

Projeto Técnico
“Manaus Visão Hack Experience”

Manaus, 06 de setembro de 2021

ÍNDICE DO PROJETO

ITENS	Pág.
INFORMAÇÕES BÁSICAS	3
FICHA DE CADASTRO	4
PROPOSTA DE PLANO DE TRABALHO	5
1 – APRESENTAÇÃO	6
2 – JUSTIFICATIVA	7
3 – PÚBLICO-ALVO	7
4 – OBJETIVOS	8
5 – ÁREA DE ABRANGÊNCIA	8
6 – PERÍODO DE EXECUÇÃO	8
7 – METAS	9
8 – METODOLOGIA	9
9 – CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO DO PROJETO	20
10 – MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS	20
11 – PREVISÃO ORÇAMENTÁRIA	21
12 – PLANO DE APLICAÇÃO	25
13 – CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO E UTILIZAÇÃO	25
14 – DECLARAÇÃO DE PROPONENTE DO ÓRGÃO/ENTIDADE PROPONENTE	28
15 – APROVAÇÃO PELA CONCEDENTE	28



INFORMAÇÕES BÁSICAS

Nome do Projeto: **Manaus Visão Hack Experience**

Organização proponente: **Instituto Visão Amazônica**

Endereço: Rua do Comércio, nº44 B, Conjunto Castelo Branco – Castelo Branco

CNPJ: 63.693.667/001-37

Razão Social: Instituto Visão Amazônica

Origem dos Recursos Financeiros: Emenda Parlamentar Impositiva Municipal Nº 122

Objeto:

Realizar evento de inovação tecnológica para obtenção de soluções para gargalos do serviço público.

Linha programática do projeto:

- **Apoiar o desenvolvimento de negócios de inovação tecnológica, por meio de competição de Startups;**
- **Capacitar científica e tecnológica e de profissionais na área de Inovação e Tecnologia da Informação.**

Local:

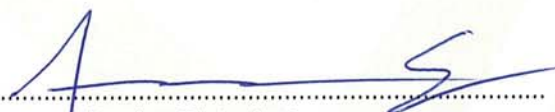
Casarão da inovação Cassina.



FICHA DE CADASTRO

DADOS CADASTRAIS DA ENTIDADE			
Órgão/Entidade: Instituto Visão Amazônica		CNPJ: 63.693.667/001-37	
Endereço: Rua do comércio, n° 44 B, Conjunto Castelo Branco – Parque 10 de Novembro			
Cidade Manaus	UF Amazonas	CEP 69.055-000	DDD/telefone (92) 9 9343-1517
E-mail: Instituto.visao.amazonica@gmail.com		Tipo de Instituição: OSC	
Nome do responsável: Davina Pinto da Cruz		CPF: 074.386.052-72	
C.I./Órgão Expedidor SESEG/AM		Função: Diretora Presidente	
Data da posse: 18/12/2020		DDD/telefone: (92) 9 9100-6331	
Endereço Residencial: Rua Manoel Antônio de Souza, n° 5, Conjunto Renato Souza Pinto 2			
Cidade Manaus	UF Amazonas	CEP 69.095-660	Bairro: Cidade Nova

Manaus - AM, 06 de setembro de 2021.



.....
Davina Pinto da Cruz
Diretora Presidente

PROPOSTA DE PLANO DE TRABALHO

1. DADOS CADASTRAIS – CONCEDENTE				
Órgão/Entidade: Secretaria Municipal do Trabalho, Empreendedorismo e Inovação –SEMTEPI			CNPJ: 04.391.078/0001-35	
Endereço: Rua Rio Jamarý, 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: Instituto Visão Amazônica			CNPJ: 63.693.667/0001-37	
Endereço: Rua do comércio, nº 44 B, Conjunto Castelo Branco – Parque 10 de Novembro				
Cidade: Manaus	UF: AM	CEP: 69.055-000	DDD/telefone: (92) 9 9343-1517	
Nome do responsável da OSC: Davina Pinto da Cruz			CPF: 074.386.052-72	
C.I./Órgão Expedidor: SESEG/AM		Função: Diretora Presidente		

3. RESPONSÁVEL TÉCNICO DA EXECUÇÃO DO OBJETO				
Nome do Responsável Técnico: Davina Pinto da Cruz			Escolaridade: Pós-graduação	
Endereço: Rua Manoel Antônio de Souza, nº 5, Conjunto Renato Souza Pinto 2				
Cidade: Manaus	UF: AM	CEP: 69095-660	DDD/telefone: (92) 9 9100-6331	
E-mail: davinapacruz@gmail.com				



1. APRESENTAÇÃO

O Instituto Visão Amazônica, fundado em 15 de outubro de 1992, na cidade de Manaus, apresenta projeto para a realização do Manaus Visão Hack Experience, com recursos oriundos de Emenda Parlamentar Impositiva Municipal N° 122, em parceria com a Secretaria Municipal do Trabalho, Empreendedorismo e Inovação (SEMTEPI).

O projeto Manaus Visão Hack Experience prevê a realização de um conjunto de ações que possuem a finalidade de prospectar soluções inovadoras e sustentáveis para algumas das áreas estratégicas da administração pública municipal (infraestrutura, mobilidade, segurança, educação, saúde, saneamento, esgoto e água, resíduos sólidos etc.) e colaborar com formação de lideranças e de profissionais das áreas de tecnologia e inovação na cidade de Manaus.

Será realizado um evento dentro da temática “Cidades Inteligentes”, previstos para o formato presencial. O mesmo deverá respeitar os limites para a lotação dos espaços fechados e demais exigências da Agência Nacional de Vigilância Sanitária relativas ao combate à pandemia de Covid-19 e estabelecidos pela legislação vigente no momento da realização.

O “Manaus Visão Hack Experience” está previsto para ocorrer nos dias 22, 23 e 24 de outubro de 2021, acontecerá em 48 (quarenta e oito) horas ininterruptas de maratona e será ambientado no Casarão de Inovação Cassina.

