



## ANEXO VI

### PLANO DE TRABALHO DE TERMO DE FOMENTO OU ACORDO DE COOPERAÇÃO

INFORMAÇÕES DA OSC			
Razão Social: ABRAÇO - DF ASSOCIAÇÃO DE RADIODIFUSÃO COMUNITÁRIA NO DISTRITO FEDERAL			
CNPJ: 13.269.837/0001-82			
Endereço: QUADRA 102 LOTE 09 SALA, 202.			
Cidade: Brasília	Bairro: RECANTO DAS EMAS	UF: DF	CEP: 72.600-200
Telefone (DD): (61) 99188-7464		Telefone (DDD): (61) 99188-7464	
E-mail: abracobrasilia@gmail.com		Site: <a href="http://www.abracodf.com.br">www.abracodf.com.br</a>	
Representante Legal (Dirigente): ██████████			
Cargo do Representante Legal: Presidente			
CPF: ██████████		RG/Órgão Expedidor: ██████████	
Endereço do Representante legal: ██████████ ██████			
Telefone (DD): ██████████		Telefone(DDD): 61) ██████████	
O representante legal possui cadastro de usuário externo no SEI? ( X ) SIM ( ) NÃO			
Em caso positivo, qual o e-mail cadastrado no SEI? <a href="mailto:sac@abracodf.com.br">sac@abracodf.com.br</a>			

ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA	
Responsável indicado pela OSC para acompanhamento da parceria: ██████████	
Função deste responsável na parceria: COORDENADOR GERAL	
RG/Órgão Expedidor: ██████████	CPF: ██████████
Telefone (DDD): ██████████	Telefone (DDD): ██████████
E-mail do Responsável: ██████████	



## DESCRIÇÃO DO PROJETO

Título do Projeto: " TECNO + BRASIL "

Valor da Emenda Parlamentar: R\$ 150.000,00 (cento e cinquenta mil reais).

Valor Total do Projeto: R\$ 150.000,00 (cento e cinquenta mil reais).

Valor do Fomento: R\$ 150.000,00 (cento e cinquenta mil reais).

Região Administrativa de Realização: Escola de Ensino Fundamental 1 da Estrutural

Vigência do Projeto

Início: 27 / 12 / 2024

Término: 21/ 02 / 2025

Data do Evento/Produção:

Início: 15 / 02 / 2025

Término: 15 / 02 / 2025

Previsão de Público Direto: 400 alunos.

## HISTÓRICO DO PROPONENTE

A **ABRAÇO-DF** é uma organização sem fins lucrativos que atua no fortalecimento da radiodifusão comunitária no Distrito Federal. As rádios comunitárias desempenham um papel crucial ao proporcionar uma plataforma para discussões locais e dar voz a comunidades marginalizadas e de baixa renda. Nossa missão é ampliar o acesso à comunicação para essas comunidades, promovendo a inclusão cultural e social através da mídia comunitária.

### Missão

Nossa missão é garantir o direito à comunicação e à informação para comunidades do Distrito Federal, promovendo a democratização da mídia e fortalecendo a radiodifusão comunitária como uma ferramenta de inclusão social, cultural e política.

### Visão

A ABRAÇO-DF visa se consolidar como referência na promoção de uma comunicação comunitária inclusiva, capaz de gerar transformação social e promover o desenvolvimento cultural e socioeconômico das populações marginalizadas do Distrito Federal.

### Valores

- **Inclusão:** Promover o acesso à comunicação e informação para todos, especialmente para grupos sub-representados.
- **Diversidade:** Valorizar e fomentar a pluralidade cultural e social nas mídias comunitárias.
- **Democratização da Mídia:** Defender o direito à comunicação como um pilar essencial da cidadania e da democracia.
- **Educação e Capacitação:** Fortalecer a formação e o desenvolvimento de competências técnicas nas áreas de

Associação Brasileira de Radiodifusão Comunitária no Distrito Federal (ABRAÇO-DF) CNPJ nº 13.269.837/0001-82

Endereço: QD 102 Lote 09 Sala 202 – Recanto das Emas / Brasília DF CEP 72.600-200 Telefone: 61 3434-3406 / 9 9188-7464

Email: [sac@abracodf.com.br](mailto:sac@abracodf.com.br) Site: [www.abracodf.com.br](http://www.abracodf.com.br)



comunicação e cultura.

- **Sustentabilidade Social:** Fomentar iniciativas que gerem oportunidades de desenvolvimento humano e socioeconômico para as comunidades atendidas.

Fundada como uma extensão da **ABRAÇO Brasil**, a ABRAÇO-DF reúne atualmente 33 rádios comunitárias distribuídas em diversas regiões do Distrito Federal. Desde a sua criação, a entidade tem desempenhado um papel ativo na promoção da democratização da comunicação, participando de fóruns públicos e privados e articulando políticas públicas voltadas para a inclusão e o fortalecimento da radiodifusão comunitária.

Ao longo dos anos, a ABRAÇO-DF conquistou marcos importantes, incluindo:

- **Advocacy** por políticas públicas favoráveis às rádios comunitárias, garantindo a liberdade e a autonomia de suas operações.
- **Capacitação de profissionais** envolvidos nas rádios associadas, oferecendo treinamentos e programas de formação técnica.
- **Parcerias estratégicas** com outras organizações da sociedade civil para promover iniciativas culturais e educacionais.

Nosso foco está em promover a **inclusão cultural e socioeconômica**, valorizando a diversidade e fomentando políticas públicas que criem igualdade de oportunidades para as populações de comunidades do Distrito Federal. Além de oferecer uma plataforma de comunicação para essas comunidades, buscamos desenvolver e facilitar a profissionalização de jovens e adultos nas áreas de comunicação, produção cultural, e operação de equipamentos de áudio e vídeo, com um enfoque especial nas indústrias criativas locais.

