



ANEXO VI

DAS DIRETRIZES

1. APRESENTAÇÃO

1.1. Primeiramente, o Programa de Capacitação em Empreendedorismo Digital visa **capacitação intensiva de, no mínimo, 1.200 jovens no modo presencial e de, no mínimo, 1.200 jovens no modo online, em situação de vulnerabilidade social, por meio de um curso presencial de 80 horas (20 horas semanais durante 1 mês), voltado para o empreendedorismo digital, inteligência artificial, marketing digital, redes sociais, edição de vídeos e e-commerce, utilizando o computador e o celular pessoal como ferramenta de aprendizado e trabalho nas seguintes Regiões Administrativas do Distrito Federal:**

1. CEILÂNDIA; 2. TAGUATINGA;
3. PLANALTINA; 4. ÁGUAS CLARAS;
5. PLANO PILOTO; 6. SOBRADINHO;
7. SOL NASCENTE; 8. GAMA;
9. ESTRUTURAL; 10. SAMAMBAIA;
11. PARANOÁ; 12. RIACHO FUNDO II;

1.2. Por sua vez, a capacitação de jovens em situação de vulnerabilidade social, tem o objetivo de reduzir a exclusão digital, promover a geração de renda e preparar os participantes para o mercado de trabalho digital. O curso atenderá jovens de 15 a 29 anos, oferecendo metodologias inclusivas e acessíveis. O foco da capacitação é permitir que os participantes desenvolvam habilidades digitais essenciais, adquirindo conhecimentos sobre ferramentas tecnológicas acessíveis, estratégias de vendas on-line, produção de conteúdo digital e uso de IA para otimização de negócios digitais.

1.3. A capacitação será prática e externa para a realidade do público-alvo, visando o uso de ferramentas gratuitas e aplicativos acessíveis para criação de conteúdo, edição de vídeos, automação de processos e vendas on-line. Além disso, os alunos aprenderão a trabalhar como freelancers digitais e empreendedores, explorando oportunidades de renda em plataformas como Instagram, Tik Tok, YouTube, Facebook Marketplace, Shopee e Workana.

1.4. O diferencial deste projeto reside em seu formato híbrido e itinerante, que combina aulas presenciais com aulas ao vivo transmitidas pelo YouTube e que posteriormente ficarão gravadas no canal. O formato itinerante permitirá que turmas ocorram simultaneamente em duas Regiões Administrativas (RAs) do Distrito Federal por mês, com aulas ministradas em uma unidade equipada com todos os materiais necessários. Durante os 06 (seis) meses de execução, serão atendidas 12 diferentes RAs, garantindo o acesso à capacitação de forma descentralizada. Dessa forma, os participantes poderão aprender de maneira dinâmica, acompanhando as oficinas em diversos formatos e revisando os conteúdos a qualquer momento.

1.5. Além das aulas práticas, os participantes terão acesso a suporte técnico, materiais didáticos atualizados e certificação, garantindo que possam aplicar os conhecimentos adquiridos no dia a dia. O projeto visa democratizar o acesso à tecnologia, promovendo a inclusão social e econômica por meio da capacitação digital.

DESAFIO ESTRATÉGICO DO PROJETO

1.5.1. O principal desafio estratégico deste projeto é a redução da exclusão digital entre jovens em situação de vulnerabilidade social, garantindo que eles possam acessar oportunidades de geração de renda e desenvolvimento profissional sem depender de um computador ou infraestrutura sofisticada.

1.5.2. Além disso, há desafios como:

- Alcançar o público-alvo de maneira eficaz, considerando que muitos não possuem familiaridade com ferramentas digitais avançadas;
- Garantir a acessibilidade digital, promovendo a inclusão no mercado digital;
- Criar uma metodologia didática inovadora, baseada no uso de celulares e aplicativos gratuitos, sem comprometer a qualidade da formação;

- Engajar os participantes ao longo das 80 horas de curso, garantindo aprendizagem prática e aplicável desde as primeiras aulas;
- Facilitar o acesso dos alunos ao mercado de trabalho digital, seja por meio de freelancer, criação de negócios digitais ou empregos em empresas de tecnologia.

1.5.3. O projeto busca superar essas barreiras por meio de uma abordagem prática, acessível e competitiva às novas dinâmicas do mercado de trabalho digital

DIRECIONAMENTO ESTRATÉGICO DO PROJETO

1.5.4. Para garantir o sucesso e a efetividade do projeto, foram definidos os seguintes direcionamentos estratégicos:

- Foco no aprendizado prático: O curso será 100% baseado na utilização do digital, com atividades interativas que podem ser aplicadas imediatamente no dia a dia dos participantes.
- Uso da Inteligência Artificial (IA) para otimização de negócios: O curso ensina os participantes a usar IA de forma prática e acessível, possibilitando a automação de tarefas, criação de conteúdo inteligente e estratégias de mercado personalizadas.
- Preparação para o mercado de trabalho digital: O projeto visa capacitar os jovens para oportunidades reais de trabalho e empreendedorismo, garantindo que saiam do curso prontos para gerar renda on-line, vender produtos/serviços e atuar como freelancers.
- Monitoramento e avaliação de impacto: O progresso dos alunos será acompanhado por meio de avaliações práticas, garantindo que a capacitação seja eficaz e contribuindo para o crescimento profissional dos participantes.

ADERÊNCIA ESTRATÉGICA INSTITUCIONAL

1.5.5. O Projeto está alinhado com as diretrizes de capacitação do Jovem, através da inclusão digital. Sua execução reforça compromissos com políticas públicas para:

- Educação e capacitação profissional: O projeto complementa políticas educacionais ao oferecer uma capacitação prática para jovens sem acesso a cursos tradicionais.
- Inclusão digital e social: Atende ao objetivo governamental de ampliar o acesso à tecnologia e reduzir as desigualdades digitais.
- Empreendedorismo e inovação: Contribui para o fortalecimento do setor digital e para a criação de novos negócios.
- Geração de emprego e renda: Possibilidade de inserção de jovens no mercado digital, ampliando as oportunidades de trabalho independente e formal.

2. JUSTIFICATIVA

2.1. Justifica-se a implementação do Programa a partir da responsabilidade do Estado em garantir o direito à educação, de acordo com o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), que definem a educação como dever do Estado e da Família:

Art. 2º A educação, dever da família e do Estado, inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.

