

DADOS E INFORMAÇÕES DA OSC

Razão Social: INSTITUTO DE DESENVOLVIMENTO E INCLUSÃO SOCIAL E CULTURAL - IDISC

Endereço Completo: St. N Qnn 2, Conjunto A, Lote 02, Sala 201

CNPJ: 22.892.369/0001-99

Município: Brasília

UF: DF

CEP: 72.220-021

Site, Blog, Outros: <https://www.instagram.com/idisc.instituto/>

Nome do Representante Legal: Romualdo Machado Bispo

Cargo: Presidente

RG: 3.326.468

Órgão Expedidor:
SSP/DF

CPF: 056.436.241-76

Telefone Fixo: (61) 98646-3672

Telefone Celular: (61) 98646-3672

E-Mail do Representante Legal: rjunior_adv@outlook.com

ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA

Responsável pelo acompanhamento da parceria: Romualdo Machado Bispo

Função na parceria: Coordenador-Geral

RG: 3.326.468

Órgão Expedidor:
SSP/DF

CPF: 056.436.241-76

Telefone Fixo: (61) 98646-3672

Telefone Celular: (61) 98646-3672

E-Mail do Responsável: rjunior_adv@outlook.com

DESCRIÇÃO DO PROJETO

TÍTULO DO PROJETO: Cultura na Mão

PERÍODO DE EXECUÇÃO: Outubro de 2022 a Dezembro de 2023.

INÍCIO: 24/10/2022

TÉRMINO: 24/12/2023

DESCRIÇÃO DO OBJETO:

O projeto “Cultura na Mão” consiste em uma entrega de um aplicativo para a Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa, tendo como objetivo um sistema de retirada de ingressos das programações culturais para a população como Orquestra Sinfônica, além de demais programações que ocorrem nos espaços culturais como Museu da República, Espaço Cultural Renato Russo e demais, além da disponibilização ao acesso à informação de programações culturais fomentados pela SECEC.

JUSTIFICATIVA:

A - Ações previstas para fomentar a cultura no Distrito Federal:

“Cultura na Mão”, é um projeto que visa executar políticas públicas, em parceria a Secretaria de Estado de Cultura do Distrito Federal, buscando ampliar para o cidadão o acesso à cultura por meio do uso da tecnologia, integrado com dispositivos móveis no processo de desenvolvimento do fomento à cultura e ao lazer.

O projeto fomenta a cultura através da disponibilização de aplicativo para retirada de ingressos de atrações culturais fomentadas pela SECEC, além da informação à população de programações dos espaços culturais sob gestão da SECEC, por meio da criação de um hotsite.

O “Cultura na Mão” atende aos incisos XIV e XVII do artigo 3º da Lei Orgânica Complementar nº 934 de 7 de dezembro de 2017, que dispõe sobre os princípios do Sistema de Arte e Cultura do Distrito Federal, descritos abaixo:

Art. 3º São princípios do SAC-DF:

(...)

XIV – desenvolvimento da economia criativa, fundamentado na diversidade cultural, na sustentabilidade, na inovação e na

inclusão produtiva, garantindo acessibilidade e inclusão da pessoa com deficiência;

(...)

XVII – acessibilidade para eliminação das barreiras comunicacionais, tecnológicas, urbanísticas, arquitetônicas, de mobilidade urbana, nos transportes que fazem acesso aos locais, entre outros, para garantir a efetiva inclusão das pessoas com deficiência nas políticas, nos projetos e nos espaços culturais, tanto no acesso a bens e serviços culturais como na produção de arte e cultura;

(...)

Além disso, o projeto também atende alguns objetivos previstos na referida LOC, conforme descrito abaixo:

Art. 4º São objetivos do SAC-DF:

(...)

V – estabelecer parcerias entre os setores público e privado e as entidades sem fins lucrativos na cultura;

VI – viabilizar a manutenção de equipamentos culturais e o fomento à realização de sua programação, respeitando a necessidade e as especificidades da acessibilidade;

(...)

