

PLANO DE TRABALHO DE TERMO DE FOMENTO

DADOS E INFORMAÇÕES DA OSC		
Razão Social: INSTITUTO CULTURAL NO SETOR		
Endereço Completo: ST Comercial Sul, Q 5, Bloco C, Sobreloja 70/74, Edifício Jose Haje.		
CNPJ: 36.139.498/0001-15		
Município: Asa Sul	UF: DF	CEP: 70.305-914
Site, Blog, Outros: <a href="https://noseitor.com.br/">https://noseitor.com.br/</a>		
Nome do Representante Legal: ██████████		
Cargo: Presidente		
RG: ██████████	Órgão Expedidor: ██████████	CPF: ██████████
Telefone Fixo:	Telefone Celular: ██████████	
E-Mail da OSC: institutoculturalnoseitor@gmail.com		

ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA		
Responsável pelo acompanhamento da parceria: ██████████		
Função na parceria: Coordenador-Geral		
RG: ██████████	Órgão Expedidor: ██████████	CPF: ██████████
Telefone Fixo:	Telefone Celular: ██████████	
E-Mail do Representante Legal: ██████████		

<b>DESCRIÇÃO DO PROJETO</b>	
<b>TÍTULO DO PROJETO:</b> Projeto “Capital Game Show”	
<b>PERÍODO DE EXECUÇÃO</b>	
<b>INÍCIO:</b> 31/07/2024	<b>TÉRMINO:</b> 31/10/2024
<p><b>DESCRIÇÃO DO OBJETO:</b></p> <p>Trata-se o projeto “Capital Game Show” de um evento de quatro dias dedicado à temática “Nostalgia Gamer”, projetado para celebrar e promover a Ciência, Tecnologia e Inovação no Distrito Federal. Este evento gratuito e aberto à comunidade apresentará seis arenas de lazer distintas: Arena PC, Arena Console, Arena Corrida, Arena Retrô, Arena Fliperama e Arena Just Dance. Além das atividades recreativas, o programa incluirá competições de esportes eletrônicos em três arenas competitivas: Arena Free Fire e console, Arena PC Competitiva e Arena Super Smash Bros, oferecendo uma experiência enriquecedora para competidores, amantes e entusiastas da cultura gamer. O evento será realizado no Estacionamento do Estádio Bezerrão, localizado no St. Central - Gama, Brasília - DF, 72405-610, próximo ao Shopping do Gama.</p>	
<p><b>APRESENTAÇÃO DA OSC:</b></p> <p>Somos uma organização dedicada à transformação e ressignificação do centro de Brasília, por meio do engajamento comunitário e da ocupação do espaço público, com cultura, arte e economia criativa.</p> <p>Desde o surgimento, como um coletivo cultural, no início de 2018, temos desempenhado papel fundamental na busca pela revitalização do Setor Comercial Sul e na promoção de uma experiência integrada entre a comunidade local e o espaço. Através de projetos de mandados pelo território ou pelo instituto, buscamos fortalecer os vínculos sociais e culturais existentes na região, criando laços mais profundos entre frequentadores do local.</p> <p>Reconhecemos os desafios decorrentes do processo de gentrificação, em curso na região central, e a necessidade de empenhar esforços para que o local permaneça com atuação pública, gratuita, receptiva aos grupos que já estão na região. Acreditamos que a vocação do Centro de Brasília é desenvolver atividades da economia criativa, que envolvem milhares de pessoas que trabalham ou usufruem da cultura, do lazer, do encontro, do espaço coletivo. Em 2022, as áreas que compõem a Economia Criativa movimentaram R\$ 9 bilhões no DF (2º Relatório Panorama da Economia Criativa), e o Centro faz parte dessa articulação.</p> <p>No entanto, cremos que esse fluxo precisa vir acompanhado do cuidado às pessoas que já estão no território. Em particular, concentramos nossos esforços em auxiliar pessoas que enfrentam a realidade das ruas, desamparados pelo Estado e dependentes de organizações da sociedade civil para sua defesa e garantia de direitos básicos. Nossas ações buscam fortalecer o vínculo comunitário e o resgate da autonomia, primeiro passo para o acolhimento efetivo.</p> <p>Ao longo de cinco anos, as áreas de atuação do Instituto incluem projetos para geração de renda, garantia de saneamento básico, valorização da economia criativa, fomento à tecnologia, ações de cultura e lazer, iniciativas</p>	

sociais, distribuição de doações e, acima de tudo, a construção de uma convivência solidária.

Estamos entusiasmados em continuar nossa jornada, trabalhando em estreita colaboração com todas as partes interessadas e ampliando nossos esforços para tornar o centro de Brasília um espaço mais inclusivo, vibrante e acolhedor para todos. Junte-se a nós nessa missão de transformação e construção de uma comunidade mais forte e unida.

O Instituto no Setor possui um portfólio rico e diversificado, todos essencialmente voltados à produção de eventos, tendo celebrado parcerias com os seguintes órgãos do Distrito Federal:

SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA  
PROJETO “FEIRA NO SETOR” - Termo de Fomento nº 42/2021  
Processo SEI nº 00150-0004725/2021-87

SECRETARIA DE ESTADO DE TURISMO DO DISTRITO FEDERAL SETUR  
PROJETO “FESTIVAL CRIOLINA” – Termo de fomento nº 36/2023  
Processo SEI nº 04009-00000928/2023-23

SECRETARIA DE ESTADO DE DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO, TRABALHO E RENDA DO DISTRITO FEDERAL – SEDET/DF  
PROJETO “SETOR DE CAPTAÇÃO SOCIAL – TERRITÓRIOS CRIATIVOS, SAUDÁVEIS E SUSTENTÁVEIS” – Termo de Fomento nº 2/2023  
Processo SEI nº 04012-00004102/2022-11.

SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA – SECEC/DF  
PROJETO “TERRITÓRIOS CARNAVALESCOS” – Termo de Fomento nº 2/2023  
Processo SEI nº 00150-00000571/2023-16

## JUSTIFICATIVA

A história dos videogames remonta aos anos setenta, quando os primeiros experimentos com jogos eletrônicos começaram a surgir. Títulos icônicos como "Pong" da Atari nos anos 1970 e "Space Invaders" marcaram o início da popularização dos jogos. Nas décadas seguintes, a indústria evoluiu rapidamente, com a introdução de consoles como o Nintendo Entertainment System (NES) e o surgimento de franquias clássicas como "Super Mario Bros" e "The Legend of Zelda".

Hoje, os videogames não são apenas uma forma de entretenimento, mas também uma poderosa ferramenta de educação, inovação e tecnologia. É nesse contexto e em constante evolução que surge o projeto “Capital Game Show”.

O “Capital Game Show” é um evento de quatro dias dedicado à temática “Nostalgia Gamer”, projetado

para celebrar e promover a Ciência, Tecnologia e Inovação no Distrito Federal. Este evento gratuito e aberto à comunidade oferece uma rica variedade de atividades e competições, proporcionando uma experiência única para todas as idades e perfis de jogadores.

