

DADOS E INFORMAÇÕES DA OSC		
Razão Social: INSTITUTO DE DESENVOLVIMENTO E INCLUSÃO SOCIAL E CULTURAL - IDISC		
Endereço Completo: St. N Qnn 2, Conjunto A, Lote 02, Sala 201		
CNPJ: 22.892.369/0001-99		
Município: Brasília	UF: DF	CEP:
Site, Blog, Outros: https://www.instagram.com/idisc.instituto/		
Nome do Representante Legal: Romualdo Machado Bispo		
Cargo: Presidente		
RG: 3.326.468	Órgão Expedidor: SSP/DF	CPF: 056.436.241-76
Telefone Fixo: (61) 98646-3672	Telefone Celular: (61) 98646-3672	
E-Mail do Representante Legal: rjunior_adv@outlook.com		

ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA		
Responsável pelo acompanhamento da parceria: Romualdo Machado Bispo		
Função na parceria: Coordenador-Geral		
RG: 3.326.468	Órgão Expedidor: SSP/DF	CPF: 056.436.241-76
Telefone Fixo: (61) 98646-3672	Telefone Celular: (61) 98646-3672	
E-Mail do Responsável: rjunior_adv@outlook.com		

DESCRIÇÃO DO PROJETO	
TÍTULO DO PROJETO: Cultura Conectada	
PERÍODO DE EXECUÇÃO: Setembro de 2022 a Agosto de 2023.	
INÍCIO: 21/09/2022	TÉRMINO: 21/08/2023
DESCRIÇÃO DO OBJETO: Realização do projeto “Cultura Conectada”, sendo entregue a Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa um Big Data, juntamente com um Social Web Application (swAPP), com finalidade de gerenciamento de dados e informações da Economia Criativa do Estado, assim como uma carteirinha digital dos Agentes Culturais do Distrito Federal.	
JUSTIFICATIVA: A - Ações previstas para fomentar a cultura no Distrito Federal: “Cultura Conectada”, é um projeto que visa executar políticas públicas em parceria a Secretaria de Estado de Cultura do Distrito Federal, sendo entregue um Big Data que irá se relacionar com base tratada de dados, que será vinculado a uma plataforma de gestão administrativa, permitindo a Secretaria tenha dados tratados e entregue maior transparência ao cidadão as atividades vinculadas a Economia Criativa do Distrito Federal. O aplicativo fomenta a cultura através do gerenciamento de dados e informações da Economia Criativa do Estado, assim como uma carteirinha digital dos Agentes Culturais do Distrito Federal. 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 intersetorialidade 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 serviço 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;

O projeto atenderá 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;

O projeto também alcança metas propostas pela Secretaria de Economia, como a 2ª Batalha do Plano Estratégico Institucional, onde procura aumentar a produtividade e a qualificação da força de trabalho, pois considerando que o Estado é formado por pessoas e que a prestação de melhores serviços é uma demanda social constante, é necessário que se tenha servidores e colaboradores aptos a responder aos anseios da sociedade.

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

Em cumprimento ao inciso XIII do art. 2º da LOC, o projeto visa “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”.

A necessidade de geração de emprego e renda tem aumentado ininterruptamente em decorrência do significativo crescimento populacional. No Distrito Federal, as políticas econômicas se restringem, na maioria das vezes, à destinação de áreas para a indústria,

entretanto quase todas foram objeto de especulação imobiliária, ocupadas com habitações, boa parte delas, precárias.

O Ministério da Cultura, em seu Plano da Secretaria da Economia Criativa - PSEC adotou o termo setores criativos para denominar essa parte da economia. Tais setores abrangeriam além dos ligados à produção artístico-cultural (música, dança, teatro, ópera, Panorama da Economia Criativa no Distrito Federal 8 circo, pintura, fotografia, cinema), expressões ou atividades relacionadas às novas mídias, à produção de conteúdo, ao design, à arquitetura, games, moda etc.

O objeto trabalhado do projeto também incentiva uma das vertentes da economia criativa, a tecnologia, através da criação de uma plataforma digital. Incentivar essa estrutura criativa, configuração de fatores econômicos, ou seja, procura para qualificação, e composição de renda resultante de em um mercado potencial para a economia criativa, os setores de atividade criativas e as ocupações criativas.

