



ANEXO VI

PLANO DE TRABALHO DE TERMO DE FOMENTO OU ACORDO DE COOPERAÇÃO

INFORMAÇÕES DA OSC			
Razão Social: ASSOCIACAO DAS EMPRESAS FOMENTADORAS DO BEM ESTAR - AEFBE			
CNPJ: 32.854.460/0001-73			
Endereço: Quadra QE 11, Área Especial L, S/N, Sala 137, Parte A,			
Cidade: Brasília-DF	Bairro: Guará I	UF: DF	CEP: 71.020-721
Telefone (DDD):	Telefone (DDD):		
E-mail da OSC: gamificaibe@gmail.com		Site da OSC: https://www.institutobemestarbrasil.org	
Representante Legal (Dirigente): ██████████			
Cargo do Representante Legal: Presidente			
CPF: ██████████	/Órgão Expedidor: ██████████		
Endereço do Representante Legal:			
Telefone (DDD):	Telefone (DDD) ██████████		
O representante legal possui cadastro de usuário externo no SEI? (X) SIM () NÃO			
Em caso positivo, qual o e-mail cadastrado no SEI? ██████████			
ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA			
Responsável pelo acompanhamento da parceria: ██████████			
Função na parceria: Coodenação financeira			
RG/ÓRGÃO EXPEDIDOR:	CPF:		
Telefone (DDD): ██████████	Telefone (DDD):		
Email do Responsável: ██████████			
OUTROS PARTÍCIPES (ATUAÇÃO EM REDE)			
Razão Social:			
CNPJ:			
Endereço:			
Cidade:	Bairro:	UF:	CEP:
Telefone (DDD):	Telefone (DDD):		
E-mail da OSC:	Site da OSC:		
Representante Legal:			
Cargo do Representante Legal:			
CPF:	RG/Órgão Expedidor:		
Endereço do Representante Legal:			
Telefone (DDD):	Telefone (DDD):		
Objeto da Atuação em Rede:			
DESCRIÇÃO DO PROJETO			
Título do Projeto: : : PROJETO GAMIFICA DF			
Valor Total do Projeto: R\$ 3.000.000,00 (três milhões)			
Valor do Fomento: R\$ 3.000.000,00 (três milhões)			
Local de Realização: 5 (cinco) Regiões Administrativas – Ceilândia, Santa Maria, Samambaia, Paranóia e SCIA-Estrutural			
Vigência do Projeto: (Pré-Produção/Produção/Pós-Produção)	Início: 24/11/2024	Término: 24/11/2025	
Data do Evento/Projeto:	Início: 02/09/2024	Término: 20/10/2025	



Previsão de Público Direto: O público-alvo direto é composto por 1.600 inscritos no projeto, com idades entre 14 e 24 anos, incluindo tanto homens quanto mulheres. O público-alvo indireto é constituído por aproximadamente 500 pessoas, distribuídas entre familiares, coordenadores e professores, com idades entre 14 e 65 anos.

HISTÓRICO DO PROPONENTE:

O Instituto Bem Estar (IBE) é uma Organização da Sociedade Civil (OSC) dedicada a promover o desenvolvimento social e o Bem Estar de toda a comunidade por meio de projetos Sociais. Fundada em 20 de fevereiro de 2019, nossa instituição tem como objetivo principal fomentar iniciativas que contribuam para o avanço e a melhoria da qualidade de vida da população do Distrito Federal Sob a liderança do presidente Victor William, profissional graduado em

Sob a liderança do presidente Victor William, profissional graduado em Comunicação Social e Segurança do Trabalho, o IBE se destaca pela sua expertise na execução de projetos inovadores. Victor William acumula vasta experiência, tendo atuado em diversos projetos como produtor de eventos, o que lhe confere uma visão ampla e estratégica para a realização de ações que impactam positivamente a sociedade.

O Instituto Bem Estar tem se destacado por seu compromisso com a responsabilidade social. Recentemente, participamos do evento beneficente do Instituto Pipoquinha, realizado na Quadra 05, Conj J, Casa 3, Setor Sul, onde foram arrecadados brinquedos para o Natal Solidário do Instituto. Essa iniciativa reflete nosso comprometimento em contribuir para o bem-estar das crianças e das famílias em situação de vulnerabilidade social.

Também colaboramos ativamente na 5ª Ação Social Comunitária do Instituto Pipoquinha, onde foram realizadas palestras de cunho social, promovendo a conscientização e o engajamento da comunidade em questões relevantes para o seu desenvolvimento. Além disso, o Instituto Bem Estar esteve presente no 19º Arraiá da Imaculada, ocorrido no Setor Central Gama, fortalecendo os laços comunitários e promovendo a cultura e a tradição locais. E em parceria com o Ministério da Cultura e a Funarte, participamos ativamente das comemorações do Dia Nacional de Zumbi e da Consciência Negra, reafirmando nosso compromisso com a promoção da diversidade e da igualdade racial.

Uma das realizações emblemáticas do Instituto Bem Estar foi a colaboração na execução do projeto IGXP 2ª Edição, em parceria com a ONG Líderes do Brasil. O IGXP é um projeto de cunho tecnológico, cujo objetivo é promover a inovação e o desenvolvimento de soluções disruptivas. A participação ativa do IBE nesse projeto demonstra nossa capacidade técnica e compromisso com a excelência na execução de iniciativas voltadas para Ciência, Tecnologia e Inovação.

Além de suas notáveis contribuições para o bem-estar social, o Instituto Bem Estar adiciona mais um capítulo significativo ao seu histórico ao promover o projeto Carreta Liga do Sorriso. Nessa iniciativa foi disponibilizada uma unidade móvel dedicada ao atendimento odontológico, com o objetivo de proporcionar cuidados bucais essenciais às crianças das escolas públicas do Distrito Federal. Essa produção reforça o compromisso do Instituto Bem Estar em promover acesso à saúde e qualidade de vida para toda a comunidade, especialmente para aqueles em situações de vulnerabilidade, e demonstra notoriamente a expertise em projetos da área.

O Instituto Bem Estar reforça seu compromisso com a promoção da tecnologia e da inovação ao colaborar na execução do projeto "Capacitech". Este projeto visionário, realizado pela OSC Cerrado Livre em parceria com a Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal, ofereceu cursos e workshops gratuitos, especialmente concebidos para alunos da rede pública. Focando na produção de jogos eletrônicos e audiovisual, o projeto não apenas ampliou o acesso à educação tecnológica, mas também incentivou o desenvolvimento de habilidades essenciais para o futuro dos jovens. Essa iniciativa foi formalizada através do Termo de Fomento (MROSC) N.º 2/2023, processo SEI nº 04008-00000897/2023-39, consolidando o compromisso do Instituto Bem Estar em promover oportunidades de aprendizado e crescimento para todos.

No Instituto Bem Estar, acreditamos no poder transformador da tecnologia e na importância de investir em projetos que impulsionem o progresso social. Estamos empenhados em continuar colaborando com organizações e instituições que compartilham dessa visão, buscando sempre contribuir para um futuro mais próspero e sustentável por meio da nossa atuação na vanguarda da Ciência, Tecnologia e Inovação.



DESCRIÇÃO DO OBJETO:

A realização do Projeto Gamifica incluirá a oferta de cursos presenciais em uma unidade itinerante que atenderá 20 escolas públicas, além de cursos e workshops online. Todos os cursos serão organizados em torno de três eixos tecnológicos: Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos, Design para Jogos Eletrônicos e Marketing para Jogos Eletrônicos. Os cursos serão destinados a cinco Regiões Administrativas: Ceilândia, Santa Maria, Samambaia, Paranoá e SCIA-Estrutural, ao longo de um período de 12 meses. Serão oferecidas 1.600 vagas no total, sendo 320 para cada Região Administrativa, prioritariamente destinadas aos alunos da rede pública de ensino, mas também acessíveis à comunidade local.

JUSTIFICATIVA:

A implementação de uma unidade itinerante para ensino visa democratizar o acesso à tecnologia em regiões de baixa renda, maximizando a capacidade de acesso a equipamentos de qualidade e promover o desenvolvimento socioeconômico das comunidades envolvidas.

Muitas comunidades, especialmente em áreas de menor IDH, enfrentam dificuldades de acesso à tecnologia de qualidade devido à falta de infraestrutura adequada. Uma unidade itinerante pode preencher essa lacuna, levando o fomento de tecnologia a áreas carentes, proporcionando oportunidades educacionais iguais para todos os estudantes, independentemente de sua localização geográfica.

Uma unidade itinerante pode percorrer diversas cidades e regiões, adaptando-se às necessidades específicas de cada comunidade. Isso permite atender a uma ampla gama de populações, incluindo áreas urbanas, suburbanas e rurais, alcançando estudantes que de outra forma teriam dificuldade em acessar educação adicional.

A disparidade social entre áreas urbanas presente no Distrito Federal é um desafio persistente. Uma unidade itinerante pode contribuir para diminuir essa desigualdade, levando recursos avançados para comunidades menos desenvolvidas e fornecendo suporte educacional complementar onde for necessário. Comparada à construção e manutenção de infraestruturas educacionais fixas em várias localidades, uma unidade itinerante pode ser uma opção mais econômica.

Além disso, ela permite uma alocação mais eficiente de recursos, direcionando investimentos para onde são mais necessários no momento. Além disso, ela pode ser adaptada para atender necessidades educacionais específicas das escolas percorridas, podendo ser discutida juntamente com a PPP de cada escola participante.

O projeto vem de encontro com a necessidade atual de disponibilizar conteúdos programáticos para o “novo ensino médio” tendo em vista a pluralidade de conteúdo a serem desenvolvidos junto aos alunos. A inserção da tecnologia na ementa do novo Ensino Médio no Brasil é crucial para atender às demandas de uma sociedade cada vez mais digitalizada e para preparar os estudantes para os desafios e oportunidades do século XXI.