### Projetos realizados

- 2023 - MINISTERIO DOS DIREITOS HUMANOS E CIDADANIA  
Realização do Projeto Saúde em Movimento, que visa a promoção de ações de saúde mental e qualidade de vida dos idosos, estimulando a memória, a criatividade, a socialização e o bem-estar emocional.
- 2020 - SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA DO DISTRITO FEDERAL  
Realização do projeto "ATIVA EM MOVIMENTO"
- 2020 - MINISTERIO DA CULTURA  
O Festival Primeiro, a Poesia!, é um concurso que visa a promoção e valorização de autores e intérpretes de obras musicais autorais da região e de valorização da radiodifusão comunitária, através da Associação Brasileira de Radiodifusão Comunitária do Distrito Federal - ABRAÇO DF, que promoverá em parceria com suas afiliadas, esse concurso musical e poético, com votação online do público: 1 – Premiando as 16 melhores poesias/obras, de 8 autores/artistas/grupos musicais, que serão produzidas e gravadas, mixadas e masterizadas em canções inéditas num estúdio profissional; 2 – Disponibilização e promoção das músicas num site exclusivo do concurso, e diversas plataformas online, com download gratuito; 3 – promoção e divulgação das músicas premiadas em todas as rádios comunitárias afiliadas do DF.
- 2022 - MINISTÉRIO DA CULTURA  
Execução de oficinas formativas de: Fotografia, Operador de Áudio, Jornalismo, Produção Audiovisual, Atuação (para o Cinema).

Associação Brasileira de Radiodifusão Comunitária no Distrito Federal (ABRAÇO-DF) CNPJ nº 13.269.837/0001-82

Endereço: QD 102 Lote 09 Sala 202 – Recanto das Emas / Brasília DF CEP 72.600-200 Telefone: 61 3434-3406 / 9 9188-7464

Email: [sac@abracodf.com.br](mailto:sac@abracodf.com.br) Site: [www.abracodf.com.br](http://www.abracodf.com.br)



### Relevância e impacto social

A ABRAÇO-DF desempenha um papel vital no fortalecimento das comunidades através da comunicação e da cultura. Considerando que o **Distrito Federal** é um polo cultural dinâmico, com crescente destaque nas áreas de música e cinema, a entidade contribui para o desenvolvimento de novas oportunidades para jovens e agentes culturais locais, que muitas vezes carecem de capacitação e acesso a recursos.

De acordo com dados da **Confederação Nacional da Indústria (CNI)** de 2021, 90% dos brasileiros acreditam que a educação técnica traz melhores oportunidades de emprego, mas apenas 6% dos jovens têm acesso a essa formação. A ABRAÇO-DF, através de seus projetos, busca justamente suprir essa lacuna, oferecendo formação acessível em áreas de alta demanda, como comunicação e tecnologia.

Ao promover o desenvolvimento de competências técnicas e culturais, a ABRAÇO-DF contribui para a transformação social, criando novas perspectivas para as comunidades do Distrito Federal e promovendo o protagonismo local nas indústrias criativas.



## DESCRIÇÃO DO OBJETO

O projeto "Tecno+ Brasil" tem como objetivo promover painéis temáticos sobre novas tecnologias para 400 alunos do ensino médio de escolas públicas de forma gratuita e presencial, despertando-os para as profissões digitais do futuro e o mercado de trabalho atual. As atividades do projeto serão realizadas por meio de uma série de experiências educacionais imersivas e painéis focados em áreas tecnológicas emergentes. O projeto se baseia em três pilares principais: **Capacitação e Formação Profissional, Experiências Tecnológicas Imersivas e Preparação para o Mercado de Trabalho Digital.**

Para atender ao público-alvo de forma mais estruturada, o projeto será dividido em **dois painéis temáticos**, com foco nas áreas de Inteligência Artificial e Games, sendo um painel no período da manhã e outro no período da tarde.

### 1. Painel Matutino: Inteligência Artificial - Pathricia Cardoso

**Tema:** "Meu Filho Digital"

**Palestrante:** Pathricia Cardoso é uma especialista em tecnologia e palestrante renomada, com ampla experiência em Inteligência Artificial (IA) e seu impacto no desenvolvimento humano. Ela é conhecida por compartilhar sua jornada pessoal e profissional sobre o uso de ferramentas tecnológicas para transformar a vida de seu filho, utilizando a IA de forma consciente para maximizar o potencial educativo e reconectar habilidades. Pathricia é defensora do uso responsável da tecnologia na educação, mostrando como ela pode ser uma poderosa aliada para o crescimento de crianças e jovens, preparando-os para as profissões do futuro.

**Descrição:** "Meu Filho Digital - A Trajetória Real da Mãe Erick". A palestra apresenta a história de uma mãe que descobriu que seu filho tem TDAH, Dislexia, altas habilidades, Hiperatividade e uma grande paixão por games. Aborda uma jornada de 12 anos, desde o diagnóstico até os desafios diários de lidar com um filho neurodivergente e neurotípico. A narrativa destaca a superação de preconceitos, discriminação e bullying, além de mostrar como o universo digital tem sido uma ferramenta essencial para a aprendizagem e desenvolvimento do filho até os dias atuais.

#### Pontos-chave:

- Uso consciente da tecnologia na educação.
- Importância da programação como ferramenta de reconexão.
- Tecnologia como uma aliada para o desenvolvimento de jovens.

