

MODELO PLANO DE TRABALHO - TERMO DE FOMENTO – PROJETO

IDENTIFICAÇÃO DO PROPONENTE		
Nome da OSC: ASSOCIAÇÃO PAULISTA DOS AMIGOS DA ARTE (APAA)		
CNPJ: 06.196.001/0001-30	Endereço: Rua Conselheiro Ramalho, 538	
Complemento: -	Bairro: Bela Vista	CEP: 01325-000
Telefone: (11) 3882-8080 – Ramal 141 ou 110		
E-mail: diretoriageral@amigosdaarte.org.br / lucia.helena@amigosdaarte.org.br		Site: www.amigosdaarte.org.br
Dirigente da OSC: GLAUCIO LIMA FRANCA		
CPF: 194.749.508-90	RG: 21.974.702-7	Órgão Expedidor: SSP/SP
Endereço do Dirigente: Rua Augusto César, 71 – Vila Rui Barbosa		
IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO		
NOME DO PROJETO: Orquestra na Cidade		
Área: () FORMAÇÃO CULTURAL (xxx) DIFUSÃO E PRODUÇÃO CULTURAL		
VIGÊNCIA	INÍCIO: 10/03/2024	TÉRMINO: 30/07/2024
Local da Realização: São Paulo	Horário da realização: Detalhado no item 02 – Descrição do objeto.	
Valor total do projeto: R\$ 900.060,00 (novecentos mil e sessenta reais)		
IDENTIFICAÇÃO DO RESPONSÁVEL TÉCNICO DO PROJETO:		
Designo o seguinte profissional para atuar como Responsável Técnico do projeto:		
Nome do responsável técnico do projeto: Lúcia Helena da Silva		
Telefone: (12) 996590555	Email: lucia.helena@amigosdaarte.org.br	Endereço: Rua Conselheiro Ramalho, 376 – Bela Vista
RG: 65985368	Nº do registro profissional: CRA 20.40722-0	
Órgão Expedidor: SSP/RJ		
Nome do Tesoureiro Responsável (se houver): -		
Telefone: (DDD)	E-mail:	
RG:	Órgão Expedidor:	

1. HISTÓRICO DO PROPONENTE

A Associação Paulista dos Amigos da Arte (APAA) é uma Organização Social de cultura, qualificada nos termos da Lei Complementar nº 846/1998, que tem como missão a difusão cultural e artística no estado de São Paulo, por meio do gerenciamento de programas e equipamentos públicos e da promoção, patrocínio, produção, incentivo e apoio à realização de atividades culturais e educacionais nos municípios paulistas.

Fundada em 2004, a APAA tem colaborado desde o seu nascimento para a valorização da diversidade artística, para o fortalecimento da cadeia produtiva cultural e para a democratização do acesso à cultura, estando presente hoje em mais de 628 municípios paulistas e tendo realizado mais de 67 mil ações culturais durante seus 20 anos de existência, com atuação marcada pela qualidade técnica, pela facilidade na articulação de uma grande rede que mobiliza artistas, gestores públicos, produtores, empreendedores, prestadores de serviço, fornecedores, especialistas e o corpo técnico da organização e pelo compromisso de fazer com que as políticas públicas de cultura alcance toda gente.

Tendo como tarefa a oferta de programação que alcance ampla diversidade de públicos, do infantil ao adulto, ao longo de sua história, a APAA já celebrou quatro contratos de gestão com o Governo do Estado de São Paulo, por intermédio da hoje Secretaria da Cultura, Economia e Indústria Criativas (CG nº 01/2004, CG nº 06/2011, CG 07/2016 e CG 02/2022 - vigente), tendo executado mais de R\$ 500 milhões de orçamento público voltado a políticas culturais direcionadas especialmente à difusão artístico-cultural das mais diversas linguagens artísticas, consolidando-se como a maior OSC nesta área de atuação no Estado de São Paulo.