X – ampliar o acesso da população à fruição de bens e serviços culturais, efetivando direitos culturais, especialmente para a população em situação de vulnerabilidade social;

(...)

XIII – estruturar, desenvolver e fortalecer a economia criativa, incluindo o estímulo ao empreendedorismo, a inovação e o desenvolvimento de suas cadeias, arranjos produtivos e territórios criativos;
(...)

Nessa toada, há benefícios desenvolvidos através de atividades recreativas, como maior interação do indivíduo no seu meio social, a melhoria do nível intelectual e desenvolvimento de habilidades. O projeto surge com a ampliação do acesso à cultura e ao lazer, além de aprimorar a acessibilidade, pois o aplicativo buscará atender a comodidade e facilidade em retirar ingressos de atrações culturais gratuitas fomentadas pela SECEC que ocorrem nos espaços culturais, tais como Orquestra Sinfônica, Museu da República, Concha Acústica, etc.

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

Em cumprimento ao inciso XIII do art. 2º da LOC, o projeto visa “estruturar, desenvolver e fortalecer a economia criativa, incluindo o estímulo ao empreendedorismo, a inovação e o desenvolvimento de suas cadeias, arranjos produtivos e territórios criativos”.

Serão contratados profissionais capacitados para o desenvolvimento do aplicativo, sendo desenvolvedores *mobile fullstack*, *frontend*, *backend* e designer UI/UX.

A economia criativa está presente em diversos nichos, entre eles arte, cultura, empreendedorismo, arquitetura e muitos outros setores. Uma das maneiras de explorar seu potencial é explorar a tecnologia, que está valorizada e vem descobrindo novas oportunidades.

O objeto trabalhado do projeto incentiva uma das vertentes da economia criativa, a tecnologia, através da criação de uma plataforma digital. Incentivar essa estrutura criativa configura os fatores econômicos, ou seja, procura a qualificação e composição de renda resultante de em um mercado potencial para a economia criativa e dos setores de atividade criativas e as ocupações criativas.

A necessidade de geração de emprego e renda tem aumentado ininterruptamente em decorrência do significativo crescimento populacional. No Distrito Federal, as políticas

econômicas se restringem, na maioria das vezes, à destinação de áreas para a indústria, entretanto quase todas foram objeto de especulação imobiliária, ocupadas com habitações, boa parte delas, precárias.

Não só por isso, o fomento em si apresenta um panorama de apoio a Economia Criativa, onde no ano de 2013, segundo a RAIS/MTE, a seção de atividade econômica criativa que apresentou maior participação nos empregos no Distrito Federal. Foram a informação e a comunicação que registraram um número absoluto de 10.067 empregados formais, o que representa aproximadamente 40% dos empregos nos setores criativos. Este setor tem forte presença na Capital dada sua importância política e centro de marcante atividade jornalística.

O mercado de trabalho encontra-se em transformação e a possibilidade que ele exista de forma externa à esfera pública e privada é uma das mudanças observadas atualmente com o surgimento do Terceiro Setor (O terceiro setor é composto por associações e fundações que geram bens e serviços públicos, mas sem fins lucrativos, que suprem as falhas deixadas pelo Estado). Esse setor necessita de gestão diferenciada e com isto está gerando emprego especializado em várias áreas do conhecimento.

O Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (IPEA) desenvolveu o Mapa das Organizações da Sociedade Civil brasileiras, que traz números e informações relevantes a respeito do perfil das OSCs nacionais. O Terceiro Setor brasileiro emprega 2,9 milhões de pessoas em cerca de 820.400 Organizações da Sociedade Civil no Brasil.

C - Importância social do projeto:

O contexto atual demonstra 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 na cultura, facilitando as ações, tanto pessoal como profissional.

As novas tecnologias na cultura geram 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.

As ferramentas tecnológicas devem existir também para contribuir com a cultura, assim, o desenvolvimento de um aplicativo irá se relacionar com base de dados dos usuários, que será vinculado a uma plataforma de gestão administrativa, permitindo a Secretaria visualize a quantidade de pessoas que frequentam os espaços culturais, além de possibilitar o acesso à cultura, pois o aplicativo disponibilizará as programações culturais que estão acontecendo na capital do país.

