

PLANO DE TRABALHO DE TERMO DE FOMENTO

DADOS E INFORMAÇÕES DA OSC		
Razão Social: ASSOCIAÇÃO DE EDUCAÇÃO, ESPORTE, CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA - AECEC		
Endereço Completo: SCN Quadra 1, bloco E, sala 112, Edifício Central Park – Brasília-DF		
CNPJ: 04.764.724/0001-62		
Município: Brasília	UF: DF	CEP: 70.711-903
Site, Blog, Outros:		
Nome do Representante Legal: Gustavo Augusto Moura de Sá		
Cargo: Presidente		
RG: 833881	Órgão Expedidor: SSP/DF	CPF: 316285241-20
Telefone Fixo:	Telefone Celular: (61) 99164-5096	
E-Mail do Representante Legal: aecec.df@gmail.com		

ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA		
Nome do Representante Legal: Gustavo Augusto Moura de Sá		
Cargo: Presidente		
RG: 833881	Órgão Expedidor: SSP/DF	CPF: 316285241-20
Telefone Fixo:	Telefone Celular: (61) 99164-5096	
E-Mail do Representante Legal: aecec.df@gmail.com		

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

DESCRIÇÃO DO PROJETO**TÍTULO DO PROJETO:** Made in japan**PERÍODO DE EXECUÇÃO:****INÍCIO:** 21/09/2023**TÉRMINO:** 21/11/2023**DESCRIÇÃO DO OBJETO:**

Realizar o projeto "Made in Japan" que no Distrito Federal

JUSTIFICATIVA:

O Japão exibe uma cultura multifacetada, com tradições milenares. Embora tenha raízes na cultura chinesa, a distância geográfica permitiu ao Japão a construção de um modelo cultural diferenciado e cujas marcas persistem mesmo com a característica dinâmica do povo de adaptar-se à evolução tecnológica.

Hoje a cultura dos japoneses é reconhecida como referência na gastronomia, arte, cultura pop e entretenimento, entre outros. A escrita japonesa é a mistura de caracteres criados no país (o hiragana e o katakana) com os ideogramas 'importados' da China (o kanji). Na religião, a prática de ritos locais, como o xintoísmo, combinou-se com os ritos 'importados' da Coreia e da China, como o budismo. Com a cultura pop não poderia ser diferente, ao invés de apenas cultuar ídolos alheios, os japoneses criaram seus próprios ídolos. A fórmula poderia ser americana, mas o produto final tinha que ser culturalmente japonês.

O pop japonês tornou-se um bem-sucedido caso de "customização" da industrialização cultural com padrões orientais. Dois mil anos de história e tradições não podiam ser substituídos e o sucesso de um ídolo ou produto depende, até hoje, de sua identificação com o público.

A cultura pop é um fenômeno ligado à industrialização e à sociedade de consumo. É importante ressaltar que o pop japonês ocorreu e foi beneficiado por condições culturais e econômicas extremamente favoráveis que o país conquistou no pós-guerra. Principalmente a partir dos anos 60, quando o então Primeiro-ministro Hayato Ikeda implantou um histórico programa econômico, que em dez anos duplicou e distribuiu de forma ampla a renda per capita do país, criando a nação da maior e mais rica classe média do mundo. Ao mesmo tempo, o país alcançou uma das mais altas taxas de alfabetização e escolaridade do planeta, formando um povo sedento de informação. A cultura pop, em qualquer parte do globo, é baseada em consumo, e isso faz com que o pop seja essencialmente um fenômeno cultural e comercial.

Fazem parte da cultura pop japonesa itens como o karaokê, yosakoi, mangá, anime (desenhos japoneses de traços marcantes como olhos

grandes, cabelos de cores exóticas e roupas de estilos próprios e diferentes), tokusatsu (filmes e séries de efeitos especiais), cinema, garage kits, música, games e programas de TV.

A literatura japonesa desenvolveu-se nos períodos Yamato, Heian, Kamakura-Muromachi, Edo e moderno, denominados assim de acordo com a sede do principal centro administrativo japonês da época. As primeiras obras da literatura japonesa foram fortemente influenciados pelo contato cultural com a China e com a literatura chinesa. A literatura indiana também influenciou através da difusão do budismo no Japão. Eventualmente, a literatura japonesa desenvolveu-se em um estilo próprio quando escritores japoneses começaram a escrever obras sobre o Japão. Após o Japão ter aberto suas portas à negociação e à diplomacia ocidental no século XIX, a literatura estrangeira começou a ser influenciada pela literatura japonesa.

