

PLANO DE TRABALHO

Razão Social: Associação dos Defensores das Culturas Regionais do Distrito Federal			
CNPJ: 11.011.052/0001-80			
Endereço: QNN 38 Área Especial 1 Feira da Guariroba Box 25-D			
Cidade: Ceilândia Sul	Bairro:	UF: DF	CEP: 72.220-380
Telefone (DDD): 61 98453-8048	Telefone (DDD):		
E-mail da OSC: adcrdf@gmail.com / projetosmrosc@gmail.com		Site da OSC:	
Representante Legal (Dirigente): Arkson Rangel dos Santos Silva			
Cargo do Representante Legal: Presidente			
CPF: 013.894.861-50	RG/Órgão Expedidor: 2.409.431 SSP/DF		
Endereço do Representante Legal:			
Telefone (DDD): 61 98453-8048	Telefone (DDD):		
ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA			
Responsável pelo acompanhamento da parceria: João Lucas de Oliveira do Vale			
Função na parceria: Coordenação Geral			
RG/ÓRGÃO EXPEDIDOR: 3083013		CPF: 034.608.631-02	
Telefone (DDD): (61) 99273 - 3018		Telefone (DDD):	
Email do Responsável: adcrdf@gmail.com / projetosmrosc@gmail.com			

1.1 DADOS DO PROJETO

Título do Projeto: FEIRA DE GAMES DIGITAL		
Valor do Projeto:): R\$334.984,52		
Local de realização: Brazlândia – Vila São José		
Período de Execução: 03 dias	Início: 08/06/2023	Término: 01/12/2023
Enquadramento: Educacional () Participativo (X) Diagnóstico () Estruturação de Destino ()		
Qualificação/Sensibilização ()		
Promoção e/ou Apoio Comercialização () Artesanato () Tecnologia Turística () Pesquisa relacionada ao Turismo ()		
Valor total do projeto R\$ (extenso): R\$334.984,52 (trezentos e trinta e quatro mil novecentos e oitenta e quatro)		
Previsão de Público direto: 2000		
Previsão de Beneficiários direto e indireto: 2500		

1.2 HISTÓRICO DO PROPONENTE (Experiências na área, parcerias anteriores)**HISTÓRICO DO PROPONENTE (Experiências na área, parcerias anteriores)**

Com o objetivo de defender, proteger e promover seus costumes regionais, um grupo de amigos, artesões, repentistas, promotores de eventos, e admiradores das culturas desenvolvidas no Distrito Federal advindas das cinco regiões do país, resolveram reativar a presente associação após um período sem a mesma desenvolver atividades e até mesmo a realização da eleição necessária a cada três anos. Os mesmos que em 2011 por força da necessidade de gerar plateia para os que desenvolviam a música através de suas bandas em formação, dos grupos de forró, dos repentistas que improvisavam seus trabalhos, dos artesões para expor suas criações, dos grupos folclóricos das comunidades poderem ter mais facilidade para apresentar a população o resultado de suas atividades artísticas dos que tem trabalhos autorais na música em duplas ou individualmente, foi que tomaram a iniciativa de tornar a entidade parceira de vários eventos. Após a reorganização da instituição, a nova diretoria já pegou como desafio, a realização da 16ª FESTA COMUNITÁRIA DA FEIRA DA GUARIROBA, realizada com o apoio dos feirantes e a participação maciça da comunidade da Guariroba e Setor “P” Sul Ceilândia/DF. Festa esta que há 15 anos proporciona a oportunidade a estes grupos artísticos acima mencionados a se apresentarem, exporem, realizarem shows e danças folclóricas, diante do grande público que participam fielmente desde sua criação. A ADCR, diante das experiências bem sucedidas, na realização deste grande evento comunitário e a satisfação dos associados e Diretoria debruçaram na construção de novos projetos buscando continuar fomentando os grupos e artísticas do Distrito Federal através de apoio dos órgãos governamentais celebrando termos de fomento em parceria (MROSC) com a Secretaria de Cultura de Economia Criativa do Distrito Federal e Outros, por exemplo:

2018 – 16º Festa Comunitária da Feira Guariroba – Termo de Fomento 46/2018, Secretaria de Cultura - DF;
2019 – 59º Aniversário de Brasília – Termo de Fomento 07/2019, Secretaria de Cultura - DF;
2019 – 17º Festa Comunitária da Feira da Guariroba – Termo de Fomento 34/2019 Secretaria de Cultura - DF;
2020 – Circuito Cultural das Cidades – Termo de Fomento 61/2019 Secretaria de Cultura - DF;
2020 – Caravana de São João – Termo de Fomento – 15/2020; Secretaria de Cultura - DF;
2021 – BSB Live Music 61 Anos de Brasília – Termo de Fomento 09/2021 Secretaria de Cultura - DF;
2021 – Escolinha de Fut Cerrado – Termo de Fomento 09/2021 Secretaria de Esportes - DF; 2021 – Projeto Kombão Cultural On-Line – Termo de Fomento 51/2021 Secretaria de Turismo - DF;
2021 – Projeto Regando na Praça Versão On-Line – Termo de Fomento 53/2021, Secretaria de Cultura - DF;
2021 – I Festival Virtual de Cultura Junina de Brasília – Sec. Especial de Cultura – Ministério do Turismo Federal;
2021 – Caravana de São João 2021 – Termo de Fomento 20/2021, Secretaria de Cultura - DF;
2021 – Festival VIVA 2022 #TOPMUSICDF2021 – Termo de Fomento 114/2021 Secretaria de Cultura - DF;
2021 – 1º Festival On-Line de Culturas Popular e Urbana do Riacho Fundo II – Termo de Fomento 91/2021, Secretaria de Cultura - DF;
2022 – Ceilândia com Um Novo Amanhã – Termo de Fomento 08/2022, Secretaria de Cultura - DF;
2022 – Caravana de São João 2022 – Termo de Fomento 50/2022, Secretaria de Cultura - DF;
2022 – Projeto Circulante – Versão Online-Termo de Fomento 56/2022, Secretaria de Cultura - DF;
2022 – Música Viva e Permanente – Termo de Fomento 21/2022, Secretaria de Cultura – DF.

2. DESCRIÇÃO DO PROJETO

Realizar a Feira de Games Digital

2.1 IDENTIFICAÇÃO DO OBJETO

A Feira de Games Digital será realizada nos dias 09, 10 e 11 de junho de 2023, em estrutura montada em Brazlândia, com o intuito de democratizar e oportunizar o turismo através de jogos eletrônicos e de realidade virtual, além de campeonatos e arena “free play”, que os participantes poderão participar gratuitamente, em parceria firmada entre a Secretaria de Estado de Turismo através de Termo de Fomento. Tal parceria é fundamental para fomentar e incrementar a oferta turística de forma virtual.