Entre 2019 e 2022, o público total atingido pelos programas executados pela APAA foi superior a 5,9 milhões de pessoas. Só em 2023, foram desenvolvidas mais de 3,4 mil atividades, com o alcance de mais de 2,9 milhões de pessoas no âmbito presencial e mais de 800 mil pessoas virtualmente.

2. IDENTIFICAÇÃO E DESCRIÇÃO DO OBJETO (com as atividades a serem desenvolvidas)

OBJETO: Realização do TEG - 1º Torneio Estudantil de Games, com a entrega de um documentário ao final.

DATA: março a junho de 2024

LOCALIDADE: São Paulo/SP

O TEG - 1º Torneio Estudantil de Games é uma competição amadora de eSports, com foco na modalidade Free Fire, realizada entre os grupos de alunos do ensino médio, com idade entre 16 e 20 anos, matriculados nas escolas estaduais do Estado de São Paulo.

A expectativa é a TEG aconteça entre no período compreendido entre os meses de março a junho/2024, em 3 fases, conforme demonstrado no cronograma abaixo:

CRONOGRAMA - ORGANIZAÇÃO DAS SELETIVAS:

LANÇAMENTO DO EVENTO PARA O PÚBLICO (IBIRAPUERA OU VILA LOBOS)

- Data no mês de março/2024 a definir

LANÇAMENTO DO EVENTO PARA O IMPRENSA

- Data no mês de março/2024 a definir

PERÍODO DE DIVULGAÇÃO E INSCRIÇÃO NAS ESCOLAS

Centro e Zona Oeste - 11/03 a 30/03

Zona Norte e Zona Leste - 11/03 a 05/04

Zona Sul - 11/03 a 06/04

FASE 1 - SELETIVA DAS ESCOLAS ONLINE

31/03 (Dom) Centro, Zona Oeste

06/04 (Sab) Zona Norte, Zona Leste

07/04 (Dom) Zona Sul

FASE 2

ETAPA 1 - CLASSIFICATÓRIA ONLINE

500 times participando para classificar 240, 48 por região.

13/04 (Sáb) Centro (100 times - 48 classificam)

14/04 (Dom) Zona Oeste (100 times - 48 classificam)

20/04 (Sáb) Zona Norte (100 times - 48 classificam)

21/04 (Dom) Zona Sul (100 times - 48 classificam)

27/04 (Sáb) Zona Leste (100 times - 48 classificam)

ETAPA 2 - SEMI-FINAIS REGIONAIS - PRESENCIAL

240 times participam para classificar 24 times, 5 por região.

28/04 (Dom) Centro (48 times - 4 classificam)

ATIVIZAÇÃO COM INFLUENCERS

240 times participam para classificar 24 times

29/04 a 04/05- Os 5 Influenciadores do CENTRO interagem com seus times.

06/05 a 11/05- Os 5 Influenciadores do Z.OESTE interagem com seus times.

13/05 a 18/05- Os 5 Influenciadores do Z.NORTE interagem com seus times.

20/05 a 25/05- Os 5 Influenciadores do Z.LESTE interagem com seus times.

27/05 a 01/06- Os 5 Influenciadores do Z.SUL interagem com seus times.

FINAL

Data de junho/2024 a definir

- 3. JUSTIFICATIVA DO PROJETO** (Descrição da realidade que será objeto da parceria, devendo ser demonstrado o nexos entre essa realidade e o projeto e metas a serem atingidas. Qual é a realidade que o projeto irá atuar, e o que efetivamente muda com o projeto proposto).

Dominando a cultura pop como um segmento lucrativo, a indústria de games vem ganhando casa vez mais destaque na economia mundial, faturando mais do que os mercados de cinema e de música desde 2018.

O Brasil, maior mercado de jogos eletrônicos da América Latina e 13º no ranking mundial, tem o mercado de games como o que apresenta maior crescimento no país, com um faturamento de R\$ 12bi ao ano e a perspectiva, segundo o relatório sobre entretenimento e mídia da PwC 2022-2026, de duplicar até 2026¹.