As principais legislações que subsidiam o novo Ensino Médio incluem a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394/1996) e a Lei nº 13.415/2017 que promoveu uma reformulação significativa do Ensino Médio no Brasil, introduzindo mudanças na estrutura curricular, flexibilização do currículo, ampliação da carga horária e ênfase na formação integral dos estudantes. Por fim, a Lei nº 13.415/2017 estabeleceu a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) como referência para a organização dos currículos do Ensino Médio e definiu as áreas de conhecimento e itinerários formativos, tendo a tecnologia como uma necessidade de aplicação nas escolas do Distrito Federal.

Vivemos em uma era onde a tecnologia permeia todos os aspectos da vida cotidiana e do trabalho. Integrar a tecnologia na educação é fundamental para preparar os estudantes para um mundo digitalizado, capacitando-os com habilidades técnicas e digitais essenciais para o sucesso em diversas áreas profissionais. O uso de tecnologia na aula permite a implementação de metodologias de ensino mais interativas e participativas, que estimulam a curiosidade, a criatividade e o engajamento dos alunos. Ferramentas digitais, como aplicativos educacionais, plataformas de aprendizagem online e recursos multimídia, tornam o processo de aprendizagem mais dinâmico e relevante para os estudantes e o Gamifica atende perfeitamente a proposta apresentada.



O Gamifica oferece a oportunidade de personalizar o processo de aprendizagem, adaptando-o às necessidades individuais de cada escola participante. Ela elimina as barreiras geográficas e proporciona acesso a uma vasta gama de recursos educativos globais. Com a internet e ferramentas digitais, os alunos podem explorar, participar, colaborar em projetos de jogos eletrônicos.

Os jogos eletrônicos têm o poder de envolver os alunos de forma significativa, estimulando sua curiosidade, criatividade e participação ativa no processo de aprendizagem. Ao desenvolver jogos, os alunos se tornam protagonistas de sua própria educação, engajando-se em atividades desafiadoras e divertidas que promovem a motivação intrínseca para aprender.

O desenvolvimento de jogos eletrônicos envolve uma abordagem prática e hands-on, na qual os alunos aplicam conceitos teóricos em situações concretas e contextualizadas. Eles são desafiados a resolver problemas, tomar decisões e explorar diferentes soluções, o que promove a aprendizagem ativa, experiencial e significativa. Ele oferece um espaço para a expressão criativa e a inovação, permitindo que os alunos criem mundos virtuais, narrativas envolventes, personagens intrigantes e mecânicas de jogo inovadoras. Eles são incentivados a pensar de forma original, explorar novas ideias e experimentar diferentes abordagens, desenvolvendo assim sua capacidade de inovação e empreendedorismo.

O processo de desenvolvimento de jogos eletrônicos estimula o desenvolvimento de uma ampla gama de competências do século XXI, incluindo pensamento crítico, resolução de problemas, colaboração, comunicação, criatividade, alfabetização digital e habilidades técnicas. Essas competências são essenciais para o sucesso dos alunos em um mundo em constante mudança e digitalmente conectado.

A utilização da tecnologia na educação promove o desenvolvimento de competências do século XXI, como pensamento crítico, resolução de problemas, colaboração, comunicação, criatividade e alfabetização digital. Essas competências são essenciais para o sucesso acadêmico, profissional e pessoal dos estudantes em um mundo em constante transformação.

Assim, a proposta apresentada tem por sinergia as competências do 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;

O Projeto tomou como base para montagem a Lei Distrital nº 6.002/2017, que institui a Política de Tecnologia Educacional e Inovação no âmbito do Distrito Federal. Esta lei estabelece tem por objetivo promover a inovação educacional por meio da utilização de tecnologia nas escolas do Distrito Federal. Nesse sentido, a implementação de tecnologia e jogos eletrônicos pode ser sustentada como uma forma de cumprir os objetivos estabelecidos por essa lei, incentivando práticas pedagógicas inovadoras e alinhadas às demandas da sociedade contemporânea.

A política estabelecida por essa lei visa fomentar o uso de recursos tecnológicos na educação, com o intuito de melhorar a qualidade do ensino e da aprendizagem. A utilização de jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica pode ser entendida como uma forma de implementar essa política, proporcionando aos estudantes experiências de aprendizagem mais dinâmicas, envolventes e eficazes.

A lei prevê o estímulo à formação de professores para o uso pedagógico da tecnologia, visando capacitar os educadores para integrar efetivamente recursos tecnológicos em suas práticas pedagógicas. Nesse sentido, a implementação de tecnologia e jogos eletrônicos na educação requer também o investimento em formação docente, garantindo que os professores estejam preparados para utilizar essas ferramentas de maneira eficaz e responsável.

Em suma, a integração da tecnologia na ementa do novo Ensino Médio no Brasil é fundamental para proporcionar uma educação relevante, significativa e alinhada com as demandas da sociedade contemporânea, preparando os estudantes para serem cidadãos ativos, inovadores e bem-sucedidos em um mundo cada vez mais tecnológico, tendo as unidades itinerantes para ensino em múltiplas cidades uma solução inovadora e abrangente para promover a educação inclusiva, equitativa e de qualidade em diversas comunidades, contribuindo para o desenvolvimento integral e sustentável do DF, atendendo desde os alunos até os profissionais envolvidos em todo o processo.

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

O **Projeto Gamifica** tem como objetivo qualificar adolescentes e jovens nas áreas de ciência, tecnologia e inovação, oferecendo cursos em diversas disciplinas relacionadas ao desenvolvimento de jogos. As áreas de estudo incluem Desenvolvimento para Jogos Eletrônico, Designer para Jogos Eletrônico e Marketing para Jogos Eletrônicos. O incentivo à inovação e criatividade através da criação de jogos eletrônicos, onde os alunos podem explorar novas ideias, desenvolver narrativas envolventes e mecânicas de jogo inovadoras, promovendo um ambiente de aprendizagem hands-on e experiencial.

Para garantir que o Projeto Gamifica fomente efetivamente a ciência, tecnologia e inovação no Distrito Federal, serão implementadas as seguintes ações:

- ✓ **Currículo Alinhado ao Mercado:** Os cursos planejados foram desenvolvidos com base em uma análise detalhada das demandas atuais do mercado de trabalho em tecnologia e inovação. A estrutura curricular inclui disciplinas que abordam as principais competências exigidas por empresas de desenvolvimento de jogos, marketing digital e design interativo, garantindo que os alunos adquiram habilidades relevantes e atualizadas.
- ✓ **Atualização Contínua do Conteúdo:** O conteúdo dos cursos será revisado e atualizado para garantir que acompanhe as tendências tecnológicas emergentes. Serão incorporadas novas ferramentas e técnicas de desenvolvimento, design e marketing conforme elas se tornam relevantes no setor, assegurando que os alunos estejam sempre em sintonia com as inovações mais recentes.
- ✓ **Medição de Impacto:** Não será possível implementar um plano de acompanhamento dos egressos do projeto para medir o impacto das ações em termos de empregabilidade e empreendedorismo. Visto que o projeto promove como ponto focal, a orientação por meio dos cursos ao mercado tecnológico.
- ✓ **Incorporação de Tecnologias Emergentes:** O Projeto Gamifica incluirá módulos específicos que exploram tecnologias emergentes, como inteligência artificial, realidade aumentada e realidade virtual. Essas tecnologias serão integradas no desenvolvimento de jogos e experiências interativas, proporcionando um ambiente de aprendizagem enriquecido, onde os alunos poderão aplicar conceitos avançados de forma prática e inovadora.

Com essas ações, o Projeto Gamifica não só qualifica os jovens para o mercado de trabalho, mas também promove um ambiente de inovação contínua, alinhando-se diretamente com a missão da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação (SECTI) de fortalecer o ecossistema de ciência e tecnologia no Distrito Federal.

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

A economia circular é uma abordagem sistêmica que promove soluções sustentáveis, unindo economia e sustentabilidade. No Projeto Gamifica, promoveremos a economia circular educando os alunos por meio de palestras sobre seu significado e incentivando práticas de redução, reutilização, recuperação e reciclagem de materiais, energia, matérias-primas e resíduos. Além de uma campanha de conscientização sobre economia circular, planejamos coletar materiais eletrônicos em desuso dos alunos. Esse material será colocado em cestos adequados para reciclagem ou descarte. Nessas situações o projeto promoverá parcerias com empresas especializadas em coleta de eletrônicos em descarte para que possam realizar a coleta, visto que muitas empresas possuem estrutura para esse tipo de ação.



Para avaliar o sucesso das ações relacionadas à economia circular no Projeto Gamifica, adotaremos as seguintes métricas:

- ✓ Participação em Atividades: contar o número de alunos envolvidos nos cursos workshops;
- ✓ Materiais Coletados: avaliar a quantidade de materiais eletrônicos coletados em comparação com as metas estabelecidas;
- ✓ Avaliação de Conhecimento: realizar pesquisas e questionários antes e depois das atividades para medir o aumento no conhecimento dos alunos.

C - Importância social do projeto:

Projeto Gamifica contribui para a inclusão digital e educacional ao oferecer cursos sobre desenvolvimento de jogos e em áreas menos favorecidas. Esse acesso a oportunidades educacionais garante que jovens dessas áreas tenham a chance de se envolver com temas tecnológicos e inovadores.

Além disso, através de uma unidade itinerante, o projeto também promove a igualdade de oportunidades. Ele assegura que as escolas da rede pública de ensino tenham acesso a recursos educacionais avançados, ajudando a reduzir disparidades educacionais e sociais entre diferentes áreas.

O projeto estimula a inovação e o empreendedorismo ao envolver os alunos na criação de jogos eletrônicos. Esse envolvimento permite que os jovens explorem novas ideias e desenvolvam soluções criativas, preparando-os para se destacarem em um mundo em constante evolução.

O Projeto Gamifica prepara os estudantes para enfrentar desafios futuros e aproveitar as oportunidades emergentes em um mundo cada vez mais digitalizado.

