

## ANEXO VI

### PLANO DE TRABALHO DE TERMO DE FOMENTO OU ACORDO DE COOPERAÇÃO

INFORMAÇÕES DA OSC			
Razão Social: INSTITUTO SOCIOCULTURAL HUMANIDADE DIVERSIFICADA E UNIDA - HDUN			
CNPJ: 41.453.983/0001-07			
Endereço: CL 205 lote B 03			
Cidade: Brasília	Bairro: Santa Maria	UF: DF	CEP: 72.505-220
Telefone (DDD): 61 99538-6775		Telefone (DDD): 61 99538-6775	
E-mail da OSC: hdunfamilia@gmail.com		Site da OSC: www.hdun.com.br @hdunoficial	
Representante Legal (Dirigente): Rafael Silva Motta			
Cargo do Representante Legal: Presidente			
CPF: 016.267.031-16		RG/Órgão Expedidor: 2.432.357 SSP/DF	
Endereço do Representante Legal:			
Telefone (DDD):		Telefone (DDD): 61 99538-6775	
O representante legal possui cadastro de usuário externo no SEI?      ( X ) SIM      ( ) NÃO			
Em caso positivo, qual o e-mail cadastrado no SEI?			
ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA			
Responsável indicado pela OSC para acompanhamento da parceria: Rafael Silva Motta			
Função deste responsável na parceria: Acompanhamento da parceria			
RG/ÓRGÃO EXPEDIDOR: 2.432.357 SSP/DF		CPF: 016.267.031-16	
Telefone (DDD): 61 99538-6775		Telefone (DDD): 61 99538-6775	
Email deste responsável: hdunfamilia@gmail.com			
DESCRIÇÃO DO PROJETO			
Título do Projeto: INCUBADORA DE EMPREENDEDORISMO CRIATIVO			
<b>Valor da Emenda Parlamentar:</b> R\$ 900.000,00 (novecentos mil reais)			
Valor do Recurso Complementar (se couber):			
Valor Total do Projeto: R\$ 898,840,80 (oitocentos e noventa e oito mil reais, com oitocentos e quarenta reais, com oitenta centavos)			
Região Administrativa de Realização: Santa Maria - DF			
Vigência do Projeto: <small>[Da Pré-Produção até Pós-Produção]</small>	Início: 30/08/2024	Término: 30/01/2025	
Data do Evento/Produção:	Início: 05/09/2024	Término: 30/12/2024	
Previsão de Público Direto: <small>[Público Participante do Evento]</small>	600 agentes culturais e mais 200 serviços para empresas do segmento cultural que possuem ( músicos, artistas, artesões, profissionais do audiovisual, escritores, produtores, coletivos de cultura e entidades sem fins lucrativos no setor cultural).		
<b>DESCRIÇÃO DO OBJETO:</b>			
O projeto INCUBADORA DE EMPREENDEDORISMO CRIATIVO, tem como finalidade difundir a economia criativa e ser uma alternativa na geração de novos negócios e geração de renda para a população cultural do Distrito Federal, principalmente aos agentes culturais e os artistas . O empreendedor criativo cultural vai transformar suas ideias em produtos, processos e serviços, com o apoio técnico gerencial, consultoria e suporte para o desenvolvimento de empreendimentos rentáveis e autossustentáveis na área cultural. O objetivo da incubadora, será impulsionar os resultados das empresas culturais no mundo digital e possibilitar a criação de novas entidades sem fins lucrativos para fomentar a cultura do Distrito Federal.			
<b>JUSTIFICATIVA:</b>			
<b>A – Ações de Fomento à Cultura:</b>			

O Projeto visa criar uma cadeia produtiva para desenvolvimento de ideias, empreendimentos que usam a criatividade como destaque. A incubadora será montada para atender pequenas empresas culturais que precisam de auxílio na produção de conteúdo para divulgação de sua marca, para elaboração de estratégia e de desenvolvimento de produtos na internet, tais como redes sociais, e-mail, sites, blog, anúncios pagos etc, são utilizadas para atrair e conquistar novos clientes dos **agentes culturais que são os músicos, escritores, artistas de teatro, artistas de rua, artistas de dança, artistas de teatro e expositores de artesanato**. Os serviços a serem disponibilizados aos agentes culturais: (I) - Criação de sites; (II) - Produção de vídeos institucional e promocional; (III) - Criação de lojas virtuais (E-commerce); (IV) - Criação de identidade visual das empresas culturais; (V) - Criação de postagens de produtos e serviços nas redes sociais; (VI) - Criação das redes sociais de empresas com empreendedorismo cultural no (Facebook, Twitter, Instagram e YouTube); (VII) - Gravação de vídeo aulas por profissionais culturais que desejam comercializar seus cursos no segmento artístico; (VIII) - Produção e transmissão de programas de podcast de bandas, músicos, artistas, escritores e agentes culturais; (IX) - Contador para constituir o contrato social de empresas culturais, entidades sem fins lucrativos; (X) - Advogado para constituir o contrato social (Estatuto) de agentes culturais, coletivos de cultura, entidades sem fins lucrativos, produtores musicais e microempreendedores individuais como costureiras, artesões, artistas de circo, artistas de rua e escritores.

Com o desenvolvimento do projeto INCUBADORA DE EMPREENDEDORISMO CRIATIVO, o empreendedor cultural criativo vai transformar suas ideias em produtos, processos e serviços, com o apoio técnico gerencial, consultoria e suporte para o desenvolvimento de empreendimentos rentáveis e autossustentáveis. O objetivo da incubadora, será impulsionar os resultados das empresas culturais no mundo digital. Serão disponibilizados cursos aos empreendedores culturais, agentes de cultura, músicos, artistas, para se qualificar e desenvolver suas habilidades empreendedoras e as ministrações dos cursos, palestras e consultorias técnicas aos empreendedores culturais, serão realizadas de forma presencial, mas também disponibilizados na plataforma do canal do YouTube, para que mais pessoas possam terem acesso as capacitações, em diferentes momentos.

### **B – Fomento à Economia Criativa**

Foram-se os tempos nos quais anunciar em um outdoor ou pagar uma (caríssima) inserção publicitária na televisão eram os melhores jeitos de tornar um artista ou uma empresa cultural conhecida no mercado. Em um cenário em que 82% dos lares brasileiros têm acesso à internet, segundo o IBGE, o segredo para o crescimento de empreendedores em prosperar em vendas e reconhecimento tem nome e sobrenome: marketing digital. O marketing digital se baseia na promoção de produtos e serviços por meio de mídias digitais, como Facebook, Instagram, Youtube, Google, e-mail e entre outros. É uma maneira de músicos, artistas, artesões se conectarem com potenciais clientes de forma personalizada e sem intermediários.

Em um mundo como o atual, em que realidade e mundo virtual se confundem cada vez mais (por força do fenômeno da mobilidade, da transformação digital e das mídias sociais), as mais bem sucedidas estratégias de vendas são as que usam técnicas de marketing digital.

Os empreendedores culturais e agentes culturais, como os artistas, músicos, artesões, escritores, precisam ter conhecimento do mundo digital para sobreviver ao mercado que demanda uma grande competitividade. Para isso os agentes culturais precisam se capacitar para poderem divulgar seus produtos, fortalecer sua marca e expandir a sua carteira de clientes, haja vista que a internet se tornou o 3º veículo de maior alcance no Brasil, atrás apenas da TV e muito próxima do rádio.

Estar presente no mundo digital é, portanto, essencial para alcançar o seu público alvo em uma velocidade e escala incomparáveis em relação aos métodos tradicionais de captação de clientes.

