

PLANO DE TRABALHO

1. IDENTIFICAÇÃO DA ENTIDADE

Nome da OSC: INSTITUTO MISSÃO HOJE		
Nome Fantasia: IMH		
CNPJ: 32.795.632/0001-85	Endereço: SHVP Chácara 233 Lote 05-A Rua 05	
Complemento: Sala 101	Bairro/Cidade: Vicente Pires/DF.	CEP: 72.007-263
Telefone: (61) 992092119	Telefone: (DDD)	Telefone: (DDD)
E-mail: imh.projetos@gmail.com		Site/Redes Sociais: @institutoimh
Responsável da OSC (Dirigente): MARIANA PEREIRA SANTOS		
CPF: 057 134 611 14	RG/Órgão Expedidor: 3412029/DF	Telefone do Dirigente: (61) 992092119
Endereço do Dirigente: Rua 08 Chácara 230 entrada C – Vicentes Pires		CEP:

1.1 ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA

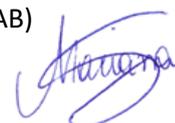
Responsável pelo acompanhamento da parceria: MARIANA PEREIRA SANTOS		
Função na parceria: Coordenadora Administrativa Financeira		
RG: 3412029/DF	Órgão Expedidor: SSP/DF	CPF: 057 134 611 14
Telefone Fixo:	Telefone Celular: (61) 992092119	
E-Mail do Responsável: imh.projetos@gmail.com		

1.2 HISTÓRICO DO PROPONENTE

O IMH – Instituto Missão Hoje, Organização da Sociedade Civil, tem por objetivo e finalidade a promoção do desenvolvimento social por intermédio da promoção complementar da educação, assistência social, saúde, lazer, segurança alimentar e nutricional, fomento ao esporte, preservação do meio ambiente e promoção do desenvolvimento sustentável, cultura, inclusão social, defesa do direito à habitação, formação e capacitação profissional, defesa dos direitos da criança, do adolescente, do idoso, das pessoas com deficiência, da ética, da cidadania, dos direitos humanos; de estudos e pesquisas, do desenvolvimento de tecnologias, da produção e da divulgação de informações e conhecimento técnicos e científicos e promover ações de desenvolvimento do turismo regional.

O IMH vem realizando atividades desde a data de sua fundação em 28 de agosto de 2018, entre elas podemos destacar:

- CANTATAS DE NATAL (TERMO DE FOMENTO N°69/2020 – SECEC)
- CINE TEATRO ITINERANTE - DRIVE-IN (TERMO DE FOMENTO N°13/2021 – SECEC)
- MULHERES VENCEDORAS - CEILÂNDIA E PLANALTINA (SEI N° 04012-00003322/2021-38 SETRAB)



- MULHERES VENCEDORAS – PARANOÁ E SOBRADINHO 2 (SEI N° 04012-00001766/2022-10)
- CINE TEATRO ITINERANTE 2022 (TERMO DE FOMENTO N°17/2022 - SECEC)
- MULHERES VENCEDORAS – SANTA MARIA (SEI N° 04012-00002210/2022-41 SETRAB)
- MULHERES VENCEDORAS – TAGUATINGA E GAMA (SEI N° 04012-00002231/2022-66 SETRAB)
- MULHERES VENCEDORAS – ÁGUA QUENTE E SAMAMBAIA (SEI N° 00370-00001492/2021-01 SDE)
- MULHERES VENCEDORAS – CANDANGOLÂNDIA (SEI N° 00370-00004459/2022-14 SDE)
- MULHERES VENCEDORAS – ESTRUTURAL (SEI N° 00370-00005158/2022-08 SDE)
- MULHERES VENCEDORAS – SÃO SEBASTIÃO, SAMAMBAIA E RECANTO DAS EMAS (SEI N° 04035-00001761/2023-19 SEDET)
- RÉVEILLON VIVA 2023 (TERMO DE COLABORAÇÃO N°08/2022 – SECEC)
- CARAVANA ITINERANTE DE CULTURA (TERMO DE FOMENTO N°06/2023 - SECEC)
- CARAVANA ITINERANTE DE CULTURA RIACHO FUNDO II (TERMO DE FOMENTO N° 12/2023- SECEC)

2. DESCRIÇÃO DO PROJETO

Nome do Projeto: GAMES OLÍMPICOS	
Local de realização: Centros Olímpicos e Paralímpicos do Distrito Federal - Ceilândia - Setor O (QNO 09 Conjunto 01 Lote 01 – Ceilândia/DF) - Santa Maria (Quadra Central 03 Área Especial 04 – Santa Maria/DF)	
Período de execução:	19/03 a 26/04/2024
Período de realização do Evento:	22/03 a 26/04/2024
Enquadramento: (X) participação (X) educacional () rendimento	
Previsão de beneficiários diretos: 288 (duzentos e oitenta e oito) Alunos dos COPs	
Previsão de público indireto: 200 (livre)	
Valor Total do Projeto: R\$ R\$ 680.705,58 (seiscentos e oitenta mil setecentos e cinco e cinquenta e oito centavos).	
Valor Total do Termo de Fomento: R\$ 649.287,02 (seiscentos e quarenta e nove mil duzentos e oitenta e sete e dois centavos).	
E-mail para assinatura do Termo de Fomento: mariipsants@gmail.com	

2.1 OBJETO DA PARCERIA

Realização do **GAMES OLÍMPICOS**.

2.2 APRESENTAÇÃO DO PROJETO

O Objeto da parceria entre o Instituto Missão Hoje e a Secretaria de Esporte é promover, oportunizar e democratizar a prática de esportes eletrônicos para crianças e adolescentes, por meio de treinamentos e torneios nas seguintes modalidades: Just Dance, Rocket League e Fall Guys. O evento será realizado de forma totalmente presencial.

2.3 JUSTIFICATIVA DO PROJETO

Os esportes eletrônicos, ou esports, emergiram como uma forma de entretenimento, competição e socialização que transcende fronteiras físicas, proporcionando uma plataforma inovadora e envolvente para jovens de todo o mundo. O mercado dos e-sports tem experimentado um crescimento significativo nos últimos anos, abrindo oportunidades emocionantes para os jogadores conhecerem novos lugares expandirem seus horizontes e experimentarem diferentes culturas. Há cada vez mais gente empreendendo com games em Brasília e no Brasil.

Com a era digital e a internet das coisas, o setor de games se torna promissor não só no entretenimento, mas na educação e nas corporações, como estratégia de engajamento de marca, de produtos e de serviços. O setor é visto como um dos mais promissores do mercado e emprega não só desenvolvedores, cientistas e engenheiros da computação, mas também músicos, roteiristas, comentaristas, ilustradores, designers, dubladores, tradutores, administradores, gestores de projetos, auxiliares de produção e vários outros tipos de trabalhadores. As perspectivas estão sendo bastante positivas para a área, que conta cada vez mais com reconhecimento por parte do mercado financeiro e do governo.

Eventos e convenções de e-sports acontecem em todo o mundo e reúnem jogadores, equipes desenvolvedores, fãs e profissionais do setor para compartilhar conhecimentos, explorar oportunidades de negócios e celebrar a cultura gamer. Participar desses eventos permite que os jogadores conheçam novos lugares e se conectem com a comunidade global de e-sports. Muitos torneios e competições de e-sports ocorrem em locais específicos, onde os jogadores se reúnem para competir pessoalmente. Os jogadores profissionais e equipes frequentemente viajam para participar desses eventos, que podem ser realizados em grandes arenas, salões de convenções ou estúdios de transmissão. Essas viagens proporcionam aos jogadores a oportunidade de mostrar suas habilidades, interagir com outros jogadores e fãs, além de vivenciar a atmosfera única de uma competição presencial.

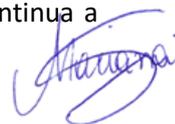
A realização de eventos dedicados a essa vertente não apenas reflete a crescente popularidade dessa forma de entretenimento, mas também destaca uma série de benefícios significativos que vão além da tela:

Inclusão e Diversidade: Os esports oferecem uma plataforma inclusiva, permitindo que jovens de diversas origens, habilidades e identidades participem ativamente. Esse ambiente diversificado promove a inclusão social, proporcionando aos participantes a oportunidade de interagir com uma comunidade global, construindo laços e amizades além das barreiras geográficas

Desenvolvimento de Habilidades Cognitivas e Sociais: Participar de competições de esports estimula o desenvolvimento de habilidades cognitivas como raciocínio lógico, tomada de decisões rápidas, coordenação motora e pensamento estratégico. Além disso, os esports promovem habilidades sociais valiosas, como trabalho em equipe, comunicação eficaz e respeito pelos colegas de equipe e adversários.

Promoção da Saúde Mental: Contrariando estigmas, os esports podem contribuir para a saúde mental dos jovens. Ao proporcionar um ambiente de escape e entretenimento, os jogos eletrônicos oferecem uma maneira saudável de lidar com o estresse e relaxar, desde que equilibrados com hábitos de vida saudáveis.

Esports como Carreira: A indústria de esports oferece oportunidades profissionais em ascensão. Jogadores, treinadores, gerentes de equipe e profissionais de marketing encontram espaço nesse ecossistema em expansão, proporcionando aos jovens uma visão sobre possíveis carreiras em uma indústria que continua a



crescer rapidamente.

