

PLANO DE TRABALHO DE TERMO DE FOMENTO

DADOS E INFORMAÇÕES DA OSC		
Razão Social: Instituto Brasileiro de Empreendedorismo, Tecnologia e Inovação - IBETI		
Endereço Completo: SCS Q. 4 Bloco M, Edifício Gilberto Salomão, sala 714		
CNPJ: 22.074.829/0001-71		
Município: Brasília	UF: DF	CEP: 70.305-900
Site, Blog, Outros: www.ibeti.org.br		
Nome do Representante Legal: Matheus Rodrigues da Silva		
Cargo: Presidente		
RG: 3.245-897	Órgão Expedidor: SSP/DF	CPF:
Telefone Fixo: 61 3037-3838	Telefone Celular: 61 98490-6006	
E-Mail do Representante Legal: matheus.rodrigues@ibeti.org.br		

ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA		
Responsável pelo acompanhamento da parceria: Matheus Rodrigues da Silva		
Função na parceria: Coordenador Geral		
RG: 3.245-897	Órgão Expedidor: SSP/DF	CPF: 026.335.651-58
Telefone Fixo: 61 3037-3838	Telefone Celular: 61 98490-6006	
E-Mail do Responsável: matheus.rodrigues@ibeti.org.br		

DESCRIÇÃO DO PROJETO

TÍTULO DO PROJETO: PREPARA DF

PERÍODO DE EXECUÇÃO:

INÍCIO: 16/07/2021

TÉRMINO: 30/08/2022

DESCRIÇÃO DO OBJETO:

O PREPARA DF é um programa do instituto IBETI que leva aos jovens de 15 a 29 anos, conteúdos programáticos de formas inovadoras. Na Cultura o programa desenvolverá uma gamificação em ambiente de realidade virtual (VR) com o tema "A Cultura do Brasil em período Históricos". É um projeto que disporá de ferramentas facilitadoras ao acesso, conhecimento e disseminação dos elementos culturais do Distrito Federal. O nome do aplicativo será "Prepara Cultural"

JUSTIFICATIVA:

Tendo, neste caso, por elementos principais da Cultura do Distrito Federal sua arquitetura, suas músicas e danças, sua história e origem de seus fundadores, seus monumentos públicos, sua culinária, além das demais artes cênicas, plásticas e demais patrimônios culturais materiais e imateriais. O projeto adota as seguintes ferramentas facilitadoras, plataforma on-line com conteúdo audiovisual possibilitando o acesso virtual aos elementos culturais do Distrito Federal.

A *Cultura* é um conceito amplo que representa o conjunto de tradições, crenças e costumes de determinado grupo social, sendo repassado a através da comunicação ou imitação às gerações seguintes. Com isso a cultura representa o patrimônio social de um grupo sendo a soma de padrões dos comportamentos humanos e que envolve: conhecimentos, experiências, atitudes, valores, crenças, religião, língua, hierarquia, relações espaciais, noção de tempo, conceitos de universo.

A cultura materializa o direito de ser o que somos perpetuados nas gerações vindouras. É o modo como um povo sente e se expressa, segundo uma mesma identidade intemporal. Arte, tradições populares, folclore, festas, danças, religiosidade, música, crenças, lendas e mitos, arquitetura, artesanato e hábitos alimentares formam a cultura peculiar a um povo, que não pode ser reduzida a simples entretenimento.

A valorização da cultura é um elemento fundamental na formação e no resgate da identidade do país. Exatamente por isso, o Brasil fez constar em sua constituição que o "O Estado garantirá a todos o pleno exercício dos direitos culturais e acesso às fontes da cultura nacional, e apoiará e incentivará a valorização e a difusão das manifestações culturais."

O projeto “Prepara DF” visa a cultura e a acessibilidade, uma vez que propõe que pessoas com deficiência se incluam no público alvo. A metodologia apresentada estará baseada na semântica adotada pela w3c, protocolo internacional que traz diretrizes de acessibilidade pela web e aplicativos, do qual o Brasil é signatário. Esta metodologia promove o uso de padrões desenvolvidos internacionalmente para que as páginas web sejam acessíveis a todos, visando promover a acessibilidade dos usuários portadores de deficiência e idosos.

A acessibilidade na web traz benefícios para todas as pessoas, mas é fato que os maiores beneficiados são aquelas com deficiência e mobilidade reduzida, além de idosos, leigos no uso do computador e analfabetos funcionais (pessoas com baixo letramento, incapazes de interpretar um texto).

