Unidade	12	R\$ 200,00	R\$ 2.400,00
3.1 1	<b>Banheiro Químico PNE</b> - Para comodidade sanitária do público portador de necessidades especiais, sendo uma unidade Unisex. Em estrutura em formato de cabine de polipropileno ou material similar, com tanque de contenção de dejetos, corrimão, porta, papelreira, assento com tampa, cano de respiro, piso e rampa de acesso apropriado para cadeirantes sem nenhum ponto de retenção. Prestação de Serviços de Empresa. 01 unidade por dia de evento.	Item 45 da Tabela FGV - Mão de obra + Correção do IPCA - Item utiliza a referência da Fundação Getúlio Vargas por considerar que esta possui mais de 70 anos de experiência de análise do mercado e que seu estudo foi encomendado pelo Governo Federal para servir de referência pública de valores, sendo o mais indicado para referencial pela maioria dos órgãos públicos	Unidade / Diária	3	R\$ 204,00	R\$ 612,00
3.1 2	<b>Locação de Telão de LED - PARA USO EM AMBIENTE</b> - Locação de 30m <sup>2</sup> por dia de painel de Led alta, definição INDOOR: Painéis de LED modular com gabinetes slim fabricados em liga de, alumínio e com peso inferior a 18 Kg/gabinete.por dia de evento	Consulta Salicnet Portal de preços (Produto : Festa Popular; Item Orçamentário : Locação de painel de led)	M <sup>2</sup> / Diária	90	R\$ 300,00	R\$ 27.000,00
3.1 3	<b>ESTANDE ESPECIAL 2,0X2,0 = 4,0m<sup>2</sup></b> - Stands Construídos em madeira na medida 2 x 2 x 2,5m, totalizando 4m <sup>2</sup> cada. • Paredes construídas no formato de "U", tipo Baias, em madeira com forração em napa, cores a definir, na	Orçamento	M <sup>2</sup> /DIA	360	R\$ 335,50	R\$ 120.780,00

	<p>medida de 1 x 1 x 0,50m. (Estande Expositor para atender aos 3 dias de evento. Destinado aos colaboradores e expositores do projeto para expor produtos e ideias ao público. Serão 30 estandes com 4m<sup>2</sup> cada um, totalizando 80m<sup>2</sup> por dia. Para atender os 3 dias tem-se 360 m<sup>2</sup> por dia de evento</p>					
3.1 4	<p><b>Cobertura com tenda 10X10</b> - Com Cobertura - Tenda tipo piramidal com armação em ferro tubular galvanizado e revestida em lona de PVC Branca anti-chama. Pagamento à empresa prestadora de serviços após apresentação de Nota Fiscal, impostos por conta da empresa contratada. Unidade de medida: 4 tendas x 3 diárias = total 12, de 3 diárias, para atender por dia. Será usado para ficar as instalações das áreas de alimentação.</p>	<p>Tabela SalicNet   Produto: Apresentação Musical   Item Orçamentário: Tendas   Valor médio, abaixo da tabela de referência</p>	<p>Unidade/ D iária</p>	<p>12</p>	<p>R\$ 1.193,33</p>	<p>R\$ 14.319,96</p>
3.1 5	<p><b>LOCAÇÃO DE GALPÃO 02 ÁGUAS, COBERTURA BOX TRUSS 15X50</b> - Cobertura de 20 m de largura por 50 m de comprimento, totalizando 1000 m<sup>2</sup> x 9,00 metros de altura interna central com queda para 3,5 m nas laterais. Montado em estrutura alumínio, composto por 05 módulos de 10 m de comprimento, inter-travados por cinco vigas de ligação, formando uma cobertura tipo Galpão. Cobertura em lona na cor branca, dupla face, anti-chama e antifungo e com reforço em cintas nylon catracas e fechamos laterais, com vão livre). estrutura fixada ao piso por meio de sapata em aço especial tipo aço carbono liga 6013, fixados com parafusos de 5/8 ou estaca longa. toda a estrutura é vedada em cabos de aço de sustentação no formato de X, e estaiados ao solo por ponteiros longas do tipo estaca asa, cabo de aço e esticadores. Montagem e</p>	<p>Salic Net, cotação de item orçamentário por produto – preço médio Produto: Apresentação Musical Item Orçamentário: Estrutura Metálica Unidade: Dia Estado: Distrito Federal Município: Brasília</p>	<p>M2/DIA</p>	<p>3000</p>	<p>R\$ 40,50</p>	<p>R\$ 121.500,00</p>
	<p>desmontagem incluídos na</p>					

