



**TERMO DE FOMENTO TF-7-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 367**

**DADOS E INFORMAÇÕES DA OSC**

NOME DA PARCERIA: **BRASÍLIA GAME FESTIVAL**

NOME DA OSC: **INSTITUTO CONECTA BRASIL**

ENDEREÇO COMPLETO: **Quadra ScIn 305 34 Bloco C Parte 117 •**

CNPJ: **03.233.826/0001-99**

RA: **Asa Norte**

UF: **DF**

CEP: **70.737-530**

SITE, BLOG, OUTROS: [institutoconectabrasil.org.br](http://institutoconectabrasil.org.br)

NOME DO REPRESENTANTE LEGAL: **EDUARDO DE LIMA MOREIRA**

CARGO: **PRESIDENTE**

RG: [REDACTED]

Órgão expedidor: [REDACTED]

CPF: **\*\*\*.162.331-\*\***

**ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA**

RESPONSÁVEL PELO ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA: **CRISTIANE MARTINS DE OLIVEIRA**

FUNÇÃO NA PARCERIA:

CPF: **\*\*\*.290.851-\*\***

RG: [REDACTED]

Órgão expedidor: [REDACTED]

TELEFONE: **(61)981299540**

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

**EMENDA PARLAMENTAR/AÇÃO PPA**

**Nº 00117.01 / 2025 • OFÍCIO Nº 14850**

AÇÃO: 9107 - TRANSFERENCIA FINANCEIRA A ENTIDADES-EM PROL DA COMUNIDADE DO DISTRITO FEDERAL - SUB-AÇÃO: 439

**Nº 00397.01 / 2025 • OFÍCIO Nº 14491**

AÇÃO: 9118 - Apoio a projetos tecnologicos no Distrito Federal - SUB-AÇÃO: 51

**Nº 00053.01 / 2025 • OFÍCIO Nº 14955**

AÇÃO: 9107 - PROMOCÃO DE ATIVIDADES RELACIONADAS A CIENCIA E TECNOLOGIA E INVOACÃO - SUB-AÇÃO: 440

**Nº 00053.01 / 2025 • OFÍCIO Nº 14374**

AÇÃO: 9107 - PROMOCÃO DE ATIVIDADES RELACIONADAS A CIENCIA E TECNOLOGIA E INVOACÃO - SUB-AÇÃO: 440

**Nº 00045.01 / 2025 • OFÍCIO Nº 13868**

AÇÃO: 9107 - APOIO A PROJETOS - SUB-AÇÃO: 442

**Nº 00338.01 / 2025 • OFÍCIO Nº 14960**

AÇÃO: 9118 - APOIO A PROJETOS DE DIFUSÃO CIENTIFICA E TECNOLOGICA pp NO DISTRITO FEDERAL - SUB-AÇÃO: 52

**Nº 00240.01 / 2025 • OFÍCIO Nº 15006**

AÇÃO: 9118 - APOIO A PROJETOS DE CIENCIA E TECNOLOGIA NO DF - JS - SUB-AÇÃO: 50

**VALOR TOTAL**

**R\$ 2.670.000,00 (DOIS MILHÕES, SEISCENTOS E SETENTA MIL REAIS)**

**DESCRIÇÃO DO PROJETO**

TITULO DO PROJETO: **BRASÍLIA GAME FESTIVAL**

**PERÍODO DE EXECUÇÃO**

INÍCIO: 13-05-2025 TÉRMINO: 30-07-2025

**OBJETO**

Apoio a realização da Terceira Edição do Brasília Game Festival no periodo de três dias cum uma estimativa de 40 mil pessoas no três



**TERMO DE FOMENTO TF-7-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 367**

dias de evento, um evento tecnológico não só pela estrutura e decoração, mas por proporcionar experiências únicas com equipamentos de última geração para a comunidade gamer e toda indústria criativa, fomentando o segmento e trazendo oportunidade gratuita de vivenciar o que há de mais relevante no mercado. Serão, apresentações e campeonato de grandes equipes de renome nacional. Uma área de exposição destinada aos empreendedores e desenvolvedores de novos jogos, apresentando seus lançamentos para investidores e público em geral além de stands para empresas exporem as mais recentes novidades do mercado.

O Brasília Game Festival será um catalisador de novas ideias, produtos e experiências, além de ser um conector de pessoas, fazendo com que toda a comunidade e ecossistema criativo da região centro-oeste se torne mais fortes.

## APRESENTAÇÃO

O **Instituto Conecta Brasil (ICB)** é uma associação civil fundada em 1999, com sede em Brasília/DF, com o objetivo de promover o desenvolvimento econômico e social, especialmente no Distrito Federal e entorno. A missão do instituto é criar, planejar e executar projetos e eventos que impulsionem áreas como empreendedorismo, inovação, inclusão social, geração de renda, cultura e esportes. Ao longo de mais de 20 anos de atuação, o ICB se consolidou como um importante agente de transformação social e econômica, oferecendo soluções que impactam positivamente a vida das pessoas e das comunidades que atende.

O ICB se destaca pela capacidade técnica e experiência acumulada de sua equipe, composta por profissionais altamente qualificados e com vasto conhecimento tanto no cenário nacional quanto internacional. Com uma abordagem focada na excelência e no fortalecimento de parcerias, a instituição organiza eventos de grande porte que geram resultados tangíveis, como o Innova Summit e o Brasília Game Festival (BGF).

### Missão:

Desenvolver projetos e eventos que contribuam para o desenvolvimento econômico e social, promovendo a inovação, o empreendedorismo e a inclusão, com foco em resultados sustentáveis e parcerias de longo prazo.

### Objetivos:

- Promover o desenvolvimento de startups e pequenos negócios, com foco em inovação e empreendedorismo.
- Criar e realizar eventos e projetos que fortaleçam o ecossistema local e nacional, gerando oportunidades de negócios, networking e capacitação.
- Fomentar a inclusão social e a geração de renda por meio de iniciativas que envolvem a comunidade e oferecem soluções práticas para a realidade social e econômica do DF.

### Capacidade Técnica e Principais Eventos:

O ICB é reconhecido pela sua capacidade técnica na organização de grandes eventos, como o Innova Summit e o Brasília Game Festival, que se destacam no cenário nacional. A equipe do instituto é formada por profissionais experientes que garantem a execução de eventos de alta qualidade, com resultados concretos para os participantes.

- Innova Summit 2024: Na sua quarta edição, o evento reuniu mais de 38 mil participantes, com aproximadamente R\$ 150 milhões em negócios prospectados e 100 pitches realizados. O Innova Summit é considerado um dos maiores eventos de inovação e empreendedorismo do Brasil, promovendo a troca de ideias, o networking e o fomento ao ecossistema de startups e tecnologia no país.
- Brasília Game Festival (BGF): Em sua segunda edição, o BGF atraiu mais de 60 mil visitantes, consolidando-se como um dos maiores eventos de games e cultura geek do Brasil. Com uma programação diversificada, que incluiu torneios de jogos, competições de dança e a presença de influenciadores renomados, o evento se tornou um marco no calendário gamer nacional. A repercussão positiva e o entusiasmo do público garantem que o BGF seja esperado com grande expectativa para sua terceira edição.



**TERMO DE FOMENTO TF-7-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 367**

Além desses, o ICB já realizou mais de 30 eventos ao longo de sua trajetória, impactando mais de 50 mil pessoas e gerando mais de R\$ 200 milhões em negócios e parcerias. A experiência do instituto, aliada a uma equipe comprometida e capacitada, permite a realização de eventos que não apenas atraem grande público, mas também geram resultados duradouros e transformadores para todos os envolvidos.

Segue relação dos projetos realizados e em execução .

## 2024

"NAVE DOS CRIAS" em execução o Projeto visa oferecer a jovens e comunidades do Estado do Rio de Janeiro oficinas de MC's; de DJ's; de dança break; e de arte grafite e a gravação digital em estúdio de singles de músicos deste segmento que atuam nestas comunidades, além de promover as batalhas de hip-hop

"GAMES DEV HUB" em execução no Rio de Janeiro, o projeto visa fortalecer o setor de jogos com ações como o "EducaGameRIO", que ensina 890 alunos; a criação da "Venture Builder" para acelerar 50 empresas; o "Festival GameJamPlus RIO" com 300 participantes; o curso "PowerUP Gaming" para 300 universitários; a "GamesDevConnection", uma feira de contratação e mostra de jogos nacionais; e o "MeConectAE", que apoia os melhores estúdios em eventos como o BGF 2025 e o Innova Summit 2025.

"CONECTA HUB" em execução um projeto que visa capacitar jovens nas áreas de ciência, tecnologia e inovação, através de desenvolvimento de jogos digitais, explorando conceitos inovadores, como realidade virtual, realidade aumentada, jogos educativos e simulações, estimulando o pensamento crítico e a criatividade dos participantes presencial nas regiões administrativas do DF com o objetivo de capacitar os jovens a transformarem suas ideias em empreendimentos viáveis.

