



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

**DADOS E INFORMAÇÕES DA OSC**

NOME DA PARCERIA: **RENOVATECH**

NOME DA OSC: **ANJOGAMES ASSOCIACAO NACIONAL DE JOGOS, CAMPEONATOS, EQUIPES E JOGADORES ELETRONICOS**

ENDEREÇO COMPLETO: **Quadra C 04 Lote 06 Sala 102 •**

CNPJ: **20.801.244/0001-80**

RA: **Taguatinga**

UF: **DF**

CEP: **72.010-040**

SITE, BLOG, OUTROS: <https://anjogames.com.br/>

NOME DO REPRESENTANTE LEGAL: **LUCAS VINICIUS BEZERRA DA SILVA**

CARGO: **PRESIDENTE**

RG: [REDACTED]

Órgão expedidor: [REDACTED]

CPF: **\*\*\*.516.825-\*\***

**ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA**

RESPONSÁVEL PELO ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA: **LUCAS VINICIUS BEZERRA DA SILVA**

FUNÇÃO NA PARCERIA:

CPF: **\*\*\*.516.825-\*\***

RG: [REDACTED]

Órgão expedidor: [REDACTED]

TELEFONE: **(61) 9 8401-3373**

EMAIL DO RESPONSÁVEL: **oscanjogames@gmail.com**

**EMENDA PARLAMENTAR/AÇÃO PPA**

**Nº 00197.01 / 2025 • OFÍCIO Nº 14099**

AÇÃO: 9118 - APOIO A PROJETOS - SUB-AÇÃO: 48

**Nº 00197.01 / 2025 • OFÍCIO Nº 13535**

AÇÃO: 9118 - APOIO A PROJETOS - SUB-AÇÃO: 48

**VALOR TOTAL**

**R\$ 1.000.000,00 (UM MILHÃO DE REAIS)**

**DESCRIÇÃO DO PROJETO**

TÍTULO DO PROJETO: **RENOVATECH**

**PERÍODO DE EXECUÇÃO**

INÍCIO: 26-03-2025 TÉRMINO: 26-09-2025

**OBJETO**

Realização do projeto "Renovatech", sendo uma capacitação tecnológica destinada a adolescentes, adultos e idosos, especialmente aqueles em situação de vulnerabilidade social e desemprego.

O projeto acontecerá na região administrativa do Gama/DF, no endereço Q 06, LOTE 1500, SETOR INDUSTRIAL (GAMA), CEP 72.445-060, e será realizado em 3 ciclos consecutivos. Cada ciclo terá duração de 6 semanas e oferecerá três cursos profissionalizantes, sendo eles: 1) Programação, 2) Desenvolvimento de Jogos e 3) Design Gráfico, conforme plano de curso apresentado.

Cada curso profissionalizante terá uma carga horária de 120 horas, totalizando 360 horas de formação por ciclo. Com a realização de 3 ciclos, o projeto ministrará um total de 1.080 horas-aula de capacitação tecnológica. As aulas acontecerão de segunda a sexta-feira nos seguintes turnos: 08h às 12h, 14h às 18h e 18h30 às 22h30.



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

O projeto contará com um evento de lançamento para 50 pessoas e um evento de encerramento com duração de dois dias, reunindo palestras, arenas gamers e atrações musicais, além da entrega de certificados de conclusão do curso. O evento de encerramento será aberto a comunidade e receberá alunos de escola pública, atendendo uma média de 200 pessoas por dia, totalizando 400 participantes.

Ao todo, o projeto beneficiará diretamente 720 pessoas, promovendo o acesso ao conhecimento em tecnologia e inovação, bem como capacitando profissionais para o mercado de trabalho.

O projeto está alinhado à Lei da MROSC por fomentar parcerias entre sociedade civil e governo para formação tecnológica. Atende à Portaria SECTI 117/2023 ao promover capacitação em Ciência, Tecnologia e Inovação no DF. Além disso, segue o Decreto 37.843/2016, garantindo transparência e eficiência na execução das atividades.

## APRESENTAÇÃO

A **ANJOGAMES - Associação Nacional de Jogos, Campeonatos, Equipes e Jogadores Eletrônicos** foi fundada em 2014 com o propósito de fomentar o desenvolvimento dos esportes eletrônicos, da tecnologia e da inovação no Brasil. Atuando como uma Organização da Sociedade Civil (OSC), a ANJOGAMES promove iniciativas voltadas para a capacitação profissional, inclusão digital e fortalecimento da comunidade.

Alinhada com as diretrizes da **Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal (SECTI)**, a ANJOGAMES desenvolve projetos que impulsionam o acesso ao conhecimento tecnológico e à inovação, como é o caso da **plataforma de ensino online “Portal Anjogames”**, voltada para a distribuição de cursos na área de tecnologia de forma acessível. Essa plataforma oferece formações acessíveis e de qualidade em diversas áreas, como design, edição e criação de jogos, disciplinas estas essenciais para a economia digital.

A ANJOGAMES desempenhou um papel significativo na execução do projeto **“+Mais Inovação”**, oferecendo apoio técnico e contribuindo para o sucesso da iniciativa. A associação auxiliou na organização do projeto, na fase criativa e na gestão do conteúdo programático. O projeto teve como foco a formação e capacitação de indivíduos na área da tecnologia, proporcionando cursos essenciais para a Introdução ao Mercado de Games.

Além disso, a **ANJOGAMES** possui em seu **quadro de dirigentes** profissionais que ministram cursos dentro da plataforma, garantindo que o ensino seja qualificado e alinhado com as demandas do mercado e reforçando a capacidade de seus membros em atuarem no ramo de capacitação, especialmente em tecnologia.

O Coordenador Geral e Presidente da OSC ANJOGAMES, **Lucas Vinícius B. Silva**, possui sólida formação na área de tecnologia, garantindo a capacidade técnica necessária para a gestão e execução do **Renovatech**. Graduado em **Análise e Desenvolvimento de Sistemas**, também possui qualificações complementares em **Computação Gráfica, Lógica de Programação pelo SENAI, Tecnologia da Informação e Comunicação pelo SENAI e Manutenção de Computadores e Redes**. Sua experiência e conhecimento abrangem desde o desenvolvimento de software até a infraestrutura de TI, permitindo uma gestão eficiente do projeto e assegurando que os participantes recebam uma capacitação de alta qualidade, alinhada às demandas do mercado.

O Coordenador de Comunicação e Vice Presidente da OSC, **Silézio Batista de Freitas**, possui ampla experiência e sólida formação na área de tecnologia e design, o que reforça sua capacidade técnica para a função. Com **graduação em Sistemas de Informação e pós-graduação em Desenvolvimento de Jogos Digitais**, ele possui expertise em **design gráfico, ilustração, game design, diagramação e arte final**, além de atuar com **mídias sociais e publicidade**. Suas certificações em **Autodesk Maya (2012 e 2013)** e conhecimentos avançados em **programação e lógica C, C++ e C#** demonstram sua versatilidade no setor. Sua trajetória profissional em agências e empresas especializadas o qualifica para gerenciar a comunicação do projeto de forma eficiente, garantindo a disseminação das ações e o engajamento do público.

Portanto, A **ANJOGAMES** está em conformidade com o **artigo 18 do Decreto nº 37.843/2016**, que estabelece requisitos para a celebração de parcerias entre o poder público e organizações da sociedade civil, comprovando sua capacidade técnica e experiência na execução de projetos através de iniciativas que promovem o acesso ao conhecimento tecnológico e à inovação, como é o caso do **Portal Anjogames** e um **quadro de dirigentes altamente capacitado**, composto por profissionais que ministram cursos na plataforma reforçando a capacidade técnica da associação na execução do **Renovatech**.

Link Site da OSC: <https://anjogames.com.br>.

## JUSTIFICATIVA



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

O **Renovatech** está alinhado às diretrizes da **Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal (SECTI-DF)**, seguindo as portarias vigentes que incentivam a capacitação tecnológica, a inclusão digital e a formação de mão de obra qualificada para o setor de tecnologia. O projeto contribui diretamente para os esforços do governo na promoção da inovação e no fortalecimento do ecossistema tecnológico local.

A implementação do projeto no Distrito Federal (DF) é uma resposta estratégica às atuais demandas socioeconômicas da região. Segundo o “**Correio Braziliense**”, apesar de uma leve redução recente, a taxa de desemprego no DF permanece elevada, registrando **14,6% em dezembro de 2024**.

A **exclusão digital** é outro desafio significativo. Segundo o **CNTE**, em 2021, aproximadamente **28,2 milhões de brasileiros com 10 anos ou mais não utilizavam a internet**, sendo que 42,2% atribuíram essa condição à falta de habilidades para usar a rede. Embora esses dados sejam nacionais, **refletem uma realidade que também afeta o DF**, especialmente entre populações vulneráveis.

A **crecente demanda por profissionais de tecnologia no Distrito Federal (DF)** evidencia a necessidade urgente de iniciativas como o projeto **Renovatech**. Estudos indicam que, até 2027, serão criadas aproximadamente **36 mil novas vagas na área de Tecnologia da Informação (TI)** na região, conforme dito pela “**UNICEPLAC**”. Além disso, **o DF é o terceiro maior mercado de TI do país**, oferecendo cerca de **30,3 mil** postos de trabalho no setor, o que reforça ainda mais a necessidade do projeto, conforme matéria do Correio Braziliense.

Além disso, a iniciativa está em sintonia com os programas estratégicos do **Plano Plurianual (PPA) do DF**, especialmente nas áreas de inclusão digital, inovação e empregabilidade. O projeto proporciona qualificação em áreas tecnológicas essenciais para o mercado de trabalho, ampliando as oportunidades para jovens e adultos em situação de vulnerabilidade social.

O projeto também está alinhado à **Agenda 2030 da ONU** e aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), contribuindo diretamente para o ODS 4 (Educação de Qualidade), ODS 8 (Trabalho Decente e Crescimento Econômico) e ODS 9 (Indústria, Inovação e Infraestrutura).

Portanto, diante dos desafios socioeconômicos do Distrito Federal, como as altas taxas de desemprego, a exclusão digital e a crescente demanda por profissionais de tecnologia, o **Renovatech** surge como uma solução essencial para promover inclusão, capacitação e desenvolvimento econômico. O projeto prepara jovens e adultos para ocupar as milhares de vagas previstas no setor de TI, contribuindo para a redução da desigualdade e o fortalecimento do ecossistema de inovação no DF.

Além disso, está em plena conformidade com a **Lei da MROSC**, garantindo transparência e eficiência na gestão, segue a **Portaria SECTI 117/2023**, que incentiva a capacitação tecnológica, e atende aos critérios do **Decreto 37.843/2016**, que regulamenta projetos de impacto social, conforme será discorrido abaixo.

<https://www.correiobraziliense.com.br/cidades-df/2025/01/7047080-taxa-de-desemprego-recuou-e-atinge-146-no-distrito-federal-diz-diees-e.html>

<https://cnte.org.br/noticias/educacao-digital-demanda-ampliacao-do-investimento-em-infraestrutura-e-formacao-5313>

[www.uniceplac.edu.br/noticia/vagas-em-tecnologia-no-df/](http://www.uniceplac.edu.br/noticia/vagas-em-tecnologia-no-df/)

[www.correiobraziliense.com.br/euestudante/trabalho-e-formacao/2021/10/4953387-distrito-federal-sofre-com-falta-de-profissionais-de-ti.html](https://www.correiobraziliense.com.br/euestudante/trabalho-e-formacao/2021/10/4953387-distrito-federal-sofre-com-falta-de-profissionais-de-ti.html)

A - Ações previstas para fomentar a ciência, tecnologia e inovação no Distrito Federal

O Renovatech trará uma série de ações voltadas para a promoção da ciência, tecnologia e inovação no Distrito Federal, criando um ambiente interativo e educativo para os participantes. As atividades propostas no projeto buscam estimular o aprendizado tecnológico, a criatividade e a inclusão digital, especialmente entre os jovens, em total alinhamento com as **Diretrizes da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do DF (SECTI/DF), estabelecidas pela Portaria nº 117/2023**.

A principal atividade do projeto será a oferta de um **curso de capacitação tecnológica**, aberto à comunidade, com prioridade para pessoas em **situação de vulnerabilidade e desemprego**. O curso proporcionará um primeiro contato estruturado com o universo digital e suas inúmeras possibilidades, incentivando os participantes a desenvolverem habilidades técnicas e explorarem carreiras na área de tecnologia.

De forma secundária, no **evento de encerramento** o projeto proporcionará um ambiente repleto de equipamentos voltado para a



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

temática tecnológica e gamer **totalmente aberto a comunidade**, além de **apresentações artísticas com temática geek e palestras educativas voltadas para alunos de escolas públicas**, promovendo um primeiro contato com o universo digital e suas inúmeras possibilidades, bem como para os **alunos recém formados nos cursos profissionalizantes** do Renovatech.