Esse sucesso é resultado da crescente adesão ao universo dos jogos eletrônicos: de acordo com a Pesquisa Games Brasil 2023, estima-se que 70,1% das pessoas no Brasil são adeptas aos jogos digitais. Desse público, 75,3% têm os games como a diversão mais relevante dentre suas práticas de entretenimento e o smartphone como plataforma preferida para jogar (51,7% dos entrevistados).

Mas o universo dos jogos digitais não representa apenas entretenimento. De acordo com a referida pesquisa, já se nota um crescimento no número de “hardcore gamers”, que deixam de ser apenas jogadores casuais e passam a jogar todos os dias (38,8%) e um crescimento no número daqueles que enxergam o mercado nacional de games como um setor que oferece boas oportunidades de trabalho e carreira, seja por meio dos eSports, seja por meio de profissões correlatas como programação de jogos digitais, arquitetura de informação, interface e user experience (UX/UI), entre outras (58,3%).

Nesse cenário que indica o crescente potencial da cultura gamer e do reconhecimento dos eSports, faz-se necessário o apoio a iniciativas como o TEG.

A realização de um campeonato como o TEG, além de colaborar para o fomento da indústria e da cultura gamer de modo a reafirmar o segmento como um dos principais motores do desenvolvimento econômico nacional, tem como vantagens ainda:

Desenvolvimento de Talentos Locais: Ao apoiar os jogadores de eSports amadores, o país e, mais especificamente, a cidade de São Paulo, tem a oportunidade de identificar e desenvolver talentos locais. Isso pode levar à formação de equipes competitivas de alto nível, contribuindo para a reputação do Brasil no cenário internacional de e-Sports.

Inclusão Social e Oportunidades: O eSports oferece uma oportunidade para pessoas de diferentes origens e regiões se envolverem em uma comunidade global. Apoiar jogadores amadores pode promover a inclusão social, oferecendo oportunidades de participação e crescimento para aqueles que de outra forma não teriam acesso a atividades esportivas tradicionais.

Promoção de Habilidades Transferíveis: Participar de eSports pode desenvolver habilidades valiosas, como trabalho em equipe, liderança, resolução de problemas e habilidades de comunicação. Ao apoiar jogadores amadores, o Brasil está investindo no

¹ Disponível em: <https://www.pwc.com.br/pt/estudos/setores-atividades/entretenimento-midia/2022/GEMO-2022.pdf>

desenvolvimento dessas habilidades, que podem ser transferidas para outras áreas da vida pessoal e profissional.

Estímulo à Indústria Nacional de Jogos: O apoio aos jogadores amadores também pode estimular o crescimento da indústria nacional de jogos. À medida que mais pessoas se envolvem com eSports, há uma demanda crescente por jogos desenvolvidos localmente, o que pode impulsionar o setor de desenvolvimento de jogos no Brasil.

Representação Internacional: Jogadores amadores que recebem apoio têm a oportunidade de representar o Brasil em competições internacionais. Isso não apenas aumenta a visibilidade do país no cenário global de eSports, mas também promove um sentimento de orgulho nacional e identidade entre os espectadores brasileiros.

4. OBJETIVOS GERAIS DO PROJETO

De modo geral, o projeto objetiva:

- Valorizar a cultura gamer e o seu potencial como um dos principais motores de desenvolvimento nacionais;
- Fomentar a diversidade e inclusão no universo dos eSports; e
- Garantir a realização de um evento cultural para a integração dos jovens estudantes do ensino médio da cidade de São Paulo.

5. METAS REAIS A SEREM ATINGIDAS

Devem ser reais, pois no momento da prestação de contas, a entidade deve comprovar que as atingiu.

META 1: Garantir a participação de 500 times na Fase 2 – Etapa 1 – Classificatória Online

META 2: Garantir a classificação de classificar 24 times na Fase 2 – Etapa 2

META 3: Garantir a realização da final do TEG

6. PARÂMETROS A SEREM UTILIZADOS PARA AFERIÇÃO DO CUMPRIMENTO DAS METAS

- 1) Relatório de realização de cada uma das fases do evento; e
- 2) Registro fotográfico panorâmico das ações.

7. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

Detalhamento etapas ou fases de execução

ETAPAS OU FASES DE EXECUÇÃO		
Nº	Ações	Duração
01	Pré-Produção – 01 a 10/03/2024	10 dias
02	Produção: 10/03/2024 a 30/06/2024	112 dias
03	Pós-Produção: 01/07/2024 a 31/07/2024	30 dias

8. PÚBLICO-ALVO e ABRANGÊNCIA DE PÚBLICO

Adolescentes estudantes do ensino médio em escolas públicas estaduais como competidores, público em geral como espectadores.

9. PLANO DE DIVULGAÇÃO

Todos os meios utilizados pela entidade para divulgar o projeto, por exemplo, site da entidade endereço tal, revista local tal, rede social tal e etc.

A divulgação será feita, de forma perene, durante o mês que antecederá a realização do evento por meio de:

- 1- Folder eletrônico e banners digitais, disponibilizados para postagem nos sites e nas redes sociais (Instagram e Facebook) da APAA e Deputado Estadual Felipe Franco;
- 2- Aplicação de banners físicos para divulgação do projeto nas escolas estaduais; e
- 3- Acompanhamento e clipagem de resultados de mídia regularmente.

10. CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

10.1. CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO DA SECRETARIA COM A ENTIDADE

DESCRIÇÃO DO CUSTO	MÊS 1	MÊS 2	MÊS 3	MÊS 4	MÊS 5	MÊS 6	
--------------------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	--

MATERIAIS	R\$408.840,00						
SERVIÇOS	R\$339.000,00						
MÃO DE OBRA	R\$152.220,00						
TOTAL/MÊS	R\$ 900.060,00						
TOTAL GLOBAL:		R\$ 900.060,00					
		Número de parcelas:			01 parcela		

10.2. CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO DA ENTIDADE COM OS CONTRATANTES

DESCRIÇÃO DO CUSTO	MÊS 1	MÊS 2	MÊS 3	MÊS 4	MÊS 5	
MATERIAIS		R\$408.840,00				
SERVIÇOS		R\$339.000,00				
MÃO DE OBRA		R\$152.220,00				
TOTAL/MÊS						
TOTAL GLOBAL:		R\$ 900.060,00				
		Número de parcelas:			01 parcelas	

Nota:

Adotamos os seguintes critérios para otimizar a aplicação dos recursos:

- 1- No tocante aos contratos de prestação de serviços, pretendemos efetuar parte do pagamento como “entrada” /sinal” para fidelizar o fornecedor.
- 2- No caso dos materiais, vamos adotar o conceito de compra por lote econômico, assim conseguimos melhores preços e garantia de entrega;
- 3- No caso de mão de obra, daremos maior velocidade a liberação de pagamentos, visto a necessidade de recomposição financeira da camada artística.

11. REFERÊNCIA DE MERCADO DAS DESPESAS DO PROJETOS

NOTA: ADOTAMOS COMO REFERÊNCIA A TABELA NACIONAL DE SERVIÇOS E MÃO DE OBRA PARA CULTURA.

11.1. ORÇAMENTO DE MATERIAIS (ANEXARPROPOSTAS)

N	DESCRIÇÃO	QUAN T.	UNID	1º ORÇAMENTO		2º ORÇAMENTO		3º ORÇAMENTO	
				VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
1.									
2.									

11.2. ORÇAMENTO DE SERVIÇOS
(ANEXAR PROPOSTAS)

N	DESCRIÇÃO	QUANT.	UNID	1º ORÇAMENTO		2º ORÇAMENTO		3º ORÇAMENTO	
				VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
1									
2									

11.3. ORÇAMENTO DE MÃO DE OBRA
(MENCIONAR TABELA REFERENCIAL DE SINDICATOS, ETC)

N	DESCRIÇÃO	QUANTIDADE	UNIDADE	ANO DA TABELA REFERENCIAL	NOME DO SINDICATO/INSTITUIÇÃO
1.					
2.					
3.					
4.					