"BRASÍLIA GAME HUB (BGH)" - em execução um projeto que visa fortalecer o setor de jogos eletrônicos no Distrito Federal, promovendo inovação, empreendedorismo e capacitação. O projeto inclui quatro eixos: Hackathon para protótipos jogáveis, programas de aceleração e incubação para estúdios emergentes, capacitação online de marketing e negócios, e incentivos ao mercado desenvolvedor, com eventos como Demoday e premiação. As atividades ocorrerão presencialmente e online, visando impulsionar o crescimento do setor. Termo de Colaboração

*"PARQUE ESTAÇÕES" O Parque Estações foi realizado no Parque da Cidade Sarah Kubitschek de 1º a 25 de agosto, oferecendo uma programação diversificada que integrou lazer, cultura, gastronomia e empreendedorismo. O evento teve como objetivo impulsionar o desenvolvimento econômico regional e promover a inclusão social, destacando a cultura local e o fortalecimento de negócios. Com entrada gratuita, o evento contou com a participação de mais de 50 mil visitantes ao longo do mês. Termo de Fomento*

"INNOVA SUMMIT" Realização da quarta edição do Innova Summit foi realizada de 12 a 14 de junho de 2024, no Centro de Convenções Ulysses Guimarães, localizado na St. de Divulgação Cultural 05, Eixo Monumental, Brasília, DF, 70070-350. O evento teve como propósito apresentar as mais recentes inovações, gerar negócios e atrair investimentos. Além disso, reuniu pessoas comprometidas com o futuro, promoveu ideias e discussões impactantes para a sociedade, criou relações significativas e desenvolveu soluções para os desafios futuros. A programação incluiu palestras, talks, painéis de debate, uma exposição comercial e diversas atividades de networking. Inexbilidade

"ARENA NOIVAS" - Realização da 3ª edição do Arena Noivas, realizada de 1º a 3 de agosto de 2024 no estacionamento 10 do Parque da Cidade, foi o maior evento do Distrito Federal voltado para o universo de casamentos e festas. Durante o evento, foram oferecidos espaços de exposição de produtos e serviços nas áreas de ornamentação e gastronomia, além de desfiles e shows. A iniciativa teve como objetivo conectar fornecedores e consumidores do mercado, proporcionando experiências reais e apresentando as principais novidades e tendências para casamentos e eventos em geral. Termo de Fomento



**TERMO DE FOMENTO TF-7-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 367**

“BRASÍLIA GAME FESTIVAL” - Realização da 2ª Edição, um evento tecnológico não só pela estrutura e decoração, mas por proporcionar experiências únicas com equipamentos de última geração para a comunidade gamer e toda indústria criativa, fomentando o segmento e trazendo oportunidade gratuita de vivenciar o que há de mais relevante no mercado. Serão, apresentações e campeonato de grandes equipes de renome nacional. Uma área de exposição destinada aos empreendedores e desenvolvedores de novos jogos, apresentando seus lançamentos para investidores e público em geral além de stands para empresas exporem as mais recentes novidades do mercado. Termo de Fomento

“BSB PLAY” - Realização de um programa de TV semanal, com duração de 30 minutos, abordando temas relacionados a tecnologia e inovação com foco no Distrito Federal e Região. Termo de Fomento

“INNOVA HUB” Foi um espaço de inovação para startups e empreendedores do segmento de tecnologia que terão acesso gratuito para se capacitar e interagir com o ecossistema de inovação, por meio de palestras, apresentações, consultorias, e muito networking. Termo de Fomento

### **2023**

“INNOVA SUMMIT - 3ª Edição uma das maiores conferências latino-americanas de inovação. Um evento focado na inovação, geração de negócios e atração de investimentos, através de palestras, talks, painéis de debate, exposição comercial, e atividades de networking realizado de 20 a 22 de junho de 2023. Com quase 40 mil inscrições. Termo de Fomento

“BRASILIA GAME FESTIVAL” sua primeira edição um evento com uma ma série de atividades para o universo dos games e da cultura geek. Além de torneios online entre equipes de todo o país, o festival contou com espaços diferenciados, como Indie Games, Meta Kosmos, o shopping Geek e o Game on Board. Realizado de 19 a 21 de maio contou com mais de 34 mil participantes. Termo de Fomento

“FÁBRICA DE CIDADANIA” Em execução. Criação de um espaço compartilhado de trabalho (Coworking Social) para população residente na Estrutural, para interessados em atuar nas áreas de confecção e artesanato, possibilitando a prática autônoma da profissão e viabilizando ações de capacitação, de empreendedorismo e independência profissional, gerando renda na comunidade local por um - Temo de Fomento

“CITY COUTURE” Uma temporada, de 6 (seis) episódios explorando Brasília como a capital dos Criadores, e algumas das influências remanescentes que percorrem a cultura geral. - Termo de Fomento

### **2022**

“SAFRA DO CERRADO” Uma temporada, de 6 (seis) episódios, mostrando o Turismo Rural, Gastronômico e o Enoturismo mostrando as belezas das paisagens e algumas safras do cerrado existentes no Distrito Federal. - Termo de Fomento

“INNOVA SUMMIT - 2ª Edição” - 15.000 Participantes - Termo de Fomento

“REALIZAÇÃO ARENA NOIVAS” projeto de retomada do setor de Eventos Sociais no DF - 2.000 Participantes/dia - Termo de Fomento

## **JUSTIFICATIVA**

Um setor que cresce em todo o mundo - hoje são quase 3,2 bilhões de gamers, sendo 10% estão na América Latina. Nesse cenário, o Brasil desponta como principal mercado no



**TERMO DE FOMENTO TF-7-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 367**

subcontinente, dono da décima maior receita entre mercados globais - aproximadamente US\$ 2,3 bilhões, só em 2021. Os números são da pesquisa Global Games Market Report.

O Brasília Game Festival (BGF), realizado pela primeira vez em 2023, destacou-se como um evento estratégico para o fomento à ciência, tecnologia e inovação no Distrito Federal, a partir da cultura gamer e dos e-Sports. Com mais de 44 mil inscritos na edição inaugural e mais de 60 mil em 2024, o BGF consolidou-se como um dos principais espaços de convergência entre entretenimento digital, inclusão social e desenvolvimento tecnológico na região.

O evento tem se mostrado um espaço catalisador para a inovação e o empreendedorismo no setor de tecnologia, promovendo a interação entre desenvolvedores independentes, startups, estudantes, pesquisadores e o público em geral. A presença de competições de alto nível, como CS2, Valorant e League of Legends, vai além do entretenimento, estimulando o desenvolvimento de competências técnicas e cognitivas relacionadas à lógica, estratégia, trabalho em equipe e resolução de problemas — habilidades fundamentais na formação de profissionais para a economia digital.

O BGF também contribui significativamente para o fortalecimento da economia criativa e tecnológica local, oferecendo visibilidade a pequenos e médios empreendedores, gerando empregos temporários e movimentando o ecossistema de inovação por meio de experiências imersivas, exposições interativas e apresentações de novas tecnologias. A terceira edição, prevista para maio de 2025, trará como destaque a inclusão da Liga NFA, uma das maiores competições independentes de Free Fire do mundo, ampliando ainda mais o potencial de engajamento e o impacto do evento na formação de novas gerações conectadas com as tendências tecnológicas globais.

Com atividades que envolvem desde competições e experiências gamificadas até ações educativas e culturais, o BGF estimula o pensamento científico, promove o letramento digital e apoia a democratização do acesso à tecnologia. Nesse sentido, o festival atua como um importante vetor de desenvolvimento socioeconômico e tecnológico para o Distrito Federal, aproximando juventudes e comunidades da ciência e da inovação de forma lúdica, interativa e acessível.

O Brasília Game Festival é evento crucial para a comunidade gamer da região e para o desenvolvimento da indústria de jogos no Brasil. Como capital do país, Brasília tem um papel central na promoção da cultura e na criação de espaços de interação e entretenimento para seus habitantes e visitantes.

Este evento não apenas oferece uma plataforma para os gamers locais se reunirem e celebrarem sua paixão em um ambiente vibrante e inclusivo, mas também é uma oportunidade para promover a economia criativa e o empreendedorismo na área de jogos. Ao reunir desenvolvedores independentes, expositores, investidores e entusiastas, o Brasília Game Festival estimula a inovação, fomenta parcerias e fortalece a indústria de jogos nacional

Além disso, o festival contribui para a diversificação da oferta cultural na cidade, oferecendo uma alternativa de entretenimento para diferentes públicos, desde os aficionados por jogos até aqueles interessados em cosplay, artes digitais e tecnologia. Por meio de suas atividades diversificadas, como campeonatos amadores de game, competição de cosplay, espaços para jogos de tabuleiro, exposições, workshops e lojas, estandes para jogos indie. Um evento que enriquecerá a vida cultural da comunidade e promovendo a inclusão social por meio do compartilhamento de interesses e experiências.

Dessa forma, o Brasília Game Festival não só proporciona momentos de diversão e entretenimento, mas também desempenha um papel significativo no fortalecimento da indústria de jogos, na promoção da cultura gamer e no enriquecimento da oferta cultural da capital brasileira.

Além dos campeonatos serão realizadas apresentações de grandes equipes de renome nacional, contando também com a presença de jogadores influenciadores para interagir com o público, prestigiar o evento e gerar mídia espontânea.



**TERMO DE FOMENTO TF-7-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 367**

O evento contará com uma área de exposição destinada aos empreendedores e desenvolvedores de novos jogos, apresentando seus lançamentos para investidores e público em geral. Este espaço contará também com stands de diversas empresas da cidade expondo as mais recentes novidades do mercado, difundindo cada vez mais esse segmento.