A pintura foi uma arte respeitada no Japão há muito tempo: o pincel é um instrumento de escrita e de pintura tradicional, por isso é natural o seu uso como ferramenta artística.

A produção de papel foi introduzida no Japão, vinda da China, por volta do século VII por Damjing e alguns monges de Goguryeo. Mais tarde, o papel tradicional washi foi desenvolvido a partir do papel chinês. Técnicas de pintura japonesa ainda estão em uso nos dias de hoje, bem como técnicas adaptadas da Ásia continental e do Ocidente.

A língua japonesa, fluída e escrita com pincel, levou ao desenvolvimento de uma complexa técnica de caligrafia. A arte caligráfica costuma ser muito esotérica para as exposições do ocidente, além da exposição geral ser muito limitada. Entretanto, nos países do leste asiático a produção gráfica de um texto é vista como uma forma de arte tradicional, bem como um jeito de transmitir informações por escrito. A obra escrita pode consistir de frases, poemas, histórias ou apenas simples ideogramas. O estilo e o formato da escrita podem imitar conceitos subjetivos, até mesmo o ponto da textura e a velocidade das pinceladas. Pode-se gastar mais de cem tentativas para produzir um efeito desejado em um único ideograma, mas o processo de criar a obra é considerado uma arte em si mesma, além do próprio produto final.

Essa forma de caligrafia é conhecida como Shodô (書道?), que literalmente significa o jeito de escrever ou caligrafia, ou mais conhecido como Shuji (習字?), aprendendo a escrever ideogramas.

É comum confundir a caligrafia com a forma de arte conhecida como Sumi-e, que literalmente significa pintura com tinta, sendo a arte de pintar uma cena ou um objeto.

As esculturas tradicionais japonesas consistiam principalmente de imagens budistas, tais como Tathagata, Bodisatva e Myo-o. A escultura mais antiga do Japão é uma estátua de madeira de Amitaba, no templo Zenko-ji. No período Nara, estátuas budistas foram construídas pelo governo nacional a fim de aumentar o seu prestígio. Há exemplos disso, nos dias de hoje, em Nara e Kyoto, com uma colossal estátua de bronze de Buda Vairochana, no templo Todai-ji.

A madeira era tradicionalmente usada como o principal material no Japão, como pode ser observado na arquitetura japonesa tradicional. As estátuas eram geralmente cobertas com ouro ou uma tinta opaca ou brilhante, havendo alguns pequenos traços em sua superfície. Bronze e outros metais também eram usados. Outros materiais, como pedras e cerâmica, tiveram um papel importante nas crenças do povo.

Os quatro teatros tradicionais do Japão são: noh, kyogen, kabuki e bunraku. O Noh tem suas origens da união do sarugaku com a música e dança feita por Kanami e Zeami Motokiyo. Entre os seus aspectos mais distintos estão as máscaras, fantasias e gestos estilizados, às vezes acompanhado por um leque que pode representar outros objetos. As apresentações do noh eram realizadas em alterância com as do kyogen, tradicionalmente em número de cinco, mas atualmente em grupos de três. O kyogen, que tem personagens humorísticos, tem origens antigas no entretenimento da China do século VIII, desenvolvendo-o no sarugaku. No kyogen, as máscaras eram raramente usadas e, apesar das representações serem associadas às do noh, atualmente muitas não são. O Kabuki apareceu no começo do Período Edo a partir das apresentações e danças de Izumo no Okuni, em Kyoto. Devido à prostituição das atrizes do kabuki, a participação das mulheres nas peças foi proibida pelo governo em 1629, sendo que as personagens femininas passaram a ser representadas apenas por homens (onnagata). Tentativas recentes de reintroduzir atrizes no kabuki não foram bem aceitas. Outra característica do kabuki é o uso de maquiagem para os atores de personagens históricos (kumadori). O bunraku, um teatro de marionetes japonês, foi desenvolvido no mesmo período do kabuki em uma relação de competição e contribuição entre seus atores e autores. A origem do bunraku, entretanto, é mais antiga, existindo já no período Heian. Em 1914, surgiu a Revista Takarazuka, uma companhia composta somente por mulheres que introduziu o teatro de revista no Japão.