JUSTIFICATIVA

Tais justificativas deste projeto estão diretamente ligadas ao turismo virtual e desenvolvimento esportivo eletrônico e à democratização dos mesmos, fomentando e divulgando a prática do e-sport que têm uma estreita relação com o turismo, pois criam oportunidades emocionantes para jogadores conhecerem novos lugares, com o foco no destino Brasília.

O turismo virtual é uma forma de explorar destinos e experiências turísticas por meio de ambientes digitais, sem a necessidade de estar fisicamente presente no local. Uma das principais vantagens do turismo virtual é a acessibilidade. Ele permite que pessoas com limitações físicas ou financeiras possam visitar virtualmente destinos que talvez não pudessem explorar de outra forma. Além disso, o turismo virtual oferece conveniência, permitindo que as pessoas experimentem viagens e atividades turísticas sem a necessidade de deslocamentos longos ou altos custos associados às viagens físicas.

O turismo virtual desempenha um papel importante na preservação e divulgação do patrimônio cultural. Por meio de digitalizações e reconstruções virtuais, é possível documentar e compartilhar locais históricos e culturais que podem estar ameaçados ou inacessíveis. Isso ajuda a promover a conscientização sobre a importância da preservação do patrimônio e permite que as gerações futuras tenham acesso a esses recursos.

O mercado dos e-sports tem experimentado um crescimento significativo nos últimos anos, abrindo oportunidades emocionantes para os jogadores conhecerem novos lugares expandirem seus horizontes e experimentarem diferentes culturas. Há cada vez mais gente empreendendo com games em Brasília e no Brasil. Existem empresas e profissionais no Distrito Federal trabalhando em games, que por aqui, são praticamente desconhecidos, mas que, no exterior, tem milhões de usuários. Muitos jogadores profissionais também se envolvem na criação de conteúdo e streaming de jogos. Essa atividade pode levar a oportunidades de viagem para eventos de jogos, conferências de streaming e colaborações com outros criadores de conteúdo em diferentes partes do mundo. Essas viagens podem ampliar a base de fãs, aumentar a visibilidade e oferecer novas perspectivas sobre o cenário global dos e-sports.

Com a era digital e a internet das coisas, o setor de games se torna promissor não só no entretenimento, mas na educação e nas corporações, como estratégia de engajamento de marca, de produtos e de serviços. O setor é visto como um dos mais promissores do mercado e emprega não só desenvolvedores, cientistas e engenheiros da computação, mas também músicos, roteiristas, comentaristas, ilustradores, designers, dubladores, tradutores, administradores, gestores de projetos, auxiliares de produção e vários outros tipos de trabalhadores. As perspectivas estão sendo bastante positivas para a área, que conta cada vez mais com reconhecimento por parte do mercado financeiro e do governo.

Eventos e convenções de e-sports acontecem em todo o mundo e reúnem jogadores, equipes desenvolvedores, fãs e profissionais do setor para compartilhar conhecimentos, explorar oportunidades de negócios e celebrar a cultura gamer. Participar desses eventos permite que os jogadores conheçam novos lugares e se conectem com a comunidade global de

e-sports. Muitos torneios e competições de e-sports ocorrem em locais específicos, onde os jogadores se reúnem para competir pessoalmente. Os jogadores profissionais e equipes frequentemente viajam para participar desses eventos, que podem ser realizados em grandes arenas, salões de convenções ou estúdios de transmissão. Essas viagens proporcionam aos jogadores a oportunidade de mostrar suas habilidades, interagir com outros jogadores e fãs, além de vivenciar a atmosfera única de uma competição presencial.

A interface entre criatividade, cultura, economia 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, desenvolvimento humano e o intercâmbio de Estados e países.

Os setores criativos são aqueles cujas atividades produtivas têm como processo principal um ato criativo gerador de um produto, bem ou serviço, cuja dimensão simbólica é determinante do seu valor, resultando em produção de riqueza cultural, econômica e social.

Na economia criativa, o elo entre todos os seus setores é, portanto, a criatividade. Olhando por este prisma, pode-se imaginar um encadeamento de incentivos para ampliar a abrangência da Pesquisa e do Desenvolvimento (P&D), a interligação de tais setores, a formação de novas tecnologias e, igualmente, de profissionais interdisciplinares. Sendo a criatividade uma habilidade inerente ao ser humano, percebe-se, através dos estudos de Slater & Wruuck (2012) e Eria (2014), que a criação de conteúdo criativo não depende necessariamente de conhecimento técnico. Isso explicaria no caso dos e-Sports, como tem sido possível “empoderar” amadores (os e-sportistas), e, ao mesmo tempo, rentabilizar suas comunidades – para além das grandes indústrias.

Se antes da pandemia de Covid-19 o crescimento do segmento de games já estava acelerado, com ela, a expansão ganhou ainda mais velocidade. Desde março de 2020, milhares de brasileiros e brasileiras passaram a fazer parte do time de gamers digitais — e o resultado disso foi o crescimento exponencial dos números do setor. Estima-se que 74,5% das pessoas no Brasil são adeptas a jogos eletrônicos — um aumento de 2,5% em relação a anos anteriores —, conforme aponta a Pesquisa Game Brasil 2022. A principal faixa etária é de 25 a 34 anos (25,5%), seguida por 16 a 24 anos (17,7%). As mulheres são maioria entre o público gamer, representando 51%. 48,3% das pessoas preferem jogar pelo celular, enquanto 20% priorizam o videogame e 15,5%, o computador. Entre os jogadores e as jogadoras, 67% se consideram gamers casuais, sem uma rotina de partidas tão frequente. Já 33% se consideram gamers hardcore, disputando três ou mais vezes por semana.

Outro dado curioso, desta vez compartilhado pela pesquisa Euromonitor, é que as pessoas idosas estão se aproximando cada vez mais do mundo dos jogos. Mais digitalizadas, o número de gamers com mais de 60 anos é de 21% em todo o mundo. Com um público tão vasto e diverso, não surpreende o fato de o mercado de Games no mundo movimentar bilhões todos os anos. Só em 2022, a indústria global de jogos faturou US\$ 196,8 bilhões. Além disso, segundo projeções da consultoria PwC, a expectativa é que o setor alcance um faturamento global de US\$ 321 bilhões de dólares até 2026.