Desenvolver um projeto de empreendedorismo criativo para artistas e empresas do segmento cultural, pode trazer uma série de benefícios tanto para os colaboradores quanto para a própria empresa, como: (I) - Estímulo à Inovação: O empreendedorismo criativo encoraja os agentes culturais a pensarem "fora da caixa", buscando soluções inovadoras para os desafios do dia a dia. Isso pode levar a novos produtos, serviços ou processos que beneficiam a classe artística. (II) - Engajamento dos agentes culturais: Quando aos artistas têm a oportunidade de desenvolver seus próprios projetos dentro do segmento cultural, eles se sentirão mais engajados e motivados. Isso pode resultar em maior produtividade e satisfação nas ações culturais. (III) - Desenvolvimento de Novas Competências: O empreendedorismo criativo exige que os colaboradores culturais desenvolvam uma série de habilidades, como pensamento crítico, resolução de problemas e comunicação eficaz. Essas competências são valiosas não apenas para o trabalho, mas também para a vida pessoal. (IV) - Fomento à Cultura Organizacional: Ao promover o empreendedorismo criativo, a empresa cultural demonstra seu compromisso com a inovação e a criatividade. Isso pode atrair talentos que se identificam com essa cultura e contribuir para a retenção de colaboradores. (V) - Identificação de Novas Oportunidades de Negócio no segmento cultural: Os colaboradores, ao desenvolverem projetos próprios, podem identificar oportunidades de negócio que a empresa ainda não explorou. Isso pode resultar em novos produtos, serviços ou mercados que agregam valor à organização. (VI) - Melhoria da Produtividade e Eficiência: A busca por soluções criativas muitas vezes leva a melhorias na produtividade e eficiência dos processos internos da classe artística. Colaboradores engajados e motivados tendem a trabalhar de forma mais eficiente e colaborativa. (VII) - Fomento ao Intraempreendedorismo: O projeto de empreendedorismo criativo pode estimular o intraempreendedorismo, ou seja, a capacidade dos colaboradores culturais de agir como empreendedores dentro da própria empresa. Isso pode resultar em uma cultura de inovação contínua. (VIII) - Diferencial Competitivo: Artistas que promovem o empreendedorismo criativo entre seus colaboradores têm um diferencial competitivo no mercado. Elas estão constantemente inovando e se adaptando às mudanças, o que pode aumentar sua relevância e atratividade para clientes e parceiros.

Ao incentivar a criatividade e a inovação, as organizações culturais sem fins lucrativos, podem se tornar mais ágeis, adaptáveis e competitivas em um mercado em constante evolução.

O empreendedorismo criativo é um processo de criação e gestão para o desenvolvimento de empresas culturais que oferecem produtos e serviços inovadores.

O conceito e fruição da ideia de Marketing Digital são importantes para fornecer ferramentas que ajudem a orientar as ações das empresas a se destacar no mercado, pois possuem um conjunto de estratégias que irão atingir o cliente em potencial, no momento em que ele busca um produto, serviço ou qualquer informação na internet.

E ela pode ser feita de várias maneiras, através de publicidade paga em rede sociais como Instagram, Youtube, Facebook e outras, ou através do Google Ads que posiciona o site nos primeiros lugares, ou através de influenciadores digitais, que são pessoas que possuem relevância para determinado público. O comércio eletrônico tem assumido um papel cada vez mais central na economia, e em 2018, por exemplo, 58 milhões de consumidores fizeram pelo menos uma compra online, registrando um faturamento de R\$ 53,2 bilhões e crescendo 12% ao ano.

O Brasil é considerado o mercado mais desenvolvido da América Latina e os efeitos da digitalização nas empresas e no comércio podem ter resultados tangíveis no crescimento econômico, devido a sua força disruptiva. A difusão de tecnologias digitais tem permitido otimizar recursos, inovar processos e produtos, e melhorar a tomada de decisões, pois tem sido uma força motriz para ganhos de escala, escopo e velocidade na onda digital.

**A finalidade e potencializar os empreendedores culturais, artistas, músicos, artesões e escritores, para que possam virar vendedores virtuais aumentando seus lucros e gerando novos empregos.**

Ao final do curso, todos os agentes culturais receberão certificado acompanhado de documento detalhando dos conteúdos abordados durante as aulas.

A realização do projeto constitui uma série de ações que efetivamente combaterão à vulnerabilidade de diversas naturezas da classe artística, lhes trazendo desenvolvimento econômico com a promoção do empreendedorismo por meio das capacitações a serem realizadas.

### **C- Importância Social**

Esse tipo de projeto pode ter um impacto positivo significativo na classe artística, promovendo o desenvolvimento econômico e social de forma sustentável e inclusiva.

1. inclusão Digital: Ao promover o empreendedorismo criativo digital, o projeto irá ajudar a inclusão de agentes culturais que antes estavam à margem da sociedade digital, proporcionando-lhes oportunidades de participar ativamente na economia digital.
2. Geração de Emprego e Renda: O empreendedorismo criativo digital irá gerar empregos e renda para a classe

artística e ao segmento cultural, especialmente em áreas onde o acesso ao emprego formal pode ser limitado.

3. Desenvolvimento Comunitário: Ao incentivar a criação de negócios criativos digitais em comunidades culturais, o projeto pode contribuir para o desenvolvimento econômico e social dessas comunidades.

4. Estímulo à Criatividade e Inovação: O empreendedorismo criativo digital irá estimular a criatividade e a inovação, levando ao desenvolvimento de novas ideias, produtos e serviços que beneficiam a classe artística como um todo.

5. Fortalecimento da Identidade Cultural: O empreendedorismo criativo digital irá ajudar a preservar e promover a identidade cultural de uma comunidade ou região, através da criação de produtos e serviços que reflitam essa identidade.

6. Acesso a Bens e Serviços Culturais: O empreendedorismo criativo digital irá facilitar o acesso da população a bens e serviços culturais, como música, arte, literatura e entretenimento, que enriquecem a vida das pessoas.

7. Desenvolvimento de Competências Digitais: O projeto irá contribuir para o desenvolvimento de competências digitais entre a população, capacitando os agentes culturais a se tornarem mais ativos e produtivos na economia digital.

8. Inovação Social: O empreendedorismo criativo digital irá estimular a inovação social, ou seja, a criação de soluções para a capacitação de artistas e músicos que não tem espaço na divulgação do seu trabalho cultural.

D. Ações previstas de acessibilidade, devendo incluir as ações para deficientes visuais:

Em atendimento à Lei Nº 6.858, de 27 de maio de 2021, será realizado no início de todas as ministrações das aulas online a audiodescrição ao vivo (pelo instrutor), com informações e características do espaço da sala de aula, dos trajés do professor e da equipe técnica, assim como outras informações necessárias ao deficiente visual que está assistindo as aulas online.

## **D – Acessibilidade Cultural**

Cidadania e diversidade cultural são conceitos fundamentais para uma vida civilizada. A convivência em um mesmo território de diferentes culturas costuma gerar conflitos. Assim, aparece a relação entre a cidadania e a diversidade cultural. A ideia de cidadania pressupõe a existência da diversidade já que ela visa a garantir a cada indivíduo o direito de poder expressar livremente os elementos de sua cultura. Como neste sistema há a reciprocidade entre direitos e deveres, existe a necessidade de cada indivíduo respeitar as expressões culturais diferentes da sua. Cada pessoa precisa, ao mesmo tempo, exigir que os elementos da sua cultura sejam respeitados e respeitar a cultura dos outros.

A Constituição Federal (CF/88) define como fundamental, o princípio da igualdade, no caput do artigo 5º: “todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros, residentes no País, a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade”.