A arquitetura japonesa tem uma história tão longa quanto qualquer outro aspecto da cultura japonesa. Originalmente muito influenciada pela arquitetura chinesa, ela desenvolveu muitos aspectos e diferenças que só podem ser vistos no Japão. Exemplos de arquitetura tradicional podem ser vistos em templos, santuários xintoístas e castelos japoneses em Kyoto e Nara. Algumas dessas construções foram feitas com jardim japonês, que foram influenciados por idéias zen.

Alguns arquitetos modernos, como Yoshio Taniguchi e Tadao Ando são conhecidos por misturarem influências arquitetônicas do Japão tradicional com ocidentais.

A arquitetura de jardins é tão importante quanto a arquitetura de construções e é muito influenciada pela origem histórica e religiosa. Ainda hoje, a pintura com tinta monocromática é a forma de arte mais associada ao budismo zen. Um princípio primário de design de um jardim é a criação de uma paisagem na qual ela será baseada, ou pelo menos, muito influenciada pela

pintura de paisagem com tinta monocromática em três dimensões, sumi-e ou suibokuga. Um dos principais jardins japoneses no Brasil é o Jardim Botânico em São Paulo.

O vestuário japonês distingue o Japão de todos os outros países do mundo. No Japão você encontra dois tipos de vestuário: o tradicional e o moderno. A palavra japonesa kimono significa "algo que alguém veste" e ele é a roupa tradicional do Japão. Originalmente, a palavra kimono era usada para todos os tipos de roupa, mas com o passar do tempo, ela passou a se referir especificamente ao vestido longo também conhecido como "naga-gi", significando "longo vestido", que é ainda hoje usado em algumas ocasiões especiais por mulheres, homens e crianças. Kimono e todos os outros itens do vestuário tradicional japonês são conhecidos coletivamente como "wafuku", que significa "roupas japonesas", em oposição a "yofuku" (vestuário ocidental). Existe uma grande variedade de cores, estilos e tamanhos. Os homens geralmente usam cores mais escuras, enquanto mulheres tendem a usar cores mais brilhantes e, especialmente para mulheres mais jovens, frequentemente com desenhos florais ou abstratos.

O kimono de uma mulher que é casada (Tomesode) difere do kimono de uma mulher que não é casada (Furisode). O Tomesode distingue-se por que os seus desenhos não aparecem acima da cintura. Já o Furisode pode ser reconhecido por suas mangas extremamente longas, que medem entre 39 e 42 polegadas. É também o kimono mais formal que uma mulher solteira usa. O Furisode indica não só sua idade, mas também que é solteira.

No longo período feudal regido pela classe samurai, alguns métodos que foram usados para treinar guerreiros foram desenvolvidos em artes marciais bem ordenadas, nos tempos modernos, chamados coletivamente de Koryu. Exemplos incluem kenjutsu, kendo, kyūdō, sojutsu, jujutsu e sumo, todos os quais foram estabelecidos no período Edo. Após a rápida mudança social na Restauração Meiji, algumas artes marciais transformaram-se em esportes modernos, chamados de gendai budō. Judo foi desenvolvido por Jigoro Kano, que estudou algumas seitas de jujutsu. Esses esportes ainda são amplamente praticados no Japão atual e outros países.

A cultura popular do Japão não reflete apenas as atitudes e preocupações do presente mas também fornecem uma ligação com o passado. Filmes, programas de televisão, mangás, animes, músicas e games desenvolveram-se de antigas tradições artísticas e literárias, sendo que muitos de seus temas e estilos de apresentação podem ser atribuídos a formas de arte tradicionais. As formas contemporâneas de cultura popular, assim como as formas tradicionais, fornecem não apenas entretenimento mas também uma válvula de escape para que os japoneses possam fugir um pouco dos problemas de um mundo industrial. Quando perguntados como eles gastam seu tempo livre, 80% dos homens e mulheres entrevistados em uma pesquisa do governo feita em 1986 responderam que gastam cerca de duas horas e meia por semana

assistindo televisão, ouvindo o rádio e lendo jornais e revistas. Outros 16% gastam cerca de duas horas e quarenta e cinco minutos em hobbies ou diversão. Outros gastam seu tempo livre participando de atividades esportivas, socializando-se e com estudo pessoal. Adolescentes e aposentados relataram maior tempo gasto com essas atividades do que os outros grupos

Devido a sua longa história culinária, os japoneses desenvolveram uma culinária fina e sofisticada. Nos últimos anos, a comida japonesa tornou-se muito popular no mundo ocidental e no Brasil. Pratos como sushi, tempura, sashimi e takoyaki são algumas comidas que são conhecidas. De acordo com o Instituto de Pesquisa Cetácea do Japão, "a pesca baleeira e os pratos com carne de baleia são uma parte da culinária japonesa", sendo que o Japão é maior consumidor de carne de baleia do mundo. Acredita-se que a dieta japonesa saudável tem relação com a longevidade do povo japonês.

