

**PLANO DE TRABALHO**  
(Projeto Continuado)

**01 - IDENTIFICAÇÃO DO OBJETO/ENTIDADE PROPONENTE**

<b>Objeto da Parceria (Nome do projeto)</b>			<b>Mês e Ano Execução</b>	
PROJETO FAVELA GAME HELIÓPOLIS			abr/24	
<b>Nome da Entidade Proponente</b>		<b>CNPJ</b>	<b>Telefone</b>	
ASSOCIAÇÃO HELIÓPOLIS SOCIAL E LAZER		13.020.171/0001-24	(11) 968400878	
<b>Endereço da Entidade</b>		<b>Bairro</b>	<b>CEP</b>	<b>Município</b>
R CORONEL SILVA CASTRO 00176 B		CIDADE NOVA HELIÓPOLIS	04231-015	São Paulo
<b>Banco</b>	<b>Agência</b>	<b>Conta Corrente</b>	<b>Site Ativo</b>	<b>E-mail</b>
001-Banco Brasil	1203-3	38.777-0	<a href="https://www.heliopolisassociacao.org/">https://www.heliopolisassociacao.org/</a>	<a href="mailto:heliopolisassociacao@gmail.com">heliopolisassociacao@gmail.com</a>
<b>Nome do Dirigente Responsável</b>		<b>RG</b>	<b>CPF</b>	<b>Telefone</b>
Marinalva Beserra dos Santos		[REDACTED]	[REDACTED]	(11) 968400878
<b>Nome do Responsável Técnico do Projeto</b>		<b>CREF</b>	<b>Telefone</b>	
LUIZ CARLOS DE FRANÇA		090622-G/SP	3101-0269	
<b>Endereço do responsável Técnico</b>			<b>E-mail</b>	
RUA JORGE VALIM, 637			<a href="mailto:filobri@gmail.com">filobri@gmail.com</a>	

**02 - DESCRIÇÃO DO PROJETO:** Descrever o projeto proposto para a parceria entre a PMSP/SEME e a Entidade proponente;

<b>Nome do Projeto</b>	<b>Modalidade</b>	<b>Data de Execução</b>	
PROJETO FAVELA GAME HELIÓPOLIS	E-SPORTS	29/04/2024 a 29/07/2024	
<b>Horário da Execução</b>	<b>Forma de Execução / Sistema de Disputa</b>		
Terça a Sábado - Tarde 15:00 as 17:00 / Noite: 19:00 as 21:00	Oficinas		
<b>Valor Concedente</b>	<b>Valor Proponente</b>	<b>Valor Patrocinador</b>	<b>Total do Projeto</b>
<b>R\$349.990,80</b>	<b>R\$0,00</b>	<b>R\$0,00</b>	<b>R\$349.990,80</b>
<b>Local de Execução</b>	<b>Endereço</b>		
Rua Santa Edwiges	Rua Santa Edwiges, 71 - Vila Heliópolis São Paulo - SP, 04233-140		

**03 - OBJETO:** Descrição do objeto da parceria, devendo demonstrar o nexa entre as atividades propostas e as metas a serem atingidas;