Diante disso, é possível correlacionar ao disposto no art. 3º, da portaria 117/2023 SECTI:

*Art. 3º As parcerias, compreendidas como ferramentas de consecução de ações e **programas de políticas públicas de Ciência, Tecnologia e Inovação, observarão:***

*I - os princípios estabelecidos no art. 2º da Lei n. 6620, de 10 de junho de 2020, que dispõe sobre mecanismos, medidas e projetos para **estímulo ao desenvolvimento científico, à pesquisa, à qualificação científica e tecnológica, à inovação e à economia criativa no Distrito Federal.***

*II - a Política Distrital de Ciência, Tecnologia e Inovação*

*III - as diretrizes Plano Diretor de Ciência, Tecnologia e Inovação da Cidade Humana, Inteligente, Sustentável e Criativa;*

*IV - o Sistema Distrital de Ciência, Tecnologia e Inovação;*

*V - o Plano Diretor de Ciência, Tecnologia e Inovação da Cidade Humana, Inteligente, Sustentável e Criativa.*

**CORRELAÇÃO DOS INCISOS COM AS ATIVIDADES DO PROJETO**

**Desenvolvimento Científico e Inovação (Inciso I):** O projeto fomenta a qualificação tecnológica ao oferecer cursos de desenvolvimento de jogos, programação e design gráfico impulsionando a economia criativa no Distrito Federal.

**Política Distrital de Ciência, Tecnologia e Inovação (Inciso II):** Alinhado às diretrizes da política distrital, o projeto promove o desenvolvimento tecnológico por meio da inclusão digital e incentivo ao empreendedorismo no setor de tecnologia por meio dos cursos ministrados.

**Plano Diretor de Ciência, Tecnologia e Inovação (Incisos III e V):** O projeto está diretamente conectado aos princípios da Cidade Humana, Inteligente, Sustentável e Criativa, proporcionando acesso ao conhecimento, incentivando práticas sustentáveis e impulsionando a criatividade no uso da tecnologia.

**Sistema Distrital de Ciência, Tecnologia e Inovação (Inciso IV):** O projeto promove a capacitação tecnológica da comunidade, ampliando o acesso ao conhecimento e incentivando a qualificação profissional para o setor de inovação no Distrito Federal.

O **projeto** está plenamente adequado ao **Decreto nº 37.843/2016** e à **Lei nº 13.019/2014 (MROSC)**, seguindo os princípios da transparência, eficiência e interesse público na execução de parcerias entre a administração pública e organizações da sociedade civil. A conformidade com esses dispositivos legais assegura maior segurança jurídica ao Estado e a instituição, garantindo que o projeto cumpra os requisitos necessários para a formalização e execução de parcerias, promovendo o uso adequado dos recursos públicos e a prestação de contas de forma clara e objetiva.

Além disso, a montagem e disponibilização de um **ambiente de convivência**, onde os participantes poderão experimentar e aprender mais sobre diferentes plataformas tecnológicas. Essas atividades reforçam o compromisso do projeto com o estímulo à inovação e ao desenvolvimento tecnológico no DF, diretamente vinculado às diretrizes da **SECTI/DF**, que buscam a **democratização do acesso ao conhecimento e à capacitação digital, o que demonstra o interesse público no apoio estatal desta parceria.**

Vejamos o Art. 32, Parágrafo 1º, Inciso I, da referida portaria:

*§ 1º A análise técnica sobre a existência de interesse público no apoio estatal a parcerias que possuem previsão de captação de recursos complementares pode ser motivada em um dos seguintes fundamentos:*

*I - **democratização do acesso à ciência e tecnologia** ligadas à produção e ao consumo de bens;*

O projeto também está alinhado com os **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030 da ONU**, especialmente os seguintes:

**ODS 4 - Educação de Qualidade:** ao proporcionar oportunidades de aprendizado acessíveis e inovadoras para jovens e adultos em situação de vulnerabilidade social e desemprego.

**ODS 8 - Trabalho Decente e Crescimento Econômico:** ao incentivar o interesse por carreiras tecnológicas e criativas, preparando os participantes para o mercado digital.

**ODS 9 - Indústria, Inovação e Infraestrutura:** ao fomentar o desenvolvimento tecnológico e o empreendedorismo no setor de inovação.

**ODS 10 - Redução das Desigualdades:** ao oferecer atividades que democratizam o acesso a tecnologias e ao conhecimento digital para diferentes públicos, incluindo jovens e adolescentes, adultos, idosos e pessoas em situação de vulnerabilidade social e desemprego.

B - Ações previstas para fomentar a Economia Circular no Distrito Federal



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

O **Renovatech** adota a Economia Circular como um dos pilares do projeto, promovendo **práticas sustentáveis que reduzam impactos ambientais** e incentivem o uso responsável de recursos.

Inicialmente, a própria comunicação do projeto busca um viés na economia circular por meio da **digitalização de materiais de divulgação**. Isto é, a redução de materiais impressos por conteúdos digitais, como ações em mídia social e QR codes para acesso aos cursos oferecidos, local e horário dos cursos e informações gerais, diminuem o uso de papel e tinta, além de facilitar a distribuição de informações.

No entanto, a Economia Circular aplicada ao projeto vai além da digitalização. O Renovatech adotará um conjunto de práticas sustentáveis, incluindo a utilização de **materiais recicláveis e biodegradáveis** sempre que possível e a escolha de **fornecedores sustentáveis**, incentivando a adoção de práticas ecologicamente responsáveis por parte dos parceiros do projeto. O compromisso com a sustentabilidade também se reflete no uso de estruturas reutilizáveis e na adoção de medidas para minimizar o desperdício de insumos.

Essas ações **estão alinhadas com os princípios da Lei do MROSC e do Decreto 37.843/2016**, que estabelecem a relevância social e o interesse público como critérios essenciais para a execução de parcerias com o poder público. A própria Lei 13.019 MROSC incentiva o desenvolvimento sustentável, como se pode concluir do Art. 84-C, inciso VI:

*VI - defesa, preservação e conservação do meio ambiente e promoção do desenvolvimento sustentável;*

Além disso, a **Portaria nº 117/2023 da SECTI/DF** destaca a necessidade de que projetos observem as Diretrizes o Plano Diretor de Ciência, Tecnologia e Inovação da Cidade Humana, Inteligente, Sustentável e Criativa, **conforme seu Art. 3º, incisos III e V**.

*Art. 3º As parcerias, compreendidas como ferramentas de consecução de ações e programas de políticas públicas de Ciência, Tecnologia e Inovação, observarão:*

*III - as diretrizes Plano Diretor de Ciência, Tecnologia e Inovação da Cidade Humana, Inteligente, Sustentável e Criativa;*

*V - o Plano Diretor de Ciência, Tecnologia e Inovação da Cidade Humana, Inteligente, Sustentável e Criativa.*

O **projeto** também incorpora princípios da **Economia Circular**, promovendo a sustentabilidade e incentivando práticas que reduzem o desperdício e estimulam a reutilização de materiais. Além dos benefícios ambientais, essa abordagem pode gerar impactos econômicos positivos, como a criação de **empregos verdes**, o fortalecimento de cadeias produtivas sustentáveis e o incentivo a **startups inovadoras** voltadas para soluções ecológicas.

Dessa forma, o **Renovatech** promove entretenimento e tecnologia e contribui para a construção de um **Distrito Federal mais sustentável e conectado com as demandas ambientais do futuro**.

#### C - Importância Social do Projeto

O **Renovatech** desempenha um papel fundamental na inclusão social ao oferecer um ambiente acessível e educativo integrado à tecnologia, possibilitando que pessoas de diferentes realidades socioeconômicas tenham acesso à tecnologia e inovação.

O projeto é estruturado por meio de **parcerias institucionais e participação da sociedade civil**, atendendo aos princípios da **Lei do MROSC e do Decreto 37.843/2016**, que incentivam iniciativas de interesse público e relevância social. Dessa forma, o projeto contribui diretamente para a democratização do conhecimento, garantindo que mais pessoas possam se beneficiar das oportunidades proporcionadas pelo universo da tecnologia e dos games.

Além do entretenimento, o projeto se destaca pelo seu impacto **educacional e profissional**, direcionando os jovens para o despertar no interesse pela tecnologia e inovação. O Renovatech contará com **atividades práticas**, dispostas no plano de curso, que oferecem aos participantes um **contato aprofundado** com áreas de desenvolvimento de jogos, programação, design gráfico. Essa abordagem estimula o aprendizado, amplia perspectivas de carreira e incentiva a formação de novos talentos, contribuindo para a qualificação profissional e para o crescimento econômico do Distrito Federal.

Ademais, implementar um projeto no **Gama/DF** é essencial devido às características socioeconômicas da região, que indicam a necessidade de iniciativas que promovam capacitação, inclusão e desenvolvimento. Com uma população estimada em 134.136 pessoas, sendo 53,7% autodeclaradas pardas e uma idade média de 34 anos, **conforme dados fornecidos pela Administração Regional do Gama**, a região apresenta um grande número de jovens e adultos que podem se beneficiar de projetos educacionais e culturais.

*Link: <https://www.gama.df.gov.br/w/pesquisa-da-codeplan-divulga-dados-socioeconomicos-do-gama>*

As atividades desenvolvidas no evento de encerramento estimulam o aprendizado, amplia perspectivas de carreira e incentiva a



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

formação de novos talentos, contribuindo para a qualificação profissional e para o crescimento econômico do Distrito Federal, por meio das palestras e disponibilização de equipamentos tecnológicos.

O projeto também fortalece a inclusão digital, **reduzindo desigualdades** no acesso à tecnologia, conforme preconizado na **Portaria 117/2023 da SECTI/DF, em seu art.4.** *In litteris:*

*Art. 4º As parcerias deverão prever ações que visem contribuir para **reduzir as desigualdades sociais, raciais, de gênero, de inclusão da pessoa com deficiência, dentre outras.***

Da mesma forma se dão as diretrizes estampadas no **Decreto nº 37.843/2016, que em seu art. 19, inciso I,** exige que os objetivos da instituição se alinhem à finalidades de relevância social: Vejamos

*Art. 19. Na avaliação das normas estatutárias das organizações da sociedade civil deverá ser observada a presença de disposições que prevejam:*

*I - **objetivos voltados à promoção de atividades e finalidades de relevância pública e social;***

Portanto, o objetivo da OSC com a execução do **Renovatech** não apenas atende aos requisitos estabelecidos pelo **Decreto nº 37.843/2016**, mas também reforça seu compromisso com a promoção de atividades de relevância pública e social.

Ademais, o projeto se conecta diretamente aos **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU**, promovendo ações alinhadas ao **ODS 4 (Educação de Qualidade), ODS 8 (Trabalho Decente e Crescimento Econômico) e ODS 10 (Redução das Desigualdades)**. Dessa forma, o **Renovatech** vai além do básico, consolidando-se como uma iniciativa de impacto social, educacional e econômico no Distrito Federal.

#### D - Ações Previstas de Acessibilidade

O **Renovatech** está comprometido em garantir a **autonomia** e a **participação plena** de todas as pessoas, incluindo aquelas com deficiência, por meio de medidas de acessibilidade que promovem a inclusão e a equidade. Essas ações foram pensadas para eliminar barreiras físicas, comunicacionais e sociais, assegurando que todos os participantes, independentemente de suas habilidades, possam desfrutar de uma experiência enriquecedora e significativa durante o projeto.

Para garantir a acessibilidade e a inclusão de todos os participantes, o projeto Renovatech prevê diversas ações que serão contempladas na planilha financeira e outras que não demandam custo. Entre elas, destacam-se:

- **Ferramentas de Tecnologia Assistiva:** Utilização de diversas medidas de acessibilidade para garantir a inclusão de todos os participantes, incluindo o uso de leitores de tela para facilitar a navegação de pessoas com deficiência visual, ampliadores de tela para melhor visualização dos conteúdos, além da opção de mudança no esquema de cores para atender diferentes necessidades visuais. Também serão disponibilizados recursos de Comunicação Aumentativa e Alternativa (CAA) para participantes com dificuldades na fala ou escrita, além de softwares alternativos para movimentação do mouse e utilização do teclado, permitindo a adaptação dos dispositivos conforme a necessidade de cada usuário.
- **Monitores de Apoio:** Contratação de monitores treinados para auxiliar alunos com deficiência durante as atividades, garantindo um aprendizado eficiente e inclusivo.
- **Interprete de Libras:** No evento de lançamento e no evento de encerramento haverá a presença de intérpretes de Libras, assegurando que pessoas surdas ou com deficiência auditiva tenham acesso à informação e possam participar ativamente das palestras, debates e promovendo inclusão comunicacional.

Essas ações garantem que o Renovatech seja um projeto verdadeiramente inclusivo, onde pessoas com deficiência possam usufruir das atividades com autonomia, dignidade e participação ativa, em total consoância com o **Decreto Nº 42.497/2021, que assegura a acessibilidade às pessoas com deficiência e mobilidade reduzida em atividades no âmbito do Distrito Federal**, e com a portaria 117/2023 SECTI, que reforça em seu Art. 4º a importância da acessibilidade para pessoas com deficiência.

Vejamos:

*Art. 4º As parcerias deverão prever ações que visem contribuir para **reduzir as desigualdades sociais, raciais, de gênero, de inclusão da pessoa com deficiência, dentre outras.***

Nesse contexto, o **Art. 81 do Decreto nº 37.843/2016** estabelece diretrizes para a divulgação de campanhas e programações de organizações da sociedade civil, assegurando que os recursos tecnológicos e a linguagem adotada sejam acessíveis a pessoas com deficiência. Vejamos:



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

Art. 81. A divulgação de campanhas publicitárias e de **programações desenvolvidas por organizações da sociedade civil no âmbito da parceria** observará as diretrizes e orientações constantes de documentos oficiais elaborados pelo Sistema de Comunicação de Governo do Distrito Federal.

Parágrafo único. Os recursos tecnológicos utilizados e a linguagem deverão garantir **acessibilidade às pessoas com deficiência**.