Também entregará uma plataforma de retirada de ingressos gratuitos dos espaços culturais, ação que contribuirá com a acessibilidade, eficiência e transparência ao cidadão as atividades vinculadas a cultura do Distrito Federal.

D - Ações previstas de acessibilidade:

Importante ressaltar que o projeto atende a todos os requisitos necessários para que seja um projeto exemplar no quesito democratização distinção de classes sociais e faixas etárias, tendo em vista não realizar limitação de participação quanto a idade e etnias, podendo todos concorrerem em pé de igualdade, conforme sua criatividade e atuação no proposto, além de possuir toda estrutura de sustentabilidade e acessibilidade. Dessa forma, ampliando a oferta de bens e serviços culturais, é possível estimular a democracia das manifestações culturais, independentemente de sua diferença social.

A Portaria nº 21/2020 da SECEC disciplina no seu art. 4º que “as parcerias deverão prever ações que visem contribuir para reduzir as desigualdades sociais, raciais, de gênero, de inclusão da pessoa com deficiência, dentre outras”.

Respeitando a lei de incentivo à cultura, o projeto contempla a inclusão de pessoas com deficiência por meio da facilidade do acesso à cultura, uma vez que estará disponível a agenda cultural do Distrito Federal em um sistema Web, que disponibilizará as programações culturais dos espaços da SECEC, bem como a retirada de ingressos das ações gratuitas que serão fomentadas pela SECEC, por meio de um aplicativo que estará disponível nas lojas do iOS e

Android. O projeto agrega para as pessoas com deficiência locomotora, pois não haverá a necessidade de ir até o local do espaço cultural para retirar seu ingresso.

O aplicativo também contemplará a acessibilidade para os deficientes visuais, a tecnologia “Flutter” que será utilizada faz automaticamente a leitura de telas, apenas necessitando estar atividade no celular.

O aplicativo estará disponível nas lojas do iOS e Android de forma gratuita,

Além disso, incentivará as práticas ao incentivo de igualdade de gênero e cota de contratação para pessoas que compõem grupos de maior vulnerabilidade social.

O projeto ratifica que uma sociedade sustentável é capaz de promover a participação e inclusão em condições de igualdade, desenvolvendo-se a sustentabilidade ambiental, social e política, no qual a qualidade de vida seja intrínseca à qualidade ambiental.

DETALHAMENTO DAS AÇÕES:

- **PRÉ-PRODUÇÃO:**

Essa etapa será desenvolvida entre o dia 24/10 a 18/11.

A pré-produção consiste na realização de todas as etapas introdutórias para realização do projeto. Ela é desenvolvida em sub etapas, constando o planejamento e a contratação.

O planejamento aborda o momento de criação de estratégias para materializar todo o corpo proposto do projeto, tornando assim não mais teórico, mas sim materializado em minutas de contratos, fechamento de negociações e aquisições necessárias para realização do objeto.

A etapa de planejamento está intrinsecamente relacionada a etapa de contratação, visto que as contratações se tornam a materialização do planejamento e conclusão das negociações realizadas.

Essa etapa é crucial para o alcance final das metas e objetivos propostos ao projeto, quanto ao alcance delas. Porém, também ao alcance do melhor custo-benefício para contratação da equipe necessária, além de levantamento de insumos necessários para a composição do desenvolvimento do aplicativo.

Assim, para essas primeiras sub etapas, é necessário em torno de 26 (vinte e seis) dias para efetiva realização, tempo de levantamento de planejamento, contratação e levantamento de insumos dos espaços culturais que estão sob gestão da SECEC para o desenvolvimento do aplicativo.

- **PRODUÇÃO:**

PARAMETRIZAÇÃO E DESENVOLVIMENTO

O projeto **Cultura na mão** irá trabalhar com a metodologia ágil chamada **Scrum**, o mesmo terá sprints de duração de **15 dias** cada sprint com entregáveis.

