



PROPOSTA DE PLANO DE TRABALHO

1. DADOS CADASTRAIS – CONCEDENTES				
Órgão/Entidade: Fundo Municipal de Empreendedorismo e Inovação – FUMIPE órgão vinculado a Secretaria Municipal do Trabalho, Empreendedorismo e Inovação - SEMTEPI				CNPJ: 10.918.187/0001-60
Endereço: Rua Rio Jamary, 77, Nossa Senhora das Graças, Vieiralves.				
Cidade: Manaus	UF: AM	CEP: 69053-560	Telefone: (92) 3631-9274	E-mail: gabinete.semtepi@pmm.am.gov.br
Nome do responsável: Geison Maicon Oliveira de Assis				
C.I./Órgão Expedidor 4675660 SSP/PA			Função Secretário Executivo	

1.1. DADOS CADASTRAIS – CONCEDENTES				
Órgão/Entidade: Secretaria Municipal do Trabalho, Empreendedorismo e Inovação - SEMTEPI				CNPJ: 04.391.78.0001-35
Endereço: Rua Rio Jamary, 77, Nossa Senhora das Graças, Vieiralves.				
Cidade: Manaus	UF: AM	CEP: 69053-560	Telefone: (92) 3631-9274	E-mail: gabinete.semtepi@pmm.am.gov.br
Nome do responsável: Radyr Gomes de Oliveira Júnior				
C.I./Órgão Expedidor 15962555 SSP/AM			Função Secretário Municipal	

2. DADOS CADASTRAIS – PROPONENTE – ORGANIZAÇÃO DA SOCIEDADE CIVIL				
Órgão/Entidade: Federação Amazonense E-Sports - FAESP				CNPJ: 38.262.554/0001-30
Endereço: RUA PROFESSOR ABÍLIO DE ALENCAR, Nº 340 – Alvorada 2.				
Cidade: Manaus	UF: AM	CEP: 69042-010	Telefone: (92) 99478-5471	
Nome Do Responsável Da OSC: ANDRYW ANTONY ANDRADE FONSECA				CPF: 003.366.762-47
C.I./Órgão Expedidor: 23383453 SSP/AM				Função: Presidente

3. RESPONSÁVEL TÉCNICO DA EXECUÇÃO DO OBJETO				
Nome do Responsável Técnico: LEANDRO RAMOS DE ANDRADE				Escolaridade: Ensino Superior Completo
Endereço: RUA LÍRIO DO MAR, Nº 29 QD I 28 - NOVO ALEIXO				
Cidade: Manaus	UF: AM	CEP: 69098-211	DDD/telefone: (92) 99252-9882	
E-mail: leo.dist1@gmail.com				



4. DESCRIÇÃO DETALHADA DO OBJETO	
OBJETO DO EDITAL:	INTRODUÇÃO AO MERCADO DE GAMES
LOTE:	05
PÚBLICO-ALVO:	60 Pessoas a partir de 18 anos, que têm interesse em conhecer o desenvolvimento de jogos, desenvolvedores, programadores e designer.
VIGÊNCIA:	02 (dois) meses
INICIO PREVISTO:	JANEIRO/2023
TÉRMINO PREVISTO:	FEVEREIRO/2023
DETALHAMENTO DO OBJETO A proposta deriva do edital de chamamento publico nº 002/2022 - FUMIPEQ/SETEMPÍ no qual realiza a seleção de organização da sociedade civil para execução do projeto denominado "Mais Inovação 2022" em regime de mútua cooperação através de celebração de um termo de colaboração, por essa razão a FEDERAÇÃO AMAZONENSE DE E-SPORTS - FAESP apresenta a proposta para captação de recurso financeiro objetivando apoiar a secretaria na oferta pelo lote 5 que prevê a formação voltada a Introdução ao mercado de Games com intuito de <i>realizar as ações que transforme a diversão em um negócio no formato de startup, a fim de gerar conexões duradouras com o mercado.</i> Dessa forma proporcionará ao público-alvo no período de execução por 02 (dois) meses após o recebimento do recurso correspondente ao lote 05, o processo de formação de 03 turmas contendo 20 participantes em cada, inserido um total de 60 pessoas no mercado de Games; As aulas serão ministrados no Casarão de Inovação Cassina e acontecerão de segunda a sexta-feira, no turno matutino, vespertino e noturno, com carga horária de 04 horas diárias pelo período de 06 semanas para cada turma, tendo um intervalo de 15 minutos para lanche que será oferecido pela FAESP. Ao final da conclusão de cada turma, aos participantes que obtiverem uma participação mínima em pelo menos de 75% no curso, receberá o certificado de conclusão com a carga horária de 120h. O conteúdo programático abordará os seguintes assuntos: Módulo I: Introdução ao mercado de game; Desenvolvimento de software; Elaborar Game Design Document com mecânica de jogo, elementos e aplicabilidade; Planejar as atividades de programação para o desenvolvimento de games; Construir protótipos e realizar testes de validação; Configurar e incorporar elementos multimídia; Codificar em linguagem de programação; Programar em game engine; Identificar conceitos e tendências da área de games. Módulo II: Plataforma e cronograma de trabalho; Boas práticas e visão de desempenho; Infraestrutura; Reputação; Conceitos de Lean Startup & BMC; ESports e	