Além dos eventos, serão oferecidas 100 (cem) vagas em cursos de capacitação, em 04 (quatro) áreas de inovação e indústria 4.0. São elas: Gestão da Propriedade Intelectual; Blockchain (bases de registros e dados); Automação (teste de software) e Design de interface mobile.



2. JUSTIFICATIVA

Na sociedade contemporânea, a cultura do empreendedorismo tem sido amplamente defendida por teóricos e especialistas em desenvolvimento econômico. No Brasil, a realidade não é diferente e o mercado tem exigido dos profissionais, cada vez mais, um perfil de empreendedor pró-ativo, interdisciplinar e inovador. Contudo, o desenvolvimento de habilidades técnicas específicas para a consolidação de um perfil empreendedor não é tarefa fácil.

Neste sentido, muitas iniciativas têm sido criadas em diversas cidades brasileiras, para auxiliar e apoiar a criação de novos negócios e fortalecer os já existentes, desenvolvendo nos cidadãos as habilidades e características empreendedoras com vistas a possibilitar uma transição saudável de empregado para empregador.

O projeto Manaus Visão Hack Experience se apresenta como uma dessas iniciativas e sua execução contribuirá para a agenda de ações voltadas para a integração das áreas de inovação e empreendedorismo na cidade, reunindo diferentes stakeholders. Colaborando, ainda, para o uso da tecnologia de modo estratégico para melhorar a infraestrutura, otimizar a mobilidade urbana, criar soluções sustentáveis e outras melhorias necessárias para a qualidade de vida dos moradores da cidade de Manaus.

3. PÚBLICO-ALVO

O público-alvo do Manaus Visão Hack Experience é composto por pessoas com perfil empreendedor, compreendendo diferentes formações e experiências. A proposta é mobilizar indivíduos de diversas áreas, especialmente aqueles que atuam com inovação tecnológica e jovens que desejam criar negócios de base tecnológica (startups), entre eles: profissionais ligados ao desenvolvimento de software, designers, empreendedores, interessados por temas sensíveis à administração pública e que queiram contribuir para a solução de desafios existentes na cidade de Manaus.



4. OBJETIVOS

4.1. Objetivo geral

Contribuir para a construção e integração de uma agenda de inovação e empreendedorismo na cidade de Manaus, possibilitando a idealização e o desenvolvimento de soluções tecnológicas e sustentáveis para serviços públicos, otimização da mobilidade urbana e melhoria da qualidade de vida dos moradores da cidade de Manaus.

4.2. Objetivos específicos

- Integrar os diferentes stakeholders do ecossistema de inovação na cidade de Manaus;
- Promover a inovação de governo municipal com a prospecção de soluções sustentáveis para a cidade;
- Incentivar o surgimento e o desenvolvimento do empreendedorismo, por meio de negócios baseados na área da indústria 4.0;
- Contribuir para a formação de lideranças e de profissionais das áreas de tecnologia e inovação na cidade de Manaus.

5. ÁREA DE ABRANGÊNCIA

A área de abrangência do projeto refere-se à cidade de Manaus.

6. PERÍODO DE EXECUÇÃO

O projeto será executado em até 06 (seis) meses.



7. METAS

O projeto observará as seguintes metas:

QUADRO I – METAS		
Meta	Descrição	Etapa
01	Oferecer capacitação para 100 (cem) vagas, por meio de cursos nas áreas Inovação e Indústria 4.0” e certificar os concludentes da capacitação que cumprirem no mínimo 75% da carga horária.	<ul style="list-style-type: none"> • Ofertar cursos de Capacitação em Inovação e Indústria 4.0, em: Gestão da Propriedade Intelectual; Blockchain (bases de registros e dados); Automação (teste de software); Design de interface mobile.
02	Realizar evento em formato de Hackathon com estrutura necessária para imersão de desenvolvimento, em 48 horas, soluções tecnológicas ou áreas afins, para os principais gargalos enfrentados no setor público municipal. Premiar as 03 (três) primeiras startups vencedoras da competição e oferecer programa de mentoria para as equipes vencedoras.	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar evento em formato de Hackathon com estrutura necessária para imersão de desenvolvimento em 48 horas (contemplando área de lazer e descanso) para os participantes desenvolverem e apresentarem soluções tecnológicas ou áreas afins, para os principais gargalos enfrentados no setor público municipal. • Ofertar mentoria, para as startups Certificar os concludentes, premiar os vencedores, oferecer programa de mentoria para o desenvolvimento das soluções idealizadas pelas equipes vencedoras.

8. METODOLOGIA

As metodologias previstas para a maratona de programação e para os cursos de capacitação seguem formatos presenciais e deverão respeitar os limites para a lotação dos espaços fechados e demais exigências da Agência Nacional de Vigilância Sanitária relativas ao combate à pandemia de Covid-19 e estabelecidos pela legislação vigente no momento da realização.



O formato tem sido adotado por inúmeras organizações para a realização deste tipo de evento, o que vem se consolidando como uma prática comum entre o público das ações a serem desenvolvidas.

A execução do projeto se dará em duas etapas:

8.1 Realização de Hackathon

O “Manaus Visão Hack Experience” está previsto para ocorrer entre os dias 22, 23 e 24 de outubro de 2021, com duração de 48 (quarenta e oito) horas ininterruptas de maratona, no Casarão de Inovação Cassina, localizado à rua Bernardo Ramos, 290, Centro.

Este tipo de evento, que tem sua origem em 1999, nos Estados Unidos, quando um grupo de desenvolvedores se reuniu para resolver problemas de códigos em um sistema da OpenBSD, tem sido uma prática recorrente para o desenvolvimento de softwares e soluções tecnológicas para empresas em diferentes lugares do mundo. Nos últimos anos, as gigantes da tecnologia Google e Facebook, por exemplo, têm utilizado o Hackathon como parte de sua rotina.

No Brasil, o Hackathon também tem se popularizado e, atualmente, se apresenta como uma das práticas mais adotadas por organizações do mercado nacional, em especial, no que se refere à busca por soluções estratégicas e sustentáveis para a administração pública. Muitos governos estaduais e municipais têm incentivado e realizado Hackathon para atender a desafios de grandes áreas do serviço público.