2.2. A Secretaria de Família e Juventude, em alinhamento com as diretrizes de proteção e promoção dos direitos da juventude, fundamenta a implementação do **Programa de Capacitação de Jovens em Empreendedorismo Digital** na responsabilidade do Estado em garantir o direito à educação, à inclusão digital e à capacitação profissional.

2.3. A Constituição Federal, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) estabelecem a educação como um dever do Estado e da família, voltado ao pleno desenvolvimento do indivíduo, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.

2.4. A crescente digitalização do mercado de trabalho impõe a necessidade de capacitação tecnológica para a inserção dos jovens em uma economia digital em expansão. No entanto, milhares de jovens do Distrito Federal não possuem acesso a computadores ou capacitação profissional adequada, o que os coloca em desvantagem competitiva. Diante disso, o Programa preenche essa lacuna ao oferecer uma formação prática e acessível, garantindo a inclusão produtiva da juventude.

2.5. Neste contexto, tanto a Lei Distrital nº 5.142/13 (Política Distrital de Atendimento à Juventude e Atenção ao Jovem), quanto a Lei Distrital nº 6.951/21 (Estatuto da Juventude), estabelecem o seguinte quanto ao tema:

Lei Distrital nº 6.951/21

Art. 6º Todos os jovens têm direito ao trabalho digno e bem remunerado, uma vez que o trabalho dignifica o ser humano e possibilita o desenvolvimento pessoal, econômico e social.

Art. 7º O governo distrital deve envidar esforços para promover a qualificação profissional e o emprego de todos os jovens, com a adoção de políticas públicas específicas que contemplem a juventude do Distrito Federal.

Art. 8º O plano e/ou programa a ser implementado pelo governo distrital deve contemplar um sistema de emprego, bolsa de trabalho e qualificação profissional com os recursos financeiros para projetos produtivos, convênios e incentivos fiscais, permitindo a participação de empresas dos setores público e privado.

Lei Distrital nº 5.142/13

Art. 1º São diretrizes da Política Distrital de Atenção ao Jovem:

- I – integração dos programas, projetos e ações voltados para os jovens;
- II – aproveitamento dos equipamentos públicos voltados aos jovens;
- III – descentralização dos serviços com vista à universalização de acesso;
- IV – participação dos jovens na formulação e gestão da respectiva política.

2.6. Desta forma, os normativos acima reforçam a necessidade de implementação de políticas públicas que promovam a qualificação e empregabilidade da juventude, assegurando a igualdade de oportunidades e a redução das desigualdades sociais.

2.7. A exclusão digital é um dos principais desafios enfrentados pelos jovens em situação de vulnerabilidade social. No contexto atual, o mercado de trabalho exige habilidades digitais para quase todas as áreas de atuação, tornando essencial que os jovens tenham acesso a capacitação tecnológica e oportunidades de geração de renda. No entanto, muitos não possuem um computador ou acesso a cursos especializados, o que os impede de ingressar nesse novo cenário digital.

2.8. Diante desse desafio, o Programa de Capacitação em Empreendedorismo Digital surge como uma solução inovadora, oferecendo uma formação prática, acessível e itinerante, que leva oportunidades reais de aprendizado e trabalho até as comunidades. A iniciativa é fundamentada em três pilares estratégicos:

2.8.1. **Democratização do Acesso ao Conhecimento Digital:** O uso do celular como ferramenta de aprendizado e trabalho garante que qualquer jovem possa participar do curso, independentemente de suas condições socioeconômicas. A formação será itinerante, permitindo que jovens de 12 Regiões Administrativas do Distrito Federal tenham acesso à capacitação sem precisar se deslocar para outros centros urbanos.

2.8.2. **Formação Prática para Empregabilidade e Empreendedorismo Digital:** Os jovens serão capacitados para trabalhar de forma autônoma como freelancers digitais ou iniciar negócios próprios usando apenas o celular. O programa conecta os participantes com oportunidades reais de trabalho remoto e independente, disponibilizando-os para atuar em plataformas digitais.

2.8.3. **Promoção do Desenvolvimento Econômico e Social:** Jovens capacitados poderão gerar renda de forma independente, fortalecendo a economia local e familiar. Empresas e empreendedores locais se beneficiam ao ter acesso a mão de obra desenvolvida em marketing digital, vendas on-line e produção de conteúdo.

2.9. Com um modelo inovador de ensino itinerante, carga horária robusta e metodologia acessível, este projeto representa uma solução prática e escalável para capacitação profissional e geração de oportunidades, promovendo impacto social duradouro e sustentável no Distrito Federal.

2.10. Assim, o projeto não apenas capacita jovens para atuar no mercado digital, mas também transforma a realidade econômica e social das comunidades atendidas, facilitando as barreiras que impedem a inclusão digital e profissional.

3. OBJETIVOS

3.1. Este projeto inovador democratiza o acesso à tecnologia e capacitação digital, oferecendo oportunidades reais de crescimento profissional e fomentando o empreendedorismo para jovens sem acesso a computadores. Utilizando estratégias modernas de capacitação e tecnologias acessíveis, prepara-os para um futuro digital e economicamente sustentável, promovendo a transformação social, econômica e profissional dos participantes.

OBJETIVO GERAL:

3.1.1. O programa tem como objetivo capacitar jovens em situação de vulnerabilidade social, utilizando computador, para que possam empreender no meio digital, gerar renda e ingressar no mercado de trabalho. Através de um curso intensivo de 80 horas presenciais (20h/semana durante 01 mês), os participantes terão acesso a conhecimentos básicos sobre empreendedorismo digital, redes sociais, marketing digital, edição de vídeos e e-commerce. O foco é reduzir a exclusão digital e preparar os jovens para o mercado de trabalho e para o empreendedorismo, com metodologias acessíveis e práticas, promovendo o desenvolvimento econômico e social por meio da capacitação intensiva em empreendedorismo digital.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

3.1.2. Reduzir a exclusão digital por meio do ensino de ferramentas tecnológicas acessíveis para celulares, garantindo que os participantes adquiram habilidades essenciais para o mercado digital.

3.1.3. Promover o empreendedorismo digital, capacitando os jovens para criar e gerenciar seus próprios negócios on-line, explorando redes sociais, marketing digital, e-commerce e monetização de conteúdo.