### 2. Painel Vespertino: Games - Rafah

**Tema:** GAME EDUCATION

**Palestrante:** Rafael Ferreira Neves, conhecido como Rafah, é um dos grandes nomes do cenário de eSports no Brasil. Ele é fundador da **Liga Eurocopa** e do time profissional **ANGELS**, além de ser um influente streamer com grande presença nas redes sociais e recordes de visualização em plataformas de streaming.

**Descrição:** Rafah abordará como o mercado de games, que movimentava mais de 241 bilhões de dólares por ano, impacta diretamente a vida de crianças e adolescentes, muitos dos quais enxergam nesse universo uma carreira promissora. A palestra será focada na conscientização sobre os riscos e benefícios da imersão no mundo virtual e nas possibilidades de geração de renda por meio dos games.

Associação Brasileira de Radiodifusão Comunitária no Distrito Federal (ABRAÇO-DF) CNPJ nº 13.269.837/0001-82

Endereço: QD 102 Lote 09 Sala 202 – Recanto das Emas / Brasília DF CEP 72.600-200 Telefone: 61 3434-3406 / 9 9188-7464

Email: [sac@abracodf.com.br](mailto:sac@abracodf.com.br) Site: [www.abracodf.com.br](http://www.abracodf.com.br)



#### **Pontos-chave:**

- Auxílio na saúde mental e equilíbrio no uso dos games.
- Diferença entre vício e potencial para sucesso na área.
- Geração de renda no universo gamer.

#### **Atividades Complementares**

- Além dos painéis, serão oferecidas também simulações e jogos educacionais, permitindo aos alunos explorarem tecnologias emergentes de forma interativa.
- Durante o evento, os alunos também receberão orientações sobre cursos técnicos e programas de capacitação contínua, com informações sobre como essas formações podem facilitar a inserção rápida no mercado de trabalho digital, proporcionando um plano de desenvolvimento profissional de longo prazo.

Este projeto, com painéis focados em Inteligência Artificial e Games, visa preparar os jovens para as carreiras digitais, oferecendo experiências práticas e educacionais que irão moldar sua trajetória no mercado de trabalho futuro.



## CROQUI





## JUSTIFICATIVA:

O "Tecno+ Brasil" está alinhado com as diretrizes estabelecidas pela **Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal (SECTI/DF)**, conforme exposto na Portaria nº 550/2023 e na Portaria nº 117/2023. Essas portarias têm como objetivo fomentar o desenvolvimento tecnológico e educacional no Distrito Federal, promovendo iniciativas que visem a inclusão digital, a capacitação profissional e o fortalecimento da economia digital local.

O projeto atende diretamente a diversos objetivos estratégicos definidos pela SECTI, tais como:

- **Incentivar a educação e difusão tecnológica (Art. 1º, III, Portaria nº 550/2023):** O "Tecno+ Brasil" promove a educação tecnológica ao preparar alunos do ensino médio para profissões emergentes no setor digital.
- **Promover iniciativas de base tecnológica que contribuam para o desenvolvimento econômico (Art. 1º, VIII, Portaria nº 550/2023):** A formação de jovens para atuar em áreas como IA e eSports contribui diretamente para a ampliação da base de mão de obra qualificada, estimulando o crescimento econômico da região.
- **Articular ações para o desenvolvimento científico e tecnológico (Art. 1º, VI, Portaria nº 550/2023):** O projeto cria conexões entre as escolas públicas, empresas de tecnologia e centros de inovação, facilitando a difusão de conhecimento científico e tecnológico.

Além disso, o projeto também se alinha com a **Portaria nº 117/2023**, que estabelece como prioridade:

- **Fortalecer a competitividade e criar oportunidades de emprego (Art. 6º, III, Portaria nº 117/2023):** O "Tecno+ Brasil" atende a essa necessidade ao preparar os jovens para um mercado de trabalho cada vez mais digital e tecnológico, fomentando a competitividade por meio da capacitação técnica.

## Relevância e necessidade

A necessidade de promoção nas diversas áreas da tecnológicas é urgente. Segundo estudos recentes, o mercado digital está em constante expansão, com uma alta demanda por profissionais qualificados em setores como IA, gamer, e desenvolvimento de conteúdo digital. No Distrito Federal, ainda existem lacunas significativas no acesso às tecnologias emergentes, especialmente entre os jovens de escolas públicas. O "Tecno+ Brasil" visa preencher essa lacuna proporcionando uma formação de qualidade e preparando os alunos para ingressarem em um mercado de trabalho cada vez mais exigente e especializado.

## Exemplo de inclusão

O projeto reflete a missão da SECTI de promover políticas de inclusão digital e tecnológica, conforme estipulado na **Portaria nº 550/2023**, que menciona a necessidade de fomentar o desenvolvimento humano integral por meio de capacitações em ciência e tecnologia. Ao oferecer oportunidades de formação para jovens de diferentes realidades socioeconômicas, o "Tecno+ Brasil" torna-se uma ferramenta de transformação social, capacitando a próxima geração de profissionais para atuar como agentes de mudança no cenário digital.

## Alinhamento com o PPA 2024/2027 do GDF

O Projeto "Tecno+ Brasil" está alinhado com o Plano Plurianual (PPA) 2024-2027 do Governo do Distrito Federal (GDF) que estabelece como prioridade a inclusão digital, educação tecnológica e capacitação de jovens. O PPA busca fomentar a formação de capital humano qualificado para enfrentar as demandas do mercado de trabalho digital. O projeto



contribui diretamente para essas metas ao oferecer capacitação prática em áreas tecnológicas emergentes como Inteligência Artificial (IA), gamer e produção de conteúdo digital.