O Manaus Visão Hack Experience apresentará a temática de mobilidade Urbana dentro do conceito de “Cidades Inteligentes” como tema central, por se tratar de um tema de grande impacto social, bem como, este sendo um dos principais gargalos de infraestrutura da Cidade, visando a melhoria para a Cidade de Manaus e sua população. O desafio será apresentado durante o primeiro dia de cada evento e será determinado pela Prefeitura de Manaus, visando atender uma das áreas estratégicas da administração pública municipal.



A temática de Mobilidade Urbana será na apresentada no evento de lançamento do Manaus Visão Hack Experience, que ocorrerá no dia 15 de setembro de 2021. Esta delimitação deverá auxiliar os interessados na montagem das equipes e idealização de projetos para a disputa

Além da maratona de programação, que promoverá o desenvolvimento de uma solução tecnológica para um problema do serviço público municipal, também serão realizados workshops voltados para profissionais e estudantes que desejam aprimorar e atualizar seus conhecimentos sobre temas voltados para a inovação e Tecnologia da Informação.

Na programação prevista para o evento, conforme descrição abaixo, divide-se pelas fases de execução do evento: Pré-evento (Evento de lançamento, Período de inscrições); Evento (Etapas obrigatórias da maratona de programação - apresentação do desafio, entrega do resumo estruturado dos produtos, entrega do mapa de funcionalidades, entrega de códigos, documentação e MVP, entrega e apresentação de Pitch, anúncio do resultado; e Pós-Evento (Cerimônia de premiação dos vencedores).

Com o objetivo de possibilitar aos competidores da maratona a participação nos workshops sugeridos pela Comissão Organizadora, estas atividades serão realizadas antes do início da programação regular do evento, no que se denomina "Dia 0" (dia 21 de outubro de 2021).

EVENTO - MANAUS VISÃO HACK EXPERIENCE

Pré-evento:

15 de setembro (Quarta - Feira)

19h00. Evento de Lançamento do "Manaus Visão Hack Experience"

20 de setembro (segunda - Feira)

19h00. Abertura das inscrições para a maratona "Manaus Visão Hack Experience"

20 de setembro (segunda - Feira)

19h00. Abertura das inscrições para as 100 (cem) vagas, distribuídas nos cursos de Gestão de Propriedade Intelectual (25 vagas); Blockchain (bases de registro e dados) (25 vagas); Automação (teste de software) (25 vagas); Design de interface Mobile (25 vagas).



10 de outubro (domingo)

23h00. Encerramento do período de inscrições para o Manaus Visão Hack Experience

10 de outubro (domingo)

23h00. Encerramento do período de inscrições para as 100 (cem) vagas, distribuídas nos cursos de Gestão de Propriedade Intelectual (25 vagas); Blockchain (bases de registro e dados) (25 vagas); Automação (teste de software) (25 vagas); Design de interface Mobile (25 vagas).

15 de outubro (sexta-feira)

18:00 Divulgação das equipes selecionadas para o Manaus Visão Hack Experience. Publicadas no Site www.manausvisaohack.com.br e no site da SEMTEPI: www.semtepi.manaus.am.gov.br

Evento:

21 de outubro (Quinta-feira) – Dia 0

09h00-12h00. Workshop 1: Design UX/UI

14h00-16h00. Workshop 2: Mobilidade urbana e sustentabilidade

16h00-18h00. Workshop 3: Tecnologias e usos educacionais

19h00-21h00. Workshop 4: Mercado de games em Manaus

22 de outubro (Sexta-feira) - Dia 1

17h00. Recepção dos participantes e entrega de kits (Credenciamento).

18h30. Abertura oficial do evento.

19h00 Apresentação do desafio e sorteio dos temas por equipe.

20h00. Início do desafio. [CRONÔMETRO INICIADO]

23 de outubro (Sábado) - Dia 2

10h00. Entrega do resumo estruturado das ideias. [Produto 1]

18h00. Entrega do mapa de funcionalidades. [Produto 2]

24 de outubro (Domingo) - Dia 3

10h00. Entrega parcial de códigos, documentação, MVP (exceto slides). [Produto 3]

19h00. Entrega final de códigos, documentação, MVP. (exceto slides). [Produto 4]

20h00. Entrega de Pitch. [Produto 5] [CRONÔMETRO ENCERRADO]

21h00. Apresentação dos pitches para Comissão Julgadora.

22h30. Anúncio do resultado da maratona e Premiação.

22h45. Encerramento.

A versão definitiva do Regulamento com as regras e diretrizes aplicáveis, requisitos técnicos e critérios para a avaliação das soluções apresentadas pelas equipes durante a maratona estão detalhados no Anexo I.

A proposta é utilizar a gamificação como metodologia para o Manaus Visão Hack Experience. A gamificação utiliza elementos comuns aos jogos em ambientes



diversos, para além do entretenimento. O emprego da lógica dos games a outros propósitos, tem como finalidade o desenvolvimento de um ambiente lúdico capaz de potencializar o engajamento do público.

Esta metodologia tem se consolidado como importante estratégia para divulgação do evento, aumentar o número de participantes, engajamento nas redes sociais, entre outros benefícios, como uma das metodologias adotadas para o evento a fim de incentivar a participação do público-alvo.

Como premiação aos vencedores do Manaus Visão Hack Experience será oferecido um Programa de Mentorias aos participantes das (03) equipes com melhor classificação na maratona. Este programa consiste na orientação de especialistas visando o aperfeiçoamento das soluções idealizadas durante a maratona. A duração prevista para o programa é de (02) dois meses (Novembro e Dezembro), com a possibilidade de ampliação para mais um mês no caso de necessidade. No regulamento do evento (Anexo II), apresenta-se uma proposta para operacionalização deste programa, conforme tabela abaixo