Estímulo à Prática Esportiva Saudável: Os esports desafiam a ideia tradicional de atividades esportivas, proporcionando uma forma moderna de competição e exercício mental. Eventos dedicados a essas competições incentivam a prática saudável, incluindo o respeito pelas regras, fair play e ética esportiva.

Networking e Comunidade: Eventos de esports proporcionam oportunidades para jovens construir redes sociais e profissionais. Ao participar de competições locais ou mesmo internacionais, os jovens têm a chance de se conectar com outros apaixonados por esports, ampliando suas conexões sociais e profissionais.

Segundo a Associação Brasília Indie Game (Abring), hoje, no Distrito Federal, existem 33 empresas que trabalham formalmente com jogos digitais, tornando a capital federal um dos pólos de produção de jogos do Brasil, e uma das capitais com mais potencial para a formação de atletas das modalidades. O motivo pelo qual justifica a realização do **GAMES OLÍMPICOS** é o fato de o Comitê Olímpico Internacional considerar o eSport e suas competições como esporte, ou “atividade esportiva”, além de estar em consonância com os princípios estabelecidos pela PORTARIA Nº 99, DE 02 DE JUNHO DE 2022 que institui o Programa Centros Olímpicos e Paralímpicos do Distrito Federal e estabelece as normas gerais e procedimentos específicos para o funcionamento do Programa no âmbito da Secretaria de Estado de Esporte e Lazer do Distrito Federal e dá outras providências.

CAPÍTULO I DOS PRINCÍPIOS

Art. 2º As atividades do Programa Centros Olímpicos e Paralímpicos baseiam-se nos seguintes princípios:

I – direito social ao esporte e lazer, como dever do Estado em fomentar as práticas desportivas formais e não-formais conformes os ditames da Constituição Federal do Brasil e da Lei Orgânica do Distrito Federal;

II – democratização do acesso, visando possibilitar o amplo acesso da população do Distrito Federal ao esporte e lazer;

III – formação cidadã, oportunizado pelo convívio social de forma digna e ética e partir da difusão das atitudes e valores esportivos; IV – qualidade, assegurada pela valorização dos resultados desportivos, educativos e dos relacionados à cidadania e ao desenvolvimento físico e moral;

V – respeito à diversidade, firmado a partir do reconhecimento e respeito e integração das diversas manifestações cultural, étnica, biológica, social, linguística, religiosa, dentre outras;

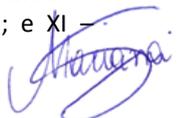
VI – educação, voltado para o desenvolvimento integral do indivíduo como ser autônomo e participante, e fomentado por meio das atividades desportivas e de lazer;

VII – liberdade, expresso pela livre escolha da prática do esporte e da atividade de lazer de acordo com a capacidade e o interesse individual, respeitada a identificação pessoal dos indivíduos entre as diversas modalidades de esporte e lazer ofertadas;

VIII – diferenciação, consubstanciado no tratamento específico dado ao desporto regular e ao de alto rendimento;

IX – segurança, propiciado por meio do respeito e estímulo à integridade física, mental ou sensorial;

X – eficiência, obtido por meio do estímulo à competência e desenvolvimento das habilidades desportivas e administrativa; e XI –



cooperação, compreendido pela oferta de atividades desportivas e de lazer, em caráter complementar e subsidiário, a partir de parcerias com entidades públicas e privadas.

Os direitos autorais dos jogos eletrônicos serão preservados. Isso porque esse dispositivo claramente indica que “as obras audiovisuais, sonorizadas ou não, inclusive as cinematográficas” devem ser entendidas como obras intelectuais protegidas, ao passo que a elaborada arte e os complexos efeitos gráficos dos games permitem que eles sejam encaixados dentro dessa categoria, com base no inciso VI do art. 7º da Lei nº 9.610/1998.

Art. 7º São obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro, tais como:

VI – as obras audiovisuais, sonorizadas ou não, inclusive as cinematográficas;

Ademais, a alínea “i” do inciso VIII do art. 5º da Lei nº 9.610/1998 reitera a noção de que os jogos eletrônicos devem ser compreendidos como criações audiovisuais, ou seja, ao definir o conceito de obra audiovisual como:

Art. 5º Para os efeitos desta Lei, considera-se:

VIII – obra:

2) audiovisual – a que resulta da fixação de imagens com ou sem som, que tenha a finalidade de criar, por meio de sua reprodução, a impressão de movimento, independentemente dos processos de sua captação, do suporte usado inicial ou posteriormente para fixá-lo, bem como dos meios utilizados para sua veiculação;

Além disso, o Insituto Missão Hoje também tem clareza da importância da prática de atividade física, e, com isso, vai disponibilizar a modalidade de “Just Dance”, que incentiva a prática de exercícios físicos e a adoção de uma rotina ativa por meio da dança. A prática desse tipo de atividade traz benefícios para o corpo e para a mente, ajudando na redução do estresse emocional e melhorando de forma global a qualidade de vida. De acordo com pesquisa Diagnóstico Nacional do Esporte, o sedentarismo atinge 45,9% dos brasileiros.

São as desenvolvedoras que determinam como o jogo deve ser utilizado pelo fato de possuírem a propriedade intelectual sobre a sua criação. Logo, a partir disso, nota-se que todos os campeonatos e competições oficiais de e-sports devem ser organizados pela própria desenvolvedora ou dependem, necessariamente, de seu aval, não sendo o caso do **GAMES OLÍMPICOS**, pois se trata de torneios não oficiais de suas desenvolvedoras, ou seja, autônomo. A competição conta com as modalidades de Just Dance, Rocket League e Fall Guys e é destinada a todos os alunos do Centros Olímpicos e Paralímpicos do Distrito Federal da Ceilândia – Setor O (QNO 09 Conjunto 01 Lote 01 – Ceilândia/DF) e Santa Maria (Quadra Central 03 Área Especial 04 – Santa Maria/DF)

2.4 OBJETIVO GERAL

Realizar o **GAMES OLÍMPICOS**, com o intuito de promover, oportunizar e democratizar os esportes eletrônicos, bem como a inclusão social, nas modalidades: Just Dance, Rocket League e Fall Guys, para alunos dos Centros Olímpicos e Paralímpicos de Ceilândia (Setor O) e Santa Maria, através de treinamentos e torneios de jogos eletrônicos.

2.4.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Democratizar o acesso ao esporte eletrônico;
- Fortalecer Brasília como polo esportivo;
- Promoção e popularização do esporte eletrônico;
- Contribuição para a inclusão digital.

2.5 METAS QUANTITATIVAS E QUALITATIVAS E INDICADORES DE MONITORAMENTO /CUMPRIMENTO DAS METAS

Metas (Qualitativas)	Indicador	Parâmetro(s) para aferição de Cumprimento das Metas
Contratação de estrutura completa para a realização do GAMES OLÍMPICOS .	Locação de estrutura e material	- Nota fiscal - Fotos
Fornecer gestão administrativa e Financeira do projeto.	Contratação de prestadores de serviço e RH	- Nota fiscal - Relação da equipe de trabalho
Metas (Quantitativas)	Indicador	Parâmetro(s) para aferição de Cumprimento das Metas
Atender 02 Centros Olímpicos do Distrito Federal (Ceilândia – Setor O e Santa Maria).	Estrutura montada	- Relatório Fotográfico
Realizar treinamento e torneio de 03 modalidades por Centro Olímpico: Just Dance, Rocket League e Fall Guys.	Inscrição	- Ficha de Inscrição - Relatório Nominal dos participantes
Atingir 288 inscrições para as atividades dos dois Centros Olímpicos, sendo 48 vagas para o Rocket League, 32 vagas para Just Dance e 64 vagas para o Fall Guys em cada Centro Olímpico.	Inscrição	- Ficha de Inscrição - Relatório Nominal dos participantes
Participação livre de 200 jovens dos dois Centros Olímpicos.	Inscrição	- Ficha de Inscrição - Relatório Nominal dos participantes

2.6 CRONOGRAMA DETALHADO DE ATIVIDADES DO PROJETO

Nome do Evento:	GAMES OLÍMPICOS
Descrição/Etapa:	Centros Olímpicos e Paralímpicos do Distrito Federal da Ceilândia – Setor O (QNO 09 Conjunto 01 Lote 01 – Ceilândia/DF) e Santa Maria (Quadra Central 03 Área Especial 04 – Santa Maria/DF)

