

PLANO DE TRABALHO DE TERMO DE FOMENTO OU ACORDO DE COOPERAÇÃO

DADOS E INFORMAÇÕES DA OSC		
Razão Social: Movimento Inova		
Endereço Completo: ST SHN QUADRA 1 BLOCO F CONJUNTO A SALA 712 PARTE EDIF VISION WORK		
CNPJ: 26.757.699/0001-22		
Município: Asa Norte, Brasília	UF: DF	CEP: 70.701-000
Site, Blog, Outros:		
Nome do Representante Legal: ██████████		
Cargo: PRESIDENTE		
RG: ██████████	Órgão Expedidor: ██████████	CPF: ██████████
Telefone Fixo:	Telefone Celular: ██████████	
E-Mail do Representante Legal: ██████████		

ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA		
Responsável pelo acompanhamento da parceria: ██████████		
Função na parceria: PRESIDENTE DA OSC		
RG: ██████████	Órgão Expedidor: ██████████	CPF: ██████████
Telefone Fixo:	Telefone Celular: ██████████	
E-Mail do Responsável: ██████████		

OUTROS PARTÍCIPIES (ATUAÇÃO EM REDE)		
Razão Social:		
Endereço Completo:		
CNPJ:		
Município:	UF:	CEP:
Site, Blog, Outros:		
Nome do Representante Legal:		
Cargo:		
RG:	Órgão Expedidor:	CPF:
Telefone Fixo:	Telefone Celular:	
E-Mail do Representante Legal:		
Objeto da Atuação em Rede:		

ANEXOS	<input type="checkbox"/> Termo de Atuação em Rede <input type="checkbox"/> Portfólio da OSC <input type="checkbox"/> Outros
--------	---

DESCRIÇÃO DO PROJETO	
TÍTULO DO PROJETO: E-games	
PERÍODO DE EXECUÇÃO: 03 (três) meses	
INÍCIO: setembro/2023	TÉRMINO: novembro/2023
<p>DESCRIÇÃO DO OBJETO:</p> <p>Realizar o “Brasília E-Games Experience”, festival que reúne games, robótica, inovação, tecnologia e pesquisa científica na área digital, com a participação de palestrantes locais e nacionais que tenham conhecimento sobre as temáticas citadas, com destaque para robótica e games. O evento será realizado no Eixo Cultural Ibero-americano nos dias 15, 16 e 17 de setembro de 2023, sendo com entrada gratuita e livre.</p>	
<p>APRESENTAÇÃO DA INSTITUIÇÃO</p> <p>O Movimento Inova, organização da sociedade civil, sem fins lucrativos e de natureza social e cultural, possui ampla experiência em realizar atividades e fazer a gestão de projetos na área da educação, empreendedorismo, geração de trabalho, cultural e artística movimentando a economia criativa, esporte e lazer, educação ambiental e sustentabilidade, ciência e tecnologia, agricultura familiar. Especialmente na realização de processos formativos, com a atuação de cursos e oficinas, que promovam impacto social positivo na geração de renda em benefícios das comunidades que vivem em situação de risco e vulnerabilidade socioeconômica na aplicação de políticas públicas por meio das Secretarias de Cultura e economia criativa do DF, Secretaria de Turismo do distrito federal e Ministério do Turismo do Governo Federal, bem como projetos realizados pela iniciativa privada.</p> <p>Há de se mencionar que no estatuto da OSC ora proponente constam em seu artigo 4º os objetivos da mesma, dentre os quais estão a promoção de atividades e finalidades de relevância pública e social bem como ações de empreendedorismo, sendo que a capacidade técnica para a execução do referido projeto é inequívoca já que foram executados outros projetos com a mesma temática do presente, à citar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expo Impacto Social - 06/2022 - Atividades formativas e empreendedorismo; • Feiturismo - 09/2022 - Atividades formativas, artísticas e de empreendedorismo; • Cultura Digital - 10/2022 - Atividades de tecnologia e inovação, inclusive atividades gamers; <p>*Todas as atividades comprovadas no Portfólio da OSC.</p> <p>JUSTIFICATIVA:</p> <p>Os games estão sempre presentes em nossas vidas. Podemos dizer que a grande maioria das pessoas desta geração tiveram, pelo menos, um mínimo de contato com os games. Sejam presenciais, via mobile, consoles, PCs e</p>	

outros meios. Há inúmeros benefícios que os games podem nos proporcionar, desde um melhor desenvolvimento para as crianças, bons passatempos para o dia a dia, anti-estresse e até mesmo fonte de renda, com criação, desenvolvimento, venda e atletas profissionais.

O “Brasília E-GamesExperience” será baseado em três eixos:

Games: Os jogos eletrônicos são uma forma popular de entretenimento que permite que as pessoas se divirtam, relaxem e até mesmo aprendam novas habilidades. Eles podem ser jogados em diversas plataformas, como computadores, consoles de jogos, smartphones e tablets. Além disso, os jogos eletrônicos têm se mostrado úteis no campo da educação, sendo usados para ensinar conceitos em ciência, tecnologia, engenharia e matemática (STEM), além de serem usados em programas de treinamento corporativo e em programas terapêuticos.

E-sports: Os esportes eletrônicos (e-sports) são competições organizadas de jogos eletrônicos que atraem milhões de jogadores e espectadores em todo o mundo. Os jogadores profissionais de e-sports são tratados como atletas e competem em torneios globais que oferecem prêmios em dinheiro. Os e-sports têm se mostrado uma forma legítima de entretenimento e um setor em crescimento, com um público cada vez maior e investimentos significativos de empresas.

Robótica: A robótica é uma área que se dedica ao desenvolvimento de robôs, que podem ser usados em uma variedade de aplicações, desde a indústria até a assistência médica e a exploração espacial. Os robôs podem ser usados para realizar tarefas perigosas, como limpeza de materiais radioativos ou exploração de áreas inóspitas. Além disso, a robótica é uma área em constante evolução, com novas descobertas e inovações surgindo regularmente.

Os jogos eletrônicos, o e-sports e a robótica estão interligados em diferentes níveis e têm influenciado-se mutuamente nas últimas décadas.

Os jogos eletrônicos foram os primeiros a surgirem e têm se desenvolvido continuamente desde então. Eles são jogados em diversas plataformas, incluindo consoles, computadores e dispositivos móveis. Os jogos eletrônicos são uma forma de entretenimento e podem ser jogados individualmente ou em grupo.

Com o surgimento dos jogos eletrônicos multiplayer, os e-sports começaram a ganhar popularidade. Os e-sports são competições organizadas de jogos eletrônicos que envolvem jogadores profissionais e equipes de jogadores competindo em eventos ao vivo ou online. Os jogadores competem em jogos eletrônicos populares, como League of Legends, Counter-Strike: Global Offensive, Dota 2 e Overwatch, entre outros.