Desta forma, reafirma-se o compromisso com a inclusão, adotando práticas acessíveis em sua comunicação e garantindo que todos os públicos possam usufruir plenamente das atividades promovidas durante o projeto.

## DESCRIÇÃO DO PROJETO

O **Renovatech** é um projeto de capacitação tecnológica voltado para o público de faixa etária entre **14 e 65 anos**, com foco especial em pessoas em situação de vulnerabilidade social e desemprego. A iniciativa busca ampliar o acesso ao conhecimento digital, promovendo qualificação profissional e inclusão no setor de tecnologia.

O projeto prevê a realização de **270 inscrições**, garantindo ampla participação do público-alvo. Estima-se uma taxa de aproveitamento de **85% de concluintes com êxito**, considerando a estrutura oferecida e o acompanhamento durante as atividades.

A execução do projeto ocorrerá na **Região Administrativa do Gama/DF**, sendo estruturada em **seis etapas consecutivas**.

Cada etapa terá duração de **seis semanas** e contará com **três cursos principais: 1) Programação, 2) Desenvolvimento de Jogos e 3) Design Gráfico**. Cada curso terá uma carga horária de **120 horas**, totalizando **360 horas de formação por ciclo** e **1080 horas ao longo das 18 semanas** de produção do projeto.

Além das capacitações, o projeto contará com **um evento de lançamento para 50 participantes** e **um evento de encerramento com duração de dois dias**, que incluirá palestras temáticas, arenas gamers e atrações musicais, além da cerimônia de entrega dos certificados. O evento de encerramento será aberto à comunidade, contemplando alunos de escolas públicas e demais interessados, com uma média de **200 participantes por dia, totalizando 400 pessoas**.

Ao todo, o **Renovatech beneficiará diretamente 720 pessoas**, promovendo o acesso ao conhecimento em tecnologia e inovação e contribuindo para a formação de novos profissionais capacitados para atuar no setor.

O **Renovatech** está alinhado à **Lei da MROSC**, fomentando parcerias entre a sociedade civil e o governo para promover formação tecnológica de qualidade. Esse alinhamento fortalece a transparência e a cooperação no desenvolvimento do projeto.

Além disso, o projeto atende à **Portaria SECTI 117/2023**, que incentiva ações voltadas para a **capacitação em Ciência, Tecnologia e Inovação no Distrito Federal**, contribuindo diretamente para a qualificação profissional e o desenvolvimento socioeconômico da região.

O **Decreto 37.843/2016** também é seguido pelo projeto, garantindo a eficiência na execução das atividades e a transparência na aplicação dos recursos. Dessa forma, o **Renovatech** reforça seu compromisso com a inclusão digital e a formação de mão de obra qualificada para o mercado de tecnologia.

### CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

**Pré Produção:** 26/03/2025 a 04/04/2025

**Produção:** 05/04/2025 a 13/09/2025

**Pós Produção:** 14/09/2025 a 26/09/2025

## ANÁLISE DO CENÁRIO

O cenário atual não só do Distrito Federal, mas de todo o país, é marcado por desafios socioeconômicos significativos, como altos índices de desemprego e vulnerabilidade social. A falta de qualificação profissional, aliada à exclusão digital, limita as oportunidades de inserção no mercado de trabalho, perpetuando ciclos de pobreza e desigualdade. Ao mesmo tempo, o mercado de trabalho global passa por uma transformação acelerada, com crescente demanda por profissionais qualificados em áreas tecnológicas, como Design Gráfico, Edição de Vídeo, Desenvolvimento de Jogos e Programação. Essa discrepância entre as necessidades do mercado e a realidade local evidencia a



## TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249

urgência de iniciativas que promovam a capacitação tecnológica e a inclusão digital.

O projeto Renovatech também se diferencia por criar um ambiente de aprendizado que vai além da sala de aula, integrando espaços de convivência e interação, como Fliperama, Console e Cockpit. Esses ambientes lúdicos e interativos não apenas tornam o processo educativo mais atrativo, mas também estimulam a criatividade, o trabalho em equipe e a troca de experiências entre os participantes. Essa dinâmica é especialmente importante para crianças e adolescentes, que encontram no projeto um espaço seguro e inspirador para explorar suas potencialidades. Além disso, ao oferecer um local que combina aprendizado e lazer, o Renovatech promove a permanência e o engajamento dos alunos, fatores essenciais para o sucesso de iniciativas de capacitação. Essa abordagem inovadora reforça o papel do projeto como uma ferramenta de transformação social e educacional na região.

Por fim, o Renovatech possui um potencial transformador, ao combinar capacitação técnica, inclusão social e acessibilidade. Ao oferecer um ambiente de aprendizado dinâmico e interativo, com espaços de convivência que estimulam a criatividade e o trabalho em equipe, o projeto não apenas qualifica profissionalmente, mas também promove o desenvolvimento pessoal e a autoestima dos participantes. Suas ações de acessibilidade garantem que todos, independentemente de suas limitações, possam participar plenamente, reforçando o compromisso com a inclusão e a equidade. Dessa forma, o Renovatech se consolida como uma iniciativa essencial para reduzir desigualdades, promover a inclusão digital e construir um futuro mais inovador e sustentável para o Distrito Federal.

### EIXOS DE ATUAÇÃO

#### Exios de atuação

O projeto Renovatech está alinhado com os Eixos de Atuação estratégicos para o desenvolvimento do Distrito Federal, integrando educação, tecnologia e inclusão social de forma harmônica e impactante. No eixo de Ciência, Tecnologia e Inovação, o projeto se compromete a oferecer cursos práticos e teóricos em áreas de alta demanda, como Design Gráfico, Desenvolvimento de Jogos e Programação. Essas ações capacitam os participantes para o mercado de trabalho e estimulam a criação de soluções inovadoras, contribuindo para o fortalecimento do ecossistema tecnológico local. Além disso, ao promover um ambiente de aprendizado interativo e colaborativo, o Renovatech fomenta a troca de conhecimentos e a formação de redes de cooperação, essenciais para o avanço da inovação na região.

No eixo de Inclusão Social e Redução de Desigualdades, o projeto atua de forma direta ao priorizar adolescentes e adultos em situação de vulnerabilidade social oferecendo acesso gratuito à educação tecnológica, reduzindo a exclusão digital e ampliando as oportunidades de inserção no mercado de trabalho, promovendo a geração de renda e a independência financeira. O ambiente de convivência, com espaços lúdicos e interativos, também desempenha um papel crucial ao fortalecer a autoestima e o senso de pertencimento dos participantes, criando um espaço acolhedor que favorece o desenvolvimento pessoal e social. Dessa forma, o projeto se consolida como uma ferramenta poderosa para a redução das desigualdades e a promoção da equidade.

Por fim, no eixo de Desenvolvimento Econômico Sustentável, o Renovatech contribui ao preparar profissionais qualificados para atuar em setores estratégicos da economia, impulsionando a competitividade do Distrito Federal. Ao capacitar indivíduos em áreas tecnológicas, o projeto não somente atende às demandas do mercado, mas estimula a criação de novos negócios e oportunidades de emprego. Além disso, ao integrar práticas inovadoras e sustentáveis em sua metodologia, o Renovatech promove uma mentalidade empreendedora e consciente, alinhada com os princípios de um desenvolvimento econômico que valoriza a inclusão e a sustentabilidade. Dessa maneira, o projeto se torna um catalisador de transformação, conectando os eixos de atuação para construir um futuro mais justo, inovador e próspero para o Distrito Federal.

### ALINHAMENTO COM AS POLÍTICAS PÚBLICAS

#### DA PORTARIA 550 de 30/08/2023

O projeto **Renovatech** está alinhado à **Portaria SECTI nº 550/2023**, que aprova o Regimento Interno da Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal conforme descrito no **Art. 1º**:

#### I - Promoção de políticas governamentais de ciência, tecnologia e inovação

O projeto fomenta o desenvolvimento econômico, social e cultural do Distrito Federal ao oferecer capacitação tecnológica para adolescentes, adultos e idosos, especialmente aqueles em situação de vulnerabilidade social e desemprego, promovendo a inclusão digital e a qualificação profissional.



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

**III - Implementação de políticas públicas para educação e difusão do conhecimento científico e tecnológico**

O Renovatech estabelece parcerias estratégicas com organismos governamentais, viabilizando o acesso à educação tecnológica e incentivando a inovação por meio da formação qualificada de novos profissionais.

**IV - Execução de programas e projetos para inclusão digital e desenvolvimento tecnológico**

A estruturação dos cursos de **Programação, Desenvolvimento de Jogos e Design Gráfico** contribui para a formação de mão de obra especializada, alinhada às demandas do mercado e ao avanço da tecnologia, garantindo o desenvolvimento científico e a transformação digital.

**VI - Execução do Plano de Ciência e Tecnologia do Distrito Federal**

O projeto contribui para os objetivos estratégicos do Plano de Ciência e Tecnologia ao oferecer um ambiente de ensino estruturado, com foco no desenvolvimento de competências técnicas essenciais para o mercado de tecnologia.

**VIII - Promoção de iniciativas de base tecnológica para o desenvolvimento econômico**

Ao capacitar novos profissionais e incentivar a inovação, o Renovatech fortalece o setor de tecnologia no Distrito Federal, impulsionando a empregabilidade e contribuindo para o crescimento do ecossistema de inovação na região.

Dessa forma, o projeto reforça o compromisso do Governo do Distrito Federal com a **qualificação profissional, a inclusão digital e o avanço da ciência e tecnologia**, promovendo impacto direto na empregabilidade e no desenvolvimento econômico do DF.

**CONTRAPARTIDA**

A contrapartida do projeto será a instalação de um **Kit Mobiliário** composto por mesa com quatro cadeiras, itens de decoração, filtro de água, frigobar e microondas, disponível tanto para os alunos, como para os profissionais que atuarão no projeto e os membros da secretaria de ciência, tecnologia e inovação do Distrito Federal. Será 1 kit por dia de projeto, totalizando 90 diárias, conforme tabela abaixo.

DESCRIPTIVO DO ITEM	FONTE DO RECURSO	Unidade de Medida	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
Kit Mobiliário - composto por mesa com quatro cadeiras, itens de decoração, filtro de água, frigobar e micro-ondas	Contrapartida da OSC	Diária	90	1.200,00	108.000,00

Não haverá recurso complementar.

**METODOLOGIA DAS AÇÕES**

**PRÉ-PRODUÇÃO:**

A pré-produção consiste na realização de todas as etapas introdutórias para realização do projeto. Ela é desenvolvida em sub etapas, constando o planejamento, a contratação e a comunicação, de forma transparente. A transparência será garantida com a disponibilização do relatório de execução no site da SECTI, conforme exigido no Art. 2, parágrafo 1º, da Lei 13.019/2014 MROSC.

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 e fechamento de negociações necessárias para realização do objeto. Dessa forma, o planejamento do projeto atende ao **Art. 19, I do Decreto 37.843/2016**, assegurando que os recursos sejam aplicados de maneira transparente e eficaz para alcançar o maior impacto social possível.

Ademais, a fase de pré produção também se alinha ao **Plano Diretor de Ciência, Tecnologia e Inovação (PDCTI)** conforme exige a **Portaria 117/2023 da SECTI/DF**, garantindo que o projeto contribua para os objetivos estratégicos da Secretaria, priorizando sempre o interesse público, transparência e eficiência.



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

Para atrair inscritos, o **Renovatech** utilizará uma estratégia de comunicação integrada, com foco no Instagram, onde serão publicados conteúdos dinâmicos, como cards, vídeos e chamadas interativas. **Materiais informativos**, como panfletos serão distribuídos em pontos estratégicos da cidade satélite, enquanto **mídias locais** (rádios, TVs e jornais) amplificarão a divulgação, garantindo alcance massivo para o alcance máximo de inscritos no projeto.

**Ato 1** - Reunião de alinhamento com a equipe de RH e Negociações e Contratações para execução do projeto;

**Ato 2** - Elaboração e início de execução do planejamento de comunicação e Alinhamento com as equipes e serviços contratados para início do projeto;

**Ato 3** - Abertura das inscrições para o projeto; e

**Ato 4** - Montagem do Laboratório de Informática e do Ambiente de Convivência.

## PRODUÇÃO

### EVENTO DE LANÇAMENTO

O evento de lançamento do **Renovatech** será realizado no dia **05/04/2025** na sede da **Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal - SECTI**, localizada no Setor Comercial Sul, Quadra 2, Edifício Toufic, 6º e 7º andar, CEP 70302-918, Asa Sul, Brasília - DF.

A programação acontecerá das 9h às 12h, reunindo autoridades, parceiros e convidados para apresentar os objetivos e impactos do projeto. O evento contará com um **coffee break** para recepção dos participantes, uma **palestra temática sobre tecnologia e inovação**, além de um espaço dedicado para pronunciamentos de autoridades e representantes do setor.

A ocasião marcará oficialmente o **início das atividades do projeto**, destacando sua relevância para a qualificação profissional e inclusão digital no Distrito Federal.