Tornando o aplicativo acessível, possibilita que pessoas cegas que utilizam programas leitores de tela navegam sem dificuldades, preenchem formulários, acionam botões por meio de comandos e conseguem acessar, inclusive as informações que estão em imagens, por meio de textos alternativos; pessoas com baixa visão, usando ou não programas ampliadores de tela, não têm dificuldade com o contraste, nem para identificar e clicar em links, barras e botões, nem para aumentar o tamanho das letras; pessoas que não conseguem identificar algumas cores não se confundem nem perdem informações, porque todas as informações apresentadas por meio de cores são transmitidas também de outras formas; pessoas com deficiência motora e mobilidade reduzida navegam com facilidade por todos os menus e seus subitens, formulários, serviços e informações disponíveis; pessoas com baixa experiência computacional aprendem com facilidade a utilizar serviços e encontram com rapidez todas as informações de que necessitam; pessoas com idade avançada conseguem encontrar todas as informações de que necessitam devido ao bom contraste, assim como pelo tamanho dos textos e baixa complexidade das interações; pessoas com dispositivos móveis acessam serviços na web, mesmo utilizando telas e teclados muito pequenos e com velocidade de conexão e capacidade de processamentos e armazenamento reduzidas.

Além das ações já citada, o projeto abrangerá as funcionalidades no sistema para compor as ações vinculadas para as pessoas com deficiência:

- **Áudio descrição de imagens para deficiente visual:** Os aparelhos celulares atuais já possuem a funcionalidade de leitura de texto para deficiente visual, porém, ele não atende para descrição de imagem, ocorrendo que no período de contato do deficiente visual junto a uma reportagem ou material, ele perde a referência da imagem e personas que compõem o contexto. Assim, as principais imagens junto ao aplicativo serão

acompanhadas de campo com áudio descrição da imagem;

- Tutorial de guia de utilização do aplicativo para o público jovem com déficit de cognição, público com dificuldade de utilização, pois possuem uma dificuldade de acesso a tecnologia. Assim, para realizar manutenção desse público, além do aplicativo já ser dinâmico e intuitivo, ele terá um tutorial prático das aplicações do sistema na primeira vez que for acessada, podendo pular para aqueles que não desejam passar pelo tutorial e um botão de interrogação próximo as aplicações para reabertura do tutorial do aplicativo e auxílio na navegação;
- Ajuste de tamanho da fonte também visando aqueles com alguma deficiência visual ou até mesmo aos idosos que possuem dificuldade de leitura, no campo de configurações será disponibilizado ao usuário a alteração do tamanho da fonte dos textos, possibilitando assim ele ajustar da melhor forma que lhe atender.

O projeto se enquadra na economia criativa, uma vez que através da tecnologia, o acesso à Cultura e Educação tornou-se acessível, aumentando a capacidade de inovação e revolução empresarial.

A economia criativa teve sua primeira menção em 1994, pelo ministro australiano Paul Keating que lançou um conjunto de políticas públicas com foco em cultura e arte. De acordo com a Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento (UNCTAD), o termo economia criativa tem como significado: “um conjunto de atividades econômicas baseadas no conhecimento com uma dimensão de desenvolvimento e ligações transversais a níveis macro e micro à economia global.”, ou seja, é o setor econômico formado pelas indústrias que têm como atividade econômicas, com matérias primas de criatividade e habilidades dos indivíduos ou grupos que oferecem esses produtos serviços.

No Brasil, a Secretaria de Economia Criativa foi criada em Junho de 2012, sendo vinculada ao Ministério da Cultura e considera 20 setores na economia criativa brasileira: artes cênicas, música, artes visuais, literatura e mercado editorial, audiovisual, animação, games, software aplicado à economia criativa, publicidade, rádio, TV, moda, arquitetura, design, gastronomia, cultura popular, artesanato, entretenimento, eventos e turismo cultural.

Não existe um limite para este setor, pois depende principalmente da criatividade e capacidade do ser humano perante às necessidades apresentadas em cada momento. Portanto, este pode

ser realmente um momento favorável e por isso o Projeto PREPARA DF estará dedicando energias e tempo ao colocar em prática o que está sendo proposto, atendendo as diretrizes no melhoramento social, cultural e econômica do Distrito Federal, de forma acessível ao público alvo.