<b>Plano de Divulgação</b>
<p>Serão utilizadas as redes sociais da Associação Heliópolis com materiais de comunicação e visual desenvolvido para o projeto. A Divulgação do evento será feita também nas mídias sociais (Site, Facebook, WhatsApp, Instagram e outras redes sociais da Associação e ações de Marketing organizadas pelo Instituto, haverá confecções de faixas e banners. Este evento ocorrerá de forma presencial, nas divulgações serão enfatizadas estas informações, dando muito enfoque principalmente as regras de segurança que serão adotadas durante as aulas. Serão disponibilizadas <b>até 80 vagas</b> Para os membros da Comunidade do entorno e frequentadores que deverão fazer sua inscrição com o assistente administrativo e o monitor.</p> <p>Serão publicados na internet todas as informações referentes às parcerias estabelecidas entre a Secretaria e a Associação Heliópolis, em especial aquelas relacionadas à contratação de serviços terceirizados. Essa medida segue as orientações do artigo 68 da Lei Municipal nº 17.273/2020, conhecida como Lei Anticorrupção.</p> <p><a href="https://www.instagram.com/heliopolis_associao/">https://www.instagram.com/heliopolis_associao/</a>  <a href="https://www.heliopolisassociacao.org/">https://www.heliopolisassociacao.org/</a></p>
<b>Objetivo Geral</b>
<p>O projeto propõe, através de oficinas práticas a divulgação e difusão dos Esportes Eletrônicos ou e-Sports (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 máquinas com capacidade de memória e wi-fi 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. Faixa Etária dos participantes será de 08 a 21 anos. 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. Iniciaremos com os casuais para que todos possam participar. O Projeto espera abrange 80 beneficiários diretos e até 400 indiretos. Os 80 participantes, divididos em duas turmas, receberão de terças aos sábados, aulas que visam aumentar as possibilidades de profissionalização aos jovens carentes, levando cursos de jogos propiciando fundamentos para se tornarem jogadores profissionais de Valorant, League Of Legends, Free Fire, etc.</p>
<b>Objetivo Específico</b>
<p>Construir uma oficina de Games na modalidade PC para jovens da região do Heliópolis com o objetivo de usar os games como ferramenta emancipatória, promover acesso digital e tecnológico e Oportunizar novos caminhos para esses jovens! Para a performance ideal das aulas e dos jogos utilizaremos os seguintes materiais:</p> <p>Locação de 20 computadores alta potência e resolução para poder atender a demanda exigida pelos jogos mais modernos.(Um por aluno), 20 Mousepads Gamer para estabilidade e aumento da funcionalidade dos periféricos, Locação de 20 Cadeiras Gamer - Para aumentar o desempenho do jogador nas gameplays. Por estarem mais confortáveis, sem dores nas costas ou em outras partes do corpo, ele pode focar na partida e dar o seu melhor. Além disso, a ergonomia das cadeiras facilita na hora de manusear o mouse e apertar as teclas do teclado, podendo, inclusive, diminuir o tempo de resposta de uma ação do player.Profissional Eletricista com NR10 que estará disponível durante as aulas do projeto em horário comercial, além de todos os profissionais das Oficinas, 2 Profissionais de Limpeza que estará dando apoio a toda parte de higienização. Serão fornecidos Uniformes(camisetas) do Projeto(Duas para cada beneficiário e duas para cada membro da equipe envolvido no dia a dia do projeto) e Kit lanches para os alunos e profissionais envolvidos nas atividades diárias(80 ATLETAS + 7 Profissionais por dia X 5 dias X 3 meses = 2.820 unidades). Local adequado com a Locação de 20 mesasVinte(20) Mesas individuais L1200 X P600 X A750 com espaço para passagem dos fios, estruturas basicas de água, luz e banheiros e internet dedicada de 1 TB.</p>

*Marinalva*

**04 - METAS:** Descrever as metas a serem atingidas os indicadores e parâmetros utilizados para a sua aferição;

Metas Qualitativas	Indicadores e Verificador de Metas
1-Obter >85 % de satisfação bom ou ótimo em relação aos equipamentos, materiais, aos profissionais, ao local e a divulgação do projeto. 2- NPS=50	1- Indicador: Percentual de respondentes Verificador de metas: Questionário de satisfação a ser disponibilizado pela SEME e aplicado pela OSC 2- Indicador: Percentual Verificador: Questionário de satisfação.
Metas Quantitativas	Indicadores e Verificador de Metas
1- Garantir o atendimento de 80 beneficiários diretos. Garantir a participação de >85% do público estimado ( beneficiários indiretos) Garantir a estrutura e serviços previstos neste plano de trabalho ( capacidade técnica e operacional)	1- Indicador: quantidade de participantes. Verificador: Ficha de inscrição 2- Indicador: Relatório fotográfico ou contagem de pulseira de acesso. 3- Indicador: Efetiva implantação Verificador de metas: Relatório fotográfico demonstrando a presença mínima de cada item mencionada neste plano de trabalho
Obs. Os bens de consumo excedente identificado pelo gestor da parceria na vistoria in loco serão glosados ou entregues ao Departamento de Gestão de Parceria da SEME (DGPARG).	