Data do Evento:	22/03 a 05/04/2024 – Ceilândia 15 a 26/04/2024 – Santa Maria	Turno:	<i>Matutino / Vespertino</i>
Período Custeado pelo Fomento (Se for o caso):	19/03 a 26/04/2024	Turno:	<i>Matutino / Vespertino</i>
Local:	Centros Olímpicos e Paralímpicos do Distrito Federal da Ceilândia – Setor O (QNO 09 Conjunto 01 Lote 01 – Ceilândia/DF) e Santa Maria (Quadra Central 03 Área Especial 04 – Santa Maria/DF)		
Espaços Físicos Disponíveis:	(...) Quadra Poliesportiva	(...) Praça	
	(...) Pátio	(...) Piscina	
	(...) Ginásio	(...) Clube	
	(...) Espaço Privado Qual? _____	(X) Outro Qual? Estrutura Montada	
Quantidade de participantes neste evento			
Diretos: 288	Indiretos: 200	Total: 488	
Quanto à abrangência (origem dos participantes)			
<input checked="" type="checkbox"/> Local			
<input type="checkbox"/> Regional			
<input type="checkbox"/> Nacional			
Faixa etária	Categoria- Modalidade/Data/Turno	Qtd.	
<input checked="" type="checkbox"/> Jovens (a partir de 12 anos)	03 modalidades Manutino e 03 modalidades Vespertino	144 (por centro olímpico)	
<input type="checkbox"/> Jovens (15 a 24 anos)			
<input type="checkbox"/> Adultos (entre 25 anos e 59 anos)			
<input type="checkbox"/> Idosos (a partir de 60 anos)			
<input checked="" type="checkbox"/> Pessoas com deficiência e/ou portadoras de necessidades especiais (limitação física, mental, sensorial ou múltipla – inseridas na distribuição acima)		Ilimitado até atingir o total de 144 participantes (por centro olímpico)	
Inscrição dos participantes			
<input type="checkbox"/> Escolas			
<input type="checkbox"/> Em centros comunitários			
<input type="checkbox"/> Na sede da entidade proponente			
<input type="checkbox"/> Na sede de entidades parceiras			
<input type="checkbox"/> Pela internet. Especifique			
<input checked="" type="checkbox"/> Outros. Centros Olímpicos e Paralímpicos do Distrito Federal da Ceilândia – Setor O (QNO 09 Conjunto 01 Lote 01 – Ceilândia/DF) e Santa Maria (Quadra Central 03 Área Especial 04 – Santa Maria/DF)			

2.7 FORMA DE EXECUÇÃO DAS ATIVIDADES OU PROJETOS (METODOLOGIA)

Inscrições:

As inscrições serão totalmente gratuitas e realizadas entre os dias 19/03 a 28/03/2024, no Centro Olímpico e Paralímpico da **Ceilândia – Setor O** (QNO 09 Conjunto 01 Lote 01 – Ceilândia/DF) e entre os dias 01/04 a 12/04/2024 no Centro Olímpico e Paralímpico da **Santa Maria** (Quadra Central 03 Área Especial 04 – Santa Maria/DF) por um formulário realizado pelo instituto, a ser preenchido de forma presencial no devido Centro Olímpico onde será executado o evento. Os participantes deverão ter no mínimo 12 anos. Aqueles menores de 18 anos, deverão ter autorização dos pais ou responsáveis. Além disso, solicitaremos a autorização de uso de imagens para podermos divulgar as fotos do Projeto.

Serão disponibilizadas 144 vagas para as disputas dos torneios de cada Centro Olímpico, sendo 48 vagas para o Rocket League, 32 vagas para Just Dance e 64 vagas para o Fall Guys. Também serão oferecidas até 100 vagas para participação livre, ou seja, que não irão competir.

Execução das atividades:

As atividades serão divididas em 02 (duas) etapas no Centro Olímpico de Ceilândia – Setor O, sendo uma etapa por semana, ambas nos turnos matutino e vespertino. Na primeira semana (22/03 a 05/04/2024) disponibilizaremos as máquinas e equipamentos para treinamento das modalidades competitivas. Os participantes que não quiserem competir, também estão liberados para disfrutar de todos os equipamentos, uma vez que nosso intuito é oportunizar os jogos eletrônicos para o máximo de pessoas possíveis.

Na segunda semana (08 a 12/04/24), ocorrerão presencialmente os torneios (amadores), das modalidades:

Fall Guys (solo) – Jogo de corrida em pistas de obstáculos

Just Dance (solo) – Jogo de simulação de dança

Rocket League (trio) – Jogo de futebol em veículos

O formato das atividades se repetem no Centro Olímpico – Santa Maria, sendo uma etapa por semana, ambas nos turnos matutino e vespertino. Na primeira semana (15/04 a 19/04/2024) disponibilizaremos as máquinas e equipamentos para treinamento das modalidades competitivas.

Na segunda semana (22 a 26/04/24), ocorrerão presencialmente os torneios (amadores), das modalidades:

Fall Guys (solo) – Jogo de corrida em pistas de obstáculos

Just Dance (solo) – Jogo de simulação de dança

Rocket League (trio) – Jogo de futebol em veículos

Para a realização das modalidades Fall Guys e Rocket League, os participantes farão uso de Pc Gamer,



propriamente montado para o uso de jogos eletrônicos.

Na modalidade Just Dance, os participantes farão uso do Console Xbox com Kinect, equipamento responsável pela captura dos movimentos.

Após o início da execução, será disponibilizado um link no Google Drive com todos os registros fotográficos e demais documentos:

https://drive.google.com/drive/folders/1Ej5CuZY3UiA3IIQqM0-nuqhmKCluoF5?usp=drive_link

Fórmula de disputa:

Fall Guys

Disputas 1X1 entre os competidores com o mapa escolhido pelo organizador.

Fases:

1ª Fase: 32 partidas 1x1 (Total 64 pessoas 1x1)

2ª Fase: 16 partidas 1X1 (Entre os vencedores da 1ª fase / Total 32 pessoas 1x1)

3ª Fase: 8 partidas 1X1 (Entre vencedores da 2ª fase / Total 16 pessoas 1x1)

Quartas de Final: 04 partidas 1X1 (Entre os vencedores da 3ª fase / Total 08 pessoas 1x1)

Semi-Final: 02 partidas 1X1 (Entre vencedores das quartas-de-final/ Total 04 pessoas 1x1).

Final: 02 partidas 1X1 (Entre vencedores da semi-final/ Total 02 pessoas 1x1)

Just Dance

Disputas 1X1 entre os competidores com a música sendo escolhida pelo organizador do campeonato.

A final será realizada em uma disputa de 2 músicas, sendo 1 escolhida pelos competidores e a última pela organização.

Fases:

1ª Fase: 16 partidas 1X1 (Total 32 pessoas 1x1).

2ª Fase: 8 partidas 1X1 (Entre vencedores da 1ª fase/ Total 16 pessoas 1x1)

Quartas de Final: 04 partidas 1X1 (Entre os vencedores da 2ª fase / Total 08 pessoas 1x1)

Semi-Final: 02 partidas 1X1 (Entre vencedores das quartas-de-final/ Total 04 pessoas 1x1).

Final: 02 partidas 1X1 (Entre vencedores da semi-final/ Total 02 pessoas 1x1)



Rocket League

Disputas 3X3 entre os competidores em campo aleatório.

Fases:

1ª Fase: 08 partidas 3X3 (Total 48 pessoas 3x3)

Quartas de Final: 04 partidas 3X3 (Entre os times vencedores da 1ª fase / Total 24 pessoas 3x3)

Semi-Final: 02 partidas 3X3 melhor de 3 (Entre vencedores das quartas de final/ Total 12 pessoas 3x3)

Final: 01 partida 3x3 melhor de 3 (Entre os vencedoras da semi-final/ Total de 06 pessoas 3x3).

Para a realização do projeto serão contratados Recursos Humanos, Serviços, Estruturas e Equipamentos e Comunicação e Material Gráfico:

Diretor Geral Executivo: Profissional responsável pelas ações do projeto, gerindo toda a equipe em interlocução com as diversas áreas, garantirá o cumprimento das etapas, e principalmente a execução dos serviços de infraestrutura e logística com alta performance e qualidade exigível e atuando em todas as áreas. Atuará em todas as metas e etapas do projeto, desde a concepção, adequações, planejamento e execução do projeto;

Coordenador Administrativo e Financeiro: Profissional que coordena as rotinas administrativas, o planejamento estratégico e a gestão dos recursos organizacionais, seja estes: materiais, patrimoniais, financeiros, tecnológicos ou humanos;

Diretor de Produção: É o responsável direto do evento desde a preparação até a execução do evento. É o elo entre o Diretor Geral e o restante da equipe;

Staffs: Profissionais serão responsáveis pela execução das atividades, organizando espaços e controlando o acesso dos participantes em todas as áreas;

Auxiliar de Limpeza: Prestador responsável pela conservação do local e ambiente garantindo a higiene e recolhimento de lixo;

Segurança Patrimonial: Para atuar como guarda na área do evento, no período noturno, uniformizados com camiseta e identificação da empresa, com carga horária de 12h, registro na Secretaria de Segurança Pública.

Brigadista/Socorrista de Emergência: Profissionais socorristas/brigadistas para desempenharem o serviço de brigada anti-pânico e para atuarem em primeiros socorros, uniformizados e com carga horária de 12h.

Fotógrafo: Responsável pelo registro fotográfico do evento e relatório das atividades executadas;

Tenda Galpão 20x20: Locação de 01 Tenda galpão por dia, medindo 20x20m, que será utilizada para fazer toda a cobertura do evento, área onde as atividades serão executadas. A escolha da tenda galpão se dá por razões estratégicas e logísticas, tendo em vista que esse tipo de tenda oferece um amplo espaço para acomodar

todos os equipamentos, além de sistemas de iluminação, sonorização e painel de led, proporcionando um ambiente confortável, seguro e eficiente para todos os participantes.