O Projeto Gamifica tem como objetivo principal garantir que a inclusão digital e educacional seja acessível a todos os interessados das áreas atendidas, independentemente de suas condições sociais. Para alcançar isso, o projeto adota diversas estratégias e mecanismos:

1. Acesso Universal à Educação e Inclusão Digital

Para assegurar que a inclusão digital e educacional seja acessível a todos os participantes, o Projeto Gamifica implementa as seguintes medidas:

- ✓ Inscrições Abertas: As vagas para os cursos de Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos, Design para Jogos Eletrônicos e Marketing para Jogos Eletrônicos são abertas a todos do DF, sem barreiras financeiras. A seleção é baseada em critérios que priorizam a equidade e a inclusão.
- ✓ Apoio Técnico e Material: Fornecemos acesso a equipamentos e materiais necessários para a participação, especialmente para aqueles que não possuem recursos adequados. Isso inclui a disponibilização de computadores e softwares necessários para os cursos.
- ✓ Parcerias com Instituições Locais: Colaboramos com escolas para garantir que os jovens de áreas mais remotas ou desfavorecidas também possam participar do projeto.

2. Monitoramento e Redução de Disparidades

O projeto prevê mecanismos para monitorar e reduzir as disparidades educacionais e sociais entre as regiões beneficiadas:

- ✓ Apoio Adicional: Oferecemos suporte adicional para alunos que enfrentam dificuldades específicas, como tutoria e sessões de mentoria, para ajudar a superar desafios educacionais e sociais.
- ✓ Avaliação Periódica: Realizamos avaliações regulares para identificar e corrigir quaisquer desigualdades no acesso e nos resultados educacionais entre diferentes regiões.

3. Envolvimento da Comunidade e Sustentabilidade



Para garantir que os impactos sociais do projeto sejam sustentáveis a longo prazo, o projeto adota as seguintes estratégias:

- ✓ **Parcerias Comunitárias:** Estabelecemos parcerias com organizações locais, ONGs e líderes comunitários para promover o projeto e garantir o engajamento da comunidade.
- ✓ **Eventos de Conscientização:** Organizamos workshops para aumentar a conscientização sobre a importância da inclusão digital e educacional e para promover a participação ativa da comunidade.

4. Adaptação e Expansão

Para atender a outras áreas com desafios semelhantes no Distrito Federal, o projeto pode ser adaptado e expandido da seguinte forma:

- ✓ **Modelo Flexível:** Desenvolvemos um modelo flexível que pode ser ajustado para diferentes contextos e necessidades regionais, permitindo a expansão para novas áreas com base nas demandas identificadas.
- ✓ **Parcerias Regionais:** Estabelecemos parcerias com instituições de ensino para adaptar o projeto às condições locais e garantir uma implementação eficaz.

5. Indicadores-Chave para Avaliar o Impacto Social

Para avaliar o impacto social do projeto em termos de inclusão e equidade, usamos os seguintes indicadores-chave:

- ✓ **Taxa de Participação e Conclusão:** Medimos a porcentagem de jovens que se inscrevem e completam os cursos.
- ✓ **Desempenho Acadêmico e Profissional:** Avaliamos o progresso dos alunos durante o projeto e seu sucesso na obtenção de oportunidades de emprego ou estágio após a conclusão.
- ✓ **Feedback:** Coletamos feedback da comunidade e dos participantes para avaliar a percepção sobre o impacto social do projeto e identificar áreas para melhorias.
- ✓ **Redução de Disparidades:** Monitoramos as mudanças nas disparidades educacionais e sociais antes e depois da implementação do projeto para avaliar a eficácia das medidas adotadas.

D - Ações previstas de acessibilidade:

- ✓ **Infraestrutura Acessível:** O local de realização dos cursos são nas escolas públicas de Ceilândia, Santa Maria, Samambaia, Paranóia e SCIA-Estrutural. Logo, a estrutura escolar dispõe de banheiros aptados para PCD, rampas de acesso e estacionamento reservado às pessoas com deficiência;
- ✓ **Apoio a Deficiências:** Fornecimento de recursos e tecnologias assistivas para participantes com deficiência, como softwares de leitura de tela, legendagem em vídeos, e intérpretes de Libras (Língua Brasileira de Sinais).
- ✓ **Material Didático Acessível:** Disponibilização de material didático em formatos acessíveis, como textos em braille, formatos digitais compatíveis com leitores de tela, e traduções em linguagem simples.
- ✓ **A coordenação pedagógica e coordenadores por eixo aplicarão pesquisas aos participantes para coletar feedback sobre a eficácia das medidas de acessibilidade. Isso inclui perguntas sobre a facilidade de acesso aos recursos, a adequação das tecnologias assistivas e a satisfação geral com as adaptações realizadas.**
- ✓ **A coordenação pedagógica reunirá reuniões com a equipe, instrutores e monitores abordando a importância da inclusão e acessibilidade, e proporcionando uma visão geral das necessidades e desafios enfrentados por pessoas com deficiências.**



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, isponibilização de álcool em gel em diversos pontos e informativos da importância, obrigatoriedade da higienização das mãos e se estiver com sintomas utilização de máscara.

DETALHAMENTO DAS AÇÕES:

PRÉ-PRODUÇÃO: 24/11/2024 a 30/11/2024 - preparação para implementação das atividades propostas com a divulgação inicial das atividades

ETAPA 1 - das contratações

As contratações de recursos humanos, serviços de produção e profissionais especializados nas áreas de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou Ensino - serão realizadas por meio de contratos de prestação de serviços, mediante a apresentação de notas fiscais. Não serão aceitas notas fiscais com objeto diferente do contratado. Não serão contratados membros do mesmo grupo familiar e servidores públicos. Além disso, não haverá contratação de membros estatutários, conforme previsto no art. 46 da Lei nº 13.019 de 2014. Os prestadores de serviços poderão ser substituídos em situações que desabonem a execução das etapas do projeto.

Subetapa 1.1 - das funções dos cargos propostos:

- ✓ **Coordenador Geral** – Coordenar todos os aspectos do projeto para que ele se efetive como o planejado. Delegar funções,
- ✓ acompanhar o planejamento, a divulgação e a motivação da equipe. Acompanhar com check-list todas as fases do
- ✓ plano de trabalho, desde o tema até a escolha dos prestadores de serviço, além de acompanhar toda a execução. Responsável pelas diretrizes do projeto, alinhando as demandas de todas as áreas junto com a produção executiva. Aprovar, coordenar, acompanhar, controlar e executar cada uma das coordenações do projeto.
- ✓ **Coordenador de Comunicação** - Serviço de elaboração da estratégia de comunicação e coordenação de planejamento
- ✓ e acompanhamento de todos os itens relacionados à comunicação.
- ✓ **Coordenador Financeiro** - Responsável pelo gerenciamento financeiro, contratações e pagamentos vinculados ao projeto.
- ✓ **Coordenador Operacional** - Executar todos os aspectos do projeto vinculados a estrutura e logística. Controlar e executar
- ✓ cada atividade do projeto. Coordenar a região do Plano piloto e toda a equipe de assistentes operacionais.
- ✓ **Coordenador Pedagógico de Marketing de Games** - Serviço de elaboração da estratégia de cursos e aprendizagem e coordenação de planejamento e acompanhamento de todos os itens relacionados à capacitação na área de Marketing de Games.
- ✓ **Coordenador Pedagógico de Designer de Games** - Serviço de elaboração da estratégia de cursos e aprendizagem e coordenação de planejamento e acompanhamento de todos os itens relacionados à capacitação na área de Designer de Games.
- ✓ **Coordenador Pedagógico de Desenvolvedor de Games** - Serviço de elaboração da estratégia de cursos e aprendizagem e coordenação de planejamento e acompanhamento de todos os itens relacionados à capacitação na área de Desenvolvimento de Games.

ETAPA 2 - locação de equipamentos necessários para a realização do projeto



Subtapa 2.1 - da estrutura da unidade itinerante:

As atividades serão realizadas em uma unidade itinerante, tipo octanorme com 40m², com um espaço preparado para comportar 40 estações de estudo, 40 computadores gamer. A unidade comportará tanto as atividades presenciais, quanto as mentorias, com toda a infraestrutura necessária.

Será disponibilizado:

- ✓ 40 computadores gamer com tecnologia mínima DDR4, processamento
- ✓ em 3.2GHZ, capacidade RAM em 8GB, memória de 1TB, placa de vídeo
- ✓ dedicada e monitor de 21' com 100htz.
- ✓ 40 estações de estudo, tamanho executiva, 0,60x0,80 em MDF;
- ✓ 40 cadeiras gamer com suporte para 120kg;
- ✓ Filtros de Linha de 60A;

Subetapa 2.2 - da estrutura do ensino online:

Aos cursos online de seguiremos o mesmo conteúdo programático a ser capturado em estúdio. O estúdio deve ter a seguinte composição mínima:

- ✓ Estúdio com 25 m²;
- ✓ 2 microfones para a captação das aulas, sendo um para backup e redundância em audio;
- ✓ Equipamento de iluminação para ambientação e caracterização do espaço;
- ✓ 01 Câmera fixa para a captação das aulas;
- ✓ 01 Responsável pela montagem, estruturas e equipes de captação das aulas online;
- ✓ 01 profissional responsável pela captura das imagens;
- ✓ 01 técnico responsável pela captura e tratamento de áudio das aulas.

Será desenvolvida uma plataforma utilizando um software livre para LMS (Learning Management System) como ferramenta para atividades online e gestão do projeto, tanto para as aulas online quanto aos workshops das monitoias.

As aulas gravadas em estúdio serão para a complementção dos cursos e para as mentorias serão disponibilizados 3 workshops.