Na busca da valorização da cultura regional, o Governo do Distrito Federal, por meio de Secretaria de Cultura definiu os seguintes Programas e Políticas:

CULTURA VIVA DF

A Lei Orgânica da Cultura institui entre os seus Sistemas Setoriais de Cultura a Rede Cultura Viva do Distrito Federal. Ela tem como objetivo fomentar coletivos, pontos, redes e instituições da cultura voltadas prioritariamente às ações afirmativas para povos, grupos, comunidades e populações em situação de vulnerabilidade social e com reduzido acesso aos meios de produção, registro, fruição e difusão cultural.

CONEXÃO CULTURA DF

Programa voltado à promoção, difusão e circulação, em âmbito nacional e internacional, da arte e da cultura do Distrito Federal.

LUGAR DE CULTURA

O Programa Lugar de Cultura conceitua os espaços culturais independentes e públicos como uma grande rede e propõe significativos avanços para valorização, recuperação e fortalecimento desses espaços.

CULTURA EDUCA

Programa foi criado para realizar, promover e fomentar ações integradas de cultura e educação, e contribuir para a formação, qualificação e profissionalização em arte e cultura no Distrito Federal.

POLÍTICA CULTURAL DE AÇÕES AFIRMATIVAS

Política instituída para diagnóstico, defesa e promoção de direitos culturais dos povos, grupos, comunidades e populações em situação de vulnerabilidade social, de discriminação, de ameaça de violência ou de necessidade de reconhecimento de sua identidade.

PARQUE AUDIOVISUAL

Política de estímulo à produção audiovisual em Brasília, de democratização do acesso à

produção regional e de movimentação da economia do setor.

BRASÍLIA FILM COMMISSION

Institui a Política de Estímulo a Filmagens do Distrito Federal, cria a Brasília Film Commission, dispõe sobre a autorização de uso de espaços públicos para filmagens, e dá outras providências.

POLÍTICA DE TEATRO DO DISTRITO FEDERAL

Política instituída para fomento, incentivo, promoção, difusão, preservação e fruição do teatro do Distrito Federal e RIDE e fortalecimento das atividades, cadeias e arranjos produtivos do setor.

POLÍTICA DE ESTÍMULO E VALORIZAÇÃO DA DANÇA

Política instituída com o objetivo de criar ambiente favorável para o desenvolvimento e sustentabilidade da rede produtiva do setor da dança, considerando-a área de conhecimento de cunho artístico e cultural relativa às dramaturgias do corpo e as diversas estéticas do movimento coreografado ou improvisado, provocadas pela investigação e criação.

POLÍTICA DO AUDIOVISUAL DO DISTRITO FEDERAL

Política instituída para fomento, incentivo, promoção, difusão, preservação e fruição do audiovisual do Distrito Federal e fortalecimento das atividades, cadeias e arranjos produtivos do setor, em suas diversas linguagens, segmentos, inclusive de jogos eletrônicos, plataformas de realização e acesso, com origem ou exercício no Distrito Federal.

POLÍTICA DE LEITURA, ESCRITA E ORALIDADE

Política instituída para fomento, incentivo, promoção, difusão, preservação e fruição da leitura, escrita e oralidade no Distrito Federal e Região Integrada de Desenvolvimento do Distrito Federal e Entorno (RIDE), visando ao fortalecimento das atividades correlatas, cadeias e arranjos produtivos do setor.

POLÍTICA DE ARTES VISUAIS DO DISTRITO FEDERAL

Política instituída para fomento, incentivo, promoção, difusão, preservação e fruição das artes visuais do Distrito Federal e fortalecimento das atividades, cadeias e arranjos produtivos do setor, em suas diversas linguagens, segmentos e plataformas de realização e de acesso.

POLÍTICA DA MÚSICA DO DISTRITO FEDERAL

Política instituída para fomento, incentivo, promoção, difusão, preservação e fruição da música

do Distrito Federal e RIDE para fortalecimento das atividades, cadeias e arranjos produtivos do setor, em suas diversas linguagens, segmentos e plataformas de realização e acesso.

POLÍTICA DISTRITAL DE EQUIDADE DE GÊNERO

Política instituída para diagnóstico, defesa e promoção de direitos culturais de mulheres. Estimula a ampliação da participação de toda mulher, independentemente de raça, etnia, orientação sexual, identidade de gênero, classe social, nível educacional, idade e religião, nas diversas áreas da cadeia produtiva cultural.