Tablado: Medindo 24m² com altura do piso de até 1 metro de altura, confeccionado em estrutura do tipo aço carbono, revestido em compensado de 20mm de espessura, onde será utilizado para o treinamento e torneio do just dance.

Estrutura Box Struss: Locação com montagem, manutenção e desmontagem de estrutura modular de alumínio tipo Q30 treliçado em cubos e sapatas destinado a montagem de pórticos para fixação de sistema de sonorização, painel de led, grids de iluminação e banners.

Sistema de Sonorização Médio Porte: Locação com montagem, manutenção e desmontagem. 01 Mix Console Digital com no mínimo 12 canais para P.A; 04 Caixas para subgraves (18 polegadas com 800W RMS cada) 04 Caixas vias médio grave e médio agudo (1.000W RMS cada); Amplificadores compatíveis com o sistema de PA; 01 Processador digital; 01 Processador digital; 02 microfones sem fio UHF; regulador de tensão, voltímetro, amperímetro e transformador isolador de 5.000 watts para alimentação em 110 volts;

Sistema de Iluminação de Médio Porte: Locação com montagem, manutenção e desmontagem de sistema de iluminação com 01 Consoles de iluminação de 2048 canais sendo 1 de standby; Rack de dimmer com 24 canais de 4000 watts; 10 refletores de led de 12 watts; 02 strobos atômico 3000; 1 máquina de fumaça de 3000 watts; 1 ventilador; 4 Movings beams;

Grupo Gerador: Locação de estrutura de geração de energia em container tratado acusticamente, com potência de 180KVA para o funcionamento de todos os equipamentos do projeto;

Painel de Led: Locação com montagem, manutenção e desmontagem de painel de led alta definição RGB, para treinamento e torneio do Just Dance e transmissão dos jogos da arena no pc gamer;

Computador Gamer: Locação com montagem, manutenção e desmontagem de computador gamer AMD Ryzen 5 5600x ou similar, 16gb RAM, 500gb SSD NVMe N.2 e placa de vídeo RX 580, que serão utilizados para treinamentos e torneios das modalidades de Falls Guys e Rocket League;

Monitor Gamer 21.5”: Locação com montagem, manutenção e desmontagem de monitor gamer 21.5” LED Full HD, HDMI/VGA 75mhz;

Cadeira Gamer: Locação com montagem, manutenção e desmontagem de cadeira gamer que será utilizada na arena dos PC gamer, imergindo em uma experiência completa.

Óculos VR: Locação com montagem, manutenção e desmontagem de óculos de realidade virtual, onde serão disponibilizados diversos jogos e documentários sobre os jogos eletrônicos como um esporte;

Xbox One Com Kinect: Locação de Xbox com Kinect sensor prime Locação incluídos transporte, montagem, manutenção, desmontagem e eventuais substituições de console, que será utilizado para treinamento e torneio do Just Dance;

Rádios Portáteis: A fim de executar uma comunicação entre pessoas de maneira rápida e segura através de ondas magnéticas, facilitando a comunicação entre a coordenação e sttafs;

Extintores de Incêndio: Locação de extintores de incêndio, classes A/B/C 8kg, afim de proporcionar segurança para eventualidades de incêndio;



Designer Gráfico: Serviços diversos de design gráfico, criação de logo, posts para redes sociais, banners, camisa e demais serviços correlacionados;

Assessoria de Imprensa: Contratação de profissional responsável por montar e executar estratégia de divulgação do projeto junto à mídia tradicional e especializada em e-sport carga horária de 40 horas semanais;

Impressão de Lona (Banner): Contratação de empresa especializada para prestação de serviço de confecção de Banner em lona vinílica com acabamento em Ilhóis, em 04 cores, em alta resolução. Para todo 12 período de evento. (Pórtico de entrada, divulgação, demarcação das tendas, sinalizações);

Camisetas: Confecção de 20 camisetas, com impressão de logomarcas e arte final de identificação do projeto, para distribuição e padronização dos profissionais envolvidos;

O Instituto Missão Hoje e a Secretaria de Estado de Esporte e Lazer do Distrito Federal não se responsabilizam por acidentes, quebra ou danos em aparelhos ocorridos durante a competição ou por estes ocasionados a terceiros, antes, durante e depois das partidas, sendo essa responsabilidade dos jogadores e espaços envolvidos.

2.7.1 Grade Horária

Centro Olímpico – Ceilândia (Setor O)		
1ª Etapa – Treinamento e Free Play		
DATA	HORÁRIO	MODALIDADE
22/03/2024	09h30 às 17h	Fall Guys, Just Dance, Rocket League e Óculos VR
25/03/2024	09h30 às 17h	Fall Guys, Just Dance, Rocket League e Óculos VR
26/03/2024	09h30 às 17h	Fall Guys, Just Dance, Rocket League e Óculos VR
27/03/2024	09h30 às 17h	Fall Guys, Just Dance, Rocket League e Óculos VR
28/03/2024	09h30 às 17h	Fall Guys, Just Dance, Rocket League e Óculos VR
2ª Etapa – Torneio		
DATA	HORÁRIO	MODALIDADE
01/04/2024	09h30 às 17h	Torneio de Fall Guys
02/04/2024	09h30 às 17h	Torneio de Fall Guys
03/04/2024	09h30 às 17h	Torneio de Just Dance
04/04/2024	09h30 às 17h	Torneio de Just Dance
05/04/2024	09h30 às 17h	Torneio de Rocket League
Centro Olímpico – Santa Maria		
1ª Etapa – Treinamento e Free Play		
DATA	HORÁRIO	MODALIDADE

15/04/2024	09h30 às 17h	Fall Guys, Just Dance, Rocket League e Óculos VR
16/04/2024	09h30 às 17h	Fall Guys, Just Dance, Rocket League e Óculos VR
17/04/2024	09h30 às 17h	Fall Guys, Just Dance, Rocket League e Óculos VR
18/04/2024	09h30 às 17h	Fall Guys, Just Dance, Rocket League e Óculos VR
19/04/2024	09h30 às 17h	Fall Guys, Just Dance, Rocket League e Óculos VR
2ª Etapa – Torneio		
DATA	HORÁRIO	MODALIDADE
22/03/2024	09h30 às 17h	Torneio de Fall Guys
23/03/2024	09h30 às 17h	Torneio de Fall Guys
24/03/2024	09h30 às 17h	Torneio de Just Dance
25/03/2024	09h30 às 17h	Torneio de Just Dance
26/03/2024	09h30 às 17h	Torneio de Rocket League

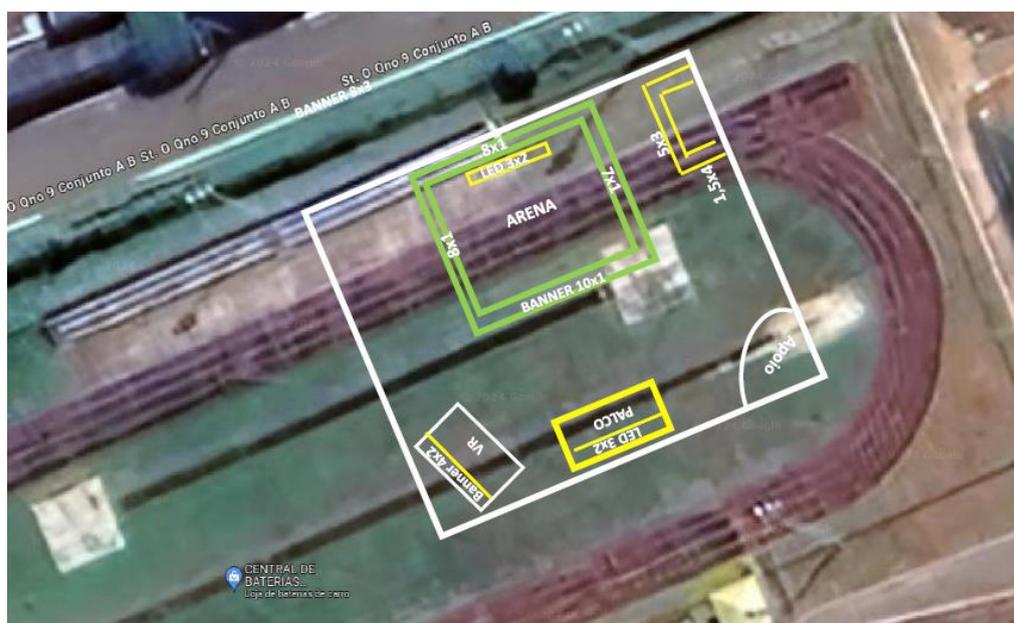
2.7.2 Equipe de RH

Função	Qty.	Forma de contratação do RH	Profissional a ser contratado já tem vínculo com a OSC? Qual?	Profissional da OSC é remunerado ou Não Remunerado	Carga horária de trabalho na OSC	Carga horária que será destinada ao projeto
Direto Geral Executivo	1	MEI	Não	Não	-	40h semanais
Coordenador Administrativo e Financeiro	1	MEI	Sim – presidente	Não	-	40h semanais
Diretor de Produção	1	MEI	Não	Não	-	40h semanais

2.8 BENEFÍCIOS E IMPACTOS GERADOS AO PÚBLICO PELA PARCERIA

- Fortalecimento do incentivo no esporte eletrônico do Distrito Federal;
- Maior interação e socialização entre os beneficiários do projeto;
- Melhoria das capacidades e habilidade motoras;
- Democratizar o acesso ao esporte eletrônico;
- Fortalecer Brasília como polo esportivo;
- Promoção e popularização do esporte eletrônico;
- Contribuição para a inclusão digital.

