

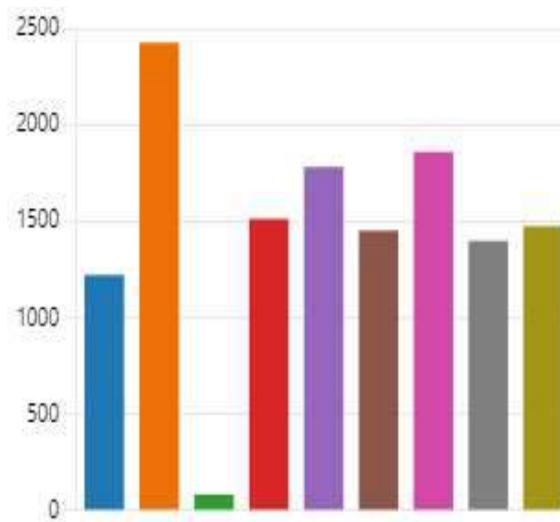


O Projeto Conexão E- SPORTS I – PROCESSO N° 71000.074387/2022-01 ocorreu em 8 cidades do Estado de Minas Gerais, conforme demonstrado abaixo. Todos os locais de execução foram previamente aprovados pelo Ministério

- 1- 15/09/2023 a 24/09/2023- Igarapé/MG
- 2- 26/09/2023 a 05/10/2023 - São Joaquim de Bicas / MG -
- 3- 10/10/2023 a 20/10/2023 - Pequi / MG-
- 4- 22/10/2023 a 31/10/2023 - Pará de Minas / MG-
- 5- 02/11/2023 a 11/11/2023 - São José de Varginha / MG
- 6- 13/11/2023 a 22/11/2023 - Curvelo / MG-
- 7- 24/11/2023 a 03/12/2023- São Gonçalo de Abaeté/MG
- 8- 05/12/2023 a 14/12/2023- Morada Nova de Minas/MG

Foram 13.747 inscritos , divididos da seguinte maneira

Igarapé	1222
São Joaquim de Bicas	2426
Nova Lima	83
Pequi	1513
Pará de Minas	1782
São José da Varginha	1452
Curvelo	1860
São Gonçalo do Abaeté	1399
Morada Nova de Minas	1475



Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



Entre os meses de setembro a dezembro de 2023 foram executadas as 8 etapas integrantes do projeto Conexão E-Sports I

O projeto foi patrocinado, na íntegra, pela Vale, que acompanhou desde o desenvolvimento até as atividades do projeto. Nos vídeos (links neste relatório) pode-se observar representantes da Vale falando sobre o projeto.

Cada etapa contou com 10 dias de duração, sendo todas executadas em Minas Gerais, em cidades com menos de 100 mil habitantes, algumas com menos de 5.000, como pode-se observar no decorrer deste relatório

Em todas as cidades que o projeto percorreu a estrutura oferecida foi a mesma.

Uma equipe composta por monitores, promotoras e pessoal de apoio esteve presente em todos os dias de atividades, garantindo a todos os participantes uma atividade segura e monitorada.

MONITORES (CAMISA PRETA) E STAFF OPERACIONAL/TÉCNICO (CAMISA AZUL)



Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



Uma carreta, com aproximadamente 75m², completamente personalizada e preparada para este projeto, contendo o que há de melhor em tecnologia para esportes eletrônicos, foi disponibilizada em todas as etapas.

PARTE DA FRENTE DA CARRETA - EXTERNA



Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



PARTE TRASEIRA DA CARRETA- EXTERNA



Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



PARTE INTERNA DA CARRETA



PARTE EXTERNA



Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



PARTE EXTERNA



PARTE EXTERNA



Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



PARTE EXTERNA



Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



PARTE EXTERNA



PARTE EXTERNA DA CARRETA- ESTUDO DE POSICIONAMENTO



Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



PARTE INTERNA- EQUIPE TÉCNICA FAZENDO AJUSTES- PROCESSO DE MONTAGEM



PARTE INTERNA- EQUIPE FAZENDO AJUSTES- PROCESSO DE MONTAGEM

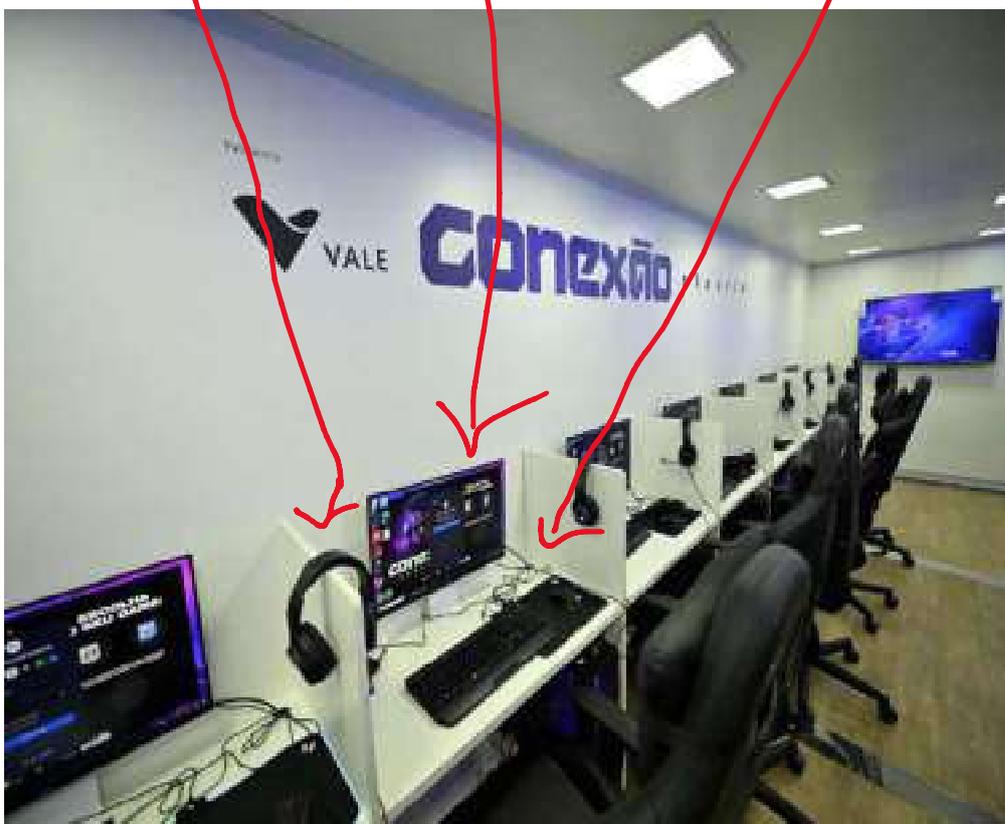


Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



Esta carreta contou com todo o equipamento necessário para a prática de e-esportes, como por exemplo computadores de alta performance, monitores, mouses , teclados e cadeiras específicas para esportes eletrônicos.

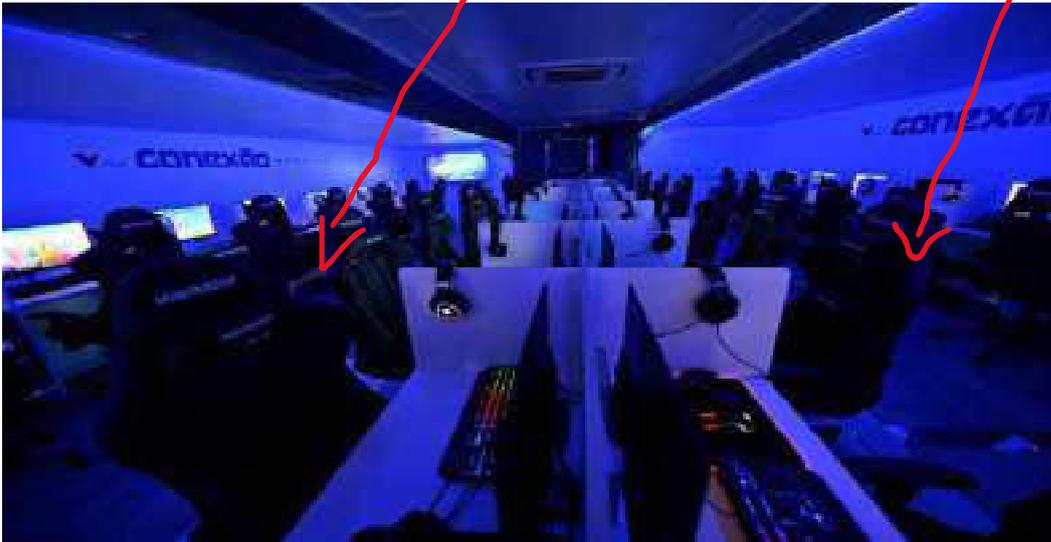
MONITORES, COMPUTADORES, TECLADO, MOUSE E FONES DE OUVIDO



Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



CADEIRA ESPECIAL PARA JOGOS ELETÔNICOS



Para o transporte da carreta baú, de uma etapa para a outra, foi disponibilizado um caminhão (cavalo mecânico). Este transporte garantiu a presença da carreta gamer em todas as etapas



Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



Para garantir o funcionamento de todos os equipamentos instalados, no interior da carreta, um gerador foi alugado durante todo o período de execução do projeto

FOTO GERADOR E AR CONDICIONADO

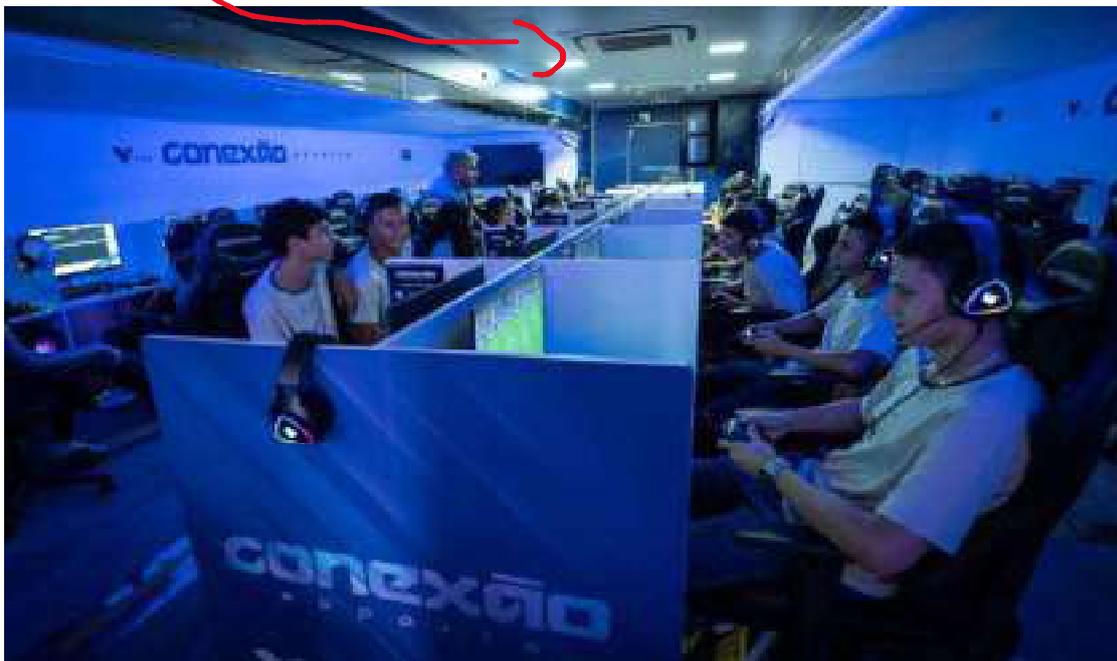


Visando o conforto de todos os envolvidos (beneficiários, monitores, staff operacional) aparelhos de ar condicionado estavam ligados durante todo o período de realização das atividades. Estes equipamentos também mantinham a temperatura sempre no indicado para que os computadores e equipamentos não esquentassem.

Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



AR CONDICIONADO PARTE INTERNA



Os beneficiários que portavam bolsas e sacolas tinham a disposição armários (guarda volumes)

Numa geladeira ficavam armazenadas os copos de agua que eram oferecidos a todos que estavam participando das atividades.

Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



O dia a dia de cada etapa contou com uma empresa que foi a responsável pelos serviços fotográficos/filmagem de todo o projeto.

Uma assessoria de imprensa foi contratada para divulgar o projeto na maior quantidade de veículos midiáticos, além de divulgar o dia a dia das atividades com assessores de imprensa dos órgãos competentes, tais como as prefeituras locais.

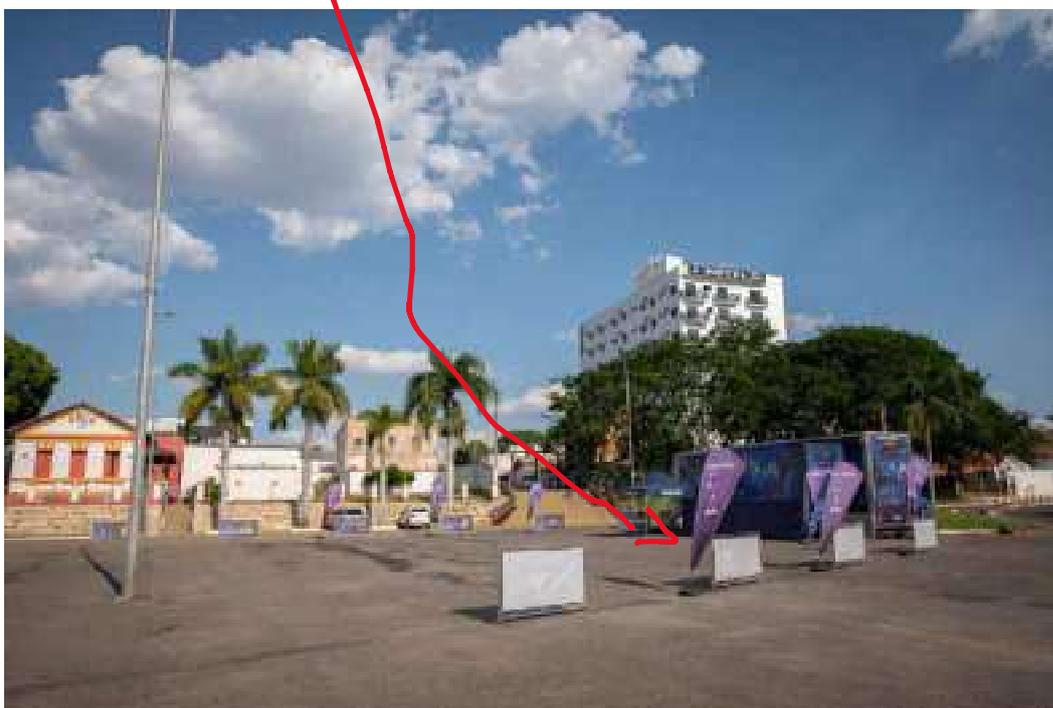
Toda a parte de tecnologia, com o gerenciamento dos jogos, conteúdos e manutenção estavam sob a responsabilidade de empresas contratadas para garantirem o perfeito funcionamento de todos os equipamentos.