Nesse sentido, em atendimento ao disposto a Lei Brasileira da Inclusão nº 13.146/2015, a Lei Distrital nº

6.858/2021 e o Ato Setorial da Portaria nº 287/2017- SECEC/DF, o projeto apresentará diversas ações para mulheres, negros, indígenas, pessoa com deficiência, idosos e outros, possibilitando a acessibilidade e diversidade com o intuito de não somente incluir, mas também de acolher este público prevendo as seguintes ações:

- Inclusão de pessoas com deficiência, com mobilidade reduzida e idosos: nas ações em que o projeto contemplará serão disponibilizadas cadeiras reservadas para o uso preferencial de pessoas com deficiência física, idosos, pessoas com mobilidade reduzida e gestantes. Esses lugares preferenciais serão identificados por meio de um aviso ou de alguma característica que os diferencie dos demais. Além disso, como medida de acessibilidade, os locais terão rampas com largura suficiente para a passagem de cadeiras de rodas, assim como banheiros adaptados e a contratação de monitores/guias para auxiliar no atendimento dessas pessoas que precisam de uma atenção, atendendo particularidades de forma a acolhê-los e guiá-los em suas necessidades dentro das atividades do projeto.
- Intérprete de Libras: são responsáveis por facilitar a comunicação de maneira neutra, garantindo o acesso à informação para as pessoas surdas ou ouvintes que se comunica por meio da Língua Brasileira de Sinais. Sendo assim, será contratado esse profissional sob demanda para atender ao que for necessário durante as atividades.
- Audiodescrição: um recurso de acessibilidade visual que traduz imagens em palavras e transmite o clima das cenas permitindo que pessoas cegas ou com baixa visão consigam compreender conteúdos audiovisuais ou imagens estáticas, podendo também, beneficiar diferentes públicos com outras deficiências, idosos, entre outros. Esse recurso será utilizado no início de cada atividade descrevendo o cenário e pessoas ali expostas pela equipe de projeto, em atendimento a Lei nº 6.858 de 27 de maio de 2021.

**E – Resultados previstos – Favor indicar nas metas quantos alunos serão formados.**

A. Ações previstas para fomentar a Economia Criativa, dos agentes culturais no Distrito Federal:

Para contribuir significativamente para o desenvolvimento da Economia Criativa no Distrito Federal, criaremos um ambiente propício para o surgimento e crescimento de negócios culturais inovadores, pois acreditamos que, quando combinadas e implementadas de forma integrada o resultado apresenta além do esperado. No projeto “incubadora de empreendedorismo criativo” iremos desenvolver:

1. Capacitação e Treinamento: Os cursos e workshops abordarão temas como design thinking, prototipação, marketing digital, gestão financeira para negócios de agentes culturais, entre outros. Essas capacitações serão ministradas por especialistas da área e serão oferecidas tanto presencialmente quanto online, para atender às necessidades dos participantes.

2. Incubação e Aceleração de Negócios: O programa de incubação e aceleração oferecerá suporte personalizado para músicos, artistas, artesões, escritores, produtores culturais, ajudando-os a desenvolver um plano de negócios sólido, acessar recursos financeiros e tecnológicos e expandir sua rede de contatos.

3. Incentivos Fiscais e Financeiros: Os incentivos fiscais e financeiros serão oferecidos por profissionais contratados para assessorar as empresas culturais em suas especialidades. Entre outras, os profissionais orientar as empresas do segmento cultural, por exemplo a incluir redução de impostos para empresas criativas, linhas de crédito especiais e programas de financiamento coletivo (crowdfunding).

4. Plataformas Digitais: As plataformas digitais serão desenvolvidas para facilitar a venda de produtos e serviços criativos online, conectando os empreendedores culturais diretamente com os consumidores. Essas plataformas podem incluir desde marketplaces específicos até redes sociais voltadas para a divulgação de trabalhos criativos.

## **F – Metodologia**

Serão vários cursos fundamentais para que os agentes culturais venham a conhecer as diversas plataformas de gestão simplificadas de vendas de forma digital e poderem anunciar os seus produtos dentro de sites, apps e lojas, inclusive de outras empresas.

A maioria dos músicos, artistas, artesões, escritores, desconhecem a modalidade de vendas pela internet de seus produtos e de outros produtos que ela mesmo pode começar a vender sem nenhum capital inicial.

Existem várias plataformas atualmente que buscam bons produtos para vender para os seus clientes, porém a maior parte dos empreendedores culturais não tem conhecimento técnico de como potencializar ainda mais o seu negócio com vendas virtuais.

A grande parte da classe artística se limita a vender livros, obras literárias, shows, artesanato de forma presencial, por desconhecer e não saber trabalhar com as ferramentas digitais.

Cabe ressaltar que “Marketplace” é uma plataforma onde qualquer agente cultural pode anunciar os seus produtos, em diferentes lojas e vender para um leque de clientes em diferentes regiões do Brasil, ou seja, é basicamente uma vitrine online, um site ou plataforma onde diversos artistas podem divulgar e vender seus produtos, como se fosse uma vitrine em um shopping. De forma 100% virtual, esses portais oferecem toda a estrutura necessária para receber os compradores, desde a disposição dos produtos, o cadastro dos mesmos, fotos e descrições.

**Nestas plataformas a classe artística do Distrito Federal, pode expandir seus negócios e vender seus produtos como shows, livros, artesanato, pinturas, videobook, documentários, filmes, podcast, para qualquer lugar do brasil e do mundo.**

**DETALHAMENTO DAS AÇÕES:**

**PRÉ-PRODUÇÃO:**

Descrição da Atividade	Mês/Ano	Plataforma/Local
• Reunião de alinhamento para o cumprimento das metas e abertura do projeto.	Setembro/2024	Vídeo Conferencia pelo Zoom do Google.
• Elaboração de identidade visual do projeto e impressão de materiais gráficos de acordo com a aplicação de marca da SECEC.	Setembro/2024	Sede do Instituto.
• Contratação de pessoal (RH e diretores, produtores e outros);	Setembro/2024	Sede do Instituto.
• Definição e obtenção de autorizações para realização das “lives das videoaulas”.	Setembro/2024	Plataformas das Mídias sociais.
• Divulgação do projeto no site e nas mídias sociais, para preenchimento de inscrição.	Setembro/2024	Site: www.incubadoraempreendedorismo.com.br
• Contratação dos prestadores de serviços.	Setembro/2024	Sede do Instituto.

**PRODUÇÃO:**

Descrição da Atividade	Mês/Ano	Plataforma/Local
• Divulgação da lista no site com os nomes dos participantes do curso.	Setembro/2024	Site: www.incubadoraempreendedorismo.com.br
• Execução de 06 cursos dividido em 02 turmas com 100 alunos cada (50 alunos presenciais e 50 alunos online).	Setembro/2024	Local da execução dos cursos presenciais e plataforma online
• Execução de 10 serviços disponibilizados para 200 empresas do segmento cultura e economia criativa.	Setembro/2024	Local da execução dos cursos presenciais e plataforma online
• Entrega dos Certificados de conclusão aos participantes	Setembro/2024	Local da execução dos cursos presenciais e plataforma online

**PÓS PRODUÇÃO:**

Descrição da Atividade	Mês/Ano	Plataforma/Local
• Comprovação dos produtos e serviços prestados;	Janeiro/2025	Local da execução dos cursos presenciais e plataforma online
• Pagamento dos serviços realizados.	Janeiro/2025	Trabalho remoto por meio de dispositivos
• Organização do material de registro do evento	Janeiro/2025	Sede da OSC
• Finalização dos relatórios de execução.	Janeiro/2025	Sede da OSC



• Avaliação dos resultados alcançados com a execução do projeto	Janeiro/2025	Local da execução dos cursos presenciais e plataforma online
• Relatórios e formulários de prestação de contas final	Janeiro/2025	Sede da OSC

### Produtos/ Resultados Esperados:

Realizar aproximadamente a inscrição de 300 agentes culturais (Inscrições de forma presencial), e mais 300 agentes culturais em inscrições de forma online). Além de desenvolver várias ações de marketing digital e desenvolvimento de redes sociais para cerca de 200 empresas culturais, que tenham como integrantes, artistas, músicos, artesões, escritores, produtores e agentes culturais, para divulgação de seus produtos, serviços de empreendedorismo cultural.

