



PLANO DE TRABALHO

1. IDENTIFICAÇÃO DA ENTIDADE

Nome da OSC: ASSOCIAÇÃO BRASILENSE DE ACOLHIMENTO E RESPONSABILIDADE SOCIAL - ABRASRS		
Nome Fantasia: ABRASRS		
CNPJ: 37.160.728/0001-90	Endereço: Quadra 04 Norte Lote 35 Sala 102 Parte G	
Complemento: Setor Norte	Bairro/Cidade: Brazlândia	CEP: 72710-040
Telefone: (DDD)	Telefone: (DDD) 61 98313-1657	Telefone: (DDD)
E-mail: associacao.abrasrs@gmail.com		Site/Redes Sociais: https://abrasrs.org.br/
Responsável da OSC (Dirigente): LILIAN GRACE DE CARVALHO SOUZA		
CPF: 659.245.091-68	RG/Órgão Expedidor: 1.632-981 SSP/DF	Telefone do Dirigente: (DDD)
Endereço do Dirigente: Qd. 06 Cj. 15 Fr. 02		CEP: 71.200-030

1.1 ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA

Responsável pelo acompanhamento da parceria: LILIAN GRACE DE CARVALHO SOUZA		
Função na parceria: Coordenador Geral		
RG: 1.632-981	Órgão Expedidor: SSP/DF	CPF: 659.245.091-68
Telefone Fixo:	Telefone Celular: 61 98313-1657	
E-Mail do Responsável: associacao.abrasrs@gmail.com		

1.2 HISTÓRICO DO PROPONENTE

ABRASRS - Associação Brasileira de Acolhimento e Responsabilidade Social é uma entidade dedicada e apaixonada pelo mundo esportivo desde 1992, onde vizinhos se reuniram para realizarem ações sociais por falta de serviços públicos na cidade de Brazlândia – DF nascendo assim uma associação forte e lutadora onde encontrou uma plataforma para promover a inclusão social e oportunidades de crescimento coletivo e individual. Sua trajetória é marcada por uma visão inovadora e comprometida com o desenvolvimento integral de alunos e professores envolvidos em seus projetos.

Nossa intenção é mostrar que os diversos interesses despertados, especialmente pelo esporte. Os projetos foram uma iniciativa nobre, uma maneira sadia de canalizar a energia das crianças e adolescentes participantes de esportes amadores, contribuindo assim para o seu desenvolvimento físico



Handwritten signature

e intelectual, promovendo a prática esportiva, fazendo com que as crianças e adolescentes desenvolvam uma visão coletiva, oportunizando assim seu desenvolvimento.

Participando dos projetos Bombeiro Mirim DECRETO N° 21.104, DE 31 DE MARÇO DE 2000 e Bombeiro Amigo tem como iniciativa nobre, uma maneira sadia de canalizar a energia das crianças e adolescentes participantes de esportes amadores, contribuindo assim para o seu desenvolvimento físico e intelectual, promovendo a prática esportiva, fazendo com que as crianças e adolescentes desenvolvam uma visão coletiva, oportunizando assim seu desenvolvimento. A participação da ASSOCIAÇÃO BRASILENSE DE ACOLHIMENTO E RESPONSABILIDADE SOCIAL (ABRASRS) onde foram realizadas competições esportivas de diferentes modalidades, proporcionando assim diversão, trabalho em grupo, socialização e saúde para as crianças e adolescentes com a entrega de KIT LANCHE, KIT ESPORTE e TORNEIOS de diversas modalidades. O seu diferencial que tem como base que se evite que as crianças e adolescentes se ocupem nas ruas ao invés de permanecerem isolados em seus quartos, voltados a outras distrações nocivas para suas formações, tais como celulares, laptops, vídeos, jogos, dentre outros.

A ASSOCIAÇÃO BRASILENSE DE ACOLHIMENTO E RESPONSABILIDADE SOCIAL (ABRASRS) Sua trajetória é marcada por uma visão inovadora e comprometida com o desenvolvimento integral de alunos e professores envolvidos em seus projetos em 2021 com a entrega de KIT LANCHE, KIT ESPORTE e TORNEIOS, Aulas sobre o fundamento do futebol e estrutura administrativa para escola de Formando Craques Futebol Clube fundada em 2011 na cidade de Brazlândia-DF, projeto com mais de 220 crianças e adolescentes da cidade que disputam diversos torneios tanto no DF.

Em 2022 mais uma parceria fechada em apoio ao esporte com fornecimento de KIT LANCHE, KIT ESPORTE e apoio em TORNEIOS pelo Distrito Federal com estrutura administrativa e treinos técnicos junto a escola de Futebol Oeste Esporte Clube fundada desde 2010 na cidade de São Sebastião-DF, projeto com mais de 200 crianças e adolescentes da cidade que disputam diversos torneios tanto no DF e Entorno.

Em 2024 o Campeonato Brasileiro de Taekwondo uma iniciativa inspiradora que visa não apenas aprimorar as habilidades físicas dos competidores, mas também nutrir seus aspectos mentais e emocionais dentro do contexto específico do cenário brasileiro. Com a participação de 900 atletas, 540 da Categoria – Faixa Preta e 360 da categoria Faixa-Colorida, esta competição se propõe a ser um catalisador para o desenvolvimento pessoal e atlético dos praticantes no âmbito da capital federal.



[Handwritten signature]

Em 2023 mais uma parceria fechada em apoio ao esporte com fornecimento de KIT LANCHE, KIT ESPORTE e apoio em TORNEIOS pelo Distrito Federal com estrutura administrativa os treinos acontecem as (terça e quinta, manhã 07:00 as 11:00, tarde 15:00 as 17:00 e segunda / sexta noite 18:00 as 21:40 no campo do SOL NASCENTE TRECHO 1 (as terça/quarta/quinta no campo do SOL NASCENTE TRECHO 1) junto a escola de Futebol Sol Nascente fundada desde 2019 na cidade de Sol nascente/Ceilândia, projeto com mais de 120 crianças e adolescentes da cidade que disputam diversos torneios tanto no DF.

Em 2023 outra grande parceria fechada em apoio ao esporte com fornecimento de KIT LANCHE, KIT ESPORTE e apoio em TORNEIOS pelo Distrito Federal com estrutura administrativa os treinos as (terça e quinta, manhã 07:00 as 11:00, tarde 15:00 as 17:00 e segunda / sexta noite 18:00 as 21:40 no campo sintético da QNM 10 CEILÂNDIA NORTE), (as terça/quarta/quinta na QUADRA POLIESPORTIVA QNM 10). junto a escola de Futebol UNI 10 fundada em 2002 na cidade de Ceilândia, projeto com mais de 150 crianças e adolescentes da cidade que disputam diversos torneios tanto no DF.

Sua trajetória é marcada por uma visão inovadora e comprometida com o desenvolvimento integral de alunos e professores envolvidos em seus projetos em 2024 acolheu o Circuito SOCAM FIGHT MMA 2024 as habilidades físicas dos competidores, mas também nutrir seus aspectos mentais e emocionais dentro do contexto específico do cenário brasileiro ATINGINDO PÚBLICO DE MAIS DE 1200 PESSOAS.

Com a participação das categorias de peso e gênero como rege a regra do MMA, se propõe a ser um catalisador para o desenvolvimento pessoal e atlético dos praticantes no âmbito da capital federal. O MMA é mais do que apenas uma arte marcial; essenciais como disciplina, respeito, autocontrole e perseverança. Dentro da atmosfera vibrante e diversificada de Brasília, os competidores têm a oportunidade única de não apenas aprimorar suas técnicas de luta, mas também de mergulhar em uma cultura rica e dinâmica que celebra a diversidade e a inclusão.

MMA 2024 é uma iniciativa inspiradora que visa não apenas aprimorar as habilidades físicas dos competidores, mas também nutrir seus aspectos mentais e emocionais dentro do contexto específico do cenário brasileiro com a inclusão social.

Ao longo dos anos, testemunhou o impacto positivo de seus projetos na comunidade. Jovens que participaram de suas iniciativas alcançaram não apenas sucesso nos campos de jogo, mas também



excelência acadêmica e sucesso profissional. O ambiente inclusivo criado pela a (ABRASRS) proporcionou uma sensação de pertencimento e oportunidades que transcendem as barreiras sociais.

Projetos celebrados:

- Termo de Fomento N.º 11/2024, para a realização do PROJETO CAMPEONATO BRASILIENSE DE TAEKWONDO, registrado no processo SEI sob o n.º 00220-00001653/2024-24, cuja vigência encerrou-se em 29/05/2024.
- Termo de Fomento (MROSC) N.º 41/2024 - SOCAM FIGHT MMA 2024 - período de execução está compreendido entre 19/07/2024 a 22/07/2024

2. DESCRIÇÃO DO PROJETO

Nome do Projeto: IGXP - Split 2024/2025	
Local de realização:	702/703 Norte, Bloco A loja 45 e Ginásio Nilson Nelson
Período de execução:	28 Dezembro/ 2024 a 28 Abril/2025
Período de realização do Evento:	15 Janeiro/2025 a 28 Abril/2025
Enquadramento: (X) participação () educacional () rendimento	
Previsão de beneficiários diretos: 600	
Previsão de público indireto: 8000	
Valor Total do Projeto: R\$ 2.700.001,20 (dois milhões setecentos mil e um reais e vinte centavos)	
Valor Total do Termo de Fomento: R\$ 2.698.661,20 (dois milhões seiscentos e noventa e oito mil seiscentos e sessenta e um reais e vinte centavos)	

2.1 OBJETO DA PARCERIA

Realização do projeto “IGXP - Split 2024/2025”, do inglês “In Game Experience”, sendo um ecossistema para a comunidade gamer, voltado para fomentar a competitividade dos jogos eletrônicos em Brasília, através de uma Liga com duração de 3 meses, e um evento com as finais das competições.

2.2 APRESENTAÇÃO DO PROJETO

O Campeonato de Jogos Eletrônicos IGXP (In Game Experience) é um evento exclusivo que reunirá jogadores profissionais para disputar em uma competição de alto nível no cenário de e-sports brasileiro. Com a participação de 8.000 atletas, o campeonato será composto por disputas em diversas categorias, abrangendo alguns dos jogos mais populares e competitivos do cenário atual. As categorias do evento



Handwritten signature

incluem títulos como *Valorant*, *League of Legends*, *Just Dance*, *Mortal Kombat 1*, *Street Fighter 6*, *FIFA*, *Ryu* (personagem de *Street Fighter*), *Counter-Strike 2* e *Tekken 8*. A competição será transmitida ao vivo no canal do YouTube IGXP, garantindo ampla visibilidade e transparência durante toda a sua execução.

Os e-sports têm conquistado crescente relevância no Brasil, com um número cada vez maior de fãs e jogadores. Esse cenário foi recentemente fortalecido com a **publicação da Lei nº 7.390**, sancionada em janeiro de 2024, que reconhece oficialmente os e-sports como modalidade esportiva. Publicada no **Diário Oficial do Distrito Federal (DODF)**, a lei confere aos profissionais da área o status de atletas, equiparando-os aos praticantes de outras modalidades esportivas. Esse reconhecimento legal vem para consolidar os e-sports como uma prática legítima e regulamentada, favorecendo o crescimento do setor no país.

Com o formato dinâmico e competitivo, o Campeonato IGXP reunirá atletas de diferentes níveis e regiões do Brasil, competindo em uma estrutura que prioriza o alto desempenho e a visibilidade dos talentos. A transmissão ao vivo do evento no YouTube IGXP será uma das principais formas de garantir sua acessibilidade a um público diversificado, além de aumentar o alcance e engajamento com a comunidade de fãs de e-sports. Isso também possibilitará a atração de patrocinadores e parceiros estratégicos, fundamentais para o sucesso e sustentabilidade do campeonato.

O caráter único e exclusivo do evento, somado à sua relevância no cenário nacional de e-sports, justifica a **inexigibilidade do termo de colaboração**. Devido à sua singularidade, o evento se torna um projeto de interesse público, com uma proposta que não encontra paralelo em outras competições semelhantes. A realização do campeonato, com a transmissão aberta e transparente, também reforça essa justificativa, garantindo que todo o processo seja executado de forma clara e acessível para todos os envolvidos.

Além disso, o Campeonato IGXP tem um papel importante no fortalecimento do ecossistema de e-sports no Brasil, contribuindo para o desenvolvimento de novos talentos e a promoção da profissionalização do mercado. O evento servirá como uma plataforma para integrar atletas, patrocinadores e o público, enquanto fortalece a presença do Brasil no cenário internacional de e-sports. Com sua realização, espera-se ampliar a visibilidade dos jogos eletrônicos como prática esportiva e aumentar a representatividade do país nas competições globais.

Os próximos passos incluem a formalização do projeto aos órgãos competentes e a definição de patrocinadores e parceiros estratégicos que apoiarão o evento. Após essas etapas, será iniciado o processo de inscrição para os atletas e equipes, além do planejamento logístico e operacional necessário para garantir o sucesso do campeonato. O IGXP tem o potencial de se tornar um marco no cenário de e-



[Handwritten signature]

sports brasileiro, promovendo não apenas uma competição de alto nível, mas também o reconhecimento e a valorização dos e-sports como uma modalidade esportiva legítima no país.

2.3 JUSTIFICATIVA DO PROJETO:

A realização do Campeonato de Jogos Eletrônicos IGXP em Brasília se justifica pela crescente relevância dos e-sports no Brasil e pelo papel estratégico da capital federal como centro político, cultural e econômico. Brasília, com sua infraestrutura moderna e capacidade para sediar grandes eventos, oferece as condições ideais para a realização de um campeonato de alto nível. Além disso, a cidade já possui uma base crescente de jovens engajados em novas formas de entretenimento, incluindo os e-sports, o que torna a escolha do local ainda mais pertinente para esse evento de grande visibilidade nacional e internacional.