### CRONOGRAMA DO EVENTO DE LANÇAMENTO

Horário	Atividade	Detalhes
09h00 - 09h30	Recepção	Recebimento dos convidados e participantes
09h30 - 10h00	Abertura Oficial	Falas institucionais e apresentação do projeto
10h00 - 10h40	Palestra com temática de tecnologia	Conteúdo voltado à inovação e mercado tecnológico
10h40 - 11h00	Coffee Break	Serviço de catering para os convidados
11h00 - 11h30	Discursos de Autoridades	Representantes do governo e parceiros do projeto
11h30 - 12h00	Encerramento	Considerações finais e agradecimentos

### DOS CURSOS RENOVATECH

Será locado um imóvel comercial localizado à Q 06, LOTE 1500, SETOR INDUSTRIAL (GAMA), CEP 72.445-060, BRASÍLIA/DF, de no mínimo 150m<sup>2</sup>, com recepção, banheiro, laboratório de informática e área de convivência. O contrato de locação será apresentado na fase de **PRÉ PRODUÇÃO**.

### Transparência na Contratação e Execução (Lei 13.019/2014 - MROSC)

A prestação de contas do **Renovatech** será realizada com total transparência, conforme exige a **Lei 13.019/2014**. Todas as contratações seguirão processos claros e documentados. As despesas serão comprovadas por meio de notas fiscais, contratos e comprovantes de transferência.

### Eficiência e Interesse Público (Decreto 37.843/2016)

O projeto atende aos princípios de **Eficiência e Interesse Público** ao oferecer capacitação tecnológica acessível e de qualidade para a comunidade, especialmente para pessoas em situação de vulnerabilidade. O projeto utiliza recursos de forma otimizada, garantindo



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

impacto social significativo por meio da formação de profissionais qualificados para o setor de tecnologia, promovendo inclusão digital e ampliando as oportunidades de empregabilidade no Distrito Federal.

**Impacto Social e Inovação (Portaria 117/2023 SECTI/DF)**

O projeto também está alinhado à **Portaria 117/2023 da SECTI/DF**, ao promover **Impacto Social e Inovação** por meio da capacitação tecnológica e da inclusão digital. O projeto possibilita a qualificação de pessoas em situação de vulnerabilidade, ampliando suas oportunidades no mercado de trabalho e contribuindo para o fortalecimento do ecossistema de Ciência, Tecnologia e Inovação no Distrito Federal. Além disso, utiliza estratégias inovadoras, como a digitalização de materiais e o uso de Links e QR codes para fornecer material didático ao público.

**Laboratório de Informática**

O laboratório será projetado para oferecer um ambiente tecnológico moderno e funcional, garantindo a melhor experiência de aprendizado para os participantes. Com equipamentos de alto desempenho e ergonomia adequada, o espaço permitirá a realização de atividades práticas e imersivas em diversas áreas tecnológicas.

**Infraestrutura e Equipamentos:**

**1. Workstations de Alto Desempenho**

- Serão disponibilizadas 31 estações de trabalho completas com monitores, periféricos e acessórios, sendo 30 para os alunos e 1 para o professor, conforme itens da planilha financeira.
- As máquinas contarão com processadores Intel Xeon, 32 GB de RAM, Fonte 600W reais, Chip Gráfico Nvidia Quadro K2200 e 1TB de armazenamento, garantindo desempenho adequado para softwares gráficos e programação.
- Cada estação contará com monitores de 23,5 polegadas, equipados com entradas HDMI e/ou DisplayPort.
- Cada estação será equipada com teclado ABNT2, mouse e fone de ouvido estéreo (padrão P2), garantindo conforto e praticidade para os participantes.

**2. Cadeiras Gamer Ergonômicas**

- Para garantir a ergonomia e o conforto durante as aulas, os alunos terão à disposição 0 cadeiras gamer reclináveis, fabricadas com material de estofamento ABS com tecido.
- O design ergonômico das cadeiras visa proporcionar uma melhor postura e evitar desconfortos durante as atividades.

**3. Sistema de Sonorização**

- No laboratório de informática será montado um sistema de sonorização compacto de pequeno porte para facilitar a comunicação dos professores junto aos alunos.
- Sistema de sonorização ambiente, com 01 caixas de som no estilo coluna com 1 microfone, compatível com tamanho do espaço e número de alunos em sala de Aula.

**4. Televisão de 50"**

- No laboratório de informática será instalada uma televisão garantindo qualidade visual e versatilidade para exibição de conteúdos didáticos.
- A Smart TV será utilizada pelos professores para apresentação de slides, vídeos, demonstrações práticas e materiais interativos, facilitando o aprendizado dos alunos durante as aulas.

**AMBIENTE DE CONVIVÊNCIA**

O projeto contará com um espaço de convivência inovador e dinâmico, projetado para promover interação, entretenimento e aprendizado prático. Esse ambiente será fundamental para estimular a criatividade, a socialização e a imersão dos participantes em um universo tecnológico e interativo. Este ambiente foi planejado para proporcionar um equilíbrio entre aprendizado e diversão, incentivando a criatividade, o trabalho em equipe e o desenvolvimento de habilidades tecnológicas e cognitivas.

**Equipamentos e Estrutura**

**1. Simulador de Corrida (Cockpit)**

- O espaço contará com **cockpits de corrida** equipado com banco profissional, volante **Logitech G920/G29/G923** ou equivalente e um **console Xbox, PlayStation e/ou PC** de alto desempenho.



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

- O equipamento estará disponível durante a execução, permitindo que os participantes experimentem simulações realistas de corrida, desenvolvendo habilidades motoras e reflexos.

**2. Fliperamas Retrô**

- Para agregar um toque nostálgico e promover momentos de lazer, a área de convivência contará com **fliperamas** com jogos clássicos
- Os equipamentos serão locados durante a execução, proporcionando diversão e interação entre os alunos.

**3. Consoles de Videogame**

- O ambiente contará com **2 consoles Xbox One ou Series e/ou PlayStation 4 ou 5**, permitindo que os alunos explorem diferentes experiências interativas.
- Os consoles estarão disponíveis durante a execução, incentivando a socialização e a cooperação por meio de jogos educativos e recreativos.

**Metodologia e Funcionamento das Aulas**

O *Renovatech* oferecerá uma abordagem dinâmica e prática para capacitação tecnológica, com cursos estruturados para atender diferentes perfis de participantes. O projeto será dividido em **3 ciclos**.

As aulas serão organizadas em **três turnos**, de **segunda a sexta**, proporcionando flexibilidade de horários e permitindo a participação de adolescentes e adultos em situação de vulnerabilidade social.

**Estrutura dos Cursos**

O projeto contará com **três cursos de 120 horas de duração cada, totalizando 360 horas aulas em cada etapa**.

Etapa	Curso de Programação	Desenvolvimento de Jogos	Curso de Design Gráfico	Total Etapa
1	120h	120h	120h	<b>360h</b>
2	120h	120h	120h	<b>360h</b>
3	120h	120h	120h	<b>360h</b>
<b>Total Projeto</b>				<b>1080 horas-aula</b>

Cada curso será ministrado em um turno específico, atendendo o público cujo o horário melhor convém:

**Manhã (08h às 12h) - Programação**

- Ensino de lógica de programação e linguagens de computação.
- Desenvolvimento de aplicações interativas e introdução a bancos de dados.

**Tarde (14h às 18h) - Desenvolvimento de Jogos**

- Introdução às principais ferramentas e motores gráficos utilizados na indústria de games.
- Desenvolvimento prático de jogos 2D e 3D, com foco em mecânica, narrativa e design de personagens.

**Noite (18h30 às 22h30) - Design Gráfico**

- Os alunos aprenderão conceitos essenciais de identidade visual, tratamento de imagens e produção de materiais gráficos digitais.
- As aulas também abordarão princípios básicos de edição de vídeo, incluindo cortes, efeitos e técnicas de pós-produção audiovisual.

**OBS: O conteúdo de cada curso será detalhado no PLANO DE CURSO.**

Cronograma de Atividades		
Horário	Curso	Qtd. Alunos
08:00 às 12:00	Programação	30
14:00 às 18:00	Desenvolvimento de Jogos	30



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

18:30 às 22:30	Design Gráfico	30
<b>Total por ciclo</b>		<b>90</b>
<b>Qtd de ciclos</b>		<b>6</b>
<b>Total projeto</b>		<b>270</b>

São **30 dias uteis** de aula por ciclo, totalizando **90 dias de aulas em toda a fase de produção**.

**PRIMEIRO CICLO**

Data	Dia da Semana	Aula/Não Aula	Observação
07/04/2025	Segunda-feira	Aula	
08/04/2025	Terça-feira	Aula	
09/04/2025	Quarta-feira	Aula	
10/04/2025	Quinta-feira	Aula	
11/04/2025	Sexta-feira	Aula	
14/04/2025	Segunda-feira	Aula	
15/04/2025	Terça-feira	Aula	
16/04/2025	Quarta-feira	Aula	
17/04/2025	Quinta-feira	Aula	
18/04/2025	Sexta-feira	Não Aula	Paixão de Cristo
21/04/2025	Segunda-feira	Não Aula	Feriado - Tiradentes
22/04/2025	Terça-feira	Aula	
23/04/2025	Quarta-feira	Aula	
24/04/2025	Quinta-feira	Aula	
25/04/2025	Sexta-feira	Aula	
28/04/2025	Segunda-feira	Aula	
29/04/2025	Terça-feira	Aula	
30/04/2025	Quarta-feira	Aula	
01/05/2025	Quinta-feira	Não Aula	Feriado - Dia do Trabalho
02/05/2025	Sexta-feira	Aula	
05/05/2025	Segunda-feira	Aula	
06/05/2025	Terça-feira	Aula	
07/05/2025	Quarta-feira	Aula	
08/05/2025	Quinta-feira	Aula	
09/05/2025	Sexta-feira	Aula	
12/05/2025	Segunda-feira	Aula	
13/05/2025	Terça-feira	Aula	
14/05/2025	Quarta-feira	Aula	



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

Data	Dia da Semana	Aula/Não Aula	Observação
15/05/2025	Quinta-feira	Aula	
16/05/2025	Sexta-feira	Aula	
19/05/2025	Segunda-feira	Aula	
20/05/2025	Terça-feira	Aula	
21/05/2025	Quarta-feira	Aula	

**SEGUNDO CICLO**

Data	Dia da Semana	Aula/Não Aula	Observação
02/06/2025	Segunda-feira	Aula	
03/06/2025	Terça-feira	Aula	
04/06/2025	Quarta-feira	Aula	
05/06/2025	Quinta-feira	Aula	
06/06/2025	Sexta-feira	Aula	
09/06/2025	Segunda-feira	Aula	
10/06/2025	Terça-feira	Aula	
11/06/2025	Quarta-feira	Aula	
12/06/2025	Quinta-feira	Aula	
13/06/2025	Sexta-feira	Aula	
16/06/2025	Segunda-feira	Aula	
17/06/2025	Terça-feira	Aula	
18/06/2025	Quarta-feira	Aula	
19/06/2025	Quinta-feira	Não Aula	Feriado - Corpus Christi
20/06/2025	Sexta-feira	Aula	
23/06/2025	Segunda-feira	Aula	
24/06/2025	Terça-feira	Aula	
25/06/2025	Quarta-feira	Aula	
26/06/2025	Quinta-feira	Aula	
27/06/2025	Sexta-feira	Aula	
30/06/2025	Segunda-feira	Aula	
01/07/2025	Terça-feira	Aula	
02/07/2025	Quarta-feira	Aula	
03/07/2025	Quinta-feira	Aula	
04/07/2025	Sexta-feira	Aula	
07/07/2025	Segunda-feira	Aula	



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

Data	Dia da Semana	Aula/Não Aula	Observação
08/07/2025	Terça-feira	Aula	
09/07/2025	Quarta-feira	Aula	
10/07/2025	Quinta-feira	Aula	
11/07/2025	Sexta-feira	Aula	
14/07/2025	Segunda-feira	Aula	Encerramento

**TERCEIRO CICLO**

Data	Dia da Semana	Aula/Não Aula	Observação
28/07/2025	Segunda-feira	Aula	
29/07/2025	Terça-feira	Aula	
30/07/2025	Quarta-feira	Aula	
31/07/2025	Quinta-feira	Aula	
01/08/2025	Sexta-feira	Aula	
04/08/2025	Segunda-feira	Aula	
05/08/2025	Terça-feira	Aula	
06/08/2025	Quarta-feira	Aula	
07/08/2025	Quinta-feira	Aula	
08/08/2025	Sexta-feira	Aula	
11/08/2025	Segunda-feira	Aula	
12/08/2025	Terça-feira	Aula	
13/08/2025	Quarta-feira	Aula	
14/08/2025	Quinta-feira	Aula	
15/08/2025	Sexta-feira	Aula	
18/08/2025	Segunda-feira	Aula	
19/08/2025	Terça-feira	Aula	
20/08/2025	Quarta-feira	Aula	
21/08/2025	Quinta-feira	Aula	
22/08/2025	Sexta-feira	Aula	
25/08/2025	Segunda-feira	Aula	
26/08/2025	Terça-feira	Aula	
27/08/2025	Quarta-feira	Aula	
28/08/2025	Quinta-feira	Aula	
29/08/2025	Sexta-feira	Aula	
01/09/2025	Segunda-feira	Aula	



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

Data	Dia da Semana	Aula/Não Aula	Observação
02/09/2025	Terça-feira	Aula	
03/09/2025	Quarta-feira	Aula	
04/09/2025	Quinta-feira	Aula	
05/09/2025	Sexta-feira	Aula	Encerramento

Caso haja qualquer intercorrência ou imprevisto que inviabilize a realização de qualquer aula, a mesma será repostada durante os finais de semana ou ao final do curso, mediante notificação à equipe gestora da parceria e apostilamento.