ETAPA 3 - das contratações gráficas e de publicidade

- ✓ **Serviço de Branding de Marca** - Conjunto de práticas e técnicas de construção e consolidação da área da comunicação para a inserção de uma marca no mercado. Ações direcionadas de marketing, como slogans, símbolos, logotipos e identidade visual. Planejamento, esquema de cores, design são exemplos de ferramentas que constroem a gestão de uma marca.
- ✓ **Web Designer** - Serviço de criação das peças web como posts para Facebook, posts para Feed e Stories do Instagram, convites virtuais via e-mail e WhatsApp.
- ✓ **Gestão de Redes Sociais (Social Mídia)** - Serviço de gerenciamento das redes sociais, ou seja, envolve o planejamento e publicação de conteúdo em plataformas de mídia social, além da interação com seguidores, monitoramento de comentários e métricas de desempenho.



- ✓ **Assessoria de imprensa local** - Serviço de assessoria de imprensa incluindo clipping impresso e on -line, valoração de mídia e relatório final de mídia espontânea.
- ✓ **Vídeo Audiovisual de Making Of** - Produção de 1 (um) vídeo audiovisual de Making Of da produção do projeto para apresentação em fase de pós produção, com vistas a auxiliar da difusão da imagem do projeto e do trabalho apoiado pela Secretaria.
- ✓ **Banner** - Confeção de banners para Sinalização em impressão digital.
- ✓ **Painéis em mobiliário urbano** - Locação de painel de led, outdoors e painéis de elevadores espalhados pela cidade, sendo em rodovias, prédios, avenidas com grande circulação de pessoas e/ou carros.

Suetapa 3.1 – da divulgação do projeto

A divulgação do projeto ocorrerá através das redes sociais da entidade e de perfis específicos criados para o projeto. Além disso, será promovida uma ampla campanha de marketing online para divulgar a abertura das inscrições, utilizando convites e publicações nas redes sociais e na página institucional. Dessa forma, espera-se que a comunidade escolar esteja devidamente informada sobre a abertura das vagas, cronogramas de inscrição e realização do projeto, bem como os critérios de seleção para participação na iniciativa.

ETAPA 4 – dos critérios de seleções

Subetapa 4.1 - do critério da seleção das Regiões Administrativas

O critério de seleção das 5 (cinco) Regiões Administrativas de Ceilândia, Santa Maria, Samambaia, Paranóia e SCIA-Estrutural foram embasadas em áreas de menor IDH e número concentrado de escolas públicas voltadas para o ensino fundamental e médio.

Subetapa 4.2 - do critério da seleção da escolas da rede publica de ensino

A seleção das 4 (quatro) escolas públicas por Região Administrativa serão indicadas pelas regionais de ensino.

Subetapa 4.3 - do critério das inscrições dos alunos

Poderão participar do projeto os alunos matriculados na rede pública de ensino, com idade entre 14 e 24 anos. Os familiares dos alunos poderão se inscrever nos mediante autorização do diretor escolar.

Subetapa 5.4 – do critério da escolha dos cursos por eixo

Na proposta apresentou-se a metodologia a ser aplicada com apresentação de 3 (três) eixos com 7 (sete) cursos com carga horária 40 horas, dada a opção de escolhas de quantos cursos por eixo. A escolha ficou definida pela equipe do **Projeto Político Pedagógico (PPP)** em colaboração com a Coordenação Pedagógica e os instrutores com apenas 3 (três) cursos por eixo.

- ✓ Eixo 1 - Planejamento para eixo de Desenvolvimento aplicado a jogos eletrônicos
- ✓ Eixo 2 - Planejamento para eixo de Marketing aplicado a jogos eletrônicos:
- ✓ Eixo 3 - Planejamento para eixo de Designer aplicado a jogos eletrônicos



ETAPA 5 – do lançamento oficial do projeto

O Projeto Gamifica, é uma iniciativa pioneira que nasce com o propósito de transformar a realidade de adolescentes e jovens do Distrito Federal, capacitando-os para o futuro no setor de inovação e tecnologia. Este projeto é mais do que uma simples oferta de cursos; é um movimento que visa preparar nossos jovens para os desafios do século XXI, promovendo inclusão digital, equidade e oportunidades reais de desenvolvimento pessoal e profissional.

O Gamifica reflete nosso compromisso em construir uma sociedade mais justa e inclusiva, onde todos, independentemente de suas origens sociais, possam acessar as ferramentas e conhecimentos necessários para prosperar. Reconhecemos que o acesso à educação e à tecnologia são direitos fundamentais, e é por isso que criamos um ambiente acessível e acolhedor, onde cada participante tem a chance de descobrir seu potencial e traçar um caminho de sucesso.

Ao longo deste projeto, jovens de todas as regiões do Distrito Federal serão capacitados nas áreas de Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos, Design para Jogos Eletrônicos e Marketing para Jogos Eletrônicos. Nosso objetivo é não apenas ensinar habilidades técnicas, mas também fomentar a criatividade, o pensamento crítico e a colaboração, preparando nossos jovens para serem líderes e inovadores em um mercado em constante evolução.

Além disso, o Projeto Gamifica está comprometido com a inclusão de mulheres na tecnologia, garantindo que metade das vagas sejam reservadas para jovens do sexo feminino, buscando assim reduzir as disparidades de gênero que ainda existem no setor. Também estamos empenhados em proporcionar um ambiente de aprendizagem acessível para todos, com ações que garantem que ninguém seja deixado para trás.

A abertura oficial do Projeto Gamifica será realizada no Centro de Ensino Fundamental 34 da Região Administrativa de Ceilândia, no dia 27 de setembro de 2024, das 09:00h às 11:00h. A mesa oficial de abertura do evento será composta pelo Presidente da instituição, pelo Secretário da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação e pelos administradores de cada Região Administrativa. As 20 escolas públicas serão convidadas, com representação de cada diretor escolar, e, claro, nossos convidados especiais: os participantes do projeto.

Durante o lançamento, abordaremos todos os critérios adotados para a seleção das Regiões Administrativas e dos participantes, bem como a fiel destinação dos recursos públicos em prol das ações do projeto.

No lançarmos oficialmente o Projeto Gamifica, plantamos a semente de um futuro mais brilhante para o Distrito Federal. Estamos ansiosos para ver os frutos deste trabalho coletivo e as histórias de sucesso que certamente surgirão desta jornada. Acreditamos que, juntos, podemos construir um legado de inovação, equidade e progresso.

PRODUÇÃO: 30/11/2024 a 20/10/2025 – realização dos cursos e workshops

- ✓ As atividades serão realizadas na rede pública de ensino nas Regiões Administrativas de Ceilândia, Santa Maria, Samambaia, Paranoá e SCIA-Estrutural na modalidade itinerante e online por um período de 10 (dez) meses. Com oferta de 80 vagas por escola em atendimento para 10 escolas, totalizando 1.600 alunos participantes ao todo, seja presencial seja online;
- ✓ Todas as inscrições serão gratuitas e poderão ser realizadas nas escolas selecionadas. A seleção para as vagas ocorrerá observando a ordem de inscrição realizada, sendo priorizadas as pessoas com deficiência. Não haverá lista de espera para uma quantidade maior de candidatos interessados do que o número de vagas disponíveis.
- ✓ Serão disponibilizadas 80 vagas por localidade, seja online ou presencial, sendo distribuídas entre os cursos do eixo selecionado;
- ✓ O período para montagem e desmontagem da estrutura itinerante será de até 1 (um) dia entre uma escola e outra.
- ✓ Prazo total em cada escola: 30 (trinta) dias.
- ✓ Os cursos terão uma carga horária de 40 horas, sendo 15 horas presenciais e 25 horas online. Não criamos um cronograma para os cursos online porque as aulas serão gravadas em estúdio e disponibilizadas aos alunos. No entanto, eles deverão cumprir as 25 horas durante o período de execução do projeto na escola.



- ✓ Além dos cursos por eixo, será disponibilizado ao aluno as mentorias no formato de 3 workshops com 75 horas/aula.
- ✓ Os certificados que serão entregues ao final dos cursos é formato digital.

A unidade itinerante **será disponibilizada por 2 meses em cada RA selecionada, atendendo a 4 escolas** por cidades, sendo 1 ciclo por mês, 2 escolas por ciclo, prioritariamente em escolas de Ensino Médio, disponibilizando 3 cursos por eixo, previamente definidos. Os encontros ocorrerão de forma contínua, sendo apenas 1 dia para montagem e desmontagem de uma escola para outra.

A seguir o cronograma :

Cronograma de Atendimento

Região Administrativa	Mês	Semana	Ciclo	Escola	Data
Santa Maria	Mês 1	Semana 1-4	Primeiro	Escola 1	30/11/2024 a 14/12/2024
					15/12/2024 a 30/12/2024
	Mês 2	Semana 4-8	Segundo	Escola 2	31/12/2024 a 14/01/2025
					15/01/2025 a 29/01/2025
Samambaia	Mês 3	Semana 8-12	Primeiro	Escola 3	30/01/2025 a 13/02/2025
					14/02/2025 a 28/02/2025
	Mês 4	Semana 12-16	Segundo	Escola 4	01/03/2025 a 15/03/2025
					16/03/2025 a 30/03/2025
Paranoá	Mês 5	Semana 16-20	Primeiro	Escola 5	31/03/2025 a 14/04/2025
					15/04/2025 a 29/04/2025
	Mês 6	Semana 20-24	Segundo	Escola 6	30/04/2025 a 14/05/2025
					15/05/2025 a 29/05/2025



SCIA-Estrutural	Mês 7	Semana 24-28	Primeiro	Escola 7	30/05/2025 a 13/06/2025
					14/06/2025 a 28/06/2025
SCIA-Estrutural	Mês 8	Semana 28-22	Segundo	Escola 8	29/06/2025 a 13/07/2025
					14/07/2025 a 28/07/2025
Ceilândia	Mês 9	Semana 22-26	Primeiro	Escola 9	04/08/2024 a 18/08/2024
					25/08/2024 a 08/09/2024
Ceilândia	Mês 10	Semana 26-30	Segundo	Escola 10	15/09/2024 a 29/09/2024
					06/10/2024 a 20/10/2024

Da metodologia dos cursos

- ✓ 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;
- ✓ Nos cursos online seguiremos o mesmo conteúdo programático a ser capturado em estúdio e será utilizado uma plataforma como ferramenta para atividades online e gestão do projeto, tanto para as aulas online quanto aos workshops das monitoias;
- ✓ Já as Mentorias serão disponibilizados 8 workshops online, com carga horária de 75 horas cada, dentro de aulas e atividades desenvolvidas;
- ✓ Para se considerar o curso concluso pelo participante deverá ser comprovada a participação mínima de 75% (setenta por cento) das aulas por meio de lista de presença assinada pelo aluno nos cursos presenciais e nos cursos online, chamada validada pelos instrutores, assim como entrega de certificado de conclusão.
- ✓ Será disponibilizados dois monitores e uma PCU o que atendende dois alunos, perfazendo o atendimento de 40 alunos pelo periodo da manha e 40 alunos pelo periodo da tarde.