Esse alinhamento demonstra que o "Tecno+ Brasil" é uma política pública estruturada que visa reduzir a lacuna educacional e tecnológica presente nas escolas públicas, fornecendo formação qualificada para jovens que estarão melhor preparados para as demandas do mercado de trabalho.

### **Alinhamento com as Diretrizes da SECTI no fomento tecnológico**

O "Tecno+ Brasil" se alinha às diretrizes da Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal (SECTI/DF) ao promover o desenvolvimento tecnológico e social por meio da educação. Em conformidade com a Portaria nº 550/2023 e a Portaria nº 117/2023, o projeto fomenta a inclusão digital, fortalece a base técnico-científica e incentiva a criação de empregos através da capacitação em profissões digitais.

Ao inspirar os alunos para o uso e desenvolvimento de tecnologias emergentes, o projeto atua como um agente transformador no Distrito Federal, promovendo o desenvolvimento econômico, social e tecnológico da região, o que é um dos pilares fundamentais das diretrizes da SECTI.

### **Alinhamento com a Agenda 2030 e os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS**

O "Tecno+ Brasil" está alinhado com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030, especialmente no que tange os ODS 4, 8 e 9:

- **ODS 4** (Educação de Qualidade): O projeto promove uma educação inclusiva, equitativa e de qualidade, oferecendo acesso à capacitação tecnológica para alunos de escolas públicas.
- **ODS 8** (Trabalho Decente e Crescimento Econômico): Ao preparar os jovens para o mercado digital, o projeto contribui para o crescimento econômico sustentável e a criação de empregos decentes.
- **ODS 9** (Indústria, Inovação e Infraestrutura): O projeto incentiva o desenvolvimento de infraestrutura tecnológica e inovação, capacitando os jovens para contribuir com o crescimento de indústrias emergentes.

### **Pesquisa da realidade apresentada e importância do projeto**

Estudos apontam que o Distrito Federal enfrenta um grande desafio na inclusão digital e na formação de jovens qualificados para as novas profissões tecnológicas. Dados do IBGE e da Fundação Getúlio Vargas indicam uma disparidade significativa na oferta de educação tecnológica em escolas públicas, o que limita o acesso dos alunos a oportunidades no mercado digital.

O "Tecno+ Brasil" visa transformar essa realidade, promovendo capacitação em áreas de alta demanda como IA, gamer, e oferecendo experiências práticas e imersivas que colocam os alunos em contato direto com as tecnologias mais modernas. Dessa forma, o projeto é primordial para diminuir a desigualdade tecnológica e educacional, preparando os jovens para atuar em um mercado competitivo e em constante evolução.



## **Ações para fomentar a Ciência, Tecnologia e Inovação no Distrito Federal - Planejamento e Tecnologias Trabalhadas**

O projeto foi planejado para atender às demandas atuais do mercado de trabalho, com foco em tendências tecnológicas emergentes. As tecnologias trabalhadas incluem:

- **Inteligência Artificial (IA):** Capacitação em ferramentas de IA e sua aplicação prática.
- **Gamer:** conscientização sobre os riscos e benefícios da imersão no mundo virtual, além das possibilidades de geração de renda por meio dos games.

### **Medidas de impacto e incorporando tecnologias emergentes**

O projeto terá indicadores para medir o impacto em termos de empregabilidade, como a quantidade de alunos inseridos no mercado digital ou em cursos técnicos após o término das atividades. Também serão utilizados questionários de avaliação para medir o impacto das ações no desenvolvimento das habilidades tecnológicas e no aumento do interesse pelo empreendedorismo.

Além disso, será implementado um programa de monitoramento para garantir a eficácia das tecnologias emergentes utilizadas no processo de aprendizado, com avaliações contínuas sobre a adoção e o uso dessas ferramentas pelos alunos.

### **Incorporação de mulheres na tecnologia**

O projeto incluirá ações específicas para promover a inclusão de mulheres na tecnologia, como oficinas e palestras voltadas ao público feminino, além de parcerias com organizações que incentivam a participação de mulheres no setor tecnológico.

### **Importância social do projeto**

O projeto assegura a inclusão digital e educacional acessível a todos, independentemente das condições sociais, fornecendo um acesso igualitário à tecnologia e capacitação. Além disso, ele prevê mecanismos para monitorar e reduzir disparidades educacionais entre as regiões atendidas, envolvendo a comunidade local na execução das atividades garantindo que os impactos sejam sustentáveis a longo prazo.

Indicadores-Chave: Os principais indicadores de impacto social incluem o número de alunos capacitados, taxa de participação em eventos tecnológicos, e o número de alunos ingressando no mercado digital ou continuando em cursos técnicos após a conclusão do projeto.

### **Acessibilidade**

O projeto garantirá que todas as atividades sejam acessíveis a pessoas com deficiência, com adaptações físicas ferramentas tecnológicas assistivas, e treinamentos para a equipe em práticas de inclusão.



## **Metas**

### **Metas Quantitativas**

1. Promover palestra para até 400 alunos de escolas públicas no dia do evento, promovendo a formação em áreas digitais emergentes.
2. Realizar 2 painéis com especialistas do setor tecnológico, abordando temas como IA, gamer e carreiras digitais emergentes, ao longo das atividades.
3. Conduzir simulação e jogos educacionais com conteúdo digital, promovendo aprendizado mão na massa.
4. Gerar até 30 empregos temporários para a execução do projeto, incluindo instrutores, técnicos e equipe de suporte.
5. Garantir a divulgação extensiva do projeto através de mídias e veículos de grande circulação, com meta de alcançar ao menos 30.000 visualizações em redes sociais, sites e mídias de grandes portais de comunicação.