4. DESCRIÇÃO DETALHADA DO OBJETO

profissionalização; Liderança & Raciocínio Rápido; Análise de Partidas; Metaverso: Social Media & Marketing; Engajamento & Tráfego.

5. APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA

A presente proposta visa ofertar aos associados e não associados da Federação Amazonense e-Sports – FAESP uma oportunidade de participarem de uma capacitação inovadora por meio do curso de Introdução ao Mercado de Games, tendo em vista que a instituição tem fomentando no estado do Amazonas os jogos eletrônicos para além de um momento de diversão e disputas, mas da possibilidade promissora de empreendedorismo e geração de renda para esse novo mercado.

6. JUSTIFICATIVA DA PROPOSTA

A Federação Amazonense de E-sports – FAESP fundada em 10 de janeiro de 2020, com CNPJ e Inscrição Municipal em atividade, é denominada uma Associação de fins não econômicos, com prazo de duração indeterminado, de caráter desportivo, uma entidade Estadual de Administração do Desporto da modalidade de Jogos Eletrônicos, estando filiada à Entidade Nacional de Administração da respectiva modalidade e por esta reconhecida como a única entidade responsável pela organização da prática e gestão dos jogos Eletrônicos no Estado do Amazonas, bem como pela sua representação perante toda e quaisquer pessoas, física e jurídica, de direito público e privado.

Nessa perspectiva de que a cidade de Manaus é uma Metrópole e tem grande potencial para o desenvolvimento do empreendedorismo e inovação, a FAESP comprometer-se e contribui para que o Esporte Eletrônico seja uma categoria desportiva amplamente divulgada e de grande amplitude, com possibilidade de melhoria da qualidade de vida dos seus associados, promovendo a inclusão social por meio da tecnologia, calcando novos rumos de geração de emprego como o empreendedorismo e o desenvolvimento comunitário no território de Manaus e demais municípios do Amazonas, buscando formar uma verdadeira consciência social e espírito esportivo, através de ações positivas a favor de seus associados e suas famílias em âmbito municipal e estadual, com alcance nacional e internacional.

Visa ainda ser um agente de transformação, com grande representatividade no Estado do Amazonas, por meio da promoção de valores humanos e do esporte eletrônico, envolvendo o maior número de pessoas nos projetos das ligas e associações filiadas, promovendo o convívio social e comunitário, enfatizando valores tais, como:



Respeito, Ética, Excelência, Transparência, Esporte, Tecnologia, Inovação, Compromisso e Responsabilidade Social.

As federações são dotadas de autonomia, independentes em suas atividades, voltadas para intervenções a onde o poder público não consegue atingir. Esse processo social organizado vem conquistando novos espaços e formas para o desenvolvimento e potencialização de indivíduos para um novo olhar até mesmo para pensando a tecnologia como futura geração de renda. Nesse contexto, a Federação Amazonense de E-Sports – FAESP vem trabalhando com ações e atividades que ora não estavam descritas como modalidade esportiva e não tinha nenhum caráter de ações governamental e que percebendo esse novo cenário dos jogos eletrônicos ou games fomenta ações, atividades, campeonatos, fóruns, dentre outros, buscando movimentar essa nova realidade no universo de crianças, adolescentes, jovens, adultos e idosos de gerações passadas como os da década de 80, que são considerados da geração do Vídeo games e ainda hoje jogam com frequência a entrarem nesse novo universo.