O Brasil é a primeira maior colônia japonesa no mundo, mesmo com a distância geográfica, a cultura japonesa tem muita influência sobre os costumes brasileiros.

Foi em 18 de junho de 1908 - há 114 anos - que o Brasil começou a receber imigrantes japoneses para trabalharem nas lavouras de café, no estado de São Paulo. De lá para cá, a comunidade nipônica cresceu. Para se ter uma ideia, dados da Embaixada do Japão no Brasil estimam que aproximadamente 2 milhões de japoneses e descendentes, a maior população de origem japonesa fora do Japão, vivam no Brasil. Os números também mostram a quantidade de nativos japoneses no país verde e amarelo: o Censo do IBGE de 2010 aponta que quase 50 mil japoneses residiam no Brasil. Este dado representava 11,4% do total de estrangeiros que moravam no país.

A influência da nação nipônica em torno do país tropical se perpetuou e está refletida ainda hoje nas tradições, sabores e saberes do Brasil. Das artes marciais a religião, dos chás e sushis aos mangás (as famosas histórias em quadrinhos japonesas) o Brasil é marcado por essa cultura que influencia vários setores da economia, inclusive o turismo. Desde a moda, o chá, esportes como o jiu-jítsu, o mangá na literatura e as lindas cerejeiras. Estes são alguns dos exemplos de influências herdadas do país oriental e que seus imigrantes até hoje espalham pelas terras tupiniquins. Uma das heranças sobre a cultura japonesa são os esportes que o país nos apresentou, onde as artes nipônicas como o Judô, Jiu-Jitsu e Karatê, são amplamente praticadas aqui no Brasil. Outro legado está na culinária, com a chegada dos imigrantes foi permitida a incorporação de frutas, verduras e legumes que não faziam parte dos nossos pratos como o broto de bambu, abóbora cabotiá e o espinafre japonês. Hoje, restaurantes japoneses estão em alta no Brasil, mas com algumas adaptações nos ingredientes para agradar aos paladares ocidentais. O consumo dos chás, também pode ser atribuído à chegada dos japoneses em São Paulo, com o início do plantio do chá preto em meados dos anos 1935 na região do Vale do Ribeira.

Diante dessa forte amizade entre os países é que apresentamos o Made in japan, festival de cultura japonesa para brasileiros e brasileiros.

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

O projeto Made in japan oferecerá atrações artísticas como: banda local e regional, DJ, , exposições artísticas, artesanato, moda, gamers, animes e gastronomia típica. Dessa forma, o projeto irá beneficiar várias cadeias da cultura e da economia criativa do Distrito Federal.

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

O Made in japan é uma iniciativa social de empoderamento da técnica, um projeto criado por profissionais da cultura que movimentam a economia criativa do Distrito Federal. E atenderá toda a população do Distrito Federal interessada na cultura japonesa que é muito forte na capital do Brasil.

C - Importância social do projeto:

É acreditando na força e criatividade jovem que propomos o Made in japan que acontecerá no Pavilhão do Parque da cidade para o público conhecer essa linda cultura, em suas diversas formas: gastronomia, artístico e cultural, artesanato, turismo e muito mais.

D - Ações previstas de acessibilidade:

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

- Rampas de acesso localizadas em pontos estratégicos;
- Estacionamento reservado para pessoas com deficiência (PCD) e idosos;
- Banheiros adaptados para PCD.
- Área reservada para pessoas com deficiência e idosos nos cursos;
- Audiodescrição no início das apresentações, informando aos portadores de deficiências visuais como está o cenário, conforme a Lei nº6.858 de 27 de maio de 2021.
- Intérprete de Libras para comunicar com quem necessitar do serviço durante toda a programação do festival.
- Toda a comunicação do projeto será voltada para incluir todas as deficiências, como por exemplo a utilização da hashtag #ParaCegoVer que é um termo associado a assuntos ou discussões que se deseja indexar em redes sociais, inserindo a simbologia (#) antes da palavra, frase ou expressão. #ParaCegoVer é a nossa expressão que será utilizada em todas as peças expostas na rede social.