**05 - CAPACITAÇÃO TÉCNICA:** Descrever a experiência prévia, capacidade técnica e 2 últimas experiências profissionais para a execução do objeto proposto;

Capacidade Técnica
A ASSOCIAÇÃO HELIÓPOLIS SOCIAL E LAZER tem expertise na realização de eventos esportivos, adquirida ao longo de sua existência, com a realização de projetos sociais - realizando campeonatos, oficinas e festivais de esporte. Como Oficina de Karate Kata, Oficina de futebol "Craques da Vida Heliópolis", A Associação Heliópolis Social e lazer mantém em suas atividades ações esportivas, desde de 2010 realiza em sua sede social campeonatos de futebol e peneira de seleção de atletas com a participação do Jogador Edmilson do INSTITUTO EDMILSON para crianças carentes e atua também com o apoio na prática projetos de capoeira. 20 Computadores Gamers,20 Cadeiras Gamer,Bancada - para apoiar os Equipamentos e periféricos e kit lanche
Capacidade Operacional
Para a realização do PROJETO teremos uma equipe de <b>9 profissionais</b> que serão contratados para a realização de serviços diversos, integrantes do Instituto, corpo organizacional, sendo eles sendo <b>1 Coordenador geral, 2 Instrutores, 2 Monitores, 1 Assistente administrativo, 1 Técnico Eletricista</b> - Apto a fazer todas as instalações elétricas, de TV, <b>2 Instrutor/Professor</b> : Prepara e ministra treinamentos, elabora materiais e atividades teóricas e práticas conforme projeto estabelecido para capacitar e desenvolver pessoas. - <b>2 Monitores</b> : será responsável pela documentação dos alunos inscritos no projeto controle de autorizações, contato com os pais para autorizações termos de responsabilidade que se façam necessária. <b>Coordenador geral do projeto</b> : Coordena a parte toda a parte operacional e manutenção do projeto. Recebe, confere, armazena e distribui produtos e materiais, realizando o lançamento e a movimentação de entrada e saída. Elabora relatórios e atua na implementação de melhorias para a otimização de processos. <b>Assistente administrativo</b> : Auxiliará o trabalho do monitor, fornecendo o suporte necessário para todo o evento. <b>2 Profissionais de Limpeza</b> : que estarão dando apoio a toda parte de higienização dos locais onde ocorrerá a oficina prevenindo diretamente a Covid-19. Para a performance ideal das aulas e dos jogos utilizaremos computadores potentes, 20 Mousepads Gamer para estabilidade e aumento da funcionalidade dos periféricos, Cadeira Gamer - Para aumentar o desempenho do jogador nas gameplays. Por estarem mais confortáveis, sem dores nas costas ou em outras partes do corpo, ele pode focar na partida e dar o seu melhor. Além disso, a ergonomia das cadeiras facilita na hora de manusear o mouse e apertar as teclas do teclado, podendo, inclusive, diminuir o tempo de resposta de uma ação do player.
Experiência Profissional (2 últimas experiências profissionais para a execução do objeto proposto)
O Projeto ""Criança para Sempre"" masculino e feminino, com a prática de basquete, voleibol, futebol e capoeira. PROJETO SÃO REMO NA LUTA - Oficina de Katate - Kata, PROJETO A VARZEA NO HELIPLA. Em parceria com universidades paulistas, abrimos nossa sede para o estudo e desenvolvimento junto a comunidade para ingressarmos no mundo dos games, com profissionais qualificados na área de ti, designer gráfico, operadores de sistema e pro players para desenvolver e difundir a pratica dos e-sports na periferia.