2.9 CROQUI DO EVENTO



2.10 CONTRAPARTIDA

Como Contrapartida, iremos oferecer 01(um) evento de esportes eletrônicos no COP Santa Maria, para atender a comunidade em geral e pessoas com deficiência. As atividades serão de livre participação nas modalidades de Just Dance, Rocket League, Fall Guys e Óculos VR, para 100 participantes de qualquer idade, e assim, oportunizar a prática de esportes eletrônicos para mais pessoas. **O Instituto Missão Hoje irá arcar com os custos de acordo com a Planilha 5.0** para a realização das atividades, totalizando o valor de **R\$31.418,56**.

Data	Horário	Atividade
27/04/2024 – COP 2 – SANTA MARIA	09:30h às 17h	Evento Livre

3.0 CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO DO PROJETO

Cronograma de Execução			
Programação	Valor	Duração	
		Início	Término
Recursos Humanos	R\$ 14.032,02	19/03/2024	30/04/2024
Serviços	R\$ 59.600,00	22/03/2024	26/04/2024
Estruturas e Equipamentos	R\$ 565.920,00	22/03/2024	26/04/2024
Comunicação e Material Gráfico	R\$ 9.735,00	19/03/2024	26/04/2024

4. DESEMBOLSO DA ENTIDADE: PAGAMENTO DE RH E DE FORNECEDORES

O desembolso da entidade diz respeito à periodicidade dos pagamentos que serão realizados. Cabe à entidade realizar a gestão das suas contratações visando à correta aplicação de recursos públicos.

Nos casos de projetos continuados (desenvolvimento de atividades acima de 03 meses) é necessário que o pagamento das ações seja mensal, ou por atividade realizada (ex: pagamento de arbitragem por jogo; locação de equipamento por evento). A aquisição de materiais que visam o desenvolvimento pleno do objeto (material esportivo, lanche, uniforme, etc) deve ser fracionada, permitindo à OSC a identificação real do quantitativo a ser adquirido.

Para projetos continuados (desenvolvimento de atividades acima de 03 meses): no que compete a contratação de Recursos Humanos a Entidade Declarara ter ciência do disposto no parágrafo 3º e 4º do art. 30 da Portaria 98/2020, a saber:

§ 3º Para a execução da parceria em atividade contínua, as atividades finalísticas da OSC definidas no § 1º, devem ser executadas pessoalmente pela entidade, em caráter "intuitu personae" da relação jurídica, sendo vedada à subcontratação nesses casos, exceto para serviços acessórios e complementares.

§ 2º Considera-se atividade contínua aquela que ultrapassar três meses de duração.

Quanto a movimentação financeira, ressalta-se que no Decreto nº 37.843 de 13/12/2016, o qual regulamenta a aplicação da MROSC no Distrito Federal, no Artigo 38, estabelece:

Art. 38. A movimentação de recursos da parceria será realizada mediante transferência eletrônica sujeita à identificação do beneficiário final e os pagamentos serão realizados por crédito na conta bancária dos fornecedores e prestadores de serviços, uso de boleto bancário ou cheque nominal.

§ 1º Poderá ser admitida, excepcionalmente, a realização de pagamento em espécie, limitado a R\$ 1.000,00 por operação, quando configurada peculiaridade relativa ao objeto da parceria ou ao território de determinada atividade ou projeto, desde que:

- I - haja essa previsão no plano de trabalho aprovado; ou
 II - seja conferida autorização em decisão motivada do administrador público, a partir de solicitação formal da organização da sociedade civil.

Marcar as opções abaixo:

- (x) Dou ciência do acima informado
 (x) Não haverá pagamento em espécie
 () Haverá pagamento em espécie. Sendo as despesas a seguir:

4.1 CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO DA ENTIDADE

Cronograma de Desembolso			
Meta	Etapa/Fase	Especificação	Mês
Meta 1	1.1	Contratação de RH	Março e Abril
Meta 2	2.1	Contratação de Serviços	Março e Abril
Meta 3	3.1	Contratação de Estruturas	Março e Abril
Meta 4	4.1	Contratação de Comunicação	Março e Abril
	4.2	Material Gráfico	Março e Abril

5. PLANILHA DE MATERIAIS/ SERVIÇOS NÃO CONTEMPLADOS PELO FOMENTO (FONTE DE RECEITA DIVERSA)

Descrição Detalhada	Unid.	Quant.	Valor Unitário	Valor Total	Fonte de Custeio	Receita (O item contratado irá gerar receita? Indicar valor)	Despesa (Se o item contratado gerar receita indicar o item em queo recurso será utilizado)
(1) DIRETOR GERAL EXECUTIVO - Profissional responsável pelas ações do projeto, gerindo toda a equipe em interlocução com as diversas áreas, garantirá o cumprimento das etapas, e principalmente a	Diária	1	R\$ 103,14	R\$ 103,14	Insituto	Não	

<p>execução dos serviços de infraestrutura e logística com alta performance e qualidade exigível e atuando em todas as áreas Cop Santa Maria 27/04/2024 1 diária x R\$103,14 = R\$103,14 Contrapartida</p>							
<p>(1) DIRETOR DE PRODUÇÃO - É o responsável direto do evento desde a preparação até a execução do evento. É o elo entre o Diretor Geral e o restante da equipe. Cop Santa Maria 27/04/2024 1 diária x R\$159,42 = R\$159,42 Contrapartida</p>	Diária	1	R\$ 159,42	R\$ 159,42	Insituto	Não	
<p>(8) Contratação de 08 Staffs por dia, responsáveis pela execução das atividades, organizando espaços e controlando o acesso dos participantes em todas as áreas. COP Santa Maria - 27/04/2024. 8 diárias x R\$240 = R\$ 1.920,00. Contrapartida</p>	Diária	1	R\$ 240,00	R\$ 1.920,00	Insituto	Não	
<p>(1) Contratação de 01 Auxiliar de Limpeza por dia, responsável pela conservação do local e ambiente garantindo a higiene e recolhimento de lixo. COP Santa Maria - 27/04/2024. 1 diária x R\$150 = R\$ 150,00 Contrapartida.</p>	Diária	1	R\$ 150,00	R\$ 150,00	Insituto	Não	
<p>(1) Contratação de 01 Segurança Patrimonial por dia, uniformizados com camiseta e</p>	Diária	1	R\$ 160,00	R\$ 160,00	Insituto	Não	

<p>identificação da empresa, com carga horária de 12h, responsável pela guarda da área, bem como a proteção dos equipamentos e estruturas do evento. COP Santa Maria - 27/04/2024. 1 diária x R\$160 = R\$ 160,00. Contrapartida.</p>							
<p>(2) Contratação de 02 Profissionais socorristas/brigadistas por dia, para desempenharem o serviço de brigada anti-pânico e para atuarem em primeiros socorros, uniformizados e com carga horária de 12h. COP Santa Maria - 27/04/2024. 2 diárias x R\$200,00 = R\$ 400,00. Contrapartida</p>	Diária	1	R\$200,00	R\$400,00	Insituto	Não	
<p>(1) Contratação de 01 fotógrafo profissional por dia, afim de registrar imagens do evento, bem como gerar relatório fotográfico para prestação de contas. COP Santa Maria - 27/04/2024. 1 diária x R\$350 = R\$ 350,00. Contrapartida</p>	Diária	1	R\$350,00	R\$350,00	Insituto	Não	
<p>(1) Locação de 01 Tenda galpão por dia, medindo 20x20m, que será utilizada para fazer toda a cobertura do evento, área onde as atividades serão executadas. A escolha da tenda galpão se dá por razões estratégicas e logísticas, tendo em</p>	Diária	1	R\$9.000,00	R\$9.000,00	Insituto	Não	

<p>vista que esse tipo de tenda oferece um amplo espaço para acomodar todos os equipamentos, além de sistemas de iluminação, sonorização e painel de led, proporcionando um ambiente confortável, seguro e eficiente para todos os participantes. COP Santa Maria - 27/04/2024. 1 diária x R\$9.000 = R\$ 9.000,00. <i>Contrapartida</i></p>							
<p>(24m²) Locação de Tablado medindo 6x4, totalizando 24m² por dia, que servirá de palco para realizar as atividades principais do Projeto, além de todas as cerimônias de abertura, encerramento entre outras. COP Santa Maria - 27/04/2024. 24 m² x R\$48,00 = R\$ 1.152,00. <i>Contrapartida</i></p>	M ² /Diária	1	R\$48,00	R\$1.152,00	Insituto	Não	
<p>(115m) Locação de 115 metros de estrutura box struss q30, por dia, destinado a montagem de pórticos para fixação de sistema de sonorização, iluminação, painel de led, grids de iluminação e lonas impressas. COP Santa Maria - 27/04/2024. 115 metros x R\$34,00 = R\$3.910,00. <i>Contrapartida</i></p>	Metro/Diária	1	R\$34,00	R\$3.910,00	Insituto	Não	
(1)Locação de 01	Diária	1	R\$2.000,00	R\$2.000,00	Insituto	Não	