O evento contará com feiras, desenvolvedores e diversas ações que aquecerão a economia local, envolvendo micro e pequenos empresários da cadeia de jogos eletrônicos. O evento dará visibilidade para empreendedores do segmento, além da possibilidade da comercialização de seus produtos/serviços durante ele, além de gerar diversos postos de trabalho temporários diretos e indiretos entre equipe técnica, administrativa, e todos os fornecedores - estrutura, segurança, limpeza, alimentação e comunicação.

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

Dentro do Brasília Game Festival, as ações que mais fomentam a ciência, tecnologia e inovação do Distrito Federal incluem:

- **Competições de Desenvolvimento de Jogos:** Ao promover competições de desenvolvimento de jogos, o festival estimula a criatividade, o avanço técnico e a criação de novos produtos digitais. As competições contarão com a participação de talentos locais e regionais, promovendo o intercâmbio de conhecimentos e o fortalecimento do ecossistema de tecnologia e inovação no setor de jogos eletrônicos. Para garantir a qualidade e a organização dessas atividades, será contratada uma consultoria especializada, que ficará responsável pela definição da metodologia, elaboração do livro de regras, concepção dos formatos e critérios de avaliação de todos os campeonatos a serem realizados.
- Essa consultoria também atuará na criação da plataforma de inscrição dos participantes, na gestão da premiação, bem como na elaboração do termo de uso de imagem dos jogadores e do documento de licença para uso dos jogos desenvolvidos durante as competições.
- **Exposição:** A criação de espaços de exposição dedicados a tecnologias emergentes, como realidade virtual/aumentada e inteligência artificial, oferece uma oportunidade para empresas e instituições de pesquisa do Distrito Federal apresentarem suas inovações. Isso não apenas destaca o potencial tecnológico da região, mas também promove parcerias e investimentos no setor de ciência e tecnologia;
- **Área de Exposição aos Empreendedores e Desenvolvedores de Novos Jogos:** Esta área irá oferecer um espaço para os empreendedores e desenvolvedores locais apresentarem seus próprios jogos e lançamentos. Isso não apenas promove a criatividade e a inovação dentro da comunidade de desenvolvimento de jogos do DF, mas também pode atrair investidores interessados em apoiar projetos promissores;
- **Stands para Empresas Exibirem as mais Recentes Novidades do Mercado:** A presença de empresas que exibem as últimas novidades do mercado de jogos pode inspirar e informar os participantes sobre as tendências e avanços tecnológicos mais recentes na indústria. Isso pode levar a uma maior conscientização e adoção de tecnologias inovadoras dentro da comunidade

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

Implementar essas práticas não apenas contribui para a redução do impacto ambiental do evento, mas também pode inspirar os participantes a adotarem comportamentos mais sustentáveis em suas próprias vidas

- **Lona Sustentável:** doação das lonas dos banners para cooperativas locais, possibilitando sua reutilização na confecção de novos materiais. Ao invés de descartar as lonas após o



**TERMO DE FOMENTO TF-7-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 367**

evento, elas podem ser direcionadas para cooperativas que possam transformá-las em produtos úteis, contribuindo assim para a redução do desperdício e incentivando práticas sustentáveis na comunidade.

- Reciclagem de eletrônicos: coleta de dispositivos eletrônicos usados ou obsoletos, como celulares, laptops, tablets e encaminhá-los para reciclagem ou descarte adequado, evitando que esses itens contaminem o meio ambiente ou se acumulem em aterros sanitários.

c. Importância social do projeto:

O BGF é um evento gratuito e desempenhará um papel importante na promoção da inclusão social, no fortalecimento de comunidades, na criação de oportunidades, no desenvolvimento de habilidades e na valorização da cultura gamer, tornando-se assim um projeto socialmente relevante e impactante.

O projeto de realização de um festival gamer gratuito e abrangente possui várias importâncias sociais:

- Inclusão e Diversidade: O BGF oferecerá um espaço de inclusão para pessoas de diferentes origens, idades, gêneros e habilidades proporcionando um ambiente onde os participantes podem se sentir aceitos e conectados por meio de sua paixão pelos jogos, contribuindo para a promoção da diversidade e da inclusão social;
- Comunidade e interação social: promovendo a formação de comunidades locais de jogadores, oferecendo oportunidades para interações sociais face a face em um mundo cada vez mais digital. Permitindo que os participantes se encontrem, compartilhem experiências, façam novos amigos e fortaleçam laços sociais, contribuindo para o bem-estar emocional e o senso de pertencimento;
- Criação de oportunidades: competições amadoras de games e espaços para jogos indie proporcionam uma plataforma para os talentos emergentes no campo dos jogos eletrônicos. Oferecendo oportunidades para desenvolvedores independentes, artistas de cosplay e jogadores amadores mostrarem seus talentos e serem reconhecidos pela comunidade, incentivando a criatividade, a inovação e o empreendedorismo;
- Promoção da cultura gamer: O BGF promoverá a cultura dos Desenvolvedores de jogos, reconhecendo seu valor como forma de arte, entretenimento e expressão criativa. Ajudando a combater estereótipos negativos associados aos jogos e a destacando os aspectos positivos, como o trabalho em equipe, a resolução de problemas e a colaboração, inspirando uma apreciação mais ampla da cultura gamer na sociedade.

**DESCRIÇÃO DO PROJETO**

Data: 16 a 18 de maio de 2025

Local: Centro de Convenções Ulysses Guimarães - Brasília/DF

O Brasília Game Festival é um evento totalmente gratuito e aberto ao público, com entrada livre para visitantes, jogadores, expositores e participantes das atividades. Nenhuma taxa será cobrada para exposição, participação em campeonatos, utilização dos espaços interativos ou



**TERMO DE FOMENTO TF-7-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 367**

acesso ao festival. A instituição organizadora também não terá qualquer participação nos lucros oriundos da comercialização de produtos durante o evento. O foco é exclusivamente o fomento da economia criativa, a valorização de talentos locais e a geração de oportunidades no setor de jogos e cultura geek.

Todas as ações listadas abaixo serão executadas com apoio de consultoria e curadoria especializada, que será responsável pela estruturação metodológica, cronogramas, regras técnicas e operacionais de cada espaço, garantindo qualidade e organização em todas as atividades.

#### Ações e Atividades do Festival

1. Just Dance (Campeonato e Free Play): Espaço com sessões livres e competição para o público, promovendo inclusão, movimento e diversão.
2. Concurso de K-pop: Celebração da cultura pop coreana, com batalhas coreográficas e apresentações de grupos locais, aberto à comunidade.
3. Mostra Indie + Campeonato de Playtest: Espaço para testes públicos e avaliações de jogos inéditos, conectando desenvolvedores com jogadores reais.
4. Espaço Candango Geek: Ambiente de valorização da arte geek e cultura pop, com expositores locais oferecendo produtos criativos, todos com acesso gratuito.
5. Indie Alley (Feira Local): Feira de desenvolvedores independentes que terão espaço gratuito para expor, divulgar e vender seus jogos. Nenhuma taxa será cobrada dos expositores.
6. Espaço Concurso de Cosplay: Com palco exclusivo, o concurso e suas apresentações serão gratuitos tanto para o público quanto para os participantes.
7. Arenas e Campeonatos: Torneios de *CSGO*, *Valorant*, *FIFA*, *League of Legends*, entre outros, com participação gratuita de jogadores e premiações definidas pela curadoria.
8. Realidade Virtual e Realidade Aumentada: Estações com jogos imersivos abertos ao público, oferecendo experiências inovadoras sem custo.
9. Espaço Board Games: Jogos de tabuleiro clássicos e modernos disponíveis gratuitamente para partidas livres e monitoradas.
10. Trade/Test On Board: Área de trocas e experimentação de jogos físicos de tabuleiro, promovendo interação entre os participantes.
11. Go & Gamão: Espaço para jogos tradicionais com foco em estratégia, aberto a todos os níveis de experiência.
12. RPG e Wargame: Aventuras de RPG e batalhas estratégicas com condução de mestres convidados e mesas abertas ao público.
13. Arcades e Magic: The Gathering: Máquinas clássicas de fliperama e mesas para partidas de Magic com acesso livre e gratuito.
14. Xadrez, Gol Gol - Hermit Crab, Cyber War - Cyber Monkey: Espaços temáticos para jogos estratégicos e simuladores, integrando o público ao universo competitivo.
15. Arena Free Play: Espaço com jogos livres, sem disputas, promovendo o acesso democrático ao entretenimento digital.
16. Liga NFA - Free Fire: Etapas presenciais e finais da Liga NFA com times profissionais, aberta para plateia e comunidade gamer, sem cobrança de ingressos.