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

Queremos que nossos cursos formem profissionais multifacetados, capazes de contribuir em diversos segmentos da informática, como desenvolvimento de jogos, design, programação, áudio, entre outros. Quanto mais abrangente for a contribuição do profissional no projeto, maior será sua relevância. Por isso, reforçamos a importância de estudar, se profissionalizar e se aperfeiçoar continuamente.

A metodologia utilizada será a ativa, com a exposição de aulas focando no desenvolvimento de competências para que os alunos se tornem capazes de somar conhecimentos e habilidades para desempenhar suas funções com qualidade. Utilizaremos a tecnologia como ferramenta para cativar a atenção dos alunos, com recursos multimídia, como áudios e vídeos, possibilitando novos modos de adquirir conhecimento e proporcionando um aprendizado mais personalizado.

O cronograma de encontros das aulas serão aplicadas para todas as escolas, sendo a semana 01, encontros por 7 (sete) dias e semana 02, 8 (oito) dias, totalizando 15 (quinze) dias por escola. As aulas ocorrerão de forma presencial quando o cronograma de aula for de segunda-feria a sexta-feira e virtual, quando o cronograma de aulas for sábado e domingo. A opção do virtual deixaremos aos alunos que não possam comparecer na escola no sábado e domingo.

Curso 01 – eixo 1

1. Introdução – 3 encontros, cada encontro 1 hora/aul - 3 horas/aula



2. Programação Básica em Jogos, cada encontro 1 hora/aula – 7 encontros – 7 horas/aula
3. Desenvolvimento de Jogabilidade, cada encontro 1 hora/aula – 5 encontros – 5 horas/aula

Total horas/aula: 15 horas

Curso 2 – Eixo 2

1. Introdução – 3 encontros, cada encontro 1 hora/aula - 3 horas/aula
2. Marketing Digital – 6 encontros, cada encontro 1 hora/aula – 6 horas/aulas
3. Marketing de Influência- 6 encontros, cada encontro 1 hora/aula – 6 horas/aulas

Total horas/aula: 15 horas

Curso 3 - Eixo 3

1. Introdução – 3 encontros, sendo 1 hora/aula - 3 horas/aula
2. Teoria do Design de Jogos – 6 encontros, sendo 1 hora/aula – 6 horas/aula
3. Design de Personagens e Criaturas – 6 encontros, sendo 1 hora/aula – 6 horas/aula

Total horas/aula: 15 horas

Total geral: 45 horas/aula por escola, no formato presencial e virtual, em 20 escolas, totalizando 900 horas/aula presenciais no período de 10 (dez) meses de execução dos cursos. As 25 horas/aula online e as 75 horas/horas da mentoria devem ser cumpridas durante o período de execução do projeto em cada escola.

SEMANA 01

PERÍODO MATUTINO

Curso 1 – Eixo 1	Curso 01 – Eixo1	Curso 01 – Eixo 1	Curso 1 – Eixo 1	Curso 01 – Eixo 1	Curso 01 – Eixo 1	Curso 01 – Eixo 1
Introdução	Programação Básica em Jogos	Desenvolvimento de Jogabilidade	Introdução	Programação Básica em Jogos	Desenvolvimento de Jogabilidade	Programação Básica em Jogos
Horário: 08:00h às 09:00h	Horário: 08:00h às 09:00h	Horário: 08:00h às 09:00h	Horário: 08:00h às 09:00h	Horário: 08:00h às 09:00h	Horário: 08:00h às 09:00h	Horário: 08:00h às 09:00h
Aula 1	Aula 1	Aula 1	Aula 02	Aula 02	Aula 2	Aula 3
Curso 2 –	Curso 2 –	Curso 2 – Eixo 2	Curso 2 –	Curso 2 –	Curso 2 – Eixo 2	Curso 2 – Eixo



Eixo 2	Eixo 2		Eixo 2	Eixo 2		2
Introdução	Marketing Digital	Marketing de Influência	Introdução	Marketing Digital	Marketing de Influência	Introdução
Horário: 09:00h às 10:00h	Horário: 09:00h às 10:00h	Horário: 09:00h às 10:00h	Horário: 09:00h às 10:00h	Horário: 09:00h às 10:00h	Horário: 09:00h às 10:00h	Horário: 09:00h às 10:00h
Aula 01	Aula 01	Aula 01	Aula 02	Aula 02	Aula 02	Aula 03
Intervalo 15min	Intervalo 15min	Intervalo 15min	Intervalo 15min	Intervalo 15min	Intervalo 15min	Intervalo 15min
Curso 3 Eixo 3	Curso 3 Eixo 3	Curso 3 Eixo 3	Curso 3 Eixo 3	Curso 3 Eixo 3	Curso 3 Eixo 3	Curso 3 Eixo 3
Introdução	Teoria do Design de Jogos	Design de Personagens e Criaturas	Introdução	Teoria do Design de Jogos	Design de Personagens e Criaturas	Introdução
Horário: 10:15h às 11:15h	Horário: 10:15h às 11:15h	Horário: 10:15h às 11:15h	Horário: 10:15h às 11:15h	Horário: 10:15h às 11:15h	Horário: 10:15h às 11:15h	Horário: 10:15h às 11:15h
Aula 01	Aula 01	Aula 01	Aula 02	Aula 02	Aula 01	Aula 03
PERÍODO VESPERTINO						
Curso 1 – Eixo 1	Curso 01 – Eixo1	Curso 01 – Eixo 1	Curso 1 – Eixo	Curso 01 – Eixo 1	Curso 01 – Eixo 1	Curso 01 – Eixo 1
Introdução	Programação Básica em Jogos	Desenvolvimento de Jogabilidade	Introdução	Programação Básica em Jogos	Desenvolvimento de Jogabilidade	Programação Básica em Jogos
Horário: 14:00h às 15:00h	Horário: 14:00h às 15:00h	Horário: 14:00h às 15:00h	Horário: 14:00h às 15:00h	Horário: 14:00h às 15:00h	Horário: 14:00h às 15:00h	Horário: 14:00h às 15:00h
Aula 1	Aula 1	Aula 1	Aula 02	Aula 02	Aula 3	Aula 3
Curso 2 – Eixo 2	Curso 2 – Eixo 2	Curso 2 – Eixo 2	Curso 2 – Eixo 2	Curso 2 – Eixo 2	Curso 2 – Eixo 2	Curso 2 – Eixo 2
Introdução	Marketing Digital	Marketing de Influência	Introdução	Marketing Digital	Marketing de Influência	Introdução



Horário: 15:00h às 16:00h	Horário:15:00h às 16:00h	Horário:15:00h às 16:00h	Horário: 15:00h às 16:00h	Horário: 15:00h às 16:00h	Horário: 15:00h às 16:00h	Horário: 15:00h às 16:00h
Aula 01	Aula 01	Aula 01	Aula 02	Aula 02	Aula 02	Aula 03
Intervalo 15min	Intervalo 15min	Intervalo 15min	Intervalo 15min	Intervalo 15min	Intervalo 15min	Intervalo 15min
Curso 3 Eixo 3	Curso 3 Eixo 3	Curso 3 Eixo 3	Curso 3 Eixo 3	Curso 3 Eixo 3	Curso 3 Eixo 3	Curso 3 Eixo 3
Introdução Horário: 16:15h às 17:15h	Teoria do Design de Jogos Horário: 16:15h às 17:15h	Design de Personagens e Criaturas Horário: 16:15h às 17:15h	Introdução Horário: 10:15h às 11:15h	Teoria do Design de Jogos Horário: 16:15h às 17:15h	Design de Personagens e Criaturas Horário: 16:15h às 17:15h	Introdução Horário: 16:15h às 17:15h
Aula 01	Aula 01	Aula 01	Aula 02 I	Aula 02	Aula 02	Aula 03

Semana 02

PERÍODO MATUTINO

Curso 1 – Eixo 1	Curso 1 – Eixo 1	Curso 1 – Eixo 1	Curso 1 – Eixo 1	Curso 1 – Eixo 1	Curso 1 – Eixo 1	Curso 1 – Eixo 1	Curso 1 – Eixo 1
Introduç ão Horário: 08:00h às 09:00h	Programaç ão Básica em Jogos Horário: 08:00h às 09:00h	Desenvolve mento de Jogabilidade Horário: 08:00h às 09:00h	Programaç ão Básica em Jogos Horário: 08:00h às 09:00h	Desenvolve mento de Jogabilidade Horário: 08:00h às 09:00h	Programaç ão Básica em Jogos Horário: 08:00h às 09:00h	Desenvolve mento de Jogabilidade Horário: 08:00h às 09:00h	Programaç ão Básica em Jogos Horário: 08:00h às 09:00h
Aula 3	Aula 4	Aula 3	Aula 5	Aula 4	Aula 6	Aula 5	Aula 7
Curso 2 – Eixo 2	Curso 2 – Eixo 2	Curso 2 – Eixo 2	Curso 2 – Eixo 2	Curso 2 – Eixo 2	Curso 2 – Eixo 2	Curso 2 – Eixo 2	Curso 2 – Eixo 2
Marketin g Digital Horário: 09:00h às	Marketing de Influência Horário: 09:00h às	Marketing Digital Horário: 09:00h às 10:00h	Marketing de Influência Horário: 09:00h às	Marketing Digital Horário: 09:00h às 10:00h	Marketing de Influência Horário: 09:00h às	Marketing de Digital Horário: 09:00h às 10:00h	Marketing de Influência Horário: 09:00h às 10:00h