**06 - PUBLICO ALVO:** Definir a natureza do objeto, previsão de participantes e publico alvo do evento; (Obrigatório o preenchimento de todos os campos em branco)

<input type="text" value="80"/> Nº de Beneficiários Direto	<input type="text"/> Evento Pontual	<input checked="" type="checkbox"/> Crianças	<input type="text"/> Adultos
<input type="text" value="400"/> Nº de Beneficiários Indireto	<input checked="" type="checkbox"/> Evento Continuado	<input checked="" type="checkbox"/> Adolescentes	<input type="text"/> Idosos

**07 - CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO:** Descrever a programação do evento detalhada; (Obrigatório o preenchimento de todos os campos em branco)

Grupamento	Local	Endereço	H/Aula Semana	Turma	Quant. Alunos	Dias	Manhã	Tarde	Noite
T1	R. Manoel Antônio Pinto	R. Manoel Antônio Pinto, 265 - Vila Andrade, São Paulo - SP, 05663-020	10	1	20	Terça a Sábado		13:00 às 15:00	
T2	R. Manoel Antônio Pinto	R. Manoel Antônio Pinto, 265 - Vila Andrade, São Paulo - SP, 05663-020	10	2	20	Terça a Sábado		15:00 às 17:00	

*Manuelina*

T3	R. Manoel Antônio Pinto	<b>R. Manoel Antônio Pinto, 265 - Vila Andrade, São Paulo - SP, 05663-020</b>	10	3	20	Terça a Sábado		17:00 às 19:00
T4	R. Manoel Antônio Pinto	<b>R. Manoel Antônio Pinto, 265 - Vila Andrade, São Paulo - SP, 05663-020</b>	10	4	20	Terça a Sábado		19:00 às 21:00
Total			40	4	80			

**08 - CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO FINANCEIRA:** A descrição dos itens pretendidos deverão ser clara, precisa e detalhada, deverá ser utilizadas somente as seguintes descrições na coluna Natureza de Despesa que será utilizado em seu projeto, sendo Aquisição de Material Esportivo, Aquisição Material Divulgação, Aquisição Alimentação e Hidratação, Aquisição de Uniformes, Aquisição de Material Gráfico, Despesas Administrativas, Locação de Sonorização, Locação de Iluminação, Locação de Materiais Diversos, Locação de Equipamentos Diversos, Prestação Serviços de Ambulância, Prestação de Serviços Foto e Filmagem, Prestação de Serviços Transporte, Prestação de Serviços RH, Prestação de Serviços Pessoa Jurídica, Despesas Administrativas, Aquisição de Bens Remanescentes (Permanente), Aquisição de Material de Premiação e Locação de Espaço.

