

PLANO DE TRABALHO DE TERMO DE FOMENTO

DADOS E INFORMAÇÕES DA OSC		
Razão Social: INSTITUTO EVOLUI		
Endereço Completo: QNP 5 CONJUNTO S CASA 35		
CNPJ: 09.554.714/0001-16		
Município: Brasília	UF: DF	CEP: 72.240-419
Site, Blog, Outros:		
Nome do Representante Legal: Ocimar Diógenes Feitosa		
Cargo: Presidente		
RG: 1292260	Órgão Expedidor: SSP/DF	CPF: 646623571-87
Telefone Fixo:	Telefone Celular: (61) 98402-7991	
E-Mail do Representante Legal: institutoevolui@gmail.com		

ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA		
Responsável pelo acompanhamento da parceria: Ocimar Diógenes Feitosa		
Função na parceria: Presidente da OSC		
RG: 1292260	Órgão Expedidor: SSP/DF	CPF: 646623571-87
Telefone Fixo:	Telefone Celular: (61)	
E-Mail do Responsável: institutoevolui@gmail.com		

OUTROS PARTICIPES (ATUAÇÃO EM REDE)		
Razão Social:		
Endereço Completo:		
CNPJ:		
Município:	UF:	CEP:
Site, Blog, Outros:		
Nome do Representante Legal:		
Cargo:		
RG:	Órgão Expedidor:	CPF:
Telefone Fixo:	Telefone Celular:	
E-Mail do Representante Legal:		
Objeto da Atuação em Rede:		
ANEXOS	<input type="checkbox"/> Termo de Atuação em Rede <input type="checkbox"/> Portfólio da OSC <input type="checkbox"/> Outros	

DESCRIÇÃO DO PROJETO

TÍTULO DO PROJETO: Inova Show

PERÍODO DE EXECUÇÃO:

INÍCIO: 29/11/2023

TÉRMINO: 29/01/2024

DESCRIÇÃO DO OBJETO:

Realizar o projeto "INOVA SHOW" em Brasília

JUSTIFICATIVA:

Nas últimas décadas, a forma de relacionamento entre as pessoas tem mudado. Além disso, as expectativas em relação ao mercado de trabalho, ao modo de consumo e à atuação das empresas sofreram uma revolução. Hoje, percebemos que as tecnologias tiveram e ainda têm potencial para transformar o contexto cultural e, como consequência, modificar a nós mesmos.

O consumo e as exigências do consumidor têm sido muito modificados com a intervenção das novas tecnologias na cultura. O Brasil está entre os países que mais consomem entretenimento, ficando na oitava posição do ranking mundial, de acordo com a pesquisa Global Entertainment and Media Outlook 2017-2021, da Price Waterhouse Coopers.

Embora seja um país com alto potencial de consumo relacionado a produtos e serviços culturais, artísticos e de entretenimento, alguns desafios colocam essa prioridade em segundo plano. Entender como permanecer relevante e oferecer produtos ou serviços que se destaquem no mercado é um desafio para quem pretende gerar inovação neste setor .

A digitalização mudou o conceito de tempo em muitos sentidos. As novidades aparecem a todo momento e a demanda por elas também é urgente.

Trazendo essa realidade para o mercado, empresas dos segmentos culturais, devem buscar formas de se transformar digitalmente para otimizar processos. Mas, a inserção da tecnologia no entretenimento talvez seja um dos pontos que exige mais pressa, por causa, justamente, do consumidor.

Inclusive, esse é um dos motivos para que o marketing experiencial esteja tão em alta e seja uma ótima alternativa para quem busca gerar inovação no setor.