Não só por isso, o fomento em si apresenta um panorama de apoio a Economia Criativa, onde no ano de 2013, segundo a RAIS/MTE, a seção de atividade econômica criativa que apresentou maior participação nos empregos no Distrito Federal foi a Informação e Comunicação que registrou um número absoluto de 10.067 empregados formais, o que representa aproximadamente 40% dos empregos nos setores criativos. Este setor tem forte presença na Capital dada sua importância política e centro de marcante atividade jornalística.

O mercado de trabalho encontra-se em transformação e a possibilidade que ele exista de forma externa à esfera pública e privada é uma das mudanças observadas atualmente com o surgimento do Terceiro Setor (O terceiro setor é composto por associações e fundações que geram bens e serviços públicos, mas sem fins lucrativos, que suprem as falhas deixadas pelo Estado). Esse setor necessita de gestão diferenciada e com isto está gerando emprego especializado em várias áreas do conhecimento.

O Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (IPEA) desenvolveu o Mapa das Organizações da Sociedade Civil brasileiras, que traz números e informações relevantes a respeito do perfil das OSCs nacionais. O Terceiro Setor brasileiro emprega 2,9 milhões de pessoas em cerca de 820.400 Organizações da Sociedade Civil no Brasil.

A economia criativa no Brasil equivale a 2,64% do PIB nacional, segundo estudo da Federação das Indústrias do Rio de Janeiro (FIRJAN), com base em dados do IBGE.

C - Importância social do projeto:

O surgimento da Internet 2.0 ou considerada a segunda geração da internet, é caracterizada por uma tendência centrada no conceito de troca de informações e colaboração entre os usuários da internet através de websites e serviços online, sendo que essa troca de informações é organizada de acordo com ideias e conceitos. Conhecida por suas redes sociais, tais como Facebook, Twitter, Orkut, Flickr, etc. Juntamente com ela, surgiram alguns movimentos sociais, sendo um deles o Crowdsourcing.

Foi citado pela primeira vez em 2006 quando os editores da Revista Wired, Jeff Howe e Mark Robinson fundiram as palavras crowd (multidão) e outsourcing (terceirização) para se referirem a um novo conceito de interação social, baseado na construção coletiva de soluções com benefícios a todos.

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 a cultura, assim, o desenvolvimento de um aplicativo irá se relacionar com base tratada de dados, que será vinculado a uma plataforma de gestão administrativa, permitindo a Secretaria tenha dados tratados e entregue maior transparência ao cidadão as atividades vinculadas a Economia Criativa do Distrito Federal.

D - Ações previstas de acessibilidade:

Importante ressaltar que o projeto atende a todos os requisitos necessários para que seja um projeto exemplar no quesito democratização distinção de classes sociais e faixas etárias, tendo em vista não realizar limitação de participação quanto a idade e etnias, podendo todos concorrerem em pé de igualdade, conforme sua criatividade e atuação no proposto, além de possuir toda estrutura de sustentabilidade e acessibilidade. Dessa forma, ampliando a oferta de bens e serviços culturais, é possível estimular a democracia das manifestações culturais, independentemente de sua diferença social.

Respeitando a lei de incentivo à cultura, o projeto contempla a inclusão através de formatos acessíveis e entrega de estrutura de acesso às pessoas com deficiência, em cumprimento as boas práticas de acesso, em todas as dimensões da acessibilidade, seja arquitetônica, comunicacional, atitudinal e outras.

O art. 1º da Lei Distrital nº 6.858/2021, dispõe que todos os projetos culturais promovidos por pessoas jurídicas de direito privado fomentado com verba pública no âmbito do Distrito Federal devem ser acessíveis aos deficientes visuais. Desta forma, o aplicativo terá audiodescrição para deficientes visuais, bem como sistema de cores pensado para pessoas daltonismo.

O projeto ratifica que uma sociedade sustentável é capaz de promover a participação e inclusão em condições de igualdade, desenvolvendo-se a sustentabilidade ambiental, social e política, no qual a qualidade de vida seja intrínseca à qualidade ambiental.

DETALHAMENTO DAS AÇÕES:

➤ PRÉ-PRODUÇÃO:

Essa etapa será desenvolvida entre o dia 21/09 a 15/10.

A pré-produção consiste na realização de todas as etapas introdutórias para realização do projeto. Ela é desenvolvida em sub etapas, constando o planejamento e a contratação.

O planejamento aborda o momento de criação de estratégias para materializar todo o corpo proposto do projeto, tornando assim não mais teórico, mas sim materializado em minutas de contratos, fechamento de negociações e aquisições necessárias para realização do objeto.

