

PLANO DE TRABALHO – VIVA MULHER

DADOS E INFORMAÇÕES DA OSC		
Razão Social: Instituto Brasileiro de Empreendedorismo, Tecnologia e Inovação - IBETI		
Endereço Completo: SRTVN Qd. 701, conjunto C, lote 128, Centro Empresarial Norte, sala 734 ala A.		
CNPJ: 22.074.829/0001-71		
Município: Brasília	Município: Brasília	Município: Brasília
Site, Blog, Outros: www.ibeti.org.br		
Nome do Representante Legal: Matheus Rodrigues da Silva		
Cargo: Presidente		
RG: 3.245-897	RG: 3.245-897	RG: 3.245-897
Telefone Fixo: 61 3037-3838	Telefone Fixo: 61 3037-3838	
E-Mail do Representante Legal: matheus.rodrigues@ibeti.org.br		

ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA		
Responsável pelo acompanhamento da parceria: Matheus Rodrigues da Silva		
Função na parceria: Coordenador Geral		
RG: 3.245-897	RG: 3.245-897	RG: 3.245-897
Telefone Fixo: 61 3037-3838	Telefone Fixo: 61 3037-3838	
E-Mail do Responsável: matheus.rodrigues@ibeti.org.br		

DESCRIÇÃO DO PROJETO	
TÍTULO DO PROJETO: #Viva Mulher	
PERÍODO DE EXECUÇÃO:	
INÍCIO: 07/12/2020	TÉRMINO: 30/12/2021
DESCRIÇÃO DO OBJETO: Desenvolvimento de aplicativo que fomenta a cultura através da capacitação técnica em economia criativa, para mulheres em estado de vulnerabilidade, por meio de inclusão digital. Serão lançadas 04 oficinas de capacitação, além de entregar uma plataforma digital para e-commerce, agendamento de serviços e serviços online para mulheres que atuam na área de economia criativa.	
JUSTIFICATIVA: Está cada vez mais em evidência que as práticas de violência à vulneráveis, sobretudo contra crianças e mulheres, estão constituídas como problema social grave. Dentre os	

atos mais corriqueiros, a violência contra as mulheres é uma questão prioritária nas agendas políticas nacionais e internacionais. Assim, o Instituto IBETI entende que o empoderamento e possibilidade de criar independência financeira gera a possibilidade de melhorar a situação vulnerável no âmbito familiar.

Dentro do ranking mundial de feminicídio o Brasil ocupa o 5º lugar segundo o Alto Comissariado das Nações Unidas para os Direitos Humanos (ACNUDH). A título de comparação, o Brasil mata 48 vezes mais mulheres que o Reino Unido, 24 vezes mais que a Dinamarca e 16 vezes mais que o Japão ou Escócia. O Conselho Nacional de Justiça (CNJ) demonstra através de um mapa da violência que entre 2003 e 2013, passou de 3.937 casos para 4.762 mortes. Em 2016, uma mulher foi assassinada a cada duas horas. Seguindo a linha de pesquisa, a Comissão Econômica para a América Latina e o Caribe (Cepal), vinculada à Organização das Nações Unidas (ONU), afirma que a cada 10 feminicídios registrados em 23 países da região em 2017, quatro ocorreram no Brasil. Já o Atlas da Violência 2018, publicado pelo Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea) e o Fórum Brasileiro de Segurança Pública, apontou uma possível relação entre machismo e racismo: a taxa de assassinatos de mulheres negras cresceu 15,4% na década encerrada em 2016. Ao todo, a média nacional, no período, foi de 4,5 assassinatos a cada 100 mil mulheres, sendo que a de mulheres negras foi de 5,3 e a de mulheres não negras foi de 3,1.