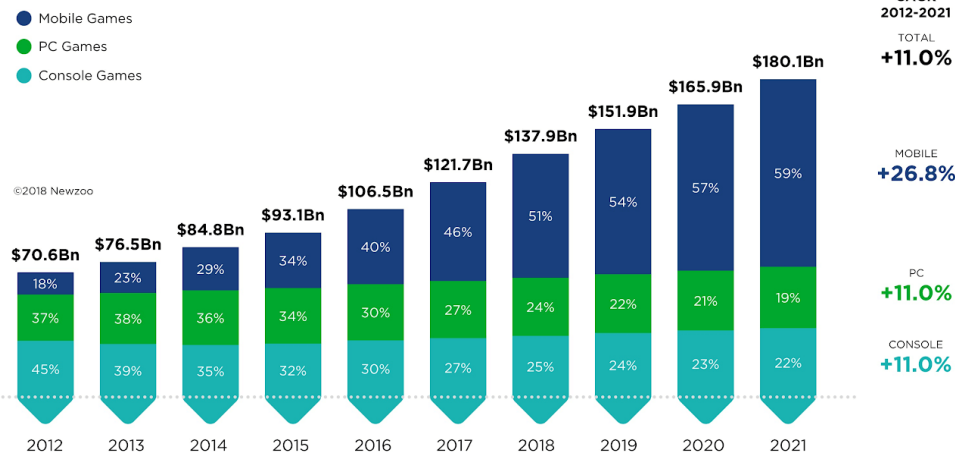
Só no Brasil, o negócio de games movimenta R\$ 12 bilhões ao ano. Isso nos coloca como o país líder em receita no setor

na América Latina e o 15º no ranking mundial.



2012-2021 GLOBAL GAMES MARKET

REVENUES PER SEGMENT 2012-2021 WITH COMPOUND ANNUAL GROWTH RATES



newzoo

Agora, cabe a essas mesmas pessoas e empresas buscarem as formalizações de seus torneios, regras e associações. E aos governos nacionais entenderem que os e-Sports não necessariamente formam apenas jogadores e fãs – pois essa indústria cria e agrega novos valores econômicos ao mercado, pertencentes ao que convencionalmente se denomina Economia Criativa. Observe, igualmente, que o setor de criação de jogos, de marketing, design, telecomunicações e TI estão intimamente ligados neste processo. Com a interface de todos eles, será possível que (em alguns anos) os e-Sports sejam tão importantes e reconhecidos quanto o cinema e o futebol – por exemplo. Embora os e-Sports ainda estejam em estágio industrial de maturação, visto que há muito que conquistar, podem sim ajudar economias emergentes, como a do Brasil (ainda atrasadas em relação aos americanos e asiáticos), a conquistarem um espaço de destaque, tanto desenvolvendo jogos quanto formando equipes para torneios.

AÇÕES PREVISTAS DE ACESSIBILIDADE:

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

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

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

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

- Rampas de acesso localizadas em pontos estratégicos para atender ao público;
- Piso Estruturado com rampas e acessos para cadeirantes;
- Banheiros adaptados para PCD;

2.3 CONTEXTO DA REALIDADE A SER CONTEMPLADA

Cumprе salientar a importantíssima função social para a sociedade a execução desse projeto, à medida que os participantes irão experimentar uma imersão turística e praticar esportes eletrônicos, bem como para quem torce que poderá assistir presencialmente.

Após essa apresentação ao mundo dos e-Sports relacionado ao turismo, conclui-se: um caminho de consolidação já foi tomado. Os jogos eletrônicos já são uma realidade na vida de milhares de pessoas. Os campeonatos atraem cada vez mais fãs aos seus torneios, equipes além do continente asiático estão sendo criadas e fortalecidas. Com isso, cada vez mais empresas e pessoas estão querendo participar deste mundo novo.

2.4 ORIGEM DO ORÇAMENTO PARA A DESPESA

Emenda parlamentar

2.5 OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL:

Realização da Feira de Games Digital, com o intuito de democratizar e oportunizar o turismo através de jogos eletrônicos e de realidade virtual, além de campeonatos e arena “free play”, que os participantes poderão participar gratuitamente, e que consiste em fomentar e incrementar o turismo virtual, dando oportunidades e acesso ao desenvolvimento social dos participantes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Democratizar e oportunizar o turismo através de jogos eletrônicos e realidade virtual;
- Promoção do turismo ligado à tecnologia, e-sports e inovação;
- Promover a divulgação dos pontos turísticos do Distrito Federal virtualmente;
- Proporcionar a promoção de políticas públicas inclusivas na área do esporte eletrônico;
- Proporcionar aos competidores do E-Sports do Distrito Federal e entorno, um evento de grande porte, transformando o espaço destinado na Vila São José de Brazlândia em uma arena de competição, free play, criatividade e desenvolvimento econômico;
- Expansão do desenvolvimento social à população residente em área caracterizada por alto índice de vulnerabilidade social;
- Contribuição para a inclusão digital;

- Contribuição no esforço para redução das desigualdades (sociais, de gênero, raciais e outras), proposição de novos modelos educacionais, entre tantas outras possibilidades;
- Democratizar o acesso às políticas;

2.6 METAS

2.6.1 QUALITATIVAS

- Oferecer um evento jamais visto na Região Administrativa de Brazlândia de forma gratuita com faixa etária livre;
- Promover uma experiência turística imersiva virtual aos participantes;
- Promover e estimular o crescimento das correntes turísticas em direção a Brasília;
- Oferecer uma diversidade de conteúdo;
- Promover uma interação significativa entre participantes, jogadores, desenvolvedores e entusiastas da indústria;
- Promover a Inclusão, acessibilidade e integração entre população de Regiões mais afastadas do centro;
- Gerar impacto econômico na região.