3.1.4. Ensinar o uso da Inteligência Artificial (IA) como ferramenta de otimização de trabalho, capacitando os participantes para criar conteúdo, automatizar processos e melhorar o atendimento ao cliente.

3.1.5. Capacitar os participantes no uso de redes sociais para negócios, ensinando estratégias de atração de clientes, engajamento e conversão, utilizando Instagram, Facebook, TikTok e WhatsApp Business.

3.1.6. Habilitar os alunos a criar e editar conteúdos digitais de forma profissional, incluindo edição de vídeos e imagens para redes sociais, utilizando aplicativos gratuitos disponíveis para celulares.

3.1.7. Ensinar estratégias de vendas on-line e e-commerce, capacitando os jovens a vender produtos e serviços em plataformas como Shopee, Facebook Marketplace e Mercado Livre, além de introduzir conceitos de dropshipping e revenda digital.

3.1.8. Incentivar o trabalho freelancer e independente, apresentando plataformas como 99Freelas, Workana e Fiverr, para que os participantes possam prestar serviços digitais e conquistar clientes sem a necessidade de um computador.

3.1.9. Preparar os alunos para o mercado de trabalho digital, ensinando técnicas de networking, construção de portfólio digital, produtividade e gestão de tempo, utilizando ferramentas gratuitas.

3.1.10. Fornecer certificado aos participantes, validando suas novas habilidades e aumentando suas chances de inserção no mercado de trabalho formal ou independente.

4. PÚBLICO-ALVO

4.1. Previsão de Público Direto: no mínimo 1.200 (mil e duzentos) jovens ao longo dos 6 (seis) meses de execução das oficinas (média de 100 alunos por Região Administrativa). No mínimo 1.200 (mil e duzentos) alunos em formato on-line.

4.2. Previsão de Beneficiários Diretos e Indiretos: mais de 2.400 (dois mil e quatrocentos) beneficiários diretos e indiretos, incluindo famílias e empreendedores locais.

5. PROPOSTA PEDAGÓGICA

5.1. O programa oferece uma série de benefícios diretos para os jovens participantes, com foco no desenvolvimento de habilidades essenciais para o mercado digital. Entre os principais benefícios, destaca-se a capacitação profissional e a empregabilidade, com 80 horas de formação intensiva em empreendedorismo digital, inteligência artificial (IA), marketing, edição de vídeos e e-commerce. Os participantes terão a oportunidade de adquirir habilidades digitais aplicáveis ao mercado de trabalho e estarão preparados para atuar de forma independente, como freelancers ou em plataformas digitais.

5.2. No campo do empreendedorismo e geração de renda, o curso ensina a criar modelos de negócios digitais acessíveis, utilizando um celular, além de capacitar os jovens para vendas on-line, monetização de redes sociais e criação de conteúdos digitais impactantes, com estratégias para atrair clientes. Em termos de inclusão digital e social, o projeto contribui para a redução da exclusão digital, oferecendo capacitação prática e gratuita, com aulas presenciais itinerantes que facilitam o acesso de jovens em comunidades vulneráveis.

5.3. Além disso, o projeto promove a autonomia e o desenvolvimento pessoal, incentivando o protagonismo juvenil e empoderando os participantes para tomar decisões profissionais e financeiras. Eles também aprimoram suas habilidades de comunicação e networking digital, e têm acesso a mentorias e suporte técnico mesmo após a conclusão do curso. Por fim, a certificação digital emitida ao final do curso aumenta as chances de contratação e abre portas para novas oportunidades educacionais e de capacitação, valorizando os jovens no mercado de trabalho.

PROPOSTA PEDAGÓGICA MÍNIMA:

ESTRUTURA DO CURSO

- Duração: 4 semanas (80h totais, com 20h/semanais).
- Formato: Aulas presenciais com atividades práticas, podendo ter desenvolvimento de atividades complementares de forma on-line, bem como, mentoreamento e espaço para tirar dúvidas.
- Carga horária diária: 4 horas diárias de segunda a sexta-feira. Turmas no Matutino e Vespertino.
- Público-alvo: Jovens de 15 a 29 anos, com nível iniciante.
- Metodologia: Aprendizado prático com ferramentas gratuitas.
- Certificação: Certificado impresso e digital ao final do curso.

ESTRUTURA DO ENSINO ON-LINE

5.3.1. Os cursos on-line seguirão rigorosamente o mesmo conteúdo programático aplicado nas aulas presenciais, garantindo uniformidade no ensino. O material será gravado em estúdio e transmitido ao vivo pelo YouTube, onde permanecerá disponível até o final do projeto. Esse formato amplia significativamente o alcance da capacitação, permitindo que alunos de qualquer região geográfica tenham acesso ao conhecimento.

PRODUÇÃO E ENSINO

- As aulas presenciais e on-line serão realizadas simultaneamente, garantindo uniformidade do conteúdo.
- Após a transmissão ao vivo, as aulas ficarão disponíveis para que os alunos possam revisar e estudar no próprio ritmo, até o final do projeto.
- As vídeo-aulas também serão gravadas em estúdio para oferecer um material de alta qualidade no formato on-line.

5.3.2. Fase 1 – Pré-produção (1º mês)

- Planejamento logístico e estrutural;
- Planejamento dos locais de atuação e instalação em cada RA e identificação dos espaços públicos de apoio;
- Contratação e treinamento dos profissionais especializados que ministrarão disciplinas.

5.3.2.1. Preparação dos equipamentos e materiais:

- Instalação dos equipamentos necessários dentro da unidade de onde será executado o Projeto;
- Desenvolvimento de materiais didáticos acessíveis aos participante.

5.3.2.2. Divulgação e mobilização dos jovens:

- Campanha de comunicação para inscrição gratuita de jovens específica para o público alvo que deseja ingressar no mercado de trabalho de forma prática e objetiva.

5.3.3. Fase 2 – Execução das Oficinas Itinerantes (6 meses)

- A cada mês, cursos realizados em laboratórios móveis itinerantes serão oferecidos em duas Regiões Administrativas simultaneamente, com aulas presenciais dentro da unidade móvel, totalizando 12 regiões atendidas no período de execução.
- Cada turma terá duração de 80 horas (totalizando 1 mês de aulas presenciais), sendo 20 horas semanais distribuídas ao longo de 4 semanas.
- Oficina de capacitação on-line, contendo o mesmo conteúdo programático das aulas presenciais, sem a previsão de certificados de conclusão.