	<p>locação. (1 Galpão de 1000 m<sup>2</sup> x 03 dias = 3000. O galpão irá promover proteção, infraestrutura e segurança ao público presente. Ainda, caso ocorra chuva, não se inviabilize a realização do projeto. Sendo total de 3 diárias. Prestação de Serviços de Empresa. Locação que será usada para a cobertura da pista do Skate, onde teremos o campeonato Game of Skate, devido a tempestades do mês de dezembro.</p>					
<p>3.1 6</p>	<p><b>COBERTURA BOX TRUSS 10X20</b> - Cobertura de 10 m de largura por 20 m de comprimento com 6 m de altura e com queda para 3,5 m nas laterais. Montado em estrutura alumínio, composto por 02 módulos de 10 m de comprimento, inter-travados por cinco vigas de ligação, formando uma cobertura tipo Galpão. Estrutura estada e fixada a pinos fincados ao chão com 60cm estanhados com cabos de aço 5/8. Cobertura em lona black and grey anti-chama e antifungo e com reforço em cintas nylon catracas e fechamos laterais, com vão livre). Montagem e desmontagem incluídos na locação. (1 Galpão de 200 m<sup>2</sup> x 03 dias = 600 m<sup>2</sup>). O galpão irá fornecer proteção, infraestrutura e segurança ao público presente. Ainda, caso ocorra chuva não se inviabilize a realização do projeto. Sendo total de 3 diárias, para atender por dia de eventom</p>	<p>Salic Net, cotação de item orçamentário por produto – preço médio          Produto: Apresentação Musical Item          Orçamentário: Estrutura Metálica          Unidade: Dia Estado: Distrito Federal          Município: Brasília</p>	<p>M2/DIA</p>	<p>600</p>	<p>R\$ 40,50</p>	<p>R\$ 24.300,00</p>

3.1 7	<p><b>LOCAÇÃO DE GALPÃO 02 ÁGUAS, COBERTURA BOX TRUSS 20X50</b> - Cobertura de 20 m de largura por 50 m de comprimento, totalizando 1000 m<sup>2</sup> x 9,00 metros de altura interna central com queda para 3,5 m nas laterais. Montado em estrutura alumínio, composto por 05 módulos de 10 m de comprimento, inter-travados por cinco vigas de ligação, formando uma cobertura tipo Galpão. Cobertura em lona na cor branca, dupla face, anti-chama e antifungo e com reforço em cintas nylon catracas e fechamos laterais, com vão livre). estrutura fixada ao piso por meio de sapata em aço especial tipo aço carbono liga 6013, fixados com parafusos de 5/8 ou estaca longa. toda a estrutura é vedada em cabos de aço de sustentação no formato de X, e estaiados ao solo por ponteiros longas do tipo estaca asa, cabo de aço e esticadores. Montagem e desmontagem incluídos na locação. (1 Galpão de 2000 m<sup>2</sup> x 03 dias = 6000. O galpão irá promover proteção, infraestrutura e segurança ao público presente. Ainda, caso ocorra chuva, não se inviabilize a realização do projeto. Sendo total de 3 diárias, por dia de evento.</p>	<p>Salic Net, cotação de item orçamentário por produto – preço médio          Produto: Apresentação Musical Item          Orçamentário: Estrutura Metálica          Unidade: Dia Estado: Distrito Federal          Município: Brasília</p>	M2/DIA	6000	R\$ 40,50	R\$ 243.000,00
3.1 8	<p><b>Segurança Desarmada</b> - Vigilância patrimonial 24 hrs para vigiar todos equipamentos que ficaram montados ao longo de todo período de atividades. Unidade de medida: 6 seguranças x 3 diárias. total de 3 diárias, para atender por dia de evento.</p>	<p>MINISTÉRIO DO DESENVOLVIMENTO SOCIAL E AGRÁRIO          SUBSECRETARIA DE ASSUNTOS ADMINISTRATIVOS          Coordenação+A63          Geral de Logística e Administração Ata de Realização do Pregão          PREGÃO          00020/2021 - ITEM 7</p>	Diária	18	R\$ 230,00	R\$ 4.140,00