Mentoria	Descrição	Duração	Unidade	Qtd.	Equipe
WorkShop de Validação de Problemas + Pitch	<ul style="list-style-type: none"> • Oficinas = 4 horas • Sessões em grupos = 03 horas 	2 semanas	Pessoas	5	1° colocado
				5	2° colocado
				5	3° colocado
Programa de Idealização ao MVP	<ul style="list-style-type: none"> • Oficinas = 16 horas • Sessões em grupo = 12 horas 	4 semanas	Pessoas	5	1° colocado
				5	2° colocado
				5	3° colocado
Soluções e MVP –Go to Market/vendas	<ul style="list-style-type: none"> ° Acompanhamento com MVP para teste, durante o período proposto 	2 semanas	Pessoas	5	1° colocado
				5	2° colocado
				5	3° colocado



Os participantes da equipe classificada em 1º lugar - vencedora da maratona - também receberão a oportunidade de visitar, com as despesas de transporte, alimentação e hospedagem pagas pela organização do evento, a um centro de referência em inovação e tecnologia do Brasil. O Instituto Visão Amazônica já está em contato com dois centros presentes nos rankings de principais polos de inovação do Brasil: o Parque Tecnológico São José dos Campos (PqTec) e o Porto Digital, localizado em Recife. A previsão é que esta visita possa ser realizada durante o mês de novembro de 2021. Em virtude das restrições impostas pelas autoridades sanitárias para a contenção da pandemia de Covid-19, não foi possível ainda fechar esta programação. Contudo, espera-se que com o avanço do programa de vacinação contra a Covid-19, este calendário de visita já esteja definido até a data de premiação do evento (24 de outubro).

8.2 Capacitação na área de inovação para a indústria 4.0

No âmbito da capacitação, o projeto abrange a execução de um ciclo de capacitações essenciais para a indústria 4.0, o que será essencial para desenvolver perfis empreendedores.

Serão disponibilizadas 100 (cem) vagas para “Capacitação em Inovação e Indústria 4.0” e certificar os concludentes da capacitação que cumprirem no mínimo 75% da carga horária.

A previsão de cursos, quantidade de turmas e de vagas a serem ofertadas estão detalhas no QUADRO 2:



QUADRO 2 - CAPACITAÇÃO EM INOVAÇÃO E INDÚSTRIA 4.0					
Área	Curso	Carga Horária	Turmas	Vagas	Público
Propriedade Intelectual e Inovação	Gestão da Propriedade Intelectual	60h	01	25	Profissionais que atuam nos núcleos de inovação tecnológica e ambientes promotores de empreendedorismo.
TIC e Indústria 4.0	Blockchain (bases de registros e dados)	80h	01	25	Empreendedores, potenciais empreendedores, jovens e adultos
	Automação (teste de software)	80h	01	25	
	Design de interface mobile	80h	01	25	

Os cursos deverão ministrados com base em ementas elaboradas pela coordenação pedagógica do Instituto Visão Amazônica, com a orientação de especialistas da área de inovação e Tecnologia da Informação, apresentadas a seguir:

8.3 Detalhamento dos cursos

1. EIXO TECNOLÓGICO: Comunicação	
2. CATEGORIA DO CURSO: Formação inicial e continuada de trabalhadores – FIC	3. MODALIDADE DE ENSINO: Presencial
4. CURSO: GESTÃO DA PROPRIEDADE INTELECTUAL	4 CARGA HORÁRIA: 60 horas
5 REQUISITO DE ACESSO:	
5.1 ESCOLARIDADE MÍNIMA: Completo ou cursando ENSINO MÉDIO regular ou na modalidade EJA	
5.2 NECESSIDADE DE FORMAÇÃO E/OU EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL PREVIA? (X) NÃO (....) SIM QUAL?	
5.3 IDADE MÍNIMA: 18 anos	
6. PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO: Aluno egresso deste curso estará apto a ter o domínio das técnicas de planejamento e comunicação, obter visão do mercado de eventos, negócios e diversos tipos de eventos, criatividade, organização e espírito de liderança.	
7. EMENTA: CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	



<ul style="list-style-type: none"> ✓ PROPRIEDADE INTELECTUAL: Definição; aspectos históricos; legislação pertinente; sistema de propriedade intelectual: definição; abrangência; tipos de proteção da PROPRIEDADE INDUSTRIAL; ✓ MARCA: Definição; objetivos e importância da proteção; natureza das marcas, origem e uso, apresentação da marca Classificação Internacional de Nice; Classificação de Viena (elementos figurativos). ✓ DESENHO INDUSTRIAL: Definição, importância; requisitos de proteção, forma de proteção. ✓ PROGRAMA DE COMPUTADOR: Como proteger; proteção por patente; depósito eletrônico (e.software). ✓ INDICAÇÃO GEOGRÁFICA: Definição, importância; espécies de IG, IG's pelo Brasil e mundo. ✓ PATENTE: Definição; tipos de patente; requisitos de patenteabilidade; o que não pode ser protegido; duração; vigência; domínio público; certificado de adição; Classificação Internacional de Patente. ✓ Transferência de Tecnologia 	
8. MATERIAL BÁSICO: Sala de aula ampla e equipada com carteiras individuais, data show, computadores, internet banda larga, sala de professores, banheiro masculino/feminino. Os equipamentos e materiais necessários para o desenvolvimento do curso serão disponibilizados aos alunos de acordo com a especificação técnica e teórica solicitada pelo docente.	
9. FORMAÇÃO E/OU EXPERIÊNCIA DO INTRUTOR NA ÁREA DO CURSO: Docentes com formação superior e com experiência profissional na área.	
1. EIXO TECNOLÓGICO: Tecnologia e computação	
2. CATEGORIA DO CURSO: Formação inicial e continuada de trabalhadores – FIC	3. MODALIDADE DE ENSINO: Presencial
4. CURSO: BLOCKCHAIN	4 CARGA HORÁRIA: 80 horas
5 REQUISITO DE ACESSO:	
5.1 ESCOLARIDADE MÍNIMA: Completo ou cursando ENSINO MÉDIO regular ou na modalidade EJA	
5.2 NECESSIDADE DE FORMAÇÃO E/OU EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL PREVIA? (X) NÃO (....) SIM QUAL?	
5.3 IDADE MÍNIMA: 18 anos	
6. PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO: Aluno egresso deste curso estará apto a compreender os fundamentos da tecnologia e propriedades técnicas de Blockchain.	
1. EMENTA: CONTEÚDO PROGRAMÁTICO <ul style="list-style-type: none"> ✓ Introdução; ✓ Fundamentos da tecnologia; ✓ Criptografia para blockchain; ✓ Propriedades técnicas do blockchain; ✓ Estrutura de uma aplicação Blockchain; 	