2.6.2 QUANTITATIVAS

- Público estimado de 2.000 pessoas, rotativamente, durante toda a execução;
- Promover uma imersão turística virtual para os 2.000 participantes;
- Realizar campeonato com 03 modalidades competitivas dentro da feira;
- Atingir 136 inscritos para as 03 modalidades da competição;
- Divulgar o evento para mais de 2.000 pessoas no Instagram oficial do Instituto;

2.7 INDICADORES DE MONITORAMENTO

Metas	Indicadores de Monitoramento	Parâmetro(s) para aferição de cumprimento
<i>Público de 2.000 pessoas de forma rotativa.</i>	- Divulgação das atividades nas redes sociais; - Número de público.	- Registros fotográficos; - Cadastro dos participantes.
<i>Promover uma imersão turística para os 2.000 participantes.</i>	- Stand com óculos de realidade virtual promovendo os pontos turísticos de Brasília.	- Registros fotográficos.
<i>Inscrição de 136 competidores nas 03 modalidades (Rocket League, League of Legends e Fortinte)</i>	- Número de público	- Inscrição no site oficial da Feira de Games Digital; - Registros fotográficos.
<i>Geração de Emprego e Renda - Contratação de serviços necessários para a montagem, estrutura e logística do projeto.</i>	- Montagem da estrutura do evento conforme descrição no projeto.	- Registro fotográfico; - Fotos das equipes; - Lista de presença das equipes.

Promover estrutura completa para realização do projeto	- Locação de equipamentos e estruturas	- Registro fotográfico; - Notas fiscais.
--	--	---

2.7.1 METAS DE EXECUÇÃO

Meta 01 – Contratação de serviços necessários para a divulgação e realização do evento.	- Aplicação da arte no material (site, mídias sociais); - Monitoramento das atividades.	- Comprovação das mídias; - Relação da equipe;
Meta 02 – Contratação de serviços necessários para a montagem, estrutura e logística do projeto. A meta 02 tem como objetivo a produção e execução de todas as ações relacionadas a produção do projeto.	- Montagem da estrutura do projeto; - Realização das atividades da programação.	Registro fotográfico das ações da programação; Fotos das equipes; Lista de presença das equipes.
Meta 03 - Pós-produção	- Prestação de contas.	Confecção de relatórios de registros fotográficos; Prestação de contas final.

PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:

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

2.8 FORMA DE EXECUÇÃO DAS ATIVIDADES OU PROJETOS E DE CUMPRIMENTO DAS METAS A ELES ATRELADAS

ETAPAS DA PRODUÇÃO

CRONOGRAMA PRODUÇÃO		
AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
[ETAPA 01] - PRÉ-PRODUÇÃO		
<ul style="list-style-type: none"> - Contratação de equipe de RH - Contratação de profissionais especializados nos serviços essenciais do projeto - Reuniões com equipe técnica - Início da criação de material de comunicação - Preparar autorizações e outros documentos de produção - Divulgação do Projeto - Montagem de estruturas 	09/06/2023	08/06/2023
[ETAPA 02] - PRODUÇÃO		
<ul style="list-style-type: none"> - Execução da Feira de Games Digital - Acompanhamento do Projeto 	09/06/2023	12/06/2023

[ETAPA 03] - Pós-produção

- Elaboração de relatório para prestação de contas - Prestação de contas	13/06/2023	12/07/2023
---	------------	------------

2.9 RESULTADOS ESPERADOS

- Criar uma experiência turística imersiva virtual aos participantes;
- Aumento do fluxo turístico para a região do Distrito Federal;
- Promoção da imagem da Região, ajudando a posicionar o local como destino atraente para visitantes;
- Interação entre a comunidade;
- Visibilidade para indústria gamer e tecnológica;
- Participação de jogadores de outras Regiões Administrativas do Distrito Federal e entorno;
- Fortalecimento do Distrito Federal como circuito de grandes eventos nesse nicho;

2.10 PROGRAMAÇÃO DETALHADA DO EVENTO

ATIVIDADES DO PROJETO		
09/06/2023	10/06/2023	11/06/2023
09h às 18h	09h às 18h	09h às 18h
- Imersão Turística Virtual - Fliperama com jogos arcade - Simulador de Corrida - PS4 com diversos jogos - PC Gamer com diversos jogos	- Imersão Turística Virtual - Fliperama com jogos arcade - Simulador de Corrida - PS4 com diversos jogos - PC Gamer com diversos jogos	- Imersão Turística Virtual - Fliperama com jogos arcade - Simulador de Corrida - PS4 com diversos jogos - PC Gamer com diversos jogos

CAMPEONATO		
09/06/2023	10/06/2023	11/06/2023
09h// Abertura	09h// Abertura	09h// Abertura
10h// ROCKET LEAGUE OITAVAS 1ª Rodada	10h// ROCKET LEAGUE OITAVAS 1ª Rodada	10h// ROCKET LEAGUE OITAVAS 1ª Rodada
11h// FORTNITE OITAVAS 1ª Rodada	11h// FORTNITE QUARTAS 2ª Rodada	11h// FORTNITE SEMIFINAL
12h// LEAGUE OF LEGENDS OITAVAS 1ª Rodada	12h// LEAGUE OF LEGENDS QUARTAS 2ª Rodada	12h// LEAGUE OF LEGENDS SEMIFINAL
14h// ROCKET LEAGUE OITAVAS 1ª Rodada	14h// ROCKET LEAGUE QUARTAS 2ª Rodada	14h// ROCKET LEAGUE FINAL
15h// FORTNITE OITAVAS 1ª Rodada	15h// FORTNITE QUARTAS 2ª Rodada	15h// FORTNITE FINAL
16h// LEAGUE OF LEGENDS OITAVAS 1ª Rodada	16h// LEAGUE OF LEGENDS QUARTAS 2ª Rodada	16h// LEAGUE OF LEGENDS FINAL

2.11 CROQUI DO EVENTO (se houver)

2.12 CONTRAPARTIDA

- Disponibilização de espaço para imersão turística virtual, a partir de óculos de realidade virtual com vídeo disponibilizado pela SETUR;
- Inserção da Logomarca SETUR em todas as peças e vídeos como Apoio, físicas e digitais;
- Impulsionar a iniciativa nas redes sociais para divulgar a iniciativa e promover o Destino Brasília;
- Utilizar a #setur em todos os posts alusivos ao projeto e outras hashtags que serão direcionadas para a SETUR;
- Painel instagramável com ponto turístico de Brasília.

3. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

Cronograma de Execução			
Descrição	Valor	Duração	
		Início	Término
RH e serviços de produção	R\$20.205,28	09/06/2023	12/07/2023
Contratações e pessoal especializado	R\$ 3.726,00	09/06/2023	13/06/2023
Estruturas e serviços	R\$ 291.407,32	09/06/2023	13/06/2023
Gráficas e publicidade	R\$ 19,645,92	09/06/2023	13/06/2023
	R\$334.984,52		

4. CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

1ª Parcela – 09 de junho de 2023.

2ª Parcela – 12 de junho de 2023.