A robótica, por sua vez, é um campo de estudo e desenvolvimento de robôs e outras máquinas que podem realizar tarefas de forma autônoma. A robótica está relacionada a muitos campos diferentes, como engenharia, ciência da computação e eletrônica. A robótica tem aplicações em várias indústrias, incluindo automotiva, manufatura, saúde e exploração espacial.

As relações entre jogos eletrônicos, e-sports e robótica são diversas. Por exemplo, a robótica pode ser usada em jogos eletrônicos para criar personagens ou ambientes realistas e interativos. Os e-sports, por sua vez, têm atraído a atenção da robótica para o desenvolvimento de robôs que podem competir em jogos eletrônicos, como é o caso do RoboCup, uma competição de futebol robótico.

Além disso, a robótica pode ser utilizada em competições de e-sports para criar jogos e desafios mais complexos e interessantes. Em geral, jogos eletrônicos, e-sports e robótica estão interconectados e continuam a influenciar-se mutuamente à medida que se desenvolvem e avançam tecnologicamente.

Os setores ligados à economia criativa estão inseridos no que passou a chamar economia 4.0, onde a atuação humana é indispensável em determinadas funções, principalmente ligadas à criação e ao trato e atendimento individualizado e de acolhimento pessoal. Isso porque, além dos processos criativos, a economia criativa está relacionada a eventos onde a experiência do consumidor é ponto chave para o sucesso do empreendimento. Por outro lado, ainda são poucas as escolas e universidades que oferecem cursos para esses setores, principalmente no Distrito Federal.

Em estudo realizado pela Codeplan em 2018, a economia criativa foi responsável por 40.715. empregos no DF, ou 3,97% sobre o conjunto dos empregos formais. Além disso, a pesquisa aponta que a remuneração média no setor é de R\$ 4.044,68, bastante elevada para os níveis brasileiros.

Esses setores serão fundamentais para a retomada do desenvolvimento econômico pós- pandemia. Aguarda-se uma forte aceleração do consumo após os fins das restrições. Além disso, será fundamental oferecer novas capacitações para a massa de desempregados gerada neste último período.

Por outro lado, em 2020 o número de desempregados no DF cresceu 37% em apenas seis meses segundo o IBGE chegando a 242 mil pessoas sem emprego. Outro dado que chama atenção é o crescimento de trabalhadores informais que alcançou 384 mil. Ou seja, temos cada vez mais pessoas sem emprego e outras tentando renda de maneira improvisada, na informalidade.

Nesse contexto, a presente iniciativa buscará atender uma demanda dos setores criativos quanto à necessidade de encontrar mão-de-obra capacitada. E, ao mesmo tempo, proporcionar às pessoas com baixa e média formação de educação formal e profissional, tenham condições de ocupar funções nestes setores aumentando sua empregabilidade com maior qualidade.

O projeto **“Brasília E-Games Experience”** está voltado para atender a demanda dos setores de games, metaverso, tecnologia e inovação e outras áreas dos segmentos digitais que têm crescido significativamente no mundo e no país. Esse crescimento foi incrementado, sobremaneira, com a pandemia que tem exigido deste setor novos e mais serviços.

Segundo o Banco Mundial, em pesquisa realizada em 2020, até 2024 haverá a criação de novas 420 mil vagas na área de Tecnologia da Informação. Diante disso, a demanda por mão de obra qualificada será ainda maior, o que certamente gerará ótimas oportunidades para egressos dos cursos da área.

No Brasil, atualmente, o déficit é de aproximadamente 200 mil vagas, podendo chegar, em 2024, a até 620 mil. Em qualquer lugar do planeta, os cursos de TI são os mais procurados. No entanto pela complexidade técnica esses cursos são caros e de difícil acesso para pessoas de baixa renda.

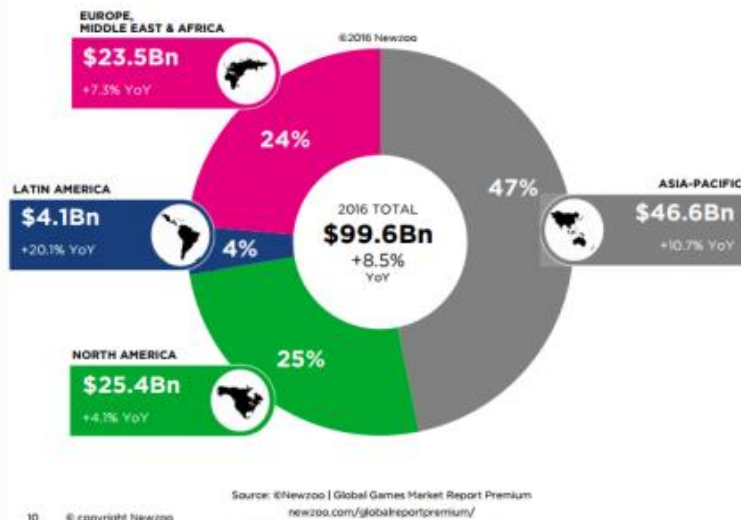
Assim, nossa proposta irá oferecer, gratuitamente, um festival digital, com muito conteúdo, prática aplicada, com a exposição de produtos e projetos digitais que já estão em funcionamento. O projeto vai acontecer em um complexo montado para melhor atender ao público participante.

O projeto tem como principal objetivo o fomento ao desenvolvimento tecnológico e inovador do Distrito Federal.

Os e-games apresentam uma interface entre criatividade, cultura, economia, ciência e tecnologia, expressa na capacidade de criar e fazer circular capital intelectual com o potencial de gerar renda, empregos e exportações, junto com a promoção da inclusão social, a diversidade cultural e o desenvolvimento humano. Isto é o que a economia criativa está conseguindo fazer.

2016 GLOBAL GAMES MARKET

PER REGION WITH YEAR-ON-YEAR GROWTH RATES



Fonte: Newzoo (2016, p. 10)

Embora os valores envolvidos nessa economia sejam expressivos, persiste uma concepção de que os games pertencem a um nicho restrito de consumidores. Entretanto, em um estudo de Bain e Company (2014) sobre os novos consumidores (Geração #Hashtag) e sua relação com a tecnologia, observa-se que os games são o meio de entretenimento material native digital (sem mídia física) mais difundido nos países desenvolvidos.

Em relação ao setor de games no Brasil, em 2016 sua receita foi de cerca de US\$1,3bi2 (NEWZOO, 2016). Nele, a maioria dos jogadores tem entre 25 e 34 anos (36,2%), são mulheres (53,6%) e jogam em plataforma mobile3 (77,9%) - conforme dados do Censo Gamer Brasil 2017 (SIOUX, 2017).

De acordo com o GEDIGames (2014, p. 12), as regiões Sul e Sudeste concentram a maioria das empresas desenvolvedoras de jogos no país - a exemplo do que ocorre com os demais setores da economia criativa. No entanto, o estado de Pernambuco se destaca, principalmente devido à presença do Porto Digital - parque tecnológico com apoio estatal, que abriga várias empresas de games.