A recente **Lei nº 7.390**, sancionada em janeiro de 2024, que reconhece oficialmente os e-sports como modalidade esportiva e seus praticantes como atletas, reforça a legitimidade do projeto e torna ainda mais relevante sua realização em Brasília. A capital federal, como centro das decisões políticas do país, se torna o local ideal para abrigar um evento que não só promove a competição de alto nível, mas também impulsiona o debate sobre a regulamentação e o desenvolvimento dos e-sports no Brasil. A realização do IGXP aqui contribui para consolidar o setor como uma prática esportiva legítima e reconhecida.

Além disso, o campeonato trará benefícios econômicos significativos para Brasília e para o mercado de e-sports em todo o Brasil. Com a participação de 8.000 atletas e a transmissão ao vivo do evento pelo YouTube, o IGXP promete atrair patrocinadores, empresas e fãs de todo o mundo, ampliando a visibilidade da cidade e fortalecendo o ecossistema de e-sports. A geração de empregos diretos e indiretos e o incentivo ao turismo também são resultados esperados, destacando o impacto positivo do evento na economia local.

Por fim, a escolha de Brasília como sede do IGXP é uma oportunidade para promover a inclusão e a formação de novos talentos no universo dos e-sports. A transmissão aberta e acessível ao público possibilita que jovens de diferentes regiões do Brasil acompanhem e se envolvam com o evento, contribuindo para o crescimento do setor. Dessa forma, o campeonato não só fortalece o mercado de e-sports, mas também coloca Brasília como um polo de inovação e cultura esportiva no Brasil, consolidando-a como um centro importante para o desenvolvimento de grandes projetos no país.

2.4 OBJETIVO GERAL:



Handwritten signature

Desenvolvimento dos atletas de jogos eletrônicos do Distrito Federal através da realização de uma Liga com múltiplas modalidades, a fim de dar visibilidade as organizações, atletas e atividades voltadas aos jogos eletrônicos em Brasília, assim como realização de um evento final que promova o intercâmbio entre a comunidade, organizações externas e profissionais que já atuam no seguimento para auxiliar e fomentar esse desenvolvimento.

2.4.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1 - Promover competições regulares em múltiplas modalidades de e-sports: Organizar uma liga contínua ao longo de 3 meses, com no mínimo 8 torneios classificatórios em diferentes modalidades de jogos eletrônicos, envolvendo pelo menos 600 atletas ao longo das competições, com o objetivo de formar e selecionar os melhores para um evento final.

2 - Capacitar e desenvolver habilidades dos atletas locais: Realizar 5 workshops e 10 palestras voltadas para o desenvolvimento técnico, estratégico e emocional dos competidores, com a participação de ao menos 25 atletas por sessão, visando melhorar o desempenho e a preparação dos jogadores.

3 -Aumentar a visibilidade das organizações e atletas de e-sports do Distrito Federal: Estabelecer parcerias com 4 veículos de mídia (locais e nacionais), além de garantir que pelo menos 50 atletas e 5 organizações tenham destaque regular em mídias sociais e transmissões ao vivo durante o decorrer da liga.

4 -Realizar um evento final de grande escala com foco no intercâmbio de experiências: Organizar um evento final com a presença de 1.500 participantes, incluindo equipes de fora do Distrito Federal e palestrantes ou influenciadores reconhecidos nacionalmente, promovendo o intercâmbio entre jogadores locais e profissionais experientes do setor de e-sports.



Handwritten signature

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

Metas (Qualitativas)	Indicador	Parâmetro(s) para aferição de cumprimento das Metas
<i>Aumentar o engajamento da comunidade local de e-sports no Distrito Federal.</i>	<i>Análise da participação ativa nas redes sociais do evento (comentários, compartilhamentos e curtidas), número de participantes em eventos presenciais e online, e feedback qualitativo dos participantes por meio de enquetes e avaliações pós-evento.</i>	<i>Relatório de Execução de objeto Relatório Fotográfico Relatório de Mídia</i>
<i>Fortalecer a imagem de Brasília como um polo emergente de e-sports no Brasil</i>	<i>Quantidade de menções positivas em mídias nacionais e especializadas, participação de influenciadores e jogadores renomados em eventos e ligas, e reconhecimento em premiações ou menções no cenário nacional de e-sports.</i>	<i>Relatório de Execução de objeto Relatório Fotográfico Relatório de Mídia</i>
<i>Promover a integração e troca de conhecimentos entre atletas iniciantes e profissionais experientes</i>	<i>Feedback dos atletas em relação às oportunidades de networking e aprendizado proporcionadas pelo evento (medido por entrevistas e questionários), número de sessões de mentorias ou palestras realizadas e a presença de jogadores profissionais em eventos e treinamentos.</i>	<i>Relatório de Execução de objeto Relatório Fotográfico Pesquisa de Satisfação</i>



Handwritten signature

<i>Criar um ambiente inclusivo e acessível para todos os grupos demográficos</i>	<i>Aumento no número de inscritos de grupos sub-representados (mulheres, pessoas com deficiência e idosos), percepção de inclusão medida por pesquisas de satisfação, e diversidade observada entre os finalistas e competidores do torneio.</i>	<i>Relatório de Execução de objeto</i> <i>Relatório Fotográfico</i> <i>Ficha de inscrição das organizações e atletas</i>
<i>Melhorar a experiência geral do público nos eventos de e-sports organizados</i>	<i>Grau de satisfação do público medido através de pesquisas pós-evento, análise de comentários e críticas em plataformas online (como redes sociais e sites de avaliações), e a taxa de retorno de participantes em eventos subsequentes.</i>	<i>Relatório de Execução de objeto</i> <i>Relatório Fotográfico</i> <i>Pesquisa de Satisfação</i>
<i>Organizar um evento final com a presença de 1.500 participantes, incluindo equipes de fora do Distrito Federal e palestrantes ou influenciadores reconhecidos nacionalmente, promovendo o intercâmbio entre jogadores locais e profissionais experientes do setor de e-sports.</i>	<i>Retirada de 1.500 ingressos para participação do evento e vinda de ao menos 1 organização de fora de Brasília, 3 influenciadores locais e 3 influenciadores nacionais.</i>	<i>Relatório de Execução de objeto</i> <i>Relatório Fotográfico</i> <i>Ficha de inscrição das organizações e atletas</i>
Metas (Quantitativas)	Indicador	Parâmetro(s) para aferição de cumprimento
<i>Organizar uma liga contínua ao longo de 3 meses, com no mínimo 8 torneios classificatórios em diferentes modalidades de jogos eletrônicos.</i>	<i>Realização dos 8 campeonatos continuados em 3 meses.</i>	<i>Relatório de Execução de objeto</i> <i>Relatório Fotográfico</i> <i>Ficha de inscrição das organizações e atletas</i>
<i>Envolver pelo menos 600 atletas ao</i>	<i>Inscrição das organizações e</i>	<i>Relatório de Execução de objeto</i>

longo das competições, com o objetivo de formar e selecionar os melhores para um evento final.	atletas, totalizando 600 participações.	Relatório Fotográfico Ficha de inscrição das organizações e atletas
Realizar 10 palestras voltadas para o desenvolvimento técnico, estratégico e emocional dos competidores.	Participação dos 250 atletas.	Relatório de Execução de objeto Relatório Fotográfico Ficha de inscrição das organizações e atletas
Participação de ao menos 50 atletas, realizando 10 sessões de palestras, visando melhorar o desempenho e a preparação dos jogadores.	Presença dos 500 atletas as atividades propostas.	Relatório de Execução de objeto Relatório Fotográfico Ficha de inscrição das organizações e atletas
Estabelecer parcerias com 4 veículos de mídia (locais e nacionais), além de garantir que pelo menos 50 atletas e 10 organizações tenham destaque regular em mídias sociais e transmissões ao vivo durante o decorrer da liga.	Postagem e Publicação do material desenvolvido pelos veículos de mídia.	Relatório de Execução de objeto Relatório Fotográfico Ficha de inscrição das organizações e atletas
Organizar um evento final com a presença de 1.500 participantes, incluindo equipes de fora do Distrito Federal e palestrantes ou influenciadores reconhecidos nacionalmente, promovendo o intercâmbio entre jogadores locais e profissionais experientes do setor de e-sports.	Retirada de 1.500 ingressos para participação do evento e vinda de ao menos 1 organização de fora de Brasília, 3 influenciadores locais e 3 influenciadores nacionais.	Relatório de Execução de objeto Relatório Fotográfico Ficha de inscrição das organizações e atletas

2.6 CRONOGRAMA DETALHADO DE ATIVIDADES DO PROJETO



parça

Nome do Evento:		"IGXP - Split 2024/2025"	
Descrição/Etapa:		Liga de Esportes Eletrônicos	
Data do Evento:		15/01/2025 a 20/04/2025	Turno: Matutino / Vespertino
Período Custeado pelo Fomento (Se for o caso):		28/12/2024 a 28/04/2025	Turno: Matutino / Vespertino
Local:		702/703 Norte, Bloco A loja 45 e Ginásio Nilson Nelson	
Espaços Físicos Disponíveis:		(...) Quadra Poliesportiva	(...) Praça
		(...) Pátio	(...) Piscina
		(X) Ginásio	(...) Clube
		(X) Espaço Privado	(...) Outro
		Qual? 702/703 Norte, Bloco A loja 45	
Quantidade de participantes neste evento			
Diretos: 2.050 Atletas: 500 Comissão Técnica: 50		Indiretos: 10.000	Total: 12.600
Quanto à abrangência (origem dos participantes)			
(...) Local			
(X) Regional			
(X) Nacional			
Faixa etária		Categoria-Modalidade/Data/Turno	Qtd.
(X) Jovens (15 a 24 anos)		Atletas de E-Sports	500
(X) Adultos (entre 25 anos e 59 anos)		Público das Finais Comissão Técnica	2100
(X) Idosos (a partir de 60 anos)			
(X) Pessoas com deficiência e/ou portadoras de necessidades especiais (limitação física, mental, sensorial ou múltipla - inseridas na distribuição acima)			
Inscrição dos participantes			
(X) Pela internet. Especifique – site: www.igxpbrasil.com			
(X) Na sede da entidade proponente			
(X) Na sede de entidades parceiras			
(X) Em centros comunitários			
(X) Escolas			
(X) Outros. Especifique			

2.7 FORMA DE EXECUÇÃO DAS ATIVIDADES OU PROJETOS (METODOLOGIA)

A execução das atividades será dividida em:

- 1º Split 2024/2025



Handwritten signature

- Evento Finais IGXP

1º SPLIT 2024/2025

PRÉ-PRODUÇÃO

Essa etapa será desenvolvida entre 28/12/2024 a 14/01/2025.

A pré-produção consiste na realização de todas as etapas introdutórias para realização do evento. Ela é desenvolvida em sub etapas, constando o planejamento e a contratação. Ela é desenvolvida em torno de 01 semana, finalizando na efetiva entrega dos planejamentos e as contratações.

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

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

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

Assim, para essas primeiras sub-etapas é necessário em torno de 01 semana para efetiva realização, tempo de atuação das pessoas caracterizadas como Recursos Humanos, ou RH.

PRODUÇÃO

Será montada uma estrutura na 702/703 Norte, Bloco A loja 45, Brasília, Distrito Federal, para comportar toda as atividades do projeto.

As atividades serão realizadas em 60 dias, ou seja, 24 semanas, de forma a iniciar no dia 28/12/2024 e encerrar no dia 27/04/2024.

A estrutura será composta pelos seguintes itens:

- Som de Pequeno Porte



- Iluminação
- Tablado
- Pannel de LED
- Arena PC Gamer com 10 máquinas
- Arena Console com 4 videogames
- Equipamentos de filmagem para transmissão

O Split 2024/2025 será composto de duas programações, onde uma será nos dias da semana (Segunda à sexta) e a outra será aos finais de semana (Sábado e Domingo).

Durante os dias da semana (segunda a sexta) serão o projeto seguirá o seguinte cronograma:

CRONOGRAMA – SEGUNDA À SEXTA – SPLIT 2024/2025	
Abertura	10h00
Arena de Treinamento	10h00 às 18h00
Oficina com Comissões Técnicas	10h00 às 12h00
Oficina com Comissões Técnicas	18h00 às 20h00
Encerramento	20h00

OFICINA COM COMISSÕES TÉCNICAS – Esta oficina ocorrerá de segunda a sexta e trará a disponibilidade do espaço para discussões técnicas em cada uma das modalidades, visando o crescimento conjunto das organizações e atletas de Brasília.

As sessões da oficina consistem em uma mistura dinâmica de palestras interativas, demonstrações práticas e exercícios de treinamento. Os participantes têm a oportunidade de aplicar o conhecimento adquirido em ambientes de jogo simulados, bem como participar de competições amistosas para colocar suas habilidades à prova.

Durante o Final de Semana serão realizados os campeonatos dos jogos competitivos, sendo um por final de semana.



Handwritten signature

CRONOGRAMA – SÁBADO E DOMINGO - SPLIT 2024/2025	
Abertura	12h00
Torneios e-Sports	12h00 às 20h00
Encerramento	20h00

Os jogos que serão utilizados para os campeonatos serão os seguintes:

Lista de jogos / Campeonatos		Vagas Abertas
Modalidade 1	Tekken 8	16 vagas
Modalidade 2	Mortal Kombat	16 vagas
Modalidade 3	Fifa 24	16 vagas
Modalidade 4	Free Fire	8 equipes
Modalidade 5	League of Legends	16 equipes
Modalidade 6	Counter Strike	16 equipes
Modalidade 7	Valorant	16 equipes

Os torneios serão híbridos, tendo uma classificatória online e o restante realizado presencialmente, com base na estimativa de tempo que levará toda a competição.