A etapa de planejamento está intrinsicamente relacionada a etapa de contratação, visto que as contratações se tornam a materialização do planejamento e conclusão das negociações realizadas.

Essa etapa é crucial para o alcance final das metas e objetivos propostos ao evento, quanto ao alcance delas. Porém, também ao alcance do melhor custo-benefício para contratação da equipe necessária, aluguel de equipamentos com alta qualidade e aquisição de insumos necessários para realização. Devido à alta quantidade de profissionais e empresas que atendem à demanda proposta e a constante variação de valor de mercado na área de eventos, a etapa necessita de um considerável lapso temporal para que se alcance o êxito.

Assim, para essas primeiras sub-etapas é necessário em torno de 25 (vinte e cinco) dias para efetiva realização, tempo de levantamento de planejamento, contratação e levantamento de requisitos para o desenvolvimento do aplicativo.

➤ **PRODUÇÃO:**

PARAMETRIZAÇÃO E DESENVOLVIMENTO

Será entregue a Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa um Big Data, juntamente com um Social Web Application (swAPP) chamado Cultura Conectada, com finalidade de gerenciamento de dados e informações da Economia Criativa do Estado, assim como uma carteirinha digital dos Agentes Culturais do Distrito Federal.

A plataforma irá se relacionar com base tratada de dados, que será vinculado a uma plataforma de gestão administrativa, permitindo a Secretaria tenha dados tratados e entregue maior transparência ao cidadão as atividades vinculadas a Economia Criativa do Distrito Federal.

Será disponibilizado 3 sistemas vinculados, necessários para integração sistemática das atividades culturais, sendo: 1 – Swapp para os Agentes Culturais realizarem seus Registros, emissão da Carteirinha e comunicação com a SECEC; 2 – Plataforma de gestão dos setores da SECEC para obtenção de dados e lançamento em Processo Eletrônico; 3 – Big Data tratado para retirada de relatórios e informações.

Os módulos serão:

- SISCULT
- CEAC

- SISCULT (SISTEMA DE CADASTRO DE ARTISTAS)

Formato de credenciamento de artista, que vale para banco de dados de eventos do governo ou produções privadas que queiram encontrar um artista adequado à sua necessidade. O artista deve apresentar a documentação para a validação do cadastro. Ele passará, ainda, pela análise de uma comissão de mérito cultural, que vai fazer a habilitação para poder ter o status APROVADO.

- CEAC (CADASTRO ENTRE AGENTES CULTURAIS)

É um cadastro de artistas, produtores e entidades culturais do DF, mantido pela Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa do Distrito Federal. Além de ser uma fonte de informação para mapeamento da cadeia produtiva na cultura local, o CEAC habilita o artista a concorrer aos editais de apoio financeiro do Fundo de Apoio à Cultura (FAC) e pleitear recursos do Programa de Incentivo Fiscal (antiga Lei de Incentivo à Cultura).

Serão disponibilizadas pelo aplicativo o preenchimento de formulário para o Credenciamento, Renovação e Atendimento.

Os barramentos de serviços serão disponibilizados nos seguintes ambientes:

- Plataformas móveis (iOS, Android)
- Plataformas Web

Os custos do fornecimento do aplicativo nas lojas serão pagos pela OSC.

A linguagem da programação será a “Dart”, sendo utilizado o framework “Flutter”.

Funções previstas para o CEAC:

- Estará prevista a disponibilização de, no mínimo, 03 formulários de preenchimento On-line, para as solicitações de Credenciamento, Renovação e Atendimento à diligência;
- Geração de documento em PDF para as solicitações enviadas pelo agente culturais – Comprovante de envio;
- A plataforma irá permitir o envio de no mínimo 02 mil solicitações mensais;
- A plataforma possuirá uma capacidade de armazenamento de cerca de 50 GB de Espaço disponível para upload dos documentos enviados junto com as solicitações de Credenciamento, Renovação e Atendimento à diligência;
- A plataforma possuirá uma capacidade de armazenamento de cerca de 20 GB de Espaço disponível para upload das fichas de avaliação, com o resultado das solicitações. A função de download destes documentos deverá ser disponibilizada para a SECEC e para os agentes culturais;
- A plataforma permitirá que os formulários de solicitações possuam visualização ilimitada.
- A plataforma permitirá à SECEC acesso para edição dos formulários de solicitações, e que eles permitam a inserção de mais de 100 campos de preenchimento por formulário;
- A plataforma possuirá certificação que garanta a segurança das informações, devendo ser observada a LGPD;
- Documento que apresente integração com o Google drive para back-up de todos os uploads;
- Banco de dados no Excel, geradas a partir das informações apresentadas nos formulários.