#### 8.1. CONCEDENTE

Natureza de Despesa	Descrição Detalhada	U. Medida	V. Unitário	Quant.	V. Total	Cron. De Aquisição
Prestação de Serviços Pessoa Jurídica	Coordenador geral do projeto - Responsável pelas Oficinas. Período de 3 meses	Mensal	4.500,00	3	13.500,00	3 Meses
Prestação de Serviços Pessoa Jurídica	Dois(2) Instrutores/Professores - Trabalhar os rendimentos dos alunos nas 3 turmas por 6h - 5x por semana nos 3 meses. (3.000,00 por instrutor/mês)Contratação Pessoa Jurídica.	Mensal	6.000,00	3	18.000,00	3 Meses
Prestação de Serviços Pessoa Jurídica	Dois Monitores por 03 meses - Será responsável pela documentação dos alunos e alunos inscritos no projeto controle de autorizações, contato com os pais para autorizações termos de responsabilidade que se façam necessária. 6h por dia - 5x por semana. (2.000,00 por monitor/mês) Contratação Pessoa Jurídica.	Mensal	4.000,00	3	12.000,00	3 Meses
Prestação de Serviços Pessoa Jurídica	Assistente administrativo. Contratação Pessoa Jurídica. Executar atividades administrativas em geral envolvendo: Suporte administrativo, Conferência de documentação e contas, Recebimento, expedição e distribuição de correspondência. Controlar contas a pagar. Emitir notas fiscais. Elaborar relatório financeiro. Assessorar o Coordenador Geral.	Mensal	2.270,00	3	6.810,00	3 Meses
Prestação de Serviços Pessoa Jurídica	2 Profissionais De Limpeza Para Higienização Do Ambiente - Valor mensal por profissional é de R\$ 1.200,00 x 2 = R\$ 2.400,00	Mensal	2.400,00	3	7.200,00	3 Meses
Locação de Equipamentos Diversos	Locação de 20 Computadores Gamers, no período de 3 meses, com as seguintes especificações: Processador Intel Core i5-12400F 18MB 2.5GHz - 4.4GHz LGA 1700 Placa Mãe Asus para Intel 1700 H610M-E D4 Prime 2xDDR4 mATX RTX 3070. SSD WD Blue SN550 1TB M.2 2280 NVMe 2400 MB/s Memória Kingston 16GB 3200MHz DDR4 CL22 KVR32N22S8/16 Fonte Gamdias Kratos M1-750B 750W 80 Plus Bronze RGB Gabinete Gamer Corsair Carbide Series 275R Airflow Mid Tower Atx Branco Water Cooler Lian Li Galahad UNI FAN SL 240mm RGB Branco LICENÇA DE USO WINDOWS 10 PRO 64 BIT OEM COA FQC-08932 Monitor Gamer Curvo Samsung Odyssey CRG50 27" Led FHD 40HZ 4MS VA G-SYNC  Os 20 computadores são de alta potência e resolução para poder atender a demanda exigida pelos jogos mais modernos.  (Valor unitário mensal por computador de R\$ 3.307,00 totalizando R\$ 66.140,00 por mês)	Mensal	66.140,00	3	198.420,00	3 Meses
Locação de Equipamentos Diversos	Locação de 20 Cadeiras Gamer - Para aumentar o desempenho do jogador nas gameplays. Por estarem mais confortáveis, sem dores nas costas ou em outras partes do corpo, ele pode focar na partida e dar o seu melhor. Além disso, a ergonomia das cadeiras facilita na hora de manusear o mouse e apertar as teclas do teclado, podendo, inclusive, diminuir o tempo de resposta de uma ação do player. (Valor unitário mensal: R\$ 710,00), Essas cadeiras possuem um ajuste ergonomico a altura e regulagem com angulos que favorecem ações durante as partidas de gamer possibilitando assim uma posição que não prejudique o estado fisico do jogador pois o mesmo permanecerá horas na mesma posição.	Mensal	14.200,00	3	42.600,00	3 Meses
Aquisição de Material Esportivo	Locação de Bancada - para apoiar os Equipamentos e periféricos no período de 3 meses. Vinte(20) Mesas individuais L1200 X P600 X A750 com espaço para passagem dos fios. (Valor unitário mensal por mesa: R\$ 85,00)	Unidade	1.700,00	3	5.100,00	3 Meses
Aquisição Alimentação e Hidratação	Kit lanche, serão distribuídos e utilizados como reforço alimentar apenas para os atletas e equipe técnica nas oficinas. • Kit Lanches contendo (1 barra de cereal, 01 fruta da época, 1 suco, 1 lanche de pão de forma) (40 ATLETAS + 7 Profissionais por dia X 5 dias X 3 meses = 2.820 unidades)	Unidade	16,44	2820	46.360,80	3 Meses
<b>Total do Projeto</b>						<b>349.990,80</b>