Para a divulgação das logomarcas dos patrocinadores/Lei de Incentivo/Governo Federal o projeto contou com windbanners, placas de divulgação e serviços de adesivação da carreta

Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



WIND BANNERS



Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



BACK DROP



Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



ADESIVAGEM CARRETA



Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



PLACAS DE DIVULGAÇÃO



Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



CAMISETA ORIENTADOR



Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



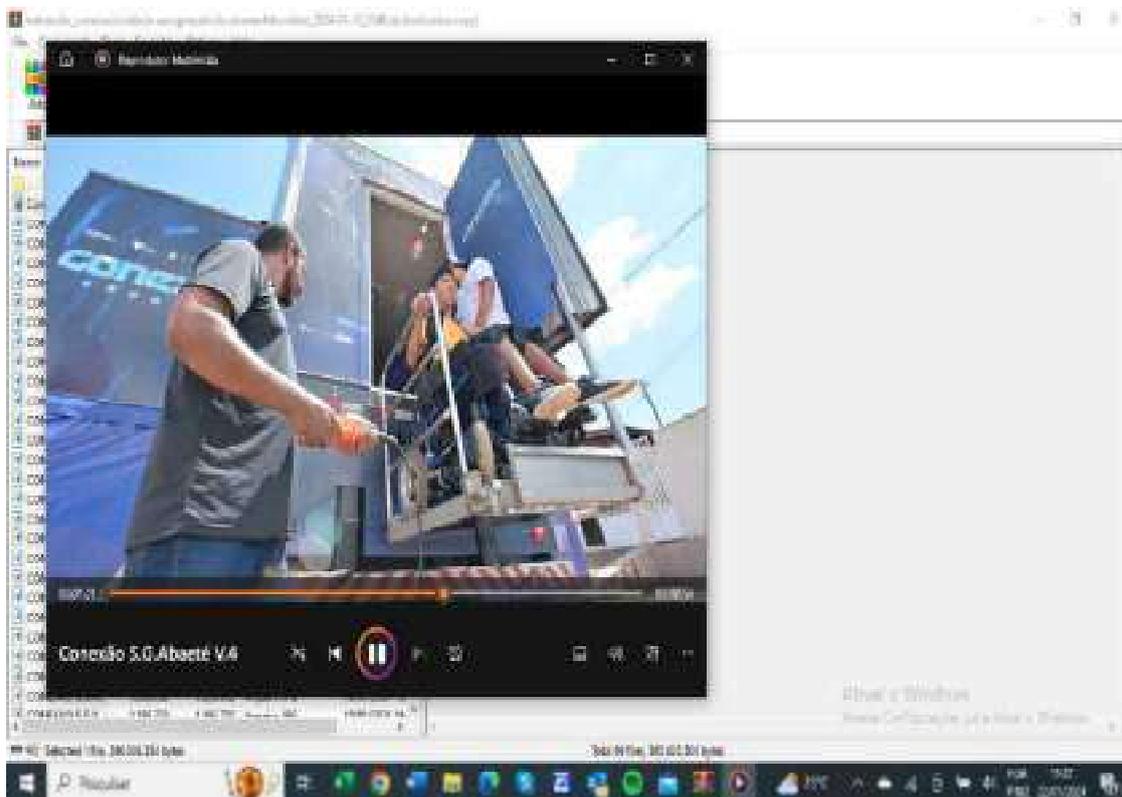
CAMISETA ORIENTADOR PARTE DE TRÁS



SOBRE A ACESSIBILIDADE

O projeto contou com beneficiários cadeirantes, que puderam usufruir de toda a estrutura oferecida. Para ter acesso ao interior da carreta um elevador hidráulico foi instalado garantindo um fácil acesso a qualquer cadeirante/pessoas com dificuldade de locomoção. Em vídeos (links neste relatório) pode-se observar o elevador em operação e declarações sobre a acessibilidade.

Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



O OBJETO PROPOSTO

Objeto- Realizar Festival de E-Sports Lan House itinerante, que percorrerá 8 cidades brasileiras com baixo nível de IDH.

O conexão E Sports I, teve como objetivo maior, se utilizar do universo dos games como ferramenta de conexão com o público jovem de locais menos assistidos.

Com a lan house itinerante o projeto levou diversão e uma experiência única a milhares de jovens, estudantes de escolas públicas municipais e estaduais.

O objeto foi fielmente cumprido, com etapas realizadas em 8 cidades brasileiras com baixo nível de IDH como pode-se observar no ranking nacional , demonstrado no quadro abaixo:

Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



2573 ^o	Pequi (MG)	0,674	
1154 ^o	Pará de Minas (MG)	0,725	
1514 ^o	Curvelo (MG)	0,713	
2663 ^o	São Gonçalo do Abaeté (MG)	0,670	
1776 ^o	São José da Varginha (MG)	0,704	
1969 ^o	Igarapé (MG)	0,698	
2028 ^o	Morada Nova de Minas (MG)	0,696	
2846 ^o	São Joaquim de Bicas (MG)	0,662	

Para verificarmos o IDH-M buscamos dados no seguinte link

<https://www.undp.org/pt/brazil/idhm-munic%C3%ADpios-2010>

O DIA A DIA DO PROJETO

O projeto percorreu as 8 cidades, permanecendo 10 dias em cada local

A lan house itinerante (carreta gamer) funcionou das 09h00 as 18h00

Todas as inscrições foram feitas, gratuitamente, na tenda de atendimento montada ao lado da carreta, onde os interessados de apresentavam, momento também que as promotoras coletavam alguns dados dos participantes

Cada sessão durava 30 minuto, sendo feita a rotatividade logo após o término desse tempo

A lan house recebeu até 30 participantes simultaneamente, que puderam optar pelos seguintes jogos:

Fifa 23 - é um dos maiores jogos de esporte do mundo, que traz aos gramados com a tecnologia HyperMotion2, entregando ainda mais realismo nas partidas, a FIFA World Cup™ masculina e feminina e a inclusão de clubes femininos.

Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



Rocket League - é uma competição de futebol híbrida e radical, de estilo arcade e destruição automotiva com controles fluidos, fáceis de entender e baseados na física real.

Fall Guys - dispute com seus amigos em pistas de obstáculos desajeitadas e absurdas ou construa seu próprio percurso caótico para compartilhar com a comunidade.

Disney Speedstorm - Acelere nesta experiência definitiva de corrida e combate ambientada em pistas de alta velocidade inspiradas nos mundos da Disney e Pixar.

Brawlhalla - é um jogo de combate com mais de cinquenta personagens. Vem lutar em nome da glória e conquista um lugar em Valhalla! Não possui sangue, apesar de ser um jogo de luta.

OBJETIVOS PROPOSTOS

Oferecer atividade gratuitas e de e-sports para crianças e adolescente de 06 a 17 anos, prioritariamente de comunidades menos favorecidas com baixo IDH;

Foram oferecidas atividades gratuitas nas 8 cidades que receberam o projeto
Como pode-se observar todas as etapas foram realizadas em Minas Gerais, em cidades com menos de 100.000 habitantes, abaixo apresentamos alguns dados sobre as cidades que receberam o projeto
Como base foram feitas pesquisas no GOOGLE em janeiro de 2024, onde temos o panorama de cada cidade

Igarapé

<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/mg/igarape/panorama>

45.847 habitantes

São Joaquim de Bicas

<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/mg/sao-joaquim-de-bicas/panorama>

34.348 habitantes

Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



Pequi

<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/mg/pequi/panorama>

4.155 habitantes

São Jose da Varginha

<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/mg/sao-jose-da-varginha/panorama>

4.536 habitantes

Pará de Minas

<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/mg/para-de-minas/panorama>

97.139 habitantes

Curvelo

<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/mg/curvelo/panorama>

80.665 habitantes

São Gonçalo de Abaeté

<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/mg/sao-goncalo-do-abaete/panorama>

7.375 habitantes

Morada Nova de Minas

Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/mg/morada-nova-de-minas/panorama>

9.067 habitantes

- Promover o desenvolvimento de valores do esporte, como, por exemplo, respeito, dedicação, espírito de equipe, superação e iniciativa, entre os participantes;

A mensagem que o projeto passou, através da prática de e- sports, corrobora com alguns princípios que a prática esportiva traz para o dia a dia dos beneficiários

Para participar das atividades propostas os beneficiários seguiram regras, baseadas em um regulamento, exposto do lado de fora da carreta (foto anexa). Como em qualquer esporte, o respeito as regras é fundamental para a boa prática e uma lição para toda a vida.

A dedicação e a prática foram outros pontos que abordamos nesse projeto. Diversos beneficiários praticaram por horas os games propostos, superando limites, batendo seus próprios records ou melhorando sua performance. Alguns jogos puderam ser praticados em duplas, o que estimula o espírito de equipe, sendo mais uma lição que o esporte coloca na vida das pessoas

Regulamento



Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



Jogos em duplas



Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



- Contribuir para a universalização do Esporte Eletrônico no país;

Acreditamos que levando o e-sports, a regiões com pouco acesso a tecnologia, oferecendo equipamentos adequados para a prática de esportes eletrônicos contribuímos para a universalização dos esportes eletrônicos no Brasil, dando oportunidade para classes menos favorecidas economicamente poderem conhecer os esportes eletrônicos.

- Realizar projeto esportivo com alto padrão de qualidade organizacional e técnico;

Todas as etapas contaram com equipe técnica na organização, atendendo a todos de maneira segura. Monitores estavam a disposição para dar explicações e garantir a melhor experiencia para todos os beneficiários que participaram do projeto. Além disso, foram oferecidos equipamentos de ponta com alta qualidade tecnológica.

Abaixo algumas fotos onde pode-se observar os monitores exercendo as atividades com os beneficiários



Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



MONITORES E EQUIPE TÉCNICA (FOTOS ACIMA E ABAIXO)



EQUIPAMENTOS PARA A PRÁTICA DOS JOGOS



Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



SOBRE AS METAS

Metas Qualitativas:

Meta 1: Favorecer, por meio da prática esportiva, a sociabilidade dos jovens em cada uma das cidades que receberão o projeto.

Indicador: Pesquisa de opinião dos participantes

Instrumento de Verificação: Aplicação de questionários com a coleta de depoimento dos beneficiários, registro em vídeo e fotográfico das atividades.

Para a comprovação desta meta 13.212 beneficiários responderam a 2 perguntas

As respostas foram extremamente positivas, os beneficiários gostaram de uma experiência inédita e puderam sociabilizar durante o decorrer do projeto. Pode-se observar em diversas fotos os jovens interagindo e demonstrando felicidade.

Para comprovação apresentamos os relatórios (anexos), fotos que demonstram os beneficiários respondendo ao questionário e vídeos com declarações de participantes do projeto, prefeitos de cidades e representantes da empresa patrocinadora (VALE)

Links para verificação por vídeo

<https://www.youtube.com/watch?v=w70ZDhBcLd0> (Morada Nova de Minas)

<https://www.youtube.com/watch?v=pTgsYJVMh5c> (Pequi)

<https://www.youtube.com/watch?v=SZM9VBt92o8> (Pará de Minas)

<https://www.youtube.com/watch?v=L61WEpKp6aA> (São Gonçalo do Abaeté)

<https://www.youtube.com/watch?v=ucmuZkZMYyA> (Curvelo)

<https://www.youtube.com/watch?v=QNBOQn6sAps> (Igarapé)

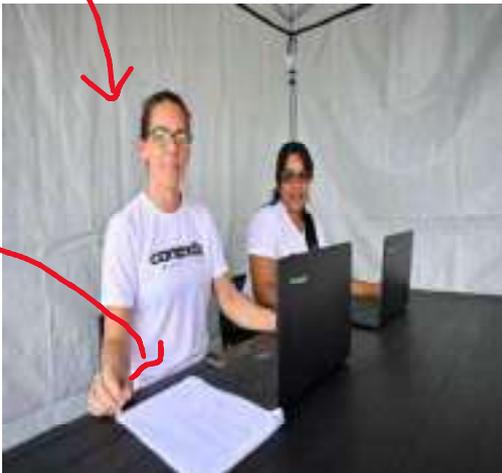
<https://www.instagram.com/p/CyyyCYpPMOf/> (São Joaquim de Bicas)

[Conexão E-Sports - Varginha MG \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...) (São José de Varginha)

Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



Fotos com coleta de dados dos beneficiários

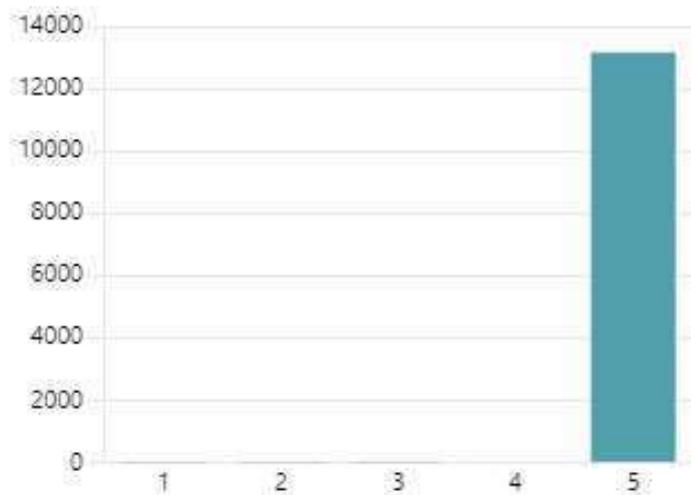


Pergunta número 1 (META 1)

Você gostou da experiência no Conexão eSports?

Todos os beneficiários gostaram das experiências oferecidas como podemos ver no gráfico abaixo

5.00
Classificação Média



Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br

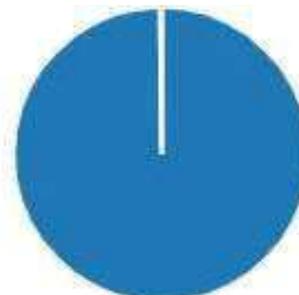


Pergunta número 2 (META 1)

1. Quando você joga, você se diverte com seus amigos (socialização) e se conecta com outras pessoas?

Como pode-se observar mais de 99% responderam que a prática de e-sports é um meio de diversão e socialização que proporciona uma conexão entre as pessoas. O projeto buscou exatamente isso, fazer com que pessoas se conectem, se divirtam e tenham momentos agradáveis uns com os outros.

 Sim	13188
 Não	24



Meta 2: Incentivar a prática de E -SPORTS como forma de lazer e atividade física.

Indicador: Opinião dos participantes sobre o tema.

Instrumento de Verificação: Pesquisa por amostragem realizada com participantes das etapas

Todos os beneficiários , no momento da inscrição, responderam a 05 perguntas, sendo uma delas, a pergunta de número 2, contendo especificamente o seguinte texto: (pesquisa anexa a este relatório)

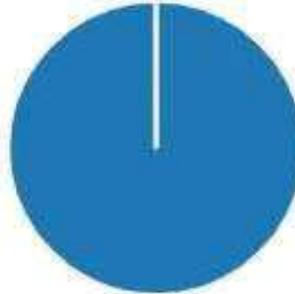
Você acredita que o projeto Conexão incentiva a prática de jogos eletrônicos como forma de lazer e atividade física?

Esta pergunta foi respondida por 13.212 beneficiários conforme demonstramos nos gráficos abaixo

Foram 13.205 respostas afirmativas, ou seja, consideraram as atividades oferecidas como forma de lazer e atividade física. Apenas 07 beneficiários responderam de forma negativa, entendendo que as ações oferecidas não incentivam a prática de lazer/esporte. A imensa maioria, passando dos 99%, entenderam que o projeto beneficiou/incentivou o lazer e a atividade física.



● Sim	13205
● Não	7



Metas Quantitativas

Meta 1: Participação pela primeira vez em um evento da modalidade e -sports de 5% dos inscritos
Indicador: Amostragem estatística sobre o número de pessoas que participaram pela 1º vez de um evento da modalidade e- sports, com base na pergunta aplicada a 100 participantes
Instrumento de Verificação: Aplicar pergunta sobre o tema para 100 participantes

Todos os beneficiários , no momento da inscrição, responderam a 05 perguntas, sendo uma delas, a pergunta de número 4, contendo especificamente o seguinte texto: (pesquisa anexa a este relatório)

É sua primeira vez em um evento de eSports?