PROGRAMA TERRITÓRIO CRIATIVO

Programa criado para fortalecer cadeias e arranjos produtivos intensivos em economia criativa, contribuindo para o desenvolvimento socioeconômico sustentável e integrado do Distrito Federal.

BRASÍLIA JUNINA

O Distrito Federal possui uma lei que dispõe sobre a realização do Circuito de Quadrilhas Juninas no Distrito Federal. O decreto de regulamentação desta lei instituiu a Política Brasília Junina, que visa fortalecer, valorizar, proteger e fomentar os festejos juninos, suas expressões artísticas e culturais e suas cadeias produtivas nas culturas populares do DF e RIDE.

CARNAVAL

Legislação reconhece o Carnaval de Brasília como manifestação cultural popular e democrática, devendo o Distrito Federal prestar o apoio para as manifestações artístico culturais carnavalescas.

PRÊMIO JOSÉ APARECIDO

Premiação destinada a trabalhos que contribuam para a preservação de Brasília enquanto Patrimônio Cultural da Humanidade.

POLÍTICA DE VALORIZAÇÃO DA RÁDIO CULTURA

Tem a finalidade de ampliar a participação social na programação da Rádio Cultura FM, modernizar a gestão e promover a articulação em rede com emissoras públicas e comunitárias de radiodifusão.

CULTURAL DE ACESSIBILIDADE

Institui a Política Cultural de Acessibilidade no âmbito da gestão pública cultural do Distrito

Federal, promovendo o pleno exercício dos direitos culturais das pessoas com deficiência ou mobilidade reduzida.

NOME SOCIAL

Dispõe sobre o registro do Nome Social de travestis e transexuais no âmbito da Secretaria de Estado de Cultura do Distrito Federal.

GRAFITE

Institui a Política de Valorização do Grafite

CONNECTA CULTURA

Institui o Programa Conecta Cultura, no âmbito do Sistema de Arte e Cultura do Distrito Federal.

Disso, tem-se que o objetivo finalístico do GDF é assegurar que a cultura seja peça fundamental na formação de uma sociedade brasileira prospera. Entretanto, para isso é preciso abrir espaço para a expressão e acesso as nossas peculiaridades culturais, garantindo, nessas condições, um amplo processo de inclusão cultural dando o acesso de toda a cidadania à produção e fruição cultural.

É neste sentido que o presente projeto se mostra pertinência e com total aderência aos programas e políticas dessa Secretaria de Cultura, pois o PREPARA DF possibilitará a disseminação cultural por meio do seu acesso através de suas ferramentas facilitadoras, as quais são compatíveis ao atual quadro pandêmico por seu perfil tecnológico.

Quanto a isso, não novidade que a tecnologia está presente em qualquer momento da vida e tem se tornado cada vez mais essencial no cotidiano. O avanço tecnológico propicia o desenvolvimento de estratégias para assegurar mais funcionalidade na rotina da população. Atualmente, viver sem esses benefícios tecnológicos é quase impossível, pois estão em qualquer parte, como na medicina, na agricultura, no lazer e também na cultura, facilitando as ações, tanto pessoal como profissional.

Ainda que as novas tecnologias na cultura geraram uma revolução no modo como as pessoas observam, entendem e se relacionam com o mundo. Tanto a influência das novas tecnologias na cultura como a interferência do contexto cultural nos avanços tecnológicos mostram como essas duas vertentes estão inteiramente imersas uma na outra.

O PREPARA DF tem por pilar o uso da tecnologia aliada à cultura como uma importante associação para difundir as ações e os projetos, é capaz de incentivar novas linguagens e difundir a arte, garantindo que muitos tenham acesso a conhecimentos e informações, aproveitando as facilidades para atualização de imagens no meio cultural e despertando no público interesses que ainda não se percebe tão latentes.

Assim, a disponibilização, como uma das ferramentas facilitadoras, da plataforma de conteúdo virtual, para alcance a nível não só local, mas podendo alcançar outros estados, permitirá o conhecimento das riquezas da cultura local. Com isso, possibilitará a projeção do Distrito Federal como marco cultural brasileiro.

No mais, o presente projeto promoverá a inserção dos alunos da rede pública distrital no PREPARA DF, por meio de apresentação virtual em 3D, dando ao estudante brasiliense a experiência do passeio virtual e, principalmente, o enriquecimento cultural.