#### PROGRAMAÇÃO

**Data:** 16, 17 e 18 de maio

**Local:** Centro de Convenções Ulysses Guimarães - Brasília/DF

**Horário:** Das 11h às 20h

#### **16 de maio (Quinta-feira)**

11h - Abertura dos portões

11h00 as 20h 00





**TERMO DE FOMENTO TF-7-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 367**

- Indie Alley – Feira de desenvolvedores independentes
- Mostra Indie + Campeonato de Playtest – Testes abertos de novos jogos
- Espaço Candango Geek – Colecionáveis, arte geek e cultura pop
- Espaço VR/AR – Experiências com realidade virtual e aumentada
- Board Games, RPG, Xadrez, Go e Gamão – Jogos de tabuleiro livres
- Arcades e Magic: The Gathering – Jogos clássicos e sessões livres
- Trade/Test On Board – Trocas e testes de novos board games
- Arena Free Play – Jogos diversos disponíveis ao público
- Espaço Alimentação – Gastronomia temática geek

*13h00 as 19h00*

- *Palco Game:* Rodadas iniciais de torneios (FIFA, LOL, Valorant)
- *Palco NFA:* Partidas classificatórias da Liga NFA
- *Palco Cosplay:* Atrações temáticas e encontros com personagens
- *Palco Just Dance:* Etapa classificatória e sessões de dança livre

**17 de maio (Sexta-feira)**

11h – Abertura dos portões

11h00 as 20h 00

- Indie Alley – Feira de desenvolvedores independentes
- Mostra Indie + Campeonato de Playtest – Testes abertos de novos jogos
- Espaço Candango Geek – Colecionáveis, arte geek e cultura pop
- Espaço VR/AR – Experiências com realidade virtual e aumentada
- Board Games, RPG, Xadrez, Go e Gamão – Jogos de tabuleiro livres
- Arcades e Magic: The Gathering – Jogos clássicos e sessões livres
- Trade/Test On Board – Trocas e testes de novos board games
- Arena Free Play – Jogos diversos disponíveis ao público
- Espaço Alimentação – Gastronomia temática geek

*13h00 as 19h00*

- *Palco Game:* Quartas e semifinais dos torneios
- *Palco NFA:* Partidas eliminatórias e interação com equipes
- *Palco Cosplay:* Etapa classificatória do Concurso de Cosplay
- *Palco Just Dance:* Rodadas eliminatórias e dança livre com o público

**18 de maio (Sábado)**

11h – Abertura dos portões

11h00 as 20h 00

- Indie Alley – Feira de desenvolvedores independentes
- Mostra Indie + Campeonato de Playtest – Testes abertos de novos jogos
- Espaço Candango Geek – Colecionáveis, arte geek e cultura pop
- Espaço VR/AR – Experiências com realidade virtual e aumentada
- Board Games, RPG, Xadrez, Go e Gamão – Jogos de tabuleiro livres
- Arcades e Magic: The Gathering – Jogos clássicos e sessões livres
- Trade/Test On Board – Trocas e testes de novos board games
- Arena Free Play – Jogos diversos disponíveis ao público
- Espaço Alimentação – Gastronomia temática geek



**TERMO DE FOMENTO TF-7-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 367**

13h00 as 19h00

- *Palco Game*: Finais dos torneios de e-sports
- *Palco NFA*: Grande Final da Liga NFA - Free Fire
- *Palco Cosplay*: Final do Concurso de Cosplay e premiação
- *Palco Just Dance*: Final do Campeonato Just Dance + apresentações especiais

A programação das atividades acima poderá sofrer alterações a qualquer momento, por motivos de agenda, logística ou ajustes operacionais que se façam necessários para o melhor andamento do evento. A organização compromete-se a comunicar qualquer modificação.

**PRÉ-PRODUÇÃO:**

- Composição da equipe inicial de coordenação, produção, marketing e comunicação
- Organização de cronogramas e levantamento de necessidades
- Elaboração e desenvolvimento da identidade visual do evento - logomarca e peças de divulgação e material para redes sociais
- Contratação dos prestadores de serviço
- Início das campanhas publicitárias do evento pela internet e impressos - Facebook, Instagram etc
- Curadoria dos palestrantes e artistas.
- Montagem

**PRODUÇÃO:**

- Realização do Game Festival

**PÓS-PRODUÇÃO:**

- Desmontagem da estrutura
- Finalização de pagamentos aos fornecedores e prestadores de serviço
- Confecção do relatório de execução das atividades propostas no projeto com fotos
- Elaboração de Clipping de Imprensa
- Elaboração de Relatório Final de Prestação de Contas e atingimento de metas

**ANÁLISE DO CENÁRIO**

O projeto Brasília Game Festival (BGF) surge como resposta concreta a uma lacuna evidente no Distrito Federal: a carência de espaços inclusivos e acessíveis dedicados à cultura gamer, à tecnologia e ao entretenimento digital. A ausência de ambientes voltados ao público jovem e à comunidade gamer impede o fortalecimento de talentos locais, limita o acesso às oportunidades na indústria de jogos e dificulta a inclusão de públicos diversos nesse ecossistema criativo e inovador.

Além disso, a produção independente de jogos, quadrinhos e conteúdos digitais sofre com a escassez de visibilidade e suporte, comprometendo o desenvolvimento do empreendedorismo criativo na região. A parceria proposta busca justamente enfrentar esses desafios, promovendo um ambiente fértil para a inovação, o aprendizado e a geração de oportunidades sociais e econômicas.

Nexo entre a Realidade e as Ações da Parceria

As ações planejadas para o BGF 2025 estão diretamente conectadas à realidade diagnosticada:



**TERMO DE FOMENTO TF-7-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 367**

- **Inclusão Social e Acesso à Cultura Digital:** Com entrada gratuita e ampla diversidade de atividades — como campeonatos de e-Sports, competições de cosplay, mostras de jogos independentes, realidade virtual e jogos de tabuleiro — o festival democratiza o acesso à tecnologia e promove a inclusão de públicos variados, especialmente jovens de regiões periféricas.
- **Fomento à Indústria Criativa e Empreendedorismo Local:** Espaços como o *Indie Alley* e o *Espaço Candango Geek* permitem que desenvolvedores, artistas e pequenos empreendedores locais exponham seus produtos e conectem-se a novos mercados e investidores, fortalecendo o ecossistema de inovação do DF.
- **Capacitação e Desenvolvimento de Talentos:** Atividades como o Campeonato de Playtest, sessões de RPG, wargames, oficinas e jogos educativos estimulam o raciocínio lógico, a criatividade, o trabalho em equipe e outras competências fundamentais para a economia digital.
- **Conscientização Ambiental:** Com iniciativas voltadas à economia circular (como reaproveitamento de materiais e coleta de lixo eletrônico), o projeto também aborda de forma responsável a sustentabilidade em eventos de grande porte.
- **Engajamento e Alcance Massivo:** A campanha de divulgação integrada garantirá o alcance de um público diversificado, com expectativa de receber até 40 mil pessoas durante os três dias de evento (16 a 18 de maio de 2025). A estratégia inclui ações online e offline, com segmentação inteligente para atrair desde gamers profissionais até curiosos, famílias e jovens estudantes.

#### População Diretamente Beneficiada

#### A parceria beneficiará diretamente:

- Jovens e adolescentes do Distrito Federal, especialmente das regiões administrativas com menor acesso a atividades culturais e tecnológicas;
- Desenvolvedores independentes, artistas e empreendedores locais da economia criativa e da indústria de jogos;
- Estudantes e profissionais das áreas de ciência, tecnologia, arte e design, que encontrarão no BGF um espaço de troca, visibilidade e oportunidades de networking;
- Público geral apaixonado por jogos, cultura geek, cosplay, k-pop e inovação, estimado em mais de 40 mil pessoas ao longo do evento;
- Micro e pequenos empresários locais, que poderão expor seus produtos, prestar serviços e gerar renda durante o evento.

O BGF 2025, por meio desta parceria estratégica, atuará como vetor de transformação social, inclusão, geração de renda e inovação tecnológica no Distrito Federal, alinhado às diretrizes da política distrital de ciência, tecnologia, inovação e cultura digital.

#### **EIXOS DE ATUAÇÃO**

A parceria tem como objeto a realização da terceira edição do Brasília Game Festival (BGF), com ênfase na promoção da ciência, tecnologia, inovação e empreendedorismo digital, por meio de atividades educativas, interativas e imersivas no universo gamer. A iniciativa está alinhada com os Decretos nº 38.126/2017 e nº 40.716/2020, que estabelecem a Política Distrital de Ciência, Tecnologia e Inovação e o papel da SECTI/DF no apoio a eventos tecnológicos.



**TERMO DE FOMENTO TF-7-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 367**

Eixos de Atuação e Ações Estratégicas

- Eixo 1: Cultura Científica e Digital

Competição de desenvolvimento de jogos, RPGs e board games que estimulam lógica, criatividade e resolução de problemas.

- Eixo 2: Inovação Tecnológica

Exposições e experiências com realidade virtual e aumentada, além de espaço dedicado a desenvolvedores independentes (Indie Alley).

- Eixo 3: Empreendedorismo e Economia Criativa

Feira de startups e ativação de espaços como o Candango Geek, voltados à inovação, produtos tecnológicos e negócios criativos.

- Eixo 4: Inclusão Tecnológica

Ações voltadas à democratização do acesso à tecnologia, como campeonatos e oficinas

**ALINHAMENTO COM AS POLÍTICAS PÚBLICAS**

O projeto na terceira Edição do Brasília Game está intrinsecamente alinhado com as diretrizes e políticas da Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal (SECTI/DF). Ao promover um evento tecnológico voltado para a comunidade gamer e a indústria criativa, o projeto se insere dentro do escopo delineado pela SECTI/DF para fomentar o desenvolvimento econômico, social e cultural da região por meio da promoção de políticas governamentais de ciência, tecnologia e inovação. Além disso, ao proporcionar experiências únicas com equipamentos de última geração, apresentações e campeonatos de renome nacional, e oferecer oportunidades para empreendedores e desenvolvedores de jogos, o projeto contribui para o estímulo ao empreendedorismo, a capacitação técnica e gerencial, e para o fortalecimento do ecossistema de inovação e tecnologia do Distrito Federal, conforme preconizado pelas diretrizes da SECTI/DF.

