

ANEXO VI

PLANO DE TRABALHO DE TERMO DE FOMENTO OU ACORDO DE COOPERAÇÃO

DADOS E INFORMAÇÕES DA OSC		
Razão Social: INSTITUTO EVOLUÇÃO		
Endereço Completo: Vila Telebrasilía, rua 06, Área Especial S/N, Brasília DF		
CNPJ: 34.955.052/0001-33		
Município: Brasília	UF: DF	CEP: 70.210-035
Site, Blog, Outros: Instagran @evolucaovila		
Nome do Representante Legal: Windemberg Borges de Arruda		
Cargo: Coordenador Geral		
RG: 2.131.230	Órgão Expedidor: SSP/DF	CPF: 001.479.731-39
Telefone Fixo: 61 3526-3056	Telefone Celular: 61 99576-0167 / 61 98128-3011	
E-Mail do Representante Legal: institutoevolucaobsb@gmail.com		
Endereço do Representante legal: Rua 02 casa 20 vila Telebrasilía, Brasília DF		
<p>O representante legal possui cadastro de usuário externo no SEI?</p> <p>(x) SIM () NÃO</p> <p>Em caso positivo, qual o e-mail cadastrado no SEI?</p> <p>Institutoevolucaobsb@gmail.com</p>		

ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA		
Responsável pelo acompanhamento da parceria: Sandra Costa Prudente		
Função na parceria: Diretora Executiva		
RG: 1.584.592	Órgão Expedidor: DGPC/GO	CPF: 471.103.841-87
Telefone Fixo:	Telefone Celular: 62 98336-6060	
E-Mail do Responsável: adm@redegiteess.org		

OUTROS PARTÍCIPES (ATUAÇÃO EM REDE)		
Razão Social: NÃO SE APLICA		
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: Arena Educacional.	
PERÍODO DE EXECUÇÃO: 06 MESES	
INÍCIO: 22/12/2023	TÉRMINO: <u>20/06/2024</u>
DESCRIÇÃO DO OBJETO: Realização do evento 2º ABERTO FBDEL e implantação de Arena Educacional para promoção de cursos de capacitação para as novas profissões ligadas aos jogos digitais, dentre elas, Curso de Pro Player.	
JUSTIFICATIVA: A - Ações previstas para fomentar a cultura no Distrito Federal: <ol style="list-style-type: none"> Organizar torneios e competições de eSports locais para incentivar o envolvimento da comunidade e a competição saudável, além de trazer público para conhecer e frequentar as dependências da Biblioteca Nacional. Fornecer apoio e desenvolvimento independentes para criar jogos que promovam a cultura no Distrito Federal. Introduzir currículos educacionais que ensinam habilidades relacionadas a jogos eletrônicos, como programação de jogos, design de jogos e marketing, em escolas e universidades. Criar espaços dedicados a exposições de jogos eletrônicos, onde os visitantes possam aprender sobre a história e a evolução dos jogos. Oferecer incentivos e oportunidades de colaboração entre a indústria de jogos eletrônicos e outros setores culturais, como cinema, música e literatura, para promover a criação de conteúdo culturalmente relevante. <p style="text-align: center;">Essas ações podem ajudar a promover a cultura por meio dos jogos eletrônicos, incentivando a criação e apreciação de jogos que reflitam a identidade e a diversidade cultural da região do Distrito Federal.</p>	

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

Os jogos eletrônicos podem desempenhar um papel significativo no fomento da economia criativa do Distrito Federal:

1. Criação de Empregos: A indústria de jogos eletrônicos demanda talentos criativos e técnicos, incluindo programadores, designers, escritores, artistas e músicos. Isso cria empregos diretos e indiretos no DF.
2. Estímulo ao Empreendedorismo: Desenvolvedores independentes de jogos podem surgir, alimentando o empreendedorismo e a inovação na área de, cultura, tecnologia e entretenimento.
3. Turismo Cultural: Eventos de jogos eletrônicos, como convenções e competições de eSports, atraem visitantes, gerando receita para hotéis, restaurantes, lojas locais e atraindo visitantes para a Biblioteca Nacional de Brasília.
4. Colaborações Interdisciplinares: Os jogos frequentemente colaboram com outras indústrias criativas, como cinema, música e arte, impulsionando a economia criativa de várias maneiras.
5. Reforço da Identidade Cultural: Jogos que incorporam elementos culturais locais ou histórias regionais podem promover e preservar a identidade cultural do Distrito Federal.
6. Tecnologia e Inovação: A indústria de jogos frequentemente impulsiona avanços tecnológicos, que podem beneficiar outros setores da economia.

Em resumo, os jogos eletrônicos podem ser um motor importante para a economia criativa do Distrito Federal, estimulando a inovação, criando empregos e promovendo o desenvolvimento cultural e tecnológico.

C - Importância social do projeto:

1. Socialização e Comunidade: Jogos multijogador e comunidades online permitem que as pessoas se conectem, façam amizades e compartilhem experiências, superando barreiras geográficas.
2. Aprendizado e Desenvolvimento de Habilidades: Muitos jogos educativos promovem o aprendizado de habilidades, como resolução de problemas, raciocínio lógico e colaboração em equipe.
3. Preservação Cultural: Jogos que incorporam elementos culturais locais ou histórias regionais podem ajudar a preservar e compartilhar a cultura de uma sociedade.
4. Inclusão e Acessibilidade: Jogos podem ser adaptados para atender às necessidades de pessoas com deficiências, negros, mulheres, público LGBTQIAP+, promovendo a inclusão e a igualdade.
5. Terapia e Reabilitação: Jogos podem ser usados em terapia e reabilitação para ajudar na recuperação física e mental de indivíduos.
6. Escapismo Positivo: Em momentos difíceis, os jogos podem servir como uma forma saudável de escapismo, permitindo que as pessoas relaxem e recarreguem suas energias.

Portanto, a importância social de um projeto de jogos eletrônicos vai além do entretenimento, abrangendo áreas como cultura, educação, inclusão social, conscientização e desenvolvimento econômico, tornando-os uma forma diversificada e impactante de mídia e interação social.

D - Ações previstas de acessibilidade:

1. Design Universal: Incorporar o design universal desde o início do projeto, garantindo que o ambientes e serviços sejam utilizáveis por pessoas com diferentes níveis de habilidades e características.
2. Jogos analógicos acessíveis: Incluir jogos analógicos, de cartas e tabuleiro com descrição em braille para deficientes visuais.
3. Espaços Acessíveis: Projetar os espaços de forma a permitir a acessibilidade de cadeiras de rodas e outras ajudas de mobilidade, bem como acomodações adequadas.
4. Treinamento em Sensibilização: Oferecer treinamento e conscientização sobre acessibilidade para funcionários e prestadores de serviços, promovendo uma cultura inclusiva e acomodando melhor as necessidades de pessoas com deficiências

DETALHAMENTO DAS AÇÕES:

PRÉ-PRODUÇÃO: Planejamento para processo de execução e contratação de serviços e profissionais. Reuniões quinzenais para alinhamento da matriz de responsabilidade.

PRODUÇÃO: Desenvolvimento das ações necessárias para a realização do evento e montagem da arena de cursos.

PÓS-PRODUÇÃO: Relatórios de cumprimento do objeto consolidado.

OBJETIVOS E METAS:

Apoiar o desenvolvimento do projeto 2º ABERTO FBDEL que será realizado nos dias 24, 25, 26, 27 e 28 de janeiro de 2024 e início da montagem da arena de cursos que terá início em 29 de janeiro de 2024 e terá a duração de 04 meses. Contribuindo na formação de jovens e adultos no Distrito Federal, através da iniciação nos esportes eletrônicos e desenvolvimento da modalidade, incentivando e viabilizando a participação das comunidades de forma E-esportiva, educacional em suas ações.