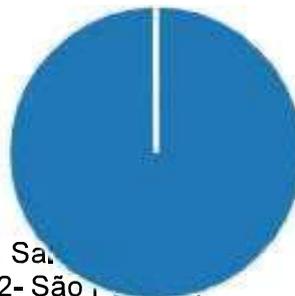
Para nossa surpresa, a absoluta maioria nunca tinha participado de um evento de e-sports como demonstramos no gráfico abaixo

Esta pergunta foi respondida por 13.212 beneficiários

Foram 13.191 beneficiários que estavam participando pela 1º vez de uma experiência com esportes eletrônicos e apenas 21 jovens já haviam participado de algum projeto/evento como o Conexão E-Sports, ou seja mais de 99% dos inscritos declararam ser a 1º vez que estavam participando de uma atividade envolvendo e-sports

É sua primeira vez em um evento de eSports?

● Sim	13191
● Não	21





Meta 2: Atender 15% das inscrições direcionando para o público beneficiário feminino estimulando a prática da modalidade e-sports

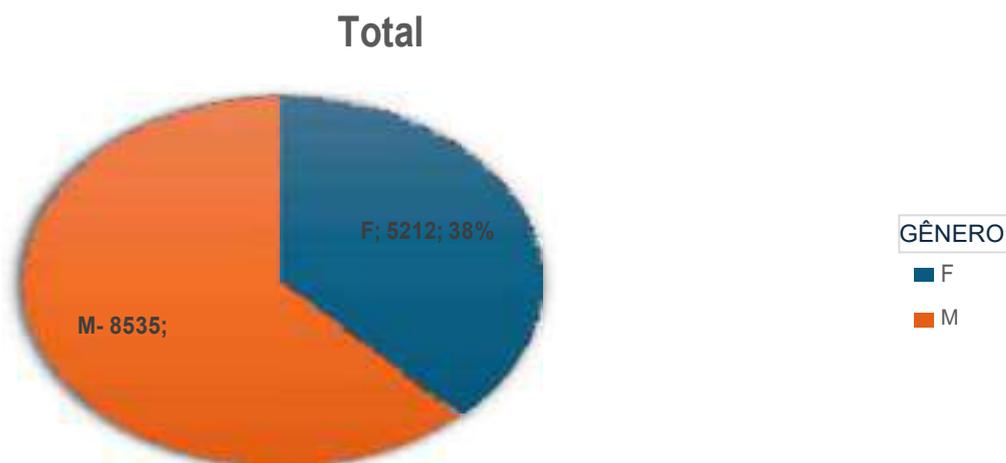
Indicador- Participação no evento de, no mínimo, 1.440 beneficiários do sexo feminino.

Instrumento de Verificação- Relatório de Inscrição

Como podemos observar no gráfico abaixo e na relação de inscritos (anexa a este relatório) o projeto recebeu 5.212 beneficiários do sexo feminino, de um total de 13.747 inscritos, totalizando 38% dos beneficiários

Rótulos de Linha	Contagem de GÊNERO
F	5212
M	8535
Total Geral	13747

Contagem de GÊNERO



Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



LINKS REPORTAGENS (ANEXAS AO PROJETO)

<https://www.projetoconexaoesports.com.br/>

<https://www.instagram.com/conexaoesports>

<https://www.ativo.com/mais-esportes/conheca-carreta-gamer-da-iniciativa-conexao-o-game-e-para-todos/>

<https://www.ativo.com/mais-esportes/conexao-o-game-e-para-todos-carreta-gamer-chega-sao-jose-da-varginha/>

<https://gazetadasemana.com.br/noticia/141452/conexao-o-game-e-para-todos--chega-a-sao-jose-da-varginha-com-carreta-gamer>

<https://saladanoticia.com.br/noticia/68630/carreta-gamer-da-iniciativa--conexao-o-game-e-para-todos-chega-em-para-de-minas-mg>

<https://realpublicacao.com/2023/09/14/igarape-recebe-carreta-gamer-a-partir-desta-sexta-feira-14/>

<https://www.otempo.com.br/sports/especializados/projeto-leva-jogos-eletronicos-a-criancas-e-adolescentes-em-sao-joaquim-de-bicas-1.3241285>

<https://www.ativo.com/mais-esportes/conexao-o-game-e-para-todos-chegou-em-igarape-veja-fotos/>

<https://www.igarape.mg.gov.br/detalhe-da-materia/info/carreta-gamer-estaciona-em-igarape-neste-final-de-semana/138329>

<https://gazetadasemana.com.br/noticia/136854/pequi-recebe-carreta--conexao-o-game-e-para-todos--de-11-a-20-de-outubro>

<https://www.otempo.com.br/sports/especializados/games-para-de-minas-recebe-projeto-para-ovens-e-adolescentes-1.3258879>

<https://srecurvelo.educacao.mg.gov.br/index.php/2-uncategorised/361-carreta-gamer-projeto-conexao-o-game-e-para-todos>

<https://saladanoticia.com.br/noticia/65605/-conexao-o-game-e-para-todos--ira-viajar-por-8-municipios-de-minas-gerais-com-carreta-gamer>

<https://www.saojoaquimdeicas.mg.gov.br/detalhe-da-materia/info/sao-joaquim-de-bicas-recebera-carreta-game-do-projeto-conexao-o-game-e-para-todos/47231>

<https://www.ativo.com/mais-esportes/conexao-o-game-e-para-todos-ira-viajar-por-nove-municipios-de-minas-gerais-com-carreta-gamer/>

Rua Verbo Divino, 2001, Torre B, Sala 305
Chácara Santo Antônio- CEP 04719-002- São Paulo/SP
Fone: (11) 991956513 (11) 43012478
email: presidencia@institutosempreamigos.com.br
www.institutosempreamigos.com.br



COMENTÁRIOS FINAIS

É inegável o potencial de inclusão social que o e-Sports permite, o jovem está cada vez mais conectado ao mundo digital aos games e a tecnologia.

Ficamos satisfeitos com o resultado alcançado, todas as ações propostas ocorreram de forma satisfatória

Importante mencionar que não houve nenhum acontecimento que prejudicou o correto andamento do projeto

Todos os beneficiários foram atendidos por profissionais treinados e qualificados, tendo exercido atividades monitoradas com segurança e conforto.

A Vale, patrocinadora exclusiva do projeto, já renovou o patrocínio para as próximas edições, que serão realizadas via Lei de Incentivo ao Esporte

Pedro Lancsarics
Presidente

[Mais Esportes](#)[Carreta Gamer](#)[Conexão](#)[Corredor De Rua](#)[Corrida De Rua](#)[Igarapé](#)[Minas Gerais](#)

'Conexão, o Game é para Todos' chegou em Igarapé; veja fotos!

Por: [Redação](#)

Atualizado em 18 de setembro de 2023

Compartilhar 

O projeto "[Conexão, o Game é para Todos](#)" iniciou sua jornada por oito municípios mineiros na cidade de Igarapé (MG). O projeto, que conta com o patrocínio oficial da Vale por meio da Lei Federal de Incentivo ao Esporte, chegará a diversos municípios de Minas Gerais proporcionando uma vivência imersiva e gratuita de jogos eletrônicos em plataformas de última geração.

A carreta itinerante, equipada com 30 computadores, está pronta para receber crianças e adolescentes em sessões gratuitas de 30 minutos. Ao percorrer diferentes localidades, o projeto tem como objetivo proporcionar aos jovens, especialmente aqueles com acesso limitado, a oportunidade de experimentar a

habilidades e talentos, além de oferecer uma visão sobre as possibilidades que o universo tecnológico pode oferecer.

Confira abaixo como a carreta foi recebida em Igarapé (MG)!

Fotos: Elderth Theza



Compartilhar 

Receba dicas exclusivas sobre o universo do esporte!

Insira seu e-mail

Assinar

Ativo.com

Sobre o Ativo

Anuncie conosco

contato@saladanoticia.com.br
5511943391399
Central de Ajuda

The screenshot shows the top part of the website. On the left, there is a navigation menu with the following items: Plataforma, Rede de Distribuição, Plataformas, Corporativo, Tecnologia, Esportes, Entretenimento, Últimas Notícias, Contato, Cadastre-se, and Login. In the center, the word "DIVERSOS" is displayed in large, bold, white capital letters on a black background. Below the menu, there is a timestamp: "2023 às 18h11min - Atualizada em 05/09/2023 às 22h00min".

'Conexão, o Game é para Todos' irá viajar por 8 municípios de Minas Gerais com carreta gamer

De acordo com a organização do evento, serão 30 computadores para uso gratuito

Comentar

-
-
-
-

Conexão, o Game é para Todos

Divulgação



Uma iniciativa que vai além do entretenimento está prestes a percorrer cidades em Minas Gerais, unindo diversão e conhecimento em uma jornada inovadora. O projeto "[Conexão, o Game é para Todos](#)", com o patrocínio oficial da Vale por meio da Lei Federal de Incentivo ao Esporte, chegará a diversos municípios do estado proporcionando uma vivência imersiva e gratuita de jogos eletrônicos em plataformas de última geração.

Uma experiência enriquecedora com tecnologia de ponta

Essa iniciativa não é apenas sobre jogos eletrônicos: é sobre encurtar distâncias entre comunidades, gerar experiências transformadoras e construir legados duradouros. A carreta itinerante, equipada com 30 computadores, estará pronta para receber crianças e adolescentes em sessões gratuitas de 30 minutos. Ao percorrer diferentes localidades de Minas Gerais, o projeto tem como objetivo proporcionar aos jovens, especialmente aqueles com acesso limitado, a oportunidade de experimentar a emoção dos games em plataformas e estruturas de última geração. Mais do que apenas diversão, isso pode abrir portas para o desenvolvimento de novas habilidades e talentos, além de oferecer uma visão sobre as possibilidades que o universo tecnológico pode oferecer.

Jogos, conhecimento e diversão

O projeto apresentará uma variedade de jogos eletrônicos, com destaque para [FIFA 23](#) e [Fall Guys](#), mas há mais além disso: os participantes terão a oportunidade de jogar on-line, já que a iniciativa reconhece a crescente importância dos esports – onde os jovens podem transitar pelo universo dos jogos vislumbrando oportunidades e aspirando a um futuro promissor, de forma semelhante ao que o futebol representa para muitos.

Deixando um legado

O projeto "[Conexão, o Game é para Todos](#)" não é apenas uma visita passageira, mas busca deixar um legado duradouro. Ao colaborar com organizações locais, o programa tem a intenção de estabelecer uma

continuidade após sua passagem, mantendo o suporte e a doação de materiais para que as comunidades possam continuar a explorar e se beneficiar do mundo dos jogos eletrônicos. É uma experiência única que vai além do entretenimento, abrindo portas para o conhecimento, oportunidades e um futuro melhor com o apoio da Vale por meio da Lei Federal de Incentivo ao Esporte.

Com isso, o projeto promete impactar positivamente jovens de diversas cidades de Minas Gerais, deixando um legado significativo para as comunidades e inspirando sonhos de sucesso em um mundo cada vez mais digital. Através da força transformadora dos esportes, o "["Conexão, o Game é para Todos"](#)" trará não apenas diversão, mas também oportunidades para um futuro melhor.

Confira as etapas

- Igarapé: 15 a 24/9, 9h às 18h
- São Joaquim de Bicas: 26/9 a 5/10, 9h às 18h
- Pequi: 11 a 20/10, 9h às 18h
- Pará de Minas: 22 a 31/10, 9h às 18h
- São José da Varginha: 2 a 11/11, 9h às 18h
- Curvelo: 13 a 22/11, 9h às 18h
- São Gonçalo do Abaeté: 24/11 a 3/12, 9h às 18h
- Morada de Minas: 5/12 a 14/12, 9h às 18h

Jogos disponíveis

- [FIFA 23](#)
- [Fall Guys](#)

Mais informações [aqui](#)

Este conteúdo foi distribuído pela plataforma SALA DA NOTÍCIA e elaborado/criado pelo Assessor(a):

U|U
U

Notícias Relacionadas »



Acordo Paulista será regulamentado com participação da sociedade civil

23/01/2024



PIB do estado de São Paulo cresce 0,5% em novembro

23/01/2024



Mais Esportes

Carreta Gamer

Corredor De Rua

Corrida De Rua

Games

Minas Gerais

Vale

'Conexão, o Game é para Todos' irá viajar por 8 municípios de Minas Gerais com carreta gamer

Por: [Redação](#)

Atualizado em 05 de setembro de 2023

Compartilhar

Uma iniciativa que vai além do entretenimento está prestes a percorrer cidades em Minas Gerais, unindo diversão e conhecimento em uma jornada inovadora. O projeto "[Conexão, o Game é para Todos](#)", com o patrocínio oficial da Vale por meio da Lei Federal de Incentivo ao Esporte, chegará a diversos municípios do estado proporcionando uma vivência imersiva e gratuita de jogos eletrônicos em plataformas de última geração.

Uma experiência enriquecedora com tecnologia de ponta

duradouros. A carreta itinerante, equipada com 30 computadores, estará pronta para receber crianças e adolescentes em sessões gratuitas de 30 minutos. Ao percorrer diferentes localidades de Minas Gerais, o projeto tem como objetivo proporcionar aos jovens, especialmente aqueles com acesso limitado, a oportunidade de experimentar a emoção dos games em plataformas e estruturas de última geração. Mais do que apenas diversão, isso pode abrir portas para o desenvolvimento de novas habilidades e talentos, além de oferecer uma visão sobre as possibilidades que o universo tecnológico pode oferecer.

Jogos, conhecimento e diversão

O projeto apresentará uma variedade de jogos eletrônicos, com destaque para [FIFA 23](#) e [Fall Guys](#), mas há mais além disso: os participantes terão a oportunidade de jogar on-line, já que a iniciativa reconhece a crescente importância dos esports – onde os jovens podem transitar pelo universo dos jogos vislumbrando oportunidades e aspirando a um futuro promissor, de forma semelhante ao que o futebol representa para muitos.



Deixando um legado

O projeto “[Conexão, o Game é para Todos](#)” não é apenas uma visita passageira, mas busca deixar um legado duradouro. Ao colaborar com organizações locais, o programa tem a intenção de estabelecer uma continuidade após sua passagem, mantendo o suporte e a doação de materiais para que as comunidades possam continuar a explorar e se beneficiar do mundo dos jogos eletrônicos. É uma experiência única que vai além do entretenimento, abrindo portas para o

Com isso, o projeto promete impactar positivamente jovens de diversas cidades de Minas Gerais, deixando um legado significativo para as comunidades e inspirando sonhos de sucesso em um mundo cada vez mais digital. Através da força transformadora dos esportes, o “[Conexão, o Game é para Todos](#)” trará não apenas diversão, mas também oportunidades para um futuro melhor.

Confira as etapas

- Igarapé: 15 a 24/9, 9h às 18h
- São Joaquim de Bicas: 26/9 a 5/10, 9h às 18h
- Pequi: 11 a 20/10, 9h às 18h
- Pará de Minas: 22 a 31/10, 9h às 18h
- São José da Varginha: 2 a 11/11, 9h às 18h
- Curvelo: 13 a 22/11, 9h às 18h
- São Gonçalo do Abaeté: 24/11 a 3/12, 9h às 18h
- Morada de Minas: 5/12 a 14/12, 9h às 18h



Jogos disponíveis

- [FIFA 23](#)
- [Fall Guys](#)

Mais informações [aqui](#)

Compartilhar 

Receba dicas exclusivas sobre o universo do esporte!