Os jogos mais simples terão seus torneios realizados em um dia apenas (sábado ou domingo). Já os jogos que demandam mais tempo, serão realizados em um final de semana inteiro (Sábado e Domingo).

PÓS-PRODUÇÃO:

Ocorrerá de 27/04/2025 a 28/04/2025 com as seguintes atividades:

- Finalização de contratos e pagamentos;



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

PRÉ-PRODUÇÃO:

Essa etapa será desenvolvida entre os dias 01/01/2025 e 30/01/2025. A pré-produção consiste na realização de todas as etapas introdutórias para realização do evento. Ela é desenvolvida em sub etapas, constando o planejamento e a contratação.

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

A etapa de planejamento está intrinsicamente relacionada a etapa de contratação, visto que as contratações se tornam a materialização do planejamento e conclusão das negociações realizadas. Essa etapa é crucial para o alcance final das metas e objetivos propostos ao evento, quanto ao alcance delas.

Porém, também ao alcance do melhor custo-benefício para contratação da equipe necessária, aluguel de equipamentos com alta qualidade e aquisição de insumos necessários para realização.

Devido à alta quantidade de profissionais e empresas que atendem à demanda proposta e a constante variação de valor de mercado na área de eventos, a etapa necessita de um considerável lapso temporal para que se alcance o êxito.

PRODUÇÃO:

O projeto “Evento Finais IGXP” ocorrerá nos dias 16 a 27/04/2025. O evento será aberto ao público, contando com uma arena gamer recreativa, realização de um torneio de e-sports, concurso de cosplay, concurso de dança, cockpits de simulação e arena free play.



Handwritten signature

O Evento das Finais IGXP acontecerá no seguinte local: Ginásio Nilson Nelson.

CRONOGRAMA FINAIS IGXP 16 a 27/04/2025		
Tempo	Atividade	Horário
480'	Arena de jogos aberta ao público	14h às 22h
60'	Talk Show com Streamers e Influencers	14h às 15h
60'	Palestra sobre o cenário competitivo de e-sports, incluindo estratégias de equipe, treinamento de jogadores e o futuro dos e-sports. -Palestra sobre Tecnologia e Inovação, introduzindo como IA e Realidade virtual impactam sobre os jogos eletrônicos, entre outros. -Palestra Sobre Criação de Conteúdo de Jogos, Streaming ao vivo, Criação de Comunidade Online e Monetização	15h às 16h
480'	Finais do Split 2024/2025	14h às 22h
0'	Encerramento	22h às 22h

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 evento e das atividades à realidade vivenciada e às restrições impostas pelo Distrito Federal.

PÓS-PRODUÇÃO:

Ocorrerá de 27/04/2025 a 28/04/2025 com as seguintes atividades:

- Finalização de contratos e pagamentos;
- Composição de relatório de prestação de contas, reunindo fotos, vídeos, notas fiscais, contratos

MATRIZ: Quadra 04 Norte Lote 35 Sala 102 Parte G Setor Norte Brazlândia - CEP 72710-040 Contato:
61 98313-1657 Email: associação.abrasrs@gmail.com



Handwritten signature

de prestadores de serviços e profissionais, entre outros elementos que comprovem a execução do objeto proposto;

- Desmontagem dos itens de infraestrutura utilizados da realização das atividades.

2.7.1 Grade Horária dos Núcleos

TABELA TEKKEN 8										
		Grup o A	Grup o B	Grup o C	Grup o D					
		A1	B1	C1	D1					
		A2	B2	C2	D2					
		A3	B3	C3	D3					
		A4	B4	C4	D4					
Rodada 01					Fase Final					
15/01/2025	18:00	A1	X	A2	05/03/2025	18:00	Partida FF1	1º colocado Grupo A	X	2º colocado Grupo B
15/01/2025	19:30	B1	X	B2	05/03/2025	19:30	Partida FF2	1º colocado Grupo B	X	2º colocado Grupo C
15/01/2025	21:00	C1	X	C2	05/03/2025	21:00	Partida FF3	1º colocado Grupo C	X	2º colocado Grupo D
16/01/2025	18:00	D1	X	D2	06/03/2025	18:00	Partida FF4	1º colocado Grupo D	X	2º colocado Grupo A
16/01/2025	19:30	A3	X	A4	Upper Bracket					
16/01/2025	21:00	B3	X	B4	06/03/2025	19:30	Partida FF5	Vencedor partida FF1	X	Vencedor partida FF3
29/01/2025	18:00	C3	X	C4	06/03/2025	21:00	Partida FF6	Vencedor partida FF2	X	Vencedor partida FF4
29/01/2025	19:30	D3	X	D4	Lower Bracket					
Rodada 02					29/03/2025	19:30	Partida FF7	Perdedor partida FF1	X	Perdedor partida FF3
29/01/2025	21:00	A1	X	A3	29/03/2025	21:00	Partida FF8	Perdedor partida FF2	X	Perdedor partida FF4
30/01/2025	18:00	B1	X	B3	Final Upper Bracket					
30/01/2025	19:30	C1	X	C3	30/03/2025	19:30	Partida FF9	Vencedor partida FF5	X	Vencedor partida FF6
30/01/2025	21:00	D1	X	D3	Semi Lower Bracket					
12/02/2025	18:00	A2	X	A4	30/03/2025	21:00	Partida FF10	Vencedor partida FF7	X	Vencedor partida FF8
12/02/2025	19:30	B2	X	B4	Final Lower Bracket					



Handwritten signature

12/02/2025	21:00	C2	X	C4	05/04/2025	10:00	Partida FF11	Perdedor partida FF9	X	Vencedor partida FF10
13/02/2025	18:00	D2	X	D4	Final					
Rodada 03					18/04/2025	18:00	Partida FF12	Vencedor partida FF9	X	Vencedor partida FF11
13/02/2025	19:30	A1	X	A4						
13/02/2025	21:00	B1	X	B4						
22/03/2025	18:00	C1	X	C4						
22/03/2025	19:30	D1	X	D4						
22/03/2025	21:00	A2	X	A3						
23/03/2025	18:00	B2	X	B3						
23/03/2025	19:30	C2	X	C3						
23/03/2025	21:00	D2	X	D3						

TABELA MORTAL KOMBAT				
	Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D
	A1	B1	C1	D1
	A2	B2	C2	D2
	A3	B3	C3	D3
	A4	B4	C4	D4
Rodada 01				
22/01/2025	18:00	A1	X	A2
22/01/2025	19:30	B1	X	B2
22/01/2025	21:00	C1	X	C2
23/01/2025	18:00	D1	X	D2
23/01/2025	19:30	A3	X	A4
23/01/2025	21:00	B3	X	B4
Fase Final				
12/03/2025	18:00	Partida FF1	1º colocado Grupo A	X 2º colocado Grupo B
12/03/2025	19:30	Partida FF2	1º colocado Grupo B	X 2º colocado Grupo C
12/03/2025	21:00	Partida FF3	1º colocado Grupo C	X 2º colocado Grupo D
13/03/2025	18:00	Partida FF4	1º colocado Grupo D	X 2º colocado Grupo A
Upper Bracket				
15/03/2025	10:00	Partida FF5	Vencedor partida FF1	X Vencedor partida FF3

25/01/2025	10:00	C3	X	C4	15/03/2025	11:30	Partida FF6	Vencedor partida FF2	X	Vencedor partida FF4
25/01/2025	11:30	D3	X	D4	Lower Bracket					
Rodada 02					13/03/2025	19:30	Partida FF7	Perdedor partida FF1	X	Perdedor partida FF3
05/02/2025	18:00	A1	X	A3	13/03/2025	21:00	Partida FF8	Perdedor partida FF2	X	Perdedor partida FF4
05/02/2025	19:30	B1	X	B3	Final Upper Bracket					
05/02/2025	21:00	C1	X	C3	29/03/2025	10:00	Partida FF9	Vencedor partida FF5	X	Vencedor partida FF6
06/02/2025	18:00	D1	X	D3	Semi Lower Bracket					
06/02/2025	19:30	A2	X	A4	29/03/2025	11:30	Partida FF10	Vencedor partida FF7	X	Vencedor partida FF8
06/02/2025	21:00	B2	X	B4	Final Lower Bracket					
08/02/2025	10:00	C2	X	C4	05/04/2025	11:30	Partida FF11	Perdedor partida FF9	X	Vencedor partida FF10
08/02/2025	11:30	D2	X	D4	Final					
Rodada 03					18/04/2025	20:00	Partida FF12	Vencedor partida FF9	X	Vencedor partida FF11
19/02/2025	18:00	A1	X	A4						
19/02/2025	19:30	B1	X	B4						
19/02/2025	21:00	C1	X	C4						
20/02/2025	18:00	D1	X	D4						
20/02/2025	19:30	A2	X	A3						
20/02/2025	21:00	B2	X	B3						
22/02/2025	10:00	C2	X	C3						
22/02/2025	11:30	D2	X	D3						

TABELA EA 25				
Grup o A	Grup o B	Grup o C	Grup o D	
A1	B1	C1	D1	
A2	B2	C2	D2	

A3	B3	C3	D3
A4	B4	C4	D4

Rodada 01

19/03/2025	18:00	A1	X	A2
19/03/2025	19:00	B1	X	B2
19/03/2025	20:00	C1	X	C2
19/03/2025	21:00	D1	X	D2
20/03/2025	18:00	A3	X	A4
20/03/2025	19:00	B3	X	B4
20/03/2025	20:00	C3	X	C4
20/03/2025	21:00	D3	X	D4

Rodada 02

26/03/2025	18:00	A1	X	A3
26/03/2025	19:00	B1	X	B3
26/03/2025	20:00	C1	X	C3
26/03/2025	21:00	D1	X	D3
27/03/2025	18:00	A2	X	A4
27/03/2025	19:00	B2	X	B4
27/03/2025	20:00	C2	X	C4
27/03/2025	21:00	D2	X	D4

Rodada 03

02/04/2025	18:00	A1	X	A4
02/04/2025	19:00	B1	X	B4
02/04/2025	20:00	C1	X	C4
02/04/2025	21:00	D1	X	D4

Fase Final

09/04/2025	18:00	Partida FF1	1º colocado Grupo A	X	2º colocado Grupo B
09/04/2025	19:00	Partida FF2	1º colocado Grupo B	X	2º colocado Grupo C
09/04/2025	20:00	Partida FF3	1º colocado Grupo C	X	2º colocado Grupo D
09/04/2025	21:00	Partida FF4	1º colocado Grupo D	X	2º colocado Grupo A

Upper Bracket

10/04/2025	20:00	Partida FF5	Vencedor partida FF1	X	Vencedor partida FF3
10/04/2025	21:00	Partida FF6	Vencedor partida FF2	X	Vencedor partida FF4

Lower Bracket

10/04/2025	18:00	Partida FF7	Perdedor partida FF1	X	Perdedor partida FF3
10/04/2025	19:00	Partida FF8	Perdedor partida FF2	X	Perdedor partida FF4

Final Upper Bracket

12/04/2025	10:00	Partida FF9	Vencedor partida FF5	X	Vencedor partida FF6
------------	-------	-------------	----------------------	---	----------------------

Semi Lower Bracket

12/04/2025	11:30	Partida FF10	Vencedor partida FF7	X	Vencedor partida FF8
------------	-------	--------------	----------------------	---	----------------------

Final Lower Bracket

13/04/2025	10:00	Partida FF11	Perdedor partida FF9	X	Vencedor partida FF10
------------	-------	--------------	----------------------	---	-----------------------

Final

19/04/2025	14:00	Partida FF12	Vencedor partida FF9	X	Vencedor partida FF11
------------	-------	--------------	----------------------	---	-----------------------



Handwritten signature

025				
03/04/2025	18:00	A2	X	A3
03/04/2025	19:00	B2	X	B3
03/04/2025	20:00	C2	X	C3
03/04/2025	21:00	D2	X	D3

TABELA FREE FIRE					
	Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D	
A1	B1	C1	D1		
A2	B2	C2	D2		
A3	B3	C3	D3		
A4	B4	C4	D4		
Rodada 01					
17/01/2025	18:00	A1	X	A2	
17/01/2025	19:00	B1	X	B2	
17/01/2025	20:00	C1	X	C2	
17/01/2025	21:00	D1	X	D2	
24/01/2025	18:00	A3	X	A4	
24/01/2025	19:00	B3	X	B4	
24/01/2025	20:00	C3	X	C4	
24/01/2025	21:00	D3	X	D4	
Rodada 02					
31/01/2025	18:00	A1	X	A3	
31/01/2025	19:00	B1	X	B3	
31/01/2025	20:00	C1	X	C3	
31/01/2025	21:00	D1	X	D3	
Fase Final					
07/03/2025	18:00	Partida FF1	1º colocado Grupo A	X	2º colocado Grupo B
07/03/2025	19:00	Partida FF2	1º colocado Grupo B	X	2º colocado Grupo C
07/03/2025	20:00	Partida FF3	1º colocado Grupo C	X	2º colocado Grupo D
07/03/2025	21:00	Partida FF4	1º colocado Grupo D	X	2º colocado Grupo A
Upper Bracket					
14/03/2025	20:00	Partida FF5	Vencedor partida FF1	X	Vencedor partida FF3
14/03/2025	21:00	Partida FF6	Vencedor partida FF2	X	Vencedor partida FF4
Lower Bracket					
14/03/2025	18:00	Partida FF7	Perdedor partida FF1	X	Perdedor partida FF3
14/03/2025	19:00	Partida FF8	Perdedor partida FF2	X	Perdedor partida FF4
Final Upper Bracket					
15/04/2025	19:00	Partida FF9	Vencedor partida FF5	X	Vencedor partida FF6
Semi Lower Bracket					