A violência doméstica contra mulheres é um fenômeno que atinge milhares de mulheres no mundo, impactando a integridade e colocando em risco a vida delas. Dentro do triste leque de riscos e impactos existentes, o feminicídio é a ponta do iceberg por seus efeitos devastadores. A legislação do país define feminicídio como o assassinato de mulheres quando envolve violência doméstica e familiar ou menosprezo e discriminação pela condição de ser mulher. Alguns exemplos disso são as mortes provocadas por maridos que não aceitam a decisão de separação e os assassinatos fora do contexto da família em que há violência sexual seguida de morte. Embora essa definição exceda a violência que ocorre no contexto familiar, esse é o ambiente mais comum de ocorrência dos feminicídios, apontando para um cenário alarmante.

No DF, ainda no mês de agosto de 2018, o número de feminicídios já havia ultrapassado os índices de todo o ano de 2017 e infelizmente, o número de casos continua crescendo. O que os números sobre feminicídio revelam é que a mulher tem mais chances de ser agredida ou morta pelas pessoas que fazem parte de seu cotidiano do que por pessoas desconhecidas. Ou seja, uma mulher deveria ter mais medo das pessoas que ela ama que de pessoas estranhas, mais medo de ficar em casa que de sair à rua.

O Instituto entende que gerar independência feminina irá desvincular a mesma do agressor, fazendo ela ter escolha a partir desse empoderamento, e nada melhor como a economia criativa para gerar essa independência. O aplicativo #VivaMulher procura atuar de forma transversal, entregando poderosa ferramenta ao público feminino, reduzindo gastos e otimizando processo e resultados. Busca também atuar em rede, articulando na promoção a proteção das mulheres em parceria com o estado e favorecer a atuação descentralizada das Secretarias de Estado do Distrito Federal.

A cultura como ferramenta de auxílio a vulneráveis é de grande relevância social de uma maneira geral. O Viva Mulher encontra na oportunidade de alcançar pessoas em vulnerabilidade para dar condições melhores através de capacitação técnica e oportunidade no mercado Cultural para utilizar a Arte e Cultura como motivadora para o participante, além de ferramenta para tal.

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

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

As ferramentas tecnológicas devem existir também para contribuir com o conhecimento de toda atividade, assim, o desenvolvimento de um portal será a ferramenta de inclusão de pessoas em vulnerabilidade social que necessitam estarem englobadas no mercado de trabalho. Assim, a necessidade de um portal que trabalha as três frentes é primordial, sendo elas: a capacitação, através dos cursos culturais online; a certificação, garantida ao fim de cada oficina e pôr fim a integração e o e-commerce para que a partir aí possam gerar sua renda.

O aplicativo fomenta a cultura através da capacitação técnica em economia criativa, para mulheres em estado de vulnerabilidade, por meio de inclusão digital. Assim, o projeto alcançará objetivos instituídos na lei complementar nº 934, de 7 de dezembro de 2017, conforme abaixo:

Art. 4º São objetivos do SAC-DF:

I – promover a intersectorialidade das políticas públicas de cultura com as outras políticas governamentais;

II – promover a formação artístico-cultural, a capacitação profissionalizante, a ampliação das artes e da cultura inclusivas, o aperfeiçoamento e o intercâmbio entre gestores culturais, produtores, pesquisadores, artistas e outros profissionais da cultura, dando prioridade aos

(...)

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

(...)

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

(...)

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

XIV – estimular a pesquisa, a sistematização de dados, a formulação de indicadores, a documentação e a difusão de informações culturais;

Serão realizadas oficinas, workshops de capacitação de forma mensal, além de entregar uma plataforma digital para e-commerce, agendamento de serviços e serviços online para mulheres que atuam na área de economia criativa, estando assim de acordo com os princípios da Lei complementar nº 934, de 7 de dezembro de 2017, conforme abaixo:

Art. 3º São princípios do SAC-DF:

I – efetivação dos direitos culturais;

II – equidade social e territorial de acesso e acessibilidade aos bens, aos serviços e aos meios de produção culturais;

(...)

IV – valorização de iniciativas de inovação e de experimentação artística;

(...)

IX – integração e interação com as outras instâncias governamentais e áreas da gestão pública, considerando o papel estratégico da cultura no processo de desenvolvimento integrado e de cidadania;

(...)