<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conceitos básicos de criptografia aplicados à criptomoedas. ✓ Criptomoedas e contratos inteligentes em sistemas distribuídos. ✓ Funções Hash. ✓ Curvas elípticas e seu uso na Bitcoin. ✓ Introdução ao Bitcoin e sua história. ✓ Analisar diferentes moedas digitais, altcoins e tokens ✓ O white paper do Bitcoin. ✓ Proof of work e formação de consenso. ✓ Blockchain como registro irreversível. ✓ A plataforma Ethereum. Smart-contracts. ✓ A linguagem Solidity. ✓ Desenvolvimento e deploy de smart-contracts. 	
8. MATERIAL BÁSICO:	
Sala de aula ampla e equipada com carteiras individuais, data show, computadores, internet banda larga, sala de professores, banheiro masculino/feminino. Os equipamentos e materiais necessários para o desenvolvimento do curso serão disponibilizados aos alunos de acordo com a especificação técnica e teórica solicitada pelo docente.	
9. FORMAÇÃO E/OU EXPERIÊNCIA DO INTRUTOR NA ÁREA DO CURSO:	
Docentes com formação superior e com experiência profissional na área.	
1. EIXO TECNOLÓGICO: Controle e processos industriais	
2. CATEGORIA DO CURSO: Formação inicial e continuada de trabalhadores – FIC	3. MODALIDADE DE ENSINO: Presencial
4. CURSO: AUTOMAÇÃO DE TESTE DE SOFTWARE	4 CARGA HORÁRIA: 80 horas
5 REQUISITO DE ACESSO:	
5.1 ESCOLARIDADE MÍNIMA: Completo ou cursando ENSINO MÉDIO regular ou na modalidade EJA	
5.2 NECESSIDADE DE FORMAÇÃO E/OU EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL PREVIA? (X) NÃO (....) SIM QUAL?	
5.3 IDADE MÍNIMA: 18 anos	
6. PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO: Aluno egresso deste curso estará apto a executar testes de aplicações web utilizando diversos programas voltados para automação.	
7. EMENTA: CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Testes de aplicações web ✓ Módulo 1 - Introdução. O que faz um testador. ✓ Módulo 2 - Testes de campos de texto. ✓ Módulo 3 - Testes de números e datas. 	



- ✓ Módulo 4 - Testes de formulários.
- ✓ Módulo 5 - Testes de formulários de autorização.
- ✓ Módulo 6 - Técnicas de testes avançadas.
- ✓ Módulo 7 - Testes positivos e negativos.
- ✓ Módulo 8 - Cenários de testes.
- ✓ Módulo 9 - Testes não funcionais: API.
- ✓ Módulo 10 - Testes não funcionais: UX.
- ✓ Módulo 11 - Testes não funcionais: segurança.
- ✓ Módulo 12 - Ferramentas de testes adicionais.
- ✓ Módulo 13 - Automatização de testes.
- ✓ Testes de aplicativos móveis
- ✓ Módulo 1 - Introdução. Princípios de testes móveis.
- ✓ Módulo 2 - Orientação e a tela.
- ✓ Módulo 3 - Emulação e simulação.
- ✓ Módulo 4 - Compilação dos aplicativos.
- ✓ Módulo 5 - Localização e bateria.
- ✓ Módulo 6 - Conexão.
- ✓ Módulo 7 - Registros.
- ✓ Java
- ✓ Módulo 1 - Módulo introdutório.
- ✓ Módulo 2 - Sintaxe da linguagem.
- ✓ Módulo 3 - Sistema de Controle de Versão com Git.
- ✓ Módulo 4 - Objetos e classes.
- ✓ Módulo 5 - Números, Textos, datas, Enumerations.
- ✓ Módulo 6 - Vetores e coleções.
- ✓ Módulo 7 - Herança.
- ✓ Módulo 8 - Polimorfismo.
- ✓ Módulo 9 - Características da POO no Java.
- ✓ Desenvolvimento Front-End para iniciantes
- ✓ Testes automatizados em Java
- ✓ Módulo 1 - Introdução aos testes automatizados.
- ✓ Módulo 2 - Testes com selenium WebDriver.
- ✓ Módulo 3 - Testes avançados com Selenium WebDriver.
- ✓ Módulo 4 - Localização dos elementos com CSS.
- ✓ Módulo 5 - Locadores XPath.
- ✓ Módulo 6 - Prática de compilação de testes.

8. MATERIAL BÁSICO:

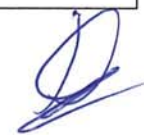
Sala de aula ampla e equipada com carteiras individuais, data show, computadores, internet banda larga, sala de professores, banheiro masculino/feminino. Os equipamentos e materiais necessários para o desenvolvimento do curso serão disponibilizados aos alunos de acordo com a especificação técnica e teórica solicitada pelo docente.

9. FORMAÇÃO E/OU EXPERIÊNCIA DO INTRUTOR NA ÁREA DO CURSO:

Docentes tecnólogos ou em e com experiência profissional na área.