### **Metas Qualitativas**

1. Avaliar a qualidade das palestras e oficinas através de feedback de pelo menos 70% dos participantes, utilizando questionários de avaliação que medirão a eficácia do ensino e a compreensão dos conteúdos.
2. Atingir ao menos 30% de participação feminina nas atividades, promovendo a inclusão de mulheres na tecnologia e avaliar a percepção das participantes sobre as oportunidades no setor.
3. Obter uma taxa de satisfação de 80% ou mais entre os participantes, com base em entrevistas e avaliações qualitativas que mensurem a utilidade dos conteúdos e a relevância das atividades para o desenvolvimento pessoal e profissional.



## INDICADORES DE MONITORAMENTO

### METAS QUANTITATIVAS

Metas	Indicador	Parâmetro de aferição	Frequência de monitoramento
Número de Participantes	Número total de alunos capacitados	400 alunos de escolas públicas	Ao final do projeto
Eventos Realizados	Quantidade de palestras e seminários realizados	2 painéis	Duração do projeto
Simulações e jogos educacionais	Quantidade de computadores	10 computadores	Duração do projeto
Empregos indiretos gerados	Número de empregos temporários criados	30 empregos diretos para instrutores e equipe técnica	Ao final do projeto
Divulgação do Projeto	Alcance das mídias e veículos de comunicação	30.000 visualizações em redes sociais e sites	Duração do projeto

### METAS QUALITATIVAS

Metas	Indicador	Parâmetro de aferição	Frequência de monitoramento
Impacto Social	Qualidade das palestras ofertadas	70% de feedback positivo	Durante o projeto
Inclusão de Gênero	Percentual de participação feminina	30% de participantes mulheres	Durante o projeto
Satisfação dos Participantes	Taxa de satisfação geral dos alunos	80% de aprovação nas avaliações	Durante o projeto



## Resultados Esperados

- Formar ao menos 400 alunos do ensino médio de escolas públicas durante o evento sobre áreas de tecnológicas emergentes, como IA, eSports e streaming.
- Reduzir da 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.

## Público-Alvo

- **Público Direto:** 400 alunos do ensino médio de escolas públicas do Distrito Federal, selecionados com base em critérios socioeconômicos e interesse nas áreas tecnológicas. Esses jovens receberão capacitação, experiências práticas e orientações de carreira.
- **Previsão de Beneficiários Diretos:** 400 participantes do projeto, com previsão de impactar diretamente jovens de famílias de baixa renda, que não teriam acesso às tecnologias emergentes sem o projeto.
- **Previsão de Beneficiários Indiretos:** Aproximadamente 1.000 pessoas, considerando familiares, professores e comunidades envolvidas no entorno dos alunos, que se beneficiarão do desenvolvimento pessoal e profissional dos participantes, além de possíveis projetos empreendedores gerados a partir da capacitação.

## Programação do Evento: 15/02/2025

### **\*08:00 - 09:00 | Credenciamento e Coffee break de boas-vindas**

Recepção e registro dos participantes. Cada aluno receberá um kit de boas-vindas, composto por um squeeze com alça, uma camiseta personalizada do evento e uma sacola ecológica, todos com as cores vibrantes da tecnologia (roxo e azul neon).

### **09h00 às 09h30 | Abertura Oficial**

Abertura do evento com discurso de boas-vindas de autoridades locais e representantes da organização, introduzindo o principais temas que serão abordados ao longo do dia.

### **09h30 às 11h30 | Palestra 1**

**Tema: “Meu filho digital”, com Pathricia Cardoso**

### **11h30 às 12h – Espaço para perguntas**

### **12h às 13h30 – Almoço**

### **13h30 às 15h30 | Palestra 2**

Associação Brasileira de Radiodifusão Comunitária no Distrito Federal (ABRAÇO-DF) CNPJ nº 13.269.837/0001-82

Endereço: QD 102 Lote 09 Sala 202 – Recanto das Emas / Brasília DF CEP 72.600-200 Telefone: 61 3434-3406 / 9 9188-7464

Email: [sac@abracodf.com.br](mailto:sac@abracodf.com.br) Site: [www.abracodf.com.br](http://www.abracodf.com.br)



**Tema: "Educação nos games", com Rafah**

**15h30 às 16h – Espaço para perguntas**

**16h às 16h30 – Lanche**

**16h30 às 17h30 – Simulação de jogos educacionais**

**17h30 às 18h - Encerramento e entrega de certificados**

**Organização e Equipe:**

O evento contará com uma equipe de aproximadamente 30 pessoas, incluindo organizadores, palestrantes, técnicos de TI, monitores para simulação de jogos e pessoal de apoio logístico. Além disso, teremos a participação de autoridades locais educadores e profissionais renomados do mercado tecnológico, que contribuirão para enriquecer o conteúdo e o impacto do evento.

**DETALHAMENTO DAS AÇÕES:**

**PRÉ-PRODUÇÃO: 27/12/2024 a 14/02/2025**

A pré-produção envolve todas as etapas de planejamento e preparação necessárias antes da execução efetiva do projeto. Nesse contexto, as atividades de pré-produção incluem:

- Contratação do RH e Fornecedores.
- Trabalho de comunicação e divulgação das ações do evento.
- Reuniões de alinhamento
- Montagem da infraestrutura

**PRODUÇÃO: 15/02/2025**

O evento será realizado em um único dia, das 8h às 18h, na Quadra de Esportes Coberta da Escola de Ensino Fundamental 1 da Estrutural para 400 pessoas, totalmente equipado com tecnologia adequada.