10:00h	10:00h		10:00h		10:00h	Aula 06	Aula 06
Aula 03	Aula 03	Aula 04	Aula 04	Aula 05	Aula 05		
Intervalo 15min	Intervalo 15min	Intervalo 15min	Intervalo 15min	Intervalo 15min	Intervalo 15min	Intervalo 15min	
Curso 03 – Eixo 3	Curso 03 – Eixo 3	Curso 03 – Eixo 3	Curso 03 – Eixo 3	Curso 03 – Eixo 3	Curso 03 – Eixo 3	Curso 03 – Eixo 3	Curso 03 – Eixo 3
Teoria do Design de Jogos	Design de Personagens e Criaturas	Teoria do Design de Jogos	Design de Personagens e Criaturas	Teoria do Design de Jogos	Design de Personagens e Criaturas	Teoria do Design de Jogos	Design de Personagens e Criaturas
Horário: 10:15h às 11:15h	Horário: 10:15h às 11:15h	Horário: 10:15h às 11:15h	Horário: 10:15h às 11:15h	Horário: 10:15h às 11:15h	Horário: 10:15h às 11:15h	Horário: 10:15h às 11:15h	Horário: 10:15h às 11:15h
Aula 03	Aula 03	Aula 04	Aula 04	Aula 05	Aula 05	Aula 06	Aula 06
PERÍODO VESPERTINO							
Curso 1 – Eixo 1	Curso 1 – Eixo 1	Curso 1 – Eixo 1	Curso 1 – Eixo 1	Curso 1 – Eixo 1	Curso 1 – Eixo 1	Curso 1 – Eixo 1	Curso 1 – Eixo 1
Introdução	Programação Básica em Jogos	Desenvolvimento de Jogabilidade	Programação Básica em Jogos	Desenvolvimento de Jogabilidade	Programação Básica em Jogos	Desenvolvimento de Jogabilidade	Programação Básica em Jogos
Horário: 14:00h às 15:00h	Horário: 14:00h às 15:00h	Horário: 14:00h às 15:00h	Horário: 08:00h às 09:00h	Horário: 14:00h às 15:00h	Horário: 14:00h às 15:00h	Horário: 14:00h às 15:00h	Horário: 14:00h às 15:00h
Aula 3	Aula 4	Aula 3	Aula 5	Aula 4	Aula 6	Aula 5	Aula 7
Curso 2 – Eixo 2	Curso 2 – Eixo 2	Curso 2 – Eixo 2	Curso 2 – Eixo 2	Curso 2 – Eixo 2	Curso 2 – Eixo 2	Curso 2 – Eixo 2	Curso 2 – Eixo 2
Marketing Digital	Marketing de Influência	Marketing Digital	Marketing de Influência	Marketing Digital	Marketing de Influência	Marketing de Digital	Marketing de Influência
Horário:		Horário:		Horário:		Horário:	Horário:



15:00h às 16:00h Aula 03	Horário: 15:00h às 16:00h Aula 03	15:00h às 16:00h Aula 04	Horário: 15:00h às 16:00h Aula 04	15:00h às 16:00h Aula 05	Horário: 15:00h às 16:00h Aula 05	15:00h às 16:00h Aula 06	15:00h às 16:00h Aula 06
Intervalo 15min	Intervalo 15min	Intervalo 15min	Intervalo 15min	Intervalo 15min	Intervalo 15min	Intervalo 15min	
Curso 03 – Eixo 3	Curso 03 – Eixo 3	Curso 03 – Eixo 3	Curso 03 – Eixo 3	Curso 03 – Eixo 3	Curso 03 – Eixo 3	Curso 03 – Eixo 3	Curso 03 – Eixo 3
Teoria do Design de Jogos Horário: 16:15h às 17:15h Aula 03	Design de Personage ns e Criaturas Horário: 16:15h às 17:15h Aula 03	Teoria do Design de Jogos Horário: 16:15h às 17:15h Aula 04	Design de Personage ns e Criaturas Horário: 16:15h às 17:15h Aula 04	Teoria do Design de Jogos Horário: 16:15h às 17:15h Aula 05	Design de Personage ns e Criaturas Horário: 16:15h às 17:15h Aula 05	Teoria do Design de Jogos Horário: 16:15h às 17:15h Aula 06	Design de Personage ns e Criaturas Horário: 16:15h às 17:15h Aula 06

Workshop	Descrição	Carga Horária
Curso de Introdução à Tecnologia Educacional	Este workshop irá abranger os conceitos básicos de tecnologia educacional, incluindo o uso de dispositivos digitais, aplicativos educacionais, recursos online e ferramentas de colaboração	75 horas
Curso de Ferramentas Digitais para Sala de Aula	Focado em apresentar aos professores uma variedade de ferramentas digitais úteis para enriquecer as atividades de ensino e aprendizagem, como plataformas de aprendizagem online, aplicativos de criação de conteúdo multimídia e recursos para avaliação online	75 horas
Curso de Desenvolvimento Profissional em Redes Sociais	Focado em mostrar aos professores como utilizar as redes sociais de forma	75 horas



educativa e profissional, promovendo a colaboração, o compartilhamento de recursos e a aprendizagem em rede

PÓS-PRODUÇÃO: 20/10/2025 a 24/11/2025 – relatoria

- ✓ Gerar relatório de mídia, com clipping, resultados/alcance e valoração;
- ✓ Realizar a análise da pesquisa de satisfação;
- ✓ Promover o encerramento da conta bancária;
- ✓ Relatório final para prestação de contas.

OBJETIVO GERAL:

Promover a capacitação e o desenvolvimento de habilidades tecnológicas e profissionais entre adolescentes e jovens da rede pública de ensino e da comunidade nas Regiões Administrativas de Ceilândia, Santa Maria, Samambaia, Paranoá e SCIA-Estrutural, por meio da oferta de cursos presenciais, online e workshops online.

Objetivos específicos

- ✓ Engajar e informar a comunidade escolar e os stakeholders locais sobre o projeto, assegurando a participação ativa e o suporte contínuo para o sucesso dos cursos e workshops oferecidos;
- ✓ Incentivar a inovação e proporcionar formação prática e teórica em tecnologias emergentes e áreas relacionadas ao desenvolvimento de jogos, design e marketing, preparando os participantes para oportunidades de carreira na indústria de tecnologia e jogos eletrônicos;
- ✓ Garantir que as oportunidades de capacitação tecnológica alcancem as Regiões Administrativas de Ceilândia, Santa Maria, Samambaia, Paranoá e SCIA-Estrutural, promovendo a inclusão digital e reduzindo as barreiras de acesso a recursos educacionais avançados em áreas com menos infraestrutura;
- ✓ Implementar mecanismos de monitoramento e avaliação para medir o impacto do projeto na formação dos participantes, ajustar estratégias conforme necessário e garantir a eficácia das ações realizadas ao longo dos 12 meses de execução.

Metas (Qualitativas)	Indicador	Parâmetro(s) para aferição de Cumprimento das Metas
Medição da qualidade das aulas	Realizar avaliações periódicas	Questionários; Didática dos instrutores; Materil de ensino.
Impacto Social	Realizar coletar dados	Entrevistas com os participantes.
Satisfação dos Participantes	Realizar coletar dados	Aplicar pesquisas de satisfação
Inclusão e Acessibilidade	Realizar coletar dados	Questionários



Envolvimento da Comunidade	Realizar coletar dados	Questionários
Metas(Quantitativo)	Indicador	Parâmetro(s) para aferição de Cumprimento das Metas
Selecionar 5 Regiões Administrativas do Distrito Federal	Pesquisa IDH e número concentrado de escolas públicas voltadas para o ensino fundamental e médio	Relatório de pesquisa; Carta de anuência.
Selecionar 10 escolas públicas	Carta de anuência das regionais de ensino	Fotos; Videos.
Oferecer 1.600 vagas	Nº de Inscritos	Ficha de adesão.
Oferecer 9 cursos presenciais / virtual	Nº de Inscritos	Lista de presença; Fotos; Videos.
Oferecer 3 cursos mentorias (workshop)	Nº de Inscritos	Lista de presença; Fotos; Videos.
Oferecer 40 computadores aos participantes do projeto	Locação da infraestrutura itinerante e do estudio.	Nota fiscal; Fotos; Videos.

Detalhamento das metas qualitativas

1. Medição da Qualidade das Aulas

Objetivo: Avaliar e assegurar a alta qualidade das aulas oferecidas no projeto.

Como medir: Realizar avaliações periódicas com os participantes, utilizando questionários que abordem a clareza dos conteúdos, a didática dos instrutores e a relevância do material. Além disso, observações diretas e feedback de especialistas podem ser usados para garantir que as aulas atendam aos padrões de excelência.

2. Impacto Social



Objetivo: Monitorar o impacto social do projeto nas comunidades atendidas.

Como medir: Coletar dados sobre como a participação no projeto está melhorando as vidas dos jovens e suas famílias. Isso pode incluir entrevistas com os participantes e suas famílias, análise de mudanças no desempenho escolar, empregabilidade, ou na qualidade de vida após a conclusão do curso.

3. Satisfação dos Participantes

Objetivo: Garantir que os participantes estejam satisfeitos com sua experiência no projeto.

