CIDADE DE
SÃO PAULO
CASA CIVIL

ANEXO I – FORMULÁRIO PARA INDICAÇÃO DE EMENDA PARA FORMALIZAÇÃO DE PARCERIAS

1 - INDENTIFICAÇÃO DO VEREADOR

Nome do Vereador autor da emenda:	**VEREADOR THAMMY MIRANDA**

2 – ÓRGÃO EXECUTOR, OBJETO, DOTAÇÃO OFERECIDA E VALOR (R$)

Órgão executor:	**SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTES E LAZER**
Objeto a ser realizado:	**PROJETO FAVELA GAME CASTELINHO – 2ª EDIÇÃO** **Outubro / Novembro / Dezembro**
Dotação oferecida:	**11.60.04.122.3024.2239.3390.3900.00**
Valor oferecido:	**R$ 350.000,00**

3 - DADOS CADASTRAIS DA ORGANIZAÇÃO DA SOCIEDADE CIVIL

Razão Social:	Associação Heliópolis Social e Lazer
Endereço:	R CORONEL SILVA CASTRO 00176 B
Bairro:	CIDADE NOVA HELIOPOLIS
CEP:	04231-015
Cidade/UF:	São Paulo/SP
Telefone:	(11) 968400878
CNPJ:	13 020 171/0001-24
Site Oficial:	HELIOPOLIS_ASSOCIAO (INSTAGRAM)
Email Corporativo:	heliopolisassociacao@gmail.com

Justificativa de escolha da entidade:
A Comunidade Heliopolis localizada ao lado do complexo hospitalar de Heliopolis, reuni os principais times da comunidade, epromove a descentralização das ações culturais e sociais no Município de São Paulo, desenvolve seus eventos e ações sociais nas periferias e comunidades carentes do entorno do Heliopolis. Com base em nossos conceitos e princípios a Associação Heliopolis fundada desde outubro de 2010 juridicamente, mas coma atuação desde 2005, objetiva a elevação da qualidade de vida com mobilidade para todo o público e ainda levar os instrumentos culturais e esportivos o mais próximo possível da comunidade local, de forma gratuita, que, pela falta de oportunidade e prioridade de tempo e ainda de práticas culturais e esportivas , é colocada a margem do produto artístico cultural.

4 - DADOS DO REPRESENTANTE LEGAL

Nome:	Marinalva Beserra dos Santos
CPF:	[redacted]
Telefone:	(11) 968400878
Celular:	(11) 968400878
E-Mail:	heliopolisassociacao@gmail.com

5 - OBJETIVO DA AÇÃO PROPOSTA, JUSTIFICATIVAS E METAS

Objetivo geral	O projeto propõe , atraves de oficinas práticas a divulgação e difusão do Esportes Eletrônicos ou eSports (o termo mais usado atualmente no mundo) uma nova modalidade surgida há poucos anos e que vêm dominando o mercado de games e atraindo legiões de jovens no mundo. Competições disputadas em games eletrônicos em que os jogadores atuam como atletas profissionais de esportes tradicionais e são assistidos por uma audiência presencial e/ou online, através de diversas plataformas de stream online. o desporto virtual corresponde aos jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra máquina ou usuários em rede, será executado em espaço adequado com maquinas com capacidade de memoria e wifi de alta velocidade . O jovem está cada vez mais conectado ao mundo digital e aos games e sua forma competitiva e cada vez mais distante dos modelos tradicionais de esporte. Por outro lado, apesar do Esporte Eletrônico exigir tecnologia e equipamentos propícios para sua utilização, ele atinge o público jovem desde as idades mais tenras, até as idades mais avançadas. Além disso, ao contrário do esporte tradicional em que a decisão de tentar se profissionalizar passa pela procura por escolinhas ou peneiras de equipes amadoras e profissionais, no eSports o jogador só precisa jogar o game. Em sua maioria, os games possuem modos casuais e modos competitivos, mais sérios e exigentes.Inicaremos com os casuais para que todos possam participar.

Justificativa	Por todo mundo diversas mudanças sociais e tecnológicas estimularam o nascimento de games cada vez mais interativos e competitivos e, a partir deles, dos eSports. As pessoas que antes jogavam sozinhas em suas casas, ou em grupo no mesmo console ou computador, agora podiam jogar online, interagindo e competindo com jogadores de todo mundo. São eSports ou Esportes Eletrônicos são uma nova modalidade surgida há poucos anos e que vêm dominando o mercado de games e atraindo legiões de jovens no mundo.Competições disputadas em games eletrônicos em que os jogadores atuam como atletas profissionais de esportes tradicionais e são assistidos por uma audiência presencial e/ou online, através de diversas plataformas de stream online ou TV. Levar esta tecnologia de forma ludica para a periferia de São Paulo traz o papel da Associação de incluir e socializar atraves de ações.
Metas e resultados	Ensinar a disciplina e a metodologia dos e-sports para os jovens da periferia; Ampliar as relações entre as Culturas tecnologicas existentes; Ocupar um espaço periferico com uma pratica esportiva diversificada; Proporcionar uma atividade dinâmica aos jovens.

6 - PÚBLICO-ALVO

Crianças, adolescentes e jovens

7 - CUSTO GLOBAL E CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO PROPOSTO

Valores em R$

PERÍODO	PREFEITURA	PROPONENTE	OUTROS	TOTAL
MÊS 1	R$ 350.000,00			R$ 350.000,00
MÊS 2				
MÊS 3				
MÊS 4				
MÊS 5				
MÊS 6				
MÊS 7				
MÊS 8				
TOTAL	R$ 350.000,00			R$ 350.000,00

8 - PLANO DE APLICAÇÃO

ITEM	PREFEITURA	PROPONENTE	OUTROS	TOTAL
1 - Recursos humanos	R$ 150.000,00			R$ 150.000,00
2 - Material de consumo	R$ 200.000,00			R$ 200.000,00
3 – Equipamentos				
4 - Outros				
TOTAL	R$ 350.000,00			R$ 350.000,00

9 - INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES

Parcerias

São Paulo, 06 de Setembro de 2023.

Thammy Miranda
Vereador

Vereador THAMMY MIRANDA