Além disso, trata-se de um setor em grande crescimento econômico. De acordo com a pesquisa mencionada, o mercado global de entretenimento crescerá a uma média

anual de 4,2% nos próximos cinco anos e, chegará a US\$ 2,23 trilhões. O levantamento analisou 17 segmentos do setor em 54 países, representando cerca de 80% da população mundial. No Brasil, o faturamento do setor de mídia e entretenimento deve chegar a US\$ 43,7 bilhões em 2021. Se conseguirmos associar a área de eventos corporativos com a tecnologia e entretenimento, teremos eventos mais interessantes e teremos ainda um ganho significativo na percepção do consumidor.

Por isso, segundo a pesquisa mencionada anteriormente, a expectativa é que o faturamento do setor de entretenimento aumente 4,6% ao ano no Brasil até 2025.

O Brasil já vem experimentando esse avanço econômico através dos eventos de entretenimento, em 2022 a cultura e a economia criativa geraram 308,7 mil novos postos de trabalho no país. De 2012 a 2020 o PIB da cultura e das indústrias criativas cresceu 78%.

Mas para além dos bons resultados econômicos, os eventos de entretenimento que constituem a economia criativa brasileira precisam acompanhar os avanços tecnológicos que estão sendo aplicados mundo a fora e é essa a missão do INOVA SHOW, trazer o que há de mais novo em questões de inovação, tecnologia, sustentabilidade e mercado para a capital do país.

Há algum tempo em que a tecnologia vem facilitando a vida e os negócios. A verdade é que esses avanços têm tornado tudo mais prático, ágil e inteligente. A comunicação, as vendas, a educação, tudo tem se reinventado. E com a produção de eventos não tem sido diferente.

Os eventos têm se tornado mais numerosos, competitivos e até mesmo mais atraentes. E não se pode afirmar isso apenas da divulgação, apesar de que, é claro, essa se torna a parte mais favorecida com os avanços tecnológicos e o advento da internet. Mas não é só isso, há no mercado muita inovação aplicáveis aos eventos, como por exemplo :

- Realidade aumentada (AR) e realidade virtual (VR): Essas tecnologias oferecem experiências imersivas e interativas durante os eventos. Os participantes podem usar dispositivos de AR/VR para visualizar elementos virtuais sobrepostos ao ambiente real, como informações adicionais sobre palestras ou demonstrações interativas. Isso proporciona uma experiência mais envolvente e atraente para os participantes.
- Aplicativos móveis e plataformas digitais: Os aplicativos móveis dedicados a eventos oferecem uma variedade de recursos, como agendas personalizadas, mapas interativos, networking entre participantes, recursos de gamificação e muito

mais. Além disso, plataformas digitais baseadas na nuvem permitem o compartilhamento de informações e documentos em tempo real, facilitando a colaboração e a comunicação entre os envolvidos no evento.

- Internet das Coisas (IoT): A IoT pode ser usada para melhorar a experiência dos participantes e otimizar a logística dos eventos. Por exemplo, sensores inteligentes que podem fornecer informações em tempo real sobre a ocupação de salas, níveis de ruído, temperatura, qualidade do ar, entre outros. Esses dados podem ajudar os organizadores a tomar decisões informadas para melhorar o conforto dos participantes e a eficiência operacional do evento.
- Inteligência Artificial (IA): A IA pode ser aplicada de várias maneiras nos eventos. Chatbots alimentados por IA podem fornecer suporte automatizado aos participantes, respondendo perguntas comuns e fornecendo informações relevantes. Além disso, a IA pode ajudar a personalizar a experiência do participante, recomendando sessões ou atividades com base em preferências e histórico de interações.
- Transmissão ao vivo e vídeo sob demanda: As tecnologias de streaming permitem que os eventos sejam transmitidos ao vivo para um público remoto. Isso amplia o alcance do evento, permitindo que pessoas de diferentes partes do mundo participem virtualmente. Além disso, a disponibilidade de vídeos sob demanda permite que os participantes acessem o conteúdo do evento posteriormente, facilitando o aprendizado contínuo e a revisão de palestras ou apresentações.
- Redes sociais e marketing digital: As redes sociais desempenham um papel fundamental na promoção e divulgação de eventos. Os organizadores podem aproveitar as plataformas de mídia social para alcançar um público mais amplo, criar engajamento, gerar conversas e criar comunidades em torno do evento. Além disso, as estratégias de marketing digital, como anúncios segmentados e campanhas por e-mail, podem ser usadas para direcionar o público certo e aumentar a participação.