11.4. ORÇAMENTO DE SERVIÇOS QUE INEXÍGEM COTAÇÃO DE PREÇO
(ANEXAR TRÊS CÓPIAS DE NOTAS FISCAIS COMPROVANDO O PREÇO)

N	DESCRIÇÃO	QUANT.	UND	ÚNICO ORÇAMENTO	JUSTIFICATIVA INEXIGIBILIDADE DE COTAÇÃO DE PREÇO (explicar a inviabilidade da competição/concorrência)
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

12. PLANILHA ORÇAMENTÁRIA COM DESCRIÇÃO DETALHADA DAS DESPESAS DO PROJETO.

PLANILHA ORÇAMENTÁRIA DETALHADA					
Especificação	Descrição detalhada de cada item	Unidade de Medida	Quant.	Valor Unitário	Valor Total
MATERIAIS	Vídeo – Pannel de Led	verba	1	R\$120.000,00	R\$120.000,00
	Iluminação cênica - Equipamentos	verba	1	R\$75.000,00	R\$75.000,00
	Sonorização - Equipamentos	verba	1	R\$70.000,00	R\$70.000,00
	Captação (Câmeras para transmissão da competição)	verba	1	R\$ 90.000,00	R\$ 90.000,00
	Premio 1º Lugar (PC Gamer)	unidade	6	R\$ 6.400,00	R\$38.400,00
	Premio 2º Lugar (Cadeira Gamer)	unidade	6	R\$ 1.666,00	R\$10.000,00
	Premio 3º Lugar (Kit teclado e	unidade	6	R\$ 900,00	R\$5.440,00

	mouse gamer)				
				Sub total de materiais	R\$408.840,00
SERVIÇOS	Gerenciamento Seletivas – 3 Fases	verba	1		R\$95.000,00
	Criação de Projeto - Torneiro	1	1		R\$20.000,00
	Cenografia	1	1		R\$70.000,00
	Gráfica	1	1		R\$18.000,00
	Segurança e Limpeza	1	1		R\$28.000,00
	Kit Lanches + Água	1	1		R\$55.000,00
	Operação	1	1		R\$18.000,00
	Logística	1	1		R\$25.000,00
				Sub total de serviços	R\$329.000,00
MÃO DE OBRA	Equipe Produção - 1 Diretor de Produção, 2 Produtores, 1 Aux. Produção	Equipe	1		R\$115.500,00
	Equipe Captação de Imagem – 1 Técnico de Vídeo, 2 Aux. Video, 1 Técnico de Iluminação, 2 Aux. de Iluminação, 1 Técnico Sonorização, 3 Aux. Sonorização	Equipe	1		R\$18.300,00
	Equipe Técnica – 1 Diretor de Corte, 1 Diretor de Tv, 1 Diretor de Foto, 2 Câmeras	Equipe	1		R\$16.200,00
	Comunicação	Equipe	1		R\$ 12.220,00
					Sub total de mão de obra
				Total geral: R\$900.060,00	

12. CRONOGRAMA DE RECEITAS E DESPESA

CRONOGRAMA DE RECEITAS E DESPESAS				
Mês e Parcela	Receitas (descrição)	Valor (R\$)	Despesas (descrição)	Valor (R\$)
Mês 1 - única	Projeto	900.060,00	Materiais	408.840,00
			Serviços	339.000,00
			Mão de Obra	152.220,00
Mês 2				
Mês 3				
		Total:		Total: R\$ 316.120,00

14. CONTRAPARTIDA - NÃO SE APLICA

CONTRAPARTIDA (apenas se houver)

Especificação	Descrição detalhada de cada item	Unidade de Medida	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
MATERIAL					
					Sub total de materiais R\$
SERVIÇOS					
					Sub total de serviços R\$
MÃO DE OBRA					
					Sub total de mão de obra R\$
				Total geral:	

São Paulo, 07 de março de 2024.

Associação Paulista dos Amigos da Arte
Glauco Lima Franca
Diretor Geral