XIV – desenvolvimento da economia criativa, fundamentado na diversidade cultural, na sustentabilidade, na inovação e na inclusão produtiva, garantindo acessibilidade e inclusão da pessoa com deficiência;

Além de contribuir para colocação a nível internacional, onde também há o alcance do objetivo 5º da Agenda 2030 da ONU – “Alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas”.

DETALHAMENTO DAS AÇÕES:

O desenvolvimento do aplicativo se dará em etapas de desenvolvimento e horas de desenvolvedores, sendo eles:

Composição da equipe de trabalho:

01 ARQUITETO DE SOFTWARE

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

01 GERENTE DE PROJETOS

O(a) Gerente de projetos é responsável por atuar com análise de requisitos, sejam eles funcionais, não-funcionais, e análise de negócio. Ele também deverá realizar a especificação e análise de sistemas e especificações funcionais para o desenvolvimento de software. Ele elabora planos de teste e executa-os. É comum que também que atue com o controle de qualidade, focando no processo de desenvolvimento, bem como na validação e certificação de processos.

01 DESIGNER DE UI/UX

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

01 PROGRAMADOR/DESENVOLVEDOR MOBILE FULLSTACK

Programador mobile fullstack é aquele que atua com as tecnologias de desenvolvimento mobile, no nosso caso, Android.

01 PROGRAMADOR/DESENVOLVEDOR WEB FRONT

É o responsável pelo desenvolvimento da interface de usuário que roda em navegadores WEB como Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari e etc.

01 PROGRAMADOR/DESENVOLVEDOR WEB BACKEND

É o responsável pelo desenvolvimento de regras de negócios que vão rodar no lado do servidor.

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

1 Modelagem de sistema

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

serão calculados para determinar as entregas.

2 Divisão de sprints

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

3 Módulo aplicativo mobile

3.1 Aplicativo para o público

Aplicativo público que será utilizado pelo usuário final (mulheres).

3.1.1 Módulo de cadastro e credenciamento

Cadastro do usuário ao aplicativo público, requerendo alguns dados pessoais e envio de documentos para validação do cadastro.

3.1.2 Tela de autenticação

Nesta tela cada usuário terá acesso ao aplicativo através de um cadastro, que é validado pelo módulo de credenciamento.

3.1.3 Tela de configuração

Nesta tela serão feitas algumas configurações relativas à funcionalidade geral do aplicativo.

3.1.3.1 Personalização de comandos

Serão configurados os comandos pelo usuário para acionamento de alertas de material.

3.1.3.2 Push de notícia

Módulo de notificações onde o usuário receberá notícias através de notificações push.

3.1.4 Tela de controle de certificados

Listagem com histórico detalhado de certificados feitos pelo aplicativo.

3.1.5 Tela de controle de privacidade

Tela onde o usuário poderá definir algumas configurações de privacidade.

3.1.6 Capacitação

Área onde será listado vídeos, podcasts, workshops e notícias referentes à capacitação.

3.1.6.1 Oficinas

3.1.6.2 Vídeos

3.1.6.3 Notícias

3.2 Aplicativo E-commerce

Aplicativo que será utilizado por mulheres para agendamentos de serviços, prestação de serviços online (por videoconferência) e venda direta de serviços vinculados à Economia Criativa.

4 Módulo administrador de plataforma

4.1 Área para controle de acesso e perfis (Instituto e Sec. De Cultura)

4.2 Área para controle de downloads

Será mostrado o número detalhado de downloads do aplicativo, assim como as versões de sistema operacional e os modelos de celular que fizeram o respectivo download.

4.3 Área para publicação de textos, Vídeos e podcasts

Área onde será adicionado, editado ou excluído o conteúdo relativo ao módulo de capacitação.