Como medir: Aplicar pesquisas de satisfação durante e após o término dos cursos, perguntando sobre a qualidade do ensino, o ambiente de aprendizado, os recursos oferecidos e o suporte recebido. A satisfação geral pode ser medida por uma pontuação média de satisfação e por depoimentos dos participantes.

4. Inclusão e Acessibilidade

Objetivo: Assegurar que o projeto seja inclusivo e acessível a todos os participantes, independentemente de suas condições sociais ou físicas.

Como medir: Monitorar a participação de grupos sub-representados (como mulheres, pessoas com deficiência, ou de regiões menos favorecidas) e avaliar a eficácia das adaptações de acessibilidade. Isso pode incluir o número de participantes de cada grupo, além de feedback sobre a adequação dos recursos de acessibilidade oferecidos.

5. Envolvimento da Comunidade

Objetivo: Garantir o envolvimento ativo da comunidade local no projeto e a sustentabilidade das iniciativas.

Como medir: Avaliar o nível de participação de membros da comunidade em atividades relacionadas ao projeto, como eventos, workshops ou sessões de feedback. Também é importante medir o apoio comunitário ao projeto e identificar iniciativas que tenham sido adotadas pela comunidade como resultado do Gamifica.

Resultados esperados

- ✓ Inscrever 1.600 alunos da rede pública de ensino nas Regiões Administrativas de Ceilândia, Santa Maria, Samambaia, Paranoá e SCIA-Estrutural nos cursos oferecidos pelo projeto, abrangendo Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos, Design para Jogos Eletrônicos e Marketing para Jogos Eletrônicos;
- ✓ Estimular a cooperação entre instituições educacionais, empresas de tecnologia e órgãos governamentais para fortalecer a rede de apoio ao desenvolvimento de jogos eletrônicos e promover um ambiente colaborativo de aprendizado e inovação;
- ✓ Alinhar o Projeto Gamifica com as políticas públicas do setor de Ciência, Tecnologia e Inovação do Governo do Distrito Federal, promovendo a integração das atividades do projeto com as estratégias governamentais para a educação tecnológica e o desenvolvimento regional;
- ✓ Contribuir para o crescimento da economia local através da contratação de profissionais e serviços para a execução do projeto, gerando emprego e renda nas regiões atendidas.

Indicadores de Monitoramento

- ✓ Contratos Firmados: documentação dos contratos estabelecidos com prestadores de serviços e profissionais envolvidos no projeto, garantindo a formalização das parcerias e serviços contratados.
- ✓ Folhas de Ponto dos Contratados: registros de frequência dos profissionais contratados, para assegurar a conformidade com os horários e serviços acordados.
- ✓ Listas de Presença das Aulas: controle da presença dos alunos em cada aula, para monitorar a participação e engajamento nos cursos oferecidos.
- ✓ Registros Fotográficos: fotografias documentando as atividades do projeto, incluindo as aulas presenciais, online



e workshops, para proporcionar uma visão visual do andamento e impacto do projeto.

- ✓ Peças Gráficas Produzidas, Cards e Clipping Jornalístico: material gráfico criado para promover o projeto, como flyers, cards para redes sociais e clipping de cobertura na mídia, refletindo as estratégias de divulgação e visibilidade.
- ✓ Relatório Final: compilação abrangente de todos os dados e informações coletadas ao longo do projeto, incluindo resultados, desafios e sucessos, para análise e avaliação final.
- ✓ Pesquisa de Satisfação: avaliação da satisfação dos participantes, alunos e professores, para obter feedback sobre a qualidade e impacto dos cursos e mentorias, e identificar áreas para melhorias.

PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:

Nosso público é diverso e democrático, sendo homens, mulheres, população LGBTQIAP+, adolescentes, jovens e adultos, com idade compreendida de 10 a 65 anos, estudantes da rede pública de ensino e a comunidade local.

CONTRAPARTIDA:

[] NAO SE APLICA

[X] APLICA-SE [IDENTIFICAR CONTRAPARTIDA, QUANDO APLICÁVEL

CRONOGRAMA EXECUTIVO

AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Pré- produção: contratações, linhamentos e divulgação.	24/11/2024	30/09/2024
Produção: realização do curso em 4 escolas – Região Administrativa de Santa Maria	30/11/2024	29/01/2025
Produção: realização do curso em 4 escolas – Região Administrativa de Samambaia	30/01/2025	30/03/2025
Produção: realização do curso em 4 escolas – Região Administrativa de Paranoá	31/03/2025	29/05/2025
Produção: realização do curso em 4 escolas – Região Administrativa de SCIA-Estrutural	30/05/2025	28/07/2025
Produção: realização do curso em 4 escolas – Região Administrativa de Ceilândia	04/08/2025	20/10/2025

Pós-produção: produção de relatórios para prestação de contas	29/10/2025	24/11/2025	
--	------------	------------	--

MARCOS EXECUTORES		
AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Contratação da equipe especializada do projeto, contratação da infraestrutura itinerante, produção digital e divulgação.	22/11/2024	30/09/2024
Aplicação dos 9 cursos nas 20 escolas públicas para 1.600 alunos das Regiões Administrativas de Ceilândia, Santa Maria, Samambaia, Paranoá e SCIA-Estrutural.	01/10/2024	20/10/2025
Encerramento as atividades finais do projeto	29/10/2025	22/11/2025

--	--	--	--	--	--	--

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

Metas	Descrição	Valor da Meta	Data da 1ª Parcela	Valor da 1ª Parcela	Data da 2ª Parcela	Valor da 2ª Parcela
Meta 1	Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção	R\$ 452.160,00	Após a assinatura do termo	R\$ 231.080,00	10/12/2024	R\$ 231.080,00
Meta 2	Contratação de Profissionais Especializados na Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino	R\$ 404.700,00	Após a assinatura do termo	R\$ 202.350,00	10/12/2024	R\$ 202.350,00
Meta 3	Contratações de Estruturas e Serviços Especializados	R\$ 1.603.370,00	Após a assinatura do termo	R\$ 801.685,00	10/12/2024	R\$ 801.685,00
Meta 4	Contratações Gráficas e de Publicidade	R\$ 539.770,00	Após a assinatura do termo	R\$ 269.885,00	10/12/2024	R\$ 269.885,00
Valor total das Metas		R\$ 3.000.000,00	Total 1ª Parcela	R\$ 1.500.000,00	Total 2ª Parcela	R\$ 1.500.000,00

O pagamento das metas financeiros serão realizadas em duas parcelas, sendo a primeira para logo após a assinatura do Termo e a segunda parcela, para o dia 10 de dezembro de 2024, mediante apresentação do relatório parcial de prestação de contas.

Memória de Cálculo					
Item	Descrição da despesa	Unidade de Media	Quant.	Valor Unitário	Valor Total
1 - Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção					
1.1	Coordenador Geral - Coordenar todos os aspectos do projeto para que ele se efetive como o planejado. Delegar funções, acompanhar o planejamento, a divulgação e a motivação da equipe. Acompanhar com check-list todas as fases do plano de trabalho, desde o tema até a escolha dos prestadores de serviço, além de acompanhar toda a execução. Responsável pelas diretrizes do projeto, alinhando as demandas de todas as áreas junto com a produção executiva. Aprovar, coordenar, acompanhar, controlar e executar cada uma das coordenações do projeto. Os serviços serão executados durante todo o projeto, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	Semana	48	R\$ 2.450,00	R\$ 117.600,00
1.2	Coordenador de Comunicação - Serviço de elaboração da estratégia de comunicação e coordenação de planejamento e acompanhamento de todos os itens relacionados à comunicação. Os serviços serão executados durante todo o projeto, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	Semana	48	R\$ 1.330,00	R\$ 63.840,00
1.3	Coordenador Pedagógico de Marketing de Games – Serviço de elaboração da estratégia de cursos e aprendizagem e coordenação de planejamento e acompanhamento de todos os itens relacionados à capacitação na área de Marketing de Games. Os serviços serão executados durante todo o projeto, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	Semana	48	R\$ 1.190,00	R\$ 57.120,00

1.4	Coordenador Pedagógico de Designer de Games – Serviço de elaboração da estratégia de cursos e aprendizagem e coordenação de planejamento e acompanhamento de todos os itens relacionados à capacitação na área de Designer de Games. Os serviços serão executados durante todo o projeto, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	Semana	48	R\$ 1.190,00	R\$ 57.120,00
1.5	Coordenador Pedagógico de Desenvolvedor de Games – Serviço de elaboração da estratégia de cursos e aprendizagem e coordenação de planejamento e acompanhamento de todos os itens relacionados à capacitação na área de Desenvolvimento de Games. Os serviços serão executados durante todo o projeto, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	Semana	48	R\$ 1.190,00	R\$ 57.120,00
1.6	Coordenador Financeiro – Responsável pelo gerenciamento financeiro, contratações e pagamentos vinculados ao projeto. Os serviços serão executados durante todo o projeto, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	Semana	48	R\$ 1.060,00	R\$ 50.880,00
1.7	Coordenador Operacional - Executar todos os aspectos do projeto vinculados a estrutura e logística. Controlar e executar cada atividade do projeto. Coordenar a região do Plano piloto e toda a equipe de assistentes operacionais. Os serviços serão executados durante todo o projeto, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	Semana	48	R\$ 1.010,00	R\$ 48.480,00
Sub-Total					R\$ 452.160,00
2 - Contratação de Profissionais Especializados na Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino					