O mesmo estudo mostra que a maioria das empresas que desenvolvem jogos no Brasil (74,4%) possuem faturamento de até R\$240 mil, e menos de 5 anos de existência, em média. Em consulta aos profissionais da área, eles afirmam que falta estrutura às cadeias de produção nacionais, que os jogos brasileiros são de baixa complexidade, e que não há mão de obra experiente e qualificada em número suficiente.

Em relação aos consumidores, o I Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (FLEURY; SAKUDA; CORDEIRO, 2014, p. 39) afirma que o consumidor local desdenha dos jogos nacionais, porque os considera de baixa qualidade. Entretanto, faz-se a ressalva da enorme diferença orçamentária entre as produtoras nacionais versus internacionais.

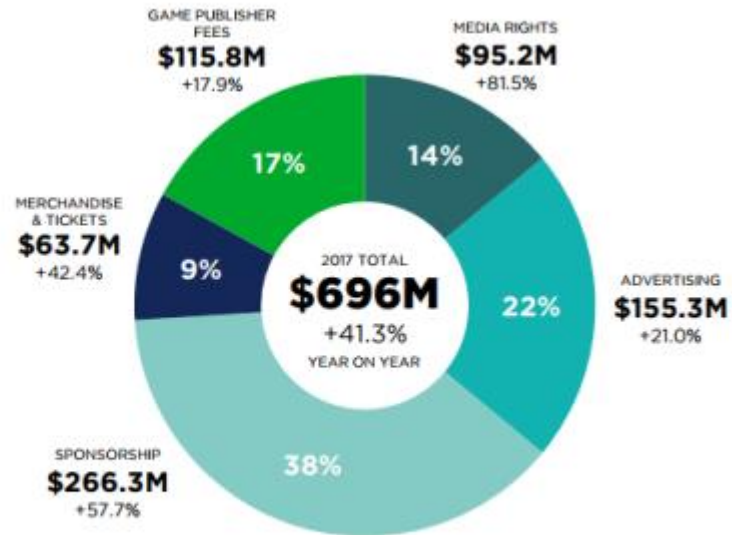
Devido a esse entrave, existem desenvolvedoras nacionais que focam exclusivamente no mercado externo. Entretanto, embora a aceitação nacional ainda seja baixa, o setor cresce e apresenta números consistentes.

De acordo com o Newzoo (2017, p. 13), os esportes eletrônicos movimentaram \$696mi em 2017. Em termos percentuais, isso significa um crescimento de 41,3% ano a ano - sendo a origem desta receita razoavelmente diversificada. O mercado dos e-Sports está, portanto, crescendo intensamente, e essa consultoria estima que, em 2020, os ganhos já ultrapassem a marca de um bilhão de dólares.

REVENUES PER STREAM

GLOBAL | 2017

- MEDIA RIGHTS
- ADVERTISING
- SPONSORSHIP
- MERCHANDISE & TICKETS
- GAME PUBLISHER FEES



* Newzoo's esports revenue figures always exclude revenues from betting, fantasy leagues, and similar cash-payout concepts, as well as revenues generated within games.

Fonte: Newzoo (2017, p. 13)

A partir da década de 2010 a popularização do streaming fez o e-games crescer rapidamente, sendo a principal fonte o Twitch lançado em 2011, um site especializado em transmissões de jogos eletrônicos, sendo League of Legends e DOTA as competições mais assistidas. Em 2013 o site registrou 4,5 milhões de visualizações durante a competição de DOTA 2 The International.

Essa década marca também a grande presença física de espectadores aos eventos e a explosão do aumento na audiência. Em 2013 o The International vendeu todos os ingressos no Staples Center em Los Angeles, em 2014 o League of Legends World Championship atraiu 40 mil espectadores no Seul World Cup Stadium na Coreia do Sul. No Brasil, League of Legends atraiu mais de 10.000 torcedores ao Allianz Park, em 2015 e outros 10.000 ao Ginásio do Ibirapuera em 2016.

Já as premiações não ficam atrás. Em 2016 League of Legends pagou um total de US\$6,5 milhões. DOTA2 deu a maior premiação da história em 2017, com mais de US\$24 milhões, sendo mais de US\$10 milhões para uma única equipe.

O surgimento e a popularização dos e-games revolucionaram o mundo do entretenimento e dos esportes. Com a evolução da tecnologia e a conectividade global, os jogos eletrônicos têm se transformado em uma forma de expressão artística, de competição saudável e de criação de comunidades virtuais. Diante desse contexto, a realização de um festival de e-games torna-se uma iniciativa extremamente relevante e justificável.

Em primeiro lugar, um festival de e-games proporciona uma oportunidade única para a celebração da cultura dos jogos eletrônicos. Assim como o cinema, a literatura e a música, os e-games são uma forma de expressão artística que envolve narrativas complexas, gráficos impressionantes e trilhas sonoras envolventes. Um festival dedicado a essa forma de arte permite que os jogadores e os fãs se reúnam para apreciar e discutir os jogos, além de descobrir novos títulos e tendências. É um momento de imersão total no universo dos e-games.

Além disso, um festival de e-games oferece uma plataforma para a competição e o reconhecimento dos jogadores como atletas digitais. Os jogos eletrônicos competitivos, conhecidos como eSports, têm ganhado destaque e atraído um público cada vez maior. Essas competições exigem habilidade, estratégia e trabalho em

equipe, sendo comparáveis aos esportes tradicionais em termos de dedicação e disciplina. Um festival de e-games permite que os jogadores demonstrem suas habilidades em torneios profissionais, com premiações e reconhecimento, incentivando assim o desenvolvimento de uma cena competitiva e profissional.

Um festival de e-games promove a inclusão e a diversidade, ao proporcionar um ambiente acolhedor para jogadores de diferentes origens e identidades. Os jogos eletrônicos são uma forma de entretenimento acessível a todos, independentemente de idade, gênero, raça ou condição física. Através de iniciativas como competições amadoras, workshops e palestras, um festival de e-games pode incentivar a participação de grupos sub-representados e promover a igualdade de oportunidades dentro da comunidade gamer.

Por fim, impulsiona a economia local e a indústria dos jogos eletrônicos como um todo. Eventos desse tipo atraem visitantes de várias regiões, gerando receitas para hotéis, restaurantes e outros setores do turismo. Além disso, os festivais são uma oportunidade para as empresas de jogos exibirem seus produtos, lançarem novos títulos e estabelecerem parcerias comerciais. Dessa forma, contribui para o crescimento e o fortalecimento da indústria de jogos eletrônicos, criando empregos e impulsionando a inovação tecnológica.