Handwritten signature

025				
07/02/2025	18:00	A2	X	A4
07/02/2025	19:00	B2	X	B4
07/02/2025	20:00	C2	X	C4
07/02/2025	21:00	D2	X	D4
Rodada 03				
14/02/2025	18:00	A1	X	A4
14/02/2025	19:00	B1	X	B4
14/02/2025	20:00	C1	X	C4
14/02/2025	21:00	D1	X	D4
21/02/2025	18:00	A2	X	A3
21/02/2025	19:00	B2	X	B3
21/02/2025	20:00	C2	X	C3
21/02/2025	21:00	D2	X	D3

15/04/2025	18:00	Partida FF10	Vencedor partida FF7	X	Vencedor partida FF8
Final Lower Bracket					
15/04/2025	20:00	Partida FF11	Perdedor partida FF9	X	Vencedor partida FF10
Final					
19/04/2025	16:00	Partida FF12	Vencedor partida FF9	X	Vencedor partida FF11

TABELA LEAGUE OF LEAGENDS				
	Grup o A	Grup o B	Grup o C	Grup o D
	A1	B1	C1	D1
	A2	B2	C2	D2
	A3	B3	C3	D3
	A4	B4	C4	D4

Rodada 01				
18/01/2025	10:00	A1	X	A2
18/01/2025	11:30	B1	X	B2
19/01/2025	10:00	C1	X	C2
19/01/2025	11:30	D1	X	D2

Fase Final					
08/03/2025	10:00	Partida FF1	1º colocado Grupo A	X	2º colocado Grupo B
08/03/2025	11:30	Partida FF2	1º colocado Grupo B	X	2º colocado Grupo C
09/03/2025	10:00	Partida FF3	1º colocado Grupo C	X	2º colocado Grupo D
09/03/2025	11:30	Partida	1º colocado	X	2º colocado

025					025	30	FF4	Grupo D		Grupo A
25/01/2025	10:00	A3	X	A4	Upper Bracket					
25/01/2025	11:30	B3	X	B4	15/03/2025	10:00	Partida FF5	Vencedor partida FF1	X	Vencedor partida FF3
26/01/2025	10:00	C3	X	C4	15/03/2025	11:30	Partida FF6	Vencedor partida FF2	X	Vencedor partida FF4
26/01/2025	11:30	D3	X	D4	Lower Bracket					
Rodada 02					16/03/2025	10:00	Partida FF7	Perdedor partida FF1	X	Perdedor partida FF3
01/02/2025	10:00	A1	X	A3	16/03/2025	11:30	Partida FF8	Perdedor partida FF2	X	Perdedor partida FF4
01/02/2025	11:30	B1	X	B3	Final Upper Bracket					
02/02/2025	10:00	C1	X	C3	21/03/2025	19:00	Partida FF9	Vencedor partida FF5	X	Vencedor partida FF6
02/02/2025	11:30	D1	X	D3	Semi Lower Bracket					
08/01/2025	10:00	A2	X	A4	28/03/2025	19:00	Partida FF10	Vencedor partida FF7	X	Vencedor partida FF8
08/01/2025	11:30	B2	X	B4	Final Lower Bracket					
09/02/2025	10:00	C2	X	C4	04/04/2025	19:00	Partida FF11	Perdedor partida FF9	X	Vencedor partida FF10
09/02/2025	11:30	D2	X	D4	Final					
Rodada 03					19/04/2025	20:30	Partida FF12	Vencedor partida FF9	X	Vencedor partida FF11
15/02/2025	10:00	A1	X	A4						
15/02/2025	11:30	B1	X	B4						
16/02/2025	10:00	C1	X	C4						
16/02/2025	11:30	D1	X	D4						
22/02/2025	10:00	A2	X	A3						
22/02/2025	11:30	B2	X	B3						
23/02/2025	10:00	C2	X	C3						
23/02/2025	11:30	D2	X	D3						

TABELA CS2

	Grup o A	Grup o B	Grup o C	Grup o D					
	A1	B1	C1	D1					
	A2	B2	C2	D2					
	A3	B3	C3	D3					
	A4	B4	C4	D4					
Rodada 01					Fase Final				
18/01/2 025	14:00	A1	X	A2	08/03/2 025	14:00	Partida FF1	1º colocado Grupo A	X 2º colocado Grupo B
18/01/2 025	16:30	B1	X	B2	08/03/2 025	16:30	Partida FF2	1º colocado Grupo B	X 2º colocado Grupo C
19/01/2 025	14:00	C1	X	C2	09/03/2 025	14:00	Partida FF3	1º colocado Grupo C	X 2º colocado Grupo D
19/01/2 025	16:30	D1	X	D2	09/03/2 025	16:30	Partida FF4	1º colocado Grupo D	X 2º colocado Grupo A
25/01/2 025	14:00	A3	X	A4	Upper Bracket				
25/01/2 025	16:30	B3	X	B4	15/03/2 025	14:00	Partida FF5	Vencedor partida FF1	X Vencedor partida FF3
26/01/2 025	14:00	C3	X	C4	15/03/2 025	16:30	Partida FF6	Vencedor partida FF2	X Vencedor partida FF4
26/01/2 025	16:30	D3	X	D4	Lower Bracket				
Rodada 02					16/03/2 025	14:00	Partida FF7	Perdedor partida FF1	X Perdedor partida FF3
01/02/2 025	14:00	A1	X	A3	16/03/2 025	16:30	Partida FF8	Perdedor partida FF2	X Perdedor partida FF4
01/02/2 025	16:30	B1	X	B3	Final Upper Bracket				
02/02/2 025	14:00	C1	X	C3	21/03/2 025	20:30	Partida FF9	Vencedor partida FF5	X Vencedor partida FF6
02/02/2 025	16:30	D1	X	D3	Semi Lower Bracket				
08/01/2 025	14:00	A2	X	A4	28/03/2 025	20:30	Partida FF10	Vencedor partida FF7	X Vencedor partida FF8
08/01/2 025	16:30	B2	X	B4	Final Lower Bracket				
09/02/2 025	14:00	C2	X	C4	04/04/2 025	20:30	Partida FF11	Perdedor partida FF9	X Vencedor partida FF10
09/02/2 025	16:30	D2	X	D4	Final				
Rodada 03					20/04/2 025	14:00	Partida FF12	Vencedor partida FF9	X Vencedor partida FF11
15/02/2	14:00	A1	X	A4					



Handwritten signature

025				
15/02/2025	16:30	B1	X	B4
16/02/2025	14:00	C1	X	C4
16/02/2025	16:30	D1	X	D4
22/02/2025	14:00	A2	X	A3
22/02/2025	16:30	B2	X	B3
23/02/2025	14:00	C2	X	C3
23/02/2025	16:30	D2	X	D3

TABELA VALORANT

	Grup o A	Grup o B	Grup o C	Grup o D
	A1	B1	C1	D1
	A2	B2	C2	D2
	A3	B3	C3	D3
	A4	B4	C4	D4
Rodada 01				
18/01/2025	18:00	A1	X	A2
18/01/2025	19:30	B1	X	B2
19/01/2025	18:00	C1	X	C2
19/01/2025	19:30	D1	X	D2
25/01/2025	18:00	A3	X	A4
25/01/2025	19:30	B3	X	B4
26/01/2025	18:00	C3	X	C4
26/01/2025	19:30	D3	X	D4
Rodada 02				
01/02/2025	18:00	A1	X	A3
Fase Final				
08/03/2025	18:00	Partida FF1	1º colocado Grupo A	2º colocado Grupo B
08/03/2025	19:30	Partida FF2	1º colocado Grupo B	2º colocado Grupo C
09/03/2025	18:00	Partida FF3	1º colocado Grupo C	2º colocado Grupo D
09/03/2025	19:30	Partida FF4	1º colocado Grupo D	2º colocado Grupo A
Upper Bracket				
15/03/2025	18:00	Partida FF5	Vencedor partida FF1	Vencedor partida FF3
15/03/2025	19:30	Partida FF6	Vencedor partida FF2	Vencedor partida FF4
Lower Bracket				
16/03/2025	18:00	Partida FF7	Perdedor partida FF1	Perdedor partida FF3
16/03/2025	19:30	Partida	Perdedor	Perdedor

Handwritten signature

025					025	30	FF8	partida FF2		partida FF4
01/02/2025	19:30	B1	X	B3	Final Upper Bracket					
02/02/2025	18:00	C1	X	C3	21/03/2025	21:00	Partida FF9	Vencedor partida FF5	X	Vencedor partida FF6
02/02/2025	19:30	D1	X	D3	Semi Lower Bracket					
08/01/2025	18:00	A2	X	A4	04/04/2025	21:00	Partida FF10	Vencedor partida FF7	X	Vencedor partida FF8
08/01/2025	19:30	B2	X	B4	Final Lower Bracket					
09/02/2025	18:00	C2	X	C4	11/04/2025	21:00	Partida FF11	Perdedor partida FF9	X	Vencedor partida FF10
09/02/2025	19:30	D2	X	D4	Final					
Rodada 03					20/04/2025	16:00	Partida FF12	Vencedor partida FF9	X	Vencedor partida FF11
15/02/2025	18:00	A1	X	A4						
15/02/2025	19:30	B1	X	B4						
16/02/2025	18:00	C1	X	C4						
16/02/2025	19:30	D1	X	D4						
22/02/2025	18:00	A2	X	A3						
22/02/2025	19:30	B2	X	B3						
23/02/2025	18:00	C2	X	C3						
23/02/2025	19:30	D2	X	D3						

2.7.2 Equipe de RH

Função	Qnt.	Forma de contratação do RH	Profissional a ser contratado já tem vínculo com a OSC? Qual?	Profissional da OSC é remunerado ou Não Remunerado	Carga horária de trabalho na OSC	Carga horária que será destinada ao projeto
Coordenador Geral	1	PJ	Presidente	Não Remunerado	4 horas semanais	40 horas semanais
Coordenador Financeiro	1	PJ	NÃO	Não Remunerado	4 horas semanais	40 horas semanais
Coordenador	1	PJ	NÃO	Não Remunerado	4 horas	40 horas



Handwritten signature

Administrativo					semanais	semanais
Auxiliar Administrativo	1	PJ	NÃO	Não Remunerado	4 horas semanais	40 horas semanais

2.8 BENEFÍCIOS E IMPACTOS GERADOS AO PÚBLICO PELA PARCERIA

O IGXP trará múltiplos benefícios tanto para os participantes diretos quanto para a sociedade como um todo. Além de gerar desenvolvimento econômico e esportivo aos atletas, também promove a inclusão digital, ao mesmo tempo em que impacta positivamente a vida dos jovens e da população em geral.

As atividades são acessíveis para pessoas de diferentes idades, gêneros e condições sociais. Isso ajuda na inclusão digital e na democratização do acesso à tecnologia.

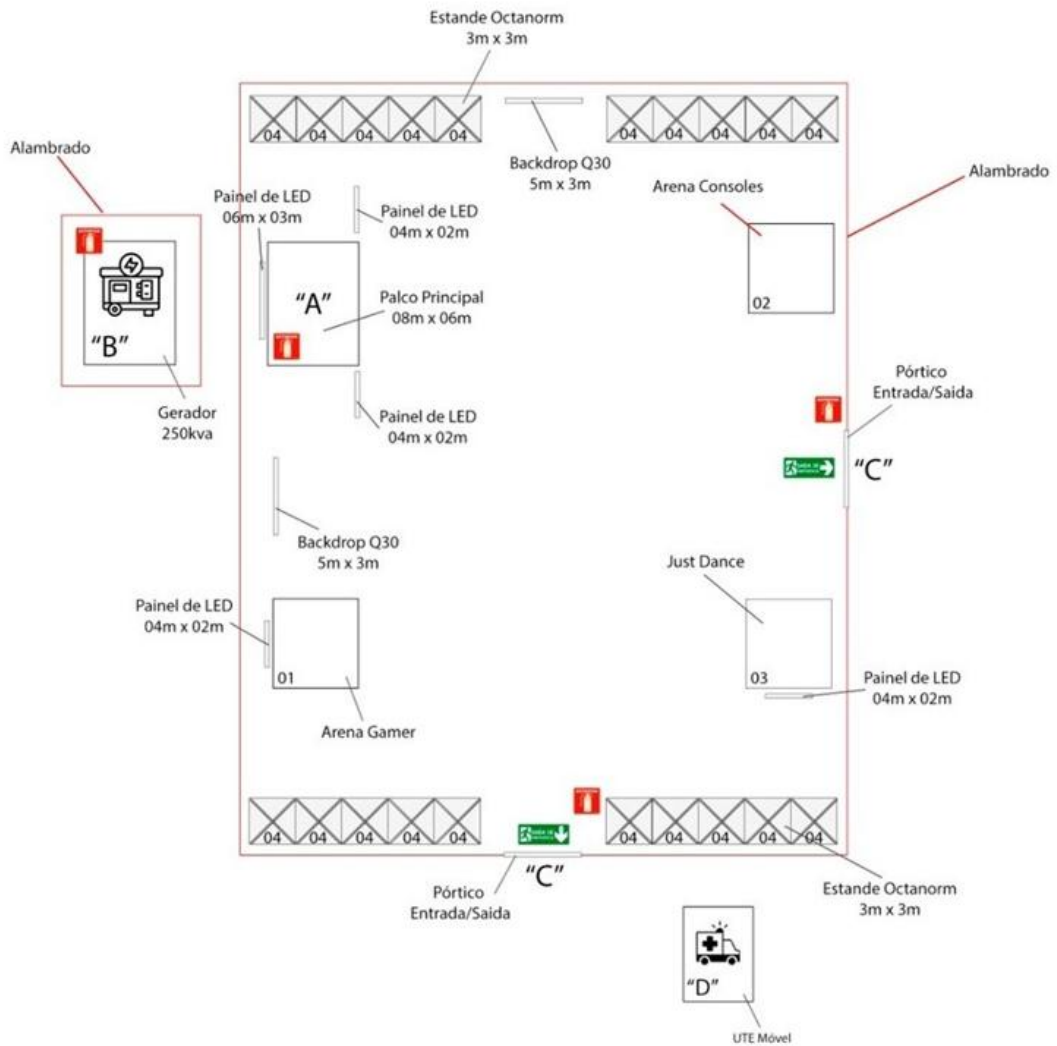
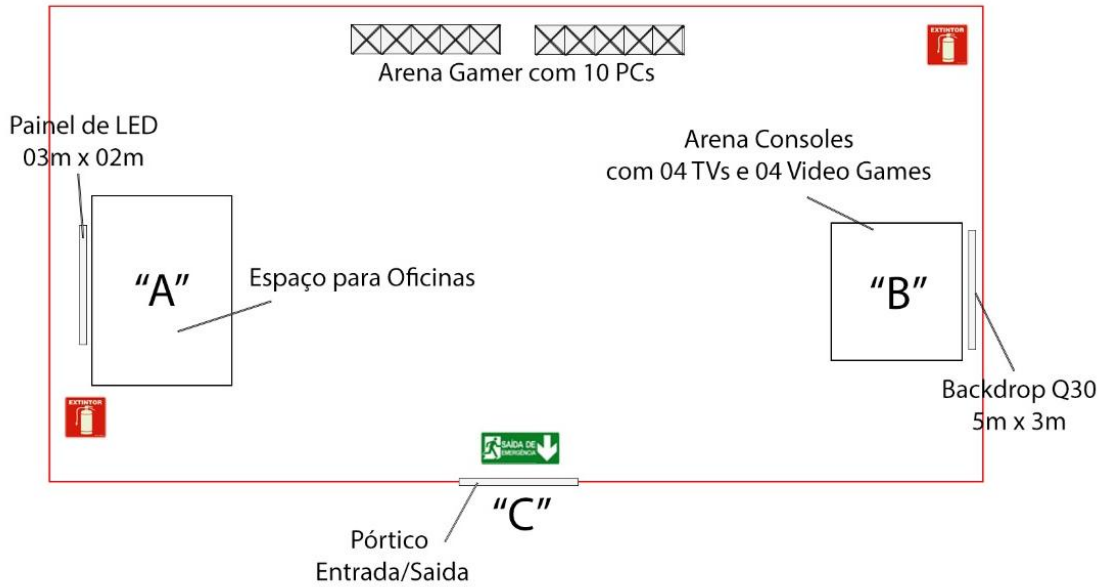
Pessoas com deficiências também físicas podem encontrar nos eSports uma forma de competição e socialização, ampliando a acessibilidade esportiva