E- Mecânica do Projeto

Assim que o projeto for aprovado o Diretor Geral do projeto iniciará as contratações visando à execução do projeto; ao mesmo tempo serão criadas as artes dos panfletos de

divulgação para serem aprovados pela Secretaria de Cultura. Neste período será contratado: os artistas, oficinairos, assessoria de imprensa, infraestrutura necessária para a realização do projeto.

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

No dia 21 de setembro começa a montagem do evento no Pavilhão do parque da cidade. De 22,23 e 24 de setembro acontecerá o evento Made in Japan.

No dia 25/09 começa a desmontagem da estrutura que vai até 06 de setembro.

O objetivo principal do termo de fomento é auxiliar o Estado em áreas onde sua atuação necessita de complemento ou ajuda, e o projeto justifica o investimento de recursos públicos tendo em vista que esse tipo de atividade não ocorre com frequência suficiente para suprir a demanda reprimida da Região Administrativa contemplada.

F- Critérios para Contratação de Pessoal:

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

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

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

✓ Medidas de Prevenção a Covid-19

Serão adotadas todas as medidas de segurança e prevenção a Covid-19 vigentes à época da realização do projeto, tais como: distanciamento social, disponibilização de álcool em gel em diversos pontos do museu, aferição da temperatura e informativos da importância e obrigatoriedade da utilização da máscara cobrindo o nariz e boca.

DETALHAMENTO DAS AÇÕES:

Pré-produção

1. Contratação de recursos humanos especializados;
2. Elaboração da identidade visual e divulgação da programação nas redes sociais;

3. Contratação de recursos de infraestrutura para o evento;
4. Divulgação ostensiva do projeto nas redes sociais e em veículos de grande circulação.

Produção

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

Pós-produção

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

ATIVIDADES

10. Apresentações artísticas: O festival oferecerá uma ampla programação com apresentações de música, teatro e outras formas de expressão artística. Essas apresentações podem envolver artistas locais e regionais proporcionando uma variedade de estilos e tradições culturais japonesas. Para essa atividade serão necessários o palco, som, iluminação, telão de LED, cenografia e toda infraestrutura necessária -tais como: alamedão, piso, banheiro, fechamento cego-, cachê artístico, ônibus para visitaç o escolar, para que os alunos da rede p blica possam acompanhar a programaç o cultural do projeto. Estima-se um p blico total de 5.000 pessoas que assistiram as apresentaç es ao longo dos 3 dias de projeto.
11. Exposiç es e exibiç es: O festival apresentar  uma exposiç o de arte de artistas japonesas. Ser  realizado um chamamento nas redes sociais do projeto, para que artistas da cidade possam expor suas obras nessa exposiç o de artes visuais. Ser o expostas at  20 obras.
12. Feiras colaborativa: Uma parte importante de muitos festivais de cultura   a presenç a de produtos, nos quais os artistas, artes es e comerciantes locais podem vender seus produtos culturais. Esses espaç os permitem que o p blico adquira lembranç as, obras de arte, roupas tradicionais, objetos decorativos e alimentos t picos, contribuindo para a economia local. Para essa atividade ser  necess rio os octanorms, cadeiras e mesas pl sticas para a utilizaç o pelos produtores locais, para que seja expostas suas produç es e possa ter a praça gastron mica.
13. Espaç os de gastronomia: ter  uma  rea dedicada   gastronomia, com estandes que oferecem comidas e bebidas. Essa  rea permite que os participantes experimentem a culin ria diversificada, proporcionando uma experi ncia sensorial e cultural  nica. Para essa atividade ser  ofertado mesas, cadeiras e o octanorm, piso. A escolha se dar  por

meio de chamamento nas redes sociais do projeto ou convite, o principal requisito é ter comidas que apresente a diversidade cultural do nosso país.

14. Artesanato : O artesanato é muito explorado na cultura japonesa, tais como cerâmica, kokedama, que são arranjos ou artesanatos de bambu, tais como bonsais, ikebana e entre outros, tecelagem japonesa, origami, shodo, que é a caligrafia japonesa e entre muitos outros. Será exposto todo tipo de artesanato japonês no evento.