3.1 9	<b>Brigadista / Socorrista de Emergência</b> - Prestação de serviços de mão de obra de socorrista/brigadista, para atuar na prevenção de pânico e em primeiros socorros aos participantes de show, uniformizados, oom carga horária de 12h. Unidade de medida: 4 brigadista x 2 diárias.total de 2 diárias, para atender por dia de evento, sendo que no dia final não haverá brigadistas.	Polícia Militar do Distrito Federal Ata de Realização do Pregão Eletrônico n°000026/2021	Diária	8	R\$ 230,00	R\$ 1.840,00
3.2 0	<b>Auxiliar de Limpeza</b> - Serviço de limpeza geral, com a conservação e higienização das áreas de circulação do evento, bem como dos equipamentos de uso comum. Unidade de medida: 4 limpeza x 2 diárias.total de 2 diárias, para atender por dia de evento,	SALICNET - Produto: Apresentação Musical - Item Orçamentário: Auxiliar de Limpeza	Diária	8	R\$ 190,00	R\$ 1.520,00
3.2 1	<b>Fornecimento de Cathering</b> - 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. 100 pessoas por dia.Unidade de medida: 3 x 3 diárias.total de 3 diárias, para atendernos dias do evento.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Lanche para camarim Unidade: Unidade UF: DF	Pessoa	300	R\$ 46,50	R\$ 13.950,00
3.2 2	<b>Despachante para liberação do evento</b> - Profissional especializado para demanda de obtenção de documentos e alvará de evento provisório.Regime de contratação: Prestação de serviço	SALICNET PRODUTO: FESTIVAL /MOSTRA AUDIOVISUAL ITEM: DESPACHANTE ADUANEIRO	Serviço	1	R\$ 11.000,00	R\$ 11.000,00
3.2 3	<b>Locação de Equipamentos Gamer para Arena Competitiva de Free Fire</b> - Estrutura composta bancada para disputas competitivas, pontos de energia para 6 (seis) celulares com especificação similar ou superior a seguinte: equipados com o jogo Free Fire. Será necessária 1 estrutura por 02 dias dos 03 dias de evento.	Orçamentos	Diária	2	R\$ 2.300,00	R\$ 4.600,00

3.2 4	<p><b>Locação de Equipamentos Gamer para Arena Corrida</b> - Estrutura composta por 6(seis) Cockpits de simuladores de corrida, cada qual composto por Cockpit com Banco de corrida, Volante Logitech G920/G29/G923 ou equivalente, Rack para TV/Monitor entre 24" e 55", um console xbox, playstation e/ou PC de especificações equivalentes. Será necessária 1 estrutura por 02 dias dos 03 dias de evento.</p>	Orçamentos	Diária	2	R\$ 7.250,00	R\$ 14.500,00
3.2 5	<p><b>Locação de Equipamentos Gamer para Arena Fliperama</b> - Locação de Estrutura composta por 9(nove) Fliperamas com jogos clássico, serviço de frete, montagem e manutenção inclusos. Será necessária 1 estrutura por dois dias. Será necessária 1 estrutura por 02 dias dos 03 dias de evento.</p>	Orçamentos	Diária	2	R\$ 4.050,00	R\$ 8.100,00
3.2 6	<p><b>Locação de Equipamentos Gamer para Arena PC</b> - Estrutura composta por 20 (vinte) 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 headset, teclado, mouse, monitores, mesa com forro, switch e servidor. O serviço inclui frete, instalação e manutenção. Os computadores devem estar equipados com jogos populares para arena free play. Será necessária 1 estrutura por 02 dias dos 03 dias de evento.</p>	Orçamentos	Diária	2	R\$ 5.600,00	R\$ 11.200,00
3.2 7	<p><b>MONITOR GAMER 21.5"</b> - Locação com montagem, manutenção e demontagem de Monitor Gamer 21.5" LED Full HD HDMI/VGA 100Hz (20 unidades). Será necessária 1 estrutura por 02 dias dos 03 dias de evento.</p>	Orçamentos	Diária	2	R\$ 4.320,00	R\$ 8.640,00