1. EIXO TECNOLÓGICO: Tecnologia e computação	
2. CATEGORIA DO CURSO: Formação inicial e continuada de trabalhadores – FIC	3. MODALIDADE DE ENSINO: Presencial
4. CURSO: DESIGN DE INTERFACE MOBILE	4 CARGA HORÁRIA: 80 horas
5 REQUISITO DE ACESSO:	
5.1 ESCOLARIDADE MÍNIMA: Completo ou cursando ENSINO MÉDIO regular ou na modalidade EJA	
5.2 NECESSIDADE DE FORMAÇÃO E/OU EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL PREVIA? (X) NÃO (....) SIM QUAL?	
5.3 IDADE MÍNIMA: 18 anos	
6. PERFIL PROFISSIONAL DE CONCLUSÃO: Aluno egresso deste curso estará apto a criar e desenvolver elementos gráficos de produção de interface para empresas.	
7. EMENTA: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Fundamentos do Design ✓ Ferramentas ✓ Cores ✓ Tipografia ✓ Iconografia ✓ Hierarquia Visual ✓ Style Guide e MoodBoard ✓ Inspiração e Criatividade ✓ Flat Design e Skeumorfismo ✓ Guidelines - iOS e Android ✓ Heurística de Nielsen ✓ Redesign de aplicativos ✓ Wireframe ✓ Prototipação e Interações ✓ Teste de Usabilidade ✓ Apresentação dos projetos 	
8. MATERIAL BÁSICO: Sala de aula ampla e equipada com carteiras individuais, data show, computadores, internet banda larga, sala de professores, banheiro masculino/feminino. Os equipamentos e materiais necessários para o desenvolvimento do curso serão disponibilizados aos alunos de acordo com a especificação técnica e teórica solicitada pelo docente.	
9. FORMAÇÃO E/OU EXPERIÊNCIA DO INTRUTOR NA ÁREA DO CURSO: Docentes com formação superior e com experiência profissional na área.	



Cabe ressaltar que, os professores contratados poderão, baseados no princípio da a liberdade de cátedra, fazer ajustes que julguem necessários no conteúdo programático para a aplicação das aulas.

Para cada curso serão oferecidas 01 (uma) turma, divididas em etapas a serem executadas após a realização do primeiro evento "Manaus Visão Hack Experience".

9. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

QUADRO 3 – CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO						
ATIVIDADE	PRAZO DE EXECUÇÃO – MESES					
	1	2	3	4	5	6
CAPACITAÇÃO						
Planejamento (pedagógico e executivo); contratação de fornecedores; consultorias e professores						
Abertura das inscrições						
Seleção dos alunos						
Comunicação dos selecionados sobre matrículas, calendário de atividades propostas e avaliações						
Realização dos cursos						
EVENTO (HACKATHON)						
Planejamento e contratação de fornecedores e de consultorias						
Pré-evento "Manaus Visão Hack Experience" (Formação de equipes de trabalho; Organização executiva do evento; Lançamento e abertura de inscrições)						
Evento "Manaus Visão Hack Experience" (Realização do evento)						
Pós-evento "Manaus Visão Hack Experience" (Preparação e entrega de relatórios parciais, Premiação)						
Execução Programa de Mentorias						
Preparação e entrega de relatórios finais						

10. MONITORAMENTO E AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS

O monitoramento, avaliação e ajustes no planejamento serão realizados por meio de relatórios de atividades e de prestações de contas, conforme calendário estabelecido pela coordenação do projeto na SEMTEPI.



11. ORÇAMENTO DETALHADO DOS BENS E SERVIÇOS - Natureza da Aquisição: Recursos do Termo de Fomento.					
MATERIAL DE CONSUMO					
Item	DESCRIÇÃO DO ITEM (somente 1 linha para cada item)	Indicador Físico		Custos R\$	
		Unid. Medida	Quant	Unit.	Total
1	Resma de Papel A4.	Resma	7	25	175,00
2	Álcool em Gel	Galão-5l	15	90	1.350,00
3	Copo descartáveis 250 ml	Pct	30	5	150,00
4	Copo descartáveis 50 ml	Pct	2	4	8,00
5	Sabonete liquido	Galão-5l	12	30	360,00
6	Desinfetante	Galão -5l	9	15	135,00
7	Pincel para quadro branco	CX	20	6	120,00
8	Bloco de notas	Un	100	11	1.100,00
9	Caneta esferográfica	Un	100	1,85	185,00
10	Pasta com elástico	Un	100	6	600,00
11	Cartucho para impressão 12m – preto	Un	5	133,3	666,50
12	Cartucho para impressão 12ml - colorido	Un	6	140	840,00
13	Garrafão de agua mineral – 20l	Un	12	6	72,00
14	Papel interfolhado 1256 fls	Un	10	19	190,00
15	Rolo de papel toalha cx com 8	CX	10	89	890,00
16	Rolo de papel higiênico 500mts pct com 8 un	Pct	10	100	1.000,00
17	Etiquetas	Un	2	4,25	8,50
VALOR TOTAL					7.850,00



SERVIÇOS DE TERCEIROS – PESSOA FÍSICA					
Item	DESCRIÇÃO DO ITEM (somente 1 linha para cada item)	Indicador Físico		Custos R\$	
		Unid. Medida	Quant	Unit.	Total
1	Coordenador Executivo (Hackathon)	Pessoa	1	10.000,00	10.000,00
2	Coordenador Operacional (Hackathon)	Pessoa	1	6.000,00	6.000,00
3	Coordenador Técnico (Hackathon)	Pessoa	1	5.000,00	5.000,00
4	Equipe de Apoio (Hackathon)	Diária	20	200,00	4.000,00
5	Comissão julgadora	Pessoa	3	1.500,00	4.500,00
6	Coordenador Técnico (cursos)	Pessoa	1	6.000,00	6.000,00
7	Coordenador Pedagógico (cursos)	Pessoa	1	4.000,00	4.000,00
8	Instrutor curso: Gestão de propriedade intelectual	Hora/Aula	60	50,00	3.000,00
9	Instrutor curso: BlockChain (base de registro de dados)	Hora/Aula	80	50,00	4.000,00
10	Instrutor curso: Automação (teste de Software)	Hora/Aula	80	50,00	4.000,00
11	Instrutor curso: Designer de interface Mobile	Hora/Aula	80	50,00	4.000,00
12	Palestrante - Tecnologias da informação e usos educacionais	Diária	1	3.375,00	3.375,00
13	Palestrante – Design UX/UI	Diária	1	3.375,00	3.375,00
14	Palestrante – Mobilidade Urbana e sustentabilidade	Diária	1	3.375,00	3.375,00
15	Palestrante - E-commerce em tempos de pandemia (para os participantes da Maratona)	Diária	1	3.375,00	3.375,00
16	Palestrante - Mercado de game em Manaus	Diária	1	3.375,00	3.375,00
VALOR TOTAL					71.375,00