Ademais, o PREPARA DF trata-se de um projeto, além de moderno, multidisciplinar. Isso fica claro ao aliar em si só:

- 1- Valorização da civilidade e urbanidade;
- 2- Fortalecimento acadêmica de conteúdo histórico;
- 3- Fortalecimento acadêmica de conteúdo geográfico;
- 4- Fortalecimento do turismo cultural e acadêmico;
- 5- Disponibilização de tecnologia.

Por fim, o PREPARA DF será um importante elemento para efetivação dos atuais programas e políticas culturais desta Secretaria, mas irá além, constituindo-se, de forma inovadora, como instrumento público de valorização cultural.

DETALHAMENTO DAS AÇÕES:

1 – PRÉ-PRODUÇÃO

Essa etapa consiste nas contratações e imersão dos profissionais no projeto. As Coordenações estarão incumbidas de entre os dias **16/07/2021 e 30/07/2021** realizar as elaborações de minutas contratuais, assinatura e reuniões junto as pessoas físicas e jurídicas atuantes no projeto para sincronização e detalhamento técnico das ações.

2 – EXECUÇÃO

A execução é a etapa finalística do projeto, onde as estratégias traçadas serão executadas. Iniciará ao dia da finalização da pré-produção, **30/07/2021**. Ela foi dividida em 3 subtópicos, **PROCESSO CRIATIVO; DESENVOLVIMENTO SISTEMICO; e ENTREGA AO PÚBLICO.**

a) PROCESSO CRIATIVO

O processo criativo será de responsabilidade do Coordenador Pedagógico, Oficineiro de Artes e Oficineiro de História, além do Coordenador Geral, consistindo na produção textual e conteudista para as telas em realidade virtual. Ela é a primeira ação da etapa de execução e inicia de forma conjunta no dia **09/07/2021**. O tempo mínimo para formatação do material é de 30 dias, finalizando no dia **08/08/2021**.

Os temas a serem abordados serão:

- A Cultura do Brasil no Período da República Velha
- A Cultura do Brasil no Período da Era Vargas
- A Cultura do Brasil no Período da República Populista
- A Cultura do Brasil no Período da Ditadura Militar

Após montagem textual, o Coordenador Pedagógico e o Chefe de Programação iniciarão o processo de Gameficação do material. Atualmente, os jogos digitais estão, cada vez mais, inseridos no cotidiano das pessoas e nas mais diferentes esferas da sociedade. São vários os setores que estão incluindo os games em sua rotina. A cultura não poderia ser diferente.

Na gamificação, o conteúdo será transformado em elementos de jogos digitais, sendo avatares, desafios, rankings, prêmios etc., trazendo o formato de competição, feedbacks instantâneos, a evolução e a recompensa.

A equipe caberá realizar:

- Interação com os games e a vivência;
- Definir a missão/objetivo;
- Desenvolver a narrativa do jogo;
- Definição do ambiente/a plataforma;
- Definição das tarefas e a mecânica;
- Definição dos sistemas de pontuação.

Para a gamificação, será necessário o tempo de 30 dias para o resultado e entregue.

Por se tratar de um conteúdo em Realidade Virtual que recria, através de recursos visuais, um universo digital personalizado para o usuário, é necessários 2 hardwares para que seja utilizado. O primeiro é o celular para instalação do aplicativo. E o segundo é o VR Box, os óculos que imerge a visão no mundo virtual. O VR Box pode ser feito de forma artesanal com elementos simples como lentes, ímãs, velcro, papelão e um elástico. Assim, o projeto gravará um tutorial para montagem artesanal e em poucas horas o interessado monta um VR Box com esses elementos.

b) DESENVOLVIMENTO SISTEMICO

Nesta etapa, a equipe de desenvolvimento realizará a construção do ambiente com uso para tecnologias de VR, com uma ampla de experiências em uma plataforma única. Cada módulo acima descrito contará com 4 telas de interação, além de uma tela principal e uma tela de encerramento, totalizando assim 18 telas. Cada tela, desde sua concepção, edição e montagem de códigos leva 80 horas para conclusão, levando assim 4 meses de desenvolvimento para o ambiente VR.

Por fim, o ambiente virtual será apresentado no formato aplicativo para que o usuário possa navegar no VR, levando assim o tem tempo de 4 meses.