Também movimenta a economia local ao gerar empregos diretos e indiretos, como organizadores de eventos, produtores de conteúdo, técnicos de informática, programadores, entre outros. O Distrito Federal pode se tornar um polo de eSports, atraindo visitantes de outras regiões para participar.

Embora os jogos eletrônicos muitas vezes sejam associados ao sedentarismo, uma liga organizada inclui programas de promoção de saúde física e mental, como atividades físicas, treinamentos de saúde mental e programas de bem-estar. Muitos jogadores profissionais têm treinamentos físicos específicos para melhorar o desempenho e evitar lesões, ou que podem servir de

Participar de ligas e campeonatos pode ajudar na construção de resiliência emocional, já que o ambiente competitivo exige controle emocional e, é importante ter acompanhamento para evitar comportamentos de vício ou estresse excessivo, com políticas de bem-estar externas ao equilíbrio entre tempo de jogo e vida social.

2.9 CROQUI DO EVENTO





Handwritten signature

2.10 CONTRAPARTIDA

Em conformidade com a PORTARIA Nº 177, DE 13 DE NOVEMBRO DE 2020, que regulamenta a contrapartida social para projetos de natureza continuada, será realizada uma **Ação de Inclusão Digital e Jogos Eletrônicos** no dia **18 de março de 2025**, das **9h às 12h**, no endereço **702/703 Norte, Bloco A, Loja 45, Brasília-DF**. Essa atividade tem como objetivo promover a inclusão digital e o lazer através de competições e atividades interativas de jogos eletrônicos, em um ambiente adaptado para pessoas com deficiência (PCDs).

Detalhes da Ação

- **Local:** 702/703 Norte, Bloco A, Loja 45, Brasília-DF.
- **Data e horário:** 18 de março de 2025, das 9h às 12h.
- **Participantes:**
 - 20 vagas exclusivas para pessoas com deficiência (PCDs).

Atividades e Benefícios Oferecidos

1. **Jogos Eletrônicos Inclusivos:**
 - Estações de jogos adaptadas para atender às necessidades dos participantes PCDs.
 - Supervisão de dois monitores especializados em inclusão digital e games, contratados ao valor de **R\$ 500,00** por diária cada, totalizando **R\$ 1.000,00**.
2. **Kit Lanche Individual:**
 - Composição:
 - 1 pão com recheio.
 - 1 fruta da estação.
 - 1 barra de cereal.
 - 1 suco de caixinha (200ml).
 - Valor unitário: **R\$ 17,00**.
 - Custo total: **R\$ 340,00** (20 kits).

Investimento Total da Ação

O custo total da ação será de **R\$ 1.340,00**, incluindo a contratação dos monitores e a entrega dos kits de lanche aos participantes.

Impacto e Justificativa

Essa contrapartida social reafirma o compromisso do projeto com a inclusão digital e o acesso à tecnologia, utilizando os jogos eletrônicos como ferramentas para promover habilidades motoras, cognitivas e sociais. A atividade proporciona um ambiente acessível e acolhedor, incentivando a socialização e o aprendizado, enquanto reforça a missão de inclusão e desenvolvimento comunitário, com o apoio da Secretaria de Esporte e Lazer do Distrito Federal.



Handwritten signature

3. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO DO PROJETO

Cronograma de Execução			
Programação	Valor	Duração	
		Início	Término
Contratação de Prestadores de Serviços (Equipe gerencial - Recursos Humanos)	R\$ 52.720,00	28/12/2024	28/04/2025
Contratações Tecnológicas, Esportiva e Profissional Especializados	R\$ 470.713,20	28/12/2024	28/04/2025
Contratações e locação de materiais técnicos especializados;	R\$1.907.788,00	28/12/2024	28/04/2025
Contratação de Serviço Especializados e Publicidade	R\$ 267.440,00	28/12/2024	28/04/2025

1ª Parcela - Dezembro 2024: R\$ 2.389.661,20 2ª Parcela Janeiro 2025: R\$ 309.000,00

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

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

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

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

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

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

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



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

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

I - haja essa previsão no plano de trabalho aprovado; ou

II - seja conferida autorização em decisão motivada do administrador público, a partir de solicitação formal da organização da sociedade civil.

Marcar as opções abaixo:

(X) Dou ciência do acima informado

(X) Não haverá pagamento em espécie

() Haverá pagamento em espécie. Sendo as despesas a seguir:

4.1. CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO DA ENTIDADE

Cronograma de Desembolso			
Meta	Etapas/Fase	Especificação	Mês
Meta 1	1.1	Contratação de Prestadores de Serviços (Equipe gerencial - Recursos Humanos)	28 de Dezembro a 28 de abril de 2025
	2.1	Equipe técnica especializada	28 de Dezembro a 28 de abril de 2025
Meta 2	2.2	Alimentação e Uniforme	28 de Dezembro a 28 de abril de 2025
	3.1	Realização SPLITS	28 de Dezembro a 28 de abril de 2025
Meta 3	3.2	Finais	28 de Dezembro a 28 de abril de 2025
	4.1	Material Impresso	Dezembro 28 de Dezembro a 28 de abril de 2025
Meta 4	4.2	Contratação de serviços Publicitários e Divulgação	28 de Dezembro a 28 de abril de 2025



[Handwritten signature]

	4.3	Equipe técnica de Assessoria	28 de Dezembro a 28 de abril de 2025
--	------------	------------------------------	---

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

Descrição Detalhada	Unid.	Quant.	Valor Unitário	Valor Total	Fonte de Custeio	Receita (O item contratado irá gerar receita? Indicar valor)	Despesa (Se o item contratado gerar receita indicar o item em que o recurso será utilizado)
Kit Lanche - 1 pão com recheio, 1 fruta da estação 1 barra de cereal, 1 suco de caixinha (200ml).	Unid	20	R\$ 17,00	R\$ 340,00	Contrapartida	Não	Não
Supervisão de dois monitores especializados em inclusão digital e games	Unid	2	R\$ 500,00	R\$ 1000,00	Contrapartida	Não	Não
VALOR TOTAL DOS ITENS FORA DO TERMO DE FOMENTO				R\$ 1.340,00			



Associação

5.1 Planilha Termo de Fomento

META 1 - PLANEJAMENTO, ESTRUTURAÇÃO E EXECUÇÃO DO PROJETO

ETAPA 1.1 - Contratação de Prestadores de Serviços (Equipe gerencial - Recursos Humanos)

ITEM	DESCRIÇÃO DETALHADA	UNIDADE DE MEDIDA (diária/mês/mts /serviço/unidad e)	QTDE	TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL	JUSTIFICATIVA PARA AQUISIÇÃO/LOCAÇÃO E MEMÓRIA DE CÁLCULO
1.1.1	(01) Coordenador Geral - Profissional responsável pela coordenação geral do projeto, com experiência na execução eventos. Qualificação necessária: experiência técnica com a modalidade de esportes.	Mês	4	4	R\$ 3.980,00	R\$ 15.920,00	<u>Justificativa:</u> Profissional responsável pela organização geral do evento durante as fases da realização do projeto: orientação de equipe, monitoramento das operações para contratação de fornecedores, o pleno andamento dos treinamentos e monitoramento com vistas ao cumprimento da contrapartida) <u>Memória de Cálculo:</u> 1 profissional *4 meses (estruturação, evento e pós evento)
1.1.2	(01) Coordenador Financeiro - Profissional com experiência responsável pela gestão financeira da organização, desempenhando um papel fundamental na tomada de decisões estratégicas relacionadas aos recursos financeiros.	Mês	4	4	R\$ 3.900,00	R\$ 15.600,00	<u>Justificativa:</u> Profissional que a Preparar relatórios financeiros, supervisionar a área contábil, assegurando a conformidade com normas e regulamentações, comunicar de forma clara e transparente os resultados financeiros e suas implicações no projeto. <u>Memória de Cálculo:</u> 1 profissional * 4 meses (estruturação, evento e pós evento)



purgal

1.1.3	(01) Coordenador Administrativo - Profissional responsável por toda gestão da produção, coordenando e interligando o planejamento, acesso, infraestrutura, operações, acompanhamento e fiscalização dos diversos serviços de apoio, bem como pela produção e execução das atividades.	Mês	4	4	R\$ 3.500,00	R\$ 14.000,00	Justificativa: Profissional responsável pela coordenação de produção do evento durante as fases da realização do projeto: orientação de equipe, monitoramento das operações para contratação de profissionais e pagamentos do projeto com vistas ao cumprimento das metas Memória de Cálculo: 1 profissional *4 meses (estruturação, evento e pós evento)
1.1.4	(1) Auxiliar administrativo: responsável por auxiliar os demais profissionais nas atividades administrativas demandadas durante o projeto. 40h semanais	Mês	4	4	R\$ 1.800,00	R\$ 7.200,00	Justificativa: Profissionais que atuarão diretamente na execução do projeto, nos aspectos administrativos, realizando todo o apoio de ordem material, e controle direto aos alunos, como ficha de inscrição e suporte. Memória de Cálculo: 2 profissionais *4 meses (estruturação, evento e pós evento)
Valor total da Etapa 1.1						R\$ 52.720,00	
VALOR TOTAL DA META 1						R\$ 52.720,00	
META 2 - Contratações Tecnológicas, Esportiva e Profissionais Especializados							
ETAPA 2.1 - Equipe técnica especializada							
ITEM	DESCRIÇÃO DETALHADA	UNIDADE DE MEDIDA (diária/mês/mts /serviço/unidade)	QTDE	TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL	JUSTIFICATIVA PARA AQUISIÇÃO/LOCAÇÃO E MEMÓRIA DE CÁLCULO



Associação

2.1.1	Locutor Apresentador - Experiência comprovada em apresentação de eventos esportivos ou culturais, com boa dicção, comunicação clara e capacidade de engajar o público.	Diária	60	60	R\$ 800,00	R\$ 48.000,00	Justificativa: Responsável por conduzir a comunicação do evento, incluindo a apresentação das atividades, orientações ao público e interação com os participantes. Esse profissional é essencial para criar um ambiente dinâmico e organizado, garantindo que as informações sejam transmitidas de forma eficaz e que os momentos de destaque do evento recebam a devida atenção, promovendo maior engajamento e participação dos presentes.
2.1.2	Tradutor Libras - Qualificação Necessária: Formação ou certificação como intérprete de Libras (Língua Brasileira de Sinais), com experiência em eventos públicos e esportivos.	Diária	60	60	R\$ 600,00	R\$ 36.000,00	Profissional essencial para garantir acessibilidade e inclusão das pessoas com deficiência auditiva no evento. Será responsável por traduzir as informações, orientações e momentos importantes em Libras, promovendo a igualdade de acesso à comunicação e fortalecendo o compromisso do projeto com a inclusão social e a acessibilidade universal.
2.1.3	Talent Manager - Qualificação Necessária: Experiência em gestão e acompanhamento de talentos esportivos, com habilidade em identificação de potenciais e networking com agentes e clubes esportivos.	Diária	60	60	R\$ 400,00	R\$ 24.000,00	Profissional responsável por identificar e orientar os jogadores com maior potencial durante o evento de jogos eletrônicos, conectando-os a oportunidades de crescimento no cenário competitivo. Esse papel é fundamental para impulsionar o impacto do projeto, promovendo o desenvolvimento de carreiras no universo dos eSports e reforçando o compromisso do evento com a valorização de novos talentos.