O trabalho realizado pela FAESP atualmente atende as demandas de 72 times filiados no total de 3.400 cybers atletas na perspectiva de possibilitar os indivíduos e suas respectivas famílias que vivem em Manaus e demais municípios do Estado do Amazonas, o fomento e a articulação nos esportes eletrônicos, possibilitando a inclusão de crianças, adolescentes, jovens, adultos e idosos, de ambos os sexos, bem como pessoas com deficiência e LGBTQIAP+ (Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transgêneros/Travestis, Queer, Intersexuais, Assexuais e Pansexuais), por meio do esporte eletrônico, desenvolvendo o esporte e projetos sociais em parceria, por meio de convênios com instituições governamentais e não governamentais, que viabilizem a melhoria e qualidade de vida, com foco no atendimento humanizado por profissionais especializados em diversas áreas.

7. OBJETIVOS

Ofertar a oportunidade de uma capacitação inovadora como formação a Introdução ao Mercado de Games, contribuindo para que esse conhecimento consiga impulsionar os participantes ao empreendedorismo e geração de renda, com a intenção ainda de que com uma ação divertida possa ser transformada em um negócio que gere conexões duradoras para o mercado de tecnologia e inovação.

8. METAS E ETAPAS A SEREM ATINGIDAS

Meta 1 – Contratação de 100% dos profissionais e serviços que prestarão apoio na



execução das atividades a serem desenvolvidas pelo objeto proposto.

- Etapa 1 – Contratação do quadro funcional que prestará serviço na realização do curso Introdução ao Mercado de Games;.
- Etapa 2 — Aquisição de 10 computadores e do material para o fornecimento de lanches e similares conforme o plano de trabalho.
- Etapa 3 - Divulgação e inscrição dos interessados.

Meta 2 – Capacitar o participante contribuindo com 80% do aumento da capacidade de autonomia, possibilitando o desenvolvimento de suas potencialidades, habilidades, criatividade, inovação e ampliação no mundo dos negócios, por meio do curso de qualificação e empreendedorismo.

- Etapa 1 – Realização das 03 turmas do curso Introdução ao Mercado de Games;
- Etapa 2 - Aplicação de Pesquisa de Satisfação;
- Etapa 3 - Confraternização com os alunos e Entrega da Certificação dos cursistas ao final do curso.

9. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO (META e AÇÃO)

Meta	Ação	Indicador físico		Duração (MÊS)	
		Unid. Medida	Quant.	Início	Término
1	Processo de seleção dos profissionais	01 - coordenador; 02 - Administrativo; 01 – Contador; 01 – Assistente Social.	05	Mês 1 Jan/2023	Mês 1 Jan/2023
	Aquisição dos serviços, tais como: Instrutores de curso, como computador, lanches e material gráfico.	1. PJ da compra de computador 2. PJ dos Serviços de lanche 3. PJ serviços gráficos. 4. Equipe da FAESP	04	Mês 1 Jan/2023	Mês 1 Jan/2023
	Divulgação do curso nas redes sociais e mídias e disponibilizar formulários para inscrição	05 - Equipe da FAESP 60 - cursistas	65	Mês 1 Jan/2023	Mês 1 Jan/2023
2	Monitorar todos os passos para	05 - Equipe da FAESP 60 - cursistas	65	Mês 1 Jan/2023	Mês 2 Fev/2023

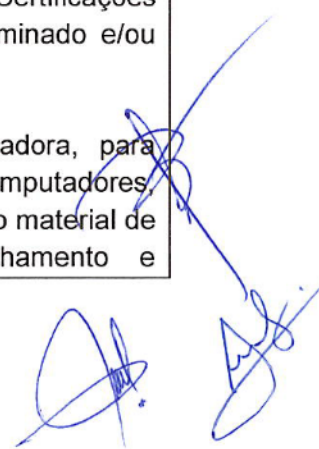


9. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO (META e AÇÃO)

	realização do curso				
	Aplicar formulário de Pesquisa de Satisfação	05 - Equipe da FAESP 60 - cursistas	65	Mês 2 Fev/2023	Mês 2 Fev/2023
	Realizar um coffee break para encerramento e certificação do curso	15 - Equipe da FAESP 60 - cursistas	75	Mês 2 Fev/2023	Mês 2 Fev/2023