**PÓS-PRODUÇÃO: 16/02/2025 a 21/02/2025**

A pós-produção refere-se às atividades realizadas após a conclusão do projeto, focadas na avaliação, encerramento e disseminação dos resultados. No contexto de um projeto como o "Tecno+ Brasil", a pós-produção inclui:

- Gestão das redes sociais do evento.
- Desmontagem da infraestrutura.
- Orientações pagamento do fornecedores.
- Elaboração e apresentação do Relatório de Prestação de Contas.



### FORMAS DE CONTRATAÇÃO

As despesas de pagamento da força de trabalho dos profissionais terão como fonte o Termo de Fomento que será firmado. Os profissionais poderão ser contratados via Microempreendedor individual – MEI ou empresas, conforme cada caso, a fim de respaldar a OSC de encargos tributários e trabalhistas. A contratação por meio de empresa tem mostrado uma ótima alternativa haja vista que, em caso de eventual falta do profissional, este é prontamente substituído evitando prejuízos ao serviço a ser ofertado.

### PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:

Nosso público previsto serão 400 jovens estudantes do ensino médio das escolas públicas do Distrito Federal.

### CONTRAPARTIDA:

NÃO SE APLICA

APLICA-SE [IDENTIFICAR CONTRAPARTIDA E A MONETIZAÇÃO DA MESMA]

### RECURSOS COMPLEMENTARES:

NÃO SE APLICA

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

### CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

#### PRÉ-PRODUÇÃO

Ação	Período	
Contratação do RH e Fornecedores.	27/12/2024	14/02/2025
Trabalho de comunicação e divulgação das ações do evento.	27/12/2024	14/02/2025
Reuniões de alinhamento	27/12/2024	14/02/2025
Montagem da infraestrutura	27/12/2024	14/02/2025

#### PRODUÇÃO

Ação	Local	Horário	Período	
Realização do evento com as atividades contidas na programação.	Escola de Ensino Fundamental 1 da Estrutural	08:00h às 18:00h	15/02/2025	15/02/2025

**PÓS-PRODUÇÃO**

<b>Ação</b>	<b>Período</b>	
Gestão das redes sociais do evento.	16/02/2025	21/02/2025
Desmontagem da infraestrutura.	16/02/2025	21/02/2025
Orientações pagamento do fornecedores.	16/02/2025	21/02/2025
Elaboração e apresentação do Relatório de Prestação de Contas.	16/02/2025	21/02/2025

**CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO**

<b>Metas</b>	<b>Descrição</b>	<b>Valor da Meta</b>	<b>Data 1ª Parcela</b>	<b>Valor 1ª Parcela</b>
Meta 1	Contratação de recursos humanos e serviços de produção	R\$ 31.200,00	27/12/2024	R\$ 31.200,00
Meta 2	Contratações de Profissionais Especializados da Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino	R\$ 10.124,00	27/12/2024	R\$ 10.124,00
Meta 3	Contratações de Estruturas e Serviços Especializados	R\$ 94.710,60	27/12/2024	R\$ 94.710,60
Meta 4	Contratações gráficas e de publicidade	R\$ 13.965,40	27/12/2024	R\$ 13.965,40
	<b>Valor Total das Metas</b>	<b>R\$ 150.000,00</b>	<b>Valor Total 1ª Parcela:</b>	<b>R\$ 150.000,00</b>



MARCOS EXECUTORES					
AÇÃO		INÍCIO	TÉRMINO		
Contratação das equipes e dos serviços		27/12/2024	21/02/2025		
Realização da TECNO + BRASIL		15/02/2025	15/02/2025		
Fechamento, relatórios e prestação de contas		16/02/2025	21/02/2025		
PLANILHA FINANCEIRA					
Item	Descrição da Despesa	Unidade de Medida	Quant.	Valor Unitário	Valor Total
Meta 1 - Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção Principal do Projeto					
1.1	<b>Coordenador Geral</b> - Profissional responsável por coordenar e orientar, supervisionar e acompanhar a execução do projeto. Será o responsável por delegar tarefas e atividades a todas as coordenações. Sendo necessário para a pré-produção, produção e pós-produção.	Semana	8	R\$ 1.500,00	R\$ 12.000,00
1.2	<b>Coordenador de Produção</b> - Contratação de profissional responsável pela aplicação dos cronogramas e planos de trabalho estabelecidos, comunicação com fornecedores e profissionais envolvidos, coordenação da relatoria e centralização das demandas de serviços. Sendo necessário para a pré-produção, produção e pós-produção.	Semana	8	R\$ 1.200,00	R\$ 9.600,00
1.3	<b>Coordenador Administrativo Financeiro (CBO 4101-05)</b> - Contratação de profissional responsável pela gestão financeira e negocial do projeto, efetuar pagamentos e fluxos financeiros, bem como cumprimento de prazos determinados contratos de fornecedores, execução dos cronogramas de pagamento, arquivamento e controle de comprovantes, relacionamento com fornecedores e demais funções pertinentes as atividades em questão. Sendo necessário para a pré-produção, produção e pós-produção.	Semana	8	R\$ 1.200,00	R\$ 9.600,00
<b>Subtotal</b>					<b>R\$ 31.200,00</b>
Meta 2 - Contratações de Profissionais Especializados da Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino					