#### EVENTO DE ENCERRAMENTO DO PROJETO

O evento de encerramento do Renovatech será realizado nos dias **12/09/2025 e 13/09/2025**, no endereço **Q 06, LOTE 1500, Setor Industrial (Gama), CEP 72.445-060**.

A programação acontecerá das **9h às 17h**, reunindo alunos, professores, parceiros, autoridades, estudantes da rede pública de ensino e a comunidade para celebrar a conclusão do projeto e reconhecer o esforço dos participantes.

Durante o evento, **haverá a entrega oficial dos certificados aos concluintes dos cursos**, reforçando o compromisso do projeto com a qualificação profissional e a inclusão digital.

#### ESPAÇOS GAMER

- **Espaço Just Dance:** Estrutura com console Xbox, TV 50", caixa de som, microfone e instrutor para interação com o jogo Just Dance, promovendo atividade física e diversão.
- **Arena de Corrida:** Simuladores de corrida com cockpits, volantes com force feedback, pedais, TVs 43" e consoles para experiência imersiva em competições virtuais.
- **Fliperama:** Máquinas de fliperama clássicas para lazer e socialização, reforçando conceitos de design e desenvolvimento de jogos.
- **Espaço Console:** Consoles Xbox e PlayStation com TVs 32", puffs e suportes para interação com diferentes mecânicas de jogos.
- **Espaço PC Gamer:** Computadores de alta performance com monitores 23,5", periféricos e cadeiras gamer ergonômicas para experiência confortável e imersiva.
- **Mesas e Cadeiras:** Mesas resistentes e cadeiras gamer ergonômicas para acomodação confortável das estações de trabalho no Espaço PC Gamer.

#### Atividades

- **Palestras de Tecnologia:** Palestras com foco em desenvolvimento de jogos, programação, design gráfico, mercado de trabalho e tendências tecnológicas, oferecendo insights valiosos sobre o setor e sobre a gamificação.
- **Show de Bandas Geek:** Apresentações das bandas Nordex Music e Banda do Guizão, com trilhas sonoras icônicas de filmes, séries, animes e games, conectando o público à cultura pop e geek.

#### CRONOGRAMA DO EVENTO DE ENCERRAMENTO

##### Primeiro dia

Horário	Atividade	Detalhes
09h00 - 09h30	Recepção dos participantes	Credenciamento e acolhimento do público
09h30 - 10h00	Abertura oficial	Apresentação dos resultados do projeto
10h00 - 11h00	Palestra temática	Inovação e mercado tecnológico
12h00 - 14h00	Intervalo para almoço	Livre
10h00 - 17h00	Espaço de games aberto ao público	Arenas gamers disponíveis
15h30 - 16h30	Show com banda geek	Apresentação musical interativa
16h30 - 17h00	Encerramento oficial	Agradecimentos e despedida



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

**Segundo dia**

Horário	Atividade	Detalhes
09h00 - 09h30	Recepção dos participantes	Credenciamento e acolhimento do público
09h30 - 10h00	Abertura oficial	Apresentação dos resultados do projeto
10h00 - 10h40	Falas institucionais	Discursos de autoridades e parceiros
10h40 - 11h20	Palestra temática	Inovação e mercado tecnológico
11h20 - 12h00	Entrega de certificados - Parte 1	Certificação dos concluintes
12h00 - 14h00	Intervalo para almoço	Livre
10h40 - 17h00	Espaço de games aberto ao público	Arenas gamers disponíveis
15h30 - 16h30	Show com banda geek	Apresentação musical interativa
16h30 - 17h00	Encerramento oficial	Agradecimentos e despedida

**PESQUISA DE SASTISFAÇÃO**

No último dia de cada etapa do **Renovatech**, será disponibilizada por meio de QR Code uma **pesquisa de satisfação** para que os participantes avaliem a qualidade dos cursos, metodologia, infraestrutura e materiais utilizados. Essa pesquisa servirá para medir o impacto da capacitação, identificar pontos de melhoria e garantir que futuras edições do projeto atendam cada vez melhor às necessidades dos alunos e do mercado de tecnologia.

**PÓS-PRODUÇÃO:**

Ocorrerá com as seguintes atividades:

- Finalização de contratos e pagamentos em aberto, caso haja, em até 5 dias úteis após o encerramento do projeto;
- 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, **atendendo às exigências da Lei 13.019/2014 (MROSC) e Decreto 37.843/2016;**
- Desmontagem dos itens de infraestrutura utilizados da realização das atividades na semana seguinte ao encerramento do projeto;

Por fim, atendendo à **Portaria 117/2023 SECTI/DF**, o relatório final seguirá um modelo específico, conforme diretrizes estabelecidas pelo órgão competente. Esse documento apresentará a comprovação das atividades realizadas, evidenciando seu alinhamento com as diretrizes da política pública de ciência, tecnologia e inovação, além de destacar os impactos sociais e educacionais promovidos pelo evento.

**DA CONTRATAÇÃO E TRIBUTAÇÃO E ENCARGOS SOCIAIS**

Em cumprimento ao que estabelece o art. 41, § 1º do Decreto no 37.843/2016, que a equipe de trabalho consiste no pessoal necessário à execução do objeto da parceria, incluídas pessoas pertencentes ao quadro da organização da sociedade civil ou contratadas, serão submetidas a regime cível, através de contratação seja de pessoa jurídica, onde toda a prestação de serviços será comprovada com notas fiscais, não necessitando informar valores de tributos e encargos trabalhistas ou informações relativas a eventuais imunidades.

**DO DECRETO Nº 43.054/2022 (COVID 19)**

Em que pese a considerável melhora nos dados relativos à pandemia da Covid-19 no Distrito Federal, ainda está vigente o Decreto nº 43.054 de 03 de março 2022, o qual dispõe sobre as medidas para enfrentamento da emergência de saúde pública de importância internacional decorrente da COVID-19 (Sars-Cov-2). Atualmente, as atividades presenciais estão sendo permitidas, porém, caso seja necessário, a OSC realizará a adequação do projeto e das atividades à realidade vivenciada e às restrições impostas pelo Distrito Federal.

**OBJETIVOS E METAS**



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

O **Renovatech** tem como objetivo geral **promover a capacitação tecnológica de adolescentes, adultos e idosos**, com foco especial em pessoas em situação de vulnerabilidade social e desemprego. O projeto busca **proporcionar acesso ao conhecimento em áreas estratégicas como Programação, Desenvolvimento de Jogos, Design Gráfico**, contribuindo para a inclusão digital, a qualificação profissional e a ampliação das oportunidades no mercado de trabalho, fortalecendo o ecossistema de ciência, tecnologia e inovação no Distrito Federal.

**Objetivos Específicos:**

- Contribuir para o desenvolvimento tecnológico na região, incentivando investimentos e iniciativas inovadoras no setor de jogos e tecnologia.;
- Promover a expansão e consolidação da indústria de tecnologia, criando um ambiente propício para o crescimento de empresas e profissionais no Distrito Federal.;
- Facilitar o acesso de jovens, adolescentes e adultos a cursos de capacitação na área de Design Gráfico, desenvolvimento de jogos e Programação; e
- Garantir que as oportunidades oferecidas pelo projeto estejam acessíveis a Região do Gama/DF, promovendo a inclusão digital e a participação coletiva.
- • Estimular a criatividade e o pensamento crítico por meio de atividades práticas e projetos aplicados, preparando os participantes para os desafios do mercado de trabalho na área de tecnologia e inovação.

META QUANTITATIVA	AÇÃO	QUANTITATIVO	FORMA DE AFERIR
Inscriver 270 participantes nos cursos oferecidos, sendo média de 90 em cada ciclo do projeto.	Realizar matrícula dos alunos nos cursos de Programação, Desenvolvimento de Jogos e Design Gráfico.	270 inscritos	Lista de inscritos em cada uma das etapas
Capacitar pelo menos 85% dos inscritos no projeto.	Garantir que uma porcentagem dos alunos conclua os cursos com frequência e aproveitamento satisfatórios.	230 alunos capacitados	Lista de presença e certificados emitidos
Garantir 1080 horas de capacitação especializada	Ministrar cursos com aulas teóricas e práticas com carga horária de 120 horas por curso, 360h por ciclo, com 3 ciclos atingindo 1080 horas.	1080 horas	Plano de curso Lista de presença
Evento de lançamento	Realização do evento de lançamento para oficializar o início das atividades do projeto	50 pessoas	Relatório Fotográfico
Executar três etapas do projeto	Realizar o projeto em três fases de duas semanas cada.	3 etapas	Lista de inscritos em cada uma das etapas Registros fotográficos
Criar um ambiente tecnológico de aprendizado e integração	Estruturar um espaço equipado com tecnologia para aulas e convivência dos alunos.	1 espaço	Registro fotográfico
Evento de encerramento	Realizar um evento de encerramento para entrega de certificados aos concluintes aberto a comunidade e fomentar a tecnologia e inovação ao público presente por meio das atividades desenvolvidas e equipamentos tecnológicos disponibilizados.	400 pessoas	Lista de presença/Registro dos participantes Registro fotográfico
Palestra com temática de tecnologia	Realização de palestra no evento de lançamento e no evento de encerramento	3 palestras	Registro fotográfico
Shows com bandas geeks locais	Realização de show com temática geek no evento de encerramento	2 shows	Registro fotográfico



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

META QUANTITATIVA	AÇÃO	QUANTITATIVO	FORMA DE AFERIR
Público alvo beneficiado da parceria	Realização do projeto Renovatech, promovendo cursos profissionalizantes, palestras com temática de tecnologia e inovação e disponibilização de equipamentos tecnológicos aberto a comunidade.	720 pessoas	Quantitativo de pessoas do evento de lançamento Quantitativo de inscritos do curso Quantitativo de pessoas do evento de encerramento.

META QUALITATIVA	AÇÃO	QUANTITATIVO	FORMA DE AFERIR
Promover a inclusão digital para públicos em vulnerabilidade	Oferecer formação em tecnologia acessível, incentivando a inserção no mercado digital.	-	Depoimento dos alunos Pesquisa de satisfação ao final de cada etapa
Estimular o desenvolvimento de habilidades técnicas e criativas	Proporcionar aprendizado prático e aplicado em programação, desenvolvimento de jogos e design gráfico.	-	Avaliações de desempenho e análise de projetos produzidos pelos alunos.
Criar um ambiente de aprendizado colaborativo e inovador	Proporcionar um espaço tecnológico para troca de conhecimento e experiências entre alunos	-	Pesquisa de satisfação ao final de cada etapa
Fortalecer o ecossistema de Ciência, Tecnologia e Inovação no DF	Alinhar o projeto às diretrizes da SECTI e demais políticas públicas de inovação e capacitação.	-	Relatório de Execução do Objeto

**Resultados esperados:**

Os resultados esperados com a implementação do **Renovatech** inclui a impactação de **720 pessoas**, sendo **270** inscritos nos cursos das áreas de **Programação, Desenvolvimento de Jogos e Design Gráfico**, proporcionando conhecimentos essenciais para inserção no mercado de tecnologia e **450 pessoas** nos eventos de lançamento e encerramento do projeto.

Ademais, espera-se que **pelo menos 85% dos inscritos concluem a capacitação com êxito**, recebendo certificados que atestem suas competências e ampliem suas oportunidades profissionais. Dessa forma, o projeto contribuirá para a redução da exclusão digital e para o fortalecimento da empregabilidade no Distrito Federal, especialmente entre pessoas em situação de vulnerabilidade social e desemprego.

Além disso, o **Renovatech** visa fortalecer o ecossistema de **Ciência, Tecnologia e Inovação no DF**, alinhando-se às diretrizes da **SECTI, da Lei da MROSC e do Decreto 37.843/2016**. A estruturação de um **espaço tecnológico de convivência e aprendizado** possibilitará a troca de experiências entre os alunos e o corpo docente, criando uma comunidade voltada à inovação.

A pesquisa de satisfação aplicada ao final do projeto permitirá a avaliação dos impactos gerados, auxiliando na melhoria de futuras iniciativas de capacitação tecnológica.

**DETALHAMENTO DAS METAS E INDICADORES**

**META 1: Inscrever 270 participantes nos cursos oferecidos, sendo 90 em cada etapa do projeto, com prioridade para mulheres na seleção para reduzir desigualdades de gênero na tecnologia (Eixo 2 do Plano Distrital de Políticas para Mulheres - PDPM)**

**Unidades/Públicos-alvo:**

**Definição dos Meios/Parâmetros para Aferição**

Realizar matrícula dos alunos nos cursos de Programação, Desenvolvimento de Jogos, Design Gráfico e Edição de Vídeo.



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

Formas de Aferir:

Lista de inscritos em cada uma das etapas  
Avaliação de satisfação dos participantes.

**META 2: Capacitar no mínimo 85% dos inscritos no projeto com êxito, totalizando 230 alunos, conforme requisitos estabelecidos para conclusão da capacitação nos planos de cursos.**

**Unidades/Públicos-alvo:**

**Definição dos Meios/Parâmetros para Aferição**

Garantir que uma porcentagem dos alunos conclua os cursos com frequência e aproveitamento satisfatórios.

Forma de Aferir:

Lista de presença e certificados emitidos  
Avaliação de satisfação dos participantes.