unifal

2.1.4	4 Supervisor de Produção -Experiência em produção de eventos, organização logística e suporte operacional, preferencialmente no segmento de entretenimento ou tecnologia.	Diária	60	240	R\$ 380,00	R\$ 91.200,00	Responsável por apoiar as atividades operacionais do evento de jogos eletrônicos, incluindo montagem de equipamentos, organização de espaços, suporte às equipes técnicas e gerenciamento de demandas emergenciais. Esse profissional é essencial para assegurar a execução eficiente das atividades planejadas, garantindo que os cronogramas e padrões de qualidade sejam rigorosamente cumpridos.
2.1.5	Coordenador de Palco - Experiência comprovada na gestão de palco em eventos, conhecimento técnico sobre equipamentos audiovisuais e habilidade em liderar equipes de produção.	Diária	60	60	R\$ 380,00	R\$ 22.800,00	Profissional responsável por gerenciar as atividades do palco principal durante o evento de jogos eletrônicos, garantindo o alinhamento das apresentações, coordenação das entradas e saídas de participantes, controle de equipamentos e cumprimento do cronograma. É indispensável para assegurar a organização e o dinamismo das atrações, proporcionando uma experiência fluida e impactante para o público.
2.1.6	(1) Social Media - Experiência em gestão de redes sociais, criação de conteúdo digital, e estratégias de engajamento online, com conhecimento sobre o universo dos eSports.	Diária	60	60	R\$ 400,00	R\$ 24.000,00	Profissional responsável por gerenciar as plataformas digitais do evento de jogos eletrônicos, criando e divulgando conteúdo relevante para o público, promovendo a interação com os participantes e aumentando a visibilidade do evento. Além disso, será responsável por monitorar o engajamento nas redes sociais e criar campanhas para promover a participação e cobertura do evento, garantindo uma presença online eficaz e impactante.

2.1.7	(2) Staff de Eventos Esportivos – Profissional responsável por prestar suporte técnico a todas as áreas envolvidas no projeto. Além disso, auxiliará o Coordenador Administrativo e o Coordenador Geral nas demandas administrativas e financeiras.	Diária	60	60	R\$ 245,22	R\$ 14.713,20	Profissionais responsáveis por oferecer suporte direto na organização e execução do evento de jogos eletrônicos, garantindo o bom andamento das atividades, ajudando na recepção de participantes, controle de acessos, organização de espaços e distribuição de materiais. Eles desempenham um papel vital para assegurar que todas as operações sejam realizadas de forma eficiente e que os participantes e público tenham uma experiência tranquila e organizada durante o evento.
2.1.8	(1) Supervisor de Modalidades – Profissional deve ter conhecimento e experiência em eventos esportivos. Suas responsabilidades incluem: Auxiliar na elaboração do regulamento específico para cada modalidade. Prestar suporte ao Coordenador Técnico nas demandas administrativas. Contribuir para a elaboração de boletins e notas técnicas. Conferir as	Diária	60	60	R\$ 380,00	R\$ 22.800,00	Profissional responsável por coordenar e supervisionar as diversas modalidades de jogos eletrônicos no evento, assegurando que todas as competições ocorram de acordo com as regras estabelecidas e dentro do cronograma. Ele será encarregado de supervisionar a organização das partidas, garantir que os jogadores tenham o suporte necessário e que todas as etapas do evento sejam executadas de maneira eficiente e conforme o planejado.



Assinatura

	relações nominais e a documentação dos inscritos por modalidade. Acompanhar e assegurar a realização adequada dos jogos e disputas.						
2.1.9	(1) Coordenador de Mídia e Imagem - Experiência em gestão de comunicação visual e produção de conteúdo audiovisual, com habilidades em fotografia, videografia e edição de mídia.	Diária	60	60	R\$ 380,00	R\$ 22.800,00	Profissional responsável por coordenar toda a produção de imagens e conteúdo visual do evento de jogos eletrônicos, incluindo cobertura fotográfica e filmagem das competições, elaboração de materiais promocionais e gerenciamento das plataformas de mídia. Seu papel é essencial para garantir que a imagem do evento seja promovida de forma eficaz, criando um conteúdo visual de alta qualidade que engaje o público e valorize a experiência dos participantes nas redes sociais e outras plataformas de comunicação.
2.1.10	(2) Coordenadores League Ops - Experiência em operações de torneios de jogos eletrônicos, com conhecimento profundo das plataformas de competição e das regras específicas de jogos eletrônicos.	Diária	60	60	R\$ 380,00	R\$ 22.800,00	Profissionais responsáveis pela organização e supervisão das operações do torneio, incluindo a coordenação das partidas, gerenciamento de horários, controle de brackets e acompanhamento do desempenho dos jogadores. Eles garantem que o evento de jogos eletrônicos seja realizado de forma eficiente, cumprindo todas as etapas do torneio de maneira organizada e sem contratempos, contribuindo para o



Handwritten signature

							sucesso da competição e a satisfação dos participantes.
Total Etapa 2.1						R\$ 329.113,20	
ETAPA 2.2 - Alimentação e Uniforme							
ITEM	DESCRIÇÃO DETALHADA	UNIDADE DE MEDIDA (diária/mês/mts /serviço/unidad e)	QTDE	TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL	JUSTIFICATIVA PARA AQUISIÇÃO/LOCAÇÃO E MEMÓRIA DE CÁLCULO
2.2.1	Camiseta: em drayfit sublimada com as logos do evento tamanho m, g e GG	UNIDADE	1200	1200	R\$ 50,00	R\$ 60.000,00	<u>Justificativa:</u> Necessario para a alimentação dos alunos/atletas que participaram das atividades do projeto. <u>Memória de Cálculo:</u> 600 Atletas x 8 partidas para cada atleta = 4800 unidades de kit lanches.



purgal

2.2.2	Kit Lanche: Kit contendo 1 Pão com recheio, 1 Fruta da estação, 1 barra de cereal e 1 suco de caixinha de 200ml.	UNIDADE	4800	4800	R\$ 17,00	R\$ 81.600,00	Justificativa: Necessario para a alimentação dos alunos/atletas que participaram das atividades do projeto. Memória de Cálculo: 600 Atletas x 8 partidas para cada atleta = 4800 unidades de kit lanches.
Total Etapa 2.2						R\$ 141.600,00	
VALOR TOTAL DA META 2						R\$ 470.713,20	
META 3 - Contratações e locação de materiais técnicos especializados;							
ETAPA 3.1 - Realização SPLITS							
ITEM	DESCRIÇÃO DETALHADA	UNIDADE DE MEDIDA (diária/mês/mts /serviço/unidad e)	QTDE	TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL	JUSTIFICATIVA PARA AQUISIÇÃO/LOCAÇÃO E MEMÓRIA DE CÁLCULO
3.1.1	Seguranças Patrimoniais - Split - experiência em segurança patrimonial, com treinamento em vigilância e monitoramento de espaços públicos e privados, além de habilidades em controle de acesso e prevenção de riscos.	Diaria	60	120	R\$ 350,00	R\$ 42.000,00	Profissionais responsáveis pela segurança do local do evento, garantindo a proteção do patrimônio, o controle de acessos e a integridade física dos participantes e público. Eles atuarão para evitar quaisquer incidentes ou situações de risco, monitorando áreas-chave do evento, realizando rondas e garantindo um ambiente seguro e tranquilo durante todo o evento de jogos eletrônicos.

purgal

3.1.2	Locação de Equipamentos Gamer – Split - Estrutura composta por 4 (quatro) consoles Playstation 5, (quatro) televisões, (quatro) suportes e cabeamento. Será necessário 01 (uma) estrutura por dia de projeto.	Diaria	60	240	R\$ 200,00	R\$ 48.000,00	A locação desses equipamentos é fundamental para oferecer uma experiência de alta qualidade aos participantes, garantindo que todos tenham acesso a equipamentos modernos e adequados para competir no evento. Os consoles Playstation 5 e as televisões de alta definição proporcionarão uma jogabilidade imersiva e fluida, enquanto os suportes e cabeamento assegurarão a estabilidade e eficiência da operação, permitindo a execução do evento sem falhas técnicas.
3.1.3	Locação de Equipamentos Gamer – Split - Estrutura composta por 10 (dez) computadores com especificação semelhante ou superior a seguinte: AMD Ryzen 5, placa de vídeo GTX 4080 Ti, VRAM de 1 GB e 4 GB de RAM, bem como 10 (dez) cadeiras, headsets, teclados, mouses, monitores e cabeamento. Será necessário 01 (uma) estrutura por dia de projeto.	Diaria	60	600	R\$ 250,00	R\$ 150.000,00	A locação desses equipamentos é essencial para garantir que os participantes tenham acesso a computadores de alto desempenho para competições de jogos eletrônicos. As especificações avançadas dos computadores, juntamente com os periféricos de qualidade (cadeiras, headsets, teclados, mouses e monitores), proporcionarão uma experiência de jogo imersiva, fluida e de alto nível, essencial para o sucesso do evento e a satisfação dos participantes. A locação de uma estrutura completa por dia garante que o evento ocorra de maneira contínua e eficiente.

3.1.4	Sistema de Iluminação Médio porte - Split - Locação com montagem, manutenção e desmontagem de sistema de iluminação com 01 Consoles de iluminação, 4 refletores de led de 12 watts; 1 máquina de fumaça de 2000 watts; 4 MovingsBeans. Prestação de Serviços de Empresa. Será necessário 01 (uma) estrutura por dia de projeto.	Diaria	60	60	R\$ 820,00	R\$ 49.200,00	A iluminação de médio porte é essencial para garantir que todas as áreas do evento, especialmente as zonas de competição e interação com o público, estejam bem iluminadas e visíveis, criando uma atmosfera profissional e dinâmica. A qualidade da iluminação também impacta na experiência audiovisual do público e dos participantes, contribuindo para uma apresentação visual atrativa e agradável. Este sistema é crucial para destacar o ambiente do evento e proporcionar uma experiência imersiva e de alta qualidade para todos os presentes.
3.1.5	Sistema de Sonorização Pequeno Porte - Split - Locação com montagem, manutenção e desmontagem de sistema de sonorização com 01 Mixer Console com 12 canais para P.A, 2 Caixas para subgraves, 2 Caixas para médio e agudo, 02 microfones sem fio. Prestação de Serviços de Empresa. Será necessário 01 (uma) estrutura por dia de projeto.	Diaria	60	60	R\$ 850,00	R\$ 51.000,00	A sonorização é fundamental para garantir que todos os participantes e o público possam ouvir claramente as instruções, anúncios, apresentações e interações realizadas durante o evento. O sistema de sonorização de pequeno porte assegura uma comunicação eficaz sem sobrecarregar o ambiente, proporcionando uma experiência auditiva de qualidade. Este sistema contribui para criar um ambiente dinâmico, facilitando a integração entre os organizadores, jogadores e público, essencial para o sucesso do evento de jogos eletrônicos.

Handwritten signature

3.1.6	Equipe de Apoio – Split - Profissional de nível médio responsável pelo atendimento geral do projeto, com foco na organização e apoio a coordenação dentre outras funções. Serviços prestados por 02 (dois) profissionais por dia de projeto.	Diaria	60	120	R\$ 245,22	R\$ 29.426,40	A presença de uma equipe de apoio dedicada é fundamental para garantir que todas as atividades do evento ocorram de maneira eficiente e sem imprevistos. Eles serão responsáveis por agilizar processos e fornecer suporte logístico, mantendo o evento organizado e assegurando que tanto os organizadores quanto os participantes tenham a melhor experiência possível. O auxílio nas operações cotidianas ajudará a garantir que o evento de jogos eletrônicos aconteça com tranquilidade, sem interrupções, e contribui para a gestão eficaz do tempo e dos recursos.
3.1.7	Estrutura de Alumínio Modular em Box Truss Tipo Q30 – Split - Estrutura modular montável em diversos formatos destinada a compor torres de Delays, sinalização, área de alimentação, testeiras de entrada, dentre outros usos. Serão 30 (trinta) metros lineares por dia de projeto.	Diaria/Metro	1800	1800	R\$ 70,00	R\$ 126.000,00	A utilização de uma estrutura modular em Box Truss Tipo Q30 é essencial para proporcionar segurança e estabilidade ao evento, permitindo a instalação de elementos de infraestrutura de forma organizada e eficiente. Além disso, sua modularidade facilita a adaptação ao layout específico do evento, garantindo que todos os componentes necessários possam ser instalados de maneira segura. Essa estrutura é fundamental para a realização de um evento bem-sucedido, garantindo a qualidade da apresentação e o bom funcionamento das diversas atividades programadas.

