

PLANO DE TRABALHO DE TERMO DE FOMENTO OU ACORDO DE COOPERAÇÃO

DADOS E INFORMAÇÕES DA OSC		
Razão Social: INSTITUTO BRASIL SAPIENS		
Endereço Completo: SHTN Trecho 1 Conjunto 1B, bloco A, sala 1021 – Asa Norte		
CNPJ: 09.353.620/0001-89		
Município: Brasília	UF: DF	CEP: 70.800-200
Site, Blog, Outros:		
Nome do Representante Legal: [REDACTED]		
Cargo: Presidente		
RG: [REDACTED]	Órgão Expedidor: [REDACTED]	CPF: [REDACTED]
Telefone Fixo:	Telefone Celular: [REDACTED]	
E-Mail do Representante Legal: [REDACTED]		
Endereço Completo: [REDACTED]		
O representante legal possui cadastro de usuário externo no SEI: (X) SIM ( ) NÃO		
Em caso positivo qual o e-mail cadastrado no SEI? [REDACTED]		

ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA		
Responsável pelo acompanhamento da parceria: [REDACTED]		
Função na parceria: Presidente da OSC		
RG: [REDACTED]	Órgão Expedidor: [REDACTED]	CPF: [REDACTED]
Telefone Fixo:	Telefone Celular: [REDACTED]	
E-Mail do Responsável: [REDACTED]		

OUTROS PARTÍCIPES (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

<b>DESCRIÇÃO DO PROJETO</b>	
<b>TÍTULO DO PROJETO:</b> Qualificatech	
<b>PERÍODO DE EXECUÇÃO:</b>	
<b>INÍCIO:</b> 31/07/2024	<b>TÉRMINO:</b> 29/11/2024
<p><b>DESCRIÇÃO DO OBJETO:</b>  Realizar o projeto "QUALIFICATECH" no qual oferecerá cursos introdutórios nas áreas de <u>robótica</u>, <u>programação</u> e <u>web designer</u>, com carga horária de 40h/aula cada turma (serão duas - Matutino e Vespertino), o projeto acontecerá em 3 Regiões administrativas ( Planaltina, Sobradinho e Arapoangas) não serão ofertados de forma simultânea.</p>	
<p><b>APRESENTAÇÃO DA INSTITUIÇÃO</b></p> <p>O Instituto Brasil Sapiens, anteriormente denominado Associação luta pela vida, atua desde 2008 na promoção e na garantia dos direitos humanos; trata-se de uma organização da sociedade civil e, portanto, sem fins lucrativos, organizada por profissionais liberais que contribui para a formação de um mundo cada vez melhor, e procuram colocar em prática, na medida do possível, seus anseios e objetivos de apoiar, colaborar, criar, desenvolver, sugerir, promover e/ou executar ações e projetos sociais, dentre outros.</p> <p>Nos 14 anos o Instituto Brasil Sapiens tem-se dedicado a promover ações plurais e transversais comprometidas, especialmente, com a promoção gratuita da educação, das manifestações culturais, intelectuais, artísticas e literárias, bem como da promoção da saúde, do esporte e do lazer.</p> <p>Com intuito de promover o desenvolvimento integral dos assistidos, o Instituto atua na causa das desigualdades sociais; elabora e executa projetos de maneira assertiva, que realmente contribuam para a redução das diversas desigualdades, a promoção de uma vida digna àqueles em situação de vulnerabilidade e no fomento de uma vida mais saudável por meio da cultura e do esporte.</p> <p>O Instituto já possui ampla experiência em ações e gestão de projetos, recursos públicos, promoção, organização e realização de eventos culturais, esportivos e de geração de renda em benefício de comunidades em situação de risco e vulnerabilidade e, sobretudo, que permitam a implementação de políticas públicas.</p> <p>Os trabalhos desenvolvidos pela Associação vêm recebendo apoio de diversos órgãos governamentais, destacando-se dentre eles: Secretaria de Cultura e Economia Criativa, Secretaria de Turismo, Secretaria da Criança, Secretaria de esporte, Secretaria de desenvolvimento econômico todas do Distrito Federal e Ministério da mulher, família e direitos humanos.</p>	

O Instituto Brasil Sapiens está de acordo com o inciso I do art. 28 do Decreto nº 37.843/2016 e com o Art. 8 do decreto 32.752/2011.

#### **JUSTIFICATIVA:**

O Brasil enfrenta o desafio de incluir a juventude no mercado de trabalho. Os dados de jovens que estão sem acesso a trabalho e estudo são alvo de notícias há ao menos uma década e o que vemos é uma sequência de números alarmantes.

O Conselho Nacional da Juventude (CONJUVE) produziu em 2020-2021 um relatório nacional em que ouviu 68 mil jovens, 53% não estão trabalhando, por diversos motivos, tais como: seu emprego encerrado, paralisado ou de alguma forma afetado pela pandemia da Covid-19.

O levantamento feito pelo Sindicato das Entidades Mantenedoras do Ensino Superior (Semesp) mostra que mais de 850 mil alunos deixaram de cursar o ensino superior em 2020, uma nova ausência se une às privações da população jovem: a falta de esperança da sua inserção no mercado de trabalho.

Em um cenário de tamanha privação, talvez o primeiro passo enquanto sociedade seja mudarmos a narrativa acerca dessa juventude. Não se trata de jovens despreocupados e desinteressados. Classificar jovens dessa forma passa uma falsa ideia de ausência de querer e reitera o estigma da juventude que não “corre atrás”. Em um momento em que o desemprego total assola 14 milhões de casas no Brasil afora, fica evidente que o desafio da empregabilidade jovem no país vai muito além de falta de motivação.

É por essa razão que propomos o projeto QUALIFICATECH que visa dar oportunidade de capacitação em diversos cursos e através disso a empregabilidade para os jovens residentes do Distrito Federal. O curso fomentará as habilidades e criatividade de cada participante, preparando-os para o mercado de trabalho. As capacitações que serão ministradas dentro do projeto são cursos que unem o interesse dos jovens ao que o mercado está precisando no momento, que é de mão de obra qualificada na área de tecnologia.

Podemos dizer que a grande maioria das pessoas desta geração tiveram, pelo menos, um pouco de contato com o mundo digital. Sejam presenciais, via celulares e tablets, consoles, PCs e outros meios.