Assinar

Ativo.com

Sobre o Ativo

[ACESSIBILIDADE \(/index.php/8-institucional/7-acessibilidade\)](#)

[TRANSPARÊNCIA \(http://transparencia.mg.gov.br\)](http://transparencia.mg.gov.br)



CONTRASTE:

(<https://www.facebook.com/securvelo>)



(<https://www.youtube.com/user/securvelo>)



(/)



[🏠 / UNCATEGORISED \(/INDEX.PHP/2-UNCATEGORISED\)](#)

[/ CARRETA GAMER - PROJETO "CONEXÃO, O GAME É PARA TODOS"](#)

Carreta Gamer - Projeto "Conexão, o Game é para Todos"



O Projeto "Conexão, o Game é para Todos" proporcionará uma experiência imersiva e gratuita de jogos eletrônicos em plataformas de última geração. De 13 a 22 de novembro, a Carreta Gamer, em sua turnê por 8 cidades, estará em Curvelo.

O projeto apresentará uma variedade de jogos eletrônicos, com destaque para FIFA 2023 e Fall Guys, mas há mais além disso: os participantes terão a oportunidade de jogar on-line, já que a iniciativa reconhece a crescente importância dos esports - onde os jovens podem transitar pelo universo dos jogos, vislumbrando oportunidades e aspirando a um futuro promissor, de forma semelhante ao que o futebol representa para muitos.



SOBRE O EVENTO

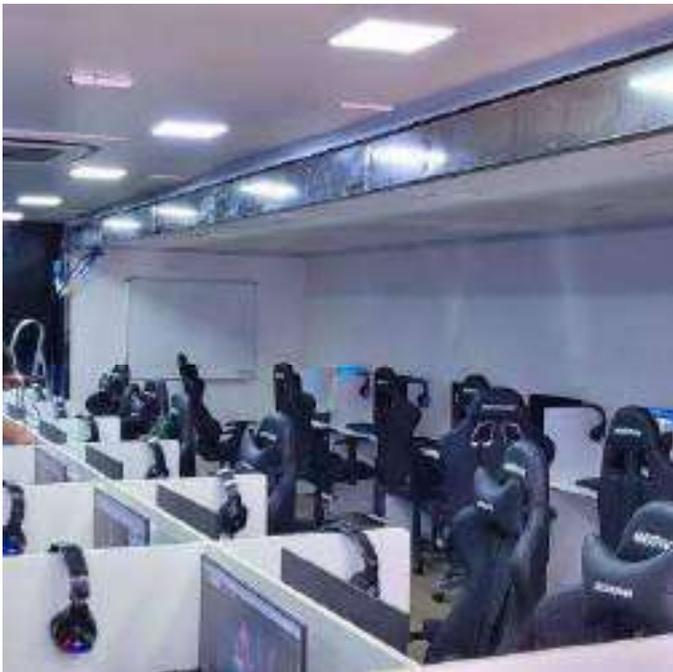
Conexão eSports é uma carreta que leva diversão através dos games para jovens e crianças, entre 6 e 17 anos, de todo Brasil. Com uma Lan House móvel equipada, com tecnologia avançada, as atividades oferecem diversão e aprendizado, abrindo portas para a descoberta de novas conexões e amizades. A entrada para o Conexão é 100% gratuita. **Junte-se a nós nessa jornada gamer!**



Em **Fall Guys**, a diversão é garantida! Chame os seus amigos para pular, escorregar e dar risadas, encarando desafios mágicos. O objetivo? Ser o campeão! Prepare-se para essa aventura!



Explore partidas emocionantes do **FIFA 23** e assumo o controle dos maiores clubes do mundo, jogar com os grandes nomes da história do futebol e prepare-se para a emoção de se tornar um verdadeiro craque.



(/images/speasyimagegallery/albums/80/images/psx(/images/speasyimagegallery/albums/80/images/ps: 20230912-1 † † † 1351-scaled.jpg)



20230912-1 † † † 13-scaled.jpg)



(/images/speasyimagegallery/albums/80/images/psx(/images/speasyimagegallery/albums/80/images/ps: 20230912-1 † † † 128-scaled.jpg)



20230912-1 † † † 1509-scaled.jpg)

Veja mais sobre o projeto:

Projeto Conexão - Entrevista Fábio Avelar



Fonte: <https://www.ativo.com/mais-esportes/conheca-carreta-gamer-da-iniciativa-conexao-o-game-e-para-todos/> (<https://www.ativo.com/mais-esportes/conheca-carreta-gamer-da-iniciativa-conexao-o-game-e-para-todos/>)



Para conhecer mais, clique na logo abaixo.

22/10 A 31/10
09H ÀS 18H

EVENTO
GRATUITO
GRATUITO
GRATUITO

CONEXÃO

ESPSPORTS

A CARRETA GAMER CHEGOU EM PARÁ DE MINAS

PRAÇA FREI CONCÓRDIO

Patrocínio: Lei de Incentivo ao Esporte

Apoio: VALE, PREFEITURA PARA DE MINAS, GOVERNO FEDERAL

MINISTÉRIO DO ESPORTE

BRASIL
UNIÃO E RECONSTRUÇÃO

Conexão Game

O projeto “[Conexão, o Game é para Todos](#)“, com o patrocínio oficial da Vale por meio da Lei Federal de Incentivo ao Esporte, proporcionará uma vivência imersiva e gratuita de jogos eletrônicos em plataformas de última geração para oito cidades de Minas Gerais. A partir de 15 de setembro, a carreta *gamer* começará sua turnê que promete diversão, conexão e legado cultural e tecnológico para milhares de jovens mineiros.

O projeto apresentará uma variedade de jogos eletrônicos, com destaque para [FIFA 23](#) e [Fall Guys](#), mas há mais além disso: os participantes terão a oportunidade de jogar on-line, já que a iniciativa reconhece a crescente importância dos esports – onde os jovens podem transitar pelo universo dos jogos vislumbrando oportunidades e aspirando a um futuro promissor, de forma semelhante ao que o futebol representa para muitos.

Um dos aspectos de destaque é, com certeza, a estrutura da carreta *gamer*. Veja mais detalhes abaixo!

A carreta gamer

- **15** metros de comprimento;
- **2,6** metros de largura (fechada);
- **7,2** metros de largura (expandida);
- **Acesso** para PCDs;
- **4** TVs de **50** polegadas.

Números de destaque

- **28** computadores;
- Ao final do projeto, haverá a doação de **3** computadores por município, totalizando **24** computadores;
- Também haverá a doação de **3** mesas com cadeira para cada município, totalizando **24** conjuntos, e;
- Terá a doação de **1** tonelada de alimentos por cidade, no total de **8** toneladas.

Confira as etapas

- **Pará de Minas: 22 a 31/10, 9h às 18h**
- **São José da Varginha: 2 a 11/11, 9h às 18h**
- **Curvelo: 13 a 22/11, 9h às 18h**
- **São Gonçalo do Abaeté: 24/11 a 3/12, 9h às 18h**
- **Morada de Minas: 5/12 a 14/12, 9h às 18h**

Jogos disponíveis

- **FIFA 23**
- **Fall Guys**

Todas as informações do projeto estão [aqui](#). Veja abaixo a galeria de fotos da carreta gamer

Créditos: Fernando Santos

Este conteúdo foi distribuído pela plataforma SALA DA NOTÍCIA e elaborado/criado pelo Assessor(a):

U|U
U

Notícias Relacionadas »



Mais Esportes

Carreta Gamer

Conexão O Game É Para Todos

Corredor De Rua

Corrida De Rua

Vale

Video

Conexão, o Game é para Todos - carreta gamer chega a São José da Varginha

Por: [Redação](#)

Atualizado em 01 de novembro de 2023

Compartilhar

O “[Conexão, o Game é para Todos](#)“, que conta com o patrocínio da Vale por meio da Lei Federal de Incentivo ao Esporte, carrega uma vivência imersiva e gratuita de jogos eletrônicos em plataformas de última geração para oito cidades de Minas Gerais. Entre os dias 2 e 11 de novembro, a carreta *gamer* estará na cidade de São José da Varginha, levando conexão e legado cultural e tecnológico para milhares de jovens.

O projeto apresentará uma variedade de jogos eletrônicos, com destaque para [FIFA 23](#) e [Fall Guys](#), mas há mais além disso: os participantes terão a

jogos vislumbrando oportunidades e aspirando a um futuro promissor, de forma semelhante ao que o futebol representa para muitos.

Confira as próximas etapas

- Curvelo: 13 a 22/11, 9h às 18h
- São Gonçalo do Abaeté: 24/11 a 3/12, 9h às 18h
- Morada de Minas: 5/12 a 14/12, 9h às 18h

Jogos disponíveis

- FIFA 23
- Fall Guys

Veja todas as informações do projeto [aqui](#).

Compartilhar 

Receba dicas exclusivas sobre o universo do esporte!

Assinar

Ativo.com

Sobre o Ativo

Anuncie conosco

Política de Privacidade

Política de Uso

Política de Cookies

Pra você

Guia do Tênis

Monte sua planilha

Calendário

Running Land

Terça-Feira, 23 de Janeiro de 2024
Chuva Moderada 18

[Login Cadastre-se](#)



Porto Alegre - Porto

Recife - Lisbc

R\$ 6.890

Rio de Janeir
Lisboa

[Reservar](#)

São Paulo - Pa

- [Home](#)
- [Negócios](#)
 - [Imóveis Secovi](#)
 - [Classificados](#)
 - [Guia Comercial](#)
 - [Veículos](#)
 - [Imóveis](#)
 - [Vagas de Empregos](#)
 - [Ofertas](#)
- [Noticias](#)
 - [Vitrine | Presentes](#)
 - [Viagem](#)
 - [Tecnologia e Ciência](#)
 - [Teatro](#)
 - [Sustentabilidade](#)
 - [Shopping](#)
 - [Saúde](#)
 - [Publicidade](#)
 - [Política](#)
 - [Pet Mania](#)
 - [Música | Show](#)
 - [Motor & Cia.](#)
 - [Moda e Beleza](#)
 - [Mercado de Trabalho](#)
 - [Livros](#)
 - [Imóveis](#)
 - [Gastronomia](#)
 - [Famosos](#)
 - [Esportes](#)
 - [Economia](#)
 - [Diversão | Exposição](#)
 - [Baladas](#)
 - [Cidade](#)
 - [Cinema](#)
 - [Cursos / Educação](#)
 - [Decoração](#)
- [Videos](#)
 - [Viagens](#)
 - [Veículos](#)
 - [Saúde](#)
 - [Politica](#)
 - [Notícias](#)
 - [Música](#)
 - [Games](#)
 - [Filmes e Animações](#)



- [Cidade](#)
- [Blogs e Pessoas](#)
- [Animais](#)
- [Agenda de Eventos](#)
- [Colunas](#)
- [Imóveis Secovi](#)
- [Colunistas](#)
- [Atendimento](#)
- [Dr.Ajuda](#)

-
-
-
-
-
-
-
-

11:53:41

Notícias, Esportes, Fotos e v

CIDADE

1. [Início](#)

2. [Editoria](#)

3. [Notícias](#)

31/10/2023 às 15h07min - Atualizada em 31/10/2023 às 20h02min

Conexão, o Game é para Todos' chega a São José da Varginha com carreta gamer

Conexão, o Game é para Todos

[Comentar](#)

-
-
-
-
-

Conexão, o Game é para Todos

Conexão, o Game é para Todos



02/11 A 11/11
09H ÀS 18H

EVENTO GRATUITO

CONEXÃO
e S P O R T S

A CARRETA GAMER CHEGOU EM SÃO JOSÉ DA VARGINHA

PRAÇA SÃO JOSÉ

Patrocínio: **VALE**

Apoio: **MINISTÉRIO DO ESPORTE**

GOVERNO FEDERAL BRASIL
UNIÃO E RECONSTRUÇÃO

Conexão, o Game é para Todos

Uma iniciativa que vai além do entretenimento está prestes a percorrer cidades em Minas Gerais, unindo diversão e conhecimento em uma jornada inovadora. O projeto "[Conexão, o Game é para Todos](#)", com o patrocínio oficial da Vale por meio da Lei Federal de Incentivo ao Esporte, chegará a diversos municípios do estado proporcionando uma vivência imersiva e gratuita de jogos eletrônicos em plataformas de última geração.

Uma experiência enriquecedora com tecnologia de ponta

Essa iniciativa não é apenas sobre jogos eletrônicos: é sobre encurtar distâncias entre comunidades, gerar experiências transformadoras e construir legados duradouros. A carreta itinerante, equipada com 30 computadores, estará pronta para receber crianças e adolescentes em sessões gratuitas de 30 minutos. Ao percorrer diferentes localidades de Minas Gerais, o projeto tem como objetivo proporcionar aos jovens, especialmente aqueles com acesso limitado, a oportunidade de experimentar a emoção dos games em plataformas e estruturas de última geração. Mais do que apenas diversão, isso pode abrir portas para o desenvolvimento de novas habilidades e talentos, além de oferecer uma visão sobre as possibilidades que o universo tecnológico pode oferecer.

Jogos, conhecimento e diversão

O projeto apresentará uma variedade de jogos eletrônicos, com destaque para [FIFA 23](#) e [Fall Guys](#), mas há mais além disso: os participantes terão a oportunidade de jogar on-line, já que a iniciativa reconhece a crescente importância dos esportes – onde os jovens podem transitar pelo universo dos jogos vislumbrando oportunidades e aspirando a um futuro promissor – uma semelhante ao que o futebol representa para muitos.

 Interface gráfica do usuário
Descrição gerada automaticamente
com confiança média

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente com confiança média

Deixando um legado

O projeto "[Conexão, o Game é para Todos](#)" não é apenas uma visita passageira, mas busca deixar um legado duradouro. Ao colaborar com organizações locais, o programa tem a intenção de estabelecer uma continuidade após sua passagem, mantendo o suporte e a doação de materiais para que as comunidades possam continuar a explorar e se beneficiar do mundo dos jogos eletrônicos. É uma experiência única que vai além do entretenimento, abrindo portas para o conhecimento, oportunidades e um futuro melhor com o apoio da Vale por meio da Lei Federal de Incentivo ao Esporte.

Com isso, o projeto promete impactar positivamente jovens de diversas cidades de Minas Gerais, deixando um legado significativo para as comunidades e inspirando sonhos de sucesso em um mundo cada vez mais digital. Através da força transformadora dos esportes, o "[Conexão, o Game é para Todos](#)" trará não apenas diversão, mas também oportunidades para um futuro melhor.

Confira as etapas

- **São José da Varginha: 2 a 11/11, 9h às 18h**
- **Curvelo: 13 a 22/11, 9h às 18h**
- **São Gonçalo do Abaeté: 24/11 a 3/12, 9h às 18h**
- **Morada de Minas: 5/12 a 14/12, 9h às 18h**

Jogos disponíveis

- [FIFA 23](#)
- [Fall Guys](#)

Mais informações [aqui](#)

Este conteúdo foi distribuído pela plataforma SALA DA NOTÍCIA e elaborado/criado pelo Assessor(a):
U | U
U

Link <https://gazetadasemana.com>

-
-
-
-
-

Notícias Relacionadas »





Mais Esportes

Carreta Games

Conectividade

Conexão

Esports

Minas Gerais

Vale

Conheça a carreta gamer da iniciativa 'Conexão, o Game é para Todos'

Por: [Redação](#)

Atualizado em 06 de dezembro de 2023

Compartilhar

O projeto "[Conexão, o Game é para Todos](#)", com o patrocínio oficial da Vale por meio da Lei Federal de Incentivo ao Esporte, proporcionará uma vivência imersiva e gratuita de jogos eletrônicos em plataformas de última geração para oito cidades de Minas Gerais. A partir de 15 de setembro, a carreta *gamer* começará sua turnê que promete diversão, conexão e legado cultural e tecnológico para milhares de jovens mineiros.