Compra de Tecnologia:

Para o deploy do mínimo viável do sistema, um servidor de aplicação intermediário e uma instância dedicada a banco de dados fazem o papel suficiente. Como a ideia é evoluir a aplicação, recomenda-se o uso de servidores com alta disponibilidade para facilitar o escalamento da infraestrutura, sendo necessário:

- a. Instância de uso geral sob demanda Amazon m4.large (8GB de memória, 2vCPU e 100GB de espaço em disco SSD)
- b. Instância de banco de dados sob demanda Amazon m4.large (8GB de memória, 2vCPU e 100GB de espaço em disco SSD)

Cronograma de Desenvolvimento:

Total de 700 horas de desenvolvimento, sendo do dia 09/12/2020 a 30/04/2021.

Lançamento:

Será criado mídias sociais e hotsite, com nome #Viva Mulher para divulgação e campanha de adesão de mulheres que procuram ferramenta para defesa pessoal. A criação das mídias ocorrerá de forma paralela ao desenvolvimento do site e entregue a data fim de 30/04/2021.

A duração será de 15 dias de campanha para download e adeptos ao aplicativo, iniciando dia 30/04/2021 a 15/05/2021.

O aplicativo contará com 04 oficinas de capacitação que funcionarão da seguinte forma:

- Oficina de Artesanato

(Carga horária de 36horas) Arte-educador.

O curso de artesanato tem como principal objetivo fornecer às pessoas conhecimentos sobre diferentes técnicas artesanais, mostrando o quanto a arte pode ser transformadora e dar origem a peças maravilhosas. O artesanato é uma das vertentes que caracterizam a cultura de um povo, mas, apesar de antigo, ele continua lançando novas técnicas para desenvolver habilidades manuais. Serão trabalhadas as seguintes áreas:

- Programa do Artesanato Brasileiro

- Conceitos Básicos do Artesanato Brasileiro
- Formas de Organização do Artesanato/Artesão
- Tipologias do Artesanato
- Classificação do Artesanato
- Funcionalidade do Artesanato
- Técnicas de Produção Artesanal
- Artesanato indígena
- Artesanato de reciclagem
- Artesanato de referência cultural
- Artesanato contemporâneo conceitual

- Oficina de Cenografia

(Carga horária de 40 horas) Arte-educador.

Cenografia, tradicionalmente, é arte de projetar e executar a instalação de cenários para espetáculos teatrais ou cinematográficos. Hoje em dia, a aplicação da Produção de Cenografia acontece em todos os campos onde é preciso impactar a experiência do público, seja a plateia de uma peça de teatro, os telespectadores de um debate político ou os clientes de um estande comercial. A utilização da cenografia extrapola portanto os estúdios de TV, cinema e o palco de teatro, para ser aplicada na montagem de palcos de festivais de música, eventos ao ar livre, estandes de eventos corporativos, publicitários e de negócios. Será desenvolvido os principais tipos de técnicas e diferenças entre os pontos utilizados nessa bela arte:

- Desenvolvimento da linguagem visual representativa para a simbólica, expressiva e sugestiva;
- A iluminação como elemento cenográfico;
- Propostas cenográficas;
- Ilustração com desenho ou maquete
- Figurino e maquiagem como caracterização da personagem;
- Materiais e confecção de adereços.

- Oficina de Manicure e Pedicure

(Carga horária de 32horas) Arte-Educador.

A oficina trabalha com foco a estética e ter habilidade com trabalhos manuais. Além das técnicas, os diversos cuidados com a higiene dos instrumentos de trabalho, sabendo esterilizá-los corretamente e conservá-los de forma adequada para evitar a transmissão de doenças. Serão os seguintes módulos:

- Anatomia;
- Instrumentos de trabalho;
- Produtos para manicure e pedicure;
- Higiene com os itens de trabalho;

- Esterilização;
- Cutilagem;
- Esmaltes;
- Unhas postiças;
- Público masculino;

- Oficina de fotografia

(Carga horária de 32 horas) Arte-educador.