<i>Cronograma de Desembolso</i>							
<i>Metas</i>	<i>Fase / Etapa</i>	<i>Descrição</i>	<i>Valor TOTAL</i>	<i>Data 1ª Parcela</i>	<i>Valor R\$</i>	<i>Data 2ª Parcela</i>	<i>Valor R\$</i>
<i>Meta 1</i>	<i>1</i>	RH e serviços de produção	R\$20.205,28	<i>09/06/2023</i>	R\$ 10.102,64	<i>12/06/2023</i>	R\$ 10.102,64
<i>Meta 2</i>	<i>2</i>	Contratações e pessoal especializado	R\$ 3.726,00	<i>09/06/2023</i>	R\$ 1.863,00	<i>12/06/2023</i>	R\$ 1.863,00
<i>Meta 3</i>	<i>3</i>	Estruturas e serviços	R\$ 291.407,32	<i>09/06/2023</i>	R\$ 145.703,66	<i>12/06/2023</i>	R\$ 145.703,66
<i>Meta 4</i>	<i>4</i>	Gráficas e publicidade	R\$ 19.645,92	<i>09/06/2023</i>	R\$ 9.822,96	<i>12/06/2023</i>	R\$ 9.822,96
Sub - Total:					R\$ 167.492,26		R\$ 167.492,26
						Total:	R\$334.984,52

5. PREVISÃO DE RECEITAS E DESPESAS (Plano de Aplicação)

5.1 Planilha Global

SEGUE COMO ANEXO 01 APÓS TÉRMINO DO PLANO DE TRABALHO

5.3 Previsão de Receitas

Toda receita do projeto é oriunda de emenda parlamentar.

PREVISÃO DE RECEITAS		
QTD.	Nome	Receitas
1	Dep. Eduardo Pedrosa, no valor de R\$335.000,00 (trezentos e trinta e cinco mil reais), Programa de Trabalho Nº 23.695.6207.9085.0068, com natureza de despesa 335041 – projeto FEIRA GAMES DIGITAL, para realização da ADCR.	R\$335.000,00
TOTAL		R\$335.000,00
TOTAL DO PROJETO		
Valor Total		R\$334.984,52

6. DECLARAÇÕES

6.1 Declaração Unificada

DECLARAÇÃO UNIFICADA

Eu, Arkson Rangel dos Santos Silva, inscrito no RG: 2409431 SSP DF e CPF:013.894.961-50, brasileiro, na qualidade de presidente da Associação dos Defensores das Culturas Regionais do Distrito Federal, pessoa jurídica de direito privado, sem fins lucrativos, inscrita no CNPJ: 11.011.052/0001-80, declaro, para os devidos fins e sob as penas do art. 299 do Código Penal Brasileiro, que:

- (X) A referida entidade e seus dirigentes não incorrem em qualquer das vedações previstas no artigo 39 da Lei nº 13.019/2014, ou no artigo 8º do decreto 32.751 de 4 de fevereiro de 2011;
- (X) A referida entidade, até a presente data, não possui ações judiciais em trâmite ou transitada em julgado, para a habilitação do presente processo de Termo de Fomento, estando ciente da obrigatoriedade de declarar ocorrências posteriores;
- (X) A referida entidade atende as exigências constantes na Lei de Diretrizes Orçamentárias do Distrito Federal, uma vez que arrecada todos os impostos a que se refere o artigo 155 da Constituição Federal, bem como não está inadimplente com a União, inclusive no que tange às contribuições dos empregados para a Seguridade Social, contribuições para o PIS/PASEP, contribuições para o FGTS, e com relação a recursos anteriormente recebidos da Administração Pública por meio de convênios, acordos, ajustes, subvenções sociais, contribuições, auxílios e similares;
- (X) A referida entidade não realiza pagamento, a qualquer título, de servidor ou empregado público integrante do quadro de pessoal da Administração Direta ou Indireta do Distrito Federal, da União, dos Estados e dos Municípios, por serviço de consultoria ou assistência técnica, atendendo rigorosamente o disposto no art. 8º, II da Instrução Normativa nº 1/2005;
- (X) A referida entidade não celebrou convênios anteriores com o Governo Federal referentes ao projeto;
- (X) A referida entidade não remunera nenhum servidor ou empregado público ativo, inativo e pensionista (incluindo cargos comissionados, funções de confiança e cargos públicos) independente de estarem gozando de férias ou não;
- (X) A referida entidade não se encontra em mora nem em débito junto a qualquer órgão ou entidade da Administração Pública do Distrito Federal, conforme inciso VIII do art. 2º da Instrução Normativa nº 1/2005;
- (X) A referida entidade atende rigorosamente às determinações previstas no inciso XXVIII, do art. 7º da Constituição Federal;
- (X) A referida entidade atende rigorosamente à proibição de trabalho noturno, perigoso ou insalubre a menores de dezoito anos e de qualquer trabalho a menores de dezesseis anos, salvo na condição de aprendiz, a partir de quatorze anos, em cumprimento ao disposto no inciso XXXIII, do art. 7º da Constituição Federal, conforme previsão do art. 27, inciso V, da Lei nº 8.666/93.
- (X) A referida entidade não possui parentes servidores públicos vinculados à Secretaria do Esporte, Turismo e Lazer do Distrito Federal, sejam eles cônjuges, companheiro, parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- (X) A referida entidade e os seus dirigentes estão cientes da **Lei Federal nº 6.496/1977**, que institui a “**Anotação de Responsabilidade Técnica - ART**”; da **Resolução do CONFEA nº 1.025, de 30 de outubro de 2009**, que dispõe sobre a Anotação de Responsabilidade Técnica e o Acervo Técnico Profissional fixando os procedimentos necessários ao registro, baixa, cancelamento e anulação da Anotação de Responsabilidade Técnica – ART, ao

registro do atestado emitido por pessoa física e jurídica contratante e à emissão da Certidão de Acervo Técnico – CAT; e da **Lei Distrital nº 5.281/2013**, que dispõe sobre o licenciamento para a realização de eventos. Diante disto, DECLARO que, atendemos às legislações vigentes e observamos as disposições do Código de Edificações do Distrito Federal.

- (X) A referida entidade não apresentará contrapartidas para o presente projeto, pois o valor é inferior à

Ceilândia/DF, 24 de maio de 2023.

Atenciosamente,

ARKSON FANGEL DOS SANTOS SILVA
ASSOCIAÇÃO DOS DEFENSORES
DAS CULTURAS REGIONAIS DO DF
PRESIDENTE

6.2 Declaração de Encargos Trabalhistas - inciso V e VI Art. 28º Decreto nº 37.843/2016 (em caso de não haver encargos trabalhistas).