Serão necessários os seguintes requisitos:

- Servidor Linux, 8 GB de memória, 4 núcleos de processador, 160 GB de disco SSD, 5 TB de tráfego;
- Necessário criar uma conta no GitHub, criar um time e convidar as pessoas por e-mail para o repositório ou organização da SECEC;
- Necessário criar uma conta Google vinculado ao Firebase. A disponibilização do aplicativo em modo beta será realizada pelo App Distribution do Firebase.

A baixo seguem as definições tecnológicas:

Arquivo Lógico Interno (ALI)

Alta Complexidade

- Start Módulo SISCULT
- Start Módulo CEAC

Média Complexidade

- Módulo Banco de Logins
- Módulo Crie uma conta
- Módulo Esqueci minha senha
- Módulo Banco Meus Favoritos
- Módulo Configurações da Conta

Baixa Complexidade

- Função Pesquisa e Filtro

As Contagem de Entradas Externas (EE) são das funcionalidades criadas que mantêm os inclui dados nos Arquivos Lógicos Internos (ALIs), alteram ou excluem, onde cada ação entra para uma contagem. São conhecidas como abaixo, segue lista de funções a serem empregadas no briefing do aplicativo:

Baixa Complexidade

- Incluir, alterar ou excluir módulo SISCULT
- Incluir, alterar ou excluir módulo CEAC

Já a Contagem de Consultas Externas (CEs) tem por função apresentar informações para o usuário **sem** a utilização de cálculos ou algoritmos. São os processos elementares de consultas, relatórios, geração de arquivos pdf, xls, downloads, entre outros.

Abaixo, segue lista de funções CEs a serem empregadas no briefing do aplicativo:

Baixa Complexidade

- Consulta ao Banco de dados do módulo SISCULT
- Consulta ao Banco de dados do módulo CEAC

Aos PFs apontados, segue abaixo as respectivas tecnologias para contratação dos profissionais para contagem hora/homem:

TECNOLOGIA	HORA/HOMEM
HTML	173
CSS	265
BANCO DE DADOS MYSQL	300
LARAVEL	333
UML	201
DART	252
SPRINT	254
TOTAL	1848

Cronograma de Desenvolvimento: Iniciará no dia 17/10/2022 a 20/01/2023, com uma semana de testes para o lançamento, finalizando no dia 27/01/2023.

Lançamento:

Será criado mídias sociais com nome Cultura Conectada para divulgação e campanha para a população fazer o download do aplicativo. A divulgação iniciará antes do lançamento da plataforma digital, sendo finalizada no fim da parceria.

O Aplicativo ficará disponível a partir do dia 30/01/2023, ficando em manutenção até o dia 21/08/2023.

Informações adicionais:

O código será propriedade da SECEC após a vigência da parceria. Será 100% (totalidade) colocado no Repositório definido pela SECEC (Github/Gitlab).

Após o término da vigência da parceria, o aplicativo será mantido pela SECEC.

Será incluído cláusula de obrigatoriedade quanto às normas previstas na Lei nº 13.709/14 – Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais no que tange ao compartilhamento de dados com Entidades Privadas.

➤ **PÓS-PRODUÇÃO:**

Ocorrerá do dia 14/08/2023 a 21/08/2023 com as seguintes atividades:

- Finalização de contratos e pagamentos;
- Composição de relatório de prestação de contas, reunindo fotos, vídeos, notas fiscais, contratos de prestadores de serviços e profissionais, entre outros elementos que comprovem a execução do objeto proposto;
- Desmontagem dos itens de infraestrutura utilizados da realização das atividades.

OBJETIVOS E METAS:

Objetivos:

- Contribuir ao fomento cultural no Distrito Federal;
- Auxiliar no alcance das políticas públicas locais e nacionais;
- Desenvolvimento de ferramenta tecnológica para contribuir a cultura e lazer;
- Incentivar linguagens tecnológicas a difundir a arte;

Como **Metas**, devemos alcançar:

- Criação do Big Data, o Cultura Conectada;
- Manutenção do Aplicativo no período de 7 meses.

PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:

Pelo menos 5.000 (cinco mil) pessoas, entre a faixa etária de 18 à 65 anos.

CONTRAPARTIDA:

[X] NAO SE APLICA - Sendo facultada a ação de contrapartida de acordo com a Portaria MROSC SECEC, conforme art. 14, PORTARIA Nº 21, DE 23 DE JANEIRO DE 2020, onde a exigência justificada de contrapartida em bens e serviços, cuja expressão monetária será identificada no instrumento de parceria, não podendo ser exigido o depósito do valor correspondente.

CRONOGRAMA EXECUTIVO		
AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Pré-Produção	21/09/2022	15/10/2022
Produção	17/10/2022	21/08/2023
Pós-Produção	14/08/2023	21/08/2023

MARCOS EXECUTORES		
AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Desenvolvimento	17/10/2022	27/01/2023
Lançamento da Plataforma	30/01/2023	21/08/2023
Manutenção da Plataforma	30/01/2023	21/08/2023
Recursos Humanos	21/09/2022	21/08/2023

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO				
	Meta	Especificação	Data	Valor
	Meta 1	Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção	21/09/2022	R\$ 66.000,00
	Meta 2	Contratações de Estruturas e Serviços Especializados	21/09/2022	R\$ 242.000,00
	Meta 3	Contratações Gráficas e de Publicidade	21/09/2022	R\$ 91.980,00

Cronograma Físico-Financeiro					
Memória de Cálculo					
Item	Descrição da Despesa	Unidade de Medida	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
Meta 1 - Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção					
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. Responsável pelas diretrizes do projeto, alinhando as demandas de todas as áreas junto com a produção executiva. Aprovar, coordenar, acompanhar, controlar e executar cada uma das coordenações do projeto. Período de execução: 21/09/2022 à 21/08/2023.	Semana	44	R\$ 900,00	R\$ 39.600,00
1.2	Coordenador Administrativo - Profissional responsável por coordenar todas as rotinas administrativas e financeiras que darão suporte às diversas áreas do projeto. Realiza o arrolamento e arquivo racionalizado de toda documentação do projeto, bem como executa o Plano de Execução Financeira, elaborando relatório deste ambiente. Período de execução: 21/09/2022 à 21/08/2023.	Semana	44	R\$ 600,00	R\$ 26.400,00
Sub-Total					R\$ 66.000,00
Meta 2 - Contratações de Estruturas e Serviços Especializados					
2.1	Desenvolvedor Mobile Fullstack - Programador mobile fullstack é o profissional responsável pela atuação com as codificações das tecnologias do desenvolvimento mobile. Será feita a contratação por prestação de serviço, por um período de 8 meses. Profissional assegurado pela Portaria nº 488 de 10 de dezembro de 2019, art. 3, V.	Mensal	11	R\$ 6.000,00	R\$ 66.000,00
2.2	Desenvolvedor Frontend - Programador Frontend é o profissional responsável que atua com as codificações das interfaces	Mensal	11	R\$ 5.000,00	R\$ 55.000,00

	do sistema. O mesmo será contratado para compor equipe de manutenção, onde atuará 3 meses no desenvolvimento e 5 meses na manutenção do desenvolvimento. Será feita a contratação por prestação de serviço, por um período de 8 meses. Profissional assegurado pela Portaria nº 488 de 10 de dezembro de 2019, art.º 3, V.				
2.3	Desenvolvedores Backend - Programador Frontend é aquele que atua com as codificações dos bancos de dados e API's de consumo do sistema, também responsável por configurar o servidor e armazenamento. O mesmo será contratado por prestação de serviço para compor equipe de manutenção por um período de 8 meses. Profissional assegurado pela Portaria nº 488 de 10 de dezembro de 2019, art.º 3, V.	Mensal	11	R\$ 5.000,00	R\$ 55.000,00
2.4	Designer UI/UX - Profissional responsável por criar toda a concepção artística da interface da plataforma digital, passando ao Desenvolvedor Frontend para codificar e aplicar ao sistema. Será feita a contratação por prestação de serviço, por um período de 8 meses. Profissional assegurado pela Portaria nº 488 de 10 de dezembro de 2019, art.º 3, V.	Mensal	11	R\$ 6.000,00	R\$ 66.000,00
Sub-Total					R\$ 242.000,00
Meta 3 - Contratações de Publicidade					
3.1	Diretor de Comunicação - Serviço de elaboração da estratégia de comunicação e coordenação de planejamento e execução de todos os itens relacionados à comunicação, tais como: desenvolvimento da logomarca, contratação de equipe, desenvolvimento de cronograma de postagens em redes sociais, acompanhamento das perguntas do público em nossos canais de comunicação, sugestão e cotação de mídias offline, aprovação de logomarcas com patrocinadores e órgãos realizadores, desenvolvimento de peças de divulgação, briefing de conteúdo e linguagem a ser utilizadas. Período de execução: 21/09/2022 à 21/08/2023.	Semana	44	R\$ 745,00	R\$ 32.780,00