**META 3: Garantir 1080 horas de capacitação especializada em tecnologia com qualidade, sendo 120h por curso, 360 por ciclo, em um total de 3 ciclos, a ser comprovado por meio do plano de curso, lista de presença e avaliação de satisfação dos participantes ao final de cada etapa.**

**Unidades/Públicos-alvo:**

**Definição dos Meios/Parâmetros para Aferição**

Ministrar aulas teóricas e práticas com carga horária de 120 horas por curso, 360 por ciclo, em cada dos 3 ciclos.

Forma de aferir:

Plano de curso.  
Lista de presença.  
Avaliação de satisfação dos participantes.

**META 4: Executar tres etapas do projeto, totalizando duzentos e setenta inscritos, mil e oitenta horas aulas ministradas em dezoito semanas (noventa dias úteis) de projeto.**

**Unidades/Públicos-alvo:**

**Definição dos Meios/Parâmetros para Aferição**

Realizar o projeto em tres fases de seis semanas cada.

Forma de Aferir:

Lista de inscritos em cada uma das etapas  
Registros fotográficos  
Avaliação de satisfação dos participantes.



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

**META 5: Criar um ambiente tecnológico de aprendizado e integração, prezando pela acessibilidade para pessoas com deficiência, nos termos do decreto nº 42.497/2021, que assegura acessibilidade em atividades no âmbito do Distrito Federal.**

**Unidades/Públicos-alvo:**

**Definição dos Meios/Parâmetros para Aferição**

Estruturar um espaço equipado com tecnologia para aulas e convivência dos alunos.

Forma de aferir:

Registro Fotográfico.

Avaliação de satisfação dos participantes.

**META 6: Realizar um evento de lançamento para oficializar o início das atividades do projeto na sede da SECTI, localizada no Setor comercial Sul.**

**Unidades/Públicos-alvo:**

**Definição dos Meios/Parâmetros para Aferição**

Relatório fotográfico;

**META 7: Realizar um evento de encerramento para entrega de certificados aos concluintes aberto a comunidade e fomentar a tecnologia e inovação ao público presente por meio das atividades desenvolvidas e equipamentos tecnológicos disponibilizados.**

**Unidades/Públicos-alvo:**

**Definição dos Meios/Parâmetros para Aferição**

Público: 400 pessoas, sendo 200 por dia de evento.

Lista de presença/Registro dos participantes

Registro fotográfico

**META 8: Realização de palestra com temática de tecnologia no evento de lançamento e no evento de encerramento**

**Unidades/Públicos-alvo:**

**Definição dos Meios/Parâmetros para Aferição**

Serão realizadas 3 palestras, sendo 1 no evento de lançamento e 2 no evento de encerramento.

Registro fotográfico

**META 9: Realização de show com temática geek no evento de encerramento do projeto.**



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

**Unidades/Públicos-alvo:**

**Definição dos Meios/Parâmetros para Aferição**

Realização de 2 shows de banda locais com temática geek.

Registro fotográfico

**META 10: Realização do projeto Renovatech, promovendo cursos profissionalizantes, palestras com temática de tecnologia e inovação e disponibilização de equipamentos tecnológicos aberto a comunidade.**

**Unidades/Públicos-alvo:**

**Definição dos Meios/Parâmetros para Aferição**

Alcance total de 720 pessoas, durante todo o projeto.

Meios de aferir

- Quantitativo de pessoas do evento de lançamento
- Quantitativo de inscritos do curso
- Quantitativo de pessoas do evento de encerramento.

**CLASSIFICAÇÕES ECONÔMICAS AVULSAS**

**CLASSIFICAÇÃO ECONÔMICA: SERVIÇOS PRESTADOS POR PESSOA FÍSICA**

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vlr Unit.	Valor Total
1	<b>COORDENADOR GERAL</b> Coordenar todos os aspectos do projeto 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. Aprovar, coordenar, acompanhar, controlar e executar cada uma das coordenações do projeto. Os serviços serão executados preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 20:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. 6 meses x 1 profissional = 6 meses.	6,00	MÊS (MENSAL)	3.900,00	R\$ 23.400,00



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vlr Unit.	Valor Total
2	<p><b>COORDENADOR DE COMUNICAÇÃO</b></p> <p>Serviço de elaboração e coordenação da estratégia de comunicação do projeto, abrangendo o planejamento, execução e acompanhamento de todas as ações relacionadas à comunicação durante toda a parceria. O profissional atuará em nível estratégico, definindo as diretrizes de divulgação, supervisionando a produção de conteúdo, coordenando a equipe de mídias sociais e garantindo o alinhamento com os objetivos do projeto e da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal (SECTI). O profissional atuará durante a pré produção, produção e pós produção, inicialmente visando o alcance das metas de público e engajamento e após a capacitação atuará na coordenação estratégia de divulgação das atividades realizadas até o término da parceria. O serviço será executado preferencialmente de segunda a sexta, das 08:00 às 20:00, com possibilidade de atuação em finais de semana e feriados, conforme demanda. A contratação será realizada no regime de prestação de serviços, com emissão de nota fiscal. Memória de Cálculo: 6 meses x 1 profissional = 6 meses.</p>	6,00	MÊS (MENSAL)	4.717,66	R\$ 28.305,96
3	<p><b>COORDENADOR OPERACIONAL</b></p> <p>Executar todos os aspectos do projeto vinculados a estrutura e logística. Controlar e executar cada atividade do projeto que envolva montagem e desmontagem. Coordenar toda a equipe de assistentes operacionais e demais contratados. Os serviços serão executados preferencialmente de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, das 08:00 as 20:00. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. O Coordenador Operacional atuará durante a pré produção e produção. O profissional será necessário para planejar e coordenar a montagem e desmontagem do espaço, sendo necessário 1 semana para cada ação (1 semana de montagem e 1 semana de desmontagem). Memória de Calculo: 2 semanas x 1 profissional = 2 semanas.</p>	2,00	SEMANA (SEMANAL)	984,32	R\$ 1.968,64
					<b>R\$ 53.674,60</b>

**CLASSIFICAÇÃO ECONÔMICA: SERVIÇOS ESPECIALIZADOS**



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vlr Unit.	Valor Total
4	<b>PROFESSOR DE DESIGN GRÁFICO</b> Profissional de Ensino com habilitação em Design gráfico ou similar. Será necessária a contratação para ministrar 360 horas de curso de design gráfico, durante 18 semanas, dentro da vigência do projeto, de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. O profissional se faz necessário para consolidar e transmitir o conhecimento aos alunos durante o curso, capacitando-os por meio de aulas, atividades e materiais. Memória de Calculo: 1 profissional x 360h = 360 horas-aula.	360,00	HORA/AULA	164,94	R\$ 59.378,40
5	<b>PROFESSOR DE PROGRAMAÇÃO</b> Profissional de Ensino com habilitação em Programação ou similar. Será necessária a contratação para ministrar 360 horas do curso de programação, durante 18 semanas, dentro da vigência do projeto, de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. O profissional se faz necessário para consolidar e transmitir o conhecimento aos alunos durante o curso, capacitando-os por meio de aulas, atividades e materiais. Memória de Calculo: 1 profissional x 360h = 360 horas-aula.	360,00	HORA/AULA	164,94	R\$ 59.378,40
6	<b>PROFESSOR DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS</b> Profissional de Ensino com habilitação em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos ou similar. Será necessária a contratação para ministrar 360h de curso de desenvolvimento de jogos, durante 18 semanas, dentro da vigência do projeto, de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. O profissional se faz necessário para consolidar e transmitir o conhecimento aos alunos durante o curso, capacitando-os por meio de aulas, atividades e materiais. Memória de Calculo: 1 profissional x 360h = 360 horas-aula.	360,00	HORA/AULA	164,94	R\$ 59.378,40



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vlr Unit.	Valor Total
7	<b>MONITOR</b> Profissionais contratados para recepção dos inscritos no espaço locado para as aulas do projeto, auxílio dos professores, acompanhamento dos alunos e organização da lista de chamada durante toda a produção do projeto. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Será necessária a contratação de monitor para atuar de segunda a sexta, podendo adentrar os finais de semanas e feriados, conforme necessidade, durante 18 semanas (90 dias uteis). Durante o dia serão necessários 2 monitores, sendo 1 atuando das 8h às 18h, com intervalo de 12h às 14h, e 1 atuando das 18h30 às 22h30. Memória de Calculo 2 monitores, um com carga total de 720h + um com carga total de 360h = 1080 horas.	1.080,00	HORA	45,59	R\$ 49.237,20
8	<b>TÉCNICO DE INFORMÁTICA</b> Profissional responsável por auxiliar e garantir o funcionamento adequado dos equipamentos, como computadores, softwares, periféricos e demais recursos tecnológicos utilizados nas aulas. Além disso, caberá a ele realizar a configuração inicial dos sistemas dos computadores todos os dias e solucionar problemas técnicos que possam surgir durante as atividades, durante 18 semanas (90 dias uteis). A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Durante o dia serão necessários 2 técnicos, sendo 1 atuando das 8h às 18h, com intervalo de 12h às 14h, e 1 das 18h30 às 22h30. Memória de Calculo 2 técnicos, um com carga total de 720h + um com carga total de 360h = 1080 horas.	1.080,00	HORA	80,00	R\$ 86.400,00
9	<b>PROFISSIONAL DE LIMPEZA</b> Profissional contratado para atuar durante todo o período de execução, garantindo a manutenção e higienização dos espaços de aula e convivência. O profissional será responsável pela limpeza dos ambientes, incluindo salas de aula, áreas comuns e banheiros, assegurando um local adequado e seguro para os participantes. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. O profissional atuará em horário comercial, das 8h às 18h, com uma pausa para o almoço entre 12h e 14h, totalizando 8h diária durante 18 semanas (90 dias uteis). Memória de Calculo: 1 profissional x 90 dias = 90 diárias.	90,00	DIÁRIA	210,00	R\$ 18.900,00
					<b>R\$ 332.672,40</b>

**CLASSIFICAÇÃO ECONÔMICA: CUSTEIO/LOCAÇÃO DE IMÓVEIS**



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vlr Unit.	Valor Total
10	<b>LOCAÇÃO DE ESPAÇO PARA AULAS</b> Aluguel de um espaço comercial de 150 m <sup>2</sup> ou mais, na região do Gama/DF, por um período de 4 meses, para a instalação de toda a infraestrutura necessária, incluindo recepção, ambiente das aulas e sala administrativa. A infraestrutura básica deve contemplar rede elétrica e iluminação adequada, pontos de internet, ventilação apropriada (natural ou climatização) e um sanitário em condições de uso. A contratação será realizada no regime de locação mediante contrato, com a necessidade de apresentação de nota fiscal para pagamento. Este espaço é necessário para garantir um ambiente adequado e estruturado que atenda às necessidades do projeto, proporcionando um local apropriado para as atividades educacionais e administrativas, e garantindo a qualidade do ensino e do suporte oferecido aos alunos participantes. Será necessária a contratação pelo período de 4 meses (18 semanas). Memória de Cálculo: 1 espaço x 4m = 4 meses.	4,00	MÊS (MENSAL)	1.796,15	R\$ 7.184,60
					<b>R\$ 7.184,60</b>

**CLASSIFICAÇÃO ECONÔMICA: LOCAÇÃO DE EQUIPAMENTOS DE TIC - COMPUTADORES**

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vlr Unit.	Valor Total
11	<b>LOCAÇÃO DE WORKSTATION COMPLETAS</b> Serviço de locação, instalação e seguro contra roubo, furto e avarias, de estações de trabalho completas para suportar as atividades dos cursos. Cada estação deverá conter: - Computador com configuração equivalente ou superior a: processador de servidor Intel Xeon, 32 GB de memória RAM, fonte de 600W reais, chip gráfico Nvidia Quadro K2200 e unidade de armazenamento de no mínimo 1 terabyte. - Monitor de 23,5 polegadas com entradas HDMI e/ou DisplayPort, tempo mínimo de resposta de 5ms e taxa de atualização acima de 75Hz. - Kit de periféricos, incluindo teclado ABNT2, mouse e fone de ouvido estéreo com saída padrão P2, garantindo a interação com o sistema operacional e a reprodução sonora individual. Serão necessárias 31 estações de trabalho completas pelo período de 90 dias úteis, de segunda a sexta-feira, para atender 30 alunos e 1 professor simultaneamente. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Memória de Cálculo: 31 estações de trabalho x 90 dias = 2790 diárias	2.790,00	DIA	82,00	R\$ 228.780,00



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vlr Unit.	Valor Total
12	<b>LOCAÇÃO DE MESAS</b> Serviço de locação de mesas para acomodação das estações de trabalho, garantindo um ambiente adequado para o uso dos computadores durante os cursos. As mesas deverão ser de polietileno de alta densidade ou material equivalente, proporcionando resistência e durabilidade, com medidas mínimas de 1,80m x 70cm x 74cm, permitindo a acomodação confortável de duas estações de trabalho por unidade. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Serão necessárias 15 mesas para acomodar 30 estações de trabalho e 1 mesa para acomodar o computador do professor. totalizando 16 mesas pelo período de 90 dias úteis. Memória de Cálculo: 15 mesas + 1 mesa = 16 mesas x 90 dias = 1440 diárias.	1.440,00	DIA	28,62	R\$ 41.212,80
13	<b>LOCAÇÃO DE CADEIRA GAMER</b> Locação de Cadeiras Gamer Bright, equivalente ou superior, Ergonômica Reclinável de Material de Estofamento Abs Com Tecido. A locação da cadeira gamer justifica-se pelas características ergonômicas e estruturais que garantem maior conforto e suporte postural durante longos períodos de uso. Diferente de cadeiras comuns, as cadeiras gamer são projetadas para oferecer apoio lombar, ajustes de altura e inclinação, além de materiais de alta durabilidade, reduzindo o risco de problemas musculoesqueléticos. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Serão necessárias 31 cadeiras pelo período de 90 dias, sendo 30 para os alunos e 1 para o professor. Memória de Calculo: 31 cadeiras x 90 dias = 2790 diárias.	2.790,00	DIA	30,00	R\$ 83.700,00
					<b>R\$ 353.692,80</b>