A oficina de fotografia capacita a pessoa a atuar em diversos segmentos da produção fotográfica. Fundamentos tecnológicos, científicos e humanísticos inerentes ao desempenho do profissional serão habilidades e competências desenvolvidas no decorrer do curso. Conhecimentos históricos e artísticos, sensibilidade e densidade crítica no trato das imagens. Serão os seguintes módulos:

- Introdução à fotografia;
- Intermediário;
- Fotojornalismo;
- Fotografia da natureza;
- Fotografia social;
- Fotopublicidade;
- Fotografia moda / book;
- Fotografia arquitetônica;
- Fotografia investigativa;
- Fotografia noturna;
- Macrofotografia.

Em cumprimento ao que estabelece o art. 41, § 1o do Decreto no 37.843/2016, que a equipe de trabalho consiste no pessoal necessário à execução do objeto da parceria, incluídas pessoas pertencentes ao quadro da organização da sociedade civil ou contratadas, serão submetidas a regime cível, através de contratação seja de pessoa jurídica, onde toda a prestação de serviços será comprovada com notas fiscais. Para execução das oficinas serão as seguintes com suas respectivas cargas horárias:

Arte-educador, com carga horária de 8 horas diárias – 10h00 às 14h00, para planejamento e organização, 14h00 às 18h00 para realização.

O Planejamento e gravações ocorrerão no seguinte período:

Início	Fim
18/01/2021	29/01/2021
15/02/2021	26/02/2021
15/03/2021	26/03/2021

19/04/2021

30/04/2021

As gravações ocorrerão do dia 01/03/2021 a 01/05/2021 para publicação no dia 02/05/2021.

Após esse período, o aplicativo por fomento encerra no dia 30/12/2021.

A prestação de conta será realizada no período de 21/12/2021 a 30/12/2021. Junto ao Coordenador, a Secretária contratada irá atuar do dia 06/12/2020 a 05/01/2021 e 01/10/2021 a 30/12/2021 atuando na área burocrática documental e financeira.

OBJETIVOS E METAS:

- Contribuir ao fomento cultural a mulher em situação de vulnerabilidade no Distrito Federal;
- Contribuir na redução das taxas de violência contra a mulher no Distrito Federal através do fomento à Cultura;
- Atuação transversal como canal para mulher seja empoderada e independente financeiramente através de atuação Cultural no Distrito Federal;
- Auxiliar no alcance das políticas públicas locais e internacionais;
- Desenvolvimento de ferramenta tecnológica para contribuir com o conhecimento cultural e artística;
- Entrega de sistema para inscrição de aulas e workshops para Mulheres às áreas culturais;
- Incentivar linguagens tecnológicas a difundir a arte;
- Ferramenta e e-commerce para mulheres em situação de vulnerabilidade e integração ao mercado econômico.

Como Metas, devemos alcançar:

- Criação da Arquitetura do Software e Desenvolvimento de um 01 aplicativo, O Viva Mulher.
- Realização de 04 Oficinas
- Manutenção do Aplicativo no período de 8 meses
- 1.000 Downloads do aplicativo

PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:

Atendimento de 1.000 mulheres do DF.

CONTRAPARTIDA:

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

[IDENTIFICAR CONTRAPARTIDA, QUANDO APLICÁVEL]

CRONOGRAMA EXECUTIVO		
AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
PRÉ PRODUÇÃO	07/12/2020	07/12/2021
EXECUÇÃO	07/12/2020	30/12/2021
PÓS PRODUÇÃO	21/12/2021	30/12/2021

MARCOS EXECUTORES		
AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Aquisição de Tecnologias para Funcionamento	07/12/2020	07/12/2021
Criação da Arquitetura do Software e Desenvolvimento	07/12/2020	30/04/2021
Oficinas	18/01/2020	30/04/2021
Manutenção do Aplicativo	15/05/2021	30/12/2021
Recursos Humanos	07/12/2020	30/12/2021

Acompanhamento do desenvolvimento do aplicativo e obtenção de resultados ao fim do primeiro ano. Após, relatório de prestação de contas com alcance das metas e resultados esperados.