O “QUALIFICATECH” será baseado em três eixos: **robótica, programação e web designer**

**Programação:** Aprender programação pode trazer uma série de benefícios significativos para sua vida pessoal e profissional. Oportunidades de carreira: A demanda por profissionais de programação está em constante crescimento. Aprender programação pode abrir portas para uma ampla gama de oportunidades de carreira, desde desenvolvimento de software até análise de dados e segurança cibernética. Criatividade e inovação: A programação permite que você dê vida às suas ideias e crie algo do zero. É uma forma de expressão criativa que permite desenvolver soluções inovadoras para problemas do mundo real. Pensamento lógico e resolução de problemas: A programação envolve o desenvolvimento de algoritmos e a resolução de problemas complexos. Ao aprender programação, você desenvolverá habilidades de pensamento lógico e analítico que podem ser aplicadas em várias áreas da sua vida. Automação e eficiência: A programação pode ajudar a automatizar tarefas repetitivas e melhorar a eficiência em várias áreas, como negócios, ciência e até mesmo em

casa. Ao dominar a programação, você pode criar soluções que economizam tempo e recursos.

**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.

**Web Designer:** Iniciar a preparação dos jovens para um mercado extremamente promissor e demandado para vagas às pessoas capacitadas. O web designer é um profissional responsável por projetar e criar elementos visuais para websites. Isso inclui o layout, a aparência e a usabilidade de uma página na internet. O trabalho de um web designer envolve diversos aspectos, como a seleção de cores, tipografia, imagens e outros elementos gráficos para criar uma experiência atraente e funcional para os usuários.

Aquele que cria e desenvolve interfaces em sites e plataformas digitais. Era digital impulsiona carreira, amplia oportunidades e torna a profissão bastante promissora

O Web Designer, os jogos eletrônicos, o e-sports e a robótica estão interligadas em diferentes níveis e vêm influenciando-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.

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 exemplo 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.

Concomitante a isso, o web designer também precisa considerar a navegabilidade e a interatividade do site, garantindo que os visitantes possam acessar facilmente o conteúdo desejado. Isso pode envolver a criação de menus de navegação intuitivos, botões de chamada à ação e outros elementos interativos. Outra parte importante do trabalho da web designer é garantir que o site seja responsivo, ou seja, que se adapte bem a diferentes dispositivos, como computadores, tablets e smartphones. Isso envolve a criação de layouts flexíveis e o uso de técnicas.

Além disso, o web designer pode trabalhar em conjunto com desenvolvedores para web para transformar os designs em código, utilizando linguagens como HTML, CSS e, em alguns casos, Java script.

Os setores ligados à tecnologia estão inseridos no que passou a chamar tecnologia 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, 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.

Nesse contexto, a presente iniciativa buscará atender uma demanda dos setores tecnológicos 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 **“QUALIFICATECH”** está voltado para atender às demandas dos setores de programação, 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 houve 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 das áreas.

No Brasil, atualmente, o déficit que era em 2020 de aproximadamente 200 mil vagas, chegou, em 2024, a 620 mil vagas. 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, 03 cursos, 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.

A programação, robótica e Designers gráficos 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.

Embora os valores envolvidos nessa economia sejam expressivos, persiste uma concepção de que os programação, robótica e Designers gráficos 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 três nichos atendidos pelo projeto são os meios não só de entretenimento material native digital (sem mídia física) mais difundido nos países desenvolvidos.

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, algo que, cursos de formação na área devem dirimir.

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.

Com relação ao negócio de Web Designer, é uma carreira promissora, sendo hoje, de acordo com o Glassdoor, um web Designer ganha de R\$ 3 mil e R\$ 12 mil por mês, dependendo da localização geográfica e nível de habilidade.

E isso tende a subir, pois com a crescente relevância da internet na economia, o web Design possui um potencial quase infinito. Um mercado aquecido com uma enorme oferta de vagas para empresas dos mais variados portes e, inclusive para trabalhos temporários, os free lancers.

Podemos dizer que hoje em dia, toda empresa é um potencial cliente para um Web designer, entre elas: Empresas de TI, Agências de Publicidade, Lojas virtuais ou tradicionais que desejem expandir seus negócios para o E-Commerce, Startups. Além das inúmeras possibilidades de destinação final que um cliente vislumbrar.

O segmento de Tecnologia da Informação registrou em 2022 a abertura de 41,353 novos CNPJs, sendo 88% de microempresas. Ao todo, o setor soma aproximadamente 237 mil CNPJs, ficando em 13º lugar entre os setores econômicos existentes no Brasil, de acordo com o relatório Panorama B2B realizado pela empresa de inteligência de vendas Cortex.

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

O Qualifitech é um projeto que tem como objetivo qualificar os adolescentes e jovens nas áreas correlatas da ciência, tecnologia e inovação em cursos de robótica, programação e webdesigner, levando estudo e experiência para a população do DF. Dessa forma, atendendo a atividade fim da SECTI

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

A economia circular consiste em uma estrutura de soluções sistêmicas, faz parte de um desenvolvimento sustentável que une economia e sustentabilidade. No qualifitech iremos fomentar a economia circular ensinando aos alunos do que se trata bem como incentivando os na redução, reutilização, recuperação e reciclagem de materiais, de energia, de matérias-primas e resíduos. Além da campanha de conscientização de economia circular, iremos coletar material eletrônico para dar a reciclagem ou descarte responsável de dispositivos antigos.

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 iniciativas visam estabelecer um ambiente favorável à economia circular no Distrito Federal, promovendo a inovação, o empreendedorismo e a cooperação entre diferentes setores da sociedade.

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

O projeto em questão impacta positivamente a realidade social do Distrito Federal e do Brasil, isso porque as atividades propostas, não só iniciam o caminho para a preparação jovem e futuro profissional, atuam também para ajudar os jovens a desenvolverem habilidades sociais, como trabalho em equipe e comunicação bem como impulsionam toda uma economia tecnológica que ajuda a combater a exclusão social. Tais atividades propiciam o desenvolvimento de habilidades como atenção, memória, concentração, agilidade e criatividade, dentre outras.