Sobre os jogos:

Free Fire: Free Fire é um jogo eletrônico de ação-aventura do gênero battle royale, criado pela desenvolvedora vietnamita 111dots Studio e publicado pela Garena. O jogo obteve um beta aberto em novembro de 2017 e foi lançado oficialmente para Android e iOS em 4 de dezembro de 2017. O jogo consiste em cinquenta jogadores que caem de paraquedas em uma ilha à procura de armas para eliminar os demais jogadores e equipamentos para aumentar o tempo de sobrevivência na partida.

League Of Legends: No jogo, duas equipes de cinco jogadores batalham em um combate jogador contra jogador (PvP), com cada equipe ocupando e defendendo sua metade do mapa. Cada um dos dez jogadores controla um personagem, conhecido como "campeão", com habilidades únicas e diferentes estilos de jogo. Durante uma partida, os campeões se tornam mais poderosos ao coletarem pontos de experiência, ganharem ouro e comprarem itens a fim de derrotar a equipe adversária. No modo principal, Summoner's Rift, o objetivo primário é avançar até a base inimiga e destruir uma grande estrutura localizada em seu centro, sob o nome de "Nexus".

Volarent: Duas equipes de cinco jogam uma contra a outra, e os jogadores assumem o papel de "agentes" com habilidades únicas. No modo de jogo principal, a equipe atacante tem uma bomba, chamada Spike, que eles precisam plantar em um local. Se a equipe atacante proteger com sucesso a bomba e ela detonar, eles ganharão um ponto. Se a equipe defensora desarmar com sucesso a bomba ou o cronômetro de 100 segundos da rodada expirar, a equipe defensora receberá um ponto. Eliminar todos os membros da equipe adversária também ganha uma rodada. A primeira equipe a vencer o melhor de 24 rodadas vence a partida. O jogo também promove um servidor com tick rate de 128, que garante uma jogabilidade suave e baixo ping com uma expansão global de data centers.

Dessa forma, o contato real, a visibilidade, a troca de experiências, tanto para o público em geral, quanto para os participantes do evento, é de vital importância para construir a formação intelectual, e que comprovam que a prática do e-sports é importante e necessária para o desenvolvimento de uma boa economia e um bom alicerce de socialização, de educação e de cultura.

Cumprir salientar a importantíssima função social para a sociedade a execução desse projeto, à medida que os participantes irão poder praticar o esporte, bem como para quem torce que poderá assistir presencialmente.

Os jogos eletrônicos já são uma realidade na vida de milhares de pessoas. Os campeonatos atraem cada vez mais fãs aos seus torneios, equipes além do continente asiático estão sendo criadas e fortalecidas. Com isso, cada vez mais empresas e pessoas estão querendo participar deste mundo novo.



Grande Final do Mundial de 2016 aconteceu em Los Angeles (Foto: Riot Games)
Fonte: MyCNB (2016)

AÇÕES PREVISTAS DE ACESSIBILIDADE:

Os processos de desenvolvimento econômico e social sustentáveis, assim como a coesão e inclusão social, só são possíveis quando acompanhados por políticas públicas que levam plenamente em conta a dimensão cultural e respeitam a diversidade.

O conceito de inclusão reconhece a diversidade na sociedade. Isso garante o acesso de todos a oportunidades independentemente das condições físicas e/ou motoras de cada indivíduo ou grupo social.

As pessoas são diferentes, têm necessidades diferentes e o cumprimento da lei exige que a elas sejam garantidas as condições apropriadas de atendimento às particularidades individuais, de forma que todos possam usufruir das oportunidades existentes.

Neste sentido, o presente projeto, terá diversas ações para as pessoas com deficiência, possibilitando a acessibilidade e diversidade que tem o intuito de não somente incluir, mas também de acolher este público prevendo as seguintes ações:

- Rampas de acesso localizadas em pontos estratégicos para atender ao público;
- Acolhimento de Idosos e Pessoa com Deficiência – Serão disponibilizadas cadeiras com acessibilidade em locais privilegiados no projeto para idosos e pessoas com deficiência. Serão contratados monitores capacitados para a prática de suas atividades de atendimento às particularidades de cada indivíduo de forma a acolhê-los e guiá-los em suas necessidades que porventura possam ter;
- Estacionamento reservado para pessoas com deficiência (PCD) e idosos;
- Banheiros adaptados para PCD – 2 unidades (masculino e feminino).
- Toda a comunicação do projeto será voltada para incluir todas as deficiências, como por exemplo a utilização

da hashtag #ParaCegoVer que é um termo associado a assuntos ou discussões que se deseja indexar em redes sociais, inserindo a simbologia (#) antes da palavra, frase ou expressão. #ParaCegoVer é a nossa expressão que será utilizada em todas as peças expostas na rede social.

Ainda nos comprometemos a se adequar ao que dispõe a lei 6858/2021, que trata sobre a garantia de acessibilidade dos deficientes visuais aos projetos culturais patrocinados ou fomentados com verba pública no distrito federal.

Medidas de Prevenção a Covid-19:

Serão adotadas todas as medidas de segurança e prevenção a Covid-19 vigentes à época da realização do projeto, tais como: distanciamento social na medida do necessário e possível, uso de máscaras para pessoas enfermas, disponibilização de álcool em gel em diversos pontos e informativos da importância, obrigatoriedade da higienização das mãos e se estiver com sintomas utilização de máscara.

Realidade Social Contemplada:

O projeto em questão afeta positivamente a realidade social do Distrito Federal e do Brasil, isso porque os jogos atuam para ajudar os jogadores a desenvolverem habilidades sociais, como trabalho em equipe e comunicação bem como impulsionam toda uma economia tecnológica que ajuda a combater a exclusão social. Os jogos propiciam o desenvolvimento de habilidades como atenção, memória, concentração, agilidade e criatividade, dentre outras.

DETALHAMENTO DAS AÇÕES:

Dessa forma, foram traçadas 3 (três) metas na estratégia de ação:

- 1) pré-produção** - preparação para implementação das atividades;
- 2) execução** – realização do campeonato e;
- 3) pós-produção** - elaboração do relatório final.

Visando nortear as estratégias de execução da proposta, as descrições das ações respeitam a sua cronologia.

ETAPAS DA PRODUÇÃO

Pré-produção

1. Na primeira semana o Coordenador Geral do projeto será responsável por alinhar as contratações necessárias para o projeto e pelo desenvolvimento visual do projeto, onde um design gráfico, desenvolverá as artes visuais do projeto e enviará para a Secretaria de Estado concedente para aprovação.

a. Contratação de Coordenador de Produção, responsável pelo planejamento, acesso, infraestrutura, operações, acompanhamento e fiscalização dos diversos serviços de apoio, bem como pela produção e execução das atividades. b. Contratação de um auxiliar administrativo, responsável pela gestão financeira e comercial 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 c. Contratação de palestrantes/influencers especializados, responsável por ministrar as palestras sobre E-Sports.

O Coordenador Geral enviará para os meios de comunicação (redes sociais, blogs, jornais) as informações das inscrições do evento para divulgação.