<p>sistema de sonorização por dia, afim de passar informações ao público e compor toda a trilha sonora enquanto os participantes realizam as atividades. COP Santa Maria - 27/04/2024. 1 diária x R\$2.000 = R\$2.000,00. Contrapartida</p>							
<p>(1)Locação de 01 sistema de iluminação por dia, para compor todo o ambiente do evento. COP Santa Maria - 27/04/2024. 1 diária x R\$1.800,00 = R\$1.800,00. Contrapartida</p>	Diária	1	R\$1.800,00	R\$1.800,00	Insituto	Não	
<p>(1)Locação de gerador de 180 KVA, necessário para fornecer energia para todos os equipamentos do evento. COP Santa Maria - 27/04/2024. 2 diárias x R\$1.500 = R\$ 1.500,00. Contrapartida</p>	Diária	1	R\$1.500,00	R\$1.500,00	Insituto	Não	
<p>(12m²) Locação de Painel de Led de alta definição medindo 3x2, que será utilizado para o treinamento e torneio do Just Dance, e outro painel 3x2 para transmitir os jogos dos computadores ao vivo, bem como informações sobre placar, posição dos participantes, entre outros. COP Santa Maria - 27/04/2024. 12m² x R\$260,00 = R\$ 3.120,00.</p>	M ² /Diária	1	R\$260,00	R\$3.120,00	Insituto	Não	

<i>Contrapartida</i>							
(20)Locação de 20 computadores gamer e 20 kits de periféricos por dia, para realização das atividades principais do projeto, treinamento e torneio dos jogos descritos no plano de trabalho. COP Santa Maria - 27/04/2024. 20 diárias x R\$200 = R\$4.000,00 <i>Contrapartida</i>	<i>Diária</i>	<i>1</i>	<i>R\$200,00</i>	<i>R\$4.000,00</i>	<i>Insituto</i>	<i>Não</i>	
(20)Locação de 20 monitores gamer por dia, para serem utilizados juntos ao pc gamer. COP Santa Maria - 27/04/2024. 20 diárias x R\$30,00 = R\$ 600,00 <i>Contrapartida</i>	<i>Diária</i>	<i>1</i>	<i>R\$30,00</i>	<i>R\$600,00</i>	<i>Insituto</i>	<i>Não</i>	
(20)Locação de 20 cadeiras gamer, para o uso conjunto com os computadores. COP Santa Maria - 27/04/2024. 20 diárias x R\$20,00 = R\$ 400,00. <i>Contrapartida</i>	<i>Diária</i>	<i>1</i>	<i>R\$20,00</i>	<i>R\$400,00</i>	<i>Insituto</i>	<i>Não</i>	
(2)Locação de 02 Óculos de realidade virtual, por dia, para imersão dos participantes num ambiente totalmente digital. COP Santa Maria - 27/04/2024. 02 diárias x R\$120,00 = R\$ 240,00. <i>Contrapartida</i>	<i>Diária</i>	<i>1</i>	<i>R\$120,00</i>	<i>R\$240,00</i>	<i>Insituto</i>	<i>Não</i>	
(1)Locação de 01 Xbox com Kinect, por dia, para atender a modalidade Just Dance. COP Santa Maria - 27/04/2024. 01 diária x R\$120,00 = R\$ 120,00.	<i>Diária</i>	<i>1</i>	<i>R\$120,00</i>	<i>R\$120,00</i>	<i>Insituto</i>	<i>Não</i>	

Contrapartida							
(7) Locação de 07 rádios portáteis, por dia, para uma comunicação eficiente entre toda a equipe de produção. COP Santa Maria - 27/04/2024. 7 diárias x R\$22,00 = R\$ 154,00 Contrapartida	Diária	1	R\$22,00	R\$154,00	Insituto	Não	
(6) Locação de 06 extintores por dia, equipamento de segurança para eventualidades de incêndio, classes A/B/C. COP Santa Maria - 27/04/2024. 6 diárias x R\$30,00 = R\$ 180,00 Contrapartida	Diária	1	R\$30,00	R\$180,00	Insituto	Não	
VALOR TOTAL DOS ITENS FORA DO TERMO DE FOMENTO				R\$31.418,56			

5.1 Planilha Termo de Fomento

GAMES OLÍMPICOS

Item	Descrição	Unidade de Medida	QTD.	Total	Valor Unitário	Valor Total	Justificativa para aquisição/ Locação e memória de cálculo
Meta 01 - Recursos Humanos							
Etapla 1.1 - Contratação de RH							
1.1.1	(1) DIRETOR GERAL EXECUTIVO - Profissional responsável pelas ações do projeto, gerindo toda a equipe em interlocução com as diversas áreas, garantirá o cumprimento das etapas, e principalmente a execução dos serviços de infraestrutura e logística com alta performance e qualidade exigível e atuando em todas as áreas (1 profissional que atuará durante todo o período de pré produção, produção e pós).	Semana	6	6	R\$722,00	R\$4.332,00	Contratação de 01 (um) Diretor Executivo, responsável pelas ações do projeto, gerindo toda a equipe em interlocução com as diversas áreas, garantirá o cumprimento das etapas, e principalmente a execução dos serviços de infraestrutura e logística com alta performance e qualidade exigível e atuando em todas as áreas na pré-produção, produção e no período de pós-produção. 18/03 a 26/04.

							06 semanas x R\$722,00 = R\$4.332,00
1.1.2	(1) COORDENADOR ADMINISTRATIVO E FINANCEIRO - Profissional que coordena as rotinas administrativas, o planejamento estratégico e a gestão dos recursos organizacionais, seja estes: materiais, patrimoniais, financeiros, tecnológicos ou humanos. (1 profissional que atuará durante todo o período de pré produção, produção e pós).	Semana	6	6	R\$500,00	R\$3.000,00	Contratação de 01 (um) Coordenador Administrativo e Financeiro responsável pelas rotinas administrativas, o planejamento estratégico e a gestão dos recursos organizacionais, seja estes: materiais, patrimoniais, financeiros, tecnológicos ou humanos atuando em todas as áreas na pré-produção, produção e no período de pós- produção. 18/03 a 26/04 06 semanas x R\$500,00 = R\$3.000,00
1.1.3	(1) DIRETOR DE PRODUÇÃO - É o responsável direto do evento desde a preparação até a execução do evento. É o elo entre o Diretor Geral e o restante da equipe. (1 profissional que atuará durante toda a produção do evento).	Semana	6	6	R\$1.116,67	R\$6.700,02	Contratação de 01 (um) Diretor de Produção, responsável direto desde a preparação até a execução do evento. 18/03 a 26/04. 06 semanas x R\$1.116,67 = R\$6.700,00
VALOR TOTAL DA META 1:						R\$14.032,02	
Meta 2 – Serviços							
Etapa 2.1 - Contratação de Serviços							
2.1.1	(8) STAFFS - Os STAFFs serão responsáveis pela execução das atividades, organizando espaços e controlando o acesso dos participantes em todas as áreas. (08 por dia durante 20 dias).	Diária	20	160	R\$240,00	R\$38.400,00	Contratação de 08 Staffs por dia, responsáveis pela execução das atividades, organizando espaços e controlando o acesso dos participantes em todas as áreas. COP 1 Ceilândia Setor O - 22, 25,26,27 , 28/03 e 01,02,03,04 e 05/04 COP 2 Santa Maria - 15,16,17,18,19,22,23,24,25

							e26/04/2024. 160 diárias x R\$240 = R\$ 38.400,00
2.1.2	(1) AUXILIAR DE LIMPEZA - Prestador responsável pela conservação do local e ambiente garantindo a higiene e recolhimento de lixo. (1 por dia durante 20 dias)	Diária	20	20	R\$150,00	R\$3.000,00	Contratação de 01 Auxiliar de Limpeza por dia, responsável pela conservação do local e ambiente garantindo a higiene e recolhimento de lixo. COP 1 Ceilândia Setor O - 22, 25,26,27, 28/03 e 01,02,03,04 e 05/04 . COP 2 Santa Maria - 15,16,17,18,19,22,23,24,25 e26/04/2024. 20 diárias x R\$150 = R\$ 3.000,00
2.1.3	(1) SEGURANÇA PATRIMONIAL - para atuar como guarda na área do evento, no período noturno, uniformizados com camiseta e identificação da empresa, com carga horária de 12h, registro na Secretaria de Segurança Pública. (01 por dia durante 20 dias)	Diária	20	20	R\$160,00	R\$3.200,00	Contratação de 01 Segurança Patrimonial por dia, uniformizados com camiseta e identificação da empresa, com carga horária de 12h, responsável pela guarda da área, bem como a proteção dos equipamentos e estruturas do evento. COP 1 Ceilândia Setor O - 22, 25,26,27, 28/03 e 01,02,03,04 e 05/04 COP 2 Santa Maria - 15,16,17,18,19,22,23,24,25 e26/04/2024. 20 diárias x R\$160 = R\$ 3.200,00
2.1.4	(2) BRIGADISTA/SOCORRISTA DE EMERGÊNCIA - Profissionais socorristas/brigadistas para desempenharem o serviço de brigada anti-pânico e para atuarem em primeiros socorros, uniformizados e com carga horária de 12h. (02 por dia durante 20 dias)	Diária	20	40	R\$200,00	R\$8.000,00	Contratação de 02 Profissionais socorristas/brigadistas por dia, para desempenharem o serviço de brigada anti-pânico e para atuarem em primeiros socorros, uniformizados e com carga horária de 12h. COP 1 Ceilândia Setor O - 22, 25,26,27, 28/03 e 01,02,03,04 e 05/04 COP 2