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

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

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

Para o projeto como um todo será necessário Ambulância UTE móvel, segurança, brigadista equipe de apoio para orientar e recepcionar o público, interprete de libras, auxiliar de limpeza, brinquedos infláveis.

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

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

Horário	Dia 22/09
18h	Abertura dos portões
18h05	Matsuri Dance com HARUMI e abertura artística do Made in japan
18h35	Edson Saito
19h30	Abertura oficial
19h25	Ator e dublador Francisco Junior
20h05	Sumô (integrantes da seleção brasileira)
20h45	Pamela Yuri
21h25	Ilusionismo oriental com Kevin Iwassaki

22h	Fabio Yoshihara
22h30	Orquestra filarmônica de Brasília
23h30	Meolly

Horário	Dia 23/09	Dia 24/10
11h	Abertura dos portões	Abertura dos portões
11h10	Kangoo jump	Fit dance
11h55	Matsuri Dance com HARUMI	Jiu jitsu Meiyō
12h40	RKMD – Tambores japoneses	Meolly
13h15	Sumô	RKMD – Tambores japoneses
13h50	Pamela Yuri	Ator e dublador Francisco Junior
14h30	Ilusionismo oriental com Kevin Iwassaki	Pamela Yuri
15h	Meolly	Sumo
15h30	Fabio Yoshida	Kishouraku – tambores japoneses
16h	RKMD – Tambores japoneses	
16h40	Pamela Yuri	
17h15	Sumo	Edson Saito
17h45	Edson Saito	Ilusionismo oriental com Kevin Iwassaki
18h25	Ilusionismo oriental com Kevin Iwassaki	Matsuri dance com Harumo
20h20	The dark site Band tocando o melhor dos animes e filmes	Encerramento
21h10	Orquestra filarmônica de Brasília	
22h40	Ilusionismo	

OBJETIVOS E METAS:

OBJETIVO GERAL: Realizar o Made in Japan que busca fomentar e fortalecer a identidade cultural japonesa no Distrito Federal

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Celebrar a diversidade cultural: proporcionar uma plataforma para diferentes grupos étnicos, religiões, tradições e expressões artísticas se apresentarem e compartilharem suas culturas com o público.
- Educar e conscientizar:, demonstrações e exposições que ajudam a aumentar a compreensão e o respeito pelas culturas representadas no festival.
- Promover o diálogo intercultural promovendo o diálogo intercultural, permitindo que as pessoas compartilhem experiências, ideias e perspectivas, o que pode levar a uma maior compreensão, tolerância e cooperação entre os participantes.
- Estimular a economia local fomentando o comércio de produtos artesanais, alimentos tradicionais, obras de arte e outros itens culturais, beneficiando os artistas e artesãos locais.
- Fomentar a expressão artística e criativa oferecendo uma plataforma para artistas, músicos, dançarinos, escritores e outros criadores se apresentarem e exibirem seu trabalho incentivando a expressão artística e criativa, estimulando o desenvolvimento cultural e inspirando a próxima geração de artistas.
- Fortalecer o senso de identidade cultural: importante na preservação e promoção das tradições culturais de uma comunidade, no qual vem para ajudar a fortalecer o senso de identidade cultural entre os membros da comunidade e a transmitir conhecimentos e valores culturais para as gerações futuras.
- Gerar entretenimento e diversão visando proporcionar entretenimento e diversão ao público, oferecendo uma atmosfera festiva, com apresentações artísticas, shows musicais, danças tradicionais, atividades interativas e experiências imersivas que cativam e entretêm os participantes.

METAS

META	FASE	PERÍODO DE EXECUÇÃO		INDICADORES DE MONITORAMENTO	MEIOS DE VERIFICAÇÃO
		Início	Fim		
Meta 01 - Pré-produção das atividades.	Contratação de recursos humanos especializados para execução do projeto.	21/09/2023	21/09/2023	-Contratações de RH e infraestrutura; - Desenvolvimento da Comunicação;	-Contratos; -Comprovações; - Programação para engajamento nas redes
	Planejamento da comunicação.	21/09/2023	21/09/2023		