DECLARAÇÃO DE ENCARGOS TRABALHISTAS

Declaramos que o presente Plano de Trabalho apresentado pela entidade não consta a rubrica de encargos recolhidos, pois os mesmos são de competência das empresas contratadas e detentoras da execução do projeto em análise.

Na fase de prestação de contas as notas fiscais serão encaminhadas de acordo com o Decreto 37.843 de 13 de dezembro de 2016. Em hipótese alguma haverá pagamento via RPA, esta sim haveria previsão de recolhimento de encargo.


De acordo com o Art. 28. do Decreto 37.843 13 de dezembro de 2016, no que refere-se aos itens V e VI, esclarecemos:

V - Informamos que toda a mão de obra contratada será via prestação de serviços, através de contrato temporário e emissão de nota fiscal, não havendo nenhuma responsabilidade sobre os valores de tributos e encargos cobrados para a empresa contratante. Por não existir contratação via CLT e RPA não temos previsão de encargos e tributos sociais e trabalhistas.

VI – Conforme citado acima, por se tratar de contratações via pessoa jurídica não há nenhum tipo de valor rescisório e trabalhista a ser pago no final do projeto.

Atenciosamente,

Ceilândia/DF, 24 de maio de 2023.

Atenciosamente,

ARKSON FANGEL DOS SANTOS SILVA
ASSOCIAÇÃO DOS DEFENSORES
DAS CULTURAS REGIONAIS DO DF
PRESIDENTE

6.3. DECLARAÇÃO

Na qualidade de Presidente da OSC, declaramos, para fins de aprovação junto à Secretaria de Estado do Esporte, Turismo e Lazer do Distrito Federal, para os efeitos e sob as penas da Lei, que inexistente qualquer débito em mora ou situação de inadimplência com o Tesouro do Distrito Federal ou qualquer órgão ou entidade da administração pública do Distrito Federal, que impeça a transferência de recursos oriundos de dotações consignadas nos orçamentos do Distrito Federal, na forma deste Plano de Trabalho.

Nestes Termos,

Pede Deferimento.

Ceilândia/DF, 24 de maio de 2023.

Atenciosamente,

ARKSON FANGEL DOS SANTOS SILVA
ASSOCIAÇÃO DOS DEFENSORES
DAS CULTURAS REGIONAIS DO DF
PRESIDENTE

7. APROVAÇÃO DO SUBSECRETÁRIO/SECRETÁRIO ADJUNTO

Aprovo o presente Plano de Trabalho

ASSINATURA

ANEXO 01 - 5.1 PLANILHA GLOBAL

FEIRA DE GAMES DIGITAL

Memória de Cálculo

Item	Descrição da Despesa	Referência de Preço (indicar justificativa caso não utilize de preço público)	Unidade de Medida	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
Meta 1 - Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção						
1.1	Coordenador Geral - Profissional responsável por idealizar e orientar a direção de todos, responsável por delegar tarefas e atividades a todas os profissionais responsáveis. Sendo necessário para a pré produção e execução e pós produção	SALICNET - Produção Musical - Coordenador de Produção	semana	4	R\$ 1.477,66	R\$ 5.910,64
1.2	Coordenação de Produção - Profissional responsável pelo planejamento, acesso, operações, acompanhamento e fiscalização dos diversos serviços de apoio, bem como pela produção e execução das atividades .	SALICNET - Produção Musical - Coordenador de Produção	semana	4	R\$ 1.719,66	R\$ 6.878,64
1.3	Coordenador administrativo - Contratação de profissional responsável pela gestão financeira e negocial do projeto, efetuar pagamentos e fluxos financeiros, bem como cumprimento de prazos determinados contratos de fornecedores, execução dos cronogramas de pagamento, arquivamento e controle de comprovantes, relacionamento com fornecedores e demais funções pertinentes as atividades em questão.	Tabela FGV Mão de Obra + IPCA - Item 42	semana	4	R\$ 990,00	R\$ 3.960,00
1.4	Assistente de produção - Profissionais responsáveis em auxiliar a Coordenação geral na execução do projeto.	Termo de Fomento 62/2021 - Processo SEI 00150-00006244/2021-16	diária	24	R\$ 144,00	R\$ 3.456,00
					Subtotal	R\$ 20.205,28
Meta 2 - Contratações e Pessoal Especializado						
2.1	Locutor - Contratação de profissional responsável pela narração das competições. Será contratado 1 locutor por dia de evento.	Edital de Chamamento Público nº 009/2019 - Secretaria de Cultura DF	cache	3	R\$ 542,00	R\$ 1.626,00
2.2	DJ - contratação de profissional para animação durante o evento.	Edital de Chamamento Público nº 009/2019 - Secretaria de Cultura DF	cache	3	R\$ 700,00	R\$ 2.100,00
					Subtotal	R\$ 3.726,00
Meta 3 - Contratações de Estruturas e Serviços						
3.1	Tenda Galpão - Implantação, manutenção e desmontagem de uma cobertura tipo PAVILHÃO DUAS ÁGUAS medindo 20,00 metros de frente x 40,00 metros de profundidade, totalizando 800,00m² x 9,00 metros de altura interna central, material da estrutura fabricado em alumínio do tipo duralumínio liga 6351 T6, no formato de treliças, confeccionados com solda liga 5356, certificado por órgão competente. Revestimento da estrutura do galpão em lonas MP 1400F24 na cor branca, duas faces, anti-chama e anti-fungo. Estrutura fixada ao piso por meio de sapata em aço especial do tipo aço carbono liga 6013, fixados com parafusos de 5/8" ou estaca longa. Toda a estrutura é contra ventada em cabos de aço de sustentação no formato de X, e estaiados ao solo por ponteiros longas do tipo estaca asa, cabos de aço e esticadores. (1 unidade /dia durante 4 dias)	Termo de Fomento nº 03/2023 - SETUR	unidade diária	4	R\$ 17.695,00	R\$ 70.780,00
3.2	Octanorm - Item necessário para composição do espaço/salas destinado ao projeto, sendo uma estrutura de fechamento em placas, paredes e painéis em chapas TS, com borracha para amortização de vibração, cor branco leitoso, estruturada com perfis de alumínio adonizado, pé direito de 2,20 m. (80m²/dia durante 3 dias)	Pregão Eletrônico 04/2019 - Secretaria de Estado de Cultura do Distrito Federal - Item 3.1	metro²	240	R\$ 40,00	R\$ 9.600,00
3.3	Locação de Piso Tipo Estruturado - Contratação de empresa responsável por montagem e desmonmtagem de de piso estruturado, estrutura necessária para nivelamento do solo.(555m²/dia durante 3 dias)	Pregão Eletrônico 04/2019 - Secretaria de Estado de Cultura do Distrito Federal - Item 2.6	metro²	2400	R\$ 36,00	R\$ 86.400,00