**CLASSIFICAÇÃO ECONÔMICA: LOCAÇÃO EM GERAL (PARA EVENTOS)**



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vlr Unit.	Valor Total
14	<p><b>LOCAÇÃO DE COCKPIT DE CORRIDA COMPLETO PARA ÁREA DE CONVIVÊNCIA</b></p> <p>Locação de Cockpit de simulador de corrida, composto por Cockpit com Banco de corrida, Volante Logitech com force feedback G920/G29/G923 ou equivalente, pedais, juntamente com um console xbox, playstation e/ou PC de especificações equivalentes, televisão de 32" ou mais e suporte de tv ou mesa. Locação incluindo transporte, montagem e desmontagem, seguro contra roubo ou furto, avaria (deterioração ou desgaste), danos com causa acidental, externa, súbita e involuntária, conserto, incluindo os custos com peças e mão de obra, caso apresentem defeitos de funcionamento com suporte e disponibilidade imediata de troca. A locação do cockpit de corrida contribuirá para a experiência prática dos participantes, demonstrando aplicações tecnológicas na simulação de direção e promovendo a interação entre os alunos no ambiente de convivência. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Serão necessários 3 Cockpits por dia de projeto, durante toda a produção, totalizando 270 diárias. Memória de Cálculo: 3 cockpit x 90 dias = 270 diárias.</p>	270,00	DIA	150,00	R\$ 40.500,00
15	<p><b>LOCAÇÃO DE FLIPERAMA PARA ÁREA DE CONVIVÊNCIA</b></p> <p>Locação de Fliperama com jogos clássico, serviço de frete, montagem e manutenção inclusos. O fliperama proporcionará um ambiente de integração social e lazer, utilizando jogos clássicos como ferramenta para reforçar conceitos de design, programação e desenvolvimento de jogos apresentados nos cursos do projeto. Serão necessários 2 Fliperamas por dia de projeto, durante toda a produção, totalizando 180 diárias. Memória de Cálculo: 2 Fliperamas x 90 dias = 180 diárias.</p>	180,00	DIA	150,00	R\$ 27.000,00



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vlr Unit.	Valor Total
16	<b>LOCAÇÃO DE CONSOLES PARA ÁREA DE CONVIVÊNCIA</b> Locação de console Xbox One/Series e/ou Playstation 4 ou 5, dois puffs, televisão de 32" ou mais e suporte de tv ou mesa. Locação incluindo transporte, montagem e desmontagem, seguro contra roubo ou furto, avaria (deterioração ou desgaste), danos com causa acidental, externa, súbita e involuntária, conserto, incluindo os custos com peças e mão de obra, caso apresentem defeitos de funcionamento com suporte e disponibilidade imediata de troca. Os consoles permitirão a interação dos alunos com diferentes tecnologias e mecânicas de jogos, servindo como referência prática para o aprendizado em desenvolvimento de games e estimulando o interesse pela área. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Serão necessários 2 consoles por dia de projeto durante 90 dias. Memória de Calculo: 2 consoles x 90 dias = 180 diárias.	180,00	DIA	100,00	R\$ 18.000,00
17	<b>LOCAÇÃO DE SMART TV PARA O PROFESSOR</b> Locação de Smart TV de mínimo 50 polegadas, com resolução 4K UHD, entrada HDMI e conexão Wi-Fi, garantindo qualidade visual e versatilidade para exibição de conteúdos didáticos. A Smart TV será utilizada pelos professores para apresentação de slides, vídeos, demonstrações práticas e materiais interativos, facilitando o aprendizado dos alunos durante as aulas. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Será necessária 1 televisão pelo período de 90 dias úteis (18 semanas). Memória de Calculo: 1 tv x 90 dias = 90 diárias.	90,00	DIA	50,00	R\$ 4.500,00
18	<b>CONFECÇÃO DE BANNER</b> Confecção de banners para divulgação na fachada do espaço locado e sinalização, em impressão digital em lona, na palheta de cores da identidade visual desenvolvida para o projeto. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento.	10,00	METRO QUADRADO (M <sup>2</sup> )	65,00	R\$ 650,00



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vlr Unit.	Valor Total
19	<b>CONFECÇÃO DE CAMISETA</b> Confecção de camisetas de composição Poliéster (de 65 a 67%) e Viscose (de 33 a 35%), tecido poliviscose (malha fria), na cor preta, gola redonda, construção tipo malha com fio 30/1, nos tamanhos M, G, GG e EXG. Conterão áreas de impressão em silkscreen na frente. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. As camisetas serão utilizadas para a identificação e padronização dos alunos, professores e equipe de trabalho durante a execução do projeto, proporcionando maior organização e profissionalismo ao ambiente, além de desempenhar um papel essencial na comunicação visual do evento e fortalecer a identidade visual e garantir maior visibilidade ao projeto.	320,00	UNIDADE	30,00	R\$ 9.600,00
20	<b>SISTEMA DE SONORIZAÇÃO DE PEQUENO PORTE</b> Sistema de sonorização ambiente composto por 01 caixa de som de pequeno porte no formato coluna, 1 microfone, compatível com tamanho do espaço e número de alunos em sala de Aula. A sonorização garantirá melhor comunicação entre instrutores e alunos durante as aulas, facilitando a transmissão do conteúdo e tornando o aprendizado mais dinâmico e acessível para todos os participantes do projeto. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Será necessário de segunda a sexta pelo período de 18 semanas (90 dias). Memória de Calculo: 1 sistema de som x 90 dias = 90 diárias.	90,00	DIA	150,00	R\$ 13.500,00
					<b>R\$ 113.750,00</b>

**CLASSIFICAÇÃO ECONÔMICA: SERVIÇOS DE COMUNICAÇÃO VISUAL E AFINS**



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vlr Unit.	Valor Total
21	<b>GESTÃO DE REDES SOCIAIS</b> Contratação de Serviço de gestão das redes sociais, sendo uma agência formada por uma equipe onde os serviços abrangem a criação de peças, gerenciamento das redes sociais do projeto, incluindo o planejamento de postagens e a publicação de conteúdo nas plataformas de mídia social, nos formatos definidos pelo coordenador de comunicação. Também envolve a interação com seguidores, o monitoramento de comentários para garantir um engajamento eficaz e uma presença digital robusta. A contratação inclui fornecimento de material do projeto para a ASCOM da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal. Será realizada a divulgação nos dias de pré produção e produção para o alcance das metas previstas e após o projeto, na pós produção, a equipe continuará gerindo as mídias sociais, com a divulgação das atividades realizadas para manter o engajamento da página do projeto e da SECTI durante a vigência da parceria. Memória de Calculo: 1 serviço x 6m= 6 meses	6,00	MÊS (MENSAL)	4.750,00	R\$ 28.500,00
22	<b>ASSESSORIA DE IMPRENSA LOCAL</b> Serviço de assessoria de imprensa incluindo clipping impresso e on-line, valoração de mídia e relatório final de mídia espontânea. O trabalho inclui a produção e distribuição de releases, contato com veículos de comunicação e cobertura jornalística durante a divulgação, mídias locais (rádios, TVs e jornais). O objetivo é atrair o público-alvo, fortalecer a imagem do projeto como um marco na promoção da tecnologia e inovação no Distrito Federal, e gerar engajamento na mídia tradicional, assegurando que o projeto alcance seu potencial máximo de impacto e participação. Será necessária prestação do serviço pelo período de 3 meses (90 dias de execução). Memória de Calculo: 1 assessoria x 3 m = 3 meses	3,00	SERVIÇO	2.860,00	R\$ 8.580,00
23	<b>FOTÓGRAFO</b> Serviço de registro fotográfico de todas as áreas do projeto, tratadas e editadas. O fotógrafo ficará responsável por captar a essência do projeto, fotografando os alunos e professores, além de tirar fotos para prestação de contas dos itens que possibilitam sua comprovação por meio de fotografia. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Será necessário 1 fotógrafo duas vezes por semana de projeto, durante 18 semanas. Também será necessário 1 fotógrafo para o evento de lançamento e encerramento. Memória de calculo: 1 fotógrafo x 2 diárias x 18 semanas = 36 diárias + 1 lançamento + 2 encerramento = 39 diárias no total.	39,00	DIÁRIA	300,00	R\$ 11.700,00



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vlr Unit.	Valor Total
24	<b>VÍDEO AUDIOVISUAL DE MAKING OF/AFTERMOVIE</b> Produção de 1 (um) Aftermovie do projeto Renovatech, com duração de 3 até 5 minutos, sendo um item essencial para documentar e difundir os resultados e impactos do projeto. O vídeo conterà captação de imagens e depoimentos coletados durante a execução do projeto, destacando as principais atividades práticas dos cursos e dos eventos de lançamento e encerramento. A edição profissional incluirá trilha sonora, efeitos visuais e identidade gráfica do projeto, garantindo um material de alta qualidade e alinhado à imagem institucional do projeto e da Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal (SECTI). O Aftermovie será utilizado em plataformas online e redes sociais, servindo como um recurso estratégico para inspirar futuras edições do projeto e outras iniciativas semelhantes. Será apresentado na fase de pós produção.	1,00	SERVIÇO	2.170,00	R\$ 2.170,00
25	<b>PAINÉIS EM MOBILIÁRIO URBANO</b> Locação de painel de led espalhados pela região administrativa do Gama, sendo em rodovias, prédios, avenidas com grande circulação de pessoas e/ou carros. Os serviços visam a divulgação das ações do projeto e atingimento de público alvo. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. A utilização do item se dará na fase de pré produção bem como na fase de produção do projeto, antes de cada ciclo de turmas. Será efetuado o serviço em 4 paineis distintos antes de cada ciclo do projeto. Memória de Calculo: Serão 4 serviços x 3 ciclos = 12 serviços.	12,00	SERVIÇO	2.500,00	R\$ 30.000,00
26	<b>PANFLETO</b> Confecção de panfletos do projeto Renovatech, impressos em papel couchê 150g, formato A5 (14,8 x 21 cm), com design personalizado contendo informações sobre o projeto, cursos, carga horária, local, data, cores e identidade visual compatível com a proposta do projeto, e QR code para inscrição e acesso a mais informações online. Será necessário para a divulgação do projeto, visando atingir o público-alvo em pontos de grande circulação no Gama/DF e garantir ampla participação da população no curso e no evento de encerramento. Os panfletos serão impressos e distribuídos estrategicamente no Setor Central da Região administrativa pelos associados da OSC na pré produção e produção, garantindo que a divulgação do projeto alcance um grande número de pessoas em um dos principais pontos de circulação do Distrito Federal. Serão necessárias 15000 unidades de panfletos.	15.000,00	UNIDADE	0,29	R\$ 4.350,00
					<b>R\$ 85.300,00</b>

**CLASSIFICAÇÃO ECONÔMICA: LOCAÇÃO EM GERAL (PARA EVENTOS)**



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vlr Unit.	Valor Total
27	<p><b>PALESTRA COM TEMÁTICA DE TECNOLOGIA PARA LANÇAMENTO E ENCERRAMENTO</b> PALESTRA COM TEMÁTICA DE TECNOLOGIA PARA LANÇAMENTO E ENCERRAMENTO Contratação de profissional com experiência no setor para realização de palestras especializadas na área de Tecnologia e Inovação. As palestras abordarão temas relevantes para o projeto como desenvolvimento de jogos, programação, design gráfico, mercado de trabalho tecnológico e tendências da indústria digital, proporcionando aos participantes insights valiosos sobre o setor e suas oportunidades. As palestras serão realizadas durante o evento de lançamento e no evento de encerramento do projeto, totalizando três palestras: 1 palestra no evento de lançamento, apresentando o impacto da capacitação tecnológica e as perspectivas do mercado digital e 2 palestras no evento de encerramento (uma por dia), com foco em tendências tecnológicas, inovação e empregabilidade no setor de tecnologia. Será realizada a mesma palestra para públicos diferentes em cada um dos eventos. No lançamento será direcionada às autoridades e convidados. No primeiro dia do encerramento será para instituições parceiras do 3º setor e ao público geral. No segundo dia do encerramento será direcionada aos concluintes do curso. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Palestrante Jeeffrie Jammes, empresário atuante no ramo a 20 anos. Memória de Cálculo: 1 no lançamento + 2 no encerramento = 3 palestras.</p>	3,00	CACHÊ	2.500,00	R\$ 7.500,00
28	<p><b>CONTRATAÇÃO DE DJ (DISC JOCKEY) PARA LANÇAMENTO E ENCERRAMENTO</b> Contratação de DJ profissional para atuação nos eventos do projeto, garantindo uma ambiência dinâmica e interativa por meio de trilhas sonoras selecionadas, que complementem a experiência dos participantes. A prestação do serviço ocorrerá nos seguintes momentos: Evento de lançamento: apresentação musical para recepção dos convidados e ambientação do espaço. Evento de encerramento (dois dias): execução de músicas durante os intervalos das palestras, interações com o público e encerramento do evento. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Memória de Cálculo: 1 no lançamento + 2 no encerramento = 3 diárias.</p>	3,00	DIÁRIA	1.050,00	R\$ 3.150,00