							Santa Maria - 15,16,17,18,19,22,23,24,25 e26/04/2024. 20 diárias x R\$160 = R\$ 3.200,00
2.1.5	(1) FOTÓGRAFO - Responsável pelo registro fotográfico do evento e relatório das atividades executadas. (01 por dia durante 20 dias)	Diária	20	20	R\$350,00	R\$7.000,00	Contratação de 01 fotógrafo profissional por dia, afim de registrar imagens do evento, bem como gerar relatório fotográfico para prestação de contas. COP 1 Ceilândia Setor O - 22, 25,26,27 , 28/03 e 01,02,03,04 e 05/04 COP 2 Santa Maria - 15,16,17,18,19,22,23,24,25 e26/04/2024. 20 diárias x R\$350 = R\$ 7.000,00
VALOR TOTAL DA META 2:						R\$59.600,00	
Meta 3 - Estruturas e Equipamentos							
Etapa 3.1 - Contratação de Estruturas							
3.1.1	TENDA GALPÃO 20x20 METROS - Implantação, manutenção e desmontagem de uma cobertura tipo PAVILHÃO DUAS ÁGUAS medindo 20,00 metros de frente x 40,00 metros de profundidade, totalizando 400,00m ² x 7,00 metros de altura interna central, material da estrutura fabricado em alumínio do tipo duralumínio liga 6351 T6, no formato de treliças, confeccionados com solda liga 5356, certificado por órgão competente. Revestimento da estrutura do galpão em lonas MP 1400F24 na cor branca, duas faces, anti- chama e anti-fungo. Estrutura fixada ao piso por meio de sapata em aço especial do tipo aço carbono liga 6013, fixados com parafusos de 5/8" ou estaca longa. Toda a estrutura é contra ventada em cabos de aço de sustentação no formato de X, e estaiados ao solo	Diária	20	20	R\$9.000,00	R\$180.000,00	Locação de 01 Tenda galpão por dia, medindo 20x20m, que será utilizada para fazer toda a cobertura do evento, área onde as atividades serão executadas. A escolha da tenda galpão se dá por razões estratégicas e logísticas, tendo em vista que esse tipo de tenda oferece um almpo espaço para acomodar todos os equipamentos, além de sistemas de iluminação, sonorização e painel de led, proporcionando um ambiente confortável, seguro e eficiente para todos os participantes. COP 1 Ceilândia Setor O - 22, 25,26,27 , 28/03 e 01,02,03,04 e 05/04 COP 2 Santa Maria -

	por ponteiros longas do tipo estaca asa, cabos de aço e esticadores. (1 unidade por dia durante 20 dias)						15,16,17,18,19,22,23,24,25 e26/04/2024. 20 diárias x R\$9.000 = R\$ 180.000,00
3.1.2	TABLADO - medindo 24m ² com altura do piso de até 1 metro de altura, confeccionado em estrutura do tipo aço carbono, revestido em compensado de 20mm de espessura. (24m ² por dia durante 20 dias)	M ² /diária	20	480	R\$48,00	R\$23.040,00	Locação de Tablado medindo 6x4, totalizando 24m ² por dia, que servirá de palco para realizar as atividades principais do Projeto, além de todas as cerimônias de abertura, encerramento entre outras. COP 1 Ceilândia Setor O - 22, 25,26,27 , 28/03 e 01,02,03,04 e 05/04 COP 2 Santa Maria - 15,16,17,18,19,22,23,24,25 e26/04/2024. 48,0 m ² x R\$48,00 = R\$ 19.200,00
3.1.3	ESTRUTURA DE BOX STRUSS Q30 - Locação com montagem, manutenção e desmontagem de estrutura modular de alumínio tipo Q30 treliçado em cubos e sapatas destinado a montagem de pórticos para fixação de sistema de sonorização, painel de led, grids de iluminação e banners. (115 metros por dia durante 20 dias)	Metro	20	2320	R\$34,00	R\$78.880,00	Locação de 115 metros de estrutura box struss q30, por dia, destinado a montagem de pórticos para fixação de sistema de sonorização, iluminação, painel de led, grids de iluminação e lonas impressas. COP 1 Ceilândia Setor O - 22, 25,26,27 , 28/03 e 01,02,03,04 e 05/04. COP 2 Santa Maria - 15,16,17,18,19,22,23,24,25 e 26/04/2024. 2.400 metros x R\$34,00 = R\$81.600,00

3.1.4	SISTEMA DE SONORIZAÇÃO MÉDIO PORTE - Locação com montagem, manutenção e desmontagem. 01 Mix Console Digital com no mínimo 12 canais para P.A; 04 Caixas para subgraves (18 polegadas com 800W RMS cada) 04 Caixas vias médio grave e médio agudo (1.000W RMS cada); Amplificadores compatíveis com o sistema de PA; 01 Processador digital; 01 Processador digital; 02 microfones sem fio UHF; regulador de tensão, voltímetro, amperímetro e transformador isolador de 5.000 watts para alimentação em 110 volts; (01 sistema por dia durante 20 dias)	Diária	20	20	R\$2.000,00	R\$40.000,00	Locação de 01 sistema de sonorização por dia, afim de passar informações ao público e compor toda a trilha sonora enquanto os participantes realizam as atividades. COP 1 Ceilândia Setor O - 22, 25,26,27 , 28/03 e 01,02,03,04 e 05/04 COP 2 Santa Maria - 15,16,17,18,19,22,23,24,25 e 26/04/2024. 20 diárias x R\$2.000 = R\$40.000,00
3.1.5	SISTEMA DE ILUMINAÇÃO MÉDIO PORTE - Locação com montagem, manutenção e desmontagem de sistema de iluminação com 01 Consoles de iluminação de 2048 canais sendo 1 de standby; Rack de dimmer com 24 canais de 4000 watts; 10 refletores de led de 12 watts; 02 strobos atômico 3000; 1 máquina de fumaça de 3000 watts; 1 ventilador; 4 Movings beams; Prestação de Serviços de Empresa. (01 sistema por dia durante 20 dias)	Diária	20	20	R\$1.800,00	R\$36.000,00	Locação de 01 sistema de iluminação por dia, para compor todo o ambiente do evento. COP 1 Ceilândia Setor O - 22, 25,26,27 , 28/03 e 01,02,03,04 e 05/04 COP 2 Santa Maria - 15,16,17,18,19,22,23,24,25 e 26/04/2024. 20 diárias x R\$1.800,00 = R\$36.000,00
3.1.6	GRUPO GERADOR . Locação de estrutura de geração de energia em container tratado acusticamente, com potência de 180KVA, regulador automático de tensão frequência, painel elétrico com voltímetro, amperímetro e comandos, disjuntor geral tripolar, tensões de 220 volts, 380 volts ou 440 volts, com combustível, operador, cabos elétricos, extintor de incêndio ABC, caixa intermediária de distribuição elétrica com 03 fases 01 neutro e 01 terra. (01 (um) por dia durante 20 dias)	Diária	20	20	R\$1.500,00	R\$30.000,00	Locação de gerador de 180 KVA, necessário para fornecer energia para todos os equipamentos do evento. COP 1 Ceilândia Setor O - 22, 25,26,27 , 28/03 e 01,02,03,04 e 05/04 COP 2 Santa Maria - 15,16,17,18,19,22,23,24,25 e 26/04/2024. 20 diárias x R\$1.500 = R\$ 30.000,00
3.1.7	PAINEL DE LED - Locação com montagem, manutenção e desmontagem de painel de led de alta definição RGB, com brilho	M ² /diária	20	240	R\$260,00	R\$62.400,00	Locação de Painel de Led de alta definição medindo 3x2, que será utilizado para o treinamento e