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	Contratação de Pessoa Jurídica especializada em eventos de T.I	Um	1	55.000,00	55.000,00
2	Serviço de Cerimonial Completo , para o evento de lançamento (15/09/2021) com os seguintes serviços inclusos: - Assessoria, planejamento, organização e execução dos serviços do cerimonial do evento; - Serviço de Cerimonialista; - Serviço de Mestre de Cerimônia; - Recepcionistas (02); - Serviço de Segurança (01); - Serviço de Manobristas, com 03(três) motoristas credenciados, seguro e material de apoio: balcão, prismas identificadores, cartão numerado ao cliente,	Diária	1	16.000,00	16.000,00



	porta-chaves, guarda-chuva.				
3	Serviço de Cerimonial Completo , para o Concurso Hackathon (22 a 24 de outubro /2021) com os seguintes serviços inclusos: - Assessoria, planejamento, organização e execução dos serviços do cerimonial do evento; - Receptivo e equipamentos para credenciamento no 1º dia do evento; - Receptivo durante todo o evento, no caso às 48h; - Segurança com formação de vigilante para área externa do evento, durante todo o evento, as 48h.	Diária	3	9.000,00	27.000,00
4	Locação de equipamento e sonorização	DIÁRIA	03	7.500,00	22.500,00
5	Locação de iluminação cênica, decorativa e projeção mapeada na fachada do prédio	DIÁRIA	03	6.500,00	19.500,00
5	Locação de Painel de Led no tamanho	DIÁRIA	04	5.050,00	20.200,00
6	Locação de equipamentos de computação e acessórios para apoio nos cursos e na realização do evento e concurso.	DIÁRIA	20	1.150,00	23.000,00
7	Serviço de Comunicação Visual, Publicitário e Assessoria de Imprensa para os eventos de Lançamento e o concurso (total de 02 serviços) , para desenvolvimento, criação e confecção do material do evento completo (Lançamento e Hackathon); - Criação da Identidade Visual do Evento (logomarca); - Criação das peças publicitárias (impressos, redes sociais, rádio e tv); - Criação da sinalização completa do evento; - Criação do material decorativo e projeto de layout do evento; - Serviço de assessoria de imprensa.	UM	3	12.000,00	36.000,00
8	Projeto arquitetônico para decoração e ambientação e serviço de decoração completa para os eventos de Lançamento e o concurso (total de 02 serviços) , com disponibilização de arquiteto para criação do projeto, locação dos materiais de decoração e outros objetos para a ambientação dos eventos durante 03 (três) dias.	UM	3	6.000,00	18.000,00
9	Serviço de Impressão Gráfica, Produção de Material Publicitário e Confecção de Material de Lona Vinílica para os eventos de Lançamento e o concurso (total de 02 serviços) , confecção das lonas com as artes do evento, comunicados, informativos, sinalização do evento, placas em acrílico para sinalização, confecção dos cartazes de divulgação do evento, spot de rádio, VT para divulgação na televisão.	UM	10	2.400,00	24.000,00
10	Serviço de filmagem, fotografia e edição para registro do evento , com a disponibilização de 02 (dois) fotógrafos-cinegrafistas, 01 operador de drone, 01 editor de imagens e produtor para dirigir todo o trabalho e entregar em mídia o registro geral dos 02 (dois) eventos.	UM	3	4.000,00	12.000,00
11	Confecção dos Kit's dos participantes do Hackathon , que contém 01 (uma) camisa, 01 (um)	UM	45	500,00	22.500,00



	squeeze, 01 (um) crachá, 01 (uma) bolsa, 01 (um) bloco de anotações e 01 (uma) caneta,. Sendo que as quantidades serão de 45 kits para os participantes				
12	Fornecimento de refeição (almoço)	Um	240	25,00	6.000,00
13	Fornecimento de refeição tipo jantar	UM	160	25,00	4.000,00
14	Buffet tipo Coffe break	UM	240	15,00	3.600,00
15	Serviço de buffet – tipo Coquetel (workshop)	Um	125	25,00	3.125,00
16	Serviço de fornecimento de lanches e similares	UM	160	15,00	2.400,00
17	Pacote de Viagem 6 pessoas (premiação – 1lugar)	Diárias	3	3.000,00	9.000,00
18	Mentoria para equipe (5 pessoas) - premiação 1º lugar)	Mês	3	5.000,00	15.000,00
19	Mentoria para equipe (5 pessoas) - premiação 2º lugar)	Mês	3	5.000,00	15.000,00
20	Mentoria para equipe (5 pessoas) - premiação 3º lugar)	Mês	3	5.000,00	15.000,00
21	Confecção de troféus	UM	1	2.500,00	2.500,00
22	Confecção de Medalhas	UM	15	50,00	750,00
23	Serviço de divulgação dos eventos e cursos, onde será disponibilizada a verba para divulgação durante 10 (dez) dias em rádio, tv, jornal, cartazes e redes sociais do evento geral (hackathon) e dos cursos que acontecerão dentro do evento.	Diária	10	738,00	7.380,00
24	Elaboração e aquisição de apostilas - Curso: Gestão de propriedade intelectual, com impressão colorida em capas com lombada quadrada	Apostila	25	130,00	3.250,00
25	Elaboração e aquisição de apostilas - Curso: Blockchain (base de registro de dados) , com impressão colorida em capas com lombada quadrada	Apostila	25	100,00	2.500,00
26	Elaboração e aquisição de apostilas - Curso: Automação (teste de Software) , com impressão colorida em capas com lombada quadrada	Apostila	25	100,00	2.500,00
27	Elaboração e aquisição de apostilas - Curso: Designer de interface Mobile, com impressão colorida em capas com lombada quadrada	Apostila	25	100,00	2.500,00
28	Vale transporte Instrutor	Un	150	3,80	570,00
VALOR TOTAL					390.775,00
TOTAL DE RECURSOS DO TERMO DE FOMENTO					470.000,00



12. PLANO DE APLICAÇÃO			
Tipo de Despesa	Concedente (R\$)	Conveniente (R\$)	Total (R\$)
Recursos do Termo de Fomento	470.000,00	-	470.000,00
Total Geral (R\$)			470.000,00