2.1	Professores - Profissional de Ensino com habilitação em Marketing para Jogos Eletônicos ou similar; Os serviços poderão executados no lapso temporal de execução do projeto, sendo 3 profissionais com carga de 10 meses, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	Mês	30	R\$ 3.790,00	R\$ 113.700,00
2.2	Professores - Profissional de Ensino com habilitação em Designer para Jogos Eletônicos ou similar; Os serviços poderão executados no lapso temporal de execução do projeto, sendo 3 profissionais com carga de 10 meses, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	Mês	30	R\$ 3.790,00	R\$ 113.700,00
2.3	Professores - Profissional de Ensino com habilitação em Desenvolvemento para Jogos Eletônicos ou similar. Os serviços poderão executados no lapso temporal de execução do projeto, sendo 3 profissionais com carga de 10 meses, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	Mês	30	R\$ 3.790,00	R\$ 113.700,00
2.4	Monitores - Profissional para acompanhamento das atividades externas atuando no auxílio aos professores, controle de alunos, organização e guarda de documentos. Os serviços poderão executados no lapso temporal de execução do projeto, sendo 3 profissionais com carga de 10 meses, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	Mês	30	R\$ 2.120,00	R\$ 63.600,00
				Sub-Total	R\$ 404.700,00
3 - Contratações de Estruturas e Serviços Especializados					

3.1	Computadores Gamers (CPU) - Locação de computadores Gamer com configuração de processamento mínimo de 3.6GHZ, com armazenamento mínimo de 256 GB, do tipo SSD, memória de ao menos 16 GB, placa de vídeo com 6 GB dedicados ou superior. Os computadores devem se encontrar com o Pacote Office, estarem com o sistema operacional e programas essenciais atualizados. Inclui a manutenção. Serão 220 diárias x 42 computadores. O equipamento irá integrar as estações de trabalho dos atendidos.	Diária	9240	R\$ 47,00	R\$ 434.280,00
3.2	Monitores - Locação de telas de 21" com 75 Hz à 120 hz, controles de resolução até 1920x1080, Full HD, painel IPS. Serão 220 diárias x 42 monitores. Já com manutenção. O equipamento irá integrar as estações de trabalho dos atendidos.	Diária	9240	R\$ 30,00	R\$ 277.200,00
3.3	Mobiliário - Locação de estações de trabalho e cadeiras gamers para computadores. Equipamento com altura adequada ao trabalho desenvolvido, com apoio para todos os equipamentos. As cadeiras serão estofadas com apoio de costas. Serão 220 diárias x 42 mobiliários. O equipamento irá integrar as estações de trabalho dos atendidos.	Diária	9240	R\$ 15,00	R\$ 138.600,00
3.4	Locação de Octanorme - 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 parceiro expositor. Serão 50m ² por dia de ação x 220 diárias.	Diária	11000	R\$ 48,00	R\$ 528.000,00
3.5	Auxiliar de Limpeza - Serviço de limpeza geral, com a conservação e higienização das áreas de circulação do evento, bem como dos equipamentos de uso comum. Será necessário 01 (um) profissional atuando em cada dia de projeto. Os serviços poderão executados no lapso temporal de execução do projeto, referencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00, sendo distribuídos conforme necessidade das unidades. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	Diária	220	R\$ 137,00	R\$ 30.140,00

3.6	<p>Locação de Estúdio - Locação de estúdio para a captação das aulas. Utilização de espaço pela equipe responsável da Captação Audiovisual. Os serviços poderão executados no lapso temporal de execução do projeto, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00, sendo distribuídos conforme necessidade das captações. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	Diária	90	R\$ 240,00	R\$ 21.600,00
3.7	<p>Locação de Microfones - Locação de microfones para a captação das aulas. Utilização de produto, sendo de responsabilidade pela equipe responsável da Captação Audiovisual. Os serviços poderão executados no lapso temporal de agosto/2024 a junho/2025, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00, sendo distribuídos conforme necessidade das captações. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	Diária	90	R\$ 105,00	R\$ 9.450,00
3.8	<p>Locação de Equipamento de Iluminação - Locação de equipamento de iluminação para a captação das aulas. Utilização de produto, sendo de responsabilidade pela equipe responsável da Captação Audiovisual. Os serviços poderão executados no lapso temporal de execução do projeto, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00, sendo distribuídos conforme necessidade das captações. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	Diária	90	R\$ 350,00	R\$ 31.500,00

3.9	<p>Locação de Câmeras - Locação de equipamento para a captação das aulas composto por 2 câmeras modelo Sony A7III ou superior e 1 câmera modelo Sony ZVe10 ou superior, além de lentes de 14mm, 24-55mm, 35mm, 50mm e 70-200mm, sendo a utilização de produto, sendo voltada à equipe responsável pela captação audiovisual. Os serviços executados pelo período de 10 meses (3 unidades por 90 dias), de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, sendo distribuídos conforme necessidade das captações. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	Diária	270	R\$ 140,00	R\$ 37.800,00
3.10	<p>Diretor de Imagem - Responsável pela montagem, estruturas e equipes de captação das aulas online. Os serviços poderão executados no lapso temporal de execução do projeto, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00, sendo distribuídos conforme necessidade das captações. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	Semana	12	R\$ 3.800,00	R\$ 45.600,00
3.11	<p>Operador de Câmera - Contratação de profissional para capturar as aulas dosicineiros, bem como registro de cada turma. Os serviços poderão executados no lapso temporal de execução do projeto, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00, sendo distribuídos conforme necessidade das captações. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	Semana	12	R\$ 2.080,00	R\$ 24.960,00
3.12	<p>Operador de Áudio - contratação de técnico responsável pela captura e tratamento de áudio das oficinas dadas, serviço essencial para garantir a qualidade sonora e aprimorar a experiência do aluno durante a execução de aulas online gravadas, proporcionando clareza e compreensão do conteúdo ministrado. Os serviços poderão executados no lapso temporal de execução do projeto, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00, sendo distribuídos conforme necessidade das captações. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	Semana	12	R\$ 1.470,00	R\$ 17.640,00

3.13	Banner - Confeção de banners para Sinalização em impressão digital. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Também será utilizado para a divulgação das informações de transparência por obrigação legal.	Metro Quadrado	120	R\$ 55,00	R\$ 6.600,00
Sub-total					R\$ 1.603.370,00
4 - Contratações Gráficas e de Publicidade					
4.1	Designer Gráfico - Serviços de criação de todo o material gráfico (impressos, banner) e serviços de criação dos produtos de merchandising (camisetas), num total de dois serviços. Inclui a consolidação da área da comunicação para a inserção de uma marca do projeto. Ações direcionadas de marketing, símbolos, logotipos e identidade visual. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	Serviço	2	R\$ 2.800,00	R\$ 5.600,00
4.2	Spot de Rádio - Serviço de divulgação das ações do projeto em rádio de grande alcance de público a nível distrital. Já inclui a criação de áudio para divulgação. o quantitativo se justifica pelo tempo de execução do projeto, sendo distribuído conforme a necessidade apontada pela gestão de comunicação do projeto quanto a dias e horários, sendo que a quantidade se justifica pelo calculo de 10 (dez) anúncios na pré-produção geral do evento e 06 (seis) anúncios por mês de produção, por 10 (dez) meses. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	Serviço	70	R\$ 1.700,00	R\$ 119.000,00
4.3	Vídeo Audiovisual de Divulgação - Produção de vídeo audiovisual de divulgação em cada uma das 05 (cinco) regiões atendidas, com vistas a auxiliar da difusão da imagem do projeto e do trabalho apoiado pela Secretaria de Estado. Os serviços poderão executados no lapso temporal de execução do projeto, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	Unidade	5	R\$ 6.094,00	R\$ 30.470,00

4.4	<p>Gestão de Redes Sociais (Social Mídia) - Serviço de gerenciamento das redes sociais, ou seja, envolve o planejamento e publicação de conteúdo em plataformas de mídia social, além da interação com seguidores, monitoramento de comentários e métricas de desempenho. Os serviços poderão executados no lapso temporal de execução do projeto, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. O Serviço inclui a ativação de tráfego pago. Haverá necessidade de atuação por todo o projeto, inclusive no período de pós-produção, já que as redes continuaram ativas e com atualizações, com resultados e desdobramentos, bem como o profissional irá atuar na prestação de contas do projeto. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	Mês	12	R\$ 3.200,00	R\$ 38.400,00
4.5	<p>Web Designer - Serviço de criação das peças web como posts para Facebook, posts para Feed e Stories do Instagram, convites virtuais via e-mail e WhatsApp. Os serviços poderão executados no lapso temporal de execução do projeto, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	Mês	12	R\$ 2.500,00	R\$ 30.000,00
4.6	<p>Assessoria de Imprensa Local - Serviço de assessoria de imprensa incluindo clipping impresso e on-line, valoração de mídia e relatório final de mídia espontânea. Os serviços poderão executados no lapso temporal de execução do projeto, preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 22:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	Mês	12	R\$ 2.400,00	R\$ 28.800,00



4.7	<p>Anúncio em TV Aberta - Serviço de divulgação das ações do projeto em rede televisiva de grande alcance de público a nível distrital. Já inclui a criação de conteúdo para divulgação. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. O total de inserções televisivas será utilizado conforme a Coordenação de Comunicação definir como melhor estratégia de divulgação para atingimento de público sendo cada serviço uma inserção de mídia na TV quanto a dias e horários, sendo que a quantidade se justifica pelo cálculo de 05 (cinco) anúncios na pré-produção geral do evento e 02 (dois) anúncios por mês de produção, por 10 (dez) meses.</p>	Serviço	25	R\$ 5.000,00	R\$ 125.000,00
4.8	<p>Painéis em Mobiliário Urbano - Locação de painel de led, outdoors e painéis de elevadores espalhados pela cidade, sendo em rodovias, prédios, avenidas com grande circulação de pessoas e/ou carros. Os serviços poderão executados no lapso temporal de execução do projeto. A quantidade se justifica pelo atingimento de localidades que se busca atingir. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.</p>	Serviço	65	R\$ 2.500,00	R\$ 162.500,00
Sub-total					R\$ 539.770,00
VALOR TOTAL>>>					R\$ 3.000.000,00



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 outubro de 2024

INSTITUTO BEM ESTAR - IBE
Presidente