2.1	<b>Palestrantes</b> - Profissionais especializados em ministrar palestra com conteúdos digitais para o tema "Marco legal dos jogos digitais". Serão 2h de palestra ao todo, sendo 1h para cada um dos profissionais contratados.	Cachê / Profissional	2	R\$ 2.924,00	R\$ 5.848,00
2.2	<b>Palestrante Rapah (Game Education LTDA)</b> - Contratação de palestrante de referência especializado e influente em temática de conteúdos digitais para o tema "Marco legal dos jogos digitais". Serão 2h de palestra especial.	Cachê / Profissional	1	R\$ 3.556,00	R\$ 3.556,00
2.3	<b>Auxiliar de Produção</b> - Contratação de empresa especializada em fornecer profissionais responsáveis por realizar o apoio e a logística do evento. Serão 04 profissionais durante o dia de evento	Diária / Profissional	4	R\$ 180,00	R\$ 720,00
<b>Subtotal</b>					<b>R\$ 10.124,00</b>
<b>Meta 3 - Contratações de Estruturas e Serviços Especializados</b>					
3.1	<b>Palco 7x5m</b> - Palco de médio porte com estrutura em alumínio Q50 ou equivalente; 01 área de serviço, house mix de palco, com a cobertura de lona, no nível do piso do palco. housemix duplo coberto, com piso a 30cm do chão. 01 escada de acesso, com piso antiderrapante e degrau de 22 cm cada, 02 corrimão. guarda corpo em todo o palco incluindo a área de serviço. piso em placas, feito com compensado de 18mm e todo acabado e reforçado para maior segurança. pé nivelador em todo o piso do palco. cobertura do palco em lona e formato da cobertura arqueado ou 2 águas. cobertura do palco extremamente resistente podendo suportar um bom peso de estrutura de iluminação como por exemplo: 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 #35mm <sup>2</sup> , em cabo quadruplex com dupla proteção de isolamento. todo o pessoal técnico, segurança de equipamento e vigia fica sob responsabilidade da empresa contratada.	Diária	1	R\$ 7.264,60	R\$ 7.264,60



3.2	<p><b>Painel LED de Alta Definição Indoor (4.8 mm)</b> - Locação de 04 (quatro) painéis de 08x01 m<sup>2</sup> (cada painel) , totalizando 32 m<sup>2</sup> de Led alta definição INDOOR, SMD, 4.8 mm real, Brilho acima de 6.000 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 INDOOR: Painéis de LED modular com gabinetes slim fabricados em liga de alumínio e com peso inferior a 18 Kg/gabinete, placas com medidas de 1,000x0,500 – 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/m<sup>2</sup>.</p>	Diária	1	R\$ 14.000,00
3.3	<p><b>Sonorização Médio Porte</b> - Montagem manutenção e desmontagem de 01 Mix Console com 32 canais de entrada, equalização paramétrica de 4 bandas, 24 auxiliares, 08 dcas, 02 fontes de alimentação (Yamaha PM5D, digico SD8, Digidesign D Show, Venue Profile ou similar); ü 01 rack driver com: 01 processador (xta 226d dolby lake, omnidrive336 ou similar); 01 aparelho de CD Player (Sony, Pioneer, Yamaha ou similar); 01 central de intercon com 02 pontos ou similar; 01 multicabo com spleeter consert 56 com 06 sub snake com multipinos ou similar; Sistema de PA Line Array com 16 caixas, sendo 8 por lado (EAW, Adamson, Vertec, Norton, DB, LS ou similar); 24 caixas de sub grave (EAW, Adamson, Norton, DB, JBL Vertec, LS ou similar); Front Fill com 2 caixas (tree way, Adamson, Norton, JBL Vertec, LS ou similar).</p>	Serviço	1	R\$ 6.066,00
3.4	<p><b>Iluminação</b> - Montagem manutenção e desmontagem de 01 Console de iluminação de 2048 canais sendo 1 de standby (Avolites pearl 2010, Avolites tiger touch, grand MA pc wing ou similar); Rack de dimmer com 64 canais de 4000 watts; 24 canais de pro power; 24 refletores de led de 12 watts; 08 coby led; 02 strobos atômico 3000; 1 máquina de fumaça de 2000 watts; 1 ventiladore; 12 Movings beams; 2 refletores minibrutt de 2 lâmpadas.</p>	Serviço	1	R\$ 6.000,00



3.5	<b>Distribuição Elétrica</b> - Montagem, manutenção e desmontagem de 04 (quatro) caixas Intermediárias com barramento sendo 03 fases, 01 neutro e 01 terra, painel com grau de proteção IP65. Proteção externa: envelopamento em aço com proteção ao tempo. Proteção interna: policarbonato com 4 mm de espessura e quadro com disjuntores adequados para atender as demandas.	Serviço	1	R\$ 3.000,00	R\$ 3.000,00
3.6	<b>Grupo Gerador Singular 180 KVA</b> - Com potência máxima em regime de trabalho de 250 KVA's, silenciado, com combustível, operador e cabos elétricos para ligação até 50mt do local do evento, Período de funcionamento de no máximo 12h. Será 01 (uma) unidade diária por dia de evento.	Diária	1	R\$ 2.800,00	R\$ 2.800,00
3.7	<b>Locação de Computador (Notebook)</b> - Equipamento portátil com configuração Intel Core 2 Duo, 04 GB de Ram, HD de 500GB, Wi-fi e Rede 10/100/1000Mbps, DVD- RW, 06 USB ou similar. Com sistema operacional Windows 7 Ultimate 64 bits e pacote Office. São equipamentos essenciais para o registro das atividades e verificação de informações, dentre outros procedimentos. Serão 8 (oito) equipamentos no dia de evento para o uso dos palestrantes e participantes do evento	Unidade / Diária	8	R\$ 730,00	R\$ 5.840,00
3.8	<b>Locação Cadeira Gamer</b> - Cadeira gamer Igual ou semelhante cadeira XT, modelo Elise, Cadeira Gamer XT Racer Platinum W Com Apoio De Pés Reclinável Ergonômica Vinho. Para ser utilizada no dia do evento pelos participantes	Unidade	10	R\$ 150,00	R\$ 1.500,00
3.9	<b>Locação de Cadeiras</b> - Locação de cadeiras do tipo universitárias para acomodação dos alunos nas aula de robótica. Serão necessárias 400 cadeiras para serem utilizadas no dia do evento visando a comodidade do público atendido.	Unidade	400	R\$ 6,00	R\$ 2.400,00
3.10	<b>Auxiliar de Limpeza (CBO 5143-20)</b> - Serviço de limpeza geral, com a conservação e higienização das áreas de circulação do evento, bem como dos equipamentos de uso comum. Serão 02 (dois) profissionais atuando na produção (no dia do evento).	Diária	2	R\$ 170,00	R\$ 340,00