Composição da equipe de trabalho:

01 CHEFE DE PROGRAMAÇÃO

O chefe de programação possui responsabilidade geral pela tomada das principais decisões técnicas, expressas como a arquitetura do ambiente virtual. Isso inclui, normalmente, a identificação e a documentação dos aspectos significativos do ponto de vista da arquitetura do sistema, incluindo "visualizações" de requisitos, de design, de implementação e de organização do sistema.

01 GERENTE DE PROJETOS

O(a) Gerente de projetos é responsável por atuar com análise de requisitos, sejam eles funcionais, não-funcionais, e análise de negócio. Ele também deverá realizar a especificação e análise de sistemas e especificações funcionais para o desenvolvimento de software. Ele elabora planos de teste e executa-os. É comum que também que atue com o controle de

qualidade, focando no processo de desenvolvimento, bem como na validação e certificação de processos.

01 DESIGNER DE UI/UX

Executa, através de diversas ferramentas, um estudo criterioso do usuário e seu comportamento, tendo em vista o seu modelo mental (como ele pensa no funcionamento de determinado site ou aplicativo, por exemplo), além de estudar suas respostas emocionais (como o seu usuário responde emocionalmente a cores, fotos, vídeos, textos, som, disposição dos botões, etc.) e suas respostas físicas (como o olho humano visualiza a tela de um site, como nós interagimos com o posicionamento de teclas e botões, quais os movimentos necessários para determinadas tarefas, etc.).

03 PROGRAMADOR/DESENVOLVEDORES

Programador é aquele que atua com a codificação das tecnologias de desenvolvimento.

Para isso, deverá seguir o seguinte passo a passo para desenvolvimento:

1 Modelagem de sistema

1.1 Análise de Requisitos e Documentação - Etapa de descrição total das funcionalidades. Nesta etapa, todos os requisitos serão mapeados e os prazos reais serão calculados para determinar as entregas.

2 Divisão de sprints

2.1 Nesta etapa as funcionalidades do sistema serão divididas em ciclos semanais de desenvolvimento junto com a equipe de software.

3 Módulo aplicativo mobile

3.1 Aplicativo para o público

3.1.1 Tela de autenticação

3.1.1.2 Personalização de comandos

3.1.2 14 telas do ambiente virtual

3.1.3 Área para controle de downloads

Essa etapa será desenvolvida entre os dias **09/08/2021 a 10/12/2021** em que será realizado todo o planejamento e contratações.

c) ENTREGA AO PÚBLICO

A divulgação do projeto se dará, principalmente, através de ações de assessoria de imprensa e agência publicitária contratada para os devidos fins, utilizando divulgação nas redes sociais do instituto IBETI, envio de mailing próprio e de parceiros, produção e distribuição de material gráfico. Para fins de registro e prestação de contas serão contratados serviços de vídeo (captação e edição de imagens) e fotografia.

A divulgação terá foco nos dias 01/11/2021 a 26/02/2022.

O aplicativo terá manutenção de 08 meses 01/01/2022 a 01/08/2022.

3. PÓS-PRODUÇÃO (prestação de contas):

A prestação de contas se dará através de montagem de relatório das atividades desenvolvidas será realizada do dia **01/08/2022 a 30/08/2022**.

OBJETIVOS E METAS:

Fortalecer a função educativa e cultural dos participantes atendidos, bem como promover apresentar um modelo diferente de aprendizado, que estimula o empreendedorismo e economia criativa, através de Realidade Virtual.

- Realizar preparação de conteúdo vinculado a história e arte do Brasil.
 - META: Gerar conteúdo as 4 vertentes:
 - A Cultura do Brasil no Período da República Velha
 - A Cultura do Brasil no Período da Era Vargas
 - A Cultura do Brasil no Período da República Populista
 - A Cultura do Brasil no Período da Ditadura Militar
- Desenvolver plataforma de realidade virtual para o público.
 - META: Desenvolver 1 aplicativo com Realidade Virtual (VR) e publicar nos seguintes requisitos:
 - 18 telas desenvolvidas;
 - Publicação do Play Store e Apple Store;

- Alcançar 1.500 downloads até o último dia de execução.
 - META: 1.500 downloads nas plataformas digitais.
- Estimular ações continuadas de acordo com as diretrizes pedagógicas propostas pela Secretaria de Cultura do Distrito Federal;
 - META: Realização de 01 projeto.
- Gerar emprego e renda através da economia criativa desenvolvida pelo terceiro setor através dos projetos.
 - META: Empregar diretamente 10 pessoas.

PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:

- 1.500 downloads.

CONTRAPARTIDA:

[X] NAO SE APLICA (PARCERIA INFERIOR A R\$ 600.000,00)

CRONOGRAMA EXECUTIVO

AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
PRÉ PRODUÇÃO	16/07/2021	30/07/2021
EXECUÇÃO	08/08/2021	30/03/2022
PÓS-PRODUÇÃO	01/08/2022	30/08/2022

MARCOS EXECUTORES

AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Desenvolvimento de ações de coordenação e planejamento do projeto.	16/07/2021	30/07/2021
Desenvolvimento e Gravação do Conteúdo	08/08/2021	10/12/2021
Publicação das Plataformas Digitais	12/12/2021	12/12/2021
Comunicação e Divulgação	01/11/2021	30/03/2022
Manutenção do Aplicativo	01/01/2022	01/08/2022
Desenvolvimento de atividades e ações de pagamento e prestação de contas do projeto.	01/08/2022	30/08/2022

Memória de Cálculo

Item	Descrição	Financiado por:	Unidade de Media	Quantida de	Valor Unitário	Valor Total

Meta 1 - Contratações de Recursos Humanos

1.1	Coordenador Geral - Coordenar todos os aspectos do evento 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.	FOMENTO	SEMANA	28	R\$ 1.300,00	R\$ 36.400,00
1.2	Coordenador Pedagógico - Responsável pela consolidação nos processos educacionais com foco na aprendizagem dos participantes, para que aprendam mais e com mais qualidade e articular com as pessoas das escolas para que a escola realmente consiga pôr em prática a sua proposta pedagógica.	FOMENTO	SEMANA	28	R\$ 1.400,00	R\$ 39.200,00

1.3	Diretor de Comunicação - Serviço de elaboração da estratégia de comunicação e coordenação de planejamento e execução de todos os itens relacionados à comunicação, tais como: desenvolvimento da logomarca, contratação de equipe, desenvolvimento de cronograma de postagens em redes sociais, acompanhamento das perguntas do público em nossos canais de comunicação, sugestão e cotação de mídias offline, aprovação de logomarcas com patrocinadores e órgãos realizadores, desenvolvimento de peças de divulgação, briefing de conteúdo e linguagem a ser utilizadas, acompanhamento da assessoria de imprensa local e nacional com entrega dos resultados, direcionamento dos vídeos do evento e dos fotógrafos.	FOMENTO	SEMANA	28	R\$ 1.190,00	R\$ 33.320,00
Sub-Total						R\$ 108.920,00
Meta 2 - Desenvolvimento da Plataforma						

2.1	<p>Chefe de Programação - Profissional responsável pela tomada das principais decisões técnicas, como a arquitetura do ambiente virtual, a identificação e a documentação dos aspectos significativos do ponto de vista da arquitetura do sistema, definições de requisitos, de design, de implementação e de organização do sistema. Ele atua de forma prévia ao desenvolvimento, entregando todo o mapeamento ao Gerente para desenvolvimeto junto a equipe.</p>	FOMENTO	PROJETO	4	R\$ 5.000,00	R\$ 20.000,00
2.2	<p>Gerente de Projetos - Profissional responsável pela gestão do desenvolvimento, é responsável por atuar com análise de requisitos, sejam eles funcionais, não-funcionais, e análise de negócio. Ele elabora planos de teste e executa-os. Atua com o controle de qualidade, focando no processo de desenvolvimento, bem como na validação e certificação de processos, coordenando o corpo de</p>	FOMENTO	MENSAL	4	R\$ 3.500,00	R\$ 14.000,00

	desenvolvedores.					
2.3	Desenvolvedor Mobile Fullstack - Programador mobile fullstack é aquele que atua com as codificações das tecnologias de desenvolvimento mobile.	FOMENTO	MENSAL	4	R\$ 4.862,44	R\$ 19.449,76
2.4	Desenvolvedor Frontend - Programador Frontend é aquele que atua com as codificações das interfaces do sistema. O mesmo será contratado para compor equipe de manutenção, onde atuará 4 meses no desenvolvimento e 8 meses na manutenção do desenvolvimento	FOMENTO	MENSAL	10	R\$ 4.862,44	R\$ 48.624,40
2.5	Desenvolvedor Backend - Programador Frontend é aquele que atua com as codificações dos bancos de dados e API's de consumo do sistema, também responsável por configurar o servidor e armazenamento. O mesmo será contratado para compor equipe de manutenção, onde atuará 4 meses no desenvolvimento e 8 meses na manutenção do desenvolvimento	FOMENTO	MENSAL	10	R\$ 4.894,44	R\$ 48.944,40
2.6	Designer UI/UX -	FOMENTO	MENSAL	4	R\$	R\$