Nota: Se uma participante se inscrever em dois cursos será contado no projeto como duas inscrições).

Para comprovação das inscrições será realizado um cadastro no site do projeto, podendo haver a possibilidade de evasão de 20% na comprovação das inscrições das participantes.

Não será vetado a participação de inscrições se o número aproximado do projeto for maior que o estabelecido.

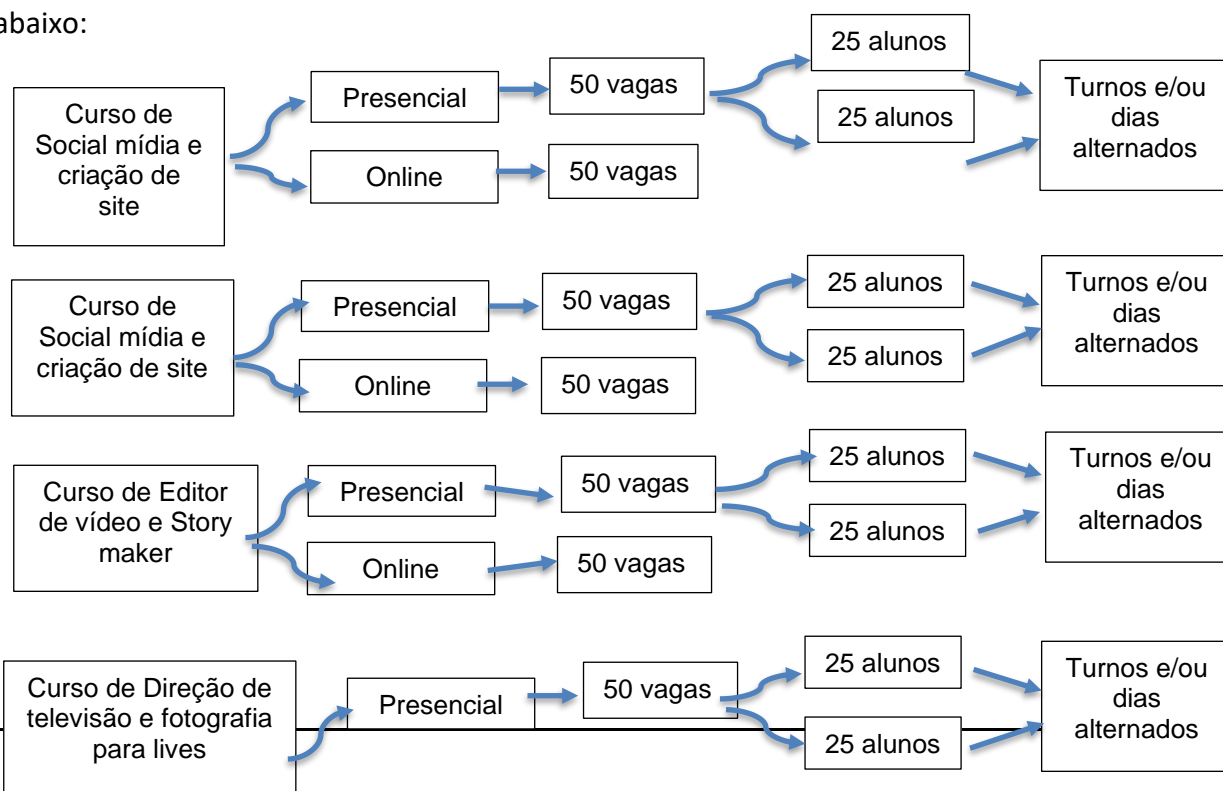
### Metodologia / Capacidade Técnico Gerencial

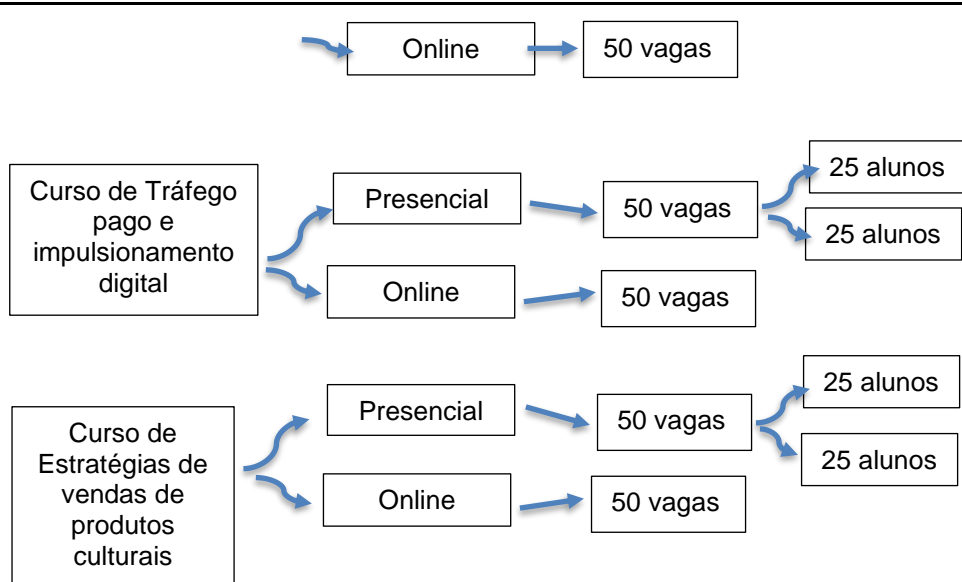
O Projeto pretende qualificar empreendedores culturais ( músicos, artistas, artesões, escritores e produtores), nas áreas de tecnologia, inovação, e-commerce e marketing digital, para promover a venda de produtos e serviços pela internet destes agentes culturais.

Os cursos a serem ministrados aos gentes culturais, artistas e empreendedores culturais, serão oferecidos de forma presencial e/ou online. Serão disponibilizadas aproximadamente 300 (trezentos) vagas para modalidade presencial e 300 (trezentos) vagas para modalidade online.

O projeto terá a ministrações de 06 (seis) cursos divididos em 2 modalidades: presencial (50 vagas) e online (50 vagas), os cursos presenciais serão divididos em 02 (duas) turmas, com 25 (vinte e cinco) alunos cada, totalizando 300 (trezentos) alunos na modalidade presencial e 300 (trezentos) alunos na modalidade online.

Durante as aulas presenciais serão transmitidas ao vivo as aulas também de forma online. Conforme esquema abaixo:





O projeto também oferecerá para 200 empresas culturais, artistas, agentes culturais, entidades sem fins lucrativos, microempreendedores individuais ou futuros empreendedores do segmento cultural, a oportunidade de receber gratuitamente um serviço ou produto de marketing digital, que será prestado pela equipe técnica do projeto.

As empresas que possuem equipamentos culturais poderão receber um produto ou serviço desenvolvido pela equipe técnica do projeto e deverão se inscrever no site ([www.incubadoraempreendedorismo.com.br](http://www.incubadoraempreendedorismo.com.br)). No eventual caso de o número de inscritos for superior ao número de vagas oferecidas será realizada uma votação online para selecionar as mais votadas que ganharam os produtos e serviços disponíveis. Caso o número de vagas seja preenchido com o número estabelecido não haverá votação e toda as que foram inscritas serão beneficiadas.

Os serviços a serem disponibilizados as empresas culturais, agentes culturais e artistas:

- Criação de sites.
- Produção de vídeos institucional e promocional.
- Criação de Aplicativo.
- Criação de lojas virtuais (E-commerce).
- Criação de identidade visual das empresas.
- Criação de postagens de produtos e serviços nas redes sociais.
- Criação das redes socais de empresas no (Facebook, Twitter, Instagram e YouTube).
- Gravação de vídeo aulas por agentes culturais que desejam comercializar produtos e serviços.
- Produção e transmissão de programas de podcast de empresas no segmento cultural, audiovisual, músicos e artistas.
- Contador para constituir o contrato social de empresas culturais, agentes de cultura e entidade sem fins lucrativos.
- Advogado para constituir o contrato social (Estatuto) de empresas culturais, entidades sem fins lucrativos e microempreendedores individuais como artesões, escritores e músicos. (20 empreendedores).