#### 8.2. PROPONENTE: Apenas se houver;

Natureza de Despesa	Descrição Detalhada	U. Medida	V. Unitário	Quant.	V. Total	Cron. De Aquisição
<b>Escolher Ação</b>		Escolher Unidade			-	Escolher Mês
<b>Escolher Ação</b>		Escolher Unidade			-	Escolher Mês
<b>Escolher Ação</b>		Escolher Unidade			-	Escolher Mês
<b>Total</b>						-

*Manuela*

8.3. PATROCINADOR: *Apenas se houver;*

Natureza de Despesa	Descrição Detalhada	U. Medida	V. Unitário	Quant.	V. Total	Cron. De Aquisição
<b>Escolher Ação</b>		Escolher Unidade			-	Escolher Mês
<b>Escolher Ação</b>		Escolher			-	Escolher Mês
<b>Escolher Ação</b>		Escolher			-	Escolher Mês
<b>Total</b>						-

**9 - PLANO DE APLICAÇÃO:** *A planilha abaixo contém fórmulas, sendo assim não deverá ser preenchida;*

Descrição das Ações	Concedente	Proponente	Patrocinador	Total
	Natureza da Despesa	SEME	Contrapartida	
Aquisição Alimentação e Hidratação	46.360,80	-	-	46.360,80
Aquisição de Bens Remanescentes (Permanente)	-	-	-	-
Aquisição de Material de Premiação	-	-	-	-
Aquisição de Material Esportivo	5.100,00	-	-	5.100,00
Aquisição de Material Gráfico	-	-	-	-
Aquisição de Uniformes	-	-	-	-
Aquisição Material Divulgação	-	-	-	-
Aquisição de Material de Higienização e Prevenção	-	-	-	-
Despesas Administrativas	-	-	-	-
Despesas Encargos Trabalhistas	-	-	-	-
Locação de Material de Higienização e Prevenção	-	-	-	-
Locação de Equipamentos Diversos	241.020,00	-	-	241.020,00
Locação de Espaço	-	-	-	-
Locação de Iluminação	-	-	-	-
Locação de Materiais Diversos	-	-	-	-
Locação de Materiais Esportivos	-	-	-	-
Locação de Estrutura do Evento	-	-	-	-
Locação de Sonorização	-	-	-	-
Prestação de Serviços Foto e Filmagem	-	-	-	-
Prestação de Serviços Pessoa Jurídica	57.510,00	-	-	57.510,00
Prestação de Serviços RH	-	-	-	-
Prestação de Serviços Transporte	-	-	-	-
Prestação Serviços de Ambulância	-	-	-	-
<b>Total</b>	<b>349.990,80</b>	-	-	<b>349.990,80</b>

**10 - CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO DO CONCEDENTE:** (SEME) *Período de desembolso do recurso;* (Obrigatório o **preenchimento** de todos os campos em branco)

## 10.1. CONCEDENTE

Descrição das Ações	1º Parcela - Trimestral	2º Parcela - Trimestral	3º Parcela - Trimestral	4º Parcela - Trimestral
Aquisição Alimentação e Hidratação	46.360,80			
Aquisição de Bens Remanescentes (Permanente)				
Aquisição de Material de Premiação				
Aquisição de Material Esportivo	5.100,00			
Aquisição de Material Gráfico	-			
Aquisição de Uniformes	-			
Aquisição Material Divulgação				
Aquisição de Material de Higienização e Prevenção				
Despesas Administrativas				
Despesas Encargos Trabalhistas				
Locação de Material de Higienização e Prevenção				
Locação de Equipamentos Diversos	241.020,00			
Locação de Espaço				
Locação de Iluminação				
Locação de Materiais Diversos				
Locação de Materiais Esportivos				
Locação de Estrutura do Evento	-			
Locação de Sonorização				
Prestação de Serviços Foto e Filmagem				
Prestação de Serviços Pessoa Jurídica	57.510,00			
Prestação de Serviços RH				
Prestação de Serviços Transporte				
Prestação Serviços de Ambulância				
<b>Total</b>	<b>349.990,80</b>	-	-	-