3.2 8	<b>Locação de Equipamentos Gamer para Arena Console</b> - Estrutura composta por 6(seis) consoles Xbox One/Series e Playstation 4/5, com televisão e cabeamento e pedestal.Será necessária 1 estrutura por 02 dias dos 03 dias de evento.	Orçamentos	Diária	2	R\$ 3.893,05	R\$ 7.786,10
3.2 9	<b>CADEIRA GAMER</b> - Locação com montagem, manutenção e desmontagem de cadeira gamer com rodas 100% nylon, material sintético PU, regulagem de altura e cilindro de gás classe 4 (20unidades por dia) Será necessária 1 estrutura por 02 dias dos 03 dias de evento.	Orçamentos	Diária	2	R\$ 1.175,00	R\$ 2.350,00
3.3 0	<b>Acesso à INTERNET</b> - Ponto de internet. Disponibilização de rede de dados wifi de no mínimo 30 MB de download e 10MB de upload, incluindo toda parte lógica e física (cabos, equipamentos, roteadores) garantindo total estabilidade aos torneios games.	Orçamentos	Serviço	3	R\$ 6.550,00	R\$ 19.650,00
3.3 1	<b>LOCAÇÃO CAMARIM MEDINDO 16M²</b> - Paredes com painéis ts dupla face branco com 4mm de espessura, emoldurados com perfis octagonais, cobertura em pergolato de alumínio anodizado, testeira na parte frontal do estande para aplicação de vinil adesivo, instalação elétrica com lâmpadas de 100 watts, e interruptor em quantidades suficientes, continuação. Os camarins serão espaços de apoio para equipe de trabalho, produção e artistas. Sendo 2 unidades por 3 dias totalizando 6 diárias, para atender aos diasde evento.	Salic Net, cotação de item orçamentário por produto – preço médio Produto: Apresentação Musical Item Orçamentário: Camarim Unidade: Dia Estado: Distrito Federal Município: Brasília	Diária	6	R\$ 990,00	R\$ 5.940,00
3.3 2	<b>UTE MÓVEL TIPO B</b> - Unidade móvel de atendimento através de ambulância de suporte básico classe B, responsável pelo atendimento Pré-Hospitalar, com equipamentos mínimos para a manutenção da vida devendo ser tripulada por no mínimo 2 pessoas	SALICNET Produto: Apresnetação Musical Item: Ambulância Unidade: Unidade UF: DF	Diária	3	R\$ 2.146,00	R\$ 6.438,00

	treinadas; um condutor socorrista e um enfermeiro(a) (01 por dia/ 1 nos dia de evento Prestação de Serviços de Empresa dia).					
<b>Sub-Total</b>						<b>R\$ 982.940,45</b>
<b>Meta 4- Contratações Gráficas e de Publicidade</b>						
4.1	<b>Gestão de Redes Sociais (Social Mídia)</b> - Serviço de gerenciamento das redes sociais, ou seja, envolve o planejamento e publicação de conteúdo em plataformas de mídia social, além da interação com seguidores, monitoramento de comentários e métricas de desempenho.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Gestão de redes sociais Unidade: Serviço UF: DF	Mês	1	R\$ 4.320,00	R\$ 4.320,00
4.2	<b>Assessoria de Imprensa local</b> - Serviço de assessoria de imprensa incluindo clipping impresso e on-line, valoração de mídia e relatório final de mídia espontânea. Serviço indispensável para o maior alcance do público pretendido no projeto.	FGV 6 + IPCA Tabela utilizada da FGV com preços de mão-deobra, produzida junto com o Ministério da Cultura no ano de 2012 -2013.	Mês	1	R\$ 2.540,00	R\$ 2.540,00
4.3	<b>Serviço de transmissão ao vivo</b> - Estrutura Técnica que compreende a captura de vídeo, com janela de libras. O serviço engloba: um diretor de corte, um operador de drone, mais 4 cinegrafistas e um assistente. Serão 4 câmeras 4k Black Magic, um drone com camera de capacidade 4k, um Rack Atem Sdi, 3 tripés com cabeçotes hidráulicos, 1 estabilizador de imagem Guimbal, 1 transmissores sem fio para o gimbal, 1 monitor de 50 polegadas e INTERCOM (intercomunicadores) para a equipe - pacotes de 6 unidades. Será contratada uma empresa especializada em prestação de serviços para essa finalidade e será transmitido via	FGV 6 + IPCA Tabela utilizada da FGV com preços de mão-deobra, produzida junto com o Ministério da Cultura no ano de 2012 -2013.	Serviço	3	R\$ 12.260,00	R\$ 36.780,00