Poderão se inscrever nos cursos, empresas de seguimento cultural, microempreendedores individuais e artistas. Todos os cursos serão gratuitos e com entrega de certificados para os que obtiverem mais de 60% de frequência. Os cursos abordarão os conhecimentos necessários para a realização das atividades profissionais de forma segura, apresentando métricas de qualidade na prestação de serviços e noções básicas da legislação aplicada em cada uma das áreas para prevenir os participantes sobre as melhores práticas no desenvolvimento das atividades, esses conteúdos reforçam o objetivo do projeto, que como citado anteriormente consiste no desenvolvimento econômico e na promoção da geração de emprego e renda e assim combater o alto nível de desemprego.

#### Cursos – Especificação

01 Curso de Social mídia e criação de Sites O curso vai ensinar aos agente culturais a produzir site, blog ou e-commerce atrativo para os negócios de suas empresas artisticas. O Curso irá ensinar a desenvolver sites

baseados no Wordpress, a interface de programação de aplicativos mais usadas no mundo. Nesse curso o aluno vai aprender as principais técnicas para atualizar, monitorar e gerar conteúdo para as páginas oficiais de uma marca ou empresa nas redes sociais. Além disto vai realizar um estudo sobre o perfil dos agentes culturais, qual o seu público-alvo, em qual plataforma ele mais se encontra, qual será o tipo de conteúdo a ser divulgado, a frequência de postagens, os investimentos destinados às mídias e anúncios patrocinados e quais são os objetivos com cada ação.

A grande chave para uma boa gestão de redes sociais é ter as estratégias traçadas e os objetivos definidos para cada uma delas. O segundo passo é colocar em prática as campanhas e, por fim, analisar os resultados obtidos.

02 Curso de Editor de Vídeo e Story Maker Um curso para criadores de vídeos para as mais diversas finalidades. Os agentes culturais vão aprender a filmar, editar profissionalmente e ter o domínio na criação de vídeos. Estes vídeos poderão servir para a divulgação de seus produtos culturais como elaboração de livros, venda de artesanato e venda de shows musicais.

03 Curso de Direção de televisão e fotografia para lives: O curso vai ensinar: Introdução aos fundamentos da produção de vídeo, incluindo composição, iluminação, enquadramento e movimento de câmera; Conhecimento sobre as diferentes câmeras, microfones, iluminação e software de edição utilizados em produções de live; Como planejar uma transmissão ao vivo, incluindo a definição de objetivos, roteiro, seleção de equipamentos e preparação do ambiente; Técnicas avançadas de composição e iluminação para vídeos ao vivo, incluindo o uso de diferentes tipos de luzes e acessórios; Como coordenar várias câmeras e ângulos em uma transmissão ao vivo, incluindo o uso de switchers e a criação de sequências de câmeras.; Configuração e operação de plataformas de transmissão ao vivo, como YouTube Live, Facebook Live e Twitch; Técnicas de edição específicas para vídeos ao vivo, incluindo a criação de cortes, inserção de gráficos e correção de cor em tempo real; Considerações éticas e legais relacionadas à produção e transmissão de conteúdo ao vivo, incluindo direitos autorais e privacidade; Estratégias para promover suas transmissões ao vivo, atrair audiência e engajar espectadores. Este curso ajudará os produtores culturais a transmitir os seus podcast, suas lives musicais e suas produções cinematográficas.

04 Curso de tráfego pago e impulsionamento digital - O curso vai ensinar conceitos básicos de publicidade online, incluindo tipos de anúncios, plataformas e métricas-chave; Como definir objetivos de campanha, público-alvo, orçamento e mensuração de resultados; Passo a passo para criar anúncios eficazes em plataformas como Google Ads, Facebook Ads, Instagram Ads, LinkedIn Ads, entre outras; Estratégias para segmentar o público-alvo com base em dados demográficos, comportamentais e interesses; Dicas para criar anúncios visualmente atraentes e com mensagens persuasivas; Como gerenciar o orçamento da campanha e fazer lances para alcançar os melhores resultados; Estratégias para otimizar continuamente suas campanhas com base em dados e análises; Estratégias para alcançar usuários que já interagiram com seu site ou conteúdo anteriormente; Atualizações sobre as últimas tendências e novidades em publicidade digital.

05 Curso de Marketing Digital - O curso vai ensinar as melhores estratégias, ferramentas e técnicas para captação de clientes através da internet. Vai ensinar o Google Ads – que é uma ferramenta de publicidade do Google que permite anunciar serviços e produtos no site de pesquisas mais famoso do mundo. É possível criar campanhas e anúncios, monitorar os acessos à página e receber ajuda de especialistas de marketing

06 Curso de Estratégias de vendas de produtos culturais - O curso vai ensinar a Criação de Loja Virtual E-commerce, como contratar hospedagem e registrar domínio, contratar hospedagem e registrar domínio. Montagem de programas de vendas de empresas pela internet

Locais de realização dos cursos:

As matrículas para a realização dos cursos serão feitas a partir de ampla divulgação pela internet.

Qualquer agente cultural das cidades do Distrito Federal, poderão realizar a sua inscrição, tanto para a modalidade presencial ou online. Todos os cursos e serviços oferecidos serão gratuitos.

As matrículas (inscrições) serão feitas conforme os cursos e turmas a serem oferecidos pelo site do projeto

(www.incubadoraempreendedorismo.com.br).

Inscrições e Certificação.

A inscrições serão abertas a todos que queiram se candidatar às vagas dos cursos ofertadas e cumpram os requisitos para a participação no projeto. As inscrições dos participantes serão confirmadas por ordem de inscrição a partir da verificação da confirmação do fornecimento da integralidade das informações exigidas na ficha de matrícula.

Serão certificados os agentes culturais que tiverem frequência superior a 60% nas aulas de acordo com a lista de presença dos cursos na forma presencial. Na forma online os alunos que assistiram as aulas pelo canal do YouTube deverão responder aos professores um questionário sobre os temas abordados.

Comprovação do número de vagas nos cursos presenciais:

Serão disponibilizadas até 300 (trezentos) vagas para inscrições presenciais com a possibilidade de evasão de 20% na comprovação da lista de presença dos alunos participantes do projeto. Sendo que as ações de divulgação buscarão efetivar tal quantitativo de inscritos.

**OBJETIVO GERAL:** O objetivo da incubadora, é impulsionar os resultados das empresas culturais no mundo digital, com disponibilização de 600 (seiscentos) vagas, sendo 300 (trezentos) vagas para cursos presenciais e 300 (trezentos) vagas nos cursos online e 200 (duzentos) serviços para empresas culturais, produtores musicais, artistas, escritores, artesões e setor do audiovisual.