3.2 – INDICADORES DE RESULTADOS:

PRODUTO	INDICADOR	QUANTIDADE
<i>Criação da Arquitetura do Software e Desenvolvimento</i>	Entrega do aplicativo	01 aplicativo
<i>Oficinas</i>	Publicações no aplicativo	4 Oficinas
<i>Manutenção do Aplicativo</i>	Gerencia do aplicativo	8 meses
<i>Downloads</i>	Relatório	1.000

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO
Dezembro 2020 - Emenda: 01091.01 – EDUARDO PEDROSA – PT: 11.333.6207.9107.0049

Memória de Cálculo

Item	Descrição	Referência	Unidade de Media	Qtde	Valor Unitário	Valor Total
Meta 1 - Pré-produção / RH						
1.1	Coordenador Geral - Coordenar todos os aspectos do evento para que ele se efetive como o planejado. Delegar funções, acompanhar o planejamento, a divulgação e a motivação da equipe. Acompanhar com check-list todas as fases do plano de trabalho, desde o tema até a escolha dos prestadores de serviço, além de acompanhar toda a execução.	FGV ITEM 153 + IPCA	SEMANA	48	R\$ 825,00	R\$ 39.600,00
1.2	Secretária - Auxiliar em atividades da área financeira de controle bancário e de contas, cuidar do fluxo de caixa, contas a pagar e receber, lançamento de cheques e organização de documentos na contratação e prestação de contas	FGV ITEM 116 + IPCA	SEMANA	8	R\$ 900,00	R\$ 7.200,00
1.3	CONSULTOR DE CONTEÚDOS E IMAGENS – Promover a imagem do evento e dos organizadores. Planejar e supervisionar os trabalhos que envolvem comunicação visual do evento. Sendo que o Diretor será voltado para a	FGV ITEM 177 + IPCA	SEMANA	48	R\$ 920,00	R\$ 44.160,00

	comunicação com o público do projeto e o aos artistas e equipe produtora que virão gravar os videos.					
Meta 2 - Oficinas e Workshops						
2.1	Arte-Educador - Oficina + Workshop das temáticas propostas	FGV ITEM 83 + IPCA	SEMANA 04 Oficineiras no período de 02 semanas para planejamento e gravação. 18 a 29/01/2021 15 a 26/02/2021 15 a 26/03/2021 19 a 30/04/2021	8	R\$ 900,00	R\$ 7.200,00
2.2	Arte-Educador - Monitoria e Curadoria dos materiais e questionamentos recebidos	FGV ITEM 83 + IPCA	SEMANA 01 Monitor para acompanhamento das mulheres nas oficinas e workshops durante 8 meses.	32	R\$ 900,00	R\$ 28.800,00
Meta 3 - Desenvolvimento						
3.1	ARQUITETO DE SOFTWARE - Componente da Equipe de Desenvolvimento	SALICNET PRODUTO: SITIO DE INTERNET ITEM ORÇAMENTÁRIO: ARQUITETO DE SOFTWARE	PROJETO	1	R\$ 15.200,00	R\$ 15.200,00
3.2	GERENTE DE PROJETOS - Componente da Equipe de Desenvolvimento	SALICNET PRODUTO: APLICATIVOS ITEM ORÇAMENTÁRIO: GERENTE DE PROJETOS	MENSAL	3	R\$ 3.500,00	R\$ 10.500,00
3.3	DESENVOLVEDOR MOBILE FULLSTACK - Componente da Equipe de Desenvolvimento	SALICNET PRODUTO: SITIO DE INTERNET ITEM ORÇAMENTÁRIO: PROGRAMADOR	MENSAL	3	R\$ 5.800,00	R\$ 17.400,00