4.4	<b>Designer Grafico</b> - Serviço de criação das peças web como posts para Rede Social e divulgação em geral, posts para Feed e Stories do Instagram, convites virtuais via e-mail e WhatsApp. O serviço se faz necessário para tornar uniforme todo o material visual produzido graficamente, seguindo as palhetas de cores e estilo visual adotado pelo Coordenador de Comunicação para o projeto.	Salic Net, cotação de item orçamentário por produto – preço médio Produto: Curso / Oficina / Capacitação Item Orçamentário: Designer Unidade: Mês Estado: Distrito Federal Município: Brasília	Serviço	1	R\$ 3.542,05	R\$ 3.542,05
4.5	<b>Banner</b> - Confecção de banners para identificação divulgação e publicidade da parceria tanto na sede da osc, assim como em locais estratégicos para divulgação fora do local realização do evento, todos em impressão digital. Item de divulgação das ações do projeto. Contratação por empresa. Item será utilizado para implementação de dispositivos de divulgação em vias de grande fluxo de pessoas e veículos.	SALICNET - Produto:Seminário/ Simpósio/ Encontro/ Congresso/ Palestra/ Vernissage. Item Orçamentário: Banner/ faixa adesiva/ faixa de lona/ saia de palco/ testeira/ pórtico	Metro Quadrad o	18	R\$ 67,00	R\$ 1.206,00
4.6	<b>Camisetas</b> - Confecção de camisetas conforme grade da equipe em malha fio 30.1 com Silkscreen em 4/4 cores, destinadas à equipe de produção, na cor preferencial preta. O item será utilizado nas ações de divulgação, com distribuição aos interessados em participar do projeto como meio de captação de público.	TABELA FGV Item 120 + Correção IPCA (IBGE)	Unidade	100	R\$ 36,00	R\$ 3.600,00
4.7	<b>Fotógrafos</b> - Serviço de registro fotográfico de todas as áreas e dias do evento, tratadas e editadas. O serviço inclui fotografias do público, das atrações, das arenas e dos itens da prestação de contas. Serão necessários 2 fotógrafos por dia de evento para cobrir a área interna do evento e da quadra de skate (área externa), onde estará ocorrendo a disputa do Game Of Skate.	SALICNET Produto: Apresentação Musica Item: Fotógrafo Unidade: Diária UF: DF	Diária	6	R\$ 757,50	R\$ 4.545,00
<b>Sub-Total</b>						<b>R\$ 56.533,05</b>

<b>VALOR TOTAL&gt;&gt;&gt;</b>	<b>R\$</b> <b>1.100.000,0</b> <b>0</b>
--------------------------------	--

**DECLARAÇÃO DE ENCARGOS TRABALHISTAS - INCISO V E VI ART. 28º  
DECRETO Nº 37.843/2016 (EM CASO DE NÃO HAVER ENCARGOS  
TRABALHISTAS).**

Declaramos que o presente Plano de Trabalho apresentado pela entidade não consta a rubrica de encargos recolhidos, pois os mesmos são de competência das empresas contratadas e detentoras da execução do projeto em análise. Na fase de prestação de contas as notas scais serão encaminhadas de acordo com o Decreto 37.843 de 13 de dezembro de 2016. Em hipótese alguma haverá pagamento via RPA, esta sim haveria previsão de recolhimento de encargo. De acordo com o Art. 28. do Decreto 37.843 13 de dezembro de 2016, no que refere-se aos itens V e VI, esclarecemos: V - Informamos que toda a mão de obra contratada será via prestação de serviços, através de contrato temporário e emissão de nota scal, não havendo nenhuma responsabilidade sobre os valores de tributos e encargos cobrados para a empresa contratante. Por não existir contratação via CLT e RPA não temos previsão de encargos e tributos sociais e trabalhistas. VI – Conforme citado acima, por se tratar de contratações via pessoa jurídica não há nenhum tipo de valor rescisório e trabalhista a ser pago no nal do projeto.

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