2. Locação de equipamentos necessários para a realização do projeto.

Execução

1. **Contratações:** Para a efetiva realização do projeto proposto, serão necessários profissionais qualificados e capacitados, com experiência e capacidade na área esportiva cujo intuito é atender com eficiência e agilidade aos participantes, equipes e organização do evento.

2. Para a divulgação do projeto será contratada uma assessoria de imprensa que elaborará um release e fará a comunicação para veículos de grande circulação, tais como jornais impressos e digitais, bem como páginas do instagram que traz informações, requerendo pautas. O designer gráfico elaborará os cards e flyers para divulgação nas redes sociais. Utilizaremos o impulsionamento das redes para atingir mais pessoas.

3. **Realização das Inscrições** – Para a realização das inscrições, de 17 de julho à 10 de setembro de 2023, os interessados irão acessar o site de inscrição (www.oquevemporai.com.br) que irá possuir plataforma especializada para a coletadas inscrições.

4. Todas as inscrições serão gratuitas.

5. Cada interessado só poderá realizar inscrição em uma modalidade oferecida da competição.

6. Serão disponibilizadas 120 vagas, sendo 40 para cada modalidade.

7. O público contemplado para as competições será jovens a partir de 14 anos do Distrito Federal e entorno. Menores de idade só poderão participar mediante autorização dos pais ou responsáveis.

8. As modalidades oferecidas serão:

- Free Fire Emulator;
- League of Legends;
- Volarant.

9. O ingresso para o público expectador das competições também poderá ser retirados pelo site www.oquevemporai.com.br.

10. Toda população do DF e entorno poderá assistir às competições, desde que tenha retirado o ingresso.

11. A seleção para as vagas ocorrerá observando a ordem de inscrição realizada, sendo priorizadas as pessoas com deficiência. Havendo uma quantidade maior de candidatos interessados do que o número de vagas disponíveis, inscreveremos os candidatos excedentes em lista ordenada de espera.

12. **Divulgação:** A divulgação do projeto se dará por meio de divulgação nas redes sociais da entidade redes sociais específicas para o projeto. Promoveremos ainda uma ampla campanha de marketing online para divulgar a abertura das inscrições para o projeto, através de convites e publicações nas redes sociais e página institucional. Dessa forma, espera-se que a comunidade do Distrito Federal esteja devidamente informada sobre a abertura das vagas, cronogramas de inscrição e de realização do projeto e critérios de seleção para participação na iniciativa.

13. Será montada a infraestrutura com sonorização de grande porte, iluminação de grande porte, telão com transmissão simultânea das competições para os presentes e também no youtube, cadeiras gamers, bancada de 5m, comentarista das partidas, arena Free Play para os expectadores que quiserem jogar partidas fora da competição, flipperamas e parcerias com lojas e empresas voltadas para o ramo de E-games.
14. O projeto adotará medidas de acessibilidade para o público dentre elas: o espaço conta com rampas de acesso, estacionamento reservado para pessoas com deficiência (PCD) e idosos, banheiros adaptados para PCD, será reservada uma área para pessoas com deficiências e idosos para que eles possam acompanhar as atividades de um local adequado.
15. Paralelo às competições, acontecerão as palestras e momentos de debate com influencers da área dos games e robótica. As palestras acontecerão todos os dias de competição, às 10hrs, no palco principal.
16. Contaremos também com praça de alimentação, stands gamers e arena free play.

15 de Setembro	16 de Setembro	17 de Setembro
10h// Abertura	08h// Abertura	10h// Abertura
10h// Arena Pre Play: 1ª Fase do Campeonato de Free Fire	8h// Arena Pre Play: 2ª Fase do Campeonato de Free Fire	10h// Arena Pre Play: 2ª Fase do Campeonato de Volarant
12h// Abertura da Arena Free Play	12h// Abertura da Arena Free Play	12h// Abertura da Arena Free Play
14h// Oficina OF01 de League Of Legends	14h// Arena Pre Play: 1ª Fase do Campeonato de Volarant	14h// Oficina OF01 de League Of Legends
16h// Arena Pre Play: 1ª Fase do Campeonato de League Of Legends	14h// Oficina OF01 de Volarant	16h// Arena Pre Play: 3ª Fase do Campeonato de League Of Legends
18h// Oficina OF02 de League Of Legends	18h// Oficina OF02 de Volarant	18h// Oficina OF02 de League Of Legends
19h// Papo de Games com influenciador no palco principal	19h// Papo de Games com influenciador no palco principal	19h// Papo de Games com influenciador no palco principal
20h// Oficina de Robótica com nomes experientes do ramo	20h// Oficina de Robótica com nomes experientes do ramo	20h// Oficina de Robótica com nomes experientes do ramo
	21h// Arena Pre Play: 2ª Fase do Campeonato de League Of Legends	-

Metodologia das oficinas

As oficinas serão focadas na resolução de problemas, construção do pensamento lógico e computacional para o desenvolvimento de games. Trabalharemos com habilidades como criatividade, design, inovação, comunicação, soluções de problemas, versatilidade.

Queremos que as nossas oficinas possam tornas os competidores profissionais multifacetados, ou seja, que possam contribuir em diversos segmentos do jogo, como design, programação, áudio, entre outros. Quanto mais abrangente for a contribuição do profissional no projeto, maior será sua relevância. Por isso, para se destacar, reforçamos a importância de estudar, se profissionalizar e se aperfeiçoar sempre.

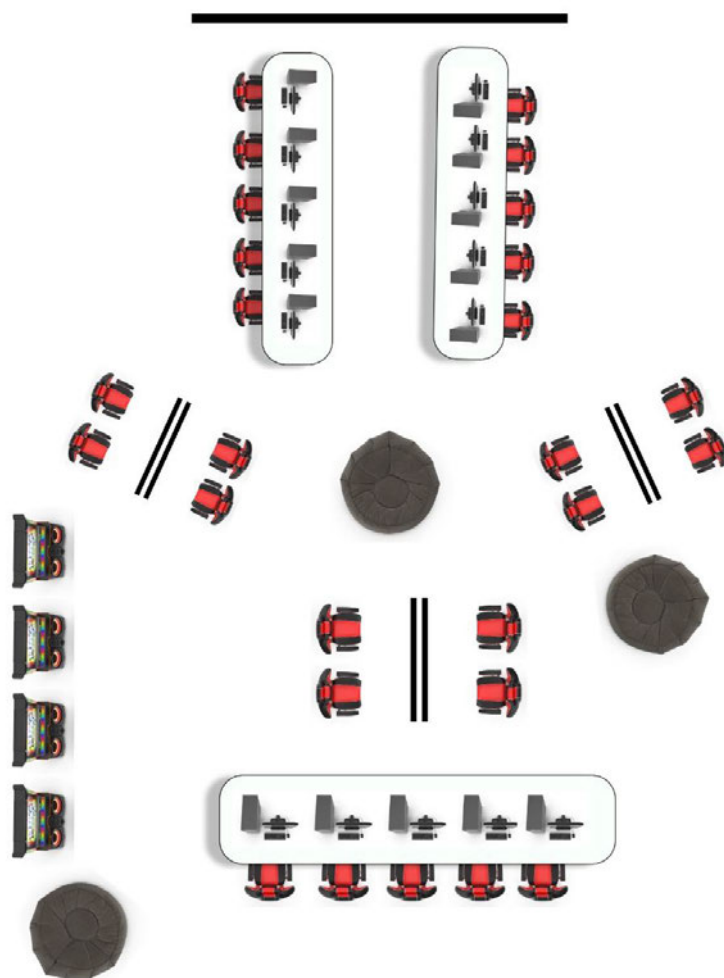
As oficinas serão focadas nas metodologias do League Of Legends e Volarant, principalmente. Serão duas oficinas, uma pelo turno vespertino, outra pelo turno noturno, durante os três dias de competição, sendo 4hrs por dia, totalizando 12hrs de oficina no geral.