5.3.3.1. Metodologia:

- Aulas práticas e interativas, utilizando aplicativos e outras ferramentas que se mostrem necessárias para a ministração do conteúdo programático do curso, com a utilização dos notebooks disponibilizados e celulares pessoais de cada aluno;
- Uso de exemplos reais e estudos de caso para contextualizar o aprendizado;

5.3.3.2. Certificação:

- Todos os participantes das oficinas presenciais que obtiverem a partir de 70% de presença receberão o certificado de capacitação;
- Alunos das aulas on-line não receberão certificado de conclusão.

5.3.4. Fase 3 – Acompanhamento e Certificação

- Após a conclusão das aulas e oficinas, ao término de cada mês, em cada Região Administrativa, serão realizados pequenos eventos de entrega de certificação.
- Aplicação de pesquisas de satisfação e acompanhamento dos egressos do curso.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

5.3.5. TÓPICO – FUNDAMENTOS DO EMPREENDEDORISMO DIGITAL (20h)

5.3.5.1. Módulo – Introdução ao Mundo Digital e Oportunidades de Trabalho (4h)

- O impacto da tecnologia no mercado de trabalho
- Como transformar o celular em ferramenta de geração de renda
- Segurança digital e boas práticas na internet

5.3.5.2. Módulo – Redes Sociais para Negócios (6h)

- Criando um perfil profissional no Instagram, Facebook e TikTok
 - Estratégias para atrair seguidores e gerar engajamento
 - Como usar o WhatsApp Business para atendimento e vendas
- 5.3.5.3. Módulo – Criando Conteúdo Profissional com o Celular (6h)
- Introdução à fotografia e edição de imagens pelo celular
 - Aplicativos de edição gratuitos: Canva, InShot, CapCut
 - Como criar vídeos curtos para TikTok, Instagram Reels e YouTube Shorts
- 5.3.5.4. Módulo – Introdução à Inteligência Artificial (IA) (4h)
- O que é Inteligência Artificial e como ela impacta o mercado de trabalho
 - Ferramentas de IA acessíveis pelo celular (ChatGPT, Canva IA, Lensa)
 - Como usar IA para criar conteúdo e automatizar tarefas
- 5.3.6. **TÓPICO – MARKETING DIGITAL E PRODUÇÃO DE CONTEÚDO E IA (20h)**
- 5.3.6.1. Módulo – Estratégias de Marketing Digital (6h)
- Como divulgar produtos e serviços gratuitamente
 - Técnicas de engajamento e uso de hashtags
 - Criando anúncios pagos com baixo orçamento
- 5.3.6.2. Módulo – Edição e Produção de Vídeos para Redes Sociais (6h)
- Criando vídeos criativos e virais com o celular
 - Storytelling e roteiro para vídeos curtos
 - Aplicação de efeitos, legendas e transições para maior engajamento
- 5.3.6.3. Módulo – Uso da Inteligência Artificial na Criação de Conteúdo (4h)
- IA para geração de textos, legendas e roteiros de vídeos
 - Criando imagens com IA para redes sociais
 - Automação de relatórios e planejamento de conteúdo com IA
- 5.3.6.4. Módulo – Monetização e Ganhos com Conteúdo Digital (4h)
- Como ganhar dinheiro com vídeos e redes sociais
 - YouTube, TikTok e Instagram: monetização e parcerias
 - Criando conteúdo patrocinado e marketing de afiliados
- 5.3.7. **TÓPICO – E-COMMERCE E VENDAS ON-LINE E IA (20h)**
- 5.3.7.1. Módulo – Criando um Negócio Digital com Apenas um Celular (4h)
- Como abrir um pequeno negócio digital sem investimento
 - Ferramentas gratuitas para criar uma identidade visual
- 5.3.7.2. Módulo – E-commerce e Vendas On-line (6h)
- Como vender no Facebook Marketplace, Shopee e Mercado Livre
 - Estratégias de atendimento ao cliente e fidelização
 - Métodos de pagamento seguros: Pix, Mercado Pago e PayPal
- 5.3.7.3. Módulo – Dropshipping e Revenda On-line (6h)
- Como vender sem estoque e sem investimento inicial
 - Trabalhando com fornecedores e plataformas de venda
 - Criando uma loja on-line simplificada pelo celular
- 5.3.7.4. Módulo – Uso da IA para Vendas e Atendimento ao Cliente (4h)
- Como usar chatbots e IA para automatizar atendimento
 - Ferramentas de IA para criar anúncios e aumentar vendas
 - IA na personalização do atendimento ao cliente
- 5.3.8. **TÓPICO – PREPARAÇÃO PARA O MERCADO E FREELANCER DIGITAL E IA (20h)**
- 5.3.8.1. Módulo – Trabalhando como Freelancer Digital (6h)
- Como oferecer serviços on-line usando apenas o celular
 - Plataformas de trabalho freelancer: 99Freelas, Workana, Fiverr
 - Criando um portfólio digital e conquistando clientes
- 5.3.8.2. Módulo – Empregabilidade e Networking Digital (6h)

- Como encontrar oportunidades de trabalho on-line
- Estratégias para networking e apresentação profissional
- Criando um plano de ação para o primeiro cliente

5.3.8.3. Módulo – Inteligência Artificial na Automação de Negócios Digitais (4h)

- Ferramentas de IA para automação de processos
- Criando assistentes virtuais e bots para empresas
- Aplicação prática de IA no empreendedorismo digital

5.3.8.4. Módulo – Informática Básica e Organização Digital (4h)

- Ferramentas de produção gratuitas: Google Drive, Docs, Planilhas
- Como organizar arquivos e otimizar o ritmo de trabalho

5.4. Observação: Os tópicos podem variar conforme a Região, no entanto, todas receberão o conteúdo programático acima.

REGIÕES ADMINISTRATIVAS

1. CEILÂNDIA; 2. TAGUATINGA;
3. PLANALTINA; 4. ÁGUAS CLARAS;
5. PLANO PILOTO; 6. SOBRADINHO;
7. SOL NASCENTE; 8. GAMA;
9. ESTRUTURAL; 10. SAMAMBAIA;
11. PARANOÁ; 12. RIACHO FUNDO II;

6. RECURSOS HUMANOS

6.1. Compete à entidade parceira o cumprimento dos procedimentos legais para seleção dos recursos humanos responsáveis pelas atividades do Projeto, de acordo com a formação acadêmica, perfil e função.

