

TERMO DE REFERÊNCIA
Condições para o Fornecimento

A Empresa terá como objetivo no termo de atuação em rede a realização de **Eventos**, a seleção das empresas acontecerá de acordo com Plano de trabalho do Projeto EPES, nos moldes do que está celebrado com a Prefeitura Municipal de Saquarema, no Termo de Referência no. 003/2023, Processo nº. 11.363/2023.

1. Natureza do projeto:

Desenvolvimento de Habilidades Tecnológicas:

Ações: Capacitar os alunos com conhecimentos práticos em programação, desenvolvimento de aplicativos móveis e criação de sites, permitindo que eles adquiram habilidades relevantes para o mercado de trabalho digital.

Prazo de execuções: Durante toda a vigência do contrato de gestão

Meta: Atingir 80% dos 300 alunos do projeto.

Estímulo ao Empreendedorismo:

Ações: Fomentar uma mentalidade empreendedora entre os jovens, capacitando-os a identificar oportunidades, desenvolver planos de negócios e compreender os princípios fundamentais de gestão empresarial.

Prazo de execuções: Durante toda a vigência do contrato de gestão

Meta: Atingir 80% dos 300 alunos do projeto.

Promover a integração entre esfera pública e sociedade civil a partir da gestão da inovação:

Ações: Cursos, palestras, oficinas, consultorias e treinamentos sobre o tema empreendedorismo, valorizando seu potencial de geração de emprego e renda, valorizando a cultura empreendedora.

Prazo de execuções: Durante toda a vigência do contrato de gestão 1 por semestre

Meta: Atingir 80% dos 300 alunos do projeto.

Promover eventos de incentivo ao empreendedorismo – Rodadas de negócios;

Ações: Promover dois eventos temáticos, destinado a empreendedores, investidores, parceiros setoriais, instituições de ensino e formação, servidores públicos e demais agentes das cadeias, definidos a partir das demandas identificadas no acompanhamento aos empreendimentos e empreendedores.

Prazo de execuções: Durante toda a vigência do contrato de gestão

Meta: Atingir 90% dos 300 alunos do projeto e comunidade local

Inclusão Digital e Acesso à Tecnologia:

Ações: Superar a exclusão digital ao fornecer acesso a recursos tecnológicos e conhecimentos, permitindo que os jovens se envolvam na economia digital global.

Prazo de execuções: Durante toda a vigência do contrato de gestão

Meta: Atingir 80% dos 300 alunos do projeto.

Fortalecimento Socioemocional:

Ações: Desenvolver competências socioemocionais, como comunicação eficaz, resolução de problemas e trabalho em equipe, para promover um desenvolvimento pessoal holístico.

Prazo de execuções: Durante toda a vigência do contrato de gestão

Meta: Atingir 80% dos 300 alunos do projeto.

Criação de Projetos Inovadores:

Ações: Estimular os alunos a aplicarem seus conhecimentos em projetos práticos, solucionando problemas locais e desenvolvendo soluções inovadoras.

Prazo de execuções: Durante toda a vigência do contrato de gestão

Meta: Atingir 80% dos 300 alunos do projeto.

Realizar prestação de contas durante toda a vigência da Parceria, na forma e prazos definidos pela prefeitura:

Ações: Relacionar os documentos comprobatórios dos pagamentos realizados; elaborar os relatórios necessários, descritos em projeto básico e solicitados pela Prefeitura.

Prazo de execuções: bimestral (prestação de contas); A cada 4 meses (relatório de atividades).

Meta: Cumprir com excelência este processo.

Garantir o fomento e aquisição inicial de conhecimentos gerenciais que garantam competência técnica na atuação profissional, com o objetivo de promover o aperfeiçoamento qualitativo e quantitativo das práticas de mercado.:

Ações: Elaborar Programa orientado a cada setor de estruturação do negócio; estabelecer níveis de conhecimento; promover programa de intercâmbio; direcionar o planejamento dos oficineiros e consultores para atendimento às especificidades de cada fase do projeto; Criar Banco de Currículos; Criar Cadastro de fornecedores; monitorar a manutenção das estruturas físicas; Controlar horários e tarefas dos funcionários.