Os benefícios do projeto para o Distrito Federal e principalmente para a Região Administrativa do Gama, que receberá o projeto, são muitos. Além de fomentar o interesse por ciência e tecnologia entre os jovens, o evento promove a inclusão digital e a interação social por meio dos jogos. As seis arenas de lazer distintas – Arena PC, Arena Console, Arena Corrida, Arena Retrô, Arena Fliperama e Arena Just Dance – oferecem entretenimento diversificado e nostálgico, lembrando clássicos e celebrando a evolução dos videogames.

Paralelamente, as competições de esportes eletrônicos em três arenas competitivas – Arena Free Fire e console, Arena PC Competitiva e Arena Super Smash Bros – proporcionam uma plataforma para que competidores possam demonstrar suas habilidades e se conectar com a comunidade gamer. Este evento não só valoriza a cultura gamer, mas também contribui para o desenvolvimento econômico local, atraindo visitantes e entusiastas de diferentes regiões.

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

Para fomentar a ciência, tecnologia e inovação no Distrito Federal, o projeto “Capital Game Show” implementará uma série de ações voltadas para a educação e o engajamento da comunidade. Este evento, além de oferecer uma rica variedade de atividades recreativas e competitivas, busca promover um ambiente de aprendizado e inovação.

O público terá acesso a várias arenas temáticas que não apenas proporcionarão diversão, mas também uma imersão nas evoluções tecnológicas dos jogos eletrônicos e videogames. A Arena PC e a Arena Console apresentarão os mais recentes avanços em hardware e software, demonstrando como a tecnologia tem sido crucial para a evolução dos videogames.

A Arena Retrô e a Arena Fliperama trarão uma viagem nostálgica pelos jogos clássicos, ilustrando a progressão tecnológica desde os primeiros consoles e máquinas de arcade até os dias atuais. Isso permitirá que os participantes compreendam a importância do desenvolvimento tecnológico ao longo dos anos.

Além dessas arenas de lazer, o evento incluirá competições de esportes eletrônicos em três arenas competitivas: Arena Free Fire e console, Arena PC Competitiva e Arena Super Smash Bros. Essas competições não só promoverão o espírito esportivo e a competição saudável, mas também demonstrarão o potencial dos jogos eletrônicos como um campo de inovação e profissionalização.

O “Capital Game Show” também proporcionará uma plataforma para discussões sobre o impacto dos jogos eletrônicos na educação e no desenvolvimento de habilidades tecnológicas. Especialistas, Influencers e profissionais da área estarão presentes para compartilhar conhecimentos e debater sobre o futuro dos videogames e sua aplicação em diferentes setores.

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

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

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

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

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

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

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

## C – Importância Social do Projeto

O projeto “Capital Game Show” possui uma importância social significativa para todo o Distrito Federal, especialmente a Região administrativa do Gama, oferecendo mais do que apenas entretenimento; ele cria um espaço inclusivo e educativo para a comunidade. Com a temática “Nostalgia Gamer”, o evento promove a integração entre diferentes gerações, reunindo famílias e amigos em torno de uma paixão comum pelos videogames. Essa interação entre gerações é fundamental para fortalecer os laços sociais e culturais, criando memórias compartilhadas e um senso de comunidade.

As arenas demonstram a evolução da tecnologia dos jogos, educando o público sobre a história e o desenvolvimento dos videogames. A inclusão de competições de esportes eletrônicos em arenas específicas - Arena Free Fire e console, Arena PC Competitiva e Arena Super Smash Bros - proporciona uma plataforma para que jogadores de todas as idades e habilidades possam demonstrar seu talento, promovendo o espírito esportivo.

Além disso, o “Capital Game Show” desempenha um papel crucial na promoção da inclusão digital. Ao

oferecer um espaço onde as pessoas podem experimentar novas tecnologias e aprender sobre o desenvolvimento de jogos, o evento contribui para reduzir a lacuna digital na comunidade. Isso é especialmente importante para jovens e crianças, que têm a oportunidade de explorar possíveis carreiras em ciência, tecnologia e inovação, áreas que são fundamentais para o desenvolvimento econômico e social da Região Administrativa do Gama.

Portanto, o “Capital Game Show” é um evento que, por meio da disponibilização de arenas recreativas totalmente gratuitas e abertas ao público, busca trazer acessibilidade e reduzir as desigualdades sociais, onde todos terão acesso independente da raça, gênero ou condições financeiras. Além disso, parte dos jogos da arena console contam com opções de cores personalizadas para daltonismo, promovendo a inclusão de pessoa com deficiência por meio de recursos tecnológicos.

#### D – Ações previstas para Acessibilidade

Para assegurar que todas as pessoas, independentemente de suas habilidades físicas, tenham acesso equitativo às atividades do projeto, serão implementadas ações de acessibilidade, como o Estacionamento Reservado para PCD, onde serão designadas vagas de estacionamento exclusivas para Pessoas com Deficiência (PCD), devidamente sinalizadas e **Intérprete de Libras** para as atividades do palco principal, permitindo a tradução ao vivo do que for falado durante o evento às pessoas portadoras de necessidades especiais.

Além disso, serão adotadas medidas de **Acessibilidade nas postagens realizadas pela equipe de comunicação do projeto**, com uma linguagem simples, alcançando também o público portador de deficiência. Por fim, durante as atividades do projeto, por se tratar de uma ação totalmente gratuita, denota a acessibilidade para pessoas em situação de vulnerabilidade, garantindo a eles acesso à tecnologias e aparelhos de última geração, além de um espaço rico em cultura, ciência e tecnologia.

#### REALIDADE DA PARCERIA

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

Realizado no Estacionamento do Estádio Bezerrão, próximo ao Shopping do Gama, o evento reunirá diversos parceiros, incluindo empresas de tecnologia, desenvolvedores de jogos, players profissionais e amadores para criar uma experiência única e abrangente.

Esta parceria não só assegura a qualidade do evento, mas também maximiza seu impacto positivo no desenvolvimento econômico, tecnológico e social do Distrito Federal, oferecendo uma experiência enriquecedora para competidores, amantes e entusiastas da cultura gamer.

O "Capital Game Show" será realizado no Gama, Distrito Federal, e espera-se que atraia um público diversificado, ávido por conhecimento e novas oportunidades.

#### PRÉ-PRODUÇÃO:

Essa etapa será desenvolvida entre 31/07/2024 e 08/08/2024.

A pré-produção consiste na realização de todas as etapas introdutórias para realização do projeto. Ela é

desenvolvida em sub etapas, constando o planejamento, a contratação e a comunicação.

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

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

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

Assim, para essas primeiras sub-etapas é necessário em torno de 4 semanas para efetiva realização, tempo de atuação das pessoas caracterizadas como Recursos Humanos.