6.2. Os profissionais envolvidos na realização da parceria, seja no âmbito administrativo ou no âmbito pedagógico, deverão ser comprometidos com desenvolvimento das atividades em conformidade com as diretrizes metodológicas e pedagógicas estabelecidas pela SEFJ, bem como zelar pela correta execução dos recursos públicos conforme pactuação formalizada.

6.3. A SEFJ tem plena autonomia para realizar o monitoramento e avaliação dos profissionais contratados, com vistas à execução da política pública em congruência ao planejado pela Administração Pública. Caso haja desconformidade praticada por algum dos profissionais, esta Secretaria pode solicitar a substituição, com as devidas justificativas, à OSC parceira.

6.4. A estrutura de recursos humanos do projeto é composta por duas vertentes fundamentais: **a gestão diretiva e a gestão pedagógica multidisciplinar.**

GESTÃO DIRETIVA

6.4.1. A **Gestão Diretiva** envolve a coordenação geral do projeto, com um coordenador responsável pelo planejamento estratégico, definição de metas e supervisão global das ações, bem como gerentes técnicos e administrativos que atuam na gestão de parcerias, no monitoramento da execução e na prestação de contas.

6.4.2. A referida equipe receberá treinamento específico em gestão de projetos, assegurando que todas as diretrizes sejam integradas com as políticas públicas e os objetivos estratégicos da iniciativa. Dessa forma, será possível aprimorar a gestão das rotinas administrativas, trabalhistas, de recursos humanos e do controle dos materiais pedagógicos, além de organizar os projetos desenvolvidos com os alunos e o evento de encerramento.

6.4.3. A responsabilidade pela comunicação e administração das mídias sociais do Projeto também ficará a cargo desta equipe, que atuará de forma centralizada, por meio de um único Corpo Diretivo, atendendo todas as Regiões Administrativas. Haverá um único Corpo Diretivo para atender todas as RA's. As atribuições, carga horária e demais descrições de cada profissional estão relacionadas no ANEXO VIII.

6.4.4. A SEFJ possui em seu quadro de recursos humanos servidores lotados que serão responsáveis em zelar pela manutenção do Projeto, monitorar o desenvolvimento das atividades, elaboração de relatórios, fiscalização e supervisionar o cumprimento do objeto da parceria, entre outros.

6.4.5. Desta forma, a equipe de servidores deverá atuar em total sintonia com a equipe multiprofissional que será contratada pela OSC Parceira para que

haja fluidez no desenvolvimento das atividades. Nesse sentido, mensalmente, a OSC Parceira deverá encaminhar ao servidor responsável pelo Monitoramento do Projeto, relatórios situacionais acerca do atendimento dos alunos, contendo informações quantitativas e qualitativas, proporcionando ao servidor acesso às informações de execução das atividades em tempo hábil para que sejam tomadas providências, caso seja necessário.

6.4.6. **Observação:** A descrição detalhada das funções que compõem a Gestão Técnica – tais como: carga horária; formação exigida; demais atribuições; horário de trabalho; local de trabalho; CBO e descrição da função – encontram-se em Anexo.

GESTÃO PEDAGÓGICA MULTIDISCIPLINAR

6.4.7. A **Gestão Pedagógica Multidisciplinar** integra coordenadores e instrutores especializados em diversas áreas do empreendedorismo digital, como marketing, redes sociais, edição de vídeos, inteligência artificial e e-commerce. Esses profissionais trabalham em conjunto para elaborar e acompanhar o conteúdo programático, promover avaliações contínuas e ajustar os materiais didáticos, garantindo uma abordagem inclusiva e acessível para todos os participantes.

6.4.8. A equipe deverá aprimorar o aprendizado dos alunos de forma rotineira, com atividades, avaliações e feedbacks.

6.4.9. Haverão duas Equipes Pedagógicas Multidisciplinares que se revezarão ao longo do projeto que se estenderá por 12 RA's, sendo que acontecerão sempre de forma simultânea cursos em 2 RA's. Ressalta-se que cada profissional possui uma carga horária estabelecida para o desenvolvimento das suas atividades. Para os professores e instrutores – aqueles diretamente envolvidos na execução das aulas teóricas e práticas –, faz-se necessário que na montagem da grade horária os profissionais cumpram as suas horas de trabalho, incluindo 4h de planejamento. Em relação aos professores de 40h, dentro da sua carga horária, além do planejamento, devem estar incluídas de 4h a 8h de coordenação relativas à assistência realizada aos sábados ou nos domingos nas atividades no espaço de convivência e lazer, a ser organizada pela OSC contratada. As atribuições, carga horária e demais descrições de cada profissional estão relacionadas no ANEXO VIII.

7. ENCERRAMENTO

7.1. Ao término do projeto haverá um evento de encerramento, concebido como um momento culminante que celebra os resultados alcançados e o sucesso da capacitação. Durante a cerimônia, **os alunos destaque** serão homenageados pelas autoridades presentes com a entrega de certificados impressos, reconhecendo o esforço e a dedicação investidos ao longo do curso. O evento também servirá como uma oportunidade para a apresentação de casos de sucesso, depoimentos e feedbacks dos alunos, proporcionando um ambiente de integração entre a equipe pedagógica, os parceiros, a comunidade e autoridades convidadas.

7.2. O evento de encerramento deverá conter uma infraestrutura completa, garantindo conforto, segurança e uma experiência memorável para todos os participantes. Para acomodar adequadamente o público previsto, deverá ser providenciada a locação de um espaço amplo, com capacidade para 2.500 pessoas sentadas. A estrutura do evento será cuidadosamente planejada e contemplará a presença de um palestrante de renome, preferencialmente um influencer digital, que abordará temas relevantes ao contexto do projeto.