	Assessoria de imprensa.	21/09/2023	21/09/2023	- Aprovações e Liberações	Sociais;
	Montagem da infraestrutura	21/09/2023	21/09/2023	- Planejamento das Atividades; - Abertura da retirada de ingresso	- Criação; Peças de Comunicação.
Meta 02 - Execução das atividades	Início do Festival Made in japan	22/09/2023	24/09/2023	- Apresentações cultural	- Registros fotográficos; - Visibilidade na mídia por meio de clipping; - Programação divulgadas nas mídias sociais; - Fotos e Vídeos - Listas de presenças
META 03 - Pós-produção	Pagamentos finais	25/09/2023	29/09/2023	- Prestação de contas	- Confecção de relatórios; - Prestação de contas final.
	Elaboração do relatório de prestação de contas	30/09/2023	21/11/2023		

Indicadores de aferição das metas

- Relatórios de acessos, gerados pelo website do evento, de modo a identificar o fluxo e a quantidade de público para cada evento e sessão transmitida;
- Será realizada pesquisa também com os participantes de todas as programações do projeto, de modo a aferir a satisfação deste público específico;
- Ao final das pesquisas realizadas será compilado em um documento único que subsidiará a Secretaria de Estado de Cultura com dados para desenvolvimento de novas políticas públicas do segmento cultural;
- Relação/Relatório de presença das pessoas inscritas nas atividades formativas;

PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:

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

CONTRAPARTIDA:

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

[IDENTIFICAR CONTRAPARTIDA, QUANDO APLICÁVEL]

CRONOGRAMA EXECUTIVO

AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Pré produção	21/09/2023	22/09/2023
Produção	22/09/2023	25/10/2023
Pós-produção	02/10/2023	21/11/2023

MARCOS EXECUTORES

AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Execução do festival Made in Japan	22/09/2023	25/10/2023

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

Única Parcela em 21/09/2023 no valor de R\$ 320.000,00

PLANILHA TERMO DE FOMENTO

PROJETO MADE IN JAPAN

Memória de Cálculo

Item	Descrição	Referência de Preço	Unidade de Media	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
Meta 1 - Pré-produção / Produção						
1.1	Coordenador Geral - Profissional responsável por idealizar o projeto, pela relação com a Secretaria de Estado e por ser o gestor global da parceria pela OSC, também sendo responsável por delegar tarefas e atividades a todas as coordenações. Sendo necessário para a pré-produção, produção e pós-produção. Carga horaria semanal de 40 horas.	Item 153 da Tabela FGV - Mão de obra + Correção do IPCA	Semana	8	R\$ 1.500,00	R\$ 12.000,00
1.2	Diretor Geral - Profissional responsável por idealizar e orientar a direção de tudo e todos, responsável por delegar tarefas e atividades a todas as coordenações. Sendo necessário para a pré-produção, produção e pós-produção. Carga horaria semanal de 40 horas.	Item 60 da Tabela FGV - Mão de obra + Correção do IPCA	Semana	8	R\$ 1.500,00	R\$ 12.000,00

						Subtotal	R\$ 24.000,00
Meta 2 - Contratações Artísticas							
2.1	Banda Regional - Pagamento de cachê por realização de apresentação de banda local de médio porte, com grande repercussão e reconhecida regionalmente. Para apresentações no período noturno. Duração de 60 minutos. Será contratada a orquestra filarmônica de Brasília. Trata-se de um a orquestra que é composta por muitos artistas de repercussão regional, que possui 37 anos de história. Entre o histórico estão shows com Oswaldo Montenegro, Ivan Lins, Roberta de Sá, Hamilton de Holanda, Ellen Oléria, Seu Jorge e tantos outros.	Item 93 da Tabela FGV - Mão de obra + Correção do IPCA	Cachê	1		R\$ 25.000,00	R\$ 25.000,00
						\	R\$ 25.000,00
Meta 3 - Contratação de infraestrutura							
3.1	Locação de Placo 14X12M - Locação de estrutura medindo 14x12,00x9,45 metros de altura, com piso em estrutura tubular industrial e compensados de 20 mm, com forração em carpete, com Inas modelo night and day do tipo black out, anti chamas e anti fungos, com estrutura interna de grid em box truss, house mix medindo 5x5,0 mts e monitor medindo 5,0x5,0 mts, com cobertura e escada de acesso. Será 01 (uma) estrutura por dia de evento, com 168 m ² por x dias de evento. É necessário um palco com essa metragem tendo em vista que comportará a orquestra filarmônica de Brasília	Item 32 da Tabela FGV - Serviços + Correção do IPCA	Unidade / Diária	3		R\$ 12.000,00	R\$ 36.000,00
3.2	Locação de Piso Tipo Estruturado - Estrutura necessária para comodidade dos participantes, por higiene bem como para caso ocorra chuva não se interrompa ou se inviabilize a realização do projeto. O piso uniforme possibilita a montagem de estruturas diversas que estão previstas nesta execução. Serão 400 metros quadrados por dia de evento. Necessário para nivelar o piso dentro dos stands de exposição, portanto sendo necessário 400 metros por 3 dias.	Pregão Presencial 042/2018-PM DE AGUAS LINDAS DE GOIAS item 28	M ² / Diária	1200		R\$ 40,00	R\$ 48.000,00