- o Semana 1 – Reunião de alinhamento com a equipe de RH
- o Semana 2 – Negociações e Contratações para execução do projeto
- o Semana 3 – Elaboração e início de execução do planejamento de comunicação
- o Semana 4 – Alinhamento com as equipes e serviços contratados para início do projeto.

## PRODUÇÃO

Essa etapa será desenvolvida nos dias 08/08/2024 a 11/08/2024

O evento acontecerá nos dias 08, 09, 10 e 11 de Agosto de 2024, no Estacionamento do Estádio Bezerrão, localizado no St. Central - Gama, Brasília - DF, 72405-610, próximo ao Shopping do Gama.

Como o foco do projeto é a Nostalgia dos jogos clássicos e a evolução tecnológica proporcionada por eles, o evento se dividirá em diferentes Arenas Temáticas, conforme tabela abaixo:

Arenas Free Play	Arenas Competitivas
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Arena PC</li> <li>❖ Arena Console</li> <li>❖ Arena Retrô</li> <li>❖ Arena Corrida</li> <li>❖ Arena Fliperama</li> <li>❖ Arena Just Dance</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Arena Competitiva de PC</li> <li>❖ Arena Super Smash Bros Ultimate</li> <li>❖ Arena Competitiva de Free Fire</li> </ul>

## ARENAS FREE PLAY

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

**Arena PC** – Espaço montado para comportar 20 (vinte) computadores gamer, com headset, teclado, mouse, monitores e cadeira gamer, todos equipados com jogos populares para arena free play.

**Arena Console** – Espaço montado para comportar 6(seis) consoles Xbox One/Series e Playstation 4/5, com televisão e cabeamento e rack com jogos diversificados, dentre eles jogos de luta, corrida e esportes.

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

**Arena Corrida** – Espaço montado para comportar 3(três) Cockpits de simuladores de corrida com jogos variados do gênero, tanto de simulação como arcades, para atender ao público variado.

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

**Arena Just Dance** – Espaço montado para comportar 1(um) consoles xbox 360 ou xbox one s/x com sensor Kinect, jogo digital ou mídia física do Just Dance (edições entre 2014 e 2022), para lazer dos participantes interessados em dança. Nesta arena será necessário um painel de LED e Sonorização de pequeno porte.

## **ARENAS DE COMPETIÇÃO**

**Arena Competitiva Super Smash Bros Ultimate** – Espaço montado para comportar o Torneio Smash Bros, contendo uma bancada para disputas competitivas com consoles Nintendo Switch, equipados com o jogo Super Smash Bros Ultimate, com monitor ou televisão, dois joystick, cabeamento e rack. Nesta arena será necessário um Narrador de e-Sports, um painel de LED e Sonorização de pequeno porte.

**Arena Competitiva de PC** - Espaço montado para comportar os campeonatos de e-sports dos principais jogos competitivos: Valorant e League of Legends. Será composta por 10 (dez) computadores de alta performance. Nesta arena será necessário um Narrador de e-Sports, um painel de LED e Sonorização de pequeno porte.

**Arena Competitiva de Free Fire** - Espaço montado para comportar o campeonato de e-sports do principal jogo Mobile competitivo do mercado: Free Fire. Será composta por uma bancada para disputas competitivas, pontos de energia e locação de 8 (oito) celulares com especificações recomendadas para o jogo, para que os participantes possam competir em pé de igualdade. Nesta arena será necessário um Narrador de e-Sports, um painel de LED e Sonorização de pequeno porte.

## **DOS TORNEIOS DE E-SPORTS**

### **Torneio Super Smash Bros Ultimate**

Super Smash Bros Ultimate é um aclamado jogo de luta que reúne personagens icônicos do universo Nintendo,

além de personagens de outras franquias famosas. Neste torneio, os competidores se enfrentarão em duelos eletrizantes no formato 1 vs 1. Cada batalha promete ser intensa, com o objetivo de eliminar o adversário e avançar na chave até restar apenas um vencedor.

### **Torneio Free Fire**

Free Fire é um popular jogo mobile do gênero battle royale, onde jogadores competem em uma ilha até que apenas um squad permaneça de pé. Neste torneio, serão formados squads de 4 jogadores que se enfrentarão em batalhas no formato 4 vs 4. A competição será acirrada, exigindo trabalho em equipe, estratégia e habilidades individuais para conquistar a vitória e avançar na chave até restar o squad campeão.

### **Torneio League of Legends**

League of Legends é um renomado jogo multiplayer online battle arena (MOBA) desenvolvido pela Riot Games. No torneio, os times serão compostos por 5 jogadores que se enfrentarão em batalhas estratégicas no formato 5 vs 5. Cada equipe deverá coordenar suas ações, dominar o mapa e destruir a base inimiga para avançar na chave até que reste um time vencedor. As partidas serão intensas e repletas de táticas complexas.

### **Torneio Valorant**

Valorant é um jogo de tiro em primeira pessoa (FPS) desenvolvido pela Riot Games, que combina elementos táticos com habilidades únicas dos personagens. Nos torneios, os times também serão formados por 5 jogadores, competindo em partidas no formato 5 vs 5. Cada rodada exigirá precisão, trabalho em equipe e uso estratégico das habilidades para dominar o adversário e avançar na chave até restar o time campeão.

## **CRONOGRAMA**

O cronograma do projeto será semelhante para os 4 dias de evento.

<b>Programação</b>	<b>Horário</b>
Abertura	14h00 às 14h30
Arena Free Play aberta ao público	14h30 às 21h00
Torneios e-sports	14h30 às 21h00
Palestra	15h00 às 16h00
Talkshow com Influencer e Palestrante	17h00 às 18h00
Apresentação Banda Local	19h00 às 20h00
Encerramento	20h30 às 21h00

## **DAS PALESTRAS**

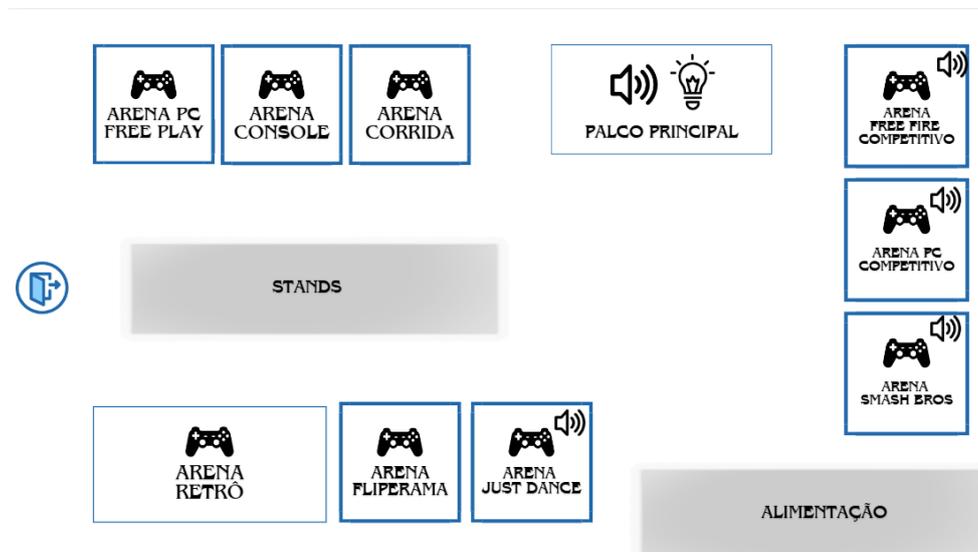
Será realizada uma palestra por dia de evento, realizadas pelo Sr. Alex Porto, um Estrategista Digital com experiência desde 2019, especializado em estratégias de longo prazo..