7.3. Além disso, será disponibilizado um serviço de coffee break, bem como a instalação de assentos confortáveis para o público. A ambientação contará com um sistema de som de grande porte e equipamentos de sonorização de alta qualidade, garantindo a plena transmissão do conteúdo apresentado. Para conduzir o evento com dinamismo e profissionalismo, haverá a presença de um mestre de cerimônia, além da montagem de um palco estruturado com púlpito.

7.4. A cobertura do evento deverá ser realizada por uma equipe especializada, incluindo fotógrafos e profissionais de filmagem digital, com o apoio de drones para captação de imagens aéreas, proporcionando um registro completo e de alta qualidade. Para assegurar conforto e acessibilidade, serão instalados banheiros químicos comuns e adaptados para Pessoas com Deficiência (PNE), além da presença de uma ambulância de suporte básico e avançado para atendimento emergencial. Medidas de segurança também serão adotadas, incluindo a atuação de brigadistas de incêndio e a instalação de gradis de contenção para organização do espaço.

7.5. Com o intuito de tornar o evento ainda mais inclusivo e atrativo, será disponibilizada uma área de lazer com camas elásticas e brinquedos infláveis, como tobogãs, piscinas de bolinhas e pula-pula, promovendo momentos de recreação e interação para o público presente. Adicionalmente, será montada uma estrutura de alimentação, composta por barraquinhas de pipoca, algodão doce, cachorro-quente e bebidas, proporcionando um ambiente descontraído e acolhedor para todos os participantes.

7.6. **Durante o evento de encerramento, será realizado um sorteio para a premiação dos 12 alunos de destaque em cada etapa do projeto, representando cada Região Administrativa (RA). A seleção desses estudantes ocorrerá entre os cinco melhores de cada turma, com base nos critérios previamente estabelecidos para cada fase do programa.**

7.7. **Como forma de reconhecimento pelo desempenho acadêmico e dedicação ao curso, cada um dos 12 alunos contemplados receberá, individualmente, um notebook, adquirido pela instituição como parte da contrapartida assumida pela entidade. Para o cumprimento dessa obrigação, a entidade deverá providenciar a aquisição de 12 notebooks, cujas especificações técnicas estão detalhadas a seguir.**

8. CONTRAPARTIDA

8.1. Em atendimento ao art. 2º, inciso XV, do Decreto Distrital nº 37.843/16, será oferecida contrapartida por parte da entidade que consistirá na aquisição de 12 Notebooks NOVOS com a seguinte configuração mínima homologada: **processador Intel® Core™ i7 de 12ª geração Sistema Operacional Windows 11 Pro português – Brasil, memória RAM de 16GB DDR4, SSD de 512 GB, Tela Full HD 15", alimentação bivolt automática, câmera HD de 720p com microfone único integrado, recursos aprimorados de segurança e teleconferências, Gama completa de portas, incluindo USB-C e HDMI e porta para headset. Garantia estendida.**

8.2. Estes 12 (doze) Notebooks serão sorteados, 01 (um) em cada RA, entre os 5 (cinco) melhores alunos de cada turma.

8.3. Para garantir transparência, isonomia e meritocracia na seleção dos melhores alunos de cada turma conforme avaliação da direção pedagógica em cada RA, todos os alunos devem ser avaliados obedecendo os seguintes critérios:

Critérios para Definição dos Melhores Alunos de Cada Turma:

8.3.1. Desempenho Acadêmico

- Média geral igual ou superior a 8,0 (em escala de 0 a 10) ao longo do curso.
- Frequência mínima de 85% nas aulas presenciais ou virtuais.
- Participação ativa em atividades extracurriculares e avaliações formativas.

8.3.2. Desenvolvimento de Competências Socioemocionais

- Avaliação qualitativa da evolução do aluno em trabalho em equipe, resiliência, comunicação e liderança .
- Comportamento proativo e comprometimento demonstrado ao longo do curso.
- Relato dos professores e coordenadores sobre interação positiva e cooperação com colegas.

8.3.3. Engajamento em Projetos Práticos

- Participação destacada em projetos promovidos pelo curso.
- Desenvolvimento de soluções inovadoras para desafios propostos em atividades práticas.
- Envolvimento em ações de mentoria ou apoio a outros alunos com dificuldades.

8.3.4. Evolução e Superação Pessoal

- Comparação do desempenho inicial e final do aluno, considerando sua curva de aprendizado.
- Superação de barreiras pessoais e acadêmicas, reconhecida por professores e colegas.
- Histórico de esforço e dedicação para melhorar seu rendimento ao longo do curso.

8.4. Esses critérios podem ser ajustados conforme a especificidade do programa, garantindo sempre equidade na seleção dos melhores alunos e incentivando o desenvolvimento educacional e profissional dos participantes.