Com base no Decreto Nº 40.716, de 09 de maio de 2020, o projeto mencionado está alinhado com o artigo 4º, inciso XIV, que atribui à Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do Distrito Federal a competência para "propor, articular, implementar, coordenar e apoiar eventos de cunho tecnológico que possam desenvolver o Distrito Federal como um polo de ciência, tecnologia e inovação".

Ao promover um evento tecnológico voltado para a comunidade gamer e a indústria criativa, se enquadra no escopo delineado pelo mencionado inciso, ao buscar desenvolver o Distrito Federal como um centro de ciência, tecnologia e inovação através da realização de eventos desse tipo

E com o Artigo 1º do Decreto nº 38.126, de 11 de abril de 2017 que institui Política Distrital de Ciência, Tecnologia e Inovação, pois o BGF se propõe a ser um evento tecnológico que fomenta não apenas a indústria de jogos, mas também a comunidade criativa e empreendedora da região. Ao oferecer oportunidades para empreendedores locais apresentarem seus produtos e ideias, promover a interação entre startups, investidores e outros agentes do ecossistema empreendedor, o festival contribui para o estímulo e promoção do desenvolvimento local de startups.

o Brasília Game Festival pode ser considerado como parte das iniciativas que buscam implementar a política distrital de estímulo ao desenvolvimento de startups no Distrito Federal, conforme estabelecido pelo Artigo 1º do Decreto nº 38.126

Art. 1º Fica instituída a Política Distrital de Ciência, Tecnologia e Inovação - Inova Brasília, com



**TERMO DE FOMENTO TF-7-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 367**

a finalidade de:

- I - promover a ciência, tecnologia e inovação, e incluí-la na estratégia de desenvolvimento econômico sustentável;
- II - incentivar um ambiente adequado para a geração de produtos, processos e serviços inovadores;
- III - estimular a conversão de produtos, processos e serviços inovadores em modelos de negócios; e
- IV - estabelecer mecanismos de suporte ao empreendedorismo, à transferência de tecnologias e ao desenvolvimento social e de mercado

**SUBPROJETOS OU PLANOS COMPLEMENTARES**

**RECURSOS COMPLEMENTARES:**

A proposta de realização do Brasília Game Festival 2025, em parceria entre a Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação (SECTI) e a Secretaria de Esporte, justifica-se pela natureza transversal do projeto, que conecta o universo da inovação tecnológica e do empreendedorismo criativo com o crescente fenômeno dos e-Sports — reconhecido nacional e internacionalmente como uma modalidade esportiva legítima.

A realização da grande final da Liga NFA Split 1 de 2025, competição oficial e consolidada no cenário nacional de Free Fire, será o eixo central de articulação com a Secretaria de Esporte, considerando que o campeonato contará com transmissão ao vivo, 12 equipes de elite, 30 quedas em 3 dias e uma audiência altamente engajada, tanto presencial quanto digital. A competição, com formato oficial e calendário nacional, será financiada em parte por recursos da Secretaria de Esporte, por meio de inexigibilidade de licitação, considerando a capacidade técnica comprovada do Instituto Conecta Brasil (ICB) — entidade executora da ação.

O Instituto Conecta Brasil, além de possuir expertise reconhecida em projetos de inovação e cultura digital, apresenta credenciais específicas na área esportiva, como:

- Cadastro no CRC do CONFAE;
- Certificação 18 e 18-A do Ministério do Esporte;
- Cadastro no Comitê Paralímpico Brasileiro, com histórico de execução de projetos esportivos nas modalidades de natação e hipismo com atletas paralímpicos.

Esses elementos tornam a parceria legalmente viável e tecnicamente qualificada, atendendo aos requisitos da legislação de inexigibilidade com base no art. 25 da Lei nº 8.666/93, e no art. 4º da Portaria MROSC.

A Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação, por sua vez, apoiará financeiramente as ações voltadas à inovação, desenvolvimento tecnológico, economia criativa e inclusão digital, que representam o escopo principal do Brasília Game Festival — como a feira Indie Alley, a Mostra de Desenvolvedores, as ativações de realidade aumentada e virtual, os espaços de jogos de tabuleiro, experiências imersivas, RPG, entre outras atrações interativas.

O apoio financeiro da Secretaria de Esporte será aplicado às ações diretamente vinculadas ao campeonato da Liga NFA e outras despesas obrigatória como RG e comunicação, conforme detalhado em planilha financeira anexa ao Plano de Trabalho.

Ressalta-se que não há duplicidade de despesas entre as pastas, já que os recursos destinados por cada secretaria são aplicados despesas distintas. O recurso complementar proveniente da Secretaria de Esporte não substitui, mas amplia o impacto da política pública apoiada pela SECTI, promovendo maior atratividade do evento, ampliação do público e engajamento da comunidade gamer com o esporte digital, reconhecido como ferramenta de inclusão social, educação e geração de renda.

A presença da Liga NFA no evento eleva o patamar técnico do festival, insere o Distrito Federal no circuito nacional de competições e-Sports, fortalece a imagem da cidade como polo de



**TERMO DE FOMENTO TF-7-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 367**

inovação e juventude e alinha-se à tendência mundial de valorização dos esportes eletrônicos enquanto manifestações culturais, tecnológicas e esportivas contemporâneas.

Portanto, a realização integrada do projeto entre as duas secretarias é estratégica, legalmente fundamentada, tecnicamente coerente e financeiramente equilibrada — fortalecendo o alcance e a efetividade das políticas públicas em benefício da juventude, da cultura digital e do esporte.

**CONTRAPARTIDA**

Disponibilização de 01 estande mobiliado, com dimensões de 3x5 metros, para os três dias de evento, incluindo estrutura básica de atendimento ao público.  
Inclusão de 01 recepcionista dedicado durante todo o período do festival, para suporte.  
Concessão de 20 acessos diários à área VIP.

**CUSTO DA CONTRAPARTIDA**

Descrição	Quantidade	V. Unitário	V. Total
01 Estande 3x5 mobiliado	03 diárias	R\$4.000,00	R\$12.000,00
01 Recepcionista	03 diárias	R\$250,00	R\$750,00
20 acessos a área vip	60	0,00	0,00
TOTAL			R\$12.750,00

**METODOLOGIA DAS AÇÕES**

Realizar a terceira edição do *Brasília Game Festival* um espaço de promoção da ciência, tecnologia, inovação e empreendedorismo digital, utilizando a cultura gamer para inclusão e desenvolvimento socioeconômico no Distrito Federal.

Objetivos Específicos:

- Democratizar o acesso à tecnologia e cultura digital com experiências gratuitas em realidade virtual, aumentada e jogos.
- Estimular a criação de jogos locais e conectar desenvolvedores a investidores e ao público.
- Desenvolver raciocínio lógico, criatividade e pensamento científico através de atividades STEAM.
- Ampliar a inclusão e diversidade, com foco em jovens da rede pública.
- Fortalecer o ecossistema de games e tecnologia no DF, gerando oportunidades e renda.

Principais Ações e Públicos-Alvo:

- Mostra Indie e Playtest: inovação aberta para desenvolvedores e startups (3 dias).
- Exposição Tecnológica (VR/AR/Metabox): experiências imersivas para jovens de 14 a 34 anos (3 dias).
- Feira de Startups e Criadores (Candango Geek): apoio ao empreendedorismo criativo (3 dias).



**TERMO DE FOMENTO TF-7-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 367**

- Oficinas de Board Games, RPG e Wargames: desenvolvimento de lógica e cooperação (diariamente, 6h).
- Campeonatos e Playtest de Jogos Digitais: estímulo a talentos em programação e design (eventos de 6h).
- e-Sports (CS2, LoL, Just Dance etc.): torneios com foco em habilidades cognitivas e sociais (3 dias).
- Ações Sustentáveis: coleta de lixo eletrônico e reaproveitamento de materiais (todos os dias).
- Caça ao Tesouro em AR (Metabox): gamificação do espaço e uso criativo da tecnologia (3 dias).

**Resultados Esperados (Metas):**

- 40 stands gratuitos para desenvolvedores e empreendedores criativos.
- Público de 40.000 pessoas com diversidade etária e profissional.
- Geração de 200 empregos temporários em diversos setores do evento.
- Realização de pelo menos 2 campeonatos de jogos eletrônicos.