10.2. PROPONENTE: *Apenas se houver;*

Descrição das Ações	1º Parcela - Trimestral	2º Parcela - Trimestral	3º Parcela - Trimestral	4º Parcela - Trimestral
Escolher Ação				
Escolher Ação				
Escolher Ação				
<b>Total</b>	-	-	-	-

10.3. PATROCINADOR: *Apenas se houver;*

Descrição das Ações	1º Parcela - Trimestral	2º Parcela - Trimestral	3º Parcela - Trimestral	4º Parcela - Trimestral
Escolher Ação				
Escolher Ação				
<b>Total</b>	-	-	-	-

**12 - GRADE COMPARATIVA DE PREÇOS:** A descrição dos itens deverão ser igual os do Cronograma de Execução Financeira;  
(Obrigatório o preenchimento de todos os campos em branco)

Natureza de Despesa	Descrição Detalhada	CNPJ	Nome da Empresa	Valor Unit.	Quant.	Total
Prestação de Serviços Pessoa Jurídica	Coordenador geral do projeto - Responsável pelas Oficinas. Período de 3 meses	48.309.128/0001-68	IDECCS	4.500,00	3	<b>13.500,00</b>
		46.182.378/0001-54	MUVITON EVENTOS	4.700,00	3	14.100,00
		27.740.063/0001-30	R PEREZ	5.200,00	3	15.600,00
Prestação de Serviços Pessoa Jurídica	Dois(2) Instrutores/Professores - Trabalhar os rendimentos dos alunos nas 3 turmas por 6h - 5x por semana nos 3 meses. (3.000,00 por instrutor/mês) Contratação Pessoa Jurídica.	48.309.128/0001-68	IDECCS	6.000,00	3	18.000,00
		46.182.378/0001-54	MUVITON EVENTOS	6.250,00	3	18.750,00
		27.740.063/0001-30	R PEREZ	7.100,00	3	21.300,00
Prestação de Serviços Pessoa Jurídica	Dois Monitores por 03 meses - Será responsável pela documentação dos alunos e alunas inscritos no projeto controle de autorizações, contato com os pais para autorizações termos de responsabilidade que se façam necessária. 6h por dia - 5x por semana. (2.000,00 por monitor/mês) Contratação Pessoa Jurídica.	48.309.128/0001-68	IDECCS	4.000,00	3	<b>12.000,00</b>
		46.182.378/0001-54	MUVITON EVENTOS	4.200,00	3	12.600,00
		27.740.063/0001-30	R PEREZ	4.400,00	3	13.200,00
Prestação de Serviços Pessoa Jurídica	Assistente administrativo. Contratação Pessoa Jurídica. Executar atividades administrativas em geral envolvendo: Suporte administrativo, Conferência de documentação e contas, Recebimento, expedição e distribuição de correspondência. Controlar contas a pagar. Emitir notas fiscais. Elaborar relatório financeiro. Assessorar o Coordenador Geral.	48.309.128/0001-68	IDECCS	2.270,00	3	<b>6.810,00</b>
		46.182.378/0001-54	MUVITON EVENTOS	2.500,00	3	7.500,00
		27.740.063/0001-30	R PEREZ	2.600,00	3	7.800,00
Prestação de Serviços Pessoa Jurídica	2 Profissionais De Limpeza Para Higienização Do Ambiente - Valor mensal por profissional é de R\$ 1.200,00 x 2 = R\$ 2.400,00	48.309.128/0001-68	IDECCS	2.400,00	3	<b>7.200,00</b>
		46.182.378/0001-54	MUVITON EVENTOS	2.600,00	3	7.800,00
		27.740.063/0001-30	R PEREZ	3.000,00	3	9.000,00