Segue abaixo as palestras exploradas durante o projeto:

Tema da Palestra: **Profissões do Futuro**

- Vamos explorar as profissões do futuro e como elas estão transformando o mercado de trabalho. À medida em que a tecnologia avança e as necessidades da sociedade evoluem, novas oportunidades e desafios surgem.
- As inovações tecnológicas estão redefinindo as carreiras tradicionais e criando novas áreas de atuação. Desde a inteligência artificial e a automação do marketing em si, veremos como essas tendências estão moldando o futuro do trabalho.
- Discutiremos como a educação e a formação contínua desempenham um papel crucial na preparação para as profissões do futuro. Abordaremos a necessidade de uma mentalidade de aprendizado ao longo da vida e como as instituições educacionais estão adaptando seus currículos para atender às novas exigências do mercado.
- Prepare-se para um mergulho profundo nas tendências e previsões que estão moldando o futuro do trabalho. Saia deste evento com uma visão clara e estratégias práticas para se posicionar de forma competitiva e aproveitar as oportunidades emergentes.

**CROQUI**



**DA CONTRATAÇÃO E TRIBUTAÇÃO E ENCARGOS SOCIAIS**

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

**DO DECRETO Nº 43.054/2022 (COVID 19)**

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

#### PÓS-PRODUÇÃO:

Ocorrerá entre 12/08/2024 e 31/10/2024 com as seguintes atividades:

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

CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO / MARCOS EXECUTORES		
AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
PRÉ-PRODUÇÃO		
1. Contratações da Equipe	31/07/2024	31/07/2024
2. Reunião de Alinhamento	31/07/2024	31/07/2024
3. Divulgação do Projeto	31/07/2024	11/08/2024
PRODUÇÃO		
5. Abertura das Inscrições	31/07/2024	08/08/2024
6. Evento Aberto ao Público	08/08/2024	11/08/2024
7. Torneios de eSports	08/08/2024	11/08/2024
PÓS PRODUÇÃO		
8. Prestação de contas Final	12/08/2024	31/10/2024
9. Entrega de Relatórios	12/08/2024	31/10/2024

**QUADRO GERAL DAS AÇÕES:**

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

MARCOS EXECUTORES DAS FASES		
AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Pré-Produção	31/07/2024	08/08/2024
Produção	08/08/2024	11/08/2024
Pós-Produção	12/08/2024	31/10/2024

**OBJETIVOS E METAS:**

Objetivos:

- 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.

Como Metas, devemos alcançar:

- Disponibilização de 6 arenas Free play abertas ao público para realização do projeto com consoles videogames de todas as gerações;
- Disponibilização de 3 arenas competitivas para execução de torneios e campeonatos de e-sports de

plataformas diversificadas, PC, console e Mobile;

- Alcançar um público médio de 1.000 (mil) pessoas por dia de evento, totalizando cerca de 4.000 (quatro mil) beneficiários ao longo do projeto por meio da retirada e validação de ingressos eletrônicos;
- Alcançar um total de 150 (cento e cinquenta) competidores durante o evento participando das competições de plataformas variadas de e-sports, a ser comprovado por meio das fichas de inscrição;
- Disponibilização de Palestras e TalkShow para fomentar o desenvolvimento tecnológico do segmento gamer no Distrito Federal;
- Gerar emprego e renda por meio de todas as contratações amparadas pelo artigo 46, da Lei 13.019/2014 (MROSC), vinculadas à parceria.

#### RECURSOS COMPLEMENTAR

Não haverá o uso de Recurso complementar.

#### CONTRAPARTIDA DA OSC

Não haverá contrapartida.

#### INDICADORES DE MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO

METAS/OBJETIVO	AÇÃO	QUANTITATIVO	FORMA DE AFERIR
Disponibilização de arenas Free play abertas ao público para realização do projeto com consoles videogames de todas as gerações	Disponibilizar Arenas Free Play com videogames de todas as gerações.	Disponibilização de 6 arenas Free play	Fiscalização in loco; Relatório Fotográfico junto ao relatório de execução do objeto;
Disponibilização de 3 arenas competitivas para execução de torneios e campeonatos de e-sports de plataformas diversificadas, PC, console e Mobile;	Disponibilizar Arenas competitivas para execução de torneios e campeonatos	Disponibilização de 3 arenas de Competição	Fiscalização in loco; Relatório Fotográfico junto ao relatório de execução do objeto;
Alcançar um público médio de 1.000 (mil) pessoas por dia de evento	Alcançar um público cativo e entusiastas de videogame.	Atender um total de 4.000 (quatro mil) pessoas	Fiscalização in loco; Relatório Fotográfico junto ao relatório de

			<p>execução do objeto;</p> <p>Retirada e validação de Ingressos eletrônicos</p>
Alcançar um total de 150 competidores durante o evento	Alcançar um público de competidores de e-sports de plataformas diversas;	Atender um total de 150 (cento e cinquenta) competidores de e-sports	<p>Fiscalização in loco;</p> <p>Relatório Fotográfico junto ao relatório de execução do objeto;</p> <p>Fichas de Inscrição de e-sports</p>
Disponibilização de Palestras e TalkShow para fomentar o desenvolvimento tecnológico do segmento gamer no Distrito Federal;	Realização de evento acessível com utilização de espaços públicos.	Execução de um 04 palestras e 04 TalkShow com figuras influentes no cenário gamer	<p>Fiscalização in loco;</p> <p>Relatório Fotográfico junto ao relatório de execução do objeto;</p>
Gerar emprego e renda por meio de todas as contratações amparadas pelo artigo 46, da Lei 13.019/2014 (MROSC), vinculadas à parceria.	Realização de evento acessível com utilização de espaços públicos.	Realização de 01 Evento Gamer com Arena Free Play e competições durante quatro dias.	<p>Fiscalização in loco</p> <p>Contratos</p> <p>Relatório Fotográfico</p>

**RESULTADOS ESPERADOS:**

Os resultados esperados do projeto “Capital Game Show” 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.

**PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:**

Alcançar um total de 4.150 (quatro mil cento e cinquenta) pessoas entre 06 e 65+ anos.