O projeto apresentará uma variedade de jogos eletrônicos, com destaque para [FIFA 23](#) e [Fall Guys](#), mas há mais além disso: os participantes terão a

jogos vislumbrando oportunidades e aspirando a um futuro promissor, de forma semelhante ao que o futebol representa para muitos. Fabio Avelar, *head* de produção, explica detalhes do projeto:

Projeto Conexão - Entrevista Fábio Avelar



Um dos aspectos de destaque é, com certeza, a estrutura da carreta *gamer*. Veja mais detalhes abaixo!

A carreta gamer



- 15 metros de comprimento;
- 2,6 metros de largura (fechada);
- 7,2 metros de largura (expandida);
- Acesso para PCDs;
- 4 TVs de 50 polegadas.

Números de destaque

- 28 computadores;
- Ao final do projeto, haverá a doação de 3 computadores por município, totalizando 24 computadores;

Confira as etapas

- Igarapé: 15 a 24/9, 9h às 18h
- São Joaquim de Bicas: 26/9 a 5/10, 9h às 18h
- Pequi: 11 a 20/10, 9h às 18h
- Pará de Minas: 22 a 31/10, 9h às 18h
- São José da Varginha: 2 a 11/11, 9h às 18h
- Curvelo: 13 a 22/11, 9h às 18h
- São Gonçalo do Abaeté: 24/11 a 3/12, 9h às 18h
- Morada de Minas: 5/12 a 14/12, 9h às 18h

Jogos disponíveis

- FIFA 23
- Fall Guys

Todas as informações do projeto estão [aqui](#). Veja abaixo a galeria de fotos da carreta gamer

Créditos: Fernando Santos





🏠 Sports > Especializados > Artigo

AÇÃO SOCIAL

Games: Pará de Minas recebe projeto para jovens e adolescentes

Carreta com computadores e uma variedade de jogos eletrônicos desembarca neste domingo (22) na cidade da região Centro-Oeste

Por O Tempo Sports Publicado em 21 de outubro de 2023 | 14h33 - Atualizado em 21 de outubro de 2023 | 14h33



Projeto "Conexão, o Game é para Todos" — Foto: Fernando Santos/Divulgação

A- normal A+

Uma iniciativa que vai além do entretenimento está percorrendo várias cidades de Minas Gerais levando diversão e conhecimento a crianças e adolescentes por meio da prática de games. O projeto “Conexão, o Game é para Todos”, com o patrocínio oficial da Vale por meio da Lei Federal de Incentivo ao Esporte, desembarca nesta semana em Pará de Minas, na região Centro-Oeste do Estado.

O projeto apresentará uma variedade de jogos eletrônicos, com destaque para Fifa 23 e Fall Guys, e os participantes terão a oportunidade também de jogar on-line. Em Pará de Minas, a carreta itinerante ficará estacionada na praça Frei Concórdio, 750, bairro São Francisco, de 22 a 31 deste mês, das 9h às 18h. Na carreta, de 15 metros de comprimento, há acesso para pessoas com deficiência e serão disponibilizadas quatro TVs de 50 polegadas e 28 computadores para acesso dos interessados, que devem fazer a inscrição no local.

Ao final do projeto, haverá a doação de três computadores por município, totalizando 24 computadores. Também haverá a doação de três mesas com cadeira para cada município, totalizando 24 conjuntos, e 1 tonelada de alimentos por cidade, no total de 8 toneladas. “O projeto é uma das 118 iniciativas esportivas em Minas Gerais que recebem patrocínio da Vale, por meio da Lei Federal de Incentivo ao Esporte. Foram destinados R\$ 21,65 milhões para ações socioesportivas que estão sendo realizadas ao longo de 2023 em cidades mineiras. A empresa acredita no esporte como ferramenta de inclusão nos municípios onde opera e naqueles impactados pelo rompimento da barragem B1, em 2019”, destaca a empresa.

Próximas etapas

Pará de Minas: 22 a 31/10



CARRETA GAMER ESTACIONA EM IGARAPÉ NESTE FINAL DE SEMANA

O projeto Conexão, o Game é para Todos vai oferecer sessões gratuitas de jogos como Fall Guys e FIFA 23 para crianças e adolescentes do município entre o dia 15 ao dia 24 de setembro.

🕒 Publicado em 14/09/2023 16:49 - Atualizado em 15/09/2023 10:07

O projeto “Conexão, o Game é para Todos”, patrocinado pela Vale por meio da Lei Federal de Incentivo ao Esporte e apoio da Prefeitura de Igarapé, chega no município nesta sexta-feira (15), das 9h às 18h, no estacionamento da Escola Municipal Mestra Donana, localizada na rua Onorinda Diogo da Silva, 10, no bairro Novo Igarapé. A carreta gamer, equipada com 30 computadores, permanece no município até o dia 24 deste mês e oferece sessões gratuitas de 30 minutos dos jogos Fall Guys e FIFA 23 para crianças e adolescentes.

O objetivo do projeto é proporcionar uma experiência enriquecedora com tecnologia de ponta e uma vivência imersiva e gratuita de jogos eletrônicos em plataformas de última geração, além de encurtar distâncias entre comunidades, gerar experiências transformadoras e construir legados duradouros, em especial aqueles com acesso limitado à essas plataformas e estruturas de última geração.

Mais do que apenas diversão, isso pode abrir portas para o desenvolvimento de novas habilidades e talentos, além de oferecer uma visão sobre as possibilidades que o universo tecnológico pode oferecer.

Jogos, conhecimento e diversão

O projeto apresentará uma variedade de jogos eletrônicos, com destaque para FIFA 23 e Fall Guys, mas há mais além disso: os participantes terão a oportunidade de jogar on-line, já que a iniciativa reconhece a crescente importância dos esportes – onde os jovens podem transitar pelo universo dos jogos vislumbrando oportunidades e aspirando a um futuro promissor, de forma semelhante ao que o futebol representa para muitos.

Deixando um legado



SÃO JOAQUIM DE BICAS

Institucional

São Joaquim de Bicas receberá Carreta Game do 'Projeto Conexão, o Game é para Todos'

Objetivo do projeto é proporcionar aos jovens, especialmente aqueles com acesso limitado, a oportunidade de experimentar a emoção dos games em plataformas e estruturas de última geração

🕒 Publicado em 20/09/2023 08:48 - Atualizado em 20/09/2023 09:31



O projeto "Conexão, o Game é para Todos", estará em São Joaquim de Bicas entre os dias 26 de setembro e 5 de outubro, das 9h às 18h. O veículo itinerante, equipado com 30 computadores, proporcionará uma vivência imersiva e gratuita de jogos eletrônicos em plataformas de última geração, às crianças e adolescentes da cidade. As sessões serão gratuitas e terão duração de 30 minutos.

O veículo ficará estacionado nas dependências da unidade do Projeto Rota do Sol, que fica na avenida Maria do Carmo 463, no Tereza Cristina. Sendo que nos dias úteis, será exclusivo para os alunos da educação municipal, já no final de semana, será aberto para a comunidade.

O objetivo do projeto é proporcionar aos jovens, especialmente aqueles com acesso limitado, a oportunidade de experimentar a emoção dos games em plataformas e estruturas de última geração. Além de trazer entretenimento, a Carreta Game busca unir diversão e conhecimento em uma jornada inovadora.

A iniciativa, que tem o patrocínio oficial da Vale por meio da Lei Federal de Incentivo ao Esporte, também busca encurtar distâncias entre comunidades, gerar experiências transformadoras e construir legados duradouros. Mais que diversão, a experiência ainda pode abrir portas para o desenvolvimento de novas habilidades e talentos, além de oferecer uma visão sobre as possibilidades que o universo tecnológico pode oferecer.

Jogos, conhecimento e diversão

O projeto apresentará uma variedade de jogos eletrônicos, com destaque para FIFA 23 e Fall Guys, mas há mais além disso: os participantes terão a oportunidade de jogar on-line, já que a iniciativa reconhece a crescente importância dos esportes - onde os jovens podem transitar pelo universo dos jogos vislumbrando oportunidades e aspirando a um futuro promissor, de forma semelhante ao que o futebol representa para muitos.

por Ascom

Matérias relacionadas

17/01/2024	Banco de Emprego disponibiliza mais de 200 vagas de tra...
17/01/2024	Guias de IPTU 2024 já estão disponíveis para emissão
16/01/2024	Prefeitura promoverá mutirão de limpeza contra a Dengue
15/01/2024	Copa Intermunicipal de Futsal 2024 começa nesta segunda...



ATIVIDADES PROGRAMADAS - EVENTOS A REALIZAR/ PARTICIPAR

NOME DO PROJETO: Conexão E Sports I

PROponente: Instituto Sempre Amigos

Nº PROCESSO: 71000.074387/2022-01

Nº SLIE: 2201751

NOME DO EVENTO	DATA		ENDEREÇO	LOCAL			BENEFICIÁRIOS PREVISTOS
	DE	A		CIDADE	PAÍS	N	
1 Conexão E Sports I	15/09/2023	24/09/2023	RUA ONORINDA DIOGA DA SILVA, 10, BAIRRO NOVO IGARAPÉ-IGARAPÉ- MINAS GERAIS-CEP- 32.900-000	Igarapé/MG	Brasil	1.200	
2 Conexão E Sports I	26/09/2023	05/10/2023	AVENIDA MARIA DO CARMO, 483, TEREZA CRISTINA - SÃO JOSÉ DAS BICAS – MG – CEP: 32920-000.	São Joaquim de Bicas / MG	Brasil	1.200	
3 Conexão E Sports I	10/10/2023	20/10/2023	PRAÇA SANTO ANTÔNIO, 190, (EM FRENTE A CASA PAROQUIAL) CENTRO - PEQUI – MG – CEP: 35.567- 000	Pequi / MG	Brasil	1.200	
4 Conexão E Sports I	22/10/2023	31/10/2023	PRAÇA FREI CONCÓRDIO, S/N, SÃO FRANCISCO - PARÁ DE MINAS – MG – CEP: 35.661-330 (ATRAS DA ESCOLA ESTADUAL FERNANDO OTAVIO)	Pará de Minas / MG	Brasil	1.200	
5 Conexão E Sports I	02/11/2023	11/11/2023	PRAÇA SÃO JOSÉ- SÃO JOSÉ DE VARGINHA- MG- CEP- 35.694-000	São José de Varginha/MG	Brasil	1.200	
6 Conexão E Sports I	13/11/2023	22/11/2023	AVENIDA INTEGRAÇÃO, 50, CENTRO - CURVELO – MG – CEP: 35.790-042	Curvelo / MG	Brasil	1.200	
7 Conexão E Sports I	24/11/2023	03/12/2023	RUA DOZE DE JUNHO, 575/562- SÃO GONÇALO DE ABAETÉ- MG- CEP 38.790.000	São Gonçalo de Abaeté/MG	Brasil	1.200	
8 Conexão E Sports I	05/12/2023	14/12/2023	AVENIDA CORONEL SEBASTIÃO PEREIRA MAGALHÃES DE CASTRO, PRAÇA DR. AGENOR SOARES DOS SANTOS- CENTRO- MORADA NOVA DE MINAS- MG- CEP 35628-000	Morada Nova de Minas/MG	Brasil	1.200	

São Paulo, 31/08/2023

Pedro Lancsarics

Presidente

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



I. CADASTRO DO PROPONENTE
Proponente: Instituto Sempre Amigos
CNPJ: 14.743.642.0001/95
E-mail: presidencia@institutosempreamigos.com.br
Endereço: R VERBO DIVINO, nº 2001 - CONJ 305 BLOCO B – CEP: 04.719-002 - SP
Telefone (DDD): 11. 4301-2478
Nome do Titular ou Responsável Legal do Proponente: Pedro Lancsarics

II. IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO	
Nº SLI: 2201751	Nº Processo: 71000.074387/2022-01
Título: Conexão E Sports 1	
Manifestação Desportiva: Participação	
Modalidade(s): E-Sports	

Local(is) de execução do projeto:

- 1- 15/09/2023 a 24/09/2023- Igarapé- RUA ONORINDA DIOGA DA SILVA, 10, BAIRRO NOVO IGARAPÉ-IGARAPÉ- MINAS GERAIS-CEP- 32.900-000
- 2- 26/09/2023 a 05/10/2023 - São Joaquim de Bicas / MG - AVENIDA MARIA DO CARMO, 483, TEREZA CRISTINA - SÃO JOAQUIM DAS BICAS – MG – CEP: 32920-000.
- 3- 10/10/2023 a 20/10/2023 - Pequi / MG- PRAÇA SANTO ANTÔNIO, 190, CENTRO - PEQUI – MG – CEP: 35.567-000
- 4- 22/10/2023 a 31/10/2023 - Pará de Minas / MG- PRAÇA FREI CONCÓRDIO, S/N, SÃO FRANCISCO - PARÁ DE MINAS – MG – CEP: 35.661-330
- 5- 02/11/2023 a 11/11/2023 - São de José de Varginha / MG- PRAÇA SÃO JOSÉ, SÃO JOSÉ DE VARGINHA – MG – CEP: 35.694-000
- 6- 13/11/2023 a 22/11/2023 - Curvelo / MG- AVENIDA INTEGRAÇÃO, 50, CENTRO - CURVELO – MG – CEP: 35.790-042
- 7- 24/11/2023 a 03/12/2023- São Gonçalo de Abaeté/MG - RUA DOZE DE JUNHO, 575/562- SÃO GONÇALO DE ABAETÉ- MG- CEP 38.790.000
- 8- 05/12/2023 a 14/12/2023- Morada Nova de Minas- AVENIDA CORONEL SEBASTIÃO PEREIRA MAGALHÃES DE CASTRO, PRAÇA DR. AGENOR SOARES DOS SANTOS- CENTRO- MORADA NOVA DE MINAS- MG- CEP 35628-000

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



III. PERÍODO DE EXECUÇÃO PREVISTO

Duração: 6 meses

Período de realização (em caso de eventos):

IV. BREVE DESCRIÇÃO DO PÚBLICO BENEFICIÁRIO

Público-alvo:

Crianças - (6 a 11 anos): 1.920

Adolescentes - (12 a 18 anos): 7.680

Adultos - (19 a 59 anos):

Idosos - (a partir de 60 anos):

Pessoas com deficiência (todas idades):

Total de Beneficiários: 9.600

PEDIDO DE AVALIAÇÃO

Solicitamos a **ANÁLISE TÉCNICA E ORÇAMENTÁRIA** do projeto, para efeito dos benefícios de que tratam a Lei nº 11.438/06 e o Decreto nº 6.180/07.

Local/Data: SP/31/08/2023

Assinatura do Titular ou Responsável Legal do Proponente

V. OBJETIVOS - Citar o OBJETO, com as devidas adequações aos recursos captados, bem como o OBJETIVO GERAL e os OBJETIVOS ESPECÍFICOS do projeto. É vedada a desvirtuação do objeto, conforme §1º, art. 28 do Decreto nº 6.180/2007. Caso não haja alterações, repetir o objeto, de acordo com o projeto autorizado pela Comissão Técnica.

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



Objeto- Realizar Festival de E-Sports Lan House itinerante, que percorrerá 8 cidades brasileiras com baixo nível de IDH.