1. Oportunizar jovens e adultos à prática de esportes eletrônicos;
2. Identificar talentos;
3. Viabilizar a participação efetiva de equipes em competições e exposições;
4. Contribuir na educação e formação de jovens e adultos por intermédio do esporte eletrônico;
5. Desenvolver a prática das modalidades de forma saudável para jovens e adultos;
6. Elevar a autoestima de todos os envolvidos;
7. Formar futuros professores para seguirem ensinando e perpetuando a cultura do esporte eletrônico;
8. Promover ações que fortaleçam a divulgação e o fomento dos espaços destinados aos esportes eletrônicos;

PARÂMETROS PARA AFERIR O CUMPRIMENTO DAS METAS

META	DESCRIÇÃO	DATA	
META 1 - PLANEJAMENTO	- Aquisição de Materiais e contratação de serviços	22/12/2023 23/01/2024	a
META 2 - DESENVOLVIMENTO	- Pagamento de prestadores de serviços	24/01/2024 31/05/2024	a
META 3 – MONITORAMENTO, CONTROLE E PRESTAÇÃO DE CONTAS	- Assessoria técnica - Elaboração e consolidação dos relatórios para prestação de contas.	22/12/2023 20/06/2024	a

PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:
Público direto: 200
Faixa etária do público direto: de 13 a 65 anos
Público indireto: 1000

CONTRAPARTIDA:
 NAO SE APLICA
 APLICA-SE [IDENTIFICAR CONTRAPARTIDA, QUANDO APLICÁVEL]

CRONOGRAMA EXECUTIVO		
AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
<p>PRÉ-PRODUÇÃO/PRODUÇÃO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criação inicial com um engenheiro de um protótipo de ambiente virtualizado. • Definir os requisitos: Comece identificando as necessidades e requisitos de nosso ambiente virtualizado. O propósito é atender demandas relacionadas aos novos federados e representantes vindos de outros estados e federações, mensuramos no modelo real abaixo os recursos necessários, o número de usuários, os tipos de aplicativos ou sistemas operacionais a serem suportados, entre outros aspectos relevantes. • Configuração de hardware: que tipo de solução de hardware iremos dispor e necessitamos? Temos que saber se o Hardware em que iremos planejar executar a virtualização, atende aos requisitos da plataforma selecionada. Isso inclui a quantidade de memória RAM, espaço em disco, processador e recursos de virtualização do CPU. • Rede: Nossa rede permite a comunicação entre as máquinas com o mundo externo? é necessário? Podemos configurar redes virtuais internas para comunicação entre VMs e configurar encaminhamento de rede para permitir o acesso externo, se necessário. • Instalar aplicativos e configurar os sistemas operacionais: os aplicativos e sistemas operacionais necessários para o seu ambiente virtualizado. Isso pode incluir a instalação de servidores, software de gerenciamento e outras ferramentas relevantes. • Layout e decoração: queremos criar um ambiente aconchegante e atraente para os usuários, precisaremos de um layout bem pensado e de uma decoração temática. O espaço deve ser dividido em áreas distintas para acomodar diferentes tipos de jogos e atividades, como jogos de console, jogos de PC, jogos de tabuleiro. A decoração deve refletir a temática Gamer, com cores e elementos relacionados a jogos. • Equipamentos e jogos: a escolha dos equipamentos e jogos é essencial para o sucesso da arena. Precisaremos de consoles de jogos de última geração, computadores de alta performance, jogos de tabuleiro, jogos de cartas e outros tipos de jogos para atender a diferentes franquias. É importante ter uma variedade de jogos para manter os usuários entretidos e incentivá-los a retornar. • Infraestrutura: É de suma importância o investimento em uma infraestrutura de qualidade. Isso inclui internet de alta velocidade, iluminação adequada, um bom sistema de som, ar-condicionado, mesas e cadeiras 	22/12/2023	22/01/2024