**PLANO DE COMUNICAÇÃO**

**1. Introdução - Contextualizar o projeto.**

O projeto consiste na parceria com a SECRETARIA DE ESTADO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO DO DISTRITO FEDERAL para executar o projeto **CAPITAL GAME SHOW**, sendo um evento de 4 dias voltado a celebrar, de forma nostalgica, a importância dos jogos clássicos no processo de evolução do mundo dos videogames de forma participativa, por meio de arenas gamer Free Play e Competitivas.

**2. Diagnóstico e necessidade de trabalho.**

No período da pré-produção, o coordenador de comunicação iniciará o planejamento de estratégias de todas as etapas introdutórias para a realização do projeto. Serão contratados os serviços de Assessoria de Imprensa Local, Gestão de Redes Sociais e Web Designer.

Será criado um branding da marca do projeto, ou seja, o conjunto de ações alinhadas ao posicionamento, propósito e valores do projeto. O objetivo do branding é despertar sensações e criar conexões conscientes e inconscientes, que serão cruciais para que o público decida participar do projeto

**3. Objetivos gerais e específicos do Plano de Comunicação.**

METAS QUALITATIVAS	INDICADORES DE MONITORAMENTO	PARÂMETROS PARA AFERIÇÃO DE CUMPRIMENTO
Democratizar o acesso à informação	Criação de conteúdo digital para as redes sociais e site	Relatório de Mídias Espontâneas.
Dinamizar a divulgação das Informações	Fomento das mídias espontâneas	Relatório de Mídias Espontâneas;
Atingir o maior número de veículos de comunicação	Disseminação nas mídias tradicionais, como rádios, tv, jornais e revistas.	Relatório de Mídias Espontâneas; Publicações das revistas, jornais.
METAS QUANTITATIVAS	INDICADORES DE MONITORAMENTO	PARÂMETROS PARA AFERIÇÃO DE CUMPRIMENTO
Divulgar o projeto ao público pelo período de 4 (quatro) meses, alcançando 4.000 pessoas para o evento e 150 inscritos nas competições de e-sports.	Divulgação do site e resultados em redes sociais (Facebook e Instagram); Divulgação do site para inscrição e resultados em redes sociais (Facebook e Instagram)	Relatório de divulgação das métricas e gestão das redes sociais;

**4. Identificar os públicos.**

- Identificar os públicos – 41.500 pessoas, entre 6 a 65+ anos, com taxa de conversão de 10%.
- Identificar as estratégias, as ações e as metas a serem realizadas no Plano.
- Entusiastas do mundo Gamer
- Competidores de esportes eletrônicos

#### 5. Identificar as estratégias, as ações e as metas a serem realizadas no Plano.

A partir das estratégias traçadas para a comunicação, será desenvolvida a Identidade visual do projeto. A comunicação do projeto com o seu público se dará majoritariamente através de ações online através de uma comunicação específica para as mídias sociais. Os painéis publicitários buscam alcançar motoristas, pedestres e cidadãos analógicos sem perfil em redes sociais.

O Coordenador de Comunicação acompanhará todo o período do projeto, como o planejamento e execução de todos os itens relacionados à comunicação, tais como: desenvolvimento da logomarca, desenvolvimento de cronograma de postagens em redes sociais, acompanhamento das perguntas do público em nossos canais de comunicação, sugestão e cotação de mídias offline, aprovação de logomarcas com patrocinadores e órgãos realizadores, desenvolvimento de peças de divulgação, briefing de conteúdo e linguagem a ser utilizada.

Além disso, serão produzidas produções audiovisuais, para as mídias espontâneas e sociais.

#### 6. Identificar os produtos, objetivos e indicadores a serem alcançados.

Produto	Objetivo	Indicador
Criação da Logo	Dar identidade visual ao projeto	Logo criada
Informativo	Difusão Regional	Contratação da Assessoria de Imprensa e entrega via mailing marketing
Impulsionamento em redes sociais	Difusão Regional	Serviço de impulsionamento nas redes sociais, como Facebook e Instagram
Criação do site	Difusão Regional	Contratação de web designer

#### 7. Identificar os canais de comunicação a serem utilizados.

Assessoria de Imprensa irá trabalhar o engajamento orgânico em em mídias digitais, o gestor de redes sociais utilizará instagram e site.

#### 8. Principais atividades de comunicação que serão utilizadas no plano.

- Assessoria de Imprensa
- Gestão de redes sociais

#### 9. Identificar peças de divulgação.

Pela de divulgação	Formato	Qtd	Meio utilizado	Data de produção	Data de veiculação
<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.	Serviço Mensal	3	Mídias Espontâneas	Julho de 2024	Julho a Outubro de 2024
<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 Mensal	3	Jornais, Revistas, Imprensa	Julho de 2024	Julho a Outubro de 2024
<b>Web Designer</b> - Serviço de criação das peças web como posts para Facebook, posts para Feed e Stories do Instagram, convites virtuais via e-mail e WhatsApp.	Serviço Mensal	3	Criação de Peças	Julho de 2024	Julho a Outubro de 2024
<b>Serviço de Branding de Marca</b> - Conjunto de práticas e técnicas de construção e consolidação da área da comunicação para a inserção de uma marca no mercado. Ações direcionadas de marketing, como slogans, símbolos, logotipos e identidade visual. Planejamento, esquema de cores, design são exemplos de ferramentas que constroem a gestão de uma	Unidade	01	Logo	Julho de 2024	Julho de 2024

marca (projeto)					
<b>Serviço de Criação do Site</b> - Criação do site para divulgação das informações, objetivos, metas e atividades realizadas no projeto	Unidade	01	Site	Julho de 2024	Julho a outubro de 2024

**10. Equipe de comunicação participante do plano. (citar todos os profissionais contratados, agência)**

- Coordenador de Comunicação
- Gestor de Redes Sociais (Social Mídia) Web Designer
- Assessoria de imprensa local
- Fotógrafo

**11. Recursos financeiros.**

Descrição do Item	Valor
<b>Banner</b> - Confeção de banners para sinalização, transparência e backdrop, todos em impressão digital em lona, 04 cores, artes diferentes e bastão e corda e/ou ilhós para fixação.	R\$ 2.760,00
<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.	R\$ 9.492,99
<b>Web Designer</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.	R\$ 7.400,01
<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.	R\$ 7.275,00

<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.	R\$ 4.933,28
<b>Vídeo Audiovisual de Making Of</b> – Produção de 1 (um) vídeo audiovisual de Making Of da produção do projeto para apresentação em fase de pós produção, com vistas a auxiliar da difusão da imagem do projeto e do trabalho apoiado pela Secretaria de Estado.	R\$ 1.422,50
Valor Total do Plano	<b>R\$ 33.283,78 (trinta e três mil duzentos e oitenta e três reais e setenta e oito centavos)</b> aproximadamente 7% do valor total da parceria.