Além disso, o Qualifitech prevê as seguintes ações:

- Cota de 5% de contratação para pessoas que compõem grupos de maior vulnerabilidade social;
- Igualdade de gênero em todos os âmbitos do projeto;
- Ações que assegurem às pessoas com deficiência a plena inserção na vida econômica e social e o total desenvolvimento de suas potencialidades, conforme dispõe o art. 273 da Lei Orgânica do Distrito Federal;
- Ações que garantam a acessibilidade aos deficientes visuais aos projetos, conforme dispõe a Lei Distrital nº 6.858, de 27 de maio de 2021.

O projeto não acontecerá de forma simultânea nas 3 RAs, conforme consta no cronograma. Será primeiro na RA de Planaltina, depois em Arapoangas, e por último em Sobradinho.

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

As ações de acessibilidade no projeto serão as seguintes:

- Rampas de acesso localizadas em pontos estratégicos para atender ao público;
- Estacionamento reservado para pessoas com deficiência (PCD) e idosos;
- Banheiros adaptados para PCD
- 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.

- Audiodescrição será realizada no início das atividades, informando aos portadores de deficiências visuais como está o cenário, conforme a Lei nº6.858 de 27 de maio de 2021.
- Art. 81. A divulgação de campanhas publicitárias e de programações desenvolvidas por organizações da sociedade civil no âmbito da parceria observará as diretrizes e orientações constantes de documentos oficiais elaborados pelo Sistema de Comunicação de Governo do Distrito Federal. Parágrafo único. Os recursos tecnológicos utilizados e a linguagem deverão garantir acessibilidade às pessoas com deficiência.

Ainda nos comprometemos a se adequar ao que dispõe a Lei nº 6.858/2021, que trata sobre a garantia de acessibilidade dos deficientes visuais aos projetos culturais patrocinados ou fomentados com verba pública no distrito federal.

#### **E - 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.

#### **F – Realidade da parceria**

O projeto Qualificatech tem como objetivo promover preparar adolescentes e jovens para o mercado de trabalho na área que tem mais crescido no Brasil e no mundo que é a tecnologia e a inovação. Serão ofertados 3 cursos na área de robótica, programação e web designer, cada um com uma carga horária de 40 horas, totalmente gratuito e acessível a todos os interessados. Essa iniciativa busca atender a uma demanda crescente por qualificação na área de tecnologia, proporcionando uma oportunidade valiosa para jovens e adultos de 3 Regiões administrativas, no Distrito Federal.

O Qualificatech visa promover a educação e a qualificação na área tecnologia e inovação. Ao oferecer cursos de alta qualidade sem custo, os organizadores esperam democratizar o acesso ao conhecimento e às ferramentas necessárias, tornando-as disponíveis para um público mais amplo. Estes cursos não só capacitará os participantes com as habilidades básicas necessárias, mas também incentivará a inclusão digital, um passo crucial em um mundo cada vez mais tecnológico.

Além disso, a iniciativa visa estimular a cadeia produtiva da tecnologia da região. A tecnologia é uma indústria em rápido crescimento, e capacitar mais pessoas nesta área pode trazer inúmeros benefícios econômicos e sociais. A criação de um ecossistema local de desenvolvimento de tecnologia pode gerar novas oportunidades de emprego e promover a inovação. Os participantes terão a oportunidade de aprender desde conceitos básicos até o uso de ferramentas específicas da área.

## **DETALHAMENTO DAS AÇÕES:**

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

### **PRÉ PRODUÇÃO – 29/07/2024 a 18/08/2024 - preparação para implementação das atividades**

1. Na primeira semana o Diretor 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 Produtor Executivo - 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

b. Contratação de Coordenador Administrativo - 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

c. Contratação de Assistente de Produção - Profissional responsável por atuar na assistência de produção do projeto, auxiliando todas as áreas em todas as etapas do projeto, com apoio especial a operacionalização das metas. Serão 03 profissionais durante 2 semanas atuando nos dias do projeto.

d. Contratação de Professores de Web Designer - Contratação de empresa especializada em fornecer profissionais responsáveis por transmitir os conteúdos do projeto no curso. Serão 4h de curso pela manhã e 4h pela tarde, durante 10 dias, totalizando 80 horas por Região administrativa.

e. Contratação de Professores de Programação - Contratação de empresa especializada em fornecer profissionais responsáveis por transmitir os conteúdos do projeto no curso. Serão 4h de curso pela manhã e 4h pela tarde, durante 10 dias, totalizando 80 horas por Região administrativa.

f. Contratação de Professores de Robótica - Contratação de empresa especializada em fornecer profissionais responsáveis por transmitir os conteúdos do projeto no curso. Serão 4h de curso pela manhã e 4h pela tarde, durante 10 dias, totalizando 80 horas por Região administrativa.

g. Contratação de Auxiliares de Limpeza

h. Contratação de Seguranças do Evento - desarmados

i. Contratação de Seguranças Patrimoniais - desarmados

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

- a. Locação de Piso Tipo Estruturado
- b. Locação de Tenda 10M X 10M
- c. Sistema de Sonorização Simples
- d. Locação de Alambrado
- e. Locação de Fechamento
- f. Distribuição Elétrica
- g. Locação de Banheiro Container PCD / Feminino / Masculino
- h. Locação de Octanorme
- i. Locação de Grupo Gerador Singular 180 KVA.
- j. Locação de Computadores ( Notebooks)
- l. Locação de Impressora Laserjet P&B
- m. Locação de Cadeiras Universitárias
- n. Locação de Computador PC
- o. Locação de Estação para computador com Cadeira

3. Aquisição de Materiais (Kits) necessários para a realização do projeto.

a. Aquisição de KIT Material Escolar: Aquisição para distribuição entre os alunos de 01 Caderno com espiral 1/4 e capa flexível, com ao menos 48 Folhas, 01 lápis preto 2B, 01 Caneta esferográfica 1.0mm do tipo cristal com cor de tinta Azul e 01 Borracha branca escolar do tipo record 40 ou similar. 1 kit para cada aluno.

b. Aquisição de KIT Lanche: alimentação armazenado em embalagem prática, higiênica e ambientalmente aceitável. Contendo 01 fruta, 01 suco em embalagem longa vida, 1 barra de cereal, 01 biscoito (tipo club social ou cream cracker), embalados separadamente.