Objetivos

Oferecer atividade gratuitas e de e-sports para crianças e adolescente de 06 a 17 anos, prioritariamente de comunidades menos favorecidas com baixo IDH;

- Promover o desenvolvimento de valores do esporte, como, por exemplo, respeito, dedicação, espírito de equipe, superação e iniciativa, entre os participantes;
- Contribuir para a universalização do Esporte Eletrônico no país;
- Realizar projeto esportivo com alto padrão de qualidade organizacional e técnico;

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



VI. METODOLOGIA - De acordo com a realidade dos recursos captados, descrever e detalhar o desenvolvimento, execução e a metodologia aplicada em todas as atividades do projeto. Apresentar as fases de execução do projeto, constando cronograma de atividades com períodos de cada ação. Grade horária, constando modalidades, nº de turmas, quantitativo de beneficiários por turma, frequência semanal, de acordo com turnos e faixas etárias. Quadro de horário dos profissionais com frequência semanal, detalhando as atribuições de cada um e o formato de sua contratação. Informar acerca da realização de capacitação dos recursos humanos (se houver). Apresentar os respectivos calendários dos eventos a participar ou a executar, especificando datas e duração destes (se houver). Apresentar os critérios de seleção dos beneficiários e dos profissionais envolvidos. Informar sobre a coordenação geral do projeto. Informar sobre a forma de divulgação da parceria. Registrar parcerias, financeiras ou não para a execução do projeto. Informar as condições de acessibilidade do projeto, para pessoas idosas e com deficiência, conforme art. 16 do Decreto nº 6.180/2007. No caso de apresentação de quadros ou planilhas explicativas, anexá-los a este documento.

O QUE SÃO e-SPORTS - 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 de esportes tradicionais e são assistidos por uma audiência presencial e/ou online, através de diversas plataformas de stream online ou TV

QUANDO UM JOGO PODE SER CONSIDERADO e-SPORTS- Competições de games que ocorrem em uma plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores (sejam indivíduos ou equipes), em partidas online ou presenciais sincrônicas e montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência. Os e-Sports atualmente só são considerados como modalidade de competição quando envolvem a disputa entre duas ou mais pessoas, sejam em disputas individuais ou equipe contra equipe, em partidas que podem tanto acontecer presencialmente, com os atletas em um mesmo local físico ou online (com cada equipe em um local geográfico diferente ou até mesmo cada competidor de uma equipe em um local). Há no mercado diversos formatos de games, os esportes eletrônicos possuem uma característica de mutabilidade muito grande, inerente à sua natureza. Com isso há games que são jogados por turnos (um jogador tem sua vez de fazer a jogada enquanto outro espera, assim como no Xadrez) e as disputas diretas, chamadas de RT ou Real Time, em que não há turnos e enquanto um competidor está agindo o adversário também está). Existem também jogos em que um competidor luta contra a equipe adversária, mas em uma versão com os mesmos recursos que o adversário teria, mas controlada pelo computador.

O POTENCIAL DE INCLUSÃO- É inegável o potencial de inclusão social que o e-Sports permite, 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 e-Sports o jogador só precisa jogar o game. Em sua maioria, os games possuem modos casuais e modos competitivos, mais sérios e exigentes. Isso cria automaticamente uma possibilidade de inclusão que antes não existia em esportes tradicionais. Com o mercado se estruturando para permitir uma base com alicerces sólidos que deem apoio a esses jogadores, o caminho para a profissionalização se torna mais claro e democrático. Por outro lado, esta é talvez a única modalidade que permite a montagem e disputa de torneios por equipes que integrem a diversidade em sua base. Uma equipe de e-Sports pode conter em sua escalação pessoas de todos os gêneros e também pessoas com deficiência. A habilidade no e-Sports não possui relação com o desenvolvimento e capacidade corporal e física dos atletas, com isso é claro que o Esporte Eletrônico apresenta uma oportunidade única de

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



inclusão social e de profunda transformação da sociedade.

O PROJETO –

O projeto funcionará como uma Lan House itinerante, que percorrerá 8 cidades brasileiras com baixo nível de IDH. A Lan House itinerante acontecerá em uma carreta com espaço interno de até 75m², devido a seus 2 avanços, para o conforto dos participantes do projeto. A carreta funcionará diariamente, por 10 dias – em cada uma das etapas, por 8 horas, das 9h00 até 18h00, em cada etapa.

Os jogos serão instalados nos computadores e utilizados da maneira offline, não necessitando de infraestrutura de internet no local. Os computadores serão interligados para que seja possível os beneficiários jogarem os mesmos jogos entre si. Serão vários tipos de jogos disponíveis, para diversas idades e temas. A carreta conta com a disponibilidade de 30 lugares, cada lugar conta com a infraestrutura de um computador profissional, uma cadeira gamer, acessórios necessários e fones de ouvido.

O público estimado para atendimento é de 1200 pessoas por etapa x 8 etapas = 9.600 beneficiários para o projeto.

Inscrição: Todos os participantes farão sua inscrição no ato da entrada, na tenda de credenciamento, receberão uma senha e entrarão por ordem. E as inscrições são gratuitas

As cartas de cessão de uso das vias públicas serão apresentadas a Secretaria, quando da assinatura do Termo de Compromisso, visto que são documentos emitidos em prazos mais próximos à realização das provas, em função da logística das autoridades públicas.

A acessibilidade garante que os locais de execução do projeto terão condições de acesso às pessoas com deficiência com dificuldades de locomoção e aos idosos, garantindo banheiros adaptados, corrimãos e rampas de acesso, respeitando o Art. 16, do Decreto n.º 6.180/2007, que estabelece as diretrizes de acessibilidade a todos.

Informações inseridas dia 30/06 em resposta ao - OFÍCIO Nº 787/2023/MESP/DPPIE/CGLIE

- 1- O projeto não terá nenhum apoio, seja financeiro ou não, para a realização das ações propostas.
- 2- Sobre a seleção do público alvo: O projeto é aberto para qualquer interessado, com idades entre 06 a 18 anos, que desejam participar das ações propostas no projeto. As inscrições são gratuitas, feitas no próprio local de execução das atividades, por ordem de chegada, não existindo pré reserva ou reservas bloqueadas para escolas, prefeituras ou patrocinadores.
- 3- Sobre a seleção dos profissionais: Pessoas com experiência em eventos esportivos, que serão contatadas pelo Instituto Sempre Amigos.
- 4- Sobre a divulgação do projeto em escolas públicas e agremiações esportivas: A assessoria de imprensa, contratada pelo projeto, exclusivamente para atender as demandas do Conexão E Sports 1, entrará em contato, anteriormente ao início das atividades, com as escolas/agremiações, passando informações sobre o projeto, informando datas e locais de execução das atividades. Além de escolas a assessoria de imprensa estará divulgando o projeto em mídias digitais e no maior número possível de veículos de comunicação. Vale lembrar que muitas cidades que estarão

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



recebendo o Conexão E Sports 1 possuem menos de 10.000 habitantes. Acreditamos que o projeto será uma atração, despertando o interesse dos beneficiários em participar das ações propostas.

VII. JUSTIFICATIVA: Por que se propõe o projeto, sua importância para o desenvolvimento do esporte no País e/ou na região geográfica de execução, de forma que justifique a conveniência de utilização de apoio financeiro com recursos incentivados de que trata a Lei nº 11.438/06.

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



O CONTEXTO PARA O PROJETO - As mudanças tecnológicas ocorridas nas últimas 2 décadas criaram uma sociedade muito diferente do que se via em gerações anteriores.

Antigamente o acesso ao entretenimento e ao esporte era algo completamente passivo, sujeito às programações dos canais de TV. Por outro lado, a relação com atletas esportivos e ídolos era muito mais distante, não existia diálogo entre influenciadores e o público.

Uma pesquisa de 2017 da Superdata chegou à conclusão que mais pessoas assistem streams de games do que Netflix, ESPN, HBO e Spotify combinados. Isso mostra uma migração enorme de pessoas para longe do modelo de TV tradicional, mas também o quanto o mundo gosta de assistir vídeos de games.

A tecnologia transformou a sociedade em pontos que muitas vezes não são sequer pensados. Mas há 3 mudanças essenciais para o e-Sports.

Quando analisamos o futuro dos e-Sports fica claro o que está acontecendo em nossa sociedade: A era do entretenimento passivo acabou. As pessoas escolhem o que assistir, quando, onde, como (tudo de uma vez, várias vezes a mesma coisa ou de trás para frente) e o mesmo acontece com qualquer tipo de diversão, de ouvir músicas, a ler resumos de livros, de assistir séries, a acompanhar os torneios de e-Sports. Nesse contexto, talvez a maior preocupação das pessoas seja não receber spoilers.

Esses pontos aliados às características próprias dos games e a fácil integração do público jovem com as novas tecnologias e tendências criaram um ambiente propício para uma modalidade que em muitos pontos revoluciona a sociedade.

A gravação de músicas e de filmes de cinema, já são práticas centenárias nos dias de hoje. Por isso, ambas tiveram tempo o suficiente para serem aperfeiçoadas e popularizadas, até figurarem como as indústrias gigantescas que são. Ainda assim, com menos tempo de vida em relação às duas artes citadas, os jogos eletrônicos não só conquistaram seu espaço de forma rápida e assustadora, como já superaram cinema e música juntos em questão de faturamento, como apontam diversas pesquisas publicadas nos últimos anos.

Juntamente deste crescimento incrível, nasceram às competições de esporte eletrônico. Afinal, com a competitividade que os games trazem, aliada à natureza humana, não seria de se admirar que algo assim aconteceria. No entanto, quando mencionamos sobre a jovialidade dos games, a do esporte eletrônico logicamente se torna ainda maior, se tornando quase um bebê. Os torneios começaram a ganhar mais adeptos e mídia em meados dos anos 2000, e tiveram seu verdadeiro estouro mundial recentemente, com os praticantes realmente se profissionalizando em áreas ligadas ao assunto, desde atletas profissionais, que representam clubes, até narradores, comentaristas e afins.

Desta forma, o esporte eletrônico virou um verdadeiro ecossistema esportivo, assim como qualquer outra prática esportiva, que exige a capacidade física do atleta ou não.

E é claro, nada disso é oferecido em vão. O vínculo entre os players e os times funciona como uma via de mão dupla. Isso porque atletas de altíssimo nível, como os que fazem parte do clube, geram receitas de diferentes maneiras. Dentre as mais populares, podemos citar: premiações de campeonatos, ajudas de custo de produtoras e publishers. Entretanto, podemos colocar a mídia no topo da pirâmide, como a chave principal que move tudo isso. Esta inclusive, atingiu um patamar altíssimo a ponto das competições serem transmitidas ao vivo na televisão, em grandes canais de esporte como “ESPN” e “SporTV”, e também figurar em editoriais específicos nos mais

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



variados sites, que comportam desde as próprias “ESPN”, “SporTV”, “Globo Esporte”, “Esporte Interativo” e outros no mundo mainstream, até “Mais e-sports”, “XLG UOL”, “Draft5”, “HLTV” e mais como mídia especializada.

Por fim, também é válido ressaltar a alta fidelidade do público do esporte eletrônico com as marcas que apoiam a prática. Por muito tempo, a atividade sofreu muito preconceito quando falamos sobre aceitação e reconhecimento. Por isso, os fãs da modalidade não medem esforços em apoiar quem apoia o que eles amam. Com isso, as marcas acabam encontrando uma verdadeira relação de “ganha ganha”, algo que buscam durante toda a sua existência, continuamente.

Desta forma, podemos concluir o pensamento com o termo que utilizamos anteriormente neste texto: ecossistema. O esporte eletrônico conta com diversas áreas sólidas, que não só conversam como crescem entre si.

CONSIDERAÇÕES FINAIS- Tudo isto fortalece o direito do esporte para todos, conforme assegurado no artigo 217 da Constituição Federal.

Considerando a atual dificuldade em conseguir patrocínios de verba direta entre outras fontes, a captação de recursos através da Lei de Incentivo ao Esporte tem importância vital para que projetos que estimulam o crescimento esportivo, social, cultural e econômico do país possam ser desenvolvidos e cada vez melhor aproveitados.

Destacamos ainda, que somente com patrocínio das empresas, através do incentivo fiscal da Lei 11.438/06, será possível a execução deste projeto

Informações inseridas para a análise técnica e orçamentária. Alteração feita dia 31/08/2023, com os nomes das cidades propostas

O projeto ocorrerá em Minas Gerais, em cidades com menos de 100.000 habitantes, algumas tendo no máximo 5 mil moradores.

O projeto prevê o atendimento a até 9.600 beneficiários.

Na planilha “atividades programadas” estamos colocando 1.200 beneficiários por etapa, sendo que este número pode variar em cada etapa.

Somente para entenderem, seguem as cidades e a quantidade de habitantes em cada uma:

Igarapé- 39.794

São Joaquim de Bicas- 34.677

Pequi -4.500

São de José de Varginha- 5.000

Pará de Minas- 93.101

Curvelo – 79.625

São Gonçalo de Abaeté- 8.500

Morada Nova de Minas- 8.300

São José de Varginha- 5.000

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



VIII. METAS QUALITATIVAS E QUANTITATIVAS - Adequar as metas de qualidade à nova realidade dos recursos captados (quais os resultados e benefícios a serem alcançados, mensuráveis não numericamente), bem como as metas de quantidade (mensuráveis numericamente). Ambas deverão apresentar seus respectivos indicadores (de que forma as metas serão aferidas) e instrumentos de verificação (por meio de quais documentos serão comprovadas) – de acordo com os objetivos propostos neste plano de trabalho apresentado para análise técnica.

Metas Qualitativas:

Excluída meta qualitativa 1 anteriormente proposta e acrescentada a meta abaixo em vermelho:

Meta: Favorecer, por meio da prática esportiva, a sociabilidade dos jovens em cada uma das cidades que receberão o projeto.

Indicador: Pesquisa de opinião dos participantes

Instrumento de Verificação: Aplicação de questionários com a coleta de depoimento dos beneficiários, registro em vídeo e fotográfico das atividades.

Meta: Incentivar a prática de E -SPORTS como forma de lazer e atividade física.

Indicador: Opinião dos participantes sobre o tema.

Instrumento de Verificação: Pesquisa por amostragem realizada com participantes das etapas

Metas Quantitativas:

Excluída metas quantitativas 1 e 2 anteriormente propostas e acrescentadas duas novas metas

Meta: Participação pela primeira vez em um evento da modalidade e -sports de 5% dos inscritos

Indicador: Amostragem estatística sobre o número de pessoas que participaram pela 1ª vez de um evento da modalidade e- sports, com base na pergunta aplicada a 100 participantes

Instrumento de Verificação: Aplicar pergunta sobre o tema para 100 participantes

Meta: Atender 15% das inscrições direcionando para o público beneficiário feminino estimulando a prática da modalidade e-sports

Indicador- Participação no evento de, no mínimo, 1.440 beneficiários do sexo feminino.

Instrumento de Verificação- Relatório de Inscrição

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



IX. DESCRIÇÃO DAS AÇÕES: Deverá ser mantida a mesma numeração das ações e dos itens, conforme autorizado pela Comissão Técnica. Os itens que sofrerem modificações ou que forem excluídos devido a parcialidade de captação, deverão ser descritos explicitando como serão desenvolvidos. **Itens excluídos deverão constar neste documento como “excluídos” e nas planilhas orçamentárias deverão continuar constando, porém com o valor de R\$ 0,00 (zero reais).**

Ação: Recursos Humanos

Gerente de Eventos : Gerenciar e coordenar toda equipe envolvida na produção de eventos. Elaborar orçamentos e contatos com fornecedores. Prospectar novos clientes, efetuando negociações, contratos e propostas. Organizar centro de treinamento. Com salário mensal de R\$ 6.500,00. Contratação via PJ. Comprovação através da pesquisa no SALÁRIO BR como Gerente de Eventos.

Coordenador de Eventos : Coordenar e estruturar as ações de implementação de eventos. Treinar e orientar equipe de trabalho, distribuindo e acompanhando a execução das atividades. Com salário mensal de R\$ 5.000,00. Contratação via PJ. Comprovação através da pesquisa no SALÁRIO BR como Coordenador de Eventos.