#### RESULTADOS PREVISTOS

Objetivo Específico	Meta	Parâmetro(s) para aferição de cumprimento
<ul style="list-style-type: none"><li>Identificar e selecionar empreendedores culturais com potencial para desenvolver negócios inovadores e viáveis.</li><li>Oferecer capacitação e mentoria especializada para os agentes culturais como artistas, músicos, cineastas, escritores, artesões, visando ao aprimoramento de habilidades em gestão, marketing, finanças e inovação.</li><li>Fornecer suporte na elaboração e aprimoramento de planos de negócio para os empreendedores culturais, incluindo análise de mercado, definição de estratégias e projeções financeiras.</li><li>Facilitar o acesso a recursos financeiros, como investidores, financiamentos e programas de incentivo, para viabilizar o desenvolvimento e crescimento dos negócios no segmento cultural.</li><li>Criar um ambiente colaborativo e</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Contratação da Equipe de Execução do projeto;</li><li>Fazer seleção entre os profissionais que vão ministrar os cursos;</li><li>Contratação das Estruturas;</li><li>Ministração dos Cursos;</li><li>Disponibilidade de inscrições nos cursos;</li><li>Produção de Vídeos;</li><li>Conclusão e Avaliação do Projeto;</li><li>Entrega da lista de inscrições das participantes dos Cursos;</li><li>Entrega de certificado para concluintes dos cursos;</li><li>Relatório final de avaliação e prestação de contas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Contrato entre a entidade e os Instrutores a serem contratados, bem como demais integrantes da equipe;</li><li>Contrato entre a entidade e as empresas prestadoras de serviço;</li><li>Ficha de inscrição online preenchida pelas participantes no site do projeto;</li><li>Edição de vídeos com as Mulheres que empreendem do Distrito Federal;</li><li>Todos os agentes culturais farão sua inscrição online, onde seus</li></ul>

<p>de networking entre os agentes culturais, promovendo a troca de experiências, parcerias e oportunidades de negócio.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimular a inovação e a criatividade por meio de desafios, workshops e eventos que incentivem a geração de ideias e soluções disruptivas.</li> <li>• Avaliar periodicamente o desempenho dos agentes culturais e dos negócios incubados, com o objetivo de identificar oportunidades de melhoria e ajustes nas estratégias.</li> <li>• Estabelecer parcerias com empresas, instituições de ensino e órgãos governamentais para ampliar as oportunidades de apoio e desenvolvimento para os empreendedores.</li> <li>• Promover a visibilidade e o reconhecimento dos empreendedores e negócios incubados, por meio de eventos, premiações e divulgação na mídia.</li> <li>• Contribuir para o fortalecimento do ecossistema empreendedor cultural local, por meio da geração de empregos, aumento da competitividade e estímulo à economia criativa.</li> </ul>		<p>dados ficaram registrados na plataforma do site;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O nome de todos os aprovados nos cursos será divulgado no site, bem como as certificações;</li> <li>• Comprovação de Despesas, contratos e notas fiscais para o relatório de prestação de contas.</li> </ul>
--	--	---

**CONTRAPARTIDA (*Se houver*)**

Não se aplica.  
Sem exigência legal.

**CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO**

**PRÉ-PRODUÇÃO**

Ação	Local	Período	
		Início	Término
• seleção dos professores e definição do melhor local em Santa Maria para execução do projeto	Sede do Instituto.	30/08/2024	05/09/2024
• Reunião de alinhamento para o cumprimento das metas e abertura do projeto.	Vídeo Conferencia pelo Zoom do Google.	30/08/2024	05/09/2024

• Elaboração de identidade visual do projeto e impressão de materiais gráficos de acordo com a aplicação de marca da SECEC.	Sede do Instituto.		
• Contratação de pessoal (RH e diretores, produtores e outros);	Sede do Instituto.		
• Definição e obtenção de autorizações para realização das “lives das videoaulas”.	Plataformas das Mídias sociais		
• Divulgação do projeto no site e nas mídias sociais, para preenchimento de inscrição.	Site: www.incubadoraempreendedorismo.com.br		
• Contratação dos prestadores de serviços	Sede do Instituto.		

### PRODUÇÃO

Ação	Local	Horário	Período	
			Início	Término
• Divulgação da lista no site com os nomes dos participantes do curso.	Site: www.incubadoraempreendedorismo.com.br	Integral	06/09/2024	30/12/2024
• Execução de 06 cursos dividido em 02 turmas com 100 alunos cada (50 alunos presenciais e 50 alunos online).	<b>Santa Maria</b>	Integral		
• Execução de 10 serviços disponibilizados para 200 empresas	<b>Santa Maria</b>	Integral		
• Entrega dos Certificados de conclusão aos participantes	<b>Santa Maria</b>	Integral		

### PÓS-PRODUÇÃO

Ação	Local	Período	
		Início	Término
• Comprovação dos produtos e serviços prestados;	Sede do Instituto.	31/12/2024	30/01/2025
• Pagamento dos serviços realizados.	Sede do Instituto.		
• Organização do material de registro do evento	Sede do Instituto.		
• Finalização dos relatórios de execução.	Sede do Instituto.		
• Avaliação dos resultados alcançados com a execução do projeto	Sede do Instituto.		
• Relatórios e formulários de prestação de contas final	Sede do Instituto.		

### CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

<b>1ª Parcela</b>	<b>Data</b>	<b>Valor Total da 1ª Parcela:</b>
	30/08/2024	R\$ 500.000,00
<b>2ª Parcela</b>	<b>Data</b>	<b>Valor Total da 2ª Parcela:</b>
	30/09/2024	R\$ 248.840,80

3º Parcela		Data	Valor Total da 3ª Parcela:		
		30/10/2024	R\$ 150.000,00		
PLANILHA FINANCEIRA - PREVISÃO DE DESPESAS					
Memória de Cálculo					
Item	Descrição da Despesa	Unidade de Media	Quant.	Valor Unitário	Valor Total
<b>Meta 1 - Contratações de Recursos Humanos de coordenação</b>					
1.1	<b>Coordenador Administrativo (Gestão Financeira)</b> - Contratação dos serviços de gestão, execução e prestação de contas do projeto, incluindo: acompanhamento técnico de todo o processo de execução do projeto; estruturação da gestão e execução dos contratos, atender as exigências de parceiros e apoiadores, visando o atendimento às normas e contrapartidas; elaboração da prestação de contas de acordo com normas legais e contratuais; acompanhamento e fiscalização da execução. A coordenação vai trabalhar 30 horas semanais.	Semana	12	R\$ 900,00	R\$ 10.800,00
1.2	<b>Coordenador Geral</b> - Profissional responsável pela produção geral do projeto, incluindo, produção, acompanhamento da equipe de campo, supervisão de toda a montagem, operacionalização dos projetos estruturais. A coordenação vai trabalhar 30 horas semanais.	Semana	12	R\$ 900,00	R\$ 10.800,00
<b>Sub-Total</b>					<b>R\$ 21.600,00</b>
<b>Meta 2 - Contratações Artísticas e de Pessoal Especializado na Área de Artes e/ou de Ensino</b>					
2.1	<b>Contratação de Instrutor do Curso de Social Mídia e Criação de Sites</b> - Responsável para ministrar o curso conforme plano de trabalho. Serão 40 horas. (Sendo duas turmas de 20 horas cada).	Horas	40	R\$ 130,00	R\$ 5.200,00
2.2	<b>Contratação de Instrutor do Curso de Editor de Vídeo e Story Maker</b> - Responsável para ministrar o curso conforme plano de trabalho. Serão 40 horas aulas. (Sendo duas turmas de 20 horas cada).	Horas	40	R\$ 130,00	R\$ 5.200,00
2.3	<b>Contratação de Instrutor do Curso de Direção de televisão e fotografia para Livres e Podcast</b> - Responsável para ministrar o curso conforme plano de trabalho. Serão 40 horas aulas. (Sendo duas turmas de 20 horas cada).	Horas	40	R\$ 130,00	R\$ 5.200,00
2.4	<b>Contratação de Instrutor do Curso de Trafégo pago e Impulsionamento ditigal</b> - Responsável para ministrar o curso conforme plano de trabalho. Serão 40 horas aulas. (Sendo duas turmas de 20 horas cada).	Horas	40	R\$ 150,00	R\$ 6.000,00
2.5	<b>Contratação de Instrutor do Curso de Marketing Digital</b> - Responsável para ministrar o curso conforme plano de trabalho. Serão 40 horas aulas. (Sendo duas turmas de 20 horas cada).	Horas	40	R\$ 150,00	R\$ 6.000,00