ABRASRS

3.1.8	Locação de Telão de LED – Split - Locação painel de Led alta definição Indoor P3, RGB, 7 mm virtual, brilho acima de 5000 nits, processamento digital com entradas e saídas SDI, HDMI, VGA, computador e controller, montado em estruturas de alumínio, talhas e acessórios para elevação e sustentação. Características dos painéis: em LED modular com gabinetes slim fabricados em liga de alumínio e com peso inferior a 18 Kg/gabinete, placas com medidas de 0,768x0,768, fator de proteção: IP65 Frontal e Traseiro. Painéis tipo SMD (3 em 1) ou RGB, com resolução (dotpitch) entre 2.6mm e 9mm real, taxa de refresh rate de no máximo 2500Hz, temperatura de cor entre 5.000°K 9.000°K, ângulo de visão mínimo de 140° graus e brilho de 6.000 cd/m2, painéis dotados de sistema de hanging (sustentação) compostos de bumper e hastes verticais em alumínio com resistência mecânica a tração de no mínimo 260Mpa, com encaixes macho e fêmea compartilhado em linhas verticais, com 2 capacidade de sustentar em cada apoio até 500 kg. Montagem e Operação. Serão 24 m² por dia de projeto.	Diaria/Metro	60	1440	R\$ 370,00	R\$ 532.800,00	O telão de LED é uma ferramenta fundamental para aumentar o engajamento do público e fornecer uma experiência mais dinâmica e interativa durante o evento de jogos eletrônicos. Ele permite que o público acompanhe em tempo real as partidas e as interações, proporcionando maior imersão e envolvimento. Além disso, facilita a exibição de conteúdos adicionais, como entrevistas, resultados e mensagens, garantindo uma comunicação clara e eficaz com todos os presentes no evento.
-------	---	--------------	----	------	---------------	-------------------	---

ABRASRS

3.1.9	Acesso a Internet por Link Dedicado – Split - Ponto de internet, com rede de dados wifi e por cabo de no mínimo 30 MB de download e 10MB de upload, incluindo toda parte lógica e física (cabos, equipamentos, roteadores) garantindo conectividade ao evento. A internet é essencial para desenvolvimento das atividades durante as oficinas, bem como para o funcionamento do evento, para acessar a jogos online. Será necessário por todo o período de produção do projeto.	Mês	4	4	R\$ 1.200,00	R\$ 4.800,00	A qualidade da internet é um elemento fundamental em eventos de jogos eletrônicos, pois depende de uma conexão estável e rápida para que os jogos online e transmissões ao vivo ocorram sem interrupções. O acesso a internet por link dedicado assegura que não haverá perda de conexão durante o evento, proporcionando uma experiência fluida tanto para os participantes quanto para o público que acompanha as competições. Além disso, a infraestrutura dedicada possibilita que todas as operações relacionadas ao evento, como inscrições, atualizações e interações com o público, sejam realizadas sem problemas técnicos.
3.1.10	Serviço de Transmissão – Split - Serviço de transmissão de eventos ao vivo completo, que será utilizado em todos os dias do projeto, contando com os dias de produção continuada e dias de evento. Despesa utilizada em todas as ações do projeto.	Diaria	60	60	R\$ 3.200,00	R\$ 192.000,00	O serviço de transmissão é essencial para ampliar o alcance do evento, permitindo que participantes e público em geral acompanhem as partidas e atividades de qualquer lugar. A cobertura ao vivo proporciona visibilidade ao evento, fortalece o engajamento do público e amplia a interação, atraindo mais espectadores. Além disso, a transmissão ajuda a criar um legado digital para o evento, permitindo que os momentos mais marcantes sejam revistos posteriormente e garantindo uma experiência mais inclusiva para todos.



Handwritten signature

Total Etapa 3.1						R\$ 1.225.226,40	
ETAPA 3.2 - Finais							
ITEM	DESCRIÇÃO DETALHADA	UNIDADE DE MEDIDA (diária/mês/mts /serviço/unidad e)	QTDE	TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL	JUSTIFICATIVA PARA AQUISIÇÃO/LOCAÇÃO E MEMÓRIA DE CÁLCULO
3.2.1	Locação de Placo 8X6M - Finais - Locação de estrutura medindo 8x6X0,45 metros de altura, com piso em estrutura tubular industrial e compensados de 20 mm, com forração em carpete, com estrutura interna de grid em box Truss, housemix, com cobertura e escada de acesso. Será 01 (uma) estrutura por dia de evento.	Diaria	8	8	R\$ 3.200,00	R\$ 25.600,00	A locação de um palco 8x6m é fundamental para a realização de eventos e apresentações que exigem um espaço adequado para acomodar os profissionais e o público. Esta estrutura garante que as atividades principais, como cerimônias, palestras e interações ao vivo, ocorram de maneira organizada e com visibilidade para todos. Além disso, o palco oferece segurança para os envolvidos, com espaço suficiente para a equipe técnica e participantes, permitindo a execução fluida de cada parte do evento.

purgal

3.2.2	Grupo Gerador Singular 180 KVA - Finais - Com potência máxima em regime de trabalho de 180 KVA's, silenciado, com combustível, operador e cabos elétricos para ligação até 50mt do local do evento, Período de funcionamento de no máximo 12h. Será 01 (uma) estrutura por dia de evento.	Diaria	8	8	R\$ 1.200,00	R\$ 9.600,00	A utilização do grupo gerador de 180 KVA é essencial para garantir a continuidade do evento sem riscos de queda de energia, especialmente durante momentos críticos, como as finais. A energia elétrica de qualidade e contínua é imprescindível para o funcionamento de equipamentos de áudio, iluminação, transmissão e outros recursos tecnológicos, assegurando a integridade da experiência tanto para os participantes quanto para o público. A locação desse gerador assegura que a infraestrutura do evento opere de forma segura e eficiente, sem prejudicar o andamento das competições e atividades programadas.
3.2.3	Alambrado - Finais - Montagem, manutenção e desmontagem de grades disciplinadoras de público, estrutura de alambrado em modulo de 2,00 x 1,00, estrutura metálica tubular, fixados ao solo por pés tubulares com altura de 1,20m, com acabamento em pintura metalizada na cor alumínio ou zincada. Serão 200 (duzentos) metros lineares por dia de evento.	Diaria/Metro	8	1600	R\$ 11,00	R\$ 17.600,00	O alambrado é fundamental para garantir a segurança do evento, criando barreiras físicas entre os participantes e o público. Além disso, sua presença contribui para o bom andamento das competições, pois impede a interrupção dos jogos e o acesso indevido às áreas de jogo. O alambrado também serve para organizar o espaço, oferecendo maior controle sobre o fluxo de pessoas e proporcionando uma melhor experiência tanto para os atletas quanto para os espectadores, assegurando que todos se sintam confortáveis e protegidos durante o evento.

Handwritten signature

3.2.4	Locação de Equipamentos Gamer – Split - Estrutura composta por 40 (dez) computadores com especificação semelhante ou superior a seguinte: AMD Ryzen 5, placa de vídeo GTX 4080 Ti, VRAM de 1 GB e 4 GB de RAM, bem como 40 (quarenta) cadeiras, headsets, teclados, mouses, monitores e cabeamento. Será necessário 01 (uma) estrutura por dia de projeto.	Diaria	8	320	R\$ 250,00	R\$ 80.000,00	A locação de equipamentos gamer de alto desempenho é crucial para a realização de competições de jogos eletrônicos de alta qualidade. Com a especificação de computadores de última geração, o evento proporcionará aos participantes uma experiência de jogo estável, rápida e imersiva, sem quedas de performance. A quantidade de 40 estações de trabalho atenderá de forma eficiente um grande número de jogadores, assegurando que todos tenham acesso a um equipamento adequado. Além disso, a inclusão de cabeamento e periféricos de qualidade contribui para um evento organizado e funcional, garantindo a satisfação dos participantes e o sucesso das competições.
-------	--	--------	---	-----	---------------	------------------	---

3.2.5	Locação de Telão de LED – Split - Locação painel de Led alta definição Indoor P3, RGB, 7 mm virtual, brilho acima de 5000 nits, processamento digital com entradas e saídas SDI, HDMI, VGA, computador e controller, montado em estruturas de alumínio, talhas e acessórios para elevação e sustentação. Características dos painéis: em LED modular com gabinetes slim fabricados em liga de alumínio e com peso inferior a 18 Kg/gabinete, placas com medidas de 0,768x0,768, fator de proteção: IP65 Frontal e Traseiro. Painéis tipo SMD (3 em 1) ou RGB, com resolução (dotpitch) entre 2.6mm e 9mm real, taxa de refresh rate de no máximo 2500Hz, temperatura de cor entre 5.000°K 9.000°K, ângulo de visão mínimo de 140° graus e brilho de 6.000 cd/m2, painéis dotados de sistema de hanging (sustentação) compostos de bumper e hastes verticais em alumínio com resistência mecânica a tração de no mínimo 260Mpa, com encaixes macho e fêmea compartilhado em linhas verticais, com 2 capacidade de sustentar em cada apoio até 500 kg. Montagem e Operação. Serão 100 m² por dia de projeto.	Diaria/Metro	800	800	R\$ 370,00	R\$ 296.000,00	telão de LED é essencial para garantir que todos os participantes e espectadores possam acompanhar o evento de maneira visualmente impactante. A locação de um telão de 100 m² assegura uma exibição de alta qualidade das imagens, atraindo e mantendo a atenção do público. Essa infraestrutura também possibilita uma melhor interação com os competidores, exibindo suas performances e resultados em tempo real, o que é fundamental para a dinâmica do evento e para o engajamento do público. O telão contribui para criar uma atmosfera mais envolvente, reforçando a profissionalidade do evento e proporcionando uma experiência inesquecível para todos.
-------	---	--------------	-----	-----	---------------	-------------------	--

ABRASRS



Handwritten signature

3.2.6	Locação de Octanorme - Finais - Em placas TS brancas, com perfis em alumínio, iluminação, na razão de uma para cada três metros quadrados de estande, um ponto de iluminação de bivolt, disjuntor protetor de circuito, carpete tipo forração na cor grafite aplicado diretamente no piso elevado de madeirite impermeável de aproximadamente 5 cm a ser fornecido pela empresa, testeira com o nome do parceiro expositor. Serão 200m ² por dia de evento.	Diaria/Metro	8	1600	R\$ 75,00	R\$ 120.000,00	A locação de 200 m ² de Octanorm é fundamental para a organização e otimização do espaço durante o evento. A estrutura modular garante a flexibilidade necessária para adaptar o layout do evento, proporcionando áreas funcionais e organizadas, como estandes, áreas de descanso, credenciamento e expositores. Além disso, o Octanorm contribui para a segurança e estabilidade da montagem, sendo uma solução eficaz e segura para eventos de grande porte. Sua versatilidade também permite que a organização crie espaços eficientes e atraentes, proporcionando uma experiência confortável e bem estruturada para todos os participantes e visitantes.
-------	--	--------------	---	------	--------------	-------------------	---

3.2.7	Auxiliar de Limpeza - Finais - Serviço de limpeza geral, com a conservação e higienização das áreas de circulação do evento, bem como dos equipamentos de uso comum. Serão necessários 06 (seis) profissionais atuando em cada dia de evento.	Diaria	8	48	R\$ 248,00	R\$ 11.904,00	A presença de auxiliares de limpeza é essencial para manter o ambiente do evento limpo e organizado, contribuindo para a saúde, o conforto e a segurança dos participantes. O trabalho desses profissionais é crucial para garantir que as áreas de maior circulação e os espaços de uso comum permaneçam adequados, sem comprometer a experiência dos envolvidos. A equipe de limpeza assegura que o evento transcorra de maneira agradável e sem contratempos relacionados ao acúmulo de sujeira ou desorganização, sendo um componente fundamental na logística geral do evento.
3.2.8	Brigadistas de Emergência - Finais - Formação em brigada de incêndio, primeiros socorros e procedimentos de evacuação. Os brigadistas devem possuir experiência em situações de emergência, com conhecimento técnico sobre atendimento a vítimas, controle de incêndios e evacuação de áreas de risco. Serviços prestados por 06 (seis) profissionais por dia.	Diaria	8	48	R\$ 280,00	R\$ 13.440,00	A presença de brigadistas de emergência é imprescindível para garantir a segurança de todos os participantes e a integridade do evento. Eles são treinados para responder rapidamente a qualquer situação de emergência, minimizando riscos e danos. A equipe de brigadistas assegura que o evento cumpra as normas de segurança exigidas, proporcionando tranquilidade aos organizadores e participantes. Sua atuação é fundamental para prevenir acidentes e garantir que o evento seja conduzido de forma segura, com pronta resposta a qualquer situação

							adversa.
3.2.9	Segurança de Evento – Split - Experiência em segurança de eventos, com treinamento em controle de acesso, vigilância de grandes públicos e gestão de situações de risco. Conhecimento em técnicas de prevenção, comunicação em emergência e coordenação com equipes de segurança é essencial. Serviços prestados por 10 (dez) profissionais por dia de evento.	Diaria	8	80	R\$ 350,00	R\$ 28.000,00	Profissionais responsáveis pela segurança do evento como um todo, incluindo o controle de acesso, a vigilância das áreas internas e externas, e a proteção dos participantes, equipes e colaboradores. Eles atuarão para evitar comportamentos indesejados, situações de risco e garantir que o evento transcorra sem incidentes. A presença da segurança no evento é fundamental para manter a ordem e garantir a integridade física de todos, proporcionando um ambiente seguro e controlado, essencial para o bom andamento do evento de jogos eletrônicos.



purgal

3.2.10	Equipe de Apoio Staff - Experiência em atendimento ao público, organização de eventos e assistência logística. Os membros da equipe devem ter boa comunicação, capacidade de trabalho em equipe, e habilidades para lidar com demandas variadas e imprevistos durante o evento. Serviços prestados por 10 (dez) profissionais por dia.	Diaria	8	80	R\$ 245,22	R\$ 19.617,60	A equipe de apoio será responsável por garantir o bom funcionamento do evento, auxiliando em diversas funções operacionais, como recepção dos participantes, organização das áreas de competição, apoio aos técnicos e à coordenação, além de atender às necessidades do público e participantes. Eles também serão responsáveis pela distribuição de materiais, controle de fluxo nas áreas de circulação, apoio na montagem e desmontagem da estrutura do evento e na manutenção da ordem e conforto de todos os envolvidos. Sua atuação é essencial para garantir que todas as atividades aconteçam de maneira eficiente, sem imprevistos, contribuindo para o sucesso do evento.
3.2.11	Fornecimento de Buffet - Evento - Fornecimento de Catering para os convidados composto de: Salgados fritos e assados, mini sanduiches, frutas, variedade de 03 sucos, café, água mineral, devendo ainda copos, pratos e talheres descartáveis. Serviço prestado para 100 cem pessoas por dia de evento.	Unidade	800	800	R\$ 59,00	R\$ 47.200,00	O serviço de buffet será responsável por fornecer alimentação para os participantes, equipe técnica e colaboradores durante o evento, garantindo que todos tenham acesso a refeições adequadas e nutritivas. O fornecimento de 100 refeições por dia durante 8 dias assegurará que os envolvidos no evento de jogos eletrônicos tenham suporte alimentar adequado, contribuindo para o bem-estar e o bom desempenho dos participantes. Além disso, o buffet deve ser capaz de atender com eficiência e pontualidade, proporcionando uma experiência de alimentação agradável e conveniente para todos os presentes no evento.