Nas Oficinas de Games utilizamos de códigos para resolver problemas e engajar pessoas, de forma persuasiva, estimulando a competição através da pontuação, recompensa, premiação que será o troféu e outros elementos,

assim como de maneira colaborativa, através da cooperação, estímulo aos desafios, descobertas, missões, buscando a interação entre os participantes.

A metodologia que será utilizada é expositiva e dialogada, com estudos de casos e análise com aprendizagem interativa, tendo como foco principal o desenvolvimento de competências para que as alunas se tornem capazes de somar conhecimentos e habilidades para desempenhar funções com qualidade. Trata-se de um método que se utiliza da tecnologia como ferramenta para cativar a atenção dos seus alunos. Recursos multimídia, como áudios, vídeos, possibilitam a oferta de novos modos para se adquirir conhecimento, além de um aprendizado mais personalizado.

Croqui do evento:



Pós-produção

- Pagamento dos serviços prestados no projeto;
- Gerar relatório de mídia, com clipping, resultados/alcance e valoração;
- Relatório final para prestação de contas.

Serão 6 bancadas para os computadores, nas bancadas maiores cabem 5 gamers e nas bancadas menores cabem 4 gamers.

A premiação será o troféu para cada ganhador.

OBJETIVOS E METAS:

Objetivo Geral

Realizar o "Brasília E-Games Experience", festival que reúne games, robótica, inovação, tecnologia e pesquisa científica na área digital, com a participação de palestrantes locais e nacionais que tenham conhecimento sobre as temáticas citadas, com destaque para robótica e games.

Objetivos Específicos

- Explorar as novas tecnologias e tendências no campo dos jogos e robótica;
- Compartilhar experiências e conhecimentos entre especialistas, desenvolvedores e aficionados em jogos e robótica;
- Discutir o papel dos jogos e robótica na educação e formação de jovens talentos;
- Promover a inovação e a criatividade na criação de jogos e robôs interativos;
- Analisar as implicações éticas e sociais da utilização de jogos e robôs em diferentes áreas, como a saúde, a indústria e o entretenimento;
- Estabelecer parcerias e conexões entre empresas, universidades e instituições para fomentar a pesquisa e o desenvolvimento de jogos e robótica;
- Criar um ambiente de networking e colaboração para empreendedores e startups que atuam no mercado de jogos e robótica;
- Proporcionar aos participantes uma experiência imersiva e interativa com jogos e robôs de última geração;
- Proporcionar um evento que tenha como pauta a inovação destinada aos jovens.

Metas (Qualitativas)	Indicador	Parâmetro(s) para aferição de Cumprimento das Metas
Contratação de profissionais qualificados para planejamento e execução do projeto	<i>Recursos Humanos e Prestadores de serviços</i>	- Folha de Ponto; - Relatório com foto; - Contrato de trabalho; - Nota fiscal.
Oferecer uma estrutura completa para realização do projeto. Com computadores, fliperamas, stands, palestras entre outros.	<i>Aquisição/locação de insumos</i>	- Nota fiscal; - Fotos.
Metas(Quantitativo)	Indicador	Parâmetro(s)para aferição de Cumprimento das Metas
Realização de Práticas esportivas de 4 esportes eletrônicos, sendo eles: <ul style="list-style-type: none">▪ FreeFire Mobile;▪ League of Legends Mobile;▪ Free Fire Emulator;<ul style="list-style-type: none">▪ Valorant.	<i>Quantidade de competidores conforme jogos pré-selecionados e demandas de inscrição</i>	- Ficha de inscrição; - Relatório nominal com CPF.

Podendo ser diversas práticas de cada jogo, tendo em vista a volatilidade dos jogos eletrônicos, dessa forma não é possível afirmar quantos jogos serão.		
Atingir 120 inscritos para a competição.	Inscrição	- Ficha de inscrição; - Relatório nominal com CPF.
Atingir público de 1.200 pessoas como expectadores.	Ingresso	- Relatório nominal gerado através do site com liberação de ingressos

Como meio de assegurar que as metas serão cumpridas a equipe de recursos humanos principal do projeto realizarão o monitoramento constante dos objetivos e metas, de forma qualitativa e quantitativa, cobrando a equipe de produção e fornecedores o cumprimento dos prazos do cronograma garantindo a execução do projeto na forma e no prazo aderidos por meio deste Plano de Trabalho

PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:

Nosso público é diverso e democrático, sendo homens, mulheres, população LGBTQIAP+, jovens de 14 a 25 anos, assim como adultos de idades diversas, de classes econômicas diferenciadas, de A à E, de diferentes Regiões administrativas.

Há de se mencionar que para o atingimento do público mencionado serão tomadas, dentro da vigência da parceria, todas as ações de publicidade previstas no plano de comunicação bem como serão executados todos os serviços previstos na meta de comunicação da planilha financeira.

CONTRAPARTIDA:

[] NAO SE APLICA

[X] APLICA-SE [IDENTIFICAR CONTRAPARTIDA, QUANDO APLICÁVEL – Visibilidade e divulgação da SECTI com a inserção da logomarca nos panfletos, convites, sites do evento e Instagram.

Quanto a mensuração financeira de tal contrapartida comparamos às ações ao serviço de assessoria de comunicação, remunerada na razão de R\$ 3.000,00 (três mil reais) por semana, por 12 (doze) semanas, num total de R\$ 36.000,00 (trinta e seis mil reais).

CRONOGRAMA EXECUTIVO

AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
------	--------	---------

Contratações, alinhamentos e divulgação	agosto/2023	setembro/2023
Inscrições	setembro/2023	setembro/2023
Montagem da estrutura	setembro/2023	setembro/2023
Realização do evento	setembro/2023	setembro/2023
Desmontagem da estrutura e entrega do local higienizado	setembro/2023	setembro/2023

MARCOS EXECUTORES		
AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Realização do projeto	setembro/2023	setembro/2023
Realização do relatório do projeto	setembro/2023	outubro/2023

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO
Parcela única em setembro de 2023 no valor de R\$ 579.920,00.