Encarregado de Produção Descrição: Comandar e orientar equipes envolvidas nos processos de manufatura de bens e produtos diversos de acordo com as metas estabelecidas. Com salário mensal de R\$ 3.000,00. Contratação via PJ. Comprovação através da pesquisa no SALÁRIO BR como Encarregado de Produção.

Ação: Serviços Operacionais

Serviço- Serviços Médicos- Equipe especializada no atendimento médico para os participantes, UTI móvel, médico e socorrista para emergências, A equipe será composta por 1 socorrista, 01 médico e 01 (um) motorista. **Item excluído**

Serviço- Suporte Helpdesk Serviço de suporte para rede e computadores. 1 serviço por etapa x 8 etapas x 10 dias por etapa

Locação - Ar Condicionado - Locação de Ar Condicionado para instalação nas carretas. 1 locação x 8 etapas x 10 dias por etapa

Locação - Bancadas Locação de Bancadas. 30 locações x 8 etapas = 240 locações

Locação - Cadeira Gamers Locação de cadeira gamer. 30 cadeiras x 8 etapas = 240 locações

Locação - Carreta (Baú) Locação de caminhão e baú, semirreboque com 15 metros de comprimento com 02 sala de avanço, com espaço interno de aproximadamente 70m². Valor conta com motorista montador responsável pelos deslocamentos para auxílio de montagem e desmontagem da unidade móvel e todos os custos da carreta. incluso os serviços elétricos - 1 locação x 8 etapas x 10 dias por etapa

Locação - Carreta (Cavalo mecanico para Transporte) Locação de Cavalo mecanico Conjunto formado pela cabine, motor e rodas de tração de um caminhão. Para transporte da Carreta tipo Baú - 1 locação x 8 etapas x 10 dias por etapa

Locação - Equipamento gamers Locação de computador GAME CORE I7 i7-7700 K 4,0GHz ou superior, Cache 8MB, Kaby Lake, placa mãe ASUS Z170M PLUS/BR, 16GB DDR4 de memória, 1 x

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



HD 240GB SSD, 1 X HD 1TB SATA, rede 10/100/1000MHz, placa de vídeo Nvídia GeForce GTX 1080 de 8GB, cabo de força, teclado e mouse. Monitor LED de 24" da AOC G2460PF, 144 Hertz, VGA/DVID (dual link), HDMI, DisplayPort, saída para fone de ouvido, 4 x USB 2.0, Full HD, cabo de sinal e cabo de energia. 30 computadores x 8 etapas = 240 locações

Locação - Gerador de Energia Locacao de Gerador de 150kva - 8 locais x 10 dias = 1 locação x 80 dias = 80 locações

Locação - Mobiliário Mobiliário (1 estante, 1 geladeira , 1 locker para guardar pertences pessoais, 1 balcão de atendimento, 2 televisores). 1 locação x 8 etapas x 10 dias por etapa

Serviço - Adesivação Serviço de Adesivagem interna e externa medindo 125m². 1 serviço

Serviço - Brigada de Incêndio Contratação de pessoa jurídica especializada para prestar serviço de brigadistas de incêndio (equipe) e equipamentos durante o evento. 1 pessoas x 8 etapas x 10 dias por etapa. **Item Excluído**

Serviço - Carregadores Serviço especializado de carregadores para os dias de montagem e desmontagem. 5 diárias por etapa x 8 etapas

Serviço - Criação de conteúdo itinerante Informações sobre o projeto, vídeos e outras etapas e informações dos jogos. 1 serviço x 8 etapas

Serviço- Gerenciamento de conteúdo 1 serviço x 8 etapas = 8 serviços.

Serviço - Legalização Acompanhamento de burocracias para entrada de documentação e legalização do evento junto aos órgãos competentes. 1 serviço x 8 etapas = 8 serviços.

Serviço- Limpeza Serviço especializado de limpeza, incluso produtos e material necessário. 1 serviço x 8 etapas x 10 dias por etapa

Serviço - Placas de divulgação Produção de placas de divulgação para exposição de marca em lona vinílica 2x1m para as grades cercamento das áreas. 60 unidades

Serviço - Rede Intranet Serviço de instalação de rede intranet para conexão de todos os computador a um computador central. Esta ligação permite que todos os jogadores joguem entre si. 1 serviço

Serviço - Segurança Serviço especializado de segurança. 2 turnos-diárias x 10 dias x 8 etapas = 160 serviços

Serviço - Staff - Produção Staff de produção. 1 serviço x 10 dias x 8 etapas = 80 serviços

Serviço - Staff - Logística Staff de logística. 2 serviços x 10 dias x 8 etapas = 160 serviços

Serviço - Totens Informativos Locação montagem e desmontagem de totens em madeira tamanho 2x0,8, revestido com forração e comunicação visual em adesivo. 8 totens no total

Ação: Uniformes

Camisa Masc, 100% poliéster, tecido de secagem rápida, painéis de malha em áreas chave para ajudar a gestão da humidade, gola redonda. Tam PP a GG. Camisa Masc, 100% poliéster, tecido de secagem rápida, painéis de malha em áreas-chave para ajudar a gestão da humidade, gola

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



redonda. Tam PP a GG. - ITEM 1945. 100 unidades no total

Ação: Hospedagem / Alimentação

Água.. Água Mineral para hidratação dos participantes - Copo de água de 200ml caixa com 48 Unidades, memória de cálculo de 3 copos por participante - 1.200 pessoas/evento x 6 copos = 7.200 = 150 caixas x 8 eventos = 1.200 caixas.

Ação: Transporte / Locomoção

Serviço de Logística. Apoio de logística (deslocamento). 1 serviço x 8 etapas = 8 serviços

Ação: Seguro

Seguro Risco Civil (cobrindo equipamento) Contratação de seguro de responsabilidade civil.

ATIVIDADE MEIO

Ação: Divulgação / Promoção

Assessoria de Imprensa. Serviço de assessoria de imprensa para maior exposição do evento nas mídias locais e nacionais e atendimento a jornalistas nos eventos. Contemplando pré evento, evento e pós-evento. Comprovação através da pesquisa no SALÁRIO BR como Assessor de Imprensa. 1 assessoria x 6 meses de duração do projeto

Formatação e Finalização Visual. Serviço técnico de formatação, finalização, alocação de logos de patrocinadores e apoios em todas as peças, disposição da comunicação online, off-line, peças do kit e na arena do evento. 1 serviço/etapa x 8 etapas = 8 serviços

Serviço de Filmagem Contratação de pessoa jurídica especializada em filmagem de eventos, com gravação de depoimentos, produção e edição de vídeos para prestação de contas. 1 serviço/etapa x 8 etapas = 8 serviços

Serviço de Fotografia Contratação de pessoa jurídica especializada em cobertura fotográfica de eventos, com entrega e edição de material em alta resolução para prestação de contas do projeto. 1 serviço/etapa x 8 etapas = 8 serviços

Windbanners.. Produção de bandeiras em tecido flag com estrutura de comunicação visual colorida para arena do evento. 20 unidades

Ação: Serviços de Terceiros

Serviços Contábeis Serviço de contabilidade realizado por um contador terceirizado com registro profissional no CRC, responsável pela escrituração contábil, cálculo de guias para pagamento de retenções, declarações obrigatórias de INSS, GFIP, FGTS, entre outros das despesas do projeto. Comprovação através da pesquisa no SALÁRIO BR como Contador. 1 serviço x 6 meses

Serviços de Prestação de Contas Contratação pessoa jurídica especializada para prestação de serviços de prestação de contas, com acompanhamento financeiro de desembolso dos recursos para a execução do projeto e das prestações de contas parcial e final do projeto. 1 serviço x 6 meses

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



Serviços de Supervisão de Processo de Compras Contratação de pessoa jurídica para administrar e supervisionar os processos de aquisição de produtos e serviços do projeto. Será responsável pela elaboração dos termos de cotação prévia, efetuar cotações de preço, gerar relatório com as propostas apresentadas e repassar as informações para o responsável pela decisão de escolha de informação. Comprovação através da pesquisa no SALÁRIO BR como Supervisor de Compras. 1 serviço x 5 meses

X. FONTES DE RECURSOS PARA O FINANCIAMENTO DO PROJETO

- (1) Recursos próprios.
- (2) Recursos da Administração Direta ou Indireta de Prefeituras, Governos Estaduais ou do Distrito Federal, envolvidos na execução do projeto.
- (3) Outros incentivos fiscais previstos em Leis Federais, Estaduais, Municipais ou Distrito Federal.
- (4) Outros recursos envolvidos na execução do projeto, cuja fonte não seja nenhuma das citadas anteriormente.
- (5) Receitas eventualmente geradas com a execução do projeto.

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



- (6) Valor pleiteado para efeito dos benefícios que trata a Lei nº 11.438/06, não podendo estar duplicado nas outras fontes de recursos o custeio das ações relacionadas ao valor pleiteado.
 (7) Detalhe a origem de cada fonte (se existir).
 (8) Indique para cada origem, em que, no projeto proposto, será gasto o valor previsto.

FONTES	ORIGEM DO RECURSO (7)	FINALIDADE (8)	VALOR (R\$)
ATIVIDADE(S) FIM			
1. Recursos Próprios			
2. Recursos Públicos			
3. Outros Incentivos Fiscais			
4. Outros Recursos			
5. Receitas Previstas			
6. VALOR PLEITEADO			
ATIVIDADE(S) MEIO			
1. Recursos Próprios			
2. Recursos Públicos			
3. Outros Incentivos Fiscais			
4. Outros Recursos			
5. Receitas Previstas			
6. VALOR PLEITEADO			
TOTAL GERAL			

XI. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO FÍSICA E FINANCEIRA				
AÇÃO Nº	DENOMINAÇÃO DA AÇÃO (*)	PERÍODO DE EXECUÇÃO		VALOR POR AÇÃO
		INÍCIO	DURAÇÃO	
ATIVIDADE(S) FIM				
1	Recursos Humanos			R\$ 105.000,00
2	Serviços Operacionais			R\$ 1.847.300,00
3	Uniforme			R\$ 2.500,00
4	Hospedagem/Alimentação			R\$ 32.280,00
5	Transporte /Locomoção			R\$ 96.000,00
6	Seguro			R\$ 8.767,32
TOTAL ATIVIDADE FIM				R\$ 2.091.847,32
ATIVIDADE(S) MEIO				
1	Divulgação/Promoção			R\$ 228.800,00
2	Serviços de Terceiros			R\$ 77.200,00
TOTAL ATIVIDADE MEIO				R\$ 306.000,00
TOTAL ATIVIDADE MEIO + ATIVIDADE FIM				R\$ 2.397.847,32

DESCRIÇÃO DO PLANO DE TRABALHO



ELABORAÇÃO E CAPTAÇÃO DE RECURSOS	Valor	R\$ 87.582,76
	Porcentagem	3,65%
TOTAL GERAL		R\$ 2.485.430,08

(*) As ações aqui descritas deverão ser as mesmas identificadas no orçamento analítico.





















































Lei de Incentivo
ao Esporte*

RELAÇÃO DE PAGAMENTOS

PARCIAL ()

FINAL (X)

1 - NOME DO PROJETO: CONEXÃO E-SPORTS I							2 - N.º SLI:
3 - PROPONENTE: INSTITUTO SEMPRE AMIGOS							2201751
4 - AÇÃO	5 - CREDOR	6 - C.N.P.J./C.P.F.	7 - CHEQUE	8 - DATA	9 - TIT.CRÉDITO	10 - DATA	11 - VALOR
2.14	NORTE MARKETING E EDITORIAL LTDA	11.885.341/0001-08	TED	15/09/2023	NF. 3476	13/09/2023	18.000,00
Elaboração e Captação	NORTE MARKETING E EDITORIAL LTDA	11.885.341/0001-08	TED	15/09/2023	NF. 3477	13/09/2023	86.269,02
3.1	ELIZA OTILIA ROCHA	31.190.474/0001-77	TED	15/09/2023	NF. 682	13/09/2023	2.500,00
1.1	GUILHERME KSYVICKIS BORDÃO	51.929.699/0001-00	TED	19/09/2023	NF. 5	14/09/2023	6.500,00
2.22	NDS SPORT LTDA	50.028.766/0001-52	TED	22/09/2023	NF. 67	21/09/2023	12.000,00
2.16	NDS SPORT LTDA	50.028.766/0001-52	TED	22/09/2023	NF. 66	21/09/2023	15.000,00
1.2	MARCIO JOSE DA SILVA	52.064.311/0001-18	TED	22/09/2023	NF. 4	12/09/2023	5.000,00
2.15	VILLA OLIMPICA SERVIÇOS EIRELI - EPP	03.787.821/0001-08	TED	28/09/2023	NF. 1483354	27/09/2023	46.000,00
1.3 - MEIO	VILLA OLIMPICA SERVIÇOS EIRELI - EPP	03.787.821/0001-08	TED	28/09/2023	NF. 1483355	27/09/2023	27.200,00
2.3	TATICA MARKETING ESPORTIVO EIRELI	06.103.531/0001-96	TED	28/09/2023	FAT. 278	27/09/2023	30.000,00
2.10.4	TATICA MARKETING ESPORTIVO EIRELI	06.103.531/0001-96	TED	28/09/2023	FAT. 284	27/09/2023	5.900,00
2.5	TATICA MARKETING ESPORTIVO EIRELI	06.103.531/0001-96	TED	28/09/2023	FAT. 279	27/09/2023	42.000,00
2.10.1	TATICA MARKETING ESPORTIVO EIRELI	06.103.531/0001-96	TED	28/09/2023	FAT. 282	27/09/2023	13.900,00
2.10.2	TATICA MARKETING ESPORTIVO EIRELI	06.103.531/0001-96	TED	28/09/2023	FAT. 283	27/09/2023	11.440,00
2.8	TATICA MARKETING ESPORTIVO EIRELI	06.103.531/0001-96	TED	28/09/2023	FAT. 281	27/09/2023	90.000,00
2.18	TATICA MARKETING ESPORTIVO EIRELI	06.103.531/0001-96	TED	28/09/2023	FAT. 285	27/09/2023	21.300,00
2.23	TATICA MARKETING ESPORTIVO EIRELI	06.103.531/0001-96	TED	28/09/2023	FAT. 286	27/09/2023	11.000,00
1.2 - MEIO	TATICA MARKETING ESPORTIVO LTDA	06.103.531/0001-96	TED	28/09/2023	NF. 1195589	27/09/2023	28.200,00
2.6	TATICA MARKETING ESPORTIVO EIRELI	06.103.531/0001-96	TED	28/09/2023	FAT. 280	27/09/2023	320.000,00
2.3 - MEIO	REDOC ESPORTES E PRODUÇÃO ARTISTICA LTDA	09.198.231/0001-26	TED	29/09/2023	NF. 427	29/09/2023	10.000,00
2.2 - MEIO	NOMADE EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	43.981.332/0001-07	TED	29/09/2023	NF. 87	29/09/2023	15.000,00
2.4 / 2.10.3 / 2.10.05	MUNDI ESPORTS ESPORTES E EVENTOS ESPORTIVOS	13.618.120/0001-07	TED	29/09/2023	FAT. 014/2023	28/09/2024	36.380,00
Elaboração e Captação	GUIA DE IMPOSTO IRRF NF. 3477 NORTE MARKETING		TED	20/10/2023	NF. 3477	20/10/2023	1.313,74
1.4	VILLA OLIMPICA SERVIÇOS EIRELI - EPP	03.787.821/0001-08	TED	20/10/2023	NF. 1483356	27/09/2023	27.200,00
2.11	TATICA MARKETING ESPORTIVO EIRELI	06.103.531/0001-96	TED	20/10/2023	NF. 1195569	26/09/2023	68.510,00
2.11	GUIA DE IMPOSTO NF. 1195569 TATICA MARKETING		TED	20/10/2023	NF. 1195569	20/10/2023	3.394,50
2.11	GUIA DE IMPOSTO IRRF NF. 1195569 TATICA MARKETING		TED	20/10/2023	NF. 1195569	20/10/2023	1.095,00
1.1 MEIO	NORTE MARKETING E EDITORIAL LTDA	11.885.341/0001-08	TED	20/10/2023	NF. 3492	26/09/2023	45.048,00
1.1 MEIO	GUIA DE IMPOSTO IRRF NF. 3492 NORTE MARKETING		TED	20/10/2023	NF. 3492	20/10/2023	720,00
1.1 MEIO	GUIA DE IMPOSTO NF. 3492 NORTE MARKETING		TED	20/10/2023	NF. 3492	20/10/2023	2.232,00
1.2	MARCIO JOSE DA SILVA	52.064.311/0001-18	TED	26/10/2023	NF. 6	23/10/2023	5.000,00
1.1	GUILHERME KSYVICKIS BORDÃO	51.929.699/0001-00	TED	26/10/2023	NF.6	23/10/2023	6.500,00
2.1 - MEIO	J.N.CAVALCANTE ASSESSORIA E CONSULTORIA CONTABIL TRIBUTARIO	36.481.053/0001-19	TED	01/11/2023	NF.455	01/11/2023	3.600,00
2.22	NDS SPORT LTDA	50.028.766/0001-52	TED	08/11/2023	NF110	06/11/2023	12.000,00
2.13	NDS SPORT LTDA	50.028.766/0001-52	TED	08/11/2023	NF111	06/11/2023	1.300,00
2.16	NDS SPORT LTDA	50.028.766/0001-52	TED	08/11/2023	NF109	06/11/2023	15.000,00