Essas são apenas algumas maneiras pelas quais as novas tecnologias estão influenciando os eventos. A contínua inovação tecnológica certamente trará ainda mais mudanças e oportunidades para a indústria de eventos no futuro.

Além da inovação e tecnologia, o INOVA SHOW tratará do tema da sustentabilidade em eventos de entretenimento, indo além do básico de conhecimento de todos. É importante considerar que a sustentabilidade possui três pilares, dentre eles: o social, ambiental e a econômica, que podem e devem ser explorados em todos os eventos para o público participante e os colaboradores, com ganhos em vários setores, contribuindo para agregar valor, aumentando a competitividade dentro do setor do entretenimento.

O INOVA SHOW traz o debate e o conhecimento para além do eixo Rio- São Paulo, onde historicamente é o celeiro de grandes eventos e onde as inovações tecnológicas

chegam. Atualmente, Brasília tem grandes festivais e oferece uma grande gama de serviços de entretenimento não apenas para seus residentes, mas para todo o país e merece ter um evento como esse. O INOVA SHOW será um evento para troca de experiências, aprendizados e muito conteúdo inovador.

Portanto, a participação da Fundo de apoio a pesquisa do Distrito Federal demonstra-se necessária, pois trará como tema principal a inovação tecnológica, apresentando o Distrito Federal como um expoente no debate tecnológico para o entretenimento, bem como o Rio de Janeiro e São Paulo

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

O projeto Inova Show irá oferecer atrações artísticas, palestrantes sobre economia criativa. Fará a contratação de diversos serviços e profissionais, beneficiando várias cadeias da cultura e da economia criativa do Distrito Federal.

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

O Inova show é uma iniciativa social de empoderamento da técnica, um projeto criado por e para profissionais da cultura que movimentam a economia criativa do Distrito Federal.

Oficinas como os que serão ministrados buscam conectar jovens e adultos ao mercado de trabalho.

C - Importância social do projeto:

É acreditando na força e criatividade jovem que propomos o Inova Show que acontecerá no Eixo Cultural Ibero americano, com uma ampla capilaridade de receber o público de todas as regiões administrativas.

D - Ações previstas de acessibilidade:

As medidas adotadas para garantir a acessibilidade do público no Qualificação em cultura serão as seguintes:

- Rampas de acesso localizadas em pontos estratégicos;
- Estacionamento reservado para pessoas com deficiência (PCD) e idosos;
- Banheiros adaptados para PCD.
- Área reservada para pessoas com deficiência e idosos nos cursos;
- Audiodescrição no início das apresentações, informando aos portadores de deficiências visuais como está o cenário, conforme a Lei nº6.858 de 27 de maio de 2021.
- Intérprete de Libras para comunicar com quem necessitar do serviço durante toda a

programação do festival.

- Toda a comunicação do projeto será voltada para incluir todas as deficiências, como por exemplo a utilização da hashtag #ParaCegoVer que é um termo associado a assuntos ou discussões que se deseja indexar em redes sociais, inserindo a simbologia (#) antes da palavra, frase ou expressão. #ParaCegoVer é a nossa expressão que será utilizada em todas as peças expostas na rede social.

E- Mecânica do Projeto

Assim que o projeto for aprovado o Diretor Geral do projeto iniciará as contratações visando à execução do projeto; ao mesmo tempo serão criadas as artes dos panfletos de divulgação para serem aprovados pela Secretaria de Cultura. Neste período será contratado: os artistas, oficinairos, assessoria de imprensa, infraestrutura necessária para a realização do projeto.