Prazo de execuções: A partir do 1º mês será construído planejamento quadrimestral;

Meta: Atingir níveis satisfatórios de gestão e ambiente produtivo de trabalho.

Construir o vínculo afetivo entre a escola de programação e empreendedorismo e a comunidade para a consolidação do espaço enquanto um ambiente de inovação e convivência entre Prefeitura e sociedade civil:

Ações: Fazer atividades abertas à comunidade a cada 3 meses; aplicar instrumentos de pesquisa; planejar campanha de voluntariado junto à comunidade; buscar parcerias para oferecer ações complementares.

Prazo de execuções: A partir do 1º mês será desenvolvida uma programação própria para o engajamento dos alunos e empreendedores nas dependências da Escola de programação e empreendedorismo.

Meta: Atingir um índice acima de 90% em nível de satisfação em nossas pesquisas.

Realizar parcerias institucionais com vistas a melhorar o programa de capacitação das crianças e adolescentes programadores e empreendedores.

Ações: Monitorar as empresas e instituições locais que poderão agregar qualidade às ações do Projeto através do estudo de caso da sua própria experiência empreendedora, bem como de demais práticas e metodologias de mercado, orientadas ao desenvolvimento do empreendimento. Criar portfólio para divulgação; identificar áreas de ação estratégicas para buscar parceiros.

Prazo de execuções: A partir do 1º mês será desenvolvido quadrimestralmente.

Meta: Atingir um índice acima de 90% em nível de satisfação em nossas pesquisas.

2. Justificativa:

A busca por oportunidades, aprimoramento pessoal e realização profissional é uma jornada que todos desejam trilhar. No entanto, essa jornada muitas vezes se torna uma estrada íngreme e cheia de obstáculos para muitos jovens em especial os residentes em áreas periféricas e rurais de Saquarema. A falta de acesso à educação tecnológica e oportunidades de desenvolvimento cria barreiras que impedem a realização de seus sonhos e limitam o potencial de toda uma geração. É nesse contexto de desigualdade e carência que ganha vida a "Escola de Programação e Empreendedorismo de Saquarema".

Enquanto a tecnologia molda cada vez mais a nossa sociedade, os jovens sem acesso a estas tecnologias vão ficando para trás. A exclusão digital é mais do que apenas falta de acesso a dispositivos; é uma privação de oportunidades, um impedimento ao desenvolvimento pessoal e um distanciamento do progresso econômico. Para transformar essa realidade, surge a necessidade de uma intervenção que transcenda as barreiras socioeconômicas, uma intervenção que capacite os jovens a abraçarem o futuro com confiança e habilidades.

A "Escola de Programação e Empreendedorismo de Saquarema" surge como resposta a essa necessidade premente. Este projeto é mais do que uma escola; é uma promessa de igualdade de oportunidades, de empoderamento e de um futuro melhor. Ao capacitar os jovens a dominar habilidades tecnológicas, buscamos semear um pensamento empreendedor e cultivar competências socioemocionais, de forma a promover o desenvolvimento pessoal e comunitário.

Do ponto de vista cognitivo, por meio da capacitação nas áreas de programação e empreendedorismo, é possível desenvolver uma série de competências socioemocionais e habilidades indispensáveis à formação integral da criança. Entre eles, podemos citar:

- *raciocínio lógico;*
- *pensamento crítico;*
- *trabalho em equipe;*
- *espírito colaborativo;*
- *liderança;*
- *capacidade de resolução de problemas complexos.*

Nossa visão é transformar a trajetória destas crianças e adolescentes, inspirando-os a vislumbrar um horizonte cheio de possibilidades. Ao investir em educação tecnológica e empreendedora, a Prefeitura de Saquarema redireciona o futuro dos seus jovens, buscando a sinergia entre a *Casa Brasil, sociedade e governo* de forma a vencer os atuais desafios.

Desafios Sociais e Econômicos:

Saquarema, como muitas outras localidades, enfrenta desafios sociais e econômicos