Locação de Equipamentos Diversos	Locação de 20 Computadores Gamers, no período de 3 meses, com as seguintes especificações: Processador Intel Core i5-12400F 18MB 2.5GHz - 4.4GHz LGA 1700 Placa Mãe Asus para Intel 1700 H610M-E D4 Prime 2xDDR4 mATX RTX 3070. SSD WD Blue SN550 1TB M.2 2280 NVMe 2400 MB/s Memória Kingston 16GB 3200MHz DDR4 CL22 KVR32N22S8/16 Fonte Gamdias Kratos M1-750B 750W 80 Plus Bronze RGB Gabinete Gamer Corsair Carbide Series 275R Airflow Mid Tower Atx Branco Water Cooler Lian Li Galahad UNI FAN SL 240mm RGB Branco LICENÇA DE USO WINDOWS 10 PRO 64 BIT OEM COA FQC-08932 Monitor Gamer Curvo Samsung Odyssey CRG50 27" Led FHD 40HZ 4MS VA G-SYNC  Os 20 computadores são de alta potência e resolução para poder atender a demanda exigida pelos jogos mais modernos.  (Valor unitário mensal por computador de R\$ 3.307,00)	46.194.014/0001-94	ABOL	66.140,00	3	<b>198.420,00</b>
		07.071.575/0002-25	ALOC	66.340,00	3	199.020,00
		05.317.023/0001-48	WANFER LOCACOES E COMERCIO	68.940,00	3	206.820,00
Locação de Equipamentos Diversos	Locação de 20 Cadeiras Gamer - Para aumentar o desempenho do jogador nas gameplays. Por estarem mais confortáveis, sem dores nas costas ou em outras partes do corpo, ele pode focar na partida e dar o seu melhor. Além disso, a ergonomia das cadeiras facilita na hora de manusear o mouse e apertar as teclas do teclado, podendo, inclusive, diminuir o tempo de resposta de uma ação do player. (Valor unitário mensal: R\$ 710,00), Essas cadeiras possuem um ajuste ergonômico a altura e regulagem com ângulos que favorecem ações durante as partidas de gamer possibilitando assim uma posição que não prejudique o estado físico do jogador pois o mesmo permanecerá horas na mesma posição.	33.567.418/0001-34	JCESAR	14.200,00	3	<b>42.600,00</b>
		46.603.986/0001-95	JC CAETANO PROMOCOES INDEPENDENTE	15.000,00	3	45.000,00
		27.740.063/0001-30	R PEREZ	17.800,00	3	53.400,00
Aquisição de Material Esportivo	Locação de Bancada - para apoiar os Equipamentos e periféricos no período de 3 meses. Vinte(20) Mesas individuais L1200 X P600 X A750 com espaço para passagem dos fios. (Valor unitário mensal por mesa: R\$ 85,00)	33.567.418/0001-34	JCESAR	1.700,00	3	<b>5.100,00</b>
		46.603.986/0001-95	JC CAETANO PROMOCOES INDEPENDENTE	1.800,00	3	5.400,00
		27.740.063/0001-30	R PEREZ	2.300,00	3	6.900,00
Aquisição Alimentação e Hidratação	Kit lanche, serão distribuídos e utilizados como reforço alimentar apenas para os atletas e equipe técnica nas oficinas. • Kit Lanches contendo (1 barra de cereal, 01 fruta da época, 1 suco, 1 lanche de pão de forma) (40 ATLETAS + 7 Profissionais por dia X 5 dias X 3 meses = 2.820 unidades)	36.544.982/0001-20	DOS ANJOS IMPORTS	16,44	2820	<b>46.360,80</b>
		26.989.362/0001-40	NOVA KIT LANCHE	16,50	2820	46.530,00
		39.235.926/0001-24	JAF	17,10	2820	48.222,00
<b>Total de Empresas Vencedoras</b>						<b>349.990,80</b>

*Maurício B. dos Santos*