3.2	Branding de Marca - Serviço de criação, posicionamento, propósito e ações de marca. Produto com o objetivo de tratar as estratégias e alcance do público através das marcas e suas aplicações, com análise do macroambiente de fatores políticos, tecnológicos, tributários e econômicos.	Serviço	1	R\$ 20.000,00	R\$ 20.000,00
3.3	Impulsionamento de mídia - Serviço de impulsionamento nas redes sociais, como Facebook e Instagram, realizando definição de persona para impactar apenas um número restrito de usuários, potencializando engajamento, visto se tratar de concurso cultural dependente de engajamento. Serviço de controle e aplicação de estratégia eficientes de atração de tráfego orgânico, apresentado relatório de tráfego de mídia.	Mensal	11	R\$ 2.000,00	R\$ 22.000,00
3.4	Pesquisa de Público - Serviço especializado em Pesquisa de público para levantamento de satisfação do projeto e viabilidade de manutenção.	Serviço	1	R\$ 4.000,00	R\$ 4.000,00
3.5	Banner - Impressão digital em lona, em 04 cores, com bastão e corda, com artes diferentes e ilhós para a transparência do projeto.	M²	5	R\$ 40,00	R\$ 200,00
3.6	Vídeo Audiovisual - serviço de captura de vídeo e imagem audiovisual, com equipamento próprio, para a produção da 1 (uma) produção audiovisual de propaganda a ser distribuída em mídias sociais e mídias espontâneas.	Unidade	1	R\$ 5.000,00	R\$ 5.000,00
3.7	Ator /Atriz - Profissional responsável pela função de atuação e comunicação que irá compor da 1 (uma) produção audiovisual de propaganda a ser distribuída nas mídias sociais e mídias espontâneas. Será feita a contratação por prestação de serviço.	Cachê	1	R\$ 2.000,00	R\$ 2.000,00
3.8	Diretor Cinematográfico - Profissional responsável por dirigir, coordenar, controlar e aplicar o planejamento e roteiro da produção audiovisual, sendo contratado para executar as funções elencadas das 1 (um) propagandas a ser distribuídas em mídias sociais e mídias espontâneas. Será feita a contratação por prestação de serviço.	Serviço	1	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00

3.9	Editor – profissional responsável pela decupagem, montagem, coloração e finalização das imagens captadas da 1 (uma) produção audiovisual da propaganda a ser distribuída em mídias sociais e espontâneas. Será feita a contratação por prestação de serviço.	Unidade	1	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00
3.10	Maquiador - profissional responsável por preparar rosto e pele dos atores participantes da 1 (uma) produção audiovisual de propaganda a ser distribuída em mídias sociais e mídias espontâneas. Será feita a contratação por prestação de serviço.	Serviço	1	R\$ 1.000,00	R\$ 1.000,00
3.11	Roteirista - profissional responsável que cria/adapta histórias para a realização da 1 (uma) produção audiovisual de propaganda a ser distribuída em mídias sociais e mídias espontâneas.	Serviço	1	R\$ 2.000,00	R\$ 2.000,00
Sub-Total					R\$ 91.980,00
VALOR TOTAL>>>					R\$ 399.980,00

ANEXOS
☐ EQUIPE DE TRABALHO (OBRIGATÓRIO)
☐ CURRÍCULO PADRÃO DA EQUIPE DE TRABALHO
☐ CROQUI DO EVENTO (SE HOUVER)
☐ PLANO DE COMUNICAÇÃO
☐ PLANO DE MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPLEMENTARES
☐ OUTROS. Especificar: _____

Romualdo M. Bispo

INSTITUTO DE DESENVOLVIMENTO, INCLUSÃO SOCIAL E CULTURAL IDISC
ROMUALDO MACHADO BISPO
PRESIDENTE