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

5. 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.

**PRODUÇÃO: 19/08 a 18/10** - realização dos cursos

- 1. Todas as inscrições serão gratuitas e poderão ser realizadas por meio do site que será indicado após a assinatura do termo.
- 2. Serão disponibilizadas 120 vagas por RA, sendo 40 vagas para cada modalidade em dois turnos. Sendo 720 vagas no total.
- 3. Número de turmas por região: 2 turmas sendo uma no matutino e outra no vespertino

4. Número de participantes por turma: 40 alunos por turma
5. Serão 3 cursos ( programação, web designer e robótica) com 40 alunos: 120 alunos x 2 turnos: 240 alunos x 3 RA: 720 alunos.
6. O público contemplado para os cursos será composto de jovens a partir de 14 anos do Distrito Federal e entorno. Menores de idade só poderão participar mediante autorização dos pais ou responsáveis.
7. Local de realização do projeto em Planaltina. Endereço: Avenida Uberdan Cardoso. Setor Administrativo, área especial – Planaltina ( ao lado da Administração regional de Planaltina)
8. Local de realização do projeto em Arapoanga. Endereço: Avenida Eramos de Castro, Residencial Sandray – Arapoanga ( ao lado da Administração regional de Arapoanga)
9. Local de realização do projeto em Sobradinho. Endereço: AR 9, quadra especial – Sobradinho II ( ao lado da Administração regional de Sobradinho II)
10. As modalidades oferecidas serão:

### **ROBÓTICA;**

**EMENTA:** O curso de introdução a ROBÓTICA visa durante 40 horas aula dar a preparação para o mercado de trabalho, fornecendo as informações a partir do nível básico de forma teórica, cujo objetivo é deixar o aluno(a) apto(a) a concorrer a uma das vagas de trabalho nesse mercado. O curso de robótica possui um caráter multidisciplinar, trabalhando com conteúdos de matemática, de física e de programação. Os alunos aprendem assuntos como funcionamento de motores, geração e conservação de energia, programação de computadores e funcionamento de componentes eletrônicos.

A metodologia a ser utilizada nos cursos presenciais será a ativa, com a exposição de aulas, vídeos e por meio de discussões diárias a serem realizadas nas aulas e ou nos fóruns para esclarecimento de dúvidas e para debates sobre temas relevantes ao curso. O aproveitamento dos alunos será avaliado através de participação nas aulas e atividades, além da prova final

**RECURSOS DIDÁTICOS:** Apostila e kit material escolar com caderno, lápis, caneta esferográfica, borracha . Insumos e ferramentas necessários para o curso de robótica.

<b>GESTÃO DE ESTOQUE</b>		
<b>Módulo</b>	<b>Conteúdo</b>	<b>Carga Horária</b>
Módulo 1	O que é robótica e suas definições	4 horas
Módulo 2	Linguagem de Programação para Robótica	4 horas
Módulo 3	Sensores de visão, Câmeras e Câmeras 3D	4 horas
Módulo 4	Mecânica	4 horas
Módulo 5	Elétrica	4 horas
Módulo 6	Programação	4 horas
Módulo 7	Raciocínio Lógico	4 horas
Módulo 8	Trabalho em equipe	4 horas
Módulo 9	Resolução de problemas com aplicações na prática	4 horas

Módulo 10	Ética em Robótica, responsabilidade e autonomia dos Robôs	4 horas
		<b>40 horas</b>

- Para se considerar o curso concluído pelo participante deverá ser comprovada a participação mínima de 70% (setenta por cento) das aulas por meio de lista de presença assinada pelo aluno e validada pelos professores, assim como entrega de certificado de conclusão.

### **PROGRAMAÇÃO:**

**EMENTA:** O curso de introdução de programação visa durante 40 horas aula dar a preparação básica para o mercado de trabalho. Algoritmos; conceito de linguagem de programação; operações de entrada e saída; operação de atribuição; tipos, variáveis e constantes; desvios condicionais; comandos de seleção múltipla; estruturas de repetição; vetores e matrizes; modularização de programas. Com aulas práticas e teóricas.

A metodologia a ser utilizada nos cursos presenciais será a ativa, com a exposição de aulas, vídeos e por meio de discussões diárias a serem realizadas nas aulas e ou nos fóruns para esclarecimento de dúvidas e para debates sobre temas relevantes ao curso. O aproveitamento dos alunos será avaliado através de participação nas aulas e atividades, além da prova final

**RECURSOS DIDÁTICOS:** Computadores, Apostila e kit material escolar com caderno, lápis, caneta esferográfica, borracha

<b>GESTÃO DE ESTOQUE</b>		
<b>Módulo</b>	<b>Conteúdo</b>	<b>Carga Horária</b>
Módulo 1	Noções de Algoritmos	4 horas
Módulo 2	Introdução à Lógica	4 horas
Módulo 3	Variáveis, Operadores e Funções	4 horas
Módulo 4	Processamento Predefinido	4 horas
Módulo 5	Algoritmo	4 horas
Módulo 6	Fluxograma	4 horas
Módulo 7	Variáveis Indexadas e Laços Encadeados	4 horas
Módulo 8	Banco de Dados	4 horas
Módulo 9	O Comando while	4 horas
Módulo 10	Vetores Bidimensionais e Procedimentos	4 horas
		<b>40 horas</b>

- Para se considerar o curso concluído pelo participante deverá ser comprovada a participação mínima de 70% (setenta por cento) das aulas por meio de lista de presença assinada pelo aluno e validada pelos professores, assim como entrega de certificado de conclusão.