<p>confortáveis.</p> <p>Estruturação do planejamento estratégico, que envolve principalmente a estratégia de marketing e a gestão financeira:</p> <ul style="list-style-type: none"> Marketing e publicidade: Para atrair pessoas, é necessário investir massivamente em marketing e publicidade bem direcionados e bem pensados. Precisaremos investir em publicidade online e offline, como panfletos, anúncios em redes sociais, revistas, blogs, eventos, outdoors e promoções para atrair Gamers. Além disso, é importante investir em um site robusto e bem estruturado e perfis em redes sociais com uma identidade visual marcante e conteúdo de valor para divulgar o negócio. <p>Essas são apenas algumas das etapas para o desenvolvimento da arena. É importante lembrar que o sucesso dependerá de uma combinação de fatores, como qualidade dos serviços oferecidos, atendimento ao cliente, marketing eficiente, dentre outros.</p> <p>Com relação ao investimento inicial, vamos considerar alguns dos principais custos envolvidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mobília e decoração: Mesas, cadeiras, sofás, prateleiras para jogos e outros itens decorativos serão necessários para criar um ambiente confortável e atraente para todos. Equipamentos e jogos: consoles de jogos, computadores de alta performance, jogos de tabuleiro, jogos de cartas e outros tipos de jogos são os principais itens que precisaremos para a arena. Internet de alta velocidade: uma arena precisa de uma internet rápida e estável para permitir que os frequentadores joguem online e participem de competições, a Biblioteca Nacional de Brasília já conta com uma internet de ponta. 		
<p>PÓS-PRODUÇÃO: Haverá reuniões quinzenais de planejamento e de coordenação para o desenvolvimento das atividades e monitoramento das ações, conforme demandas relativas à execução do projeto. O monitoramento das ações se dará através de reuniões periódicas bimestrais com a equipe de execução do projeto. As avaliações serão realizadas a partir dos relatórios das atividades com fotografias, lista de presença, ficha de inscrição, notas fiscais e relatos coletados nos atendimentos. Todas as informações pertinentes às ações serão publicadas no site e mídias sociais da instituição e serão apresentadas através dos relatórios de execução e anexos à prestação de contas.</p>	20/02/2024	20/06/2024

MARCOS EXECUTORES		
AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Início das atividades com reunião de alinhamento das atividades com toda equipe técnica, parceiros e voluntários. Elaboração da identidade visual, alinhamentos das estratégias de ação e divulgação.	22/12/2023	22/12/2023
Divulgação do Aberto nas redes sociais e site FBDEL e abertura das inscrições.	23/12/2023	12/01/2024
Início da aquisição dos materiais que serão usados no Aberto FBDEL e na arena educacional.	23/12/2023	20/01/2024
Contratação da mão de obra para o Aberto FBDEL.	19/01/2024	23/01/2024
Reunião com as equipes de trabalho, voluntários e coordenação do Aberto FBDEL	23/01/2024	23/01/2024

Execução do Aberto FBDEL e início das inscrições para os cursos da Arena Educacional	24/01/2024	28/01/2024
Início das inscrições da Arena Educacional / término das inscrições Arena Educacional	24/01/2024	09/02/2024
Execução dos cursos Arena educacional.	19/02/2024	19/06/2024
Início da pós produção com elaboração dos relatórios, prestação de contas	10/05/2024	20/06/2024

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

Valor do Concedente: R\$ 143.501,97 – dezembro/2023

Valor Global R\$ 143.501,97

CRONOGRAMA FÍSICO-FINANCEIRO

Item	Descrição	Quantidade	Unidade de medida	Valor unitário	Valor total
					R\$
TOTAL					

ANEXOS

EQUIPE DE TRABALHO (OBRIGATÓRIO)

CURRÍCULO PADRÃO DA EQUIPE DE TRABALHO

CROQUI DO EVENTO (SE HOUVER)

PLANO DE COMUNICAÇÃO

PLANO DE MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPLEMENTARES

OUTROS. Especificar: _____


Windemberg Borges de Arruda

Presidente Instituto Evolução



Documento assinado digitalmente

WINDEMBERG BORGES DE ARRUDA

Data: 11/12/2023 18:46:59-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>