3.4	DESENVOLVEDOR WEB FRONT - Componente da Equipe de Desenvolvimento	SALICNET PRODUTO: SITIO DE INTERNET ITEM ORÇAMENTÁRIO: PROGRAMADOR	MENSAL	3	R\$ 5.600,00	R\$ 16.800,00
3.5	DESENVOLVEDOR WEB BACKEND - Componente da Equipe de Desenvolvimento	SALICNET PRODUTO: SITIO DE INTERNET ITEM ORÇAMENTÁRIO: PROGRAMADOR	MENSAL	3	R\$ 5.600,00	R\$ 16.800,00
3.6	DESIGNER UI/UX - Componente da Equipe de Desenvolvimento	SALICNET PRODUTO: SITIO DE INTERNET ITEM ORÇAMENTÁRIO: DESIGNER DE UI/UX	SERVIÇO	1	R\$ 12.500,00	R\$ 12.500,00
3.7	Serviço de suporte e manutenção dos softwares desenvolvidos para aplicativo e site, devendo acompanhar o desenvolvimento da arquitetura para otimização da prestação de serviço.	SALICNET PRODUTO: SITIO DE INTERNET ITEM ORÇAMENTÁRIO: MANUTENÇÃO DE APLICATIVO	MENSAL	8	R\$ 1.300,00	R\$ 10.400,00

Meta 1 - Pré-produção / RH

4.1	Sonorização de Pequeno Porte - 2 caixas de som grandes, 1 mesa digital, 1 equalizador, 2 potências pequenas, 2 caixas de retorno, 2 microfones sem fio.	MINISTÉRIO DA CULTURA Fundação Cultural Palmares Ata de Realização do Pregão Eletrônico Nº 00003/2019 item 47	DIARIA	16	R\$ 475,00	R\$ 7.600,00
4.2	Sistema de iluminação de médio porte composto por painel de LED 4x4. 10 parleds 3 W Rgbw.	Secretaria de Estado de Planejamento e Gestão Ata de Realização do Pregão Eletrônico Nº 00139/2018 (SRP) Item 20 Grupo 6	DIARIA	16	R\$ 325,00	R\$ 5.200,00

4.3	Tablado 6mt x 6mt - Estrutura fixa, com montagem modular para montar o palco onde serão realizadas as palestras, apresentações artísticas e onde ficará parte da sonorização.	Secretaria de Estado de Planejamento e Gestão Ata de Realização do Pregão Eletrônico N° 00139/2018 (SRP) Item 5 Grupo 1	DIARIA	16	R\$ 375,00	R\$ 6.000,00
4.3	PAINEL DE LED - Pannel de Led para parte superior do palco principal, LED tipo modular de alta definição montados com gabinetes do tipo super slim medindo 500mmx500mm e 70mm de profundidade, configurados nas medidas 6x2m.	PE 04/2019 SECEC DF ITEM 9.1 (VALOR DO M² R\$ 250,00)	m/2	160	R\$ 150,00	R\$ 24.000,00
4.4	Operador de som - Responsável por instalar, configurar, operar, monitorar os sistemas de sonorização, gravação e realizar manutenção dos equipamentos	MINISTÉRIO DA CULTURA Fundação Cultural Palmares Ata de Realização do Pregão Eletrônico N° 00003/2019 item 5	DIARIA	16	R\$ 150,00	R\$ 2.400,00
4.5	Produção de vídeos para streaming do site incluindo roteiro, captação de imagens edição e finalização.	Pregão Eletrônico N° 00003/2018. INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIENCIA E TECNOLOGIA item 01	Unidades	8	R\$ 3.500,00	R\$ 28.000,00
TOTAL>>>						R\$ 299.760,00

ANEXOS
[X] EQUIPE DE TRABALHO (OBRIGATÓRIO)
[X] CURRÍCULO PADRÃO DA EQUIPE DE TRABALHO
[] CROQUI DO EVENTO (SE HOUVER)

☒ PLANO DE COMUNICAÇÃO
☐ PLANO DE MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPLEMENTARES
☐ OUTROS. Especificar: _____



INSTITUTO BRASILEIRO DE EMPREENDEDORISMO
TECNOLOGIA E INOVAÇÃO - IBETI
CNPJ: 22.074 829/0001-71