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vlr Unit.	Valor Total
29	<b>CONTRATAÇÃO DE APRESENTADOR PARA LANÇAMENTO E ENCERRAMENTO</b> Contratação de apresentador para conduzir os eventos do projeto, garantindo uma comunicação envolvente e interativa com o público. No evento de lançamento, será responsável pela recepção dos convidados, apresentação do projeto e mediação da palestra e dos convidados. No evento de encerramento (dois dias), atuará na abertura, introdução dos palestrantes, interação com o público e cerimônia de entrega de certificados. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Memória de Cálculo: 1 no lançamento + 2 no encerramento = 3 diárias.	3,00	DIÁRIA	1.095,00	R\$ 3.285,00
30	<b>INTERPRETE DE LIBRAS PARA LANÇAMENTO E ENCERRAMENTO</b> Profissional que irá atuar como mediador da comunicação entre pessoas surdas e ouvintes. Sua função é garantir que todas as informações dadas no palco sejam transmitidas de maneira clara e precisa, tanto do português para Libras quanto de Libras para o português, permitindo uma comunicação efetiva e inclusiva. Serão necessários 2 profissionais por dia de evento, respeitando o revezamento previsto na Lei 14.704/23. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Memória de Cálculo: 2 no lançamento + 4 no encerramento = 6 diárias.	6,00	DIÁRIA	697,00	R\$ 4.182,00
31	<b>SHOW DE BANDA GEEK LOCAL PARA ENCERRAMENTO</b> Apresentação musical de bandas geek no evento de encerramento, trazendo trilhas sonoras icônicas de filmes, séries, animes e games. O show proporcionará uma experiência interativa para o público, estabelecendo a conexão com a cultura pop e geek. As atrações confirmadas para o evento são Nordex Music e Banda do Guizão. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Memória de Cálculo: 2 apresentações, uma em cada dia = 2 cachês.	2,00	CACHÊ	3.500,00	R\$ 7.000,00



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vlr Unit.	Valor Total
32	<p><b>LOCAÇÃO DE SISTEMA DE SONORIZAÇÃO DE PEQUENO PORTE PARA LANÇAMENTO E ENCERRAMENTO</b></p> <p>Locação de sistema de sonorização compacto e de alta qualidade para garantir a transmissão clara e eficiente de áudio durante os eventos do projeto. O equipamento será utilizado no evento de lançamento e nos dois dias do evento de encerramento, proporcionando melhor experiência para palestras, apresentações e interações com o público. O sistema deverá ser equivalente ou superior ao modelo Vertical Array DBR VA2200 MK2, contando com caixa de som tipo Vertical Array, subwoofer de 12", conectividade Bluetooth e potência mínima de 500W RMS e 2000W de pico. Além disso, incluirá dois microfones sem fio, mesa de som e todos os acessórios necessários para seu funcionamento. A contratação será feita por empresa especializada, com fornecimento de nota fiscal. Memória de cálculo: 1 diária no lançamento + 2 diárias no encerramento, totalizando 3 diárias.</p>	3,00	DIÁRIA	750,00	R\$ 2.250,00
33	<p><b>PAINEL DE LED PARA LANÇAMENTO E ENCERRAMENTO</b></p> <p>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. Serão 8m<sup>2</sup> por dia. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Memória de Cálculo: 8m<sup>2</sup> no lançamento + 16m<sup>2</sup> no encerramento = 24m<sup>2</sup>.</p>	24,00	METRO QUADRADO (M <sup>2</sup> )	300,00	R\$ 7.200,00
34	<p><b>AUXILIAR DE LIMPEZA PARA LANÇAMENTO E ENCERRAMENTO</b></p> <p>Serviços com profissionais treinados, capacitados e uniformizados para execução dos serviços de limpeza e conservação, com honorários compatíveis com o piso sindical da categoria, incluindo todo o material e equipamentos necessários. Diária de 08 horas. A contratação de auxiliares de limpeza garantirá a manutenção da organização e higiene dos espaços durante os eventos de lançamento e encerramento, proporcionando um ambiente agradável e seguro para todos os participantes. Empresa contratada e responsável por qualquer encargo tributário e trabalhista. Serão contratados 2 profissionais por dia. Memória de Cálculo: 2 no lançamento + 4 no encerramento = 6.</p>	6,00	DIÁRIA	210,00	R\$ 1.260,00



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vlr Unit.	Valor Total
35	<p><b>LOCAÇÃO DE ESTRUTURA JUST DANCE PARA ENCERRAMENTO</b></p> <p>Estrutura composta por 1(um) console xbox one / xbox 360 com sensor Kinect ou console equivalente, jogo digital ou mídia física, equipado com jogo Just Dance (edições entre 2014 e 2022), uma televisão de 50" ou superior, suporte ou mesa, caixa de som de pequeno porte, microfone e instrutor para auxílio. Locação incluindo transporte, montagem e desmontagem, seguro contra roubo ou furto, avaria (deterioração ou desgaste), danos com causa acidental, externa, súbita e involuntária, conserto, incluindo os custos com peças e mão de obra, caso apresentem defeitos de funcionamento com suporte e disponibilidade imediata de troca. A Arena Just Dance proporciona uma experiência interativa e divertida, promovendo a atividade física e o engajamento do público por meio de uma das franquias de games mais populares, alinhando diversão e tecnologia. Memória de Cálculo: 1 estrutura por dia de evento de encerramento = 2 diárias.</p>	2,00	DIA	1.206,00	R\$ 2.412,00
36	<p><b>LOCAÇÃO DE EQUIPAMENTOS PARA ESPAÇO CORRIDA NO ENCERRAMENTO</b></p> <p>Locação de simulador de corrida completo, composto por cockpit com banco de corrida, volante com force feedback (Logitech G920/G29/G923 ou equivalente), pedais, console Xbox, PlayStation e/ou PC de alto desempenho, televisão de 43" ou superior e suporte adequado. A locação inclui transporte, montagem, desmontagem, seguro contra roubo ou furto, cobertura para avarias ou defeitos técnicos, manutenção corretiva com disponibilidade imediata de troca, garantindo a continuidade da experiência. A Arena de Corrida proporcionará uma experiência imersiva e interativa, destacando a tecnologia dos simuladores de pilotagem e promovendo a participação do público em competições virtuais. A contratação será realizada no regime de prestação de serviços de empresa, com emissão de nota fiscal. Memória de Cálculo: 3 cockpits por dia de evento de encerramento. Memória de Cálculo: 3 cockpits x 2 dias = 6 diárias.</p>	6,00	DIA	150,00	R\$ 900,00
37	<p><b>LOCAÇÃO DE FLIPERAMA PARA ENCERRAMENTO</b></p> <p>Locação de Fliperama com jogos clássico, serviço de frete, montagem e manutenção inclusos. A estrutura proporcionará um espaço interativo de lazer, promovendo a socialização dos participantes e reforçando conceitos de design, programação e desenvolvimento de jogos explorados nos cursos do projeto. A contratação será realizada no regime de prestação de serviços de empresa, com emissão de nota fiscal. Memória de Cálculo: 8 fliperamas x 2 dias = 16 diárias.</p>	16,00	DIA	150,00	R\$ 2.400,00



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vlr Unit.	Valor Total
38	<p><b>LOCAÇÃO DE EQUIPAMENTOS PARA ESPAÇO CONSOLE</b></p> <p>Locação de console Xbox One/Series e/ou Playstation 4 ou 5, dois puffs, televisão de 32" ou mais e suporte de tv ou mesa. Locação incluindo transporte, montagem e desmontagem, seguro contra roubo ou furto, avaria (deterioração ou desgaste), danos com causa acidental, externa, súbita e involuntária, conserto, incluindo os custos com peças e mão de obra, caso apresentem defeitos de funcionamento com suporte e disponibilidade imediata de troca. Os consoles permitirão a interação dos público com diferentes tecnologias e mecânicas de jogos, reforçando e estimulando o interesse pela área. A contratação será no regime de prestação de serviços de empresa, devendo apresentar nota fiscal em pagamento. Memória de Cálculo: 8 consoles x 2 dias = 16 diárias.</p>	16,00	DIA	100,00	R\$ 1.600,00
39	<p><b>LOCAÇÃO DE COMPUTADOR PARA ESPAÇO PC GAMER</b></p> <p>Serviço de locação, instalação e seguro contra roubo, furto e avarias, de estações de trabalho completas para utilização no espaço PC Gamer.</p> <p>Cada estação deverá conter:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Computador com configuração equivalente ou superior a: processador de servidor Intel Xeon, 32 GB de memória RAM, fonte de 600W reais, chip gráfico Nvidia Quadro K2200 e unidade de armazenamento de no mínimo 1 terabyte.</li><li>- Monitor de 23,5 polegadas com entradas HDMI e/ou DisplayPort, tempo mínimo de resposta de 5ms e taxa de atualização acima de 75Hz.</li><li>- Kit de periféricos, incluindo teclado ABNT2, mouse e fone de ouvido estéreo com saída padrão P2, garantindo a interação com o sistema operacional e a reprodução sonora individual.</li></ul> <p>A contratação será realizada no regime de prestação de serviços de empresa, com emissão de nota fiscal. Memória de Calculo: 10 computadores x 2 dias = 20 diárias.</p>	20,00	DIA	82,00	R\$ 1.640,00
40	<p><b>LOCAÇÃO DE MESAS PARA ESPAÇO PC GAMER</b></p> <p>Serviço de locação de mesas para acomodação dos computadores do Espaço PC Gamer, garantindo um ambiente adequado para o uso dos computadores durante o evento. As mesas deverão ser de polietileno de alta densidade ou material equivalente, proporcionando resistência e durabilidade, com medidas mínimas de 1,80m x 70cm x 74cm, permitindo a acomodação confortável de duas estações de trabalho por unidade. A contratação será realizada no regime de prestação de serviços de empresa, com emissão de nota fiscal. Memória de Cálculo: 5 mesas x 2 dias = 10 diárias.</p>	10,00	DIA	28,50	R\$ 285,00



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vlr Unit.	Valor Total
41	<b>LOCAÇÃO DE CADEIRA GAMER PARA ESPAÇO PC GAMER</b> Locação de Cadeiras Gamer Bright, equivalente ou superior, Ergonômica Reclinável de Material de Estofamento Abs Com Tecido para Espaço PC Gamer. A locação da cadeira gamer justifica-se pelas características ergonômicas e estruturais que garantem maior conforto e suporte postural durante o período de uso. Diferente de cadeiras comuns, as cadeiras gamer são projetadas para oferecer apoio lombar, ajustes de altura e inclinação, além de materiais de alta durabilidade, reduzindo o risco de problemas musculoesqueléticos. A contratação será realizada no regime de prestação de serviços de empresa, com emissão de nota fiscal. Memória de Cálculo: 12 cadeiras x 2 dias = 24 diárias.	20,00	DIA	30,00	R\$ 600,00
42	<b>CERTIFICADO DE CONCLUSÃO DE OFICINA</b> Serviço de confecção de certificados de conclusão de curso de desenvolvimento de jogos, programação e design gráfico, impressos em papel couchê brilhante 180g, formato A5 (14,8 x 21 cm), com design personalizado e colorido, contendo logotipo do evento, campo para o nome do participante, nome do curso e assinatura dos responsáveis, visando a entrega aos alunos que concluírem, com êxito, as atividades do curso, garantindo a valorização da profissionalização e o reconhecimento do aprendizado adquirido. Serão necessários 270 certificados.	270,00	UNIDADE	4,50	R\$ 1.215,00
43	<b>FORNECIMENTO DE CATERING PARA LANÇAMENTO E ENCERRAMENTO</b> Fornecimento de Catering - Fornecimento de Cathering para os convidados e artistas. Composto de: Salgados fritos e assados, mini sanduiches, frutas, variedade de 3 sucos, café, água mineral, devendo ainda copos, pratos e talheres descartáveis. O catering será fornecido durante o evento de lançamento e no evento de encerramento do projeto dentro do camarim. Será fornecido catering para 42 pessoas por dia de evento. Memória de Calculo: 42 pessoas x 3 dias = 126 unidades.	126,00	UNIDADE	54,00	R\$ 6.804,00
					<b>R\$ 53.683,00</b>

**TOTAL GERAL: R\$ 999.957,40**

**CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO**

FONTE	PROGRAMA DE TRABALHO	
-	19.573.6207.9118.0048	
TIPO	NATUREZA DE DESPESAS	VALOR
	C: 335041	R\$ 1.000.000,00



**TERMO DE FOMENTO TF-1-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 249**

PARCELA	MÊS/ANO	VALOR DA PARCELA
1	03-2025	R\$ 700.000,00
1	04-2025	R\$ 300.000,00
<b>TOTAL PARCELAS:</b>		<b>R\$ 1.000.000,00</b>



A autenticidade do documento pode ser conferida no site:  
[https://parcerias.df.gov.br/consulta/arquivos\\_assinados/chave/ec5be7e403ae4b1e907b6a692483a581](https://parcerias.df.gov.br/consulta/arquivos_assinados/chave/ec5be7e403ae4b1e907b6a692483a581)