2.6	<b>Contratação de Instrutor do curso de Estratégias de Vendas</b> - Responsável para ministrar o curso conforme plano de trabalho. Serão 60 horas aulas. (Sendo três turmas de 20 horas cada).	Horas	60	R\$ 150,00	R\$ 9.000,00
2.7	<b>Serviços para o desenvolvimento de 30 empresas na criação de sua identidade visual</b> de acordo com o projeto. As 30 empresas receberam a criação de Identidade Visual (Logomarca, panfleto, papel timbrado e camiseta), para divulgarem os seus negócios e divulgarem sua marca. Criação de 30 identidade visual no valor de R\$ 1.250,00, cada, no total: R\$ 37.500,00.	Serviço	30	R\$ 1.250,00	R\$ 37.500,00
2.8	<b>Serviços para o desenvolvimento de 20 empresas na Criação de Lojas Virtuais</b> - Contratação de Empresa Especializada para a criação de lojas virtuais (E-commerce), para 20 empresas, empreendedores, com o objetivo de aumentar as vendas online. (Cadastro de 30 itens), domínio e hospedagem estão incluídos no serviço.	Serviço	20	R\$ 2.299,99	R\$ 45.999,80
<b>Sub-Total</b>					<b>R\$: R\$ 36.600,00</b>
<b>Meta 3 - Infraestrutura - Locação de Infraestrutura/Iluminação/sonorização/Palco/Tendas, etc</b>					
3.1	<b>Locação de Mesa de Corte Black Magic</b> - Locação de equipamento de mesa para corte de câmara ao longo das lives ao vivo, com capacidade para até 04 filmadoras com qualidade de 4k. Este equipamento será usado para as transmissões das aulas online do projeto. Serão 70 diárias no valor unitário de R\$ 650,00, no total, R\$ 45.500,00.	Diárias	70	R\$ 650,00	R\$ 45.500,00
3.2	<b>Locação de Filmadoras e Câmeras para Transmissão de Lives</b> - Locação de equipamento profissional com capacidade para filmagens nas transmissões ao vivo pelo Youtuber das aulas online do projeto. Preferencialmente: 02 - Sony Filmadoras NXCAM HXR-NX5N, 02 - Sony Handcam HDR-CX560, 01 - Canon T6i com Lente Canon Ef 50mm, 01 - Canon T6 com Lente Canon Ef 50mm, 01 - Canon T4i com Lente Canon Ef 50mm, 01 Câmera Robótica. Este equipamento será usado para as transmissões das aulas online do projeto. Serão 70 diárias no valor unitário de R\$ 720,00, no total, R\$ 50.400,00.	Diárias	70	R\$ 703,44	R\$ 49.240,80



3.3	<p><b>Locação de Espaço</b> - Destinado a ministrações das aulas presenciais e para as transmissões online dos cursos. O espaço deverá de ser de fácil acesso. Espaço deverá conter energia elétrica para receber as instalações de equipamentos de som e vídeo e toda a infraestrutura técnica necessária para a realização das aulas online ou presencial. Neste espaço também deverá conter internet de fibra ótica de qualidade de até 100 Megabytes com Uploud de Link dedicado de 20 Megabytes. Deverá conter 01 Banheiro Feminino e 01 Banheiro Masculino, 01 Bebedouro de Galão, 25 cadeiras Escolares. Serão 70 diárias no valor unitário de R\$ 300,00, no total, R\$ 21.000,00.</p>	Diárias	70	R\$ 300,00	R\$ 21.000,00
3.4	<p><b>Locação de equipamento de Ilha de Edição</b> - Locação de equipamentos para transmissão das aulas online do projeto, contendo, preferencialmente: 01 Desktop i9 nona geração com o programa de transmissão, Monitor LG 32, Monitor de Áudio Yamaha HS5. Fone JBL time 500 e TV OAC 40. Áudio Behringer U-PHORIA - UM2. Serão 70 diárias no valor unitário de R\$ 610,00, no total, R\$ 42.700,00.</p>	Diária	70	R\$ 610,00	R\$ 42.700,00
3.5	<p><b>Locação de Projetor com Operador</b> - Locação de 01 projetor multimídia de alta resolução, mínimo de 4000 ansilumens, com 01 tela para projeção com dimensões 3,00x 2,50 metros, retrátil, fosco, altura variável, fundo com napa preta e superfície de projeção na cor branca, com tripé em aço, com cabeamentos, acessórios e periféricos necessários. Memória de Cálculo: 01 Projetor x70 Dias x R\$ 320,00 = R\$ 22.400,00</p>	Diaria	70	R\$ 320,00	R\$ 22.400,00
3.6	<p><b>Sonorização Pequeno Porte</b> - Locação de equipamento de som para a ministrações das transmissões online dos cursos. Locação de Equipamento de som. Sistema de som: Dois sub ativo falante de 18 cada, Duas caixa ativa falante de 15 mais driver cada, Mesa de som digital com 32 canais com 16 auxiliar, 14 fone de ouvido, 2 amplificador de fone com 8 canais cada, 8 microfone sm58 para vóz, 2 microfone sem fio, 2 muticabo com 12 vias cada, 60 cabo de microfone XLR padrão, 1 muticabo com duas ponta cada 32 vias, 15 cabo P10, 14 cabo de fone, 8 régua de energia. Equipamento de sonorização de médio porte, com operador. Serão 70 diárias no valor unitário de R\$ 820,00, no total, R\$ 57.400,00.</p>	Diária	70	R\$ 820,00	R\$ 57.400,00

3.7	<p>Locação de Computadores Notebook - Serão 20 unidades de computadores portáteis modelo Compaq Preçário 430 Intel Core i7-6157U 4GB 120GB SSD Tela LED HD 14.1" Windows 11, ou similares, para a ministrações dos cursos. Os computadores deverão ficar disponíveis durante os 70 dias de ministrações dos cursos. Os computadores deverão estar em bom estado ou novos para a prestação de serviço. Memória de Cálculo: 20 computadores x 70 dias = 1.400 diárias x R\$ 55,00 = R\$ 77.000,00. Quantidade 1.400, valor unitário: 55,00.</p>	Diária	1.400	R\$ 55,00	R\$ 77.000,00
<b>Sub-Total</b>					<b>R\$ 315.240,80</b>
<b>Meta 4 - Prestação de Serviços/Serviços de Apoio - Exemplo: Segurança/Brigadista/Limpeza, etc...</b>					
4.1	<p><b>Operador de Mesa de Corte</b> - Profissional responsável por fazer os cortes das camaras e transmitir as imagens das aulas ao vivo. Serão 70 diárias em função do projeto como um todo possuir 70 dias de produção, sendo o profissional de mesa de corte necessário em todos os dias pois o serviço de filmagem tem o quantitativo de 70 dias.</p>	Diária	70	R\$ 350,00	R\$ 24.500,00
4.2	<p><b>Estúdio Completo</b> - Contratação de Estúdio, equipamentos, cinegrafistas e operador de mesa de transmissão, para produção e transmissão de programas de podcast de empresas, de empreendedores. Serão 15 Programas com até 05 horas de transmissão. Sendo o programa do podcast de uma hora cada. Cada empresa poderá gravar 05 programas de uma hora. 15 participantes x 05 horas = 75 horas.</p>	Horas	75	R\$ 750,00	R\$ 56.250,00
4.3	<p><b>Serviço de Cinegrafista</b> - Contratação de Empresa com Cinegrafista que será responsável pelo registro das filmagens e operação de equipamentos profissional (01 Profissional por dia, durante 70 dias). Captação de imagens das videoaulas. Captação de imagens nas transmissões das lives e em gravações externas).</p>	Diaria	70	R\$ 370,00	R\$ 25.900,00
4.4	<p>Site - Serviços para o desenvolvimento de 30 empresas na criação de Layout de sites de acordo com o projeto.</p>	Serviço	30	R\$ 1.600,00	R\$ 48.000,00
4.5	<p>Vídeo Institucional - Serviços para o desenvolvimento de 35 empresas na criação de vídeos institucionais e promocionais.</p>	Serviço	35	R\$ 1.850,00	R\$ 64.750,00
4.6	<p>Impulsionamento em Redes Sociais - Serviços para o desenvolvimento de 20 empresas na Criação de postagens digitais.</p>	Serviço	30	R\$ 450,00	R\$ 13.500,00
4.7	<p>Designer e Criação - Serviços para o desenvolvimento de 30 empresas na Criação de Redes Sociais.</p>	Serviço	30	R\$ 710,00	R\$ 21.300,00