<b>CRONOGRAMA EXECUTIVO</b>		
AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
<b>PRÉ PRODUÇÃO</b>		
Composição da equipe inicial de coordenação, produção, marketing e comunicação Organização de cronogramas e levantamento de necessidades Elaboração e desenvolvimento da identidade visual do evento - logomarca e peças de divulgação e material para redes sociais Contratação dos prestadores de serviço Início das campanhas publicitárias do evento pela internet e impressos - Facebook, Instagram etc. Curadoria dos palestrantes e artistas Montagem da Estrutura	13/05/2025	15/05/2025
<b>PRODUÇÃO</b>		
Realização do Game Festival	16/05/2025	18/05/2025
<b>POS-PRODUÇÃO</b>		
Desmontagem da Estrutura Finalização de pagamentos aos fornecedores e prestadores de serviço Confecção do relatório de execução das atividades propostas no projeto com fotos Elaboração de Clipping de Imprensa Elaboração de Relatório Final de Prestação de Contas e atingimento de metas	19/05/2025	30/07/2025
<b>MARCOS EXECUTORES</b>		
AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO



**TERMO DE FOMENTO TF-7-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 367**

Campanhas publicitárias pela internet - Facebook, Instagram etc.	13/05/2025	30/07/2025
Seleção de expositores	13/05/2025	14/05/2025

**RESULTADOS ESPERADOS**

Resultados Esperados:

- Participação e Engajamento da Comunidade;
- Inclusão e Diversidade;
- Oportunidades para Desenvolvedores e Artistas Locais;

**PARÂMETROS PARA AFERIR O CUMPRIMENTO DAS METAS**

Metas	Indicador	Meio de Verificação
40 stands de desenvolvedores de novos jogos, micro e pequenos empresários do segmento de forma gratuita	40 Stands	Quantidade de espaços disponibilizados; Registro fotográfico e/ou de vídeo
Impacto em toda a cadeia de produção de grandes eventos, como estrutura, equipamentos, limpeza, segurança, serviços técnicos, entre outros necessários para realização de eventos de grande porte. Gerando em torno de 200 empregos.	Aproximadamente 200 empregos através da contratação de prestação de serviço, fornecedores e Influencers.	Registro fotográfico e Relação de credenciamento
Expectativa de atingir um público de 40000 pessoas diversificadas de empresários, estudantes, universitários, profissionais, influenciadores, empreendedores, instituições, líderes, diretores e gestores.	Atingimento de 40.000 (cinquenta mil pessoas)	Inscrição gratuita e Controle de Acesso
Realizar no mínimo 2 campeonatos	02 Campeonatos	Foto

**PROTOCOLO COVID**

A organização do evento obedecerá a todos os protocolos e decretos vigentes no período que o evento será realizado. Decreto em vigor (Decreto nº 43.054 de 03 de março 202).

**ACESSIBILIDADE**

Seguindo as diretrizes da Lei Brasileira de Inclusão nº 13.146/2015 e o art. 4º da Portaria da MROSC, o Brasília Game Festival contará com uma estrutura completa voltada à acessibilidade física, comunicacional e atitudinal, garantindo a participação plena de todas as pessoas, incluindo pessoas com deficiência (PCDs) e idosos.

- Recepcionistas e equipe de apoio com intérpretes de Libras (Língua Brasileira de Sinais) para atender, orientar e acompanhar pessoas surdas durante todo o evento;
- Narração acessível de todos os campeonatos para compreensão do público;
- Contratação de pessoas com deficiência para atuar nas equipes de recepção, promovendo a inclusão produtiva;
- Equipe técnica e de produção treinada para atendimento humanizado de PCDs e idosos,





**TERMO DE FOMENTO TF-7-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 367**

com orientações específicas de acessibilidade;

- Cadeiras de rodas disponíveis para empréstimo, garantindo mobilidade e conforto a quem necessitar;
- Estrutura física 100% acessível, com:
  - Rampas de acesso em pontos estratégicos;
  - Estacionamento reservado para PCDs e idosos;
  - Banheiros adaptados;
  - Sinalização clara e tátil nos ambientes;

**PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:**

Além dos consumidores e desenvolvedores de Jogos Digitais em todos os formatos: Console, Computador e Smartphones, um público bastante diverso, de todas as classes sociais, com nível de escolaridade do básico ao superior; de ambos os sexos; crianças e suas famílias, jovens estudantes, pessoas na terceira idade. Expectativa de 40.000 pessoas.

**CROQUI**



**DETALHAMENTO DAS METAS E INDICADORES**

**META 1: Meta 01 Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção**

**Unidades/Públicos-alvo:** - PESSOAS - AMBOS OS SEXOS - 30 A 59 ANOS - TAGUATINGA (RA III)  
- LAGO NORTE (RA XVIII)

**Definição dos Meios/Parâmetros para Aferição**

Fotos e notas fiscais

**DETALHAMENTO DAS AÇÕES META 1**

Etapa	CRONOGRAMA MENSAL	Prazo
1.1	<b>Recursos Humanos</b> Contratação de Prestação de serviço pessoa jurídica de Direção de Geral e Coordenador de Comunicação	2 MESES

**PLANEJAMENTO FINANCEIRO**



**TERMO DE FOMENTO TF-7-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 367**

**META 1: Meta 01 Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção**

**CLASSIFICAÇÃO ECONÔMICA: CUSTEIO/SERVIÇOS DE TERCEIROS**

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vlr Unit.	Valor Total
1.1.1	<b>DIRETOR(A) GERAL</b> responsável pela definição das políticas específicas em todas as áreas do projeto, com a planejamento organização, alinhamentos de metas e etapas e cumprimento de objetivos especificados nos planos de trabalho de forma a alcançar os resultados esperados, com uma política de gestão dos recursos financeiros, administrativos, estruturação, racionalização, e adequação dos serviços diversos. Direciona junto a equipe os cronogramas e metodologias de pré, execução e pós-produção. Contratação de Pessoa Juridica 01X02= 02 meses	2,00		6.895,61	R\$ 13.791,22
1.1.2	<b>COORDENAÇÃO DE COMUNICAÇÃO</b> Responsável pela administração e integração no planejamento e estratégia de comunicação do evento, além de acompanhamento das ações realizadas nas mídias sociais, assessoria de imprensa e comunicação institucional. Contratação de Pessoa Juridica 01X02= 02 meses	2,00	MÊS (MENSAL)	2.600,00	R\$ 5.200,00
					<b>R\$ 18.991,22</b>

TOTAL GERAL: **R\$ 18.991,22**

**CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO**

**Meta 01 Contratações de Recursos Humanos e Serviços de Produção**

Ação	Local	Horário	Período	
			Início	Término
<b>Recursos Humanos</b>				
PRÉ PRODUÇÃO		-	13-05-2025	15-05-2025
PRODUÇÃO		-	16-05-2025	18-05-2025
PÓS PRODUÇÃO		-	19-05-2025	30-08-2025

**META 2: Meta 02 Contratações de Profissionais Especializados na Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino**

**Unidades/Públicos-alvo:** - PESSOAS - AMBOS OS SEXOS - 30 A 59 ANOS - BRASÍLIA (RA I)

**Definição dos Meios/Parâmetros para Aferição**

Notas Fiscais e fotos

**DETALHAMENTO DAS AÇÕES META 2**

Etapa	CRONOGRAMA MENSAL	Prazo
-------	-------------------	-------



**TERMO DE FOMENTO TF-7-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 367**

2.1	<b>Prestação de Serviço Pessoa jurídica de consultorias técnicas e curadoria</b> serviços especializados de consultoria, gestão técnica e curadoria para a concepção, organização e execução de campeonatos presenciais e pré-campeonatos de diversas modalidades, incluindo jogos digitais (Valorant, CS:GO, LoL, FIFA, Just Dance), cultura pop (K-POP, Cosplay), jogos de luta, desenvolvedores indie e o espaço GAME ON BOARD com RPG, tabuleiros, xadrez, wargames e miniaturas. As ações envolveram a criação de manuais de regras, livros da competição, plataformas de inscrição, gestão de premiações, termos de uso de imagem e licenciamento dos jogos, além de arbitragem presencial, comunicação com os participantes, relatórios pós-evento, diagnóstico e acompanhamento técnico contínuo, com curadoria de conteúdo em todas as fases do projeto.	3 MESES
-----	--	---------

**PLANEJAMENTO FINANCEIRO**

**META 2: Meta 02 Contratações de Profissionais Especializados na Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino**

**CLASSIFICAÇÃO ECONÔMICA: CUSTEIO/SERVIÇOS DE TERCEIROS**

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vlr Unit.	Valor Total
2.2.1	<b>CONSULTORIA GAME ON BOARD</b> Consultoria para concepção, gestão, criação do manual de regras, relatórios pós evento e organização do espaço e ações a serem desenvolvidas no Espaço <b>GAME ON BOARD</b> com RPG, Jogos de tabuleiros, Xadrez, Wargames, Miniaturas no evento. Esse serviço será desempenhado na pré produção, produção e pós produção (Finalização dos relatórios). Contratação de Pessoa Jurídica	160,00	HORA	260,00	R\$ 41.600,00
2.2.2	<b>CONSULTORIA PLAYTEST DE DESENVOLVEDORES DE JOGOS INDIE</b> Consultoria, Gestão e acompanhamento técnico na concepção, criação do manual de regras, relatórios pós evento e organização do campeonato presencial e pré-campeonato de <b>PLAYTEST DE DESENVOLVEDORES DE JOGOS INDIE</b> . Criação de Livro de regras da competição, criação de plataforma de inscrição, gestão da premiação, criação do termo de uso de imagens dos jogadores e licença do uso dos jogos para o campeonato. Gestão da comunicação da plataforma dos jogadores + arbitragem presencial das partidas. Esse serviço será desempenhado na pré produção, produção e pós produção (Finalização dos relatórios). Contratação de Pessoa Jurídica	300,00	HORA	260,00	R\$ 78.000,00