A assessoria de imprensa começa o seu trabalho encaminhando release para os veículos de grande circulação para comunicação do projeto.

Assim que assinar o termo de fomento, iniciamos a montagem do evento Museu nacional da República

De 1 a 3 de dezembro será o evento INOVA SHOW

No dia 04 começa a desmontagem da estrutura que vai até 06 de setembro.

F- Critérios para Contratação de Pessoal:

Será contratada empresa especializada, a fim de respaldar a OSC de encargos tributários e trabalhistas.

Os currículos dos profissionais aptos serão encaminhados à OSC pela empresa contratada para avaliação prévia à contratação. O profissional deverá possuir experiência ou graduação ou notório saber na área de atuação. A OSC contratará empresa especializada na contratação dos professores, que faz uma triagem dos professores apropriados para o projeto.

Além disso transmite a segurança da entrega ao aluno, já que em caso de impedimento do profissional por qualquer motivo (doença, acidente dentre outros...) a empresa remaneje automaticamente outro profissional, sem prejuízo aos alunos do projeto.

DETALHAMENTO DAS AÇÕES:

Pré-produção

1. Contratação de recursos humanos especializados;

2. Elaboração da identidade visual e divulgação da programação nas redes sociais;
3. Contratação de recursos de infraestrutura para o evento;
4. Contratação dos oficinairos;
5. Divulgação ostensiva do projeto nas redes sociais e em veículos de grande circulação.

Produção

6. Montagem e desmontagem da infraestrutura necessária para o evento;
7. Abertura e início das atividades em cada equipamento que receberá o projeto;

Pós-produção

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

ATIVIDADES

Apresentações artísticas: O festival oferecerá uma ampla programação com apresentações de música, teatro e performances circenses e outras formas de expressão artística. Essas apresentações podem envolver artistas locais e regionais proporcionando uma variedade de estilos e tradições culturais. Para essa atividade será necessários o palco, som, iluminação, telão de LED, cenografia e toda infraestrutura necessária -tais como: alambrado, piso, banheiro, fechamento cego-, cachê artístico, ônibus para visitaçao escolar, para que os alunos da rede pública possam acompanhar a programação cultural do projeto. Estima-se um público total de 3.000 pessoas que assistiram as apresentações ao longo dos 3 dias de projeto.

O projeto tem como principal objetivo o ambiente formativo que será composto por:

1. Rodas de Conversas: diálogos com palestrantes de abrangência nacional e internacional moderados por especialistas no tema de cada Roda.
2. Oficinas Criativas: espaços voltados para o desenvolvimento de soluções, onde os participantes poderão criar respostas práticas para os seus próprios negócios sobre os temas de cada oficina. As oficinas terão como temática principal: inovação, tecnologia e sustentabilidade
3. Mentorias Expressas: espaços, previamente agendados, em que o empresário terá 1 hora com um consultor especialista para indicação de soluções para os desafios enfrentados e identificados no momento da inscrição.

Eixos temáticos

- **Mercado** - necessidades de melhorias e oportunidades de novos negócios.
- **Sustentabilidade** - enquanto estratégia de captação de novas fontes de patrocínios e geração de impactos positivos para Brasília enquanto destino turístico de festivais.
- **Inovação** - maior eficiência na entrega e geração de novas experiências para os novos públicos e gerações.

SUSTENTABILIDADE

Ações de sustentabilidade: Para promover a reflexão e incentivar o público para iremos apresentar as seguintes ações sustentáveis durante o evento:

- ✓ Disposição de lixeiras que façam a separação de materiais recicláveis e de resíduos orgânicos;
- ✓ Divulgação nas redes sociais e site do projeto de matérias voltadas para conscientizar sobre a sustentabilidade ambiental para todos os públicos, com temas como: reutilização de materiais; como separar adequadamente o óleo utilizado; reciclagem de isopor; separação de materiais recicláveis e resíduos orgânicos e as cores das lixeiras, como reduzir a geração de resíduos, entre outros;
- ✓ Divulgação nas redes sociais e site do projeto de cards e matérias sobre a economia sustentável: visto como um conjunto de práticas que levam em conta não só o lucro, mas também a qualidade de vida dos indivíduos e a harmonia com a natureza. Uma economia sustentável é aquela que foca seu crescimento no bem-estar do ser humano, colocando-o no centro do processo de desenvolvimento;
- ✓ A formação de cooperativas de reciclagem em diversas regiões do Brasil tem sido objeto de investigação de pesquisas que mostram a importância dessa atividade para mitigar o impacto ambiental dos resíduos sólidos urbanos, por meio do trabalho de coleta seletiva de lixo. Por outro lado, estudos mostram as dificuldades desses profissionais que começam a se organizar em cooperativas, com o apoio, ainda precário, dos setores público e privado e da sociedade civil. Essas cooperativas contribuem com a extensão da vida útil de produtos e embalagens por meio da coleta, separação e fornecimento de matéria-prima secundária para a indústria. Dessa forma, consolidam os programas de logística reversa de empresas que buscam a recuperação de produtos recicláveis. Neste contexto,

serão doados os lixos recicláveis para cooperativas de reciclagem do Distrito Federal;

- ✓ Sabemos que o plástico, por exemplo, é o resíduo sólido urbano de maior potencial para reciclagem no mundo. O Brasil produz cerca de 100 mil toneladas de copos plásticos por ano, mas infelizmente as práticas de descarte adotadas não exploram de maneira satisfatória o potencial de reciclagem do produto, de modo que grandes quantidades de copos descartáveis acabam em aterros sanitários ou, infelizmente, são descartados de maneira inadequada no meio ambiente. A utilização de copos plásticos proporciona à baixa taxa de reciclagem desse material em nosso país, causando problemas ambientais e aumento do lixo plástico. Diante ao exposto, serão evitados copos plásticos no presente projeto, sendo incentivados e orientados a levarem suas garrafas de água, importante ferramenta no processo de redução de lixo e na conscientização sobre o impacto ambiental de tudo o que consumimos, para os visitantes e equipe de trabalho;

Para o projeto como um todo será necessário o galpão 40x40m, que abrigará todas as atividades do projeto bem como Ambulância UTE móvel, segurança, brigadista equipe de apoio para orientar e recepcionar o público, interprete de libras, auxiliar de limpeza, brinquedos infláveis.

Para a divulgação do projeto, será utilizado impulsionamento das redes sociais, com a divulgação e direcionamento dos cards que estarão disponibilizados nas redes, bem como o social media que fará a comunicação com o público. Ademais, a equipe de mobilização fará a divulgação presencialmente na região em que vai acontecer o projeto entregando os folhetos. A assessoria de imprensa fará a divulgação por meio dos canais de grande circulação como jornais, sites e redes sociais.

Para a organização do projeto: será contratado o diretor geral, coordenador geral de produção, coordenador administrativo, produtor executivo, advogado e contador.

PROGRAMAÇÃO

Horário	Sexta-feira 01/12	Sábado 02/12	Domingo 03/12
9h - 10h	Palestra 1 – Gilberto Clovis	Palestra 2 – Alexandre Kieling	Palestra 3 – Jeffrie James

14h – 15h	Oficina de e-games	Oficina – Animação digital	Oficina de e-sports
20h -22h	Show – Rock beats	Show – Rastapé	Show – Israel Novaes

Do decreto nº 43.054/2022

Em que pese a considerável melhora nos dados relativos à pandemia da Covid-19 no Distrito Federal, ainda está vigente o Decreto nº 43.054 de 03 de março 2022, o qual dispõe sobre as medidas para enfrentamento da emergência de saúde pública de importância internacional decorrente da COVID-19 (Sars-Cov-2). Atualmente, as atividades presenciais estão sendo permitidas, porém, caso seja necessário, a OSC realizará a adequação do evento e das atividades à realidade vivenciada e às restrições impostas pelo Distrito Federal.