	Responsável por criar toda a concepção artística da interface do aplicativo, passando ao Desenvolvedor Frontend para codificar e aplicar ao sistema				5.100,00	20.400,00	
Sub-Total						R\$	171.418,56
Meta 3 - Produção de Conteúdo							
3.1	Arte Educador - Profissional com formação em História e especialista na história de Brasília para compor a equipe de produção de conteúdo para inclusão ao aplicativo.	FOMENTO	SEMANA	20	R\$ 1.100,00	R\$ 22.000,00	
3.2	Arte Educador - Profissional com formação em Artes e especialista na história de Brasília para compor a equipe de produção de conteúdo para inclusão ao aplicativo.	FOMENTO	SEMANA	20	R\$ 1.100,00	R\$ 22.000,00	
3.3	Video Audiovisual - Produção de material audiovisual para as telas e materiais disponíveis no sistema. Serão 14 cenas a serem disponibilizadas para os usuários.	FOMENTO	UNIDADE	14	R\$ 4.000,00	R\$ 56.000,00	
3.4	Fotógrafo - Profissional responsável por fazer a concepção em imagens da equipe de produção.	FOMENTO	DIÁRIA	14	R\$ 242,72	R\$ 3.398,08	
Sub-total						R\$	103.398,08

Meta 4 - Contratações de Publicidade						
4.1	Video Audiovisual de Making Of - Produção de vídeo, com duração superior a 5' do projeto para apresentação pós produção	FOMENTO	SERVIÇO	1	R\$ 5.000,00	R\$ 5.000,00
4.2	Pesquisa de Público - Serviço especializado em Pesquisa de público para levantamento de satisfação do projeto e viabilidade de manutenção.	FOMENTO	SERVIÇO	1	R\$ 6.000,00	R\$ 6.000,00
4.3	Roteirista - serviço para 02 propagandas do projeto, que serão utilizados na comunicação de mídia.	FOMENTO	SERVIÇO	2	R\$ 1.500,00	R\$ 3.000,00
4.4	Maquiador - serviço para 02 propagandas do projeto, que serão utilizados na comunicação de mídia.	FOMENTO	SERVIÇO	2	R\$ 1.600,00	R\$ 3.200,00
4.5	Atriz - serviço para 02 propagandas do projeto, que serão utilizados na comunicação de mídia.	FOMENTO	CACHÊ	2	R\$ 3.200,00	R\$ 6.400,00
4.6	Diretor Cinematográfico - serviço para 02 propagandas do projeto, que serão utilizados na comunicação de mídia.	FOMENTO	CACHÊ	2	R\$ 1.500,00	R\$ 3.000,00
4.7	Video Audiovial - serviço para 02 propagandas do projeto, que serão utilizados na comunicação de mídia.	FOMENTO	Unidade	2	R\$ 4.500,00	R\$ 9.000,00
Sub-total						R\$ 35.600,00
Meta 5 - Prestação de Serviços Especializados						

5.1	Assessoria de imprensa local - Serviço de assessoria de imprensa incluindo clipping impresso e on-line, valoração de mídia e relatório final de mídia espontânea	FOMENTO	MENSAL	5	R\$ 1.200,00	R\$ 6.000,00
5.2	Designer Pleno - Serviço de gerenciamento das redes sociais, bem como a criação das peças web como posts facebook, vídeos e posts instagram e convites virtuais via email e whatsapp.	FOMENTO	MENSAL	5	R\$ 4.265,04	R\$ 21.325,20
Sub-total					R\$ 27.325,20	
VALOR TOTAL>>>					R\$ 446.661,84	

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO
JULHO DE 2021 – R\$ 446.661,84

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



**INSTITUTO BRASILEIRO DE EMPREENDEDORISMO
TECNOLOGIA E INOVAÇÃO - IBETI**

CNPJ: 22.074 829/0001-71