## **WEB DESIGNER**

EMENTA: O curso de introdução ao Web Designer visa durante 40 horas aula dar a preparação para o mercado de trabalho, fornecendo as informações a partir do nível básico, cujo objetivo é deixar o aluno(a) apto(a) a concorrer a uma das vagas de trabalho nesse mercado. Fundamentar conceitos, funções e ferramentas desde a noção de formatos de arquivos até a introdução a ferramentas de desenvolvimento, permitindo assim utilizar estas ferramentas como geradora de atividade laboral extremamente demandada no mercado de trabalho atual. Estabelecer as ligações funcionais entre a necessidade do cliente até o produto final. Com aulas práticas e teóricas

A metodologia a ser utilizada nos cursos presenciais será a ativa, com a exposição de aulas, vídeos e por meio de discussões diárias a serem realizadas nas aulas e ou nos fóruns para esclarecimento de dúvidas e para debates sobre temas relevantes ao curso. O aproveitamento dos alunos será avaliado através de participação nas aulas e atividades, além da prova final

RECURSOS DIDÁTICOS: Computadores, Apostila e kit material escolar com caderno, lápis, caneta esferográfica, borracha

<b>GESTÃO DE ESTOQUE</b>		
<b>Módulo</b>	<b>Conteúdo</b>	<b>Carga Horária</b>
Módulo 1	Teoria das Cores	4 horas
Módulo 2	Tipologia	4 horas
Módulo 3	Formatos de arquivos	4 horas
Módulo 4	Conceitos sobre imagens	4 horas
Módulo 5	Resolução de imagens para web	4 horas
Módulo 6	Fundamentos da Arquitetura da Informática	4 horas
Módulo 7	Softwares para desenvolvimento web / W3C	4 horas
Módulo 8	Edição básica de imagens	4 horas
Módulo 9	Introdução ao HTML5	4 horas
Módulo 10	Introdução ao CSS	4 horas
		<b>40 horas</b>

- Para se considerar o curso concluso pelo participante deverá ser comprovada a participação mínima de 70% (setenta por cento) das aulas por meio de lista de presença assinada pelo aluno e validada pelos professores, assim como entrega de certificado de conclusão.

11. Toda população do DF e entorno poderá assistir aos cursos, desde que tenha retirado o ingresso.
12. 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.
13. 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.

14. Será montada a infraestrutura com sonorização de simples.

15. 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.

### **Metodologia dos Cursos**

Os cursos serão focados na formação e preparação dos jovens para o mercado de trabalho, englobando desde a resolução de problemas, construção do pensamento lógico e computacional para o desenvolvimento de suas carreiras. Trabalharemos com habilidades como criatividade, design, inovação, comunicação, soluções de problemas, versatilidade.

Queremos que nossos cursos formem profissionais multifacetados, ou seja, que possam contribuir em diversos segmentos da informática, sendo no jogo, no design e suas diversas facetas, 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.

Os cursos serão focados em seus temas principais, dividiremos em duas turmas, uma pelo turno vespertino, outra pelo turno noturno, durante os dias de curso em ambas as localidades (Planaltina, Sobradinho e Arapoangas).

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 os alunos 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.

### **Pós-produção 19/10 a 29/11 - elaboração do relatório final.**

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

### **FORMAS DE CONTRATAÇÃO**

As despesas de pagamento da força de trabalho dos profissionais terão como fonte o Termo de Colaboração 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-se 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.

## OBJETIVOS E METAS:

### Objetivo Geral

Realizar o projeto "QUALIFICATECH" no qual oferecerá cursos introdutórios nas áreas de robótica, programação e web designer, com carga horária de 40h/aula cada turma (serão duas - Matutino e Vespertino), o projeto acontecerá em 3 Regiões administrativas ( Planaltina, Sobradinho e Arapoangas) não serão ofertados de forma simultânea.

### Objetivos Específicos

- Explorar as novas tecnologias e tendências nos campos de formação nas áreas de robótica, programação e web designer
- Compartilhar experiências e conhecimentos entre especialistas, desenvolvedores e aficionados em jogos e robótica e designers;
- Discutir o papel destas novas profissões na formação de jovens talentos;
- Promover a inovação e a criatividade na criação de jogos, designs e robôs interativos;
- Analisar as implicações éticas e sociais da utilização destas ferramentas 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 nas áreas abrangidas pelos cursos;
- Criar um ambiente de networking e colaboração para empreendedores e startups que atuam no mercado destas áreas de interesse;
- Proporcionar um curso que tenha como pauta a qualificação profissional, destinada aos jovens.

Metas (Qualitativas)	Indicador	Parâmetro(s) para aferição de Cumprimento das Metas
Oferecer um curso de qualidade para introduzir jovens e adolescentes a temática da ciência, tecnologia e inovação	- Inscritos	- Pesquisa de satisfação - Currículo dos professores
Oferecer uma estrutura completa para realização do projeto. Com infraestrutura necessária	Locação da infraestrutura	- Nota fiscal; - Fotos. - Pesquisa satisfação

<b>Metas(Quantitativo)</b>	<b>Indicador</b>	<b>Parâmetro(s)para aferição de Cumprimento das Metas</b>
Realização de 03 cursos com duas turmas cada, sendo eles: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Robótica;</li> <li>▪ Programação;</li> <li>▪ Web Designer</li> </ul>	Quantidade de inscritos em cada turma do curso	- Ficha de inscrição; - Lista de presença dos alunos.
Matricular 720 alunos, devidos por 3 Regiões administrativas.	Inscrição	- Ficha de inscrição; - Lista de presença dos alunos.

### **Resultados esperados**

- Promover tendências e oportunidades na tecnologia e como elas estão transformando socialmente os negócios e a sociedade.
- Explorar o impacto da inovação e tecnologia em diversos setores, como o comércio eletrônico, a mídia digital e a saúde digital, e identificar as oportunidades e desafios para as empresas e consumidores.
- Incentivar a colaboração entre empresas, governos e organizações não governamentais.
- Matricular 750 alunos/
- Movimentar a economia local, com a contratação de profissionais e serviços.
  - Incentivar ações vinculadas às políticas públicas do setor de Ciência, Tecnologia e Inovação, e do Governo do Distrito Federal;

### **Indicadores de monitoramento**

- Contratos firmados;
- Folhas de pontos dos contratados;
- Listas de presenças das aulas;
- Registros fotográficos;
- Peças gráficas produzidas, cards e clipping jornalístico;
- Relação/Relatório de presença das pessoas inscritas nos cursos presenciais e mentorias.
- Relatório final, com a compilação de todos os dados do projeto.
- Pesquisa de satisfação de forma anônima dos participantes, alunos e professores.

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 e adultos, assim como adultos de idades diversas, de classes econômicas diferenciadas, de A à E, de diferentes Regiões administrativas.