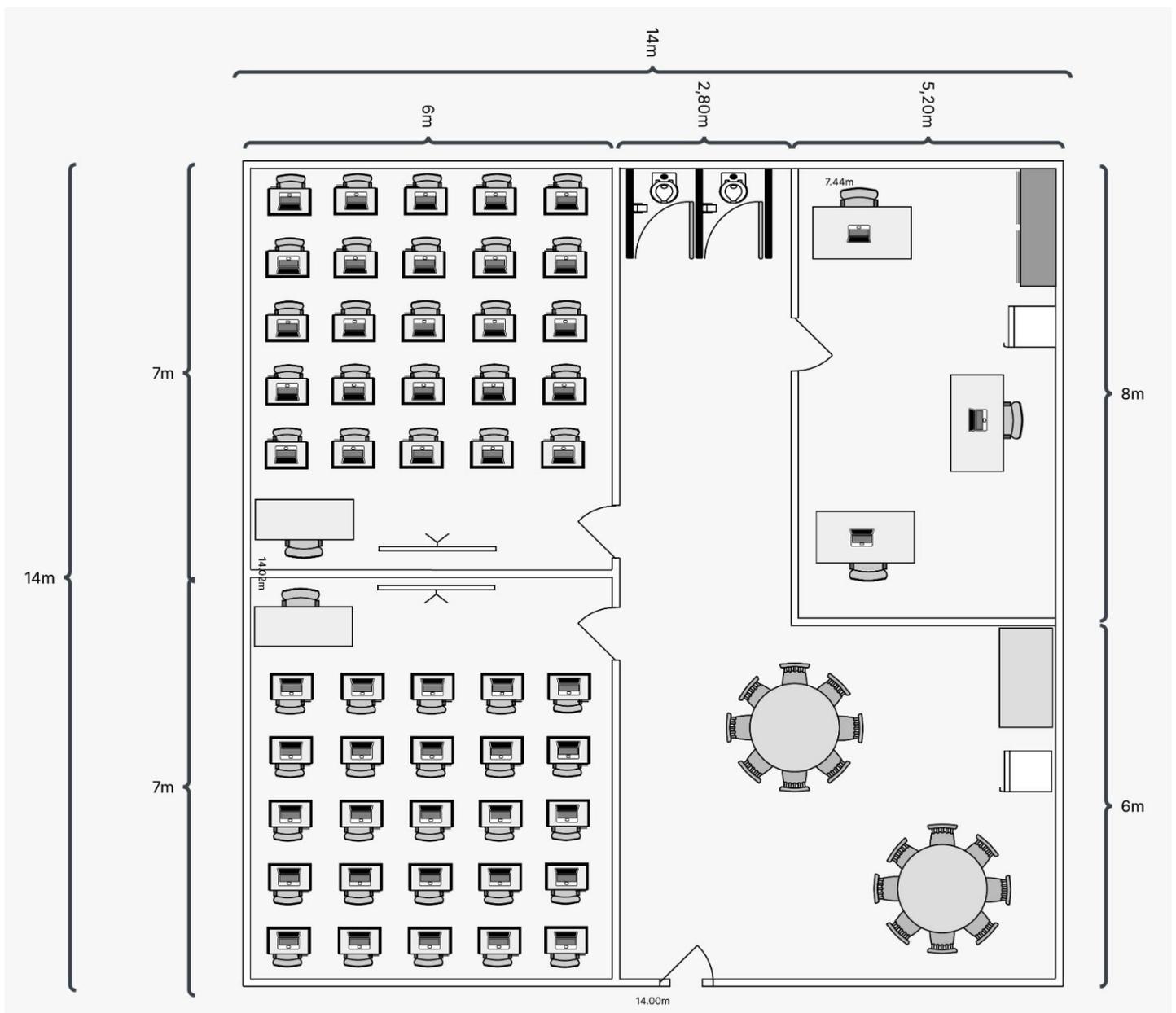
8.5. A contrapartida a ser ofertada pela OSC equivalerá à quantia de **R\$ 48.000,00 (quarenta e oito mil reais)**, considerando o valor médio de cada notebook de **R\$ 4.000,00 (quatro mil reais)**. A aquisição deverá ser comprovada mediante nota fiscal em nome da proponente.

8.6. Não haverá exigência de depósito de recursos financeiros para fins de cumprimento da contrapartida.

8.7. O detalhamento da forma de cumprimento da contrapartida estará contido no Plano de Trabalho da OSC habilitada.

9. EQUIPAMENTOS

9.1. A unidade móvel deverá ser montada em local plano e linear, podendo ser realizado o serviço em locais como ruas, praças, estacionamento, como também em locais gramados. Por outro lado, é possível que a estrutura seja montada em sala locada.



9.2. **Observação:** Imagem ilustrativa dos ambientes que serão montados em cada Região Administrativa, e está sujeita a pequenas alterações, conforme a necessidade de cada local ou da proposta apresentada.

10. REQUISITOS MÍNIMOS A SEREM PREVISTOS NO ROTEIRO DE ELABORAÇÃO DA PROPOSTA

10.1. Para a devida implementação do objeto, faz-se necessário o cumprimento de alguns requisitos mínimos (com suas respectivas quantidades), sendo eles:

DAS CONTRATAÇÕES

10.1.1. Recursos Humanos:

- Coordenador geral do projeto (mensal 40h/semana)
- Gerente técnico do projeto (mensal 40h/semana)
- Gerente administrativo (mensal 40h/semana)
- Auxiliar administrativo (mensal 40h/semana)

10.1.2. Prestadores de serviço:

- Assistentes de produção por RA (diária)
- Serviço de limpeza e conservação (mensal)
- Suporte de TI (mensal)
- Serviço de logística itinerante (serviço)
- Serviço de segurança uniformizado (mensal)
- Serviço de contratação de seguro educando (mensal)

10.1.3. Profissionais especializados:

- Coordenador pedagógico de Empreendedorismo (mensal)
- Coordenador pedagógico de Redes Sociais (mensal)
- Coordenador pedagógico de Inteligência Artificial (mensal)
- Coordenador pedagógico de E-commerce (mensal)
- Professor com habilitação em Empreendedorismo Digital (mensal - contendo 40h/semanais x 12 RA's + 20h de gravação para aula online)
- Professor com habilitação em Redes Sociais (mensal - contendo 40h/semanais x 12 RA's + 20h de gravação para aula online)
- Professor com habilitação em Inteligência Artificial (mensal - contendo 40h/semanais x 12 RA's + 20h de gravação para aula online)
- Professor com habilitação em E-commerce (mensal - contendo 40h/semanais x 12 RA's + 20h de gravação para aula online)

DA ESTRUTURAÇÃO DO PROJETO

10.1.4. Estrutura do Projeto Presencial:

- Locação de estrutura itinerante que comporte unidade móvel OU Locação de Salas, conforme croqui previsto no item 9.1, com, no mínimo:
 - 2 salas de aulas
 - 1 sala de coordenação
 - 1 hall de recepção/sala de espera
 - 2 banheiros
- Cada sala de aula deverá estar preparada para comportar 25 alunos com equipamentos individuais - computadores desktops ou notebooks, mesas e cadeiras para comportar alunos e professores, climatização, rede móvel de internet, rede lógica de dados, rede elétrica e de iluminação, quadros brancos, impressoras, extintores, bebedouros de água, micro-ondas, sistema de câmeras de vigilância e geradores de energia.
- Kits alunos que contenham:
 - 1 mochila/bolsa saco personalizadas do projeto
 - 2 camisas personalizadas do projeto
 - 1 boné personalizadas do projeto
 - 1 squeeze de alumínio personalizada do projeto
 - 1 crachá de identificação pessoal em pvc
 - 1 apostila
 - 1 caderno
 - 1 estojo com zíper contendo:
 - 1 lapiseira e refil de grafite
 - 1 borracha
 - 1 marca texto
 - 3 canetas
- Material de escritório (quantidade):
 - resmas de papel chamex
 - caixas de canetas, caixas de lápis
 - caixas de borracha
 - grampeadores, com caixas de grampos
 - pastas para arquivos de documentos
- Kit apagador e pincel para quadro branco