10. METODOLOGIA DE EXECUÇÃO DAS AÇÕES/METAS *(Inserir linhas quantas forem necessárias.)*

Ação/Meta1	1) Serão realizada a seleção para preenchimento das seguintes vagas: - Coordenador - Cumprirá suas atividades numa carga horária de 44 h semanais: de segunda a sexta-feira, que desenvolverá suas funções para manter os membros da equipe organizados e focados para cumprir os objetivos propostos pelo objeto. - Instrutor do curso - Terá a carga horária de 20 horas semanais de segunda a sexta-feira, tendo como competências de Planejar, avaliar, acompanhar e ministrar o conteúdo programático; - Assistente Administrativo - Terá a carga horária de 40 horas semanais de segunda a sexta-feira e dará apoio nas atividades realizadas no curso; - Contador - Terá a carga horária de 30 horas semanais, que desenvolverá as suas atividades no acompanhamento das compras até a prestação de contas do plano de trabalho; - Assistente social - Terá a carga horária de 30 horas semanais, que realizará processo de triagem dos interessados e monitoramento das atividades com intuito de acompanhar os alunos para que evitem os absenteísmo do curso. Meios de Verificação: Currículo Vitae dos selecionados; Certificações de Escolaridade e Contrato de Trabalho por tempo determinado e/ou Notas Fiscais de Prestação de serviços. 2) O Coordenador fará contato com a Empresa ganhadora, para realização das compras tanto para a aquisição dos 10 computadores, fornecimento de lanches e similares e ainda a compra do material de apoio gráfico, fazendo cronograma de acompanhamento e
------------	--



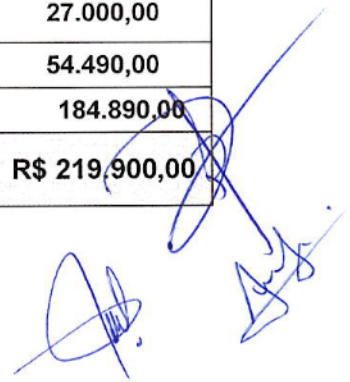

10. METODOLOGIA DE EXECUÇÃO DAS AÇÕES/METAS (Inserir linhas quantas forem necessárias.)	
	monitoramento para o gerenciamento das atividades. Meios de Verificação: Notas fiscais; Recibos; Extrato de movimentação bancária. 3) Serão realizadas as divulgações por meio de mídia social da Federação Amazonense de E-sports e que havendo interesse dos jovens e adultos associados poderão fazer a inscrição que na instituição nos dias de segunda a sexta-feira, horário comercial, obedecendo o critérios de idade conforme o perfil do público-alvo e a quantidade de vaga por turma. Meios de Verificação: Mídia da divulgação; fichas de inscrição; Relação nominal dos participantes por turma.
Ação/Meta2	1) O curso será realizado no Casarão de Inovação Cassina situada na Rua Bernardo Ramos e R. Gov. Vítório - Centro, Manaus - AM, 69036-110, as aulas serão realizadas durante a semana: de segunda a sexta-feira nos turnos matutino, vespertino e noturno, sendo 04 horas/aula com 15 minutos de intervalo para o lanche, sendo formadas 03 turmas entre os meses de Janeiro a Fevereiro de 2023, cada turma atenderá a 20 participantes, entre jovens e adultos e obedecerão nas seguintes datas: 1ª Turma - Prevista para início no mês de Janeiro de 2023 até Fevereiro de 2023, totalizando 06 semanas (30 dias) nos horários compreendidos entre as 08h00 às 12h15. 2ª Turma - Prevista para início no mês de Janeiro de 2023 até Fevereiro de 2023, totalizando 06 semanas (30 dias) nos horários compreendidos entre as 13h00 às 17h00. 3ª Turma - Prevista para início no mês de Janeiro de 2023 até Fevereiro de 2023, totalizando 06 semanas (30 dias) nos horários compreendidos entre as 18h00 às 22h15. Obs: A extensão da datas já contemplam provável 04 dias de folgas no mês de fevereiro referente ao feriado de Carnaval. Meios de Verificação: Registro Fotográficos e filmagens; Frequência. 2) Em fevereiro de 2023, no final do curso será aplicado nas 03 turmas um formulário de Questionário de Satisfação aplicado aos cursistas, a fim da realização de um diagnóstico de satisfação com o curso oferecido.



10. METODOLOGIA DE EXECUÇÃO DAS AÇÕES/METAS (Inserir linhas quantas forem necessárias.)	
	Meios de Verificação: Registro Fotográficos e filmagens; Análise do das repostas do questionário de satisfação aplicado aos cursistas e/ou Relatório Técnico. 3) Ao final da capacitação, os alunos concludentes com participação de no mínimo 75% de presença, receberão certificado, com descrição da carga horária e os conteúdos programáticos do curso. Será proposto a SETEMPI que caso esteja de acordo, irá ser realizada uma confraternização em fevereiro de 2023 no final do curso às 19h com todas as três turmas, no qual os 60 cursistas serão certificados. Meios de Verificação: Registro Fotográficos e filmagens.