**CONTRAPARTIDA:**

NAO SE APLICA

APLICA-SE [IDENTIFICAR CONTRAPARTIDA, QUANDO APLICÁVEL

Insumos e ferramentas para as aulas de robótica sendo destinado o valor de R\$3.000,00.

**CRONOGRAMA EXECUTIVO**

AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Pré produção - Contratações, alinhamentos e divulgação	31/07/2024	18/08/2024
Produção: Realização do evento – Planaltina Endereço: Avenida Uberdan Cardoso. Setor Administrativo, área especial – Planaltina ( ao lado da Administração regional de Planaltina)	19/08/2024	30/08/2024
Produção : Realização do evento – Sobradinho Endereço: AR 9, quadra especial – Sobradinho II ( ao lado da Administração regional de Sobradinho II)	16/09/2024	27/09/2024
Produção : Realização do evento – Arapoagas Endereço: Avenida Erasmo de Castro, Residencial Sandray – Aarapoanga ( ao lado da Administração regional de Arapoanga)	07/10/2024	18/10/2024
Pós-produção – desmontagem, pagamentos finais e organização da documentação para prestação de contas	19/10/2024	29/11/2024

**MARCOS EXECUTORES**

AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Contratação da equipe especializada do projeto	31/07/2024	19/08/2024
Elaboração da identidade visual do projeto e inicio da divulgação	31/07/2024	19/08/2024
Montagem da infraestrutura de Planaltina	8/08/2024	18/208/204
Realização do evento – Planaltina Endereço: Avenida Uberdan Cardoso. Setor Administrativo, área especial – Planaltina ( ao lado da Administração regional de Planaltina)	19/08/2024	30/08/2024
Montagem da infraestrutura de Sobradinho	19/08/2024	29/08/2024
Realização do evento – Sobradinho Endereço: AR 9, quadra especial – Sobradinho II ( ao lado da Administração regional de Sobradinho II)	16/09/2024	27/09/2024
Montagem da infraestrutura de Arapoangas	16/09/2024	26/09/2024
Realização do evento – Arapoagas Endereço: Avenida Erasmo de Castro, Residencial Sandray – Aarapoanga ( ao lado da Administração regional de Arapoanga)	07/10/2024	18/10/2024

Metas	Descrição	Valor da Meta	Data 1ª Parcela	Valor 1ª Parcela	Data 2ª Parcela	Valor 2ª Parcela
Meta 1	Contratação de recursos humanos e serviços de produção	R\$42.580,00	Após a assinatura do Termo de Fomento	R\$21.290,00	31/08/2024, mediante apresentação do relatório parcial do projeto	R\$21.290,00
Meta 2	Contratações de Profissionais Especializados da Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino	R\$48.000,00	Após a assinatura do Termo de Fomento	R\$24.000,00	31/08/2024, mediante apresentação do relatório parcial do projeto	R\$24.000,00
Meta 3	Contratações de Estruturas e Serviços Especializados	R\$1.253.618,70	Após a assinatura do Termo de Fomento	R\$626.809,35	31/08/2024, mediante apresentação do relatório parcial do projeto	R\$626.809,35
Meta 4	Contratações gráficas e de publicidade	R\$70.801,22	Após a assinatura do Termo de Fomento	R\$35.400,61	31/08/2024, mediante apresentação do relatório parcial do projeto	R\$35.400,61
	<b>Valor Total das Metas</b>	R\$1415.000,00	<b>Valor Total 1ª Parcela:</b>	R\$707.500,00	<b>Valor Total 2ª Parcela:</b>	R\$707.500,00

Pagamento 50% do valor na assinatura do termo de fomento e os outros 50% após 30 dias o pagamento da primeira parcela, mediante a apresentação do relatório parcial do projeto.

# PROJETO QUALIFICATECH

## Memória de Cálculo

Item	Descrição da Despesa	Referência de Preço	Unidade de Medida	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
<b>Meta 1 - Contratações de Recursos Humanos Administrativos</b>						
1.1	<b>Diretor Geral (CBO 1210-10)</b> - Profissional responsável por idealizar e orientar a direção de tudo e todos, responsável por delegar tarefas e atividades a todas as coordenações. Sendo necessário para a pré-produção, produção e pós-produção.	Item 60 da Tabela FGV - Mão de obra + Correção do IPCA	Semana	9	R\$ 2.000,00	R\$ 18.000,00
1.2	<b>Produtor Executivo (CBO 2621-05)</b> - Contratação de profissional responsável pela aplicação dos cronogramas e planos de trabalho estabelecidos, comunicação com fornecedores e profissionais envolvidos,	Item 109 da Tabela FGV - Mão de obra + Correção do IPCA	Semana	9	R\$ 1.600,00	R\$ 14.400,00

	coordenação da relatoria e centralização das demandas de serviços. Sendo necessário para a pré-produção, produção e pós-produção.					
1.3	<b>Coordenador Administrativo (CBO 4101-05)</b> - Contratação de profissional 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.	Item 42 da Tabela FGV - Mão de obra + Correção do IPCA	Semana	9	R\$ 1.200,00	R\$ 10.800,00
1.4	<b>Assistente de Produção (CBO 4110-10)</b> - Profissional responsável por atuar na assistência de produção do projeto, auxiliando todas as áreas em todas as etapas do projeto, com apoio especial a operacionalização das metas. Será 01 profissional durante 6 semanas atuando nos dias do projeto.	Item 22 da Tabela FGV - Mão de obra + Correção do IPCA	Semana	9	R\$ 800,00	R\$ 7.200,00
<b>Sub-Total</b>						<b>R\$ 50.400,00</b>
<b>Meta 2 - Contratações Artísticas e de Pessoal Especializado na Área de Artes e/ou de Ensino</b>						
2.1	<b>Professores do "Web designer" (CBO 3331-15)</b> - Contratação de empresa especializada em fornecer profissionais responsáveis por transmitir os conteúdos do projeto no curso. Serão 4h de curso pela manhã e 4h pela tarde, durante 10 dias em cada cidade, totalizando 240 horas.	Pesquisa no Portal SALICNET - Seminário / Simpósio / Encontro / Congresso / Palestra - Item Orçamentário: Aula	Hora / Aula / Profissional	240	R\$ 60,00	R\$ 14.400,00
2.2	<b>Professores de "Programação" (CBO 3331-15)</b> - Contratação de empresa especializada em fornecer profissionais responsáveis por transmitir os conteúdos do projeto no curso. Serão 4h de curso pela manhã e 4h pela tarde, durante 10 dias em cada	Pesquisa no Portal SALICNET - Seminário / Simpósio / Encontro / Congresso / Palestra - Item Orçamentário: Aula	Hora / Aula / Profissional	240	R\$ 60,00	R\$ 14.400,00