	<p>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. Painéis modulares com gabinetes slim fabricados em liga de alumínio e com fator de proteção: IP65 Frontal e Traseiro. Painéis com resolução (dot pitch) entre 2.6mm e 9mm real, com taxa de refresh rate de no máximo 2500Hz, com temperatura de cor entre 5.000°K 9.000°K, com ângulo de visão mínimo de 140° graus e brilho de 6.000 cd/m². Devem ser 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 kgf. (12 m² por dia durante 20 dias)</p>						<p>torneio do Just Dance, e outro painel 3x2 para transmitir os jogos dos computadores ao vivo, bem como informações sobre placar, posição dos participantes, entre outros. COP 1 Ceilândia Setor O - 22, 25,26,27 , 28/03 e 01,02,03,04 e 05/04 COP 2 Santa Maria - 15,16,17,18,19,22,23,24,25 e 26/04/2024. 240m² x R\$260,00 = R\$ 41.600,00</p>
3.1.8	<p>(20) COMPUTADOR GAMER + KIT PERIFÉRICOS GAMER - Locação com montagem, manutenção e desmontagem de computador gamer AMD Ryzen 5 5600, com 16gb de RAM, 500 SSD NVMe M.2 e placa de vídeo RX 580 + Teclado Gamer RGB de sistema de injeção duplo, Mouse Gamer RGB 12400 DPI 7 botões, Headset Gamer RGB Surround 7.1 e Mousepad 40x20cm (20 unidades por dia durante 20)</p>	Diária	20	400	R\$200,00	R\$80.000,00	<p>Locação de 20 computadores gamer e 20 kits de periféricos por dia, para realização das atividades principais do projeto, treinamento e torneio dos jogos descritos no plano de trabalho. COP 1 Ceilândia Setor O - 22, 25,26,27 , 28/03 e 01,02,03,04 e 05/04 COP 2 Santa Maria - 15,16,17,18,19,22,23,24,25 e 26/04/2024. 400 diárias x R\$200 = R\$80.000,00</p>
3.1.9	<p>(20) MONITOR GAMER 21.5" - Locação com montagem, manutenção e demontagem de Monitor Gamer 21.5" LED Full HD HDMI/VGA 100Hz (20 unidades por dia durante 20 dias)</p>	Diária	20	400	R\$30,00	R\$12.000,00	<p>Locação de 20 monitores gamer por dia, para serem utilizados juntos ao pc gamer. COP 1 Ceilândia Setor O - 22, 25,26,27 , 28/03 e 01,02,03,04 e 05/04 COP 2 Santa Maria - 15,16,17,18,19,22,23,24,25</p>

							e 26/04/2024. 400 diárias x R\$30,00 = R\$ 12.000,00
3.1.10	(20) CADEIRA GAMER - Locação com montagem, manutenção e desmontagem de cadeira gamer com rodas 100% nylon, material sintético PU, regulagem de altura e cilindro de gás classe 4 (20 unidades por dia durante 20 dias)	Diária	20	400	R\$20,00	R\$8.000,00	Locação de 20 kit periféricos por dia, contendo mouse, teclado e headset, próprios para jogos eletrônicos. COP 1 Ceilândia Setor O - 22, 25,26,27 , 28/03 e 01,02,03,04 e 05/04 COP 2 Santa Maria - 15,16,17,18,19,22,23,24,25 e 26/04/2024. 400 diárias x R\$20,00 = R\$ 8.000,00
3.1.12	(3) ÓCULOS VR - Locação com montagem, manutenção e demontagem de óculos de realidade virtual com capacidade de 128gb, tela de alta resolução 1832x1920 pixels por olho e alças ajustáveis nas articulações (03 unidades por dia durante 20 dias)	Diária	20	60	R\$120,00	R\$7.200,00	Locação de 02 Óculos de realidade virtual, por dia, para imersão dos participantes num ambiente totalmente digital. COP 1 Ceilândia Setor O - 22, 25,26,27 , 28/03 e 01,02,03,04 e 05/04 COP 2 Santa Maria - 15,16,17,18,19,22,23,24,25 e 26/04/2024. 40 diárias x R\$120,00 = R\$ 4.800,00
3.1.13	(1)XBOX ONE COM KINECT - Locação de Xbox com KINECT SENSOR PRIME Locação incluídos transporte, montagem, manutenção, desmontagem e eventuais substituições de consoles 01 cabo de controle, cabo HDMI e cabo de alimentação, com as configurações básicas para atendimento às exigências recomendadas pelos desenvolvedores dos jogos, com suporte de sustentação (01 unidade por dia durante 20 dias).	Diária	20	20	R\$120,00	R\$2.400,00	Locação de 01 Xbox com Kinect, por dia, para atender a modalidade Just Dance. COP 1 Ceilândia Setor O - 22, 25,26,27 , 28/03 e 01,02,03,04 e 05/04 COP 2 Santa Maria - 15,16,17,18,19,22,23,24,25 e 26/04/2024. 40 diárias x R\$120,00 = R\$ 4.800,00

3.1.14	(7) RÁDIOS PORTÁTEIS - A fim de executar uma comunicação entre pessoas de maneira rápida e segura através de ondas magnéticas, facilitando a comunicação entre a coordenação (07 unidades por dia durante 20 dias).	Diária	20	140	R\$22,00	R\$3.080,00	Locação de 07 rádios portáteis, por dia, para uma comunicação eficiente entre toda a equipe de produção. COP 1 Ceilândia Setor O - 22, 25,26,27 , 28/03 e 01,02,03,04 e 05/04 COP 2 Santa Maria - 15,16,17,18,19,22,23,24,25 e 26/04/2024. 140 diárias x R\$22,00 = R\$ 3.080,00
	(6) Extintores de Incêndio Tipo ABC - Contratação de empresa para locação de extintor de incêndio. Equipamento de segurança para eventualidades de incêndio, classes A/B/C 8 Kg de capacidade. Serão posicionados em locais estratégicos no evento na razão de 06 unidades por dia de evento durante 03 dias.	Diária	20	120	R\$30,00	R\$3.600,00	Locação de 06 extintores por dia, equipamento de segurança para eventualidades de incêndio, classes A/B/C. COP 1 Ceilândia Setor O - 22, 25,26,27 , 28/03 e 01,02,03,04 e 05/04 COP 2 Santa Maria - 15,16,17,18,19,22,23,24,25 e 26/04/2024. 120 diárias x R\$30,00 = R\$ 3.600,00
VALOR TOTAL DA META 3:						R\$565.920,00	
Meta 4 - Comunicação e Material Gráfico							
Etapa 4.1 Contratação de Comunicação							
4.1.1	(1) DESIGNER GRÁFICO - Serviços diversos de design gráfico, carregamento de documentos para divulgação nas redes sociais, serviços multidisciplinares correlacionados. (01 profissional ou empresa que prestará serviço ao projeto)	Serviço	1	1	R\$2.150,00	R\$2.150,00	Contratação de 01 Designer Gráfico, para realizar os serviços de ordenamento estético formal de elementos textuais e não-textuais que compõe peças gráficas destinadas à reprodução com objetivo expressamente comunicacional. 01 serviço x R\$2.150,00 = R\$ 2.150,00
4.1.2	(1) ASSESSORIA DE IMPRENSA - Contratação de profissional responsável por montar e executar estratégia de divulgação do projeto junto à mídia tradicional e especializada em e-sport carga horária de 40 horas semanais.	Mês	1	1	R\$2.735,00	R\$2.735,00	Contratação de Assessoria de Imprensa, responsável por montar e executar estratégia de divulgação do projeto junto à mídia tradicional e especializada em e-sport. 01 mês x R\$2.735,00 = R\$ 2.735,00
VALOR ETAPA 4.1						R\$4.885,00	
Etapa 4.2 Material Gráfico							

4.2.1	IMPRESSÃO DE LONA (BANNER) - Contratação de empresa especializada para prestação de serviço de confecção de Banner em lona vinílica com acabamento em Ilhóis, em 04 cores, em alta resolução. Para todo período de evento. (Pórtico de entrada, divulgação, demarcação das tendas, sinalizações)	Metro ²	85	85	R\$50,00	R\$4.250,00	Impressão de 82m ² de lona necessária para sinalização das atividades do evento. COP 1 Ceilândia Setor O - 22, 25,26,27, 28/03 e 01,02,03,04 e 05/04 COP 2 Santa Maria - 15,16,17,18,19,22,23,24,25 e 26/04/2024. 85m ² x R\$50,00 = R\$ 4.250,00
4.2.2	(20) CAMISETAS - Malha Fria, com impressão de logomarcas e arte final de identificação do projeto, para distribuição e padronização dos profissionais envolvidos.	Unidade	20	20	R\$30,00	R\$600,00	Confecção de 20 camisetas para identificação e padronização da equipe, sendo 02 para cada staff (16) e 01 para cada Coordenador, Diretor e Fotógrafo(04) 20 und x R\$30,00 = R\$600,00
VALOR ETAPA 4.2						R\$4.850,00	
VALOR TOTAL DA META 4:						R\$9.735,00	
TOTAL GERAL:						R\$649.287,02	

6 DIVULGAÇÕES E IDENTIFICAÇÕES DO EVENTO

Divulgamos através do Instagram do Instituto (@institutomissaohoje e @egamesolimpicos), nos Centros Olímpicos de Ceilândia Setor O e Santa Maria e através de grupos no WhatsApp.

7. Previsão de Receitas

PREVISÃO DE RECEITAS (inclusive recursos complementares)		
QTD.	Nome	Receitas
1	<i>Emenda parlamentar do Deputado Pastor Daniel de Castro</i>	R\$ 649.287,02
2	<i>Serviços Não Contemplados Pelo Fomento (Fonte De Receita Diversa).</i>	R\$ 31.418,56
Total		R\$ 680.705,58

Brasília, 15/03/2024



Mariana Pereira Santos
Presidente
Instituto Missão Hoje