11. ORÇAMENTO DETALHADO DOS BENS E SERVIÇOS - Natureza da Aquisição: Recursos do Termo de Colaboração.					
SERVIÇOS DE TERCEIROS – PESSOA FÍSICA					
Item	DESCRIÇÃO DO ITEM	Indicador Físico		Custos R\$	
		Unid. Medida	Quant	Unit.	Total
1	- Coordenador	MÊS	02	R\$ 4.662,50	R\$ 9.325,00
2	- Contador	MÊS	02	R\$ 3.500,00	R\$ 7.000,00
3	- Administrativo (2)	MÊS	02	R\$ 4.000,00	R\$ 8.000,00
4	- Assistente Social	MÊS	02	R\$ 2.500,00	R\$ 5.000,00
SUBTOTAL FOLHA					R\$ 29.325,00
5	- INSS (Patronal)	MES	02	R\$ 2.842,50	R\$ 5.685,00
VALOR TOTAL					R\$ 35.010,00

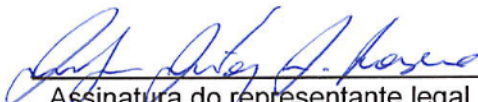
SERVIÇOS DE TERCEIROS – PESSOA JURÍDICA					
Item	DESCRIÇÃO DO ITEM (somente 1 linha para cada item)	Indicador Físico		Custos R\$	
		Unid. Medida	Quant	Unit.	Total
1	Professores	UND	3	28.325,00	103.400,00
	Coord. pedagógico	UND	1	10.700,00	
	Elaboração do material didático	UND	60	128,75	
2	Serviço Fornecimento Lanches e similares	UND	1800	15,00	27.000,00
3	Compra de computadores	UND	10	5.449,00	54.490,00
VALOR TOTAL					184.890,00
TOTAL DE RECURSOS DO TERMO DE COLABORAÇÃO					R\$ 219.900,00

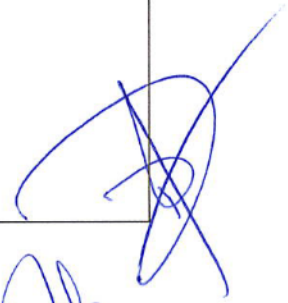


12. PLANO DE APLICAÇÃO			
Tipo de Despesa	Concedente (R\$)	Conveniente (R\$)	Total (R\$)
Recursos do Termo de Colaboração	R\$ 219.900,00	-	R\$ 219.900,00
Total Geral (R\$)		R\$ 219.900,00	

13. CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO – DUAS PARCELAS		
CONCEDENTE:	Secretaria Municipal do Trabalho, Empreendedorismo e Inovação - SEMTEPI	
DESCRIÇÃO	MÊS	VALOR R\$
Transferência de recursos	Janeiro/2023	R\$ 131.940,00
Transferência de recursos	Fevereiro/2023	R\$ 87.960,00
Total Geral (R\$)		R\$ 219.900,00

14. CRONOGRAMA DE UTILIZAÇÃO DOS RECURSOS						
Descrever o título das atividades contempladas no valor a ser consumido no mês (exemplo: despesas com o planejamento).						
METAS	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6
Meta 1	Despesa com contratação e aquisição	Despesa com contratação e aquisição				
Meta 2						
Total R\$	R\$ 131.940,00	R\$ 87.960,00				

15. DECLARAÇÃO PROPONENTE DO ÓRGÃO/ENTIDADE PROPONENTE Na qualidade de representante legal do proponente, declaro, para fins de prova junto a Prefeitura Municipal de Manaus, para os efeitos e sob as penas da lei, que inexistente qualquer débito em mora ou em situação de inadimplência com o Tesouro Nacional, Estadual, Municipal ou qualquer órgão ou entidade da Administração Pública Federal, Estadual e Municipal, que impeça o Termo de Colaboração, na forma deste Plano de Trabalho. Nestes Termos Pede Deferimento. Manaus – AM <u>28</u> de <u>NOVEMBRO</u> de 2022  Assinatura do representante legal



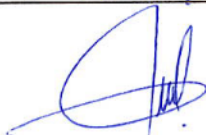


16. APROVAÇÃO PELA CONCEDENTE

DEFERIDO



INDEFERIDO

Manaus – AM 28 de NOVEMBRO de 2022

GEISON MAICON OLIVEIRA DE ASSIS
Secretário Executivo do Comitê de Crédito Municipal
FUMIPEQ/SEMTEPI



RADYR GOMES DE OLIVEIRA JÚNIOR
Secretário Municipal do Trabalho, Empreendedorismo e Inovação
SEMTEPI