OBJETIVOS E METAS:

OBJETIVO GERAL: Realizar a Conferência Inova Show, de inovação, sustentabilidade e mercado, com foco nas inovações tecnológicas para os empreendimentos e empreendedores da economia criativa do Distrito Federal. O projeto trará expoentes da inovação tecnológicas ligadas a área do entretenimento para palestras, bate-papos e rodadas de negócios, gratuito para o público.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Realizar um grande evento com debates, palestras e oficinas sobre as novas modalidades tecnológica e de inovação cultural, principalmente relacionadas a inteligência artificial.
- Proporcionar a troca de conhecimento e contato do público com grandes nomes do entretenimento, inovação, cultura local e nacional;
- Oportunizar um ambiente ideal para network e descoberta de novas realidades relacionadas a cultura e a tecnologia;
- Apresentar novas linguagens tecnológicas e experiências interativas convergindo com ferramentas para o estímulo ao conhecimento, despertando uma consciência reflexiva;
- Potencializar geração de oportunidades de negócios;
- Oportunizar um ambiente ideal para networking, encontros e rodadas de negócios turísticos, criativos e inovadores;
- Proporcionar um evento que tenha como pauta a inovação dentro do ramo cultural;

- Incentivar ações vinculadas às políticas públicas do setor Cultural, Tecnológico e Turístico do Distrito Federal.
- Posicionar-se como um ambiente propulsor de novos negócios

METAS

META	FASE	PERÍODO DE EXECUÇÃO		INDICADORES DE MONITORAMENTO	MEIOS DE VERIFICAÇÃO
		Início	Fim		
Meta 01 - Pré-produção das atividades.	Contratação de recursos humanos especializados para execução do projeto.	29/11/2023	30/11/2023	-Contratações de RH e infraestrutura; - Desenvolvimento da Comunicação;	-Contratos; -Comprovações; - Programação para engajamento nas redes Sociais; -Criação; Peças de Comunicação.
	Planejamento da comunicação.	29/11/2023	30/11/2023	- Aprovações e Liberações	
	Assessoria de imprensa.	29/11/2023	30/11/2023	- Planejamento das Atividades;	
	Montagem da infraestrutura	29/11/2023	30/11/2023	- Abertura das inscrições	
Meta 02 - Execução das atividades	Início do INOVA SHOW	01/12/2023	03/12/2023	- Apresentações cultural - Palestras - Oficinas culturais	- Registros fotográficos; - Visibilidade na mídia por meio de clipping; - Programação divulgadas nas mídias sociais; - Fotos e Vídeos -Listas de presenças
META 03 - Pós-produção	Pagamentos finais	04/12/2023	27/01/2023	- Prestação de contas	- Confecção de relatórios; - Prestação de contas final.
	Elaboração do relatório de prestação de contas	04/12/2023	29/01/2023		

Indicadores de aferição das metas

- Relatórios de acessos, gerados pelo website do evento, de modo a identificar o fluxo e a quantidade de público para cada evento e sessão transmitida;
- Será realizada pesquisa também com os participantes de todas as programações do projeto, de modo a aferir a satisfação deste público específico;

- Ao final das pesquisas realizadas será compilado em um documento único que subsidiará a Secretaria de Estado de Cultura com dados para desenvolvimento de novas políticas públicas do segmento cultural;
- Relação/Relatório de presença das pessoas inscritas nas atividades formativas;

PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:

O "INOVA SHOW é um projeto totalmente inclusivo e democrático. Pretendemos receber toda a população do Distrito Federal, de todas idades e classes sociais que admiram a cultura brasiliense e brasileira, assim como apreciam as artes visuais, artesanato, gastronomia, oficinas formativas, exposições e outras atividades de entretenimento para o público.