3.4	Segurança patrimonial - 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. Incluindo período de montagem e desmontagem.	Pregão Eletrônico 04/2019 - Secretaria de Estado de Cultura do Distrito Federal - Item 16.1	diária	24	R\$ 180,00	R\$ 4.320,00
3.5	Locação de computador - Core i5, com 4gb de RAM, 120 SSD e placa de vídeo GTX 1650 ou similar (20 unidades /dia durante 3 dias)	Orçamentos	diária	60	R\$ 200,00	R\$ 12.000,00
3.6	Locação Monitor LED 18" Widescreen Full HD, HDMI/VGA (20 unidades /dia durante 3 dias)	Orçamentos	diária	60	R\$ 150,00	R\$ 9.000,00
3.7	Locação de Cadeira Gamer - Cadeira usada por gamers, com design ergonômico e funcionalidades adicionais como encosto reclinável e ajuste de altura. (20 unidades /dia durante 3 dias)	Orçamentos	diária	60	R\$ 90,00	R\$ 5.400,00
3.8	Alambrado – Gradil de ferro para organizar e controlar acesso do público. (220 metros/dia durante 3 dias)	Tabela FGV Serviços + IPCA - Item 20 - Valor original referente a uma unidade com 2m de comprimento, sendo fracionado por 2	metro	660	R\$ 5,90	R\$ 3.894,00
3.9	Fechamento Cego - Fornecimento de locação e serviços de Montagem, manutenção e desmontagem de Fechamento de área – composição: estrutura de painéis metálicos formados em quadros de tubo retangular 50x30#18, revestidos em chapa de aço modelo GR4 #18, 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. (100 metros/dia durante 3 dias)	Termo de Fomento (MROSC) N.º 3/2023 e 00150-00000656/2023-02	metro	300	R\$ 13,95	R\$ 4.185,00
3.10	LOCAÇÃO DE SISTEMA DE ILUMINAÇÃO ESPECIAL : Locação, instalação e manutenção de sistema composto por: 10 movies, 18 par led RGBW, 12 ribaltas cores diversas, 2 bruts de iluminação, dimmer, 2 maquinas de fumaça. (01 unidade /dia durante 3 dias)	Orçamentos	Diária	3	R\$ 2.700,00	R\$ 8.100,00
3.11	Banheiro Químico Standard - Para comodidade sanitária do público em geral. Em estrutura em formato de cabine de polipropileno ou material similar, com tanque de contenção de dejetos, porta, papelera, assento com tampa, cano de respiro, masculinos e femininos. (10 unidades /dia durante 3 dias)	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Banheiro Químico Unidade: Diária UF: DF	Diária	30	R\$ 140,00	R\$ 4.200,00
3.12	Banheiro Químico PNE - Para comodidade sanitária do público portador de necessidades especiais, sendo uma unidade masculina e outra feminina. Em estrutura em formato de cabine de polipropileno ou material similar, com tanque de contenção de dejetos, corrimão, porta, papelera, assento com tampa, cano de respiro, piso e rampa de acesso apropriado para cadeirantes sem nenhum ponto de retenção. (01 unidade /dia durante 3 dias)	SALICNET Produto: Apresentação Musical Item: Banheiro Químico P.N.E (Portadores de Necessidades Especiais) Unidade: Diária UF: DF	Diária	6	R\$ 185,00	R\$ 1.110,00
3.13	Tablado - medindo 48m ² com altura do piso de até 1 metro de altura, confeccionado em estrutura do tipo aço carbono, revestido em compensado de 20mm de espessura. Serão utilizados (48m ² /dia durante 03 dias)	Termo de Fomento (MROSC) N.º 13/2022 00370-00002842/2022-20	M ²	144	R\$ 48,00	R\$ 6.912,00
3.14	Sistema de Sonorização - Locação com montagem, manutenção e desmontagem. 01 Mix Console Digital com no mínimo 48 canais para P.A; 4 Caixas para subgraves (32 falantes, 18 polegadas com 800W RMS cada); 8 Caixas vias médio grave e médio agudo (1.000W RMS cada); Amplificadores compatíveis com o sistema de PA; 01 Processador digital 01 Multicabo com no mínimo 48 vias (60mts); 01 Aparelhos de CD Player; 01 Processador digital; (01 sistema /dia durante 3 dias)	PE 03/2019 - MIN. CULTURA - ITEM 47	diária	3	R\$ 2.785,00	R\$ 8.355,00