O aplicativo será disponibilizado para dispositivos Android e iOS que terão um ambiente para ver a programação de cada ambiente. Os custos das publicações nas lojas virtuais serão de responsabilidade desta OSC.

Os ambientes contarão com a programação individual com cada cenário de duração podendo ser distribuído de forma gerenciada por controle de hora ou ambiente com duração indeterminada.

Sendo assim, as funcionalidades se dividiram nas seguintes perspectivas:

Aplicativos mobile:

- Visualização de programações
- Feed de programações
 - A visualização terá vídeos, imagens e descrição da programação
- Solicitação de ingressos
 - Para a geração do ingresso serão necessárias as seguintes informações:
 - Nome completo
 - Cidade (campo aberto)

- Check-In de presença ao ambiente
- Checkout automático de presença
- Gestão de ingressos solicitados

Sistema web:

- Gestão de programação
 - Criação de ambientes com registro de Google Maps
 - Gestão de ingressos por ambientes
 - Categorização de ambientes (aberto e com ingressos)
 - Geração de QR Code por ambiente
- Gestão de usuários
- Relatório de acessos
 - Ingressos (check-in)
 - Usuários

As áreas utilizadas serão os espaços da SECEC, sendo eles:

- Casa do Cantador;
- Museu da Cidade;
- Panteão da Pátria e da Liberdade;
- Espaço Lúcio Costa;
- Espaço Oscar Niemeyer;
- Centro de Dança;
- Complexo Cultural Samambaia;
- Complexo Cultural de Planaltina;
- Concha Acústica;
- Eixo Cultural Ibero-Americano;
- Orquestra Sinfônica;
- Espaço Cultural Renato Russo;
- Museu de Arte de Brasília;
- Museu do Catetinho;
- Memorial dos Povos Indígenas;
- Museu Nacional da República;
- Museu Vivo da Memória Candanga;
- Biblioteca Nacional de Brasília;
- Biblioteca Pública de Brasília;
- Cine Itapoã.

A linguagem da programação será a “Dart”, sendo utilizado o framework “Flutter”.

Abaixo seguem as definições tecnológicas:

Arquivo Lógico Interno (ALI)

Alta Complexidade

- Start Módulo Casa do Cantador;
- Start Módulo Start Módulo Museu da Cidade;
- Start Módulo Panteão da Pátria e da Liberdade;
- Start Módulo Espaço Lúcio Costa;
- Start Módulo Espaço Oscar Niemeyer;
- Start Módulo Centro de Dança;
- Start Módulo Complexo Cultural Samambaia;
- Start Módulo Complexo Cultural de Planaltina;
- Start Módulo Concha Acústica;
- Start Módulo Eixo Cultural Ibero-Americano;
- Start Módulo Orquestra Sinfônica;
- Start Módulo Espaço Cultural Renato Russo;
- Start Módulo Museu de Arte de Brasília;
- Start Módulo Museu do Catetinho;
- Start Módulo Memorial dos Povos Indígenas;
- Start Módulo Museu Nacional da República;
- Start Módulo Museu Vivo da Memória Candanga;
- Start Módulo Biblioteca Nacional de Brasília;
- Start Módulo Biblioteca Pública de Brasília;
- Start Módulo Cine Itapoã.

Média Complexidade

- Módulo Banco de Logins
- Módulo Crie uma conta
- Módulo Esqueci minha senha
- Módulo Banco Meus Favoritos
- Módulo Banco Retirar Ingressos

- Módulo Banco Programações Culturais
- Módulo Configurações da Conta

Baixa Complexidade

- Função Pesquisa e Filtro

Já a Contagem de Consultas Externas (CEs) tem por função apresentar informações para o usuário sem a utilização de cálculos ou algoritmos. São os processos elementares de consultas, relatórios, geração de arquivos pdf, xls, downloads, entre outros.