CONTRAPARTIDA:

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

[IDENTIFICAR CONTRAPARTIDA, QUANDO APLICÁVEL]

CRONOGRAMA EXECUTIVO

AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Pré produção	29/11/2023	30/11/2023
Produção	01/12/2023	03/12/2023
Pós-produção	04/12/2023	29/01/2024

MARCOS EXECUTORES

AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Execução do INOVA SHOW	01/12/2023	03/12/2023

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

Parcela única em novembro de R\$239.794,06

PROJETO INOVA SHOW

Memória de Cálculo

Item	Descrição	Referência de Preço	Unidade de Media	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
------	-----------	---------------------	------------------	------------	----------------	-------------

Meta 1 - Serviços de Recursos Humanos de Produção

1.1	Diretor Geral - Profissional responsável por idealizar e orientar a direção de tudo e todos, responsável por delegar tarefas e atividades a todas as coordenações. Sendo necessário para a pré-produção, produção e pós-produção.	Item 60 da Tabela FGV - Mão de obra + Correção do IPCA	Semana	8	R\$ 1.900,00	R\$ 15.200,00
1.2	Produtor Executivo - Contratação de profissional responsável pela aplicação dos cronogramas e planos de trabalho estabelecidos, comunicação com fornecedores e profissionais envolvidos, coordenação da relatoria e centralização das demandas de serviços. Sendo necessário para a pré-produção, produção e pós-produção.	Item 109 da Tabela FGV - Mão de obra + Correção do IPCA	Semana	8	R\$ 1.700,00	R\$ 13.600,00
1.3	Assistente de Produção - Contratação de profissional responsável pelo auxílio geral aos profissionais envolvidos no projeto, em especial o Produtor Executivo. Sendo necessário para a pré-produção, produção e pós-produção.	Item 22 da Tabela FGV - Mão de obra + Correção do IPCA	Semana	8	R\$ 800,00	R\$ 6.400,00

Subtotal	R\$ 35.200,00
-----------------	------------------

Meta 2 - Contratações Artísticas

2.1	Apresentação da Banda Rock Beats - Valor destinado ao pagamento de atração artística visando realizar os objetivos principais do projeto. A data e horário de apresentam constam do Plano de Trabalho, a quantidade de integrantes performáticos da banda estará conforme o portfólio apresentado e a duração da apresentação será de ao menos 55 minutos.	Valor comprovado por meio de Notas Fiscais de apresentações anteriores	Cachê	1	R\$ 25.000,00	R\$ 25.000,00
2.2	Apresentação da Banda Rastape - Valor destinado ao pagamento de atração artística visando realizar os objetivos principais do projeto. A data e horário de apresentam constam do Plano de Trabalho, a quantidade de integrantes performáticos da banda estará conforme o portfólio apresentado e a duração da apresentação será de ao menos 01 hora.	Valor comprovado por meio de Notas Fiscais de apresentações anteriores	Cachê	1	R\$ 50.000,00	R\$ 50.000,00