4.8	Registro Videográfico - Serviços para o Desenvolvimento de 10 Empresas para Gravação de Videoaulas.	Horas	100	R\$ 450,00	R\$ 45.000,00
4.9	Serviços para Assessoria Jurídica para 15 Empresas: Contratação de Escritório de Advocacia para prestar consultoria as empresas e microempreendedores individuais. O Advogado vai montar o contrato social, estatuto e demais serviços necessários na área jurídica das empresas criativas. Assessoria jurídica para 15 empresas	Serviços	15	R\$ 900,00	R\$ 13.500,00
4.10	Serviços para Assessoria Contábil para 15 Empresas: Contratação de Escritório de contabilidade, para prestar consultoria as empresas e microempreendedores individuais. O Contador vai constituir empresas, abrir novos MEIS e vai auxiliar nas demais documentações contábeis das empresas. Assessoria contábil para 15 empresa.	Serviços	15	R\$ 800,00	R\$ 12.000,00
4.11	<b>Serviços para o desenvolvimento de 30 empresas na criação de sua identidade visual</b> de acordo com o projeto. As 30 empresas receberam a criação de Identidade Visual (Logomarca, panfleto, papel timbrado e camiseta), para divulgarem os seus negócios e divulgarem sua marca. Criação de 30 identidade visual no valor de R\$ 1.250,00, cada, no total: R\$ 37.500,00.	Serviço	30	R\$ 1.250,00	R\$ 37.500,00
4.12	<b>Serviços para o desenvolvimento de 20 empresas na Criação de Lojas Virtuais</b> - Contratação de Empresa Especializada para a criação de lojas virtuais (E-commerce), para 20 empresas, empreendedores, com o objetivo de aumentar as vendas online. (Cadastro de 30 itens), domínio e hospedagem estão incluídos no serviço. Criação de 20 lojas virtuais.	Serviço	20	R\$ 2.299,99	R\$ 45.999,80
<b>Sub-Total</b>					<b>R\$ 408.199,80</b>
<b>Meta 5 - Comunicação</b>					
5.1	<b>Camisetas</b> - Confeção de camisetas conforme grade da equipe em malha fio 30.1 com Silkscreen em 4/4 cores, destinadas à equipe de produção, na cor preferencial preta.	Unidade	60	R\$ 35,20	R\$ 2.112,00
5.2	<b>Vinhetas</b> - Criação de vinhetas de aberturas para as ministrações dos cursos online com até 01 minuto. Produção e Edição. Serão 06 vídeos de aberturas dos 06 cursos e 02 vídeos de abertura e encerramento do projeto nas transmissões online e 10 vinhetas dos serviços de marketing digital oferecido as empresas, total 16 vídeos.	Unidade	16	R\$ 1.350,00	R\$ 21.600,00
5.3	<b>Apostilas</b> - Contratação de empresa para Elaboração e distribuição de apostilas para 400 pessoas na realização dos cursos. Especificação: Confeção de 400 apostilas com até 70 páginas, papel off-set 90g, preto e branco, sem encadernação, tamanho A4.	Unidade	300	R\$ 9,66	R\$ 2.898,00

5.4	<b>Certificados</b> - Impressão de Certificados para comprovação de participação e finalização com mérito de todos os participantes dos cursos. Confeccionados em papel couche 180 gramas, colorido 4/4.	unidade	300	R\$ 6,20	R\$ 1.860,00
5.5	<b>Site</b> - Serviço completo de construção, planejamento, desenvolvimento e gerenciamento do site do projeto e demais redes sociais, durante a execução do projeto. Servirá de plataforma para interação com os interessados do projeto.	Serviço	12	R\$ 950,00	R\$ 11.400,00
5.6	<b>Backdrop</b> - Disponibilização de estrutura personalizada com 01 Painel (2,00 de altura x 3,00 de comprimento) e 01 Painel (2,00 de altura x 4,00 de comprimento). Material da estrutura em linha de alumínio Q 15 e de plotagem banner vinílico.	Diaria	70	R\$ 190,00	R\$ 13.300,00
5.7	<b>Impressão de Folders</b> - Serviço de impressão de folders em papel couchê até 170g, com policromia 60X20, para divulgação do projeto, das ações e das informações legais.	Unidade	2000	R\$ 0,84	R\$ 1.680,00
5.8	<b>Serviço de Registro fotográfico</b> - Contratação de um fotógrafo profissional para registro fotográfico durante os eventos, com cobertura completa. Serão 70 diárias em função do projeto como um todo possuir 70 dias de produção, com vários itens tendo o quantitativo de 70 e devendo todos serem devidamente comprovados em todos os dias para efeito de relatório.	Diária	70	R\$ 300,00	R\$ 21.000,00
5.9	<b>Editor de Vídeos</b> - Profissional que tenha experiência em postagem de vídeos nas redes sociais, facebook e youtube, que será responsável pelas postagens das vídeos aulas e demais informações relevantes na parte digital nas mídias sociais do projeto.	Diária	70	R\$ 350,00	R\$ 24.500,00
5.10	<b>Designer Gráfico</b> - Profissional responsável pela criação de todas as peças gráficas do projeto (folder, camisetas e banners do projeto Empreender pela Internet ).	Semana	12	R\$ 350,00	R\$ 4.200,00
5.11	<b>Assessoria de Imprensa</b> - Serviço de Assessoria de relese para os veiculos de comunicação e relatório final de mídia espontânea. Serviço prestado por 12 semanas, período do projeto.	Semana	12	R\$ 583,35	R\$ 7.000,20
5.12	<b>Lona</b> - Confeção de Lona Front, 440 G, com ferragem e Instalação, em formato de placa, com comprimento: 7,50 e altura: 2,00 . 01 Lona 15,00. 02 Lonas. Total: 30,00 Metros.	m <sup>2</sup>	30	R\$ 87,00	R\$ 2.610,00
5.13	<b>Fornecimento de 300 Kits Para os Alunos de Capacitação</b> - Composto por: caneta estereográfica cor azul (300 unidades x R\$ 1,60 = 480,00), Bloco de Anotações formato 10x20 cm, papel off-set 90g, cores 4x0 com 30 folhas cada (300 unid x R\$ 6,20 = R\$ 1.860,00). Total: R\$ 2.340,00.	Unidade	400	R\$ 7,60	R\$ 3.040,00
<b>Sub-Total</b>					<b>R\$ 117.200,20</b>

<b>VALOR TOTAL&gt;&gt;&gt;</b>		<b>R\$ R\$ 898.840,80</b>
<b>PREVISÃO DE RECEITAS</b>		
<b>01</b>	Termo de Fomento – Emenda	<b>R\$ 898.840,80</b>
<b>02</b>	Termo de Colaboração – SECEC: [Informar o Edital]	<b>R\$</b>
<b>03</b>	Recurso Complementar: [Detalhar a Fonte]	<b>R\$</b>
<b>04</b>	Bilheteria	<b>R\$</b>
<b>05</b>		<b>R\$</b>
<b>TOTAL</b>		<b>R\$</b>

*Rafael Silva Blatta*

**PRESIDENTE**

**14 de agosto de 2024**