Abaixo, segue lista de Funções a serem empregadas no briefing do aplicativo:

Baixa Complexidade

- Incluir, alterar ou excluir Casa do Cantador;
- Incluir, alterar ou excluir Museu da Cidade;
- Incluir, alterar ou excluir Panteão da Pátria e da Liberdade;
- Incluir, alterar ou excluir Espaço Lúcio Costa;
- Incluir, alterar ou excluir Espaço Oscar Niemeyer;
- Incluir, alterar ou excluir Centro de Dança;
- Incluir, alterar ou excluir Complexo Cultural Samambaia;
- Incluir, alterar ou excluir Complexo Cultural de Planaltina;
- Incluir, alterar ou excluir Concha Acústica;
- Incluir, alterar ou excluir Eixo Cultural Ibero-Americano;
- Incluir, alterar ou excluir Orquestra Sinfônica;
- Incluir, alterar ou excluir Espaço Cultural Renato Russo;
- Incluir, alterar ou excluir Museu de Arte de Brasília;
- Incluir, alterar ou excluir Museu do Catetinho;
- Incluir, alterar ou excluir Memorial dos Povos Indígenas;
- Incluir, alterar ou excluir Museu Nacional da República;
- Incluir, alterar ou excluir Museu Vivo da Memória Candanga;
- Incluir, alterar ou excluir Biblioteca Nacional de Brasília;
- Incluir, alterar ou excluir Biblioteca Pública de Brasília;

- Incluir, alterar ou excluir Cine Itapoã.

Já a Contagem de Consultas Externas (CEs) tem por função apresentar informações para o usuário **sem** a utilização de cálculos ou algoritmos. São os processos elementares de consultas, relatórios, geração de arquivos pdf, xls, downloads, entre outros.

Abaixo, segue lista de funções CEs a serem empregadas no briefing do aplicativo:

Baixa Complexidade

- Consulta ao Banco de dados do Módulo Casa do Cantador;
- Consulta ao Banco de dados do Módulo Museu da Cidade;
- Consulta ao Banco de dados do Módulo Panteão da Pátria e da Liberdade;
- Consulta ao Banco de dados do Módulo Espaço Lúcio Costa;
- Consulta ao Banco de dados do Módulo Espaço Oscar Niemeyer;
- Consulta ao Banco de dados do Módulo Centro de Dança;
- Consulta ao Banco de dados do Módulo Complexo Cultural Samambaia;
- Consulta ao Banco de dados do Módulo Complexo Cultural de Planaltina;
- Consulta ao Banco de dados do Módulo Concha Acústica;
- Consulta ao Banco de dados do Módulo Eixo Cultural Ibero-Americano;
- Consulta ao Banco de dados do Módulo Orquestra Sinfônica;
- Consulta ao Banco de dados do Módulo Espaço Cultural Renato Russo;
- Consulta ao Banco de dados do Módulo Museu de Arte de Brasília;
- Consulta ao Banco de dados do Módulo Museu do Catetinho;
- Consulta ao Banco de dados do Módulo Memorial dos Povos Indígenas;
- Consulta ao Banco de dados do Módulo Museu Nacional da República;
- Consulta ao Banco de dados do Módulo Museu Vivo da Memória Candanga;
- Consulta ao Banco de dados do Módulo Biblioteca Nacional de Brasília;
- Consulta ao Banco de dados do Módulo Biblioteca Pública de Brasília;
- Consulta ao Banco de dados do Módulo Cine Itapoã.

Por fim, a Contagem de Saídas Externas (SEs) são das funcionalidades para derivação de dados como relatórios com totalização de dados, relatórios estatísticos, gráficos, geração de arquivos (xls, pdf, etc.) com atualização log, downloads com cálculo de percentual, entre outros.

Abaixo, segue lista de funcionalidades a serem empregadas no briefing do aplicativo:

Baixa Complexidade

- Emissão de Ingressos
- Relatório de usuários
- Quantidade de resultados da pesquisa
- Quantidade de resultados no Filtro

A Estimativa de tamanho do projeto em PFs deve ser gerada totalizando-se os PFs obtidos nos Módulos **ALI, EE, CE e SE**.