PLANILHA FINANCEIRA – CRONOGRAMA FÍSICO FINANCEIRO

PROJETO CAPITAL GAME SHOW						
Memória de Cálculo						
Item	Descrição	Financiado por:	Unidade de Media	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
<b>Grupo 1 - Contratações de Recursos Humanos</b>						
1.1	<b>Coordenador Geral</b> - Coordenar todos os aspectos do evento para que ele se efetive como o planejado. Delegar funções, acompanhar o planejamento, a divulgação e a motivação da equipe. Acompanhar com check-list todas as fases do plano de trabalho, desde o tema até a escolha dos prestadores de serviço, além de acompanhar toda a execução. Responsável pelas diretrizes do projeto, alinhando as demandas de todas as áreas junto com a produção executiva. Aprovar, coordenar, acompanhar, controlar e executar cada uma das coordenações do projeto.	Item 153 da Tabela FGV - Mão de obra + Correção do IPCA	SEMANA	16	R\$ 1.155,00	R\$ 18.480,00
1.2	<b>Coordenador de Comunicação</b> - Serviço de elaboração da estratégia de comunicação e coordenação de planejamento e execução de todos os itens relacionados à comunicação, tais como: desenvolvimento da logomarca, contratação de equipe, desenvolvimento de cronograma de postagens em redes sociais, acompanhamento das perguntas do público em nossos canais de comunicação, sugestão e cotação de mídias offline, aprovação de logomarcas com patrocinadores e órgãos realizadores, desenvolvimento de peças de divulgação, briefing de conteúdo e linguagem a ser utilizadas, acompanhamento da assessoria de imprensa local e nacional com entrega dos resultados, direcionamento dos vídeos do evento e dos fotógrafos.	FGV 175 + IPCATabela utilizada da FGV com preços de mão-de-obra, produzida junto com o Ministério da Cultura no ano de 2012 -2013.	SEMANA	16	R\$ 1.250,00	R\$ 20.000,00
1.3	<b>Coordenador de Produção</b> - Profissional responsável pela execução, fazendo o link entre todas as áreas de coordenações e área financeira. Responsável a criação de planos, organogramas e documentos de modelo para utilização da equipe, controle de orçamento, organização de fontes de recurso do projeto, negociação e contratação de fornecedores, artistas e equipe, reserva de locais e equipamentos do projeto, alinhar com a coordenação de comunicação a estratégia de divulgação do evento, acompanhamento das entregas de cada área visando a prestação de contas e fechamento dos resultados do evento, acompanhamento das ações de sustentabilidade e acessibilidade.	FGV 44 + IPCATabela utilizada da FGV com preços de mão-de-obra, produzida junto com o Ministério da Cultura no ano de 2012 -2013.	SEMANA	16	R\$ 1.250,00	R\$ 20.000,00
<b>Sub-Total</b>						<b>R\$ 58.480,00</b>
<b>Grupo 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.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Apresentador Unidade: Cachê UF: DF	Cachê	4	R\$ 622,00	R\$ 2.488,00
2.2	<b>Narrador de eSports Eletrônicos</b> - Profissional responsável por narrar e comentar as partidas de eSports eletrônicos nas arenas competitivas. Será necessário um profissional para cada arena competitiva. Serão 3 arenas competitivas.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Apresentador Unidade: Cachê UF: DF	Cachê	12	R\$ 523,33	R\$ 6.279,96

2.3	<b>DJs</b> - Contratação de Djs para apresentação na programação dos espaços. Será necessário 1 profissional por dia de evento.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Disc Jockey (DJ) Unidade: Cachê UF: DF	Cachê	4	R\$ 1.000,00	R\$ 4.000,00
2.4	<b>Convidados "Influencers Digitais"</b> - Participação de "influencers digitais" para a composição do TalkShow do projeto junto ao apresentador e palestrante, atraindo público e fãs o evento. Serão 2 influencers por dia, sendo realizado o talkshow na sexta, sábado e domingo (3 dias). Serão convidados os seguintes influencers: Boca de 09 (instagram @bocade09), Dublador Marco Ribeiro (instagram @marcodub), Canal Maneirando com Neto Lyera e Guilherme Yuri (instagram @netoeguizao).	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Palestrante Unidade: Cachê UF: DF	Cachê	8	R\$ 9.500,00	R\$ 76.000,00
2.5	<b>Palestrante</b> - Palestras para o público durante todo o projeto, com temas diversificados sobre a história dos videogames e o papel dos jogos na atualidade. Será um palestrante por dia de evento.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Palestrante Unidade: Cachê UF: DF	Cachê	4	R\$ 1.332,59	R\$ 5.330,36
2.6	<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 como cadeira gamer, 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 dia de projeto.	ORÇAMENTO	Diária	4	R\$ 5.600,00	R\$ 22.400,00
2.7	<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 rack. Será necessária 2 estrutura por dia de projeto.	ORÇAMENTO	Diária	8	R\$ 3.500,00	R\$ 28.000,00
2.8	<b>Locação de Equipamentos Gamer para Arena Retrô</b> - Estrutura composta por 9(nove) consoles videogames clássicos retrô. Serão consoles representativos de cada década, entre 1980 e 2010. Dos anos 80' serão um Atari 2600 e um Mega Drive 16 BIT ou equivalentes. Dos anos 90' serão Super nintendo e Playstation 1 ou equivalentes. Dos anos 00' serão o GameCube, Xbox primeira geração e Playstation 2 ou equivalentes. Dos anos 10' serão Xbox 360 e Playstation 3. Todos com televisão compatível, cabeamento e rack. Será necessária 1 estrutura por dia de projeto.	ORÇAMENTO	Diária	4	R\$ 4.000,00	R\$ 16.000,00
2.9	<b>Locação de Equipamentos Gamer para Arena Corrida</b> - Estrutura composta por 3(três) 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 dia de projeto.	ORÇAMENTO	Diária	4	R\$ 3.500,00	R\$ 14.000,00
2.10	<b>Locação de Equipamentos Gamer para Arena Fliperama</b> - Locação de Estrutura composta por 6(seis) Fliperamas com jogos clássico, serviço de frete, montagem e manutenção inclusos. Será necessária 1 estrutura por dia de projeto.	ORÇAMENTO	Diária	4	R\$ 1.483,33	R\$ 5.933,32
2.11	<b>Locação de Equipamentos Gamer para Arena Just Dance</b> - Estrutura composta por 1(um) consoles xbox 360 ou xbox one s/x com sensor Kinect, jogo digital ou mídia física do Just Dance (edições entre 2014 e 2022), tapete para os participantes. Será necessária 1 estrutura por dia de projeto.	ORÇAMENTO	Diária	4	R\$ 1.200,00	R\$ 4.800,00