13. CONOGRAMA DE DESEMBOLSO – PARCELA ÚNICA		
CONCEDENTE:	Secretaria Municipal do Trabalho, Empreendedorismo e Inovação	
DESCRIÇÃO	MÊS	VALOR R\$
Transferência de recursos	Mês 1	470.000,00
Total Geral (R\$)		470.000,00

14. CRONOGRAMA DE UTILIZAÇÃO DOS RECURSOS					
ATIVIDADES	Valor/ Mês 1	Valor/ Mês 2	Valor/ Mês 3	Valor/Mê s 4	Valor/ Mês 5
Divulgação (Cursos)	7.380,00				
Elaboração e Aquisição de Apostilas	10.750,00				
Serviços de Terceiro – Pessoa Física (cursos)		20.937,50	20.937,50		
Serviços de Terceiro – Pessoa Física (Hackathon)		14.750,00	14.750,00		
Vale transporte instrutores (Cursos)		285,00	285,00		
Material de Consumo (Curso + Hackathon)		3.925,00	3.925,00		
Contratação de Pessoa Jurídica especializada em eventos de T.I	27.500,00		27.500,00		
Serviço de Cerimonial Completo , para o evento de lançamento (15/09/2021) com os seguintes serviços inclusos: - Assessoria, planejamento, organização e execução dos serviços do cerimonial do evento; - Serviço de Cerimonialista;	8.000,00		8.000,00		



<p>- Serviço de Mestre de Cerimônia; - Recepcionistas (02); - Serviço de Segurança (01);</p> <p>-Serviço de Manobristas, com 03(três) motoristas credenciados, seguro e material de apoio: balcão, prisma identificadores, cartão numerado ao cliente, porta-chaves, guarda-chuva.</p>					
<p>Serviço de Cerimonial Completo, para o Concurso Hackathon (22 a 24 outubro/2021) com os seguintes serviços inclusos:</p> <p>- Assessoria, planejamento, organização e execução dos serviços do cerimonial do evento; - Receptivo e equipamentos para credenciamento no 1º dia do evento; - Receptivo durante todo o evento, no caso às 48h;</p> <p>- Segurança com formação de vigilante para área externa do evento, durante todo o evento, as 48h.</p>	13.500,00		13.500,00		
Locação de equipamento e sonorização	11.250,00		11.250,00		
Locação de iluminação cênica, decorativa e projeção mapeada na fachada do prédio	9.750,00		9.750,00		
Locação de Painel de Led no tamanho	10.100,00		10.100,00		
Locação de equipamentos de computação e acessórios para apoio nos cursos e na realização do evento e concurso.	11.500,00		11.500,00		
<p>Serviço de Comunicação Visual, Publicitário e Assessoria de Imprensa para os eventos de Lançamento e o concurso (total de 02 serviços), para desenvolvimento, criação e confecção do material do evento completo (Lançamento e Hackathon);</p> <p>- Criação da Identidade Visual do Evento (logomarca); - Criação das peças publicitárias (impressos, redes sociais, rádio e tv); - Criação da sinalização completa do evento; - Criação do material decorativo e projeto de layout do evento; - Serviço de assessoria de imprensa.</p>	18.000,00		18.000,00		
<p>Projeto arquitetônico para decoração e ambientação e serviço de decoração completa para os eventos de Lançamento e o concurso (total de 02 serviços), com disponibilização de arquiteto para criação do projeto, locação dos materiais de decoração e outros objetos para a ambientação dos eventos durante 03 (três) dias.</p>	9.000,00		9.000,00		
<p>Serviço de Impressão Gráfica, Produção de Material Publicitário e Confecção de Material de Lona Vinílica para os eventos de Lançamento e o concurso (total de 02 serviços), confecção das lonas com as artes do evento, comunicados, informativos, sinalização do evento, placas em acrílico para sinalização, confecção dos cartazes de divulgação do evento, spot de rádio, VT para divulgação na televisão.</p>	12.000,00		12.000,00		



Serviço de filmagem, fotografia e edição para registro do evento, com a disponibilização de 02 (dois) fotógrafos-cinegrafistas, 01 operador de drone, 01 editor de imagens e produtor para dirigir todo o trabalho e entregar em mídia o registro geral dos 02 (dois) eventos.	6.000,00		6.000,00		
Confecção dos Kit's dos participantes do Hackathon, que contém 01 (uma) camisa, 01 (um) squeeze, 01 (um) crachá, 01 (uma) bolsa, 01 (um) bloco de anotações e 01 (uma) caneta, sendo que os materiais do bloco de anotações e a caneta em material sustentável. Sendo que as quantidades serão de 45 kits para os participantes.	11.250,00		11.250,00		
Fornecimento de refeição (almoço)	3.000,00		3.000,00		
Fornecimento de refeição tipo jantar	2.000,00		2.000,00		
Buffet tipo Coffe break	1.800,00		1.800,00		
Serviço de buffet – tipo Coquetel (workshop)	1.562,50		1.562,50		
Serviço de fornecimento de lanches e similares	1.200,00		1.200,00		
Pacote de Viagem 6 pessoas (premiação – 1º lugar)	4.500,00		4.500,00		
Mentoria para equipe (5 pessoas) - premiação 1º lugar)			5.000,00	5.000,00	5.000,00
Mentoria para equipe (5 pessoas) - premiação 2º lugar)			5.000,00	5.000,00	5.000,00
Mentoria para equipe (5 pessoas) - premiação 3º lugar)			5.000,00	5.000,00	5.000,00
Confecção de troféus	1.250,00		1.250,00		
Confecção de Medalhas	375,00		375,00		
Total R\$	181.667,50	39.897,50	218.435,00	15.000,00	15.000,00



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 inexistem quaisquer débitos 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 Fomento, na forma deste Plano de Trabalho.

Nestes Termos
Pede Deferimento.

Manaus – AM 06 de setembro de 2021


Assinatura do representante legal

16. APROVAÇÃO PELA CONCEDENTE




DEFERIDO



INDEFERIDO

MANAUS, AM. 13 DE SETEMBRO DE 2021


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