PLANILHA FINANCEIRA – TERMO DE FOMENTO

Item	Descrição	Referência de preço	Unidade de Media	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
1	Meta 01 - Contratação de recurso Humanos					
1.2	Produtor Executivo - 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.	Item 109 da Tabela FGV - Mão de obra + Correção do IPCA	Mês	1	R\$ 6.000,00	R\$ 6.000,00
2	Meta 02 - Contratações artísticas e influencers					
2.1	Contratação de influencers - contratação de influencers para participações especial no evento, contrato de 6 profissionais.	Orçamento	Cachê	6	R\$ 8.000,00	R\$ 48.000,00
2.2	Banda Regional - Pagamento de cachê por realização de apresentação de banda local de médio porte, com grande repercussão e reconhecida regionalmente.	Consulta Salicnet - apresentação musical/ banda regional.	Cachê	3	R\$ 10.000,00	R\$ 30.000,00

2.3	Palestrante - Com especialização na área de tecnologia da inovação no mundo gamer	Orçamento	Cachê	3	R\$ 8.000,00	R\$ 24.000,00
3	Meta 03 - Locação de Estruturas					
3.2	Locação Monitor LED 21,5' Widescreen Full HD, HDMI/VGA (50 monitores)	Orçamento	unidade/diária	150	R\$ 150,00	R\$ 22.500,00
3.3	Locação Teclado mecânico Gamer USB (25 unidades por dia = 75 diárias) Sedo necessário para os jogos que serão jogados durante o evento.	Orçamento	unidade/diária	75	R\$ 50,00	R\$ 3.750,00
3.4	Locação Mouse Gamer Cobra Chrome 10000dpi Preto M711 (25 unidades por 3 dias = 75 diárias) Sedo necessário para os jogos que serão jogados durante o evento.	Orçamento	unidade/diária	75	R\$ 30,00	R\$ 2.250,00
3.5	Locação de Headset gamer H320 Lâmia 2 Black com luz rgb (25 unidades por dia = 75 diárias)	Orçamento	unidade/diária	75	R\$ 15,00	R\$ 1.125,00
3.16	Locação de Sistema de Iluminação Especial - Composto por 30 par 64; 20 Par LEDs; 30 Moving heads; 4 mini bruts; Equipes de montagem, operação e desmontagem. Para o palco principal. Será 01 (uma) estrutura por dia de evento.	Pregão Eletrônico 04/2019 SECULT DF 7.1	diária	3	R\$ 9.000,00	R\$ 27.000,00
3.17	Banheiro Container PCD / Feminino / Masculino - Container com 6 vasos sanitários. Portas de acesso, pontos de iluminação plafonier E27 Taschibra, venezianas de 1,40 x 0,40, abertura para entrada de ar no fundo, piso em compensado naval com revestimento em manta asfáltica, vasos sanitários com tampa e descarga, lavatórios em PVC, mictório em aço inox de 1,20, porta sabão líquido, porta toalhas de papel, instalação elétrica monofásica/bifásica com terminal de aterramento e hidráulica, sendo a saída de esgoto de 100mm sob o assoalho na lateral, 01 entrada de 1/2 sob o teto no frontal de 2.44 m, e instalação elétrica BIFÁSICA até a saída do container. Tamanho: 12.00m comprimento por 2,44m de largura e 2.57m altura. Serão 01 feminino, 01 masculino e 01 PCD por dia de evento.	Orçamento	Diária	9	R\$ 3.000,00	R\$ 27.000,00
3.18	Locação de Cobertura de Lona Tipo Galpão 02 Águas 20X80M - Montagem de cobertura de 20m de largura por 80m de comprimento com 8 m de altura e com queda para 3,5 m nas laterais. Montado em estrutura metálica, intertravada por ao menos 05 vigas de ligação, formando uma cobertura do tipo galpão. Estrutura fixada por pinos fincados ao solo ou em	Orçamento	M² / Diária	4800	R\$ 35,00	R\$ 168.000,00

	contrapesos. Cobertura com lona anti-chama e anti-fungo. Com reforço de cintas e cabos de estaiamento. Fechamentos laterais. Valor por metro é de R\$ 35,00, totalizando 1.600 metros quadrados por dia de evento.					
3.19	Locação de Fechamento - Fornecimento de locação e serviços de Montagem, manutenção e desmontagem de Fechamento de área, com composição: estrutura de painéis metálicos formados em quadros de tubo retangular, revestidos em chapa de aço modelo , medindo 2,20m de comprimento e 2,40m de altura, fixada ao solo por ponteiros metálicas e sustentada por braços tubulares travados com pinos metálicos de aço. Estrutura pintada em tinta do tipo esmalte sintético na cor alumínio ou zincada. Para proteção da área do campo e delimitação da área do evento. Visando a segurança do público, não haverá restrição na entrada, acesso é gratuito e democrático. Serão 500 (quinhentos) metros lineares por dia de evento.	Pregão Eletrônico 26/2019 - Ministério da Educação - Item 50 - Grupo 07	Metro / Diária	1500	R\$ 18,00	R\$ 27.000,00
3.20	Distribuição Elétrica - 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. Serão 50 pontos por dia . Serão criados os pontos de energia, para ligar os computadores e demais equipamentos no evento. O serviço conta com a instalação do ponto, bem como a sua manutenção.	Pregão Eletrônico 04/2019 - Secretaria de Estado de Cultura do Distrito Federal - Item 12.1	Serviço	150	R\$ 100,00	R\$ 15.000,00
3.21	Link dedicado de Internet com Roteador Wi-Fi - Fornecimento de internet para o evento, para transmissão on line bem como utilização pela produção e público do evento.	Orçamento	Serviço	1	R\$ 6.000,00	R\$ 6.000,00
3.22	Bancada em madeira com suporte em cavaletes 50 metros por dia .	Orçamento	Metro / Diária	150	R\$ 45,00	R\$ 6.750,00
3.23	TV de LED 42" - Locação, instalação e manutenção de smart TV LED 42" Full HD, com entradas USB e HDMI, com suporte de chão / parede. (Entrada e praça de alimentação) 5 tvs por dia.	Orçamento	Profissional / Diária	12	R\$ 250,00	R\$ 3.000,00
3.24	Troféus - Confeção de troféus para o premio e-games em acrílico com no mínimo 21 cm de altura e no máximo 50 cm de altura.	Orçamento	unidade	15	R\$ 150,00	R\$ 2.250,00