2.12	<b>Locação de Equipamentos Gamer para Arena Competitiva Super Smash Bros Ultimate</b> - Estrutura composta por bancada para disputas competitivas, 2(dois) consoles Nintendo Switch, equipados com o jogo Super Smash Bros Ultimate, com monitor ou televisão, dois joystick, cabeamento e rack. Será necessária 1 estrutura por dia de projeto.	ORÇAMENTO	Diária	4	R\$ 1.500,00	R\$ 6.000,00
2.13	<b>Locação de Equipamentos Gamer para Arena Competitiva de PC</b> - Estrutura composta por 10 (dez) computadores com especificação semelhante ou superior a seguinte: processador Ryzen 5 5500, placa de vídeo RTX 3050, VRAM de 4 GB e 16 GB de RAM, bem como cadeira gamer, headset, teclado, mouse, monitores, mesa com forro, switch e servidor. O serviço inclui frete, instalação e manutenção. Os computadores devem estar equipados com jogos competitivos para realização de campeonatos. Será necessária 1 estrutura por dia de projeto.	ORÇAMENTO	Diária	4	R\$ 6.000,00	R\$ 24.000,00
2.14	<b>Locação de Equipamentos Gamer para Arena Competitiva de Free Fire</b> - Estrutura composta bancada para disputas competitivas, pontos de energia e 8 (oito) celulares com especificação similar ou superior a seguinte: Processador Snapdragon 680 4G, 4gb RAM e taxa de atualização 90hz, equipados com o jogo Free Fire. Será necessária 1 estrutura por dia de projeto.	ORÇAMENTO	Diária	4	R\$ 1.766,00	R\$ 7.064,00
2.15	<b>Artista Local</b> - Pagamento de cachê por realização de apresentação de banda local com grande repercussão e reconhecida regionalmente. Serão 2 bandas locais por dia de projeto.	Perquisa no Portal SALICNET - Apresentação Musical - Item Orçamentário: Banda/Grupo Local	CACHÊ	4	R\$ 3.250,00	R\$ 13.000,00
2.16	<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.	Perquisa no Portal SALICNET - Apresentação Musical - Item Orçamentário: Intérprete de Libras	DIÁRIA	4	R\$ 641,00	R\$ 2.564,00
<b>Sub-total</b>						<b>R\$ 237.859,64</b>
<b>Grupo 3 - Locação de Equipamentos / Serviços</b>						
3.1	<b>Estrutura de Alumínio Modular em Box Truss Tipo Q30</b> - Estrutura modular montável em diversos formatos destinada a compor torres de Delays, sinalização, área de alimentação, testeiras de entrada, testeira das arenas de lazer, dentre outros usos. Serão 100(cem) metros lineares por dia de evento.	CONSULTA SALICNET - Festival/Mostra - Item Orçamentário: Estrutura Metálica	M² / Diária	400	R\$ 31,71	R\$ 12.684,00
3.2	<b>Locação de Placo 8X6M</b> - Locação de estrutura medindo 8x6X0,45 metros de altura, com piso em estrutura tubular industrial e compensados de 20 mm, com forração em carpete, com estrutura interna de grid em box truss, house mix, com cobertura e escada de acesso. Será 01 (uma) estrutura por dia de evento.	Item 32 da Tabela FGV - Serviços + Correção do IPCA	Diária	4	R\$ 5.095,30	R\$ 20.381,20

3.3	<p><b>Locação de Painel de LED</b> - Locação painel de Led alta definição Outdoor, RGB, 7 mm virtual, brilho acima de 5000 nits, processamento digital com entradas e saídas SDI, HDMI, VGA, computador e controller, montado em estruturas de alumínio, talhas e acessórios para elevação e sustentação. Características dos painéis: em LED modular com gabinetes slim fabricados em liga de alumínio e com peso inferior a 18 Kg/gabinete, placas com medidas de 0,768x0,768, fator de proteção: IP65 Frontal e Traseiro. Painéis tipo SMD (3 em 1) ou RGB, com resolução (dot pitch) entre 2.6mm e 9mm real, taxa de refresh rate de no máximo 2500Hz, temperatura de cor entre 5.000°K 9.000°K, ângulo de visão mínimo de 140° graus e brilho de 6.000 cd/m2, painéis dotados de sistema de hanging (sustentação) compostos de bumper e hastes verticais em alumínio com resistência mecânica a tração de no mínimo 260Mpa, com encaixes macho e fêmea compartilhado em linhas verticais, com 2 capacidade de sustentar em cada apoio até 500 kg. Será montada uma Tela de LED em cada Arena competitiva, uma na Arena Just Dance e uma no palco principal. Serão 6 m<sup>2</sup> para cada arena competitiva e arena just dance e 10m<sup>2</sup> para o palco principal por dia de projeto. 34m<sup>2</sup> x 4 dias de evento = 136m<sup>2</sup></p>	Perquisa no Portal SALICNET - Apresentação Musical - Item Orçamentário: Painel de LED	M <sup>2</sup> / Diária	136	R\$ 274,00	R\$ 37.264,00
3.4	<p><b>Sistema de Iluminação Especial</b> - Locação com montagem, manutenção e desmontagem de sistema de iluminação com 01 Consoles de iluminação, 6 refletores de led de 12 watts; 1 máquina de fumaça de 3000 watts; 1 ventiladores; 6 Movings beams; 2 refletores minibrutt de 4 lâmpadas. Prestação de Serviços de Empresa. Será utilizado 01 sistema por dia de evento durante 04 dias ao todo.</p>	ORÇAMENTO	Unidade/ Diária	4	R\$ 2.636,21	R\$ 10.544,84
3.5	<p><b>Sistema de Sonorização Especial</b> - Locação com montagem, manutenção e desmontagem de sistema de sonorização com 01 Mix Console Digital com no mínimo 48 canais para P.A; 2 Caixas para subgraves ; 2 Caixas vias médio grave e médio agudo (1.000W RMS cada); Amplificadores compatíveis com o sistema de PA; 01 Processador digital 01 Multicabo com no mínimo 48 vias (60mts); 01 kit de microfones para bateria; 01 amplificador para baixo GK 800 RB, Ampeg ou similar; 01 amplificador para guitarra; 5 microfones (shure SM 58 ou similar); 02 microfones sem fio UHF. Será utilizado 01 sistema por dia de evento durante 04 dias ao todo.</p>	ORÇAMENTO	Unidade / Diária	4	R\$ 4.715,94	R\$ 18.863,76
3.6	<p><b>Sistema de Sonorização Pequeno Porte</b> - Locação de sonorização de pequeno porte completo para eventos. Som composto por 2 caixas de Mid/High com potência de 400+400w cada, e 2 caixas Sub Low com potência de 600+600w, sistema de amplificação bi-amplificado, oferecendo 1200w para os subs e 800w para os médio/agudos, totalizando 2000W RMS ou sistema equivalente. Devendo ainda conter mesa de som e um par de microfones. Será utilizado 01 estrutura por arena competitiva. Serão necessárias 4 estruturas, sendo uma para cada arena (3 competitivas e 1 just dance) por dia de evento.</p>	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Locação de equipamentos de Som Unidade: Unidade UF: GO	Unidade / Diária	16	R\$ 1.278,50	R\$ 20.456,00
3.7	<p><b>Grupo Gerador Singular 180 KVA</b> - Com potência máxima em regime de trabalho de 180 KVA's, silenciado, com combustível, operador e cabos elétricos para ligação até 50mt do local do evento, Período de funcionamento de no máximo 12h. Serão 01 (uma) unidade por dia de evento.</p>	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Locação de Gerador de Energia Unidade: Unidade UF: DF	Unidade / Diária	4	R\$ 1.874,29	R\$ 7.497,16