3.15	Painel de LED Alta Definição OUTDOOR - Locação de painel de Led alta definição OUTDOOR, RGB, 7 mm virtual, Brilho acima de 5000 nits, Processamento digital com entradas e saídas SDI, HDMI, VGA, computador e controller, montado em estruturas de alumínio, talhas e acessórios para elevação e sustentação. Características dos painéis OUTDOOR: Painéis de LED modular com gabinetes slim fabricados em liga de alumínio e com peso inferior a 18 Kg/gabinete, placas com medidas de 0,768x0,768 – fator de proteção : IP65 Frontal e Traseiro. –painéis tipo SMD (3 em 1) ou RGB, com resolução (dot pitch) entre 2.6mm e 9mm real, taxa de refresh rate de no máximo 2500Hz, temperatura de cor entre 5.000°K 9.000°K, ângulo de visão mínimo de 140° graus e brilho de 6.000 cd/m ² , painéis dotados de sistema de hanging (sustentação) compostos de bumper e hastes verticais em alumínio com resistência mecânica a tração de no mínimo 260Mpa, com encaixes macho e fêmea compartilhado em linhas verticais, com capacidade de sustentar em cada apoio até 500 kgf. (46m ² /dia durante 3 dias)	Estado do Pará Município de Marituba Ata de Registro de Preços nº 048/2021.001 Lote 3 Item 25	M ² /Diária	138	R\$ 230,00	R\$ 31.740,00
3.16	Grupo Gerador Silenciado de 180 KVA - Locação de estrutura de geração de energia em container tratado acusticamente, com regulador automático de tensão frequência, painel elétrico com voltímetro, amperímetro e comandos, disjuntor geral tripolar, tensões de 220 volts, 380 volts ou 440 volts, com combustível, operador, cabos elétricos, caixa intermediária de distribuição elétrica com 03 fazes 01 neutro e 01 terra. (01/dia durante 4 dias para teste de equipamentos e execução)	Termo de Fomento (MROSC) N.º 8/2023º 00150-00001241/2023-48	Diária	4	R\$ 1.800,00	R\$ 7.200,00
3.17	Brigadista / Socorrista de Emergência - Prestação de serviços de mão de obra de socorrista/brigadista, para atuar na prevenção de pânico e em primeiros socorros aos participantes de show, uniformizados e paramentados, com carga horária de 12h. (02 profissionais /dia durante 3 dias)	PESQUISA DE PREÇO PUBLICO - Ofício No 10/2023 SETUR/SUAG/ASPROC	Diária	6	R\$ 205,00	R\$ 1.230,00
3.18	Box Truss Q30 - Fornecimento de locação e serviços de montagem, manutenção e desmontagem de pórticos. Estrutura em treliça de alumínio do tipo Box Truss Q30, com cubos e sapatas, destinado a montagem do pórtico. (150 metros lineares/dia durante 3 dias)	Termo de Fomento nº 03/2023 - SETUR	metro	450	R\$ 18,00	R\$ 8.100,00
3.19	Serviço de Aterramento: Para às diversas estruturas do evento. Para segurança de todos os participantes do evento, item exigido pela defesa civil. (01 serviço para todo projeto)	Processo Nº 150.00004626/2018-08 Circuito Brasília Junina 2018 - Chamamento público Nº 02/2018	serviço	1	R\$ 3.000,00	R\$ 3.000,00
3.20	Fliperama - Locação, instalação e manutenção de Fliperama (06 unidades /dia durante 3 dias)	ORÇAMENTOS	Diária	18	R\$ 100,00	R\$ 1.800,00
3.22	Simulador de Corrida - Locação, instalação e manutenção de Simulador de Corrida (02 unidades /dia durante 3 dias)	ORÇAMENTOS	Diária	6	R\$ 210,00	R\$ 1.260,00
3.23	PS4 - Locação, instalação e manutenção de Videogame Play Station 4 (04 unidades /dia durante 3 dias)	ORÇAMENTOS	Diária	12	R\$ 200,00	R\$ 2.400,00
3.24	Extintores de Incêndio Tipo ABC - Contratação de empresa para locação de extintor de incêndio. Equipamento de segurança para eventualidades de incêndio, classes A/B/C 8 Kg de capacidade. (04 unidades /dia durante 3 dias)	PESQUISA DE PREÇO PUBLICO - Ofício No 10/2023 SETUR/SUAG/ASPROC	Diária	12	R\$ 35,11	R\$ 421,32
					Subtotal	R\$ 291.407,32
Meta 4 - Contratações Gráficas e de Publicidade						
4.1	Banner - Item necessário a sinalização e divulgação de informações legais a ser fixado em pórtico de entrada. Produto adquirido em razão da personalização do material, constando logomarcas e arte final do projeto, bem como transparência dos recurso públicos empregados, cumprindo a legislação vigente.	Tabela FGV Serviços + IPCA - Item 156	m2	73	R\$ 52,97	R\$ 3.866,81
4.2	Designer gráfico - 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.	Termo de fomento 15/2021 - Processo SEI 00150-0002300/2021-33	serviço	1	R\$ 962,97	R\$ 962,97
4.3	Camisetas - .Malha Fria, com impressão de logomarcas e arte final de identificação do projeto, para distribuição e padronização dos profissionais envolvidos, convidados e participantes	Tabela FGV Serviços + IPCA código 170	Unidade	30	R\$ 26,98	R\$ 809,40

4.4	SISTEMA DE TRANSMISSÃO E DISTRIBUIÇÃO DE IMAGENS: Locação, instalação e manutenção de sistema composto por: Mesa de corte (switcher de vídeo Full-HD com no mínimo 04 entradas de vídeo em SDI e/ou HDMI), pool de mídia para inserção de vinhetas e legendas, para edição em tempo real (streaming). Incluso cabeamento e técnico operador.	Orçamentos	Diária	3	R\$ 1.000,00	R\$ 3.000,00
4.5	Filmagem - Filmagem por 02 Profissionais com experiência em filmagem de eventos, para fazer a cobertura de vídeo do projeto. Registro de takes gerais, atividades e entrevistas. 02 câmeras com operador por dia. (durante os 03 dias de execução)	Orçamentos	Diária	3	R\$ 1.383,33	R\$ 4.149,99
4.6	Registro Fotográfico - Contratação de Profissional especializado para trabalhar como Fotografo, com experiência comprovada em registro de eventos.	Termo de fomento 62/2021 Processo SEI 00150- 00006244/2021-14	Diária	3	R\$ 352,25	R\$ 1.056,75
4.7	Vídeo Audiovisual de Making Off - Produção de vídeo, com duração de 3 a 5 minutos para apresentação após produção	SALICNET Produto: Vídeo Item: Audiovisual Unidade: Unidade/Verbas UF: DF	serviço	1	R\$ 4.000,00	R\$ 4.000,00
4.8	Assessoria de imprensa - Contratação de empresa de releases e matérias para criação, planejamento, desenvolvimento e divulgação de matérias relacionadas as atividades da programação do projeto. Requerendo pautas de inserções e pautas em diversos veículos de comunicação. Emissão de relatórios e mensuração de alcance das mídias, clipagem. . (Para todo período de pré-produção e produção 4 dias)	Consulta SALICNET - Festival/mostra - Audiovisual - Assessoria de imprensa	Diária	4	R\$ 450,00	R\$ 1.800,00
					Subtotal	R\$ 19.645,92
					Valor Total	R\$ 334.984,52

Plano de Comunicação

Peça de Divulgação	Formato	Quantidade	Meio Utilizado	Data de Veiculação	Local de Veiculação
Banner	Lona impressa	60m ²	Exposição no local	09/06/2023	11/06/2023
Camisetas	Malha fria	30 unidades	Utilização no local	09/06/2023	11/06/2023
Sistema de Transmissão e Distribuição de Imagens	Equipamentos	Mesa de corte, pool de mídia para inserção de vinhetas e legendas, para edição em tempo real (streaming)	Utilização no local	09/06/2023	11/06/2023

Vídeo Audiovisual de Making Off	Filmagem e Edição	01 serviço	Filmagem no local e edições no estúdio	09/06/2023	11/06/2023
---------------------------------	-------------------	------------	--	------------	------------