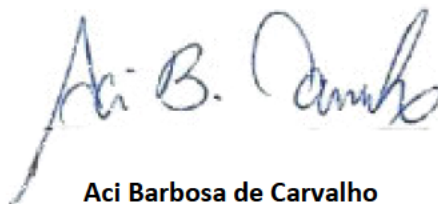
3.25	SISTEMA DE TRANSMISSÃO E DISTRIBUIÇÃO DE IMAGENS: Locação, instalação e manutenção de sistema composto por: Mesa de corte (switcher de vídeo Full-HD com no mínimo 04 entradas de vídeo em SDI e/ou HDMI), pool de mídia para inserção de vinhetas e legendas, para edição em tempo real (streaming). Incluso cabeamento e técnico operador.	Orçamento	diária	3	R\$ 5.000,00	R\$ 15.000,00
3.26	Filmagem - Filmagem 02 Profissionais com experiência em filmagem de eventos, para fazer a cobertura de vídeo do projeto. Registro de takes gerais, atividades e entrevistas. 02 câmeras com operador por dia, com entrega de material editado.	Orçamento	Serviço	1	R\$ 10.000,00	R\$ 10.000,00
3.29	Locação de Mesa Plástico - Locação de mesas sendo necessárias 60 (sessenta) unidades, de cor branca, certificadas pelo inmetro. Equipamentos necessários para a comodidade e conforto do público e da equipe técnica.	Tabela FGV Serviços + IPCA código 154 - Fracionado por 25	Unidade / Diária	90	R\$ 8,00	R\$ 720,00
3.30	Locação de Cadeiras de Plástico - Locação de cadeiras sendo necessárias 150 unidades, de cor branca, certificadas pelo inmetro. Equipamentos necessários para a comodidade e conforto do público e da equipe técnica.	Tabela FGV Serviços + IPCA código 16 - Fracionado por 100	Unidade / Diária	450	R\$ 4,00	R\$ 1.800,00
3.36	Aterramento - para estruturas em uma área aproximada de 150.000m ² ; instalação elétrica de sistema de aterramento para proteção contra falha de isolação elétrica e descargas atmosféricas, com fornecimento de material, composto por hastes de aterramento 5/8' X 3m tipo Copeld, cordoalha de cobre nu na bitola de 16 mm ² interligando todas as hastes eletricamente através de conectores reforçado de latão para hastes de aterramento, de modo a apresentar uma resistência ôhmica de terraigual ou inferior a 5Ω, já com manutenção.	Orçamento	Serviço	1	R\$ 5.000,00	R\$ 5.000,00
3.37	Equipe de Apoio - Profissional de nível médio responsável pelo atendimento geral do projeto, com foco na organização e apoio a coordenação dentre outras funções. Serviços prestados por 10 profissionais por dia.	Tabela FGV Mão de Obra + IPCA código 22	Semana	30	R\$ 180,00	R\$ 5.400,00
3.39	Banner - 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.	Consulta Salicnet Produto : Festival/Mostra - Audiovisual Item Orçamentário : Banner/faixa adesiva/faixa de lona/saia de palco/testeira/pórtico	M ²	100	R\$ 50,00	R\$ 5.000,00

3.41	Oficina em E-GAMES- oficina para de promove o empreendedorismo em jogos eletrônicos, a socialização da comunidade interna com interesse na área e o desenvolvimento de software e de suas capacidades envolvendo ESports. As atividades da oficina serão dedicadas especialmente na iniciação de desenvolvimento de jogos três oficinas com 6 horas cada. Necessário para qualificar os participantes do evento, trazendo as novidades e temas importantes na área de games, como segurança digital, elaboração de games.	Orçamento	hora	18	R\$ 300,00	R\$ 5.400,00
3.42	Locação de Octanorme para sala de aula - Em placas TS brancas, com perfis em alumínio, lâmpadas spot lights de 100 W, na razão de uma para cada três metros quadrados de estande, um ponto de iluminação de bivolt, disjuntor protetor de circuito, carpete tipo forração na cor grafite aplicado diretamente no piso elevado de madeirite impermeável de aproximadamente 5 cm a ser fornecido pela empresa, testeira com o nome do expositor em letra Helvética normal, em vinil preto. Serão 100m² por dia de evento.	Pregão Eletronico 04/2019 SECULT DF	m²/dia	300	R\$ 78,50	R\$ 23.550,00
3.43	Locação de Cadeira universitárias - São necessárias 50 cadeiras universitárias com estofamento, durante 3 dias totalizando 150 diárias. Transporte, instalação e manutenção já inclusa na locação.	Orçamento	diária	150	R\$ 15,00	R\$ 2.250,00
3.44	Transporte em onibus para alunos - locação de onibus para transporte dos alunos ao evento nos dias de apresentações. Locação com quilometragem livre e motorista habilitado 2 unidades por dia.	PE 24/2020 - Ministerio da Infraestrutura - item 61	Diária	6	R\$ 1.000,00	R\$ 6.000,00
4	Meta 04 - Comunicação e Divulgação					
4.1	Impulscionamento em redes sociais.	Orçamento	Serviço	1	R\$ 15.000,00	R\$ 15.000,00
4.5	Bloco de notas - produção e impressão de bloco de notas personalizado com a logomarca do projeto, tamanho A5, 30 páginas, papel Offset 90g, ou superior, para distribuição em massa a todos visitantes.	Orçamento	Unidade	2.000	R\$ 10,00	R\$ 20.000,00
4.6	Eco copo - Copo fabricado em material polietileno, com capacidade de 500 ml com impressão da logomarca do projeto, para distribuição em massa para todos visitantes. Os copos serão entregues para o público, para utilização no evento e lembrança com a logomarca da SECTI.	Orçamento	Diária	2.000	R\$ 10,00	R\$ 20.000,00
4.7	Crachá Medindo 10,5 X 15CM - Crachá em papel couchê ou reciclado 300g. Impressão 4/0 cores. Com furos e cordão cru ou de silicone sem impressão	Orçamento	Unidade	450	R\$ 4,50	R\$ 2.025,00

4.8	"Camisetas - Malha Fria, com impressão de logomarcas e arte final de identificação do projeto, para distribuição e padronização dos profissionais envolvidos, convidados, autoridades e atletas. Uma para cada um dos competidores"	Consulta Salicnet - Festival/mostra - Audiovisual - confecção de camiseta	Unidade	450	R\$ 35,00	R\$ 15.750,00
4.9	Vinheta e Inserção - De 30 segundos com a identidade visual do evento animada, com locução, a ser veiculada na abertura de todas as palestras, com a abertura, informações de prevenção a covid e sustentabilidade e tecnologia.	Orçamento	Unidade	1	R\$ 5.000,00	R\$ 5.000,00
4.11	Registro Fotográfico - Contratação de Profissionais especializados para trabalhar como Fotografo, com experiência comprovada em registro de eventos para registrar as ações nas 3 escolas da rede pública.	Consulta Salicnet - Festa popular - Fotografo	Diária	3	R\$ 800,00	R\$ 2.400,00
Valor Total do Termo de Fomento						R\$ 579.920,00

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

Brasília, 29 de agosto de 2023.



Aci Barbosa de Carvalho

Presidente da OSC