3.8	<b>Brigadistas de Emergência</b> - Contratação de profissionais especializados e certificados para a prestação de serviços de socorrista/brigadista, visando atuar na prevenção de pânico e em primeiros socorros aos participantes de show, uniformizados e paramentados. Serviços prestados por 5 (cinco) profissionais por dia.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: BrigadistaUnidade: DiáriaUF: DF	Profissional / Diária	20	R\$ 183,50	R\$ 3.670,00
3.9	<b>Segurança de Evento</b> - Prestação de serviços de mão de obra de Segurança Desarmada, para atuar como segurança de show, uniformizado com camiseta e identificação da empresa, com carga horária de 12h. Serviços prestados por 5 (cinco) profissionais por dia.	SALICNET Produto: Apresentação MusicalItem: SegurançaUnidade: DiáriaUF: DF	Profissional / Diária	20	R\$ 159,84	R\$ 3.196,80
3.10	<b>KIT Mobiliário</b> - Fornecimento de kit mobiliários contendo 10 cadeiras pretas com assento estofado, mesa de centro, mesa de cantor, 02 vasos de plantas ornamentais. Será 01 (uma) unidade de kit por dia de evento.	Consulta SALICNET - Seminário/simpósio/ encontro/congresso/ palestra. Item: Locação de mobiliário	Diária	4	R\$ 1.200,00	R\$ 4.800,00
3.11	<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. 30 pessoas por dia.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Lanche para camarim Unidade: Unidade UF: DF	Diária	120	R\$ 47,30	R\$ 5.676,00
3.12	<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. Serão necessários 5 profissionais por dia de projeto.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: LimpezaUnidade: DiáriaUF: DF	Profissional / Diária	20	R\$ 137,50	R\$ 2.750,00
3.13	<b>Equipe de Apoio</b> - Profissional de nível médio responsável pelo atendimento geral do projeto, com foco na organização e apoio a coordenação dentre outras funções. Serviços prestados por 20 (vinte) profissionais por dia.	SALICNET Produto: Apresentação MusicalItem: Assistente de produção Unidade: DiáriaUF: DF	Diária	80	R\$ 150,00	R\$ 12.000,00
3.14	<b>Serviços de VJ</b> - Pesquisa e edição de conteúdo dentro da temática Mapeamento dos pixels para o painel de LED, Performance Visual. Será 1 profissional por dia de projeto.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Video Joker Unidade: DiariaUF: DF	Diária	4	R\$ 400,00	R\$ 1.600,00
3.15	<b>Confecção de Camisetas</b> - composição Poliéster (de 65 a 67%) e Viscose (de 33 a 35%), tecido poliviscose (malha fria), na cor preta, gola redonda, construção tipo malha com fio 30/1, nos tamanhos P, M, G, GG e EXG. Conterão áreas de impressão em silkscreen na frente.	SALICNET Produto: Oficina /Workshop/Seminário Audiovisual Item: Camisetas Unidade: UnidadeUF: DF	Unidades	400	R\$ 22,12	R\$ 8.848,00
<b>Sub-Total</b>						R\$ 170.231,76
<b>Grupo 4 - Contratação de Publicidade</b>						
4.1	<b>Banner</b> - Confecção de banners para sinalização, transparência e backdrop, todos em impressão digital em lona, 04 cores, artes diferentes e bastão e corda e/ou ilhós para fixação.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Banners Unidade: m² UF: DF	M2	60	R\$ 46,00	R\$ 2.760,00

4.2	<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	Mensal	3	R\$ 3.164,33	R\$ 9.492,99
4.3	<b>Web Designer</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 gráficamente, seguindo as palhetas de cores e estilo visual adotado pelo Coordenador de Comunicação para o projeto.	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Gestão de redes sociais Unidade: Serviço UF: DF	Mensal	3	R\$ 2.466,67	R\$ 7.400,01
4.4	<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 + IPCATabela utilizada da FGV com preços de mão-de-obra, produzida junto com o Ministério da Cultura no ano de 2012 -2013.	Mensal	3	R\$ 2.425,00	R\$ 7.275,00
4.5	<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.	SALICNET Produto: Apresentação Musica Item: Fotógrafo Unidade: Diária UF: DF	DIARIA	8	R\$ 616,66	R\$ 4.933,28
4.6	<b>Vídeo Audiovisual de Making Of</b> – Produção de 1 (um) vídeo audiovisual de Making Of da produção do projeto para apresentação em fase de pós produção, com vistas a auxiliar da difusão da imagem do projeto e do trabalho apoiado pela Secretaria de Estado.	SALICNET Produto: Video Item: Audiovisual 3' a 5' Unidade: Serviço	Unidade	1	R\$ 1.422,50	R\$ 1.422,50
<b>Sub-total</b>						R\$ 33.283,78
<b>VALOR TOTAL&gt;&gt;&gt;</b>						R\$ 499.855,18

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO		
Ações	Data da Parcela	Valor Total da Meta
Grupo 1 - Contratações de Recursos Humanos	PARCELA ÚNICA  31/07/2024	R\$ 58.480,00
Grupo 2 - Contratações Tecnológicas, Artísticas e Profissionais Especializados		R\$ 237.859,64
Grupo 3 - Locação de Equipamentos / Serviços		R\$ 170.231,76
Grupo 4 - Contratação de Publicidade		R\$ 33.283,78
<b>TOTAL</b>		<b>R\$ 499.855,18</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 do relatório técnico de monitoramento e avaliação.*

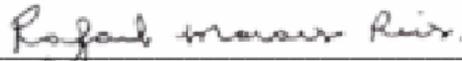
*§ 3º As parcelas dos recursos transferidos no âmbito da parceria serão liberadas em estrita conformidade com o respectivo cronograma de desembolso aprovado pela área técnica.*

**\*Nossos grifos\***

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.

ANEXOS
<input checked="" type="checkbox"/> 1. EQUIPE DE TRABALHO (OBRIGATÓRIO)
<input type="checkbox"/> 2. CURRÍCULO PADRÃO DA EQUIPE DE TRABALHO
<input type="checkbox"/> 3. CROQUI DO EVENTO (SE HOUVER)
<input checked="" type="checkbox"/> 4. PLANO DE COMUNICAÇÃO
<input type="checkbox"/> 5. PLANO DE MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPLEMENTARES
<input type="checkbox"/> 6. OUTROS. Especificar: _____

Brasília, 29 de julho de 2024.



INSTITUTO CULTURAL E SOCIAL NO SETOR

Rafael Moraes Reis  
Coordenador Geral