**TERMO DE FOMENTO TF-7-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 367**

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vir Unit.	Valor Total
2.2.3	<b>CONSULTORIA VALORANT</b> Gestão e acompanhamento técnico na concepção, criação do manual de regras, reatários pós evento e organização do campeonato presencial e pré-campeonato de <b>VALORANT</b> . Criação de Livro de regras da competição, criação de plataforma de inscrição, gestão da premiação, criação do termo de uso de imagens dos jogadores e licença do uso dos jogos para o campeonato. Gestão da comunicação da plataforma dos jogadores + arbitragem presencial das partidas. Esse serviço será desempenhado na pré produção, produção e pós produção (Finalização dos relatórios). Contratação de Pessoa Jurídica	300,00	HORA	260,00	R\$ 78.000,00
2.2.4	<b>CONSULTORIA CS:GO</b> Gestão e acompanhamento técnico na concepção, criação do manual de regras, reatários pós evento e organização do campeonato presencial e pré-campeonato de <b>CS:GO</b> . Criação de Livro de regras da competição, criação de plataforma de inscrição, gestão da premiação, criação do termo de uso de imagens dos jogadores e licença do uso dos jogos para o campeonato. Gestão da comunicação da plataforma dos jogadores + arbitragem presencial das partidas. Esse serviço será desempenhado na pré produção, produção e pós produção (Finalização dos relatórios). Contratação de Pessoa Jurídica	300,00		260,00	R\$ 78.000,00
2.2.5	<b>CONSULTORIA LOL</b> Gestão e acompanhamento técnico na concepção, criação do manual de regras, reatários pós evento e organização do campeonato presencial e pré-campeonato de <b>LOL</b> . Criação de Livro de regras da competição, criação de plataforma de inscrição, gestão da premiação, criação do termo de uso de imagens dos jogadores e licença do uso dos jogos para o campeonato. Gestão da comunicação da plataforma dos jogadores + arbitragem presencial das partidas. Esse serviço será desempenhado na pré produção, produção e pós produção (Finalização dos relatórios). Contratação de Pessoa Jurídica. Esse serviço será desempenhado na pré produção, produção e pós produção (Finalização dos relatórios). Contratação de Pessoa Jurídica	300,00	HORA	260,00	R\$ 78.000,00



**TERMO DE FOMENTO TF-7-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 367**

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vlr Unit.	Valor Total
2.2.6	<b>CONSULTORIA JOGOS DE LUTA</b> Gestão e acompanhamento técnico na concepção, criação do manual de regras e organização do campeonato presencial e pré-campeonato de <b>JOGOS DE LUTA</b> . Criação de Livro de regras da competição, criação de plataforma de inscrição, gestão da premiação, criação do termo de uso de imagens dos jogadores e licença do uso dos jogos para o campeonato. Gestão da comunicação da plataforma dos jogadores + arbitragem presencial das partidas. Esse serviço será desempenhado na pré produção, produção e pós produção (Finalização dos relatórios). Contratação de Pessoa Juridica	300,00		260,00	R\$ 78.000,00
2.2.7	<b>COSULTORIA FIFA</b> Gestão e acompanhamento técnico na concepção, criação do manual de regras e organização do campeonato presencial e pré-campeonato de <b>FIFA</b> . Criação de Livro de regras da competição, criação de plataforma de inscrição, gestão da premiação, criação do termo de uso de imagens dos jogadores e licença do uso dos jogos para o campeonato. Gestão da comunicação da plataforma dos jogadores + arbitragem presencial das partidas. Esse serviço será desempenhado na pré produção, produção e pós produção (Finalização dos relatórios). Contratação de Pessoa Juridica	300,00		260,00	R\$ 78.000,00
2.2.8	<b>CONSULTORIA JUST DANCE</b> Gestão e acompanhamento técnico na concepção, criação do manual de regras,reatórios pós evento e organização do campeonato presencial e pré-campeonato da <b>JUST DANCE</b> . Criação de Livro de regras da competição, criação de plataforma de inscrição, gestão da premiação, criação do termo de uso de imagens dos jogadores e licença do uso dos jogos para o campeonato. Gestão da comunicação da plataforma dos jogadores + arbitragem presencial das partidas. Esse serviço será desempenhado na pré produção, produção e pós produção (Finalização dos relatórios). Contratação de Pessoa Juridica	150,00	HORA	260,00	R\$ 39.000,00
2.2.9	<b>CONSULTORIA K-POP</b> Gestão e acompanhamento técnico na concepção, criação do manual de regras,reatórios pós evento e organização do campeonato presencial e pré-campeonato da <b>K-POP</b> . Criação de Livro de regras da competição, criação de plataforma de inscrição, gestão da premiação, criação do termo de uso de imagens dos jogadores e licença do uso dos jogos para o campeonato. Gestão da comunicação da plataforma dos jogadores + arbitragem presencial das partidas. Esse serviço será desempenhado na pré produção, produção e pós produção (Finalização dos relatórios). Contratação de Pessoa Juridica	150,00	HORA	260,00	R\$ 39.000,00



**TERMO DE FOMENTO TF-7-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 367**

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vlr Unit.	Valor Total
2.2.10	<b>CONSULTORIA COSPLAY</b> Gestão e acompanhamento técnico na concepção, criação do manual de regras,reatórios pôs evento e organização do campeonato presencial de <b>COSPLAY</b> . Criação de Livro de regras da competição, criação de plataforma de inscrição, gestão da premiação, criação do termo de uso de imagens dos jogadores e licença do uso dos jogos para o campeonato. Gestão da comunicação da plataforma dos jogadores + arbitragem presencial das partidas. Esse serviço será desempenhado na pré produção, produção e pós produção (Finalização dos relatórios). Contratação de Pessoa Juridica	200,00		260,00	R\$ 52.000,00
2.2.11	<b>CONSULTORIA DIAGNOSTICO</b> Responsável por conduzir o diagnóstico inicial do projeto, identificar demandas prioritárias, mapear recursos e propor diretrizes para a gestão eficiente das ações. Atua na construção da estrutura organizacional do projeto, definição de metas, fluxos de trabalho e estratégias de curto, médio e longo prazo. Seu foco está na inteligência estratégica e na consolidação de um modelo de atuação alinhado ao contexto e aos objetivos propostos. Esse serviço será desempenhado na pré produção, produção e pós produção (Conclusão dos relatórios). Contratação de Pessoa Juridica	600,00	HORA	260,00	R\$ 156.000,00
2.2.12	<b>CONSULTORIA PESQUISA</b> Encarregada da produção de conhecimento ao longo da execução do projeto, por meio de pesquisas, levantamento de dados, análises de campo e avaliação contínua dos resultados. Essa consultoria fornece subsídios técnicos para decisões baseadas em evidências, acompanha indicadores de impacto e contribui com relatórios e recomendações para aprimoramento das ações. Seu papel é garantir a consistência metodológica e o rigor técnico ao longo de toda a trajetória do projeto.Esse serviço será desempenhado na pré produção, produção e pós produção (Conclusão dos relatórios). Contratação de Pessoa Juridica	700,00	HORA	260,00	R\$ 182.000,00



**TERMO DE FOMENTO TF-7-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 367**

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vlr Unit.	Valor Total
2.2.13	<b>CURADORIA -</b> Responsável por buscar, selecionar e organizar informações relevantes sobre os jogos independentes que farão parte da Mostra Indie, promovendo uma experiência de conteúdo eficiente e qualificada para o público. Esse serviço será realizado em todas as etapas do projeto — pré-produção, produção e pós-produção — incluindo a elaboração de relatórios e acompanhamento de resultados. A curadoria atuará diretamente na seleção dos expositores, na organização dos estandes e na criação de uma mostra dinâmica, acessível e representativa da cena nacional de games independentes, valorizando a diversidade e o talento dos desenvolvedores autorais de diferentes regiões do Brasil. Contratação de Pessoa jurídica	300,00		260,00	R\$ 78.000,00
					R\$ <b>1.055.600,00</b>

**TOTAL GERAL: R\$ 1.055.600,00**

**CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO**

**Meta 02 Contratações de Profissionais Especializados na Área de Ciência, Tecnologia e Inovação e/ou de Ensino**

Ação	Local	Horário	Período	
			Início	Término
<b>Prestação de Serviço Pessoa jurídica de consultorias técnicas e curadoria</b>				
PRÉ PRODUÇÃO		-	13-05-2025	15-05-2025
PRODUÇÃO		-	16-05-2025	18-05-2025
PÓS PRODUÇÃO		-	19-05-2025	30-08-2025

**META 3: Meta 03 Contratações de Estruturas e Serviços Especializados**

**Unidades/Públicos-alvo:** - PESSOAS - AMBOS OS SEXOS - 18 A 29 ANOS - BRASÍLIA (RA I)

**Definição dos Meios/Parâmetros para Aferição**

Notas fiscais e fotos

**DETALHAMENTO DAS AÇÕES META 3**

Etapa	CRONOGRAMA SEMANAL	Prazo
3.1	<b>Locação de estandes e espaço para a realização do evento</b> A ação envolveu a locação e construção de estandes e paredes em ferro, MDF, alumínio ou estruturas mistas, com montagem, instalação, manutenção e desmontagem realizadas conforme orientações técnicas específicas, garantindo alta qualidade, tecnologia e adequação às necessidades do evento, público-alvo e objetivos propostos. Além disso, contemplou a locação de espaços no Centro de Convenções Ulysses Guimarães (Ala Sul e Ala Oeste) para a realização das atividades previstas no projeto.	5 SEMANAS