10.1.5. Estrutura do curso on-line:

- Monitores (mensal)
- Intérpretes de libras (diária)
- Produtor digital ou agente de produção digital (mensal- com 40h semanal)
- Locação de estúdio de gravação (semanal - com 20h semanais)
- Transmissão ao vivo para web (diária)

10.1.6. **Divulgação do Projeto:**

- Spot de rádio (serviço)
- Impulsionamento nas redes sociais (serviço)
- Painéis em mobiliário urbano (serviço)
- Banners com suportes (serviço)
- Carro de som (serviço)

DA CERIMÔNIA DE ENCERRAMENTO DO PROJETO

10.1.7. **Estruturação do evento, conforme tópico específico:**

- Palestrante (diária)
- Coffee break (serviço)
- Cadeiras (unidades)
- Serviço de sonorização (serviço)
- Mestre de cerimônia (diária)
- Palco e púlpito (diária)
- Fotógrafo e serviço de filmagem digital (diária)
- Drone (diária)
- Banheiros químicos e Banheiros químicos PNE (diária)
- Ambulância de suporte básico e avançado (diária)
- Brigadistas de incêndio (diária)
- Gradil de contenção (diária/m2)
- Locação de cama elástica e brinquedos infláveis (diária)
- Locação de barraquinhas de bebidas, algodão doce, pipoca e cachorro quente (diária)

11. DO VALOR DE REFERÊNCIA E DO EXAME DE COMPATIBILIDADE DE CUSTO

11.1. O valor de referência estimado para a realização do objeto é de **R\$ 8.000.000,00 (oito milhões de reais)**.

11.2. O exame da compatibilidade dos custos indicados no plano de trabalho será compatibilizado com os valores praticados no mercado e será realizado pela Secretaria da Família e Juventude - SEFJ, por meio de pesquisa que observará a Lei Distrital nº 5.525/15 e o Decreto Distrital nº 44.330/23, bem como o artigo 27 da [Portaria nº 116, de 04 de dezembro de 2023](#), que determina que a referida pesquisa nas despesas relacionadas à contratação de profissionais da ficha técnica principal que inclua também recursos humanos administrativos, deverá ser observado o teto máximo de até 30% sobre o valor global do projeto.

11.3. A comprovação dos valores apresentados pela Proponente em Planilha constante no item 17 do Plano de Trabalho (Anexo IV) se dará mediante Notas Fiscais, Contratos ou Termos assinados, pesquisa junto a fornecedor, dentre outros meios idôneos.

11.4. A comprovação dos valores concernentes aos itens de aquisição ou prestação de serviços se dará mediante Notas Fiscais ou documento contendo a razão social e inscrição no Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica (CNPJ) da empresa consultada, endereço e telefone de contato, data de emissão, assinatura do seu representante legal, descrição do objeto, valor unitário e total.

12. DO ATENDIMENTO PRIORITÁRIO ÀS PESSOAS COM DEFICIÊNCIA

12.1. A Organização da Sociedade Civil deverá observar o cumprimento das disposições do art. 11, VIII do Decreto nº 37.843/16, no que tange ao atendimento prioritário às pessoas com deficiência ou mobilidade reduzida e idosos, bem como observar as normas técnicas de acessibilidade da Associação Brasileira de Normas Técnicas – ABNT.

13. AVALIAÇÃO

AVALIAÇÃO DE FREQUÊNCIA

13.1. Os alunos serão avaliados pela frequência nas aulas. Por sua vez, deverão ser emitidos relatórios mensais quanto à frequência, visando promover análise apurada desta por meio da qual poderão ser realizadas atividades de saneamento.

AVALIAÇÃO DE SATISFAÇÃO DOS SERVIÇOS PRESTADOS

13.2. Periodicamente, será realizada Pesquisa de Satisfação com os alunos inscritos nas diferentes modalidades, com a comunidade e demais participantes das atividades, esportivas, lazer, educacionais e culturais.

14. INDICADORES

14.1. Em consonância com a Lei nº 13.019/14 – a qual rege a formalização de parcerias entre a administração pública e as organizações da sociedade civil – na elaboração do Plano de Trabalho devem ser estabelecidos indicadores relacionados às metas a serem executadas. Assim, cabe à OSC Parceira apresentar os indicadores de verificação da meta e do seu acompanhamento durante a vigência da parceria.

15. **TRANSPARÊNCIA**

15.1. O presente Termo de Colaboração atenderá o previsto no Marco Regulatório das Organizações da Sociedade Civil (Lei 13.019/14) e na Lei nº 12.527/11 a qual dispõe sobre a necessidade dos entes, públicos e privados, de divulgarem em meios de comunicação diversos as informações relativas à parceria formalizada, como valor total, vigência, entre outros.

16. **DESPESAS ADMINISTRATIVAS**

16.1. Verifica-se na Planilha de Preços disponibilizada que há previsão de recursos para despesas administrativas que visam suprir demandas de identificação dos profissionais, dentre outras despesas concernentes às atividades-meio. Entende-se que suprir essas necessidades é importante para execução das atividades nas Regiões Administrativas.

(assinado eletronicamente)

RODRIGO DELMASSO

Secretário de Estado da Família e Juventude



Documento assinado eletronicamente por **RODRIGO GERMANO DELMASSO MARTINS** - Matr.0282125-7, Secretário(a) de Estado da Família e Juventude do Distrito Federal, em 24/03/2025, às 17:49, conforme art. 6º do Decreto nº 36.756, de 16 de setembro de 2015, publicado no Diário Oficial do Distrito Federal nº 180, quinta-feira, 17 de setembro de 2015.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site:
http://sei.df.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0
verificador= **166421532** código CRC= **B7AC5A27**.

"Brasília - Patrimônio Cultural da Humanidade"

Setor Comercial Sul - Edifício Luiz Carlos Botelho Quadra 4, Bloco A, 5 andar. - Bairro Asa Sul - CEP 70297-400 -

Telefone(s):

Sítio

04036-00000195/2025-61

Doc. SEI/GDF 166421532