Assinatura

3.2.12	Ambulância UTE Móvel - Evento - Fornecimento de ambulância para plantão de primeiros socorros, compreendendo por ambulância do tipo UTE com motorista Socorrista e Enfermeiro. Será 01 (um) equipamento por dia de evento.	Diaria	8	8	R\$ 1.500,00	R\$ 12.000,00	A presença de uma ambulância UTE móvel é fundamental para garantir a segurança e a saúde dos participantes, especialmente em eventos de grande porte como o de jogos eletrônicos. A ambulância estará disponível para situações de emergência médica, oferecendo suporte rápido e eficiente caso ocorra qualquer imprevisto relacionado à saúde dos participantes ou do público. A equipe de atendimento estará preparada para realizar intervenções imediatas, minimizando riscos e proporcionando tranquilidade para que o evento aconteça de forma segura.
3.2.13	Locação de Extintores de Incêndio - Evento - Locação de Extintor de Incêndio para o atendimento de possíveis acidentes, sendo 05 unidades por dia.	Diaria	5	40	R\$ 40,00	R\$ 1.600,00	A locação de extintores de incêndio é essencial para garantir a segurança do evento e de todos os participantes. Esses equipamentos serão estrategicamente distribuídos nas áreas de maior circulação, como nos espaços de competição, áreas de alimentação, e outras áreas críticas do evento de jogos eletrônicos. A presença de extintores adequados, com fiscalização constante, é crucial para a prevenção e combate a possíveis focos de incêndio, garantindo a integridade física das pessoas e a proteção do patrimônio do evento.
Total Etapa 3.2						R\$ 682.561,60	
VALOR TOTAL DA META 3						R\$ 1.907.788,00	
META 4 - Contratação de Publicidade							



Handwritten signature

ETAPA 4.1 - Contratação de Publicidade

ITEM	DESCRIÇÃO DETALHADA	UNIDADE DE MEDIDA (diária/mês/mts /serviço/unidad e)	QTDE	TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL	JUSTIFICATIVA PARA AQUISIÇÃO/LOCAÇÃO E MEMÓRIA DE CÁLCULO
4.1.1	Banner: Confecção de 2 banner faixa 5x3 m e 4 banners 1,20 x 2,1 m em vinil impresso com ilhós, para divulgação e sinalização do evento. Totalizando 40m2.	M²	40	40	R\$ 77,33	R\$ 3.093,20	<u>Justificativa:</u> Item necessário para divulgar informações e sinalizar o evento assim como divulgar a parceria com a Secretaria de Esporte e Lazer.
Total Etapa 4.1						R\$ 3.093,20	

ETAPA 4.2 - Contratação de serviços Publicitários e Divulgação

ITEM	DESCRIÇÃO DETALHADA	UNIDADE DE MEDIDA (diária/mês/mts /serviço/unidad e)	QTDE	TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL	JUSTIFICATIVA PARA AQUISIÇÃO/LOCAÇÃO E MEMÓRIA DE CÁLCULO
------	---------------------	---	------	-------	-------------------	-------------	--

purgal

4.2.1	Designer: O designer deve possuir experiência comprovada em criação e desenvolvimento de materiais gráficos e visuais para eventos de grande porte, com habilidades em softwares de design como Adobe Photoshop, Illustrator e outros programas de edição. É necessário também ter um portfólio que demonstre a capacidade de criar uma identidade visual coerente, que esteja alinhada com o objetivo do evento e atraia o público-alvo.	Serviço	1	1	R\$ 3.000,00	R\$ 3.000,00	Justificativa: O designer será responsável pela criação de toda a identidade visual do evento, incluindo materiais gráficos como banners, flyers, posts para redes sociais, painéis e outros elementos visuais que compõem a comunicação do evento de jogos eletrônicos. A sua atuação será crucial para garantir uma comunicação clara e eficaz, garantindo que a experiência visual seja atraente e alinhada à proposta do evento. A identidade visual criada pelo designer também contribuirá para reforçar a imagem e a notoriedade do evento, atraindo o público e promovendo uma experiência marcante para os participantes.
4.2.2	Fotógrafo - Contratação de 1 profissional responsável pelo registro de imagens do torneio, inclusive na documentação dos itens pleiteados, a fim da confecção de relatório de imagem comprobatório do torneio.	DIÁRIA	60	60	R\$ 750,00	R\$ 45.000,00	Justificativa: Cria imagens fotográficas do evento e suas diversas atividades em branco e preto e coloridas, utilizando câmeras fixas e acessórios, além de desenvolver efeitos gráficos nas imagens, com o objetivo de registrar as atividades para mídia, espectadores, divulgação própria e relatórios. Trabalha ao longo dos dias de treinamento. Qualificação necessária: experiência em eventos esportivos, material fotográfico profissional próprio para registro oficial. Memória de Cálculo 1 profissional * 60 dias de evento.



purgal

4.2.3	Filmmakers: Captação, edição de vídeos institucionais e produção de relatórios para prestação de contas internas do evento. Produção de vídeos do evento e relatórios das atividades executadas - Entrega prevista de no mínimo 3 vídeos de 15 segundos cada para postagem em mídias sociais do Projeto. Além das captações de making off do projeto. Vídeo final entregue em mídia digital com duração de 10 a 15 minutos. Contratação com equipamentos (Cameras e Drones) – 2 profissional	Serviço	60	60	R\$ 3.140,00	R\$ 188.400,00	Justificativa: Cria videos do evento e suas diversas atividades, utilizando câmeras profissionais e acessórios, além de editar as gravações, com o objetivo de registrar as atividades para mídia, espectadores, divulgação própria e relatórios. Trabalha ao longo dos dias de treinamento. necessária para regisro oficial. Memória de Cálculo: Equipe de 2 profissionais* 60 dias de evento.
Total Etapa 4.2						R\$ 236.400,00	
ETAPA 4.3 - Equipe tecnica de Assessoria							
ITEM	DESCRIÇÃO DETALHADA	UNIDADE DE MEDIDA (diária/mês/mts /serviço/unidade)	QTDE	TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL	JUSTIFICATIVA PARA AQUISIÇÃO/LOCAÇÃO E MEMÓRIA DE CÁLCULO
4.3.1	Contratação de Serviço de Assessoria Contábil - firma especializada em assessoria contábil vinculada aos órgãos regulamentadores, com expertise em suporte contábil de projetos, que conte com profissionais sêniores experientes tanto no setor público quanto no privado. A empresa será encarregada de fornecer suporte na gestão contábil do projeto)	Serviço	4	4	R\$ 2.901,51	R\$ 11.606,04	Justificativa: Justificativa: Em razão da necessidade de execução do projeto, propõe-se a contratação de serviços de assessoria e consultoria contábil para a elaboração de contratos e seus aditivos, além de orientação jurídica. Isso será feito com extrema consideração à sensibilidade do atendimento ao público-alvo, observando rigorosamente as disposições da legislação em vigor. Memória de cálculo: 1 serviço por mês 8h/dia *6 meses.



Handwritten signature

4.3.1	Contratação de Serviço de Assessoria Jurídica - O profissional deve ser advogado com experiência comprovada em consultoria para eventos de grande porte, com conhecimento específico em direito civil, contratos, propriedade intelectual, regulamentação de eventos, e questões relacionadas a segurança e responsabilidade civil. O advogado deve também ter capacidade de elaborar e revisar contratos com fornecedores, patrocinadores, parceiros e prestadores de serviços, além de garantir que o evento esteja em conformidade com a legislação vigente.	Serviço	1	1	R\$ 3.540,76	R\$ 3.540,76	Justificativa: Justificativa: Em razão da necessidade de execução do projeto, propõe-se a contratação de serviços de assessoria e consultoria contábil para a elaboração de contratos e seus aditivos, além de orientação jurídica. Isso será feito com extrema consideração à sensibilidade do atendimento ao público-alvo, observando rigorosamente as disposições da legislação em vigor. Memória de cálculo: 1 serviço por mês 8h/dia *6 meses.
4.3.2	Contratação de Gerente de Projetos - Profissional especializado na assessoria de projetos, que possua profissionais sênior com experiência ampla no setor público, esfera federal e distrital, bem como no setor privado, cuja atuação tenha sido diretamente ligada a formalização, acompanhamento e prestação de contas de fomentos e instrumentos congêneres.	MESES	4	4	R\$ 3.200,00	R\$ 12.800,00	Justificativa: Diante da necessidade de execução do Projeto, busca-se a contratação de Assessoria técnica especializada em Gestão da Execução com vistas ao adequado assessoramento à Entidade a respeito da execução físico financeira do Projeto. Memória de Cálculo: 1 profissional * 4 meses (estruturação, evento e pós evento).
Total Etapa 4.3						R\$ 27.946,80	
TOTAL DA META 4						R\$ 267.440,00	
VALOR TOTAL DO TERMO DE FOMENTO						R\$ 2.698.661,20	

ABRASRS

6 DIVULGAÇÕES E IDENTIFICAÇÕES DO EVENTO

TÍTULO DO PROJETO: "IGXP SPLIT 2024/2025"

1. Introdução – Contextualizar o projeto.

Realização do projeto "IGXP - Split 2024/2025", do inglês "In Game Experience", sendo um ecossistema para a comunidade gamer, voltado para fomentar a competitividade dos jogos eletrônicos em Brasília, através de uma Liga com duração de 3 meses, e um evento com as finais das competições.

2. Diagnóstico e necessidades de trabalho.

O diagnóstico revela um cenário em que a indústria de jogos eletrônicos no Distrito Federal carece de um ambiente propício para o desenvolvimento competitivo de jogadores e empresas locais, enquanto a demanda por espaços de capacitação e competição neste setor está em crescimento. Nesse contexto, o projeto surge como uma resposta crucial, oferecendo um espaço dedicado para o aprimoramento das habilidades dos jogadores, a promoção da competitividade regional e o estímulo ao empreendedorismo. Sua importância para o território reside na oportunidade de fortalecer a indústria local, capacitar a mão de obra em áreas tecnológicas e proporcionar um ambiente inclusivo para a participação de diversas comunidades, contribuindo assim para o desenvolvimento econômico e social da região.

3. Objetivos gerais e específicos do Plano de Comunicação.

Metas Qualitativas	Indicadores de Monitoramento	Parâmetro para aferição de cumprimento
Democratizar o acesso à Informações.	Criação das redes sociais.	Relatório de Mídias Espontâneas.
Dinamizar a divulgação das Informações	Fomento das mídias espontâneas	Relatório de Mídias Espontâneas;
Atingir o maior número de veículos da comunicação.	Disseminação nas mídias tradicionais, como rádios, tv, jornais	Relatório de Mídias Espontâneas; Publicações dos jornais.

	e revistas.	
Metas Quantitativas	Indicadores de monitoramento	Parâmetro para aferição de cumprimento
Divulgar o projeto para o público do DF, alcançando cerca de 24.500 pessoas pelo período de 6 meses.	Divulgação do aplicativo em redes sociais (Instagram);	Relatório de divulgação das métricas e gestão das redes sociais;
4. Identificar os públicos.		
Identificar os públicos – 24.500 pessoas de até 65 anos, com taxa de conversão de 10%.		
5. Identificar as estratégias, as ações e as metas a serem realizadas no Plano.		
A partir das estratégias traçadas para a comunicação, será desenvolvida a Identidade visual do projeto. A comunicação do projeto com o seu público se dará majoritariamente através de ações online através de uma comunicação específica para as mídias sociais. O Diretor de Comunicação acompanhará todo o período do projeto, como o planejamento e execução de todos os itens relacionados à comunicação, tais como: desenvolvimento da logomarca, desenvolvimento de cronograma de postagens em redes sociais, acompanhamento das perguntas do público em nossos canais de comunicação, sugestão e cotação de mídias offline, aprovação de logomarcas com patrocinadores e órgãos realizadores, desenvolvimento de peças de divulgação, briefing de conteúdo e linguagem a ser utilizada.		
6. Identificar os produtos, objetivos e indicadores a serem alcançados.		
Produto	Objetivo	Indicador
Informativo	Difusão Nacional	Contratação da Assessoria de Imprensa e entrega via mailing marketing
Impulsionamento de redes sociais	Difusão Nacional	Serviço de impulsionamento nas redes sociais, como Facebook e Instagram



--

7. Previsão de Receitas

PREVISÃO DE RECEITAS (inclusive recursos complementares)		
QTD.	Nome	Receitas
1	Secretaria de Estado de Esporte e Lazer do DF	R\$ 2.698.661,20
2	Contrapartida	R\$ 1.340,00
Total		R\$ 2.700.001,20

Brasília, 23/12/2024

Presidente da Entidade

LILIAN GRACE DE CARVALHO SOUZA