**PLANEJAMENTO FINANCEIRO**



**TERMO DE FOMENTO TF-7-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 367**

**META 3: Meta 03 Contratações de Estruturas e Serviços Especializados**

**CLASSIFICAÇÃO ECONÔMICA: CUSTEIO/SERVIÇOS DE TERCEIROS**

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vlr Unit.	Valor Total
3.3.1	<b>LOCAÇÃO /PAREDE / STAND CONSTRUÍDO</b> Estande/parede construído em FERRO, MDF, ALUMINIO ou misto com montagem, instalação, manutenção e desmontagem conforme orientações específicas e técnicas de tal forma que atenda as necessidades do evento, objetivo, público alvo e outras demandas, com alta qualidade e tecnologia(1213,30x3=3640)	3.641,00	METRO QUADRADO (M <sup>2</sup> )	280,00	R\$ 1.019.480,00
3.3.2	<b>LOCAÇÃO DE ESPAÇO-</b> Espaços para realização das atividades que acontecerão no- CENTRO DE CONVENCOES ULISSES GUIMARAES (Ala Sul e Ala Oeste )	5,00	DIÁRIA	54.831,04	R\$ 274.155,20
					<b>R\$ 1.293.635,20</b>

**TOTAL GERAL: R\$ 1.293.635,20**

**CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO**

**Meta 03 Contratações de Estruturas e Serviços Especializados**

Ação	Local	Horário	Período	
			Início	Término
<b>Locação de estandes e espaço para a realização do evento</b>				
PRODUÇÃO		-	16-05-2025	18-05-2025

**META 4: Meta 4 - Contratações Gráficas e de Publicidade**

**Unidades/Públicos-alvo:** - PESSOAS - AMBOS OS SEXOS - 18 A 29 ANOS - BRASÍLIA (RA I)

**Definição dos Meios/Parâmetros para Aferição**

Notas Fiscais, relatório e fotos

**DETALHAMENTO DAS AÇÕES META 4**

Etapa	CRONOGRAMA POR DATA	Prazo
4.1	<b>Contratação de prestação de serviço de assessoria de imprensa, Webmaster, captação de vídeo, gestor de redes sociais, editor de texto e site e locação de monitores de ônibus</b> A ação abrange serviços de comunicação e divulgação, incluindo assessoria de imprensa, criação e gestão de site, produção de vídeos e fotos, desenvolvimento e revisão de conteúdos, design gráfico, gestão de redes sociais e divulgação em monitores de ônibus. Todas as atividades visam promover, registrar e ampliar a visibilidade do projeto, sendo executadas por profissionais contratados como pessoa jurídica.	I: T:

**PLANEJAMENTO FINANCEIRO**

**META 4: Meta 4 - Contratações Gráficas e de Publicidade**





**TERMO DE FOMENTO TF-7-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 367**

**CLASSIFICAÇÃO ECONÔMICA: CUSTEIO/SERVIÇOS DE TERCEIROS**

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vir Unit.	Valor Total
4.4.1	<b>ASSESSORIA DE IMPRENSA</b> atuará durante todo o período do projeto, incluindo a pós-produção, encerramento e elaboração de resultados. Seu trabalho envolverá a promoção do relacionamento com a imprensa, facilitando o intercâmbio entre jornalistas e organizadores do projeto. Ela será responsável pela apresentação da estrutura do projeto aos jornalistas e pelo acompanhamento da mídia durante deslocamentos, assegurando a produção de conteúdo jornalístico de qualidade. Isso incluirá a indicação de oportunidades de imagens e contatos com fontes e personagens relevantes à pauta executada. Além disso, a elaboração de releases, avisos de pautas, press releases e balanços da agenda garantirão que a comunicação seja sempre clara, atraente e informativa, contribuindo para o sucesso e a visibilidade da iniciativa. Contratação de pessoa Jurídica estará envolvido na pré produção e pós produção na elaboração Clipping	2,00	MÊS (MENSAL)	2.488,60	R\$ 4.977,20
4.4.2	<b>WEBMASTER</b> Serviço de criação de layout em html do projeto, portal de transparência, informativo de cada etapa do projeto. Responsável por criar e manter sites, aplicativos e outras plataformas, de forma a garantir que sejam funcionais e atraentes para os usuários: Desenvolver o layout, a aparência e a usabilidade de páginas na internet; Criar menus de navegação intuitivos e botões de chamada à ação Seleccionar cores, tipografia, imagens e outros elementos gráficos Garantir que o site seja responsivo, ou seja, que se adapte a diferentes dispositivos, tratar imagens para incluir nos sites, criar uma identidade visual e transformá-la numa versão navegável para a web e manter produtos, como menus, conteúdo e ferramentas dinâmicas. Contratação de pessoa Jurídica, envolvido na pré produção, produção e pós prdução.	2,00	MÊS (MENSAL)	2.952,00	R\$ 5.904,00
4.4.3	<b>CAPTAÇÃO E EDIÇÃO DE VÍDEOS</b> Serviço de Gravação e Edição de vídeos promocionais nas redes sociais, sendo produzidos 10 vídeos curtos de até 30s com captação e edição. Contratação de Pessoa jurídica	10,00	SERVIÇO	2.550,00	R\$ 25.500,00
4.4.4	<b>DESENVOLVIMENTO DE CONTEÚDO</b> Contratação de profissional responsável pela criação dos textos e temáticas do projeto, compreendendo o serviço a criação, gerenciamento e otimização dos conteúdo dos sites, mídias sociais, blogs e outras plataformas de comunicação. Contratação de pessoa Jurídica, envolvido na pré produção, produção e pós prdução.	2,00	MÊS (MENSAL)	3.000,00	R\$ 6.000,00



**TERMO DE FOMENTO TF-7-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 367**

Item	Descrição	Qt. Item	Un.	Vlr Unit.	Valor Total
4.4.5	<b>GESTÃO DE REDES SOCIAIS</b> Contratação de profissional para gerenciamento de mídias sociais, elaboração de cronograma de postagens das redes e divulgação do projeto nas redes sociais. Profissional visa a implementação eficaz e eficiente do plano de comunicação. Contratação de pessoa Jurídica, envolvido na pré produção, produção e pós produção.	2,00	MÊS (MENSAL)	3.500,00	R\$ 7.000,00
4.4.6	<b>DESIGNER GRÁFICO</b> profissional responsável pela criação da identidade visual, peças de divulgação e aplicação em todas as peças publicitárias, e em todo o material gráfico, sinalização, posts com as marcas para as redes sociais. O designer gráfico é quem cria toda a parte visual de um material de divulgação. Ele produz logotipo, imagens, textos, diagramações, animações e infográficos que busca transformar uma ideia em algo visual e chamativo. Essa profissão pode trabalhar tanto para produção de plataformas tradicionais quanto digitais. Contratação de pessoa Jurídica, envolvido na pré produção, produção e pós produção.	2,00	MÊS (MENSAL)	4.280,51	R\$ 8.561,02
4.4.7	<b>REVISOR DE TEXTO</b> responsável pela revisão de todos os textos que serão utilizados nas publicidades do projeto. Um revisor de texto é o profissional que revisa e corrige textos, de modo a garantir que o conteúdo esteja de acordo com as normas da língua portuguesa e seja compreensível para o leitor. Contratação de pessoa Jurídica, envolvido na pré produção, produção e pós produção.	2,00	MÊS (MENSAL)	3.378,38	R\$ 6.756,76
4.4.8	<b>FOTÓGRAFOS</b> Contratação de 2 profissionais com experiência comprovada em registro de projetos e com todo o material, sendo seu serviço utilizado na divulgação das ações do projeto e com o mesmo material servindo também ao propósito de registro do projeto para relatoria. <b>compreendendo montagem e desmontagem. Contratação de pessoa Jurídica. 2 x 6 dias, envolvido na pré produção, produção e pós produção.</b>	12,00	DIÁRIA	1.000,00	R\$ 12.000,00
4.4.9	<b>SITE</b> serviço de programação do layout do site; alimentação do banco de dados do formulário de contato, sugestões de dúvidas; painel administrativo para gestão de componentes e formulário do website; disparo de e-mail ao usuário por gatilhos no site como newsletter e formulário; configuração e publicação de TAGs para SEO com Google GMT (Analytics) com inteligência artificial. Contratação de pessoa jurídica	1,00	SERVIÇO	9.214,60	R\$ 9.214,60
4.4.10	<b>MONITORES DE TV DE ÔNIBUS</b> Divulgação do evento em monitores de TV embarcada nos ônibus.	1.000,00	UNIDADE	180,00	R\$ 180.000,00
					<b>R\$ 265.913,58</b>



**TERMO DE FOMENTO TF-7-SECTI/2025 • PLANO DE TRABALHO Nº 367**

TOTAL GERAL: **R\$ 265.913,58**

**CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO**

**Meta 4 - Contratações Gráficas e de Publicidade**

Ação	Local	Horário	Período	
			Início	Término
<b>Contratação de prestação de serviço de assessoria de imprensa, Webmaster, captação de vídeo, gestor de redes sociais, editor de texto e site e locação de monitores de ônibus</b>				
PRÉ PRODUÇÃO		-	13-05-2025	15-05-2025
PRODUÇÃO		-	16-05-2025	18-05-2025
PÓS PRODUÇÃO		-	19-05-2025	30-08-2025

**CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO**

FONTE	PROGRAMA DE TRABALHO	
-	19.573.6207.9118.0050	
TIPO	NATUREZA DE DESPESAS	VALOR
	C: 335041	R\$ 2.670.000,00
PARCELA	MÊS/ANO	VALOR DA PARCELA
1	05-2025	R\$ 2.670.000,00



A autenticidade do documento pode ser conferida no site:  
[https://parcerias.df.gov.br/consulta/arquivos\\_assinados/chave/41c71ed70eab634d9e6f9e1d9d2de6be](https://parcerias.df.gov.br/consulta/arquivos_assinados/chave/41c71ed70eab634d9e6f9e1d9d2de6be)