3.3	<p>Locação de Octanorme - Em placas TS brancas, com perfis em alumínio, lâmpadas spot lights de 100 W, na razão de uma para cada três metros quadrados de estande, um ponto de iluminação de bivolt, disjuntor protetor de circuito, carpete tipo forração na cor grafite aplicado diretamente no piso elevado de madeirite impermeável de aproximadamente 5 cm a ser fornecido pela empresa, testeira com o nome do expositor. Serão 400m² por dia de evento.</p> <p>O projeto é constituído de diversas atividades, uma delas é a feira colaborativa com expositores da cultura japonesa, o octanorm será utilizado para contruir os stands para cada um dos expositores. Dessa forma sendo necessário 400 metros por 3 dias de evento.</p>	PE 11/2022 - Secretaria de Cultura DF - Sorria Brasília - Item 9	M ² / Diária	1200	R\$ 52,00	R\$ 62.400,00
3.4	<p>Locação de Telão de LED - Locação painel de Led alta definição Outdoor, RGB, 7 mm virtual, brilho acima de 5000 nits, processamento digital com entradas e saídas SDI, HDMI, VGA, computador e controller, montado em estruturas de alumínio, talhas e acessórios para elevação e sustentação. Características dos painéis: em LED modular com gabinetes slim fabricados em liga de alumínio e com peso inferior a 18 Kg/gabinete, placas com medidas de 0,768x0,768, fator de proteção: IP65 Frontal e Traseiro. Painéis tipo SMD (3 em 1) ou RGB, com resolução (dot pitch) entre 2.6mm e 9mm real, taxa de refresh rate de no máximo 2500Hz, temperatura de cor entre 5.000°K 9.000°K, ângulo de visão mínimo de 140° graus e brilho de 6.000 cd/m², painéis dotados de sistema de hanging (sustentação) compostos de bumper e hastes verticais em alumínio com resistência mecânica a tração de no mínimo 260Mpa, com encaixes macho e fêmea compartilhado em linhas verticais, com capacidade de sustentar em cada apoio até 500 kg. Tamanho total do LED que será locado é de 35 m². Equipe de Montagem e Operação. LED: 01 Coordenador de Montagem; 03 Técnicos de montagem Sênior; 02 Assistentes de Montagem. Serão 100 m² por dia de evento.</p>	Perquisa no Portal SALICNET - Apresentação Musical - Item Orçamentário: Painel de LED	M ² / Diária	300	R\$ 350,00	R\$ 105.000,00

	Necessário para transmissão de videos e informações da programação referentes ao projeto.							
							Subtotal	R\$ 251.400,00
Meta 4 - Serviços Gráficos e de Divulgação								
4.1	Confecção de Banner - Contratação de empresa especializada para prestação de serviço de confecção de Banner em lona vinílica com acabamento em Ilhóis, em 04 cores, voltada à sinalização externa e interna bem como divulgação. Necessário para sinalizar os locais dentro do projeto, tais como: banheiros, saídas de emergência, portões de entrada, programação e entre outros.	Item 156 da Tabela FGV - Serviços + Correção do IPCA	Metro Quadrado	500		R\$ 39,20	R\$ 19.600,00	
							Subtotal	R\$ 19.600,00
							TOTAL	R\$ 320.000,00

ANEXOS	
<input type="checkbox"/>	EQUIPE DE TRABALHO (OBRIGATÓRIO)
<input type="checkbox"/>	CURRÍCULO PADRÃO DA EQUIPE DE TRABALHO
<input type="checkbox"/>	CROQUI DO EVENTO (SE HOVER)
<input type="checkbox"/>	PLANO DE COMUNICAÇÃO
<input type="checkbox"/>	PLANO DE MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPLEMENTARES
<input type="checkbox"/>	OUTROS. Especificar: _____

Brasília, 19 de setembro de 2023



GUSTAVO AUGUSTO MOURA DE SÁ
Presidente