2.4 / 2.10.3 / 2.10.05	MUNDI ESPORTS ESPORTES E EVENTOS ESPORTIVOS	13.618.120/0001-07	TED	08/11/2023	FAT. 018/2023	07/11/2024	36.380,00
2.3 - MEIO	REDOC ESPORTES E PRODUÇÃO ARTISTICA LTDA	09.198.231/0001-26	TED	08/11/2023	NF433	08/11/2023	10.000,00
2.2 - MEIO	NOMADE EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	43.981.332/0001-07	TED	08/11/2023	NF92	08/11/2023	15.000,00
2.7	TRB TIAGO RIBEIRO DE BRITO TRANSPORTE LTDA	39.822.882/0001-06	TED	09/11/2023	NF272	08/11/2023	66.000,00
1.5 - MEIO	ANA CRISTINA DE SOUSA	19.062661/0001-70	TED	10/11/2023	NF185	09/11/2023	15.600,00
1.2	MARCIO JOSE DA SILVA	52.064.311/0001-18	TED	23/11/2023	NF08	20/11/2023	5.000,00
1.1	GUILHERME KSYVICKIS BORDÃO	51.929.699/0001-00	TED	23/11/2023	NF07	20/11/2023	6.500,00
1.3	PLAY SPORTS & ENTRETENIMENTO AGENCIAMENTO DE PUBLICIDADE LTDA	39.340.477/0001-51	TED	24/11/2023	NF126	23/11/2023	36.000,00
2.4 / 2.10.3 / 2.10.05	MUNDI ESPORTS ESPORTES E EVENTOS ESPORTIVOS	13.618.120/0001-07	TED	30/11/2023	FAT. 021/2023	29/11/2024	36.380,00
2.1 - MEIO	FLUXUS ASSESORIA E CONSULTORIA ADMINISTRATIVA CONTABIL E TRI	36.481.053/0001-19	TED	01/12/2023	NF495	01/12/2023	3.600,00
2.4 / 2.10.3 / 2.10.05	MUNDI ESPORTS ESPORTES E EVENTOS ESPORTIVOS	13.618.120/0001-07	TED	08/12/2023	FAT. 022/2023	07/12/2024	36.380,00
2.3 - MEIO	REDOC ESPORTES E PRODUÇÃO ARTISTICA LTDA	09.198.231/0001-26	TED	08/12/2023	NF440	08/12/2023	5.000,00
2.7	TRB TIAGO RIBEIRO DE BRITO TRANSPORTE LTDA	39.822.882/0001-06	TED	11/12/2023	NF281	24/11/2023	66.000,00
2.9	VETOR PRODUÇÕES LTDA	08.239.908/0001-64	TED	11/12/2023	NF123	08/12/2023	168.000,00
2.3	TATICA MARKETING ESPORTIVO EIRELI	06.103.531/0001-96	TED	12/12/2023	NF454	04/12/2023	30.000,00
2.23	TATICA MARKETING ESPORTIVO EIRELI	06.103.531/0001-96	TED	12/12/2023	NF455	04/12/2023	11.000,00
2.8	TATICA MARKETING ESPORTIVO EIRELI	06.103.531/0001-96	TED	12/12/2023	NF456	04/12/2023	90.000,00
2.10.2	TATICA MARKETING ESPORTIVO EIRELI	06.103.531/0001-96	TED	12/12/2023	NF458	04/12/2023	11.440,00
2.10.1	TATICA MARKETING ESPORTIVO EIRELI	06.103.531/0001-96	TED	12/12/2023	NF457	04/12/2023	13.900,00
2.5	TATICA MARKETING ESPORTIVO EIRELI	06.103.531/0001-96	TED	12/12/2023	NF453	04/12/2023	42.000,00
2.10.4	TATICA MARKETING ESPORTIVO EIRELI	06.103.531/0001-96	TED	12/12/2023	NF459	04/12/2023	5.900,00
2.15	VILLA OLIMPICA SERVIÇOS EIRELI - EPP	03.787.821/0001-08	TED	12/12/2023	NF1566645	04/12/2023	43.171,00
1.2 - MEIO	TATICA MARKETING ESPORTIVO EIRELI	06.103.531/0001-96	TED	12/12/2023	NF1224202	04/12/2023	26.465,70
4.1	SAMIA INDUSTRIA E COMERCIO DE BEBIDAS LTDA	08.791.201/0001-66	TED	15/12/2023	NF24691	12/12/2023	32.280,00
1.2	MARCIO JOSE DA SILVA	52.064.311/0001-18	TED	19/12/2023	NF09	14/12/2023	5.000,00
1.1	GUILHERME KSYVICKIS BORDÃO	51.929.699/0001-00	TED	19/12/2023	NF10	14/12/2023	6.500,00
2.6	TATICA MARKETING ESPORTIVO EIRELI	06.103.531/0001-96	TED	20/12/2023	NF499	15/12/2023	320.000,00
2.17	SOLUÇÃO EVENTOS LTDA	41.331.823/0001-87	TED	22/12/2023	NF. 227	20/12/2023	10.400,00
2.2 - MEIO	NOMADE EVENTOS ESPORTIVOS LTDA	43.981.332/0001-07	TED	05/01/2024	NF. 99	05/01/2024	15.000,00
1.4	NORTE MARKETING E EDITORIAL LTDA	11.885.341/0001-08	TED	08/01/2024	NF. 4464	05/01/2024	27.200,00
1.3 - MEIO	HUB DO INCENTIVO E SERVIÇOS LTDA	44.135.781/0001-05	TED	08/01/2024	NF. 306	03/01/2024	27.200,00
2.15	GUIA DE RETENÇÃO NF. 1566645 - VILLA OLIMPICA	06.103.531/0001-96	TED	10/01/2024	NF. 1566645	31/12/2023	690,00
2.15	GUIA DE RETENÇÃO NF. 1566645 - VILLA OLIMPICA	06.103.531/0001-96	TED	10/01/2024	NF. 1566645	31/12/2023	2.139,00
1.2 - MEIO	GUIA DE RETENÇÃO NF. 1224202 - TATICA MARKETING ESPORTIVO	06.103.531/0001-96	TED	10/01/2024	NF. 1224202	31/12/2023	1.311,30
1.2 - MEIO	GUIA DE RETENÇÃO NF. 1224202 - TATICA MARKETING ESPORTIVO	06.103.531/0001-96	TED	10/01/2024	NF. 1224202	31/12/2023	423,00
5.1	IRN TRANSPORTES LTDA	12.886.397/0001-40	TED	30/01/2024	NF. 88	29/01/2024	96.000,00
12 - TOTAL.....							2.370.362,26
LOCAL E DATA:SP/18/04/2024			NOME E ASSINATURA DO RESPONSÁVEL:PEDRO LANCSARICS				
							



Lei de Incentivo
ao Esporte™

RELATÓRIO DE EXECUÇÃO FÍSICO-FINANCEIRA

PARCIAL ()

FINAL (X)

01. PROPONENTE: INSTITUTO SEMPRE AMIGOS

02. NOME DO PROJETO: CONEXÃO E-SPORTS I

03. VALOR CAPTADO:
2.485.430,08

04. VALOR DE RENDIMENTOS DE APLICAÇÃO
FINANCEIRA: 43.710,27

05. N° DO PROCESSO:
71000.074387/2022-01

06. N° SLI: 2201751

07. PERÍODO DE VIGENCIA:
DE 22/08/2023 A 22/02/2024

08. AÇÃO	09. ESPECIFICAÇÃO	EXECUÇÃO FÍSICA			EXECUÇÃO FINANCEIRA (R\$)			
		10. UNIDADE DE MEDIDA	11. PROGRAMADA	12. EXECUTADA	13. PROGRAMADA	14. EXECUTADA	15. APLICAÇÃO FINANCEIRA	16. TOTAL
ATIVIDADE(S) FIM								
1	Recursos Humanos							
1.1	Gerente de Eventos	pessoa	6	4	R\$ 39.000,00	R\$ 26.000,00		R\$ 26.000,00
1.2	Coordenador de Eventos	pessoa	6	4	R\$ 30.000,00	R\$ 20.000,00		R\$ 20.000,00
1.3	Encarregado de Produção	pessoa	12	12	R\$ 36.000,00	R\$ 36.000,00		R\$ 36.000,00
2	Serviços Operacionais							
2.2	Suporte Helpdesk	Serviço	8		R\$ 16.000,00	R\$ -		R\$ -
2.3	Locação Ar Condicionado	Locação	8	8	R\$ 60.000,00	R\$ 60.000,00		R\$ 60.000,00
2.4	Locação- Bancadas	Locação	240	240	R\$ 84.000,00	R\$ 84.000,00		R\$ 84.000,00
2.5	Locação- Cadeira Gamers	Locação	240	240	R\$ 84.000,00	R\$ 84.000,00		R\$ 84.000,00
2.6	Locação- Carreta Baú	Locação	8	8	R\$ 640.000,00	R\$ 640.000,00		R\$ 640.000,00
2.7	Locação - Carreta (Cavalo mecanico para Transporte)	Locação	8	8	R\$ 132.000,00	R\$ 132.000,00		R\$ 132.000,00
2.8	Locação- Equipamento Gamers	Locação	240	240	R\$ 180.000,00	R\$ 180.000,00		R\$ 180.000,00
2.9	Locação- Gerador de Energia	Locação	80	80	R\$ 168.000,00	R\$ 168.000,00		R\$ 168.000,00
2.10.1	Locação- Mobiliário Estante	Locação	8	8	R\$ 27.800,00	R\$ 27.800,00		R\$ 27.800,00
2.10.2	Locação- Mobiliário Geladeira	Locação	8	8	R\$ 22.880,00	R\$ 22.880,00		R\$ 22.880,00
2.10.3	Locação- Mobiliário Locker	Locação	8	8	R\$ 19.760,00	R\$ 19.760,00		R\$ 19.760,00
2.10.4	Locação - Mobiliário Balcão com Comunicação Visual	Locação	8	8	R\$ 11.800,00	R\$ 11.800,00		R\$ 11.800,00
2.10.5	Locação- Mobiliário Televisores	Locação	16	16	R\$ 41.760,00	R\$ 41.760,00		R\$ 41.760,00
2.11	Serviço de Adesivação	Serviço	1	1	R\$ 73.000,00	R\$ 72.999,50		R\$ 72.999,50
2.13	Serviço- Carregadores	Serviço	40	10	R\$ 5.200,00	R\$ 1.300,00		R\$ 1.300,00
2.14	Serviço- Criação de Conteúdo Itinerante	Serviço	1	1	R\$ 18.000,00	R\$ 18.000,00		R\$ 18.000,00
2.15	Serviço- Gerenciamento de Conteúdo	Serviço	8	8	R\$ 92.000,00	R\$ 92.000,00		R\$ 92.000,00

2.16	Serviço- Legalização	Serviço	8	4	R\$ 60.000,00	R\$ 30.000,00		R\$ 30.000,00
2.17	Serviço- Limpeza	Serviço	80	80	R\$ 10.400,00	R\$ 10.400,00		R\$ 10.400,00
2.18	Serviço- Placas de Divulgação	Serviço	60	60	R\$ 21.300,00	R\$ 21.300,00		R\$ 21.300,00
2.19	Serviço- Redes Intranet	Serviço	1		R\$ 3.000,00	R\$ -		R\$ -
2.20	Serviço- Segurança	Serviço	160		R\$ 20.800,00	R\$ -		R\$ -
2.21	Serviço- Staff- Produção	Serviço	80		R\$ 9.600,00	R\$ -		R\$ -
2.22	Serviço- Staff- Logística	Serviço	160	160	R\$ 24.000,00	R\$ 24.000,00		R\$ 24.000,00
2.23	Serviço- Totens Informativos	Serviço	8	8	R\$ 22.000,00	R\$ 22.000,00		R\$ 22.000,00
3	Uniformes							
3.1	Camisa 100% polister	Unidade	100	100	R\$ 2.500,00	R\$ 2.500,00		R\$ 2.500,00
4	Hospedagem/Alimentação							
4.1	Água	caixas	1200	1200	R\$ 32.280,00	R\$ 32.280,00		R\$ 32.280,00
5	Transporte/Locomoção							
5.1	Serviço de Logística	Serviço	8	8	R\$ 96.000,00	R\$ 96.000,00		R\$ 96.000,00
6	Seguro							
6.1	Seguro Risco Civil (cobrindo equipamento)	Taxa	1		R\$ 8.767,32	R\$ -		R\$ -
ATIVIDADE(S) MEIO								
1	Divulgação/Promoção							
1.1	Assessoria de Imprensa	Serviço	6	6	R\$ 48.000,00	R\$ 48.000,00		R\$ 48.000,00
1.2	Formatação e Finalização Visual	Serviço	8	8	R\$ 56.400,00	R\$ 56.400,00		R\$ 56.400,00
1.3	Serviços de Filmagem	Serviço	8	8	R\$ 54.400,00	R\$ 54.400,00		R\$ 54.400,00
1.4	Serviços Fotográficos	Serviço	8	8	R\$ 54.400,00	R\$ 54.400,00		R\$ 54.400,00
1.5	Windbanners	Unidade	20	20	R\$ 15.600,00	R\$ 15.600,00		R\$ 15.600,00
2	Serviços de Terceiros							
2.1	Serviços Contábeis	Serviço	6	6	R\$ 7.200,00	R\$ 7.200,00		R\$ 7.200,00
2.2	Serviços de Prestação de Contas	Serviço	6	6	R\$ 45.000,00	R\$ 45.000,00		R\$ 45.000,00
2.3	Serviços de Supervisão do Processo de Compras	Serviço	5	5	R\$ 25.000,00	R\$ 25.000,00		R\$ 25.000,00
	Elaboração e Captação de Recursos	Serviço	1	1	R\$ 87.582,76	R\$ 87.582,76		R\$ 87.582,76
17. TOTAL					2.485.430,08	2.370.362,26	0,00	2.370.362,26
LOCAL E DATA: SP/18/04/2024			NOME E ASSINATURA DO RESPONSÁVEL: PEDRO LANCSARICS					
								