	cidade, totalizando 240 horas.					
2.3	<b>Professores de “Robótica” (CBO 3331-15)</b> - Contratação de empresa especializada em fornecer profissionais responsáveis por transmitir os conteúdos do projeto no curso. Serão 4h de curso pela manhã e 4h pela tarde, durante 10 dias em cada cidade, totalizando 240 horas.	Pesquisa no Portal SALICNET - Seminário / Simpósio / Encontro / Congresso / Palestra - Item Orçamentário: Aula	Hora / Aula / Profissional	240	R\$ 80,00	R\$ 19.200,00
					<b>Sub-Total</b>	<b>R\$ 48.000,00</b>
<b>Meta 3 - Contratações de Estruturas e Serviços Especializados</b>						
3.1	<b>Locação de Piso Tipo Estruturado</b> - Estrutura necessária para comodidade dos participantes, por higiene bem como para caso ocorra chuva não se interrompa ou se inviabilize a realização do projeto. O piso uniforme possibilita a montagem de estruturas diversas que estão previstas nesta execução. Serão 270 metros quadrados por dia de evento. 270m <sup>2</sup> x 10 (dias) x 3 (cidades) = 8100	Pregão Presencial 042/2018-PM DE ÁGUAS LINDAS DE GOIAS item 28	M <sup>2</sup> / Diária	8100	R\$ 20,00	R\$ 162.000,00
3.2	<b>Locação de Tenda 10X10M</b> - Piramidal 10,00x10,00, com cobertura 04 águas com armação em ferro quadrado galvanizado dotadas com calhas metálicas e revestida em lona de PVC Branca anti-chama, com altura mínima de 2 metros e máxima de 3 metros de seus pés de sustentação, estaqueadas com cabos de aço e estacas arredondadas de no mínimo 40 cm de profundidade. Serão 03 (três) estruturas por dia de evento. 3 (tendas) x 10 (dias) x 3 (cidades) = 90	Ata de Registro de Preços 001/2023 - Prefeitura de Plamas-TO - Pregão 01/2023 - Item 15	Unidade / Diária	90	R\$ 1.000,00	R\$ 90.000,00
3.3	<b>Kit Material Escolar</b> - Aquisição para distribuição entre os alunos de 01 Caderno com espiral 1/4 e capa flexível, com ao menos 48 Folhas, 01 lápis preto 2B, 01 Caneta esferográfica	Orçamentos - Valor de Mercado	Unidade / Diária	720	R\$ 15,00	R\$ 10.800,00

	1.0mm do tipo cristal com cor de tinta Azul e 01 Borracha branca escolar do tipo record 40 ou similar. 1 kit para cada aluno.					
3.4	<b>Alambrado</b> - Montagem, manutenção e desmontagem de Alambrado Disciplinador de público, estrutura de alambrado em modulo de 2,00 x 1,00, de grade metálica tubular, fixados ao solo por pés tubulares com altura de 1,20m, com acabamento em pintura metalizada na cor alumínio ou zincada. Serão 80 (cinquenta) metros lineares por dia de evento. 50 x 10 (dias) x 3 (cidades) = 1500	Pregão Eletrônico 26/2019 - Ministério da Educação - Item 56 - Grupo 07	Metro / Diária	1500	R\$ 7,00	R\$ 10.500,00
3.5	<b>Locação de Fechamento</b> - 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 das áreas visando a segurança do público. Serão 200 (duzentos) metros lineares por dia de evento. 200 x 10 (dias) x 3 (cidades) = 6000	PP 69/2021 - PREFEITURA DE LUZIÂNIA GO - Item 32	Metro / Diária	6000	R\$ 15,00	R\$ 90.000,00
3.6	<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:	Pregão Eletrônico 04/2019 - Secretaria de Estado de Cultura do Distrito Federal - Item 12.1	serviço	60	R\$ 100,00	R\$ 6.000,00

	<p>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 60 unidades, 20 em cada localidade.</p>					
3.7	<p><b>Banheiro Container PCD / Feminino / Masculino</b> - 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 02 banheiros por localidade (1 feminino e 1 masculino). 2 x 10 (dias) x 3 (cidades) = 60</p>	<p>Prefeitura municipal de navegantes pregão eletrônico Nº 78/2021</p>	<p>Unidade / Diária</p>	<p>60</p>	<p>R\$ 2.500,00</p>	<p>R\$ 150.000,00</p>
3.8	<p><b>Locação de Octanorme</b> - 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</p>	<p>PE 11/2022 - Secretaria de Cultura DF - Sorria Brasília - Item 9</p>	<p>M² / Diária</p>	<p>8100</p>	<p>R\$ 37,00</p>	<p>R\$ 299.700,00</p>

	expositor em letra Helvética normal, em vinil preto. Serão 270m <sup>2</sup> x 10 (dias) x 3 (cidades) = 8100					
3.9	<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. 1 x 10 (dias) x 3 (cidades) = 30	Ata de Registro de Preços 001/2023 - Prefeitura de Palmas-TO - Pregão 01/2023 - Item 8	Unidade / Diária	30	R\$ 2.000,00	R\$ 60.000,00
3.10	<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 06 (seis) equipamentos por dia de evento para o uso dos professores e da produção. 6 x 10 (dias) x 3 (cidades) = 140	Pesquisa no Portal SALICNET - Festival/Mostra - Audiovisual - Item Orçamentário: Locação de Computadores	Unidade / Diária	180	R\$ 40,00	R\$ 7.200,00
3.11	<b>Locação da Impressora Laserjet P&amp;B</b> - Locação, instalação e manutenção de impressora multifuncional laserjet ou ecotank, com funções de fotocópia, impressão e scanner. Com franquia de 1000 impressões por dia. Item necessário para impressão de diversos documentos. Será 01 (um) equipamento por dia de evento. 1 x 10 (dias) x 3 (cidades) = 30	Pesquisa feita no portal SALICNET - Apresentação Musical - Impressora	Unidade / Diária	30	R\$ 120,00	R\$ 3.600,00