3.11	<b>Segurança de Evento (CBO 5173-10)</b> - Prestação de serviços de mão de obra de Segurança Desarmada, para atuar como segurança de show em área específica de eventos, uniformizado com camiseta e identificação da empresa, com carga horária de 12h. Serviços prestados por 03 (três) profissionais na produção (no dia do evento).	Diária	3	R\$ 200,00	R\$ 600,00
3.12	<b>Coffee Break</b> - Alimentação com ilhas com café da manhã e lanche da tarde - Suco de laranja, Suco de maracujá, Leite, Café com e sem açúcar, Frutas laminadas (manga, mamão, melão e uva), Bolo de chocolate, bolo de mandioca, ini Sanduiches de queijo e presunto, Pães de queijo e Mini sanduíches de frango com cenoura. Servido para palestrantes, colaboradores e participantes do evento, sendo 450 pela manhã e 450 pela tarde.	Unidade	900	R\$ 33,00	R\$ 29.700,00
3.13	<b>Seguranças Patrimoniais (CBO 5173-10)</b> - Prestação de serviços de mão de obra de Segurança Desarmada, para atuar como segurança de show em área específica de eventos, uniformizado com camiseta e identificação da empresa, com carga horária de 12h. Serviços prestados por 04 (quatro) profissionais sendo 1 anterior ao evento na montagem da estrutura, 2 no dia do evento e 1 no dia posterior ao evento na desmontagem.	Diária	4	R\$ 200,00	R\$ 800,00
3.14	<b>Camisetas</b> - Confecção de camisetas em malha fio 30,4/0 cores, tamanhos p/m/g/gg/xxg, gola em viés meia manga, gravação frente verso conforme a arte oferecida pela coordenação aos inscitos, com o fim de identificação e padronização.	Unidade	450	R\$ 32,00	R\$ 14.400,00
<b>Subtotal</b>					<b>R\$ 94.710,60</b>
<b>Meta 4 - Contratações Gráficas e de Publicidade</b>					
4.1	<b>Designer Gráfico</b> - Contratação de profissional responsável pela criação da identidade visual, peças de divulgação e aplicação em todas as peças publicitárias, atuando em todo o projeto, inclusive após a realização com a elaboração de peças para a relatoria.	Serviço	1	R\$ 1.865,60	R\$ 1.865,60



4.2	<b>Social Media</b> - Contratação de profissional responsável pelas redes sociais do projeto. Esse profissional desempenha um papel fundamental na divulgação do evento, buscando alcançar o engajamento necessário para o alcançar os objetivos. (Será um 1 profissional que trabalhará do período de pre-produção até pós-produção)	Mês	2	R\$ 2.431,00	R\$ 4.862,00
4.3	<b>Impulsioneamento</b> - Serviço de impulsioneamento de publicações em redes sociais, constituindo em maximização do alcance dos posts visando a publicidade das ações do projeto, com o fim de atingir o público previsto bem como cumprir com o dever de transparência. Serviço prestado por fornecedor único.	Serviço	1	R\$ 1.403,40	R\$ 1.403,40
4.4	<b>Banners</b> - Contratação de empresa especializada para prestação de serviço de confecção de Banner em lona vinílica com acabamento em Ilhóis, em 04 cores, voltada à sinalização externa e interna bem como divulgação de informações do projeto.	Metro Quadrado	106,08	R\$ 55,00	R\$ 5.834,40
<b>Subtotal</b>					<b>R\$ 13.965,40</b>
<b>VALOR TOTAL&gt;&gt;&gt;</b>					<b>R\$ 150.000,00</b>

#### ANEXOS

EQUIPE DE TRABALHO (OBRIGATÓRIO)

PORTFÓLIO DA OSC

CURRÍCULO PADRÃO DA EQUIPE DE TRABALHO

CROQUI DO EVENTO (SE HOUVER)

PLANO DE COMUNICAÇÃO

PLANO DE MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPLEMENTARES

COMPROVAÇÃO DE VALORES INFORMADOS NO CRONOGRAMA FÍSICO-FINANCEIRO

OUTROS. Especificar: \_\_\_\_\_

Associação Brasileira de Radiodifusão Comunitária no Distrito Federal (ABRAÇO-DF) CNPJ nº 13.269.837/0001-82

Endereço: QD 102 Lote 09 Sala 202 – Recanto das Emas / Brasília DF CEP 72.600-200 Telefone: 61 3434-3406 / 9 9188-7464

Email: [sac@abracodf.com.br](mailto:sac@abracodf.com.br) Site: [www.abracodf.com.br](http://www.abracodf.com.br)



**DIVINO CANDIDO FERREIRA**  
**ABRAÇO - DF ASSOCIAÇÃO DE RÁDIO-DIFUSÃO COMUNITÁRIA NO DISTRITO FEDERAL**