Aos PFs apontados, segue abaixo as respectivas tecnologias para contratação dos profissionais para contagem hora/homem:

TECNOLOGIA	HORA/HOMEM
HTML	200
CSS	265
BANCO DE DADOS MYSQL	300
LARAVEL	333
UML	200
FLUTTER	272
SPRINT	250
TOTAL	1920

O Desenvolvimento do aplicativo iniciará logo após a finalização da pré-produção e necessita cerca de 3 (três) meses para a produção. Após o desenvolvimento do aplicativo, é necessário um período de testes, onde serão analisados possíveis erros de bugs e demais itens que possam comprometer o resultado da entrega final do aplicativo, necessitando 2 (dois) meses de fases finais de testes.

Desta forma, a produção iniciará no dia 19/11/2022 e finaliza dia 19/04/2023, totalizando 5 (cinco) meses de desenvolvimento. A equipe também estará responsável pela manutenção do aplicativo até o fim da vigência da parceria.

Para o bom desenvolvimento do aplicativo, são necessários que SECEC disponibilize a OSC os seguintes requisitos:

- Servidor Linux, 8 GB de memória, 4 núcleos de processador, 160 GB de disco SSD, 5 TB de tráfego;
- Necessário criar uma conta no GitHub, criar um time e convidar as pessoas por e-mail para o repositório ou organização da SECEC;
- Necessário criar uma conta Google vinculado ao Firebase. A disponibilização do aplicativo em modo beta será realizada pelo App Distribution do Firebase.

Informações adicionais:

O código será propriedade da SECEC após a vigência da parceria. Será 100% (totalidade) colocado no Repositório definido pela SECEC (Github/Gitlab).

Será incluído cláusula de obrigatoriedade quanto às normas previstas na Lei nº 13.709/14 – Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais no que tange ao compartilhamento de dados com Entidades Privadas.

A manutenção do aplicativo, bem como do sistema web serão mantidos pela SECEC após o término da vigência da parceria.

A alimentação dos dados da programação será por meio de uma administração dos dados do aplicativo serão realizados por meio de um back-office web (administração), que tratará todos os dados que são necessários para o funcionamento total do projeto.

Para haver continuidade no uso do aplicativo e o fomento a cultura por meio da acessibilidade ao cidadão das ações culturais no Distrito Federal, a OSC promoverá capacitações aos servidores da SECEC que cuidarão da gestão da manutenção do aplicativo, sendo 2 (dois) servidores de cada espaço cultural, com carga horária de 40h, sendo 30h de *meet up* e 10h para documentação.

Serão realizadas 2 horas semanais de capacitação no próprio espaço cultural para ensinar os servidores a inserir os dados no aplicativo e ao mesmo tempo colher as informações sobre a programação cultural da semana para alimentar os dados da programação.

Lançamento:

A comunicação do projeto se encarregará de criar mídias sociais com nome “Cultura na Mão” para divulgação e campanha para a população fazer o download do aplicativo. A divulgação iniciará

um mês antes do lançamento da plataforma digital, sendo no dia 20/03/2023, com finalização no fim da parceria.

O lançamento do aplicativo será após a finalização dos testes finais do desenvolvimento do aplicativo, com previsão de início no dia 20/04/2023.

O Aplicativo ficará disponível nas lojas virtuais (Android e iOS) após a finalização período do desenvolvimento, ficando em manutenção até o fim da vigência da parceria.

- **PÓS-PRODUÇÃO:**

Ocorrerá do dia 12/12/2023 a 24/12/2023 com as seguintes atividades:

- Finalização de contratos e pagamentos;
- Composição de relatório de prestação de contas, reunindo fotos, vídeos, notas fiscais, contratos de prestadores de serviços e profissionais, entre outros elementos que comprovem a execução do objeto proposto;
- Finalização Relatório de Banco de Dados.

Objetivos:

- Contribuir ao fomento cultural no Distrito Federal por meio da acessibilidade na criação de uma plataforma digital com informações culturais;
- Auxiliar no alcance das políticas públicas locais, nacionais e internacionais através de um banco de dados;
- Desenvolvimento de ferramenta tecnológica para contribuir a cultura e lazer, sendo um aplicativo para retirada de ingressos gratuitos;
- Incentivar linguagens tecnológicas a difundir a arte;

Como **Metas**, devemos alcançar:

- Desenvolvimento do aplicativo, Cultura na Mão;
- Criação de um sistema web para informar as programações culturais dos espaços culturais;
- Capacitação de 2 (dois) servidores de cada espaço cultural, com carga horária de 40h;
- Manutenção do Aplicativo pelo período de 8 meses;
- 2.000 Downloads do aplicativo.

PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO: Pelo menos 2.000 (duas mil) pessoas, com a faixa etária de 15 à 80 anos.

CONTRAPARTIDA:

[X] NAO SE APLICA - Sendo facultada a ação de contrapartida de acordo com a Portaria MROSC SECEC, conforme art. 14, PORTARIA Nº 21, DE 23 DE JANEIRO DE 2020, onde a exigência justificada de contrapartida em bens e serviços, cuja expressão monetária será identificada no instrumento de parceria, não podendo ser exigido o depósito do valor correspondente.

CRONOGRAMA EXECUTIVO

AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Pré-Produção	24/10/2022	18/11/2022
Produção	19/11/2022	24/12/2023
Pós-Produção	12/12/2023	24/12/2023

MARCOS EXECUTORES

AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Levantamento de Insumos dos Espaços Culturais	24/10/2022	18/11/2022
Desenvolvimento da Plataforma (aplicativo e sistema web)	19/11/2022	19/02/2023
Testes Finais do Desenvolvimento da Plataforma	19/02/2023	19/04/2023
Lançamento da Plataforma	20/04/2023	24/12/2023
Manutenção da Plataforma	20/04/2023	24/12/2023
Recursos Humanos	24/10/2022	24/12/2023
Comunicação do Projeto	19/11/2022	24/12/2023

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

Meta	Especificação	Data	Valor
Meta 1	Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção	24/10/2022	R\$ 161.400,00
Meta 2	Contratações de Estruturas e Serviços Especializados	24/10/2022	R\$ 333.410,00
Meta 3	Contratações de Publicidade	24/10/2022	R\$ 85.027,50

CRONOGRAMA FÍSICO-FINANCEIRO

Memória de Cálculo

Item	Descrição	Unidade de Media	Quantidade	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 as contratações. Aprovar, coordenar, acompanhar, controlar e executar cada uma das coordenações do projeto. Carga horária de atuação: 40h semanais. Período de execução: 24/10/2022 à 24/12/2023.	Semana	60	R\$ 1.700,00	R\$ 102.000,00
1.2	Coordenador Administrativo - Profissional responsável pelas rotinas administrativas e financeiras que darão suporte às diversas áreas do projeto. Realiza o arrolamento e arquivo racionalizado de toda documentação do projeto, bem como executa o Plano de Execução Financeira, elaborando relatório deste ambiente. Auxiliará os desenvolvedores na pesquisa de campo dos espaços culturais. Carga horária de atuação: 40h semanais. Período de execução: 24/10/2022 à 24/12/2023.	Semana	60	R\$ 990,00	R\$ 59.400,00
Sub-Total					R\$ 161.400,00
Meta 2 - Contratações de Estruturas e Serviços Especializados					
2.1	Desenvolvedor Mobile Fullstack - Programador mobile fullstack é o profissional responsável pela atuação com as codificações das tecnologias do desenvolvimento mobile. Será feita a contratação por prestação de serviço. Profissional assegurado pela Portaria nº 488 de 10 de dezembro de 2019, art. 3, V. Carga horária de atuação: 40h semanais.	Mensal	14	R\$ 6.000,00	R\$ 84.000,00

2.2	Desenvolvedor Frontend - Programador Frontend é o profissional responsável que atua com as codificações das interfaces do sistema. O mesmo será contratado para compor equipe de desenvolvimento do aplicativo e sistema web. Será feita a contratação por prestação de serviço, por um período de 8 meses. Profissional assegurado pela Portaria nº 488 de 10 de dezembro de 2019, art.º 3, V. Carga horária de atuação: 40h semanais.	Mensal	14	R\$ 5.500,00	R\$ 77.000,00
2.3	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 por prestação de serviço para compor equipe de desenvolvimento. Profissional assegurado pela Portaria nº 488 de 10 de dezembro de 2019, art.º 3, V. Carga horária de atuação: 40h semanais.	Mensal	14	R\$ 5.500,00	R\$ 77.000,00
2.4	Designer UI/UX - Profissional responsável por criar toda a concepção artística da interface da plataforma digital, passando ao Desenvolvedor Frontend para codificar e aplicar ao sistema. Será feita a contratação por prestação de serviço. Profissional assegurado pela Portaria nº 488 de 10 de dezembro de 2019, art.º 3, V. Carga horária de atuação: 40h semanais.	Mensal	14	R\$ 6.500,00	R\$ 91.000,00
2.5	Aquisição de Quadros de aviso Office A4 frontal - Item necessário para marcar os ambientes nos espaços culturais que serão utilizados para fazer o check-in de ingressos baseado na leitura do QR Code.	Unidade	180	R\$ 24,50	R\$ 4.410,00
Sub-Total					R\$ 333.410,00
Meta 3 - Contratações de Publicidade					
3.1	Coordenador 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, 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	Semana	56	R\$ 550,00	R\$ 30.800,00

	logomarcas com patrocinadores e órgãos realizadores, desenvolvimento de peças de divulgação, briefing de conteúdo e linguagem a ser utilizadas. Carga horária de atuação: 40h semanais. Período de execução: 19/11/2022 à 24/12/2023.				
3.2	Banner - Impressão digital em lona, em 04 cores, com bastão e corda, com artes diferentes e ilhós para a transparência do projeto.	M ²	5	R\$ 45,50	R\$ 227,50
3.3	Assessoria de imprensa local Serviço de assessoria de imprensa incluindo clipping impresso e on-line, valoração de mídia e relatório final de mídia espontânea	Mensal	9	R\$ 2.000,00	R\$ 18.000,00
3.4	Web Designer - Serviço de criação para campanhas de trade marketing. Cria graficamente o visual da página das aplicações com imagens e textos para as mídias sociais, desenvolve a navegação da página. Cria banners, folders, cartões e gifs animados com identidade visual.	Mensal	9	R\$ 1.500,00	R\$ 13.500,00
3.5	Gestão de redes sociais - Serviço de gerenciamento das redes sociais, tais como Instagram e Facebook. Acompanhamento de engajamento de público, produção de copywrite, publicação peças de designer gráfico.	Mensal	9	R\$ 1.500,00	R\$ 13.500,00
3.6	Impulsionamento de mídia - Serviço de impulsionamento nas redes sociais, como Facebook e Instagram, realizando definição de persona para impactar apenas um número restrito de usuários, potencializando engajamento, visto se tratar de concurso cultural dependente de engajamento. Serviço de controle e aplicação de estratégia eficientes de atração de tráfego orgânico, apresentado relatório de tráfego de mídia.	Mensal	9	R\$ 1.000,00	R\$ 9.000,00
Sub-total					R\$ 85.027,50
VALOR TOTAL>>>					R\$ 579.837,50

ANEXOS

EQUIPE DE TRABALHO (OBRIGATÓRIO)

CURRÍCULO PADRÃO DA EQUIPE DE TRABALHO

CROQUI DO EVENTO (SE HOVER)

PLANO DE COMUNICAÇÃO

PLANO DE MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPLEMENTARES

OUTROS. Especificar: _____

Brasília, 24/10/2022



INSTITUTO DE DESENVOLVIMENTO, INCLUSÃO SOCIAL E CULTURAL IDISC
ROMUALDO MACHADO BISPO
PRESIDENTE