3.12	<b>Locação de Cadeiras Universitárias</b> - Locação de cadeiras do tipo universitárias para acomodação dos alunos nas aulas de robótica. Serão necessárias 40 cadeiras por 10 dias durante cada cidade. 40 x 10 (dias) x 3 (cidades) = 1200	Tabela FGV Serviços + IPCA código 154 - Fracionado por 25	Unidade / Diária	1200	R\$ 7,00	R\$ 8.400,00
3.13	<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 em cada dia do evento. 2 x 10 (dias) x 3 (cidades) = 60	Pregão Eletrônico 04/2020 - Ministério da Infraestrutura - Item 337 - Grupo 12	Profissional / Diária	60	R\$ 170,00	R\$ 10.200,00
3.14	<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 por dia. 3 x 10 (dias) x 3 (cidades) = 90	Ata de Registro de Preços 011/2022 - Prefeitura de Vitória do Mearim-MA - Pregão 11/2022 - Item 6	Profissional / Diária	90	R\$ 220,00	R\$ 19.800,00
3.15	<b>Locação de Computador</b> - Computador Movva Intel Dual Core J1800, 4GB, HD 500GB, Linux- MVLII18005004 ou similar/superior. (necessário para as aulas de web designer e programação) - Será locado 80 computadores por dia, sendo 40 para turma de Web designer e 40 para turma de programação. 80 x 10 (dias) x 3 cidades = 2400	Ref. orç. FGV - Serviço - cod: 19 + Correção IPCA	Diária	2400	R\$ 60,00	R\$ 144.000,00
3.16	<b>Estação para computador com cadeira</b> - Mesas e cadeiras para os computadores das aulas de web designer e programação. Será locado 40 estações por dia, sendo 40 para turma de Web designer e 40 para turma de	Orçamento	unidade/diária	2400	R\$ 30,00	R\$ 72.000,00

	programação. 80 x 10 (dias) x 3 cidades = 2400					
3.17	<b>KIT LANCHE</b> - alimentação armazenado em embalagem prática, higiênica e ambientalmente aceitável. Contendo 01 fruta, 01 suco em embalagem longa vida, 1 barra de cereal, 01 biscoito (tipo club social ou cream cracker), embalados separadamente.	Pregão Eletrônico 032/2021 PMDF item 02	unidade	7200	R\$ 14,50	R\$ 104.400,00
3.18	<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 durante a noite por 20 (vinte) dias. 4 x 10 (dias) x 3 (cidades) = 120	Ata de Registro de Preços 011/2022 - Prefeitura de Vitória do Mearim-MA - Pregão 11/2022 - Item 6	Profissional / Diária	120	R\$ 220,00	R\$ 26.400,00
Sub-Total						R\$ 1.275.000,00
<b>Meta 4 - Contratações Gráficas e de Publicidade e divulgação</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.	Tabela FGV Mão de Obra + IPCA código 50	serviço	1	R\$ 3.000,00	R\$ 3.000,00
4.2	<b>Confecção de Apostilas</b> - Em Formato: A4 (21,0 x 29,7 cm), Cores: 1x1 (p/b), Papel: AP 90g, com acabamento acetato transparente liso, com espiral. Material complementar de estudo. Sendo 1 (uma) por aluno(a).	Orçamentos - Valor de Mercado	Unidade	720	R\$ 23,00	R\$ 16.560,00
4.3	<b>Confecção de 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.	Item 170 da Tabela FGV - Serviços + Correção do IPCA	Unidade	120	R\$ 35,00	R\$ 4.200,00

4.4	<b>Confecção de Banner</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.	Item 156 da Tabela FGV - Serviços + Correção do IPCA	Metro Quadrado	100	R\$ 55,00	R\$ 5.500,00
4.5	<b>Panfletos Couchê</b> - Confecção de panfletos em papel 120gn, 4/4 Cores, tamanho meio ofício. Serão necessários para divulgação do projeto bem como as informações legais pertinentes.	Item 67 da Tabela FGV - Serviços + Correção do IPCA	Unidade	9000	R\$ 0,29	R\$ 2.610,00
4.6	<b>Equipe de mobilização</b> - Profissionais responsáveis por visitar e informar sobre o projeto nas regiões administrativas atendidas pelo projeto. Serão contratados 3 profissionais para 2 dias de divulgação em cada cidade. O regime jurídico de contratação de profissionais será por meio de serviços de empresa.	PE 09/2019 SECEC DF item 02	diária	18	R\$ 150,00	R\$ 2.700,00
4.7	<b>Certificados</b> - Serviço de confecção de certificado de conclusão do curso em papel couchê com brilho e colorido visando a entrega para os alunos que concluírem os cursos do projeto.	Consulta Salicnet (Produto: Oficina /Workshop/Seminário Audiovisual Item Orçamentário: Certificado - Confecção)	unidade	720	R\$ 6,00	R\$ 4.320,00
4.8	<b>Impulsionamento em Redes Sociais</b> - Serviço de impulsionamento de redes sociais. Marketing Digital com anúncios em redes sociais (Facebook e Instagram).	Cotações apresentas - Valores de referência das redes sociais	Serviço	1	R\$ 2.710,00	R\$ 2.710,00
<b>Sub-Total</b>						<b>R\$ 41.600,00</b>
<b>VALOR TOTAL&gt;&gt;&gt;</b>						<b>R\$ 1.415.000,00</b>

#### ANEXOS

EQUIPE DE TRABALHO (OBRIGATÓRIO)

CURRÍCULO PADRÃO DA EQUIPE DE TRABALHO

CROQUI DO EVENTO (SE HOUVER)

PLANO DE COMUNICAÇÃO

PLANO DE MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPLEMENTARES

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

**Brasília, 22 de julho de 2024**

  
**ROMULO SULZ GONSALVES JÚNIOR**  
**Presidente**