2.3	Apresentação do Artista Nacional Israel Novaes - Valor destinado ao pagamento de atração artística visando realizar os objetivos principais do projeto. A data e horário de apresentam constam do Plano de Trabalho, a quantidade de integrantes performáticos da banda estará conforme o portfólio apresentado e a duração da apresentação será de ao menos 01 hora.	Valor comprovado por meio de Notas Fiscais de apresentações anteriores	Cachê	1	R\$ 70.000,00	R\$ 70.000,00
2.4	Palestrante - Valor destinado ao pagamento dos palestrante que ministrará uma palestra voltadas para o desenvolvimento de soluções para os participantes nas práticas para os seus próprios negócios sobre os temas inovação, tecnologia e sustentabilidade. A data e horário de apresentam constam do Plano de Trabalho, sendo realizada 3 palestras.	Edital de Chamamento Público nº 009/2019 - Secretaria de Cultura DF	cachê	3	R\$ 3.000,00	R\$ 9.000,00
Subtotal						R\$ 154.000,00
Meta 3 - Serviços Especializados						
3.1	Intérprete de Libras - Prestação de serviço especializado por profissionais capacitados com certificação em libras avançadas, para atuação no projeto. A carga horária dos profissionais será fracionada de forma a atender às 4h diárias de atividades, por 03 dias. Serão 2 profissionais.	Consulta SALICNET - Apresentação Musical - Intérprete de libras	hora	12	R\$ 312,24	R\$ 3.746,88
Subtotal						R\$ 3.746,88
Meta 4 - Serviços Gráficos e de Divulgação						
4.1	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 da mídias, clipagem.	Item 6 da Tabela FGV - Serviços + Correção do IPCA	Semana	8	R\$ 750,00	R\$ 6.000,00
4.2	Registro Fotográfico - Contratação de Profissionais especializados para trabalhar como Fotografo, com experiência comprovada em registro de eventos.	Consulta SALICNET - Festival/mostra - Audiovisual - Registro e documentação fotográfica	Serviço / Projeto	1	R\$ 2.007,18	R\$ 2.007,18

4.3	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.	Consulta SALICNET - Festival/Mostra - Audiovisual - Designer gráfico	Serviço	1	R\$ 5.090,00	R\$ 5.090,00
4.4	Impressão de Banner - Contratação de empresa especializada para prestação de serviço de confecção de banner em lona vinílica com acabamento em Ilhóis, impresso em 04 cores, voltados à sinalização externa e interna bem como divulgação. Serão 02 lonas para a lateral de pórtico com 1,5 x 4,5 m, 01 para palco 12 x 2 m, 01 Backdrop 4 x 3 m, 20 testeiras para stands 1 x 0,5 m, 02 lonas para banheiros e 02 lonas para praça de alimentação com medidas 4 x 1 m. Além destas serão utilizados 24,5 metros quadrados em peças informativas a serem idealizadas no período de pré produção.	Item 156 da Tabela FGV - Serviços + Correção do IPCA	Metro Quadrado	125	R\$ 70,00	R\$ 8.750,00
4.5	Social Media - Contratação de profissional responsável pelas redes sociais do projeto. Esse profissional desempenha um papel fundamental na construção da imagem online da marca atuando conforme orientações da assessoria de imprensa.	Consulta Salicnet - Sítio de Internet - Mídia internet	Serviço	1	R\$ 4.000,00	R\$ 4.000,00
4.6	Impressão de Livreto - Impressão de livreto com informações e programação do projeto, com 08 páginas 27x31cm em papel LWC 4 cores. O quantitativo visa a distribuição para um público interessado na razão de duas vezes o quantitativo de público efetivo esperado no evento.	Item 67 da Tabela FGV - Serviços + Correção do IPCA	Unidade	6.000	R\$ 3,50	R\$ 21.000,00
Subtotal						R\$ 46.847,18
TOTAL						R\$ 239.794,06

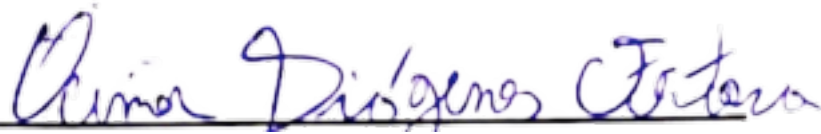
ANEXOS
<input type="checkbox"/> EQUIPE DE TRABALHO (OBRIGATÓRIO)
<input type="checkbox"/> CURRÍCULO PADRÃO DA EQUIPE DE TRABALHO
<input type="checkbox"/> CROQUI DO EVENTO (SE HOUVER)

PLANO DE COMUNICAÇÃO

PLANO DE MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPLEMENTARES

OUTROS. Especificar: _____

Brasília, 3 de novembro de 2023

A handwritten signature in blue ink, reading "Ana Diógenes Costa". The signature is written in a cursive style and is positioned above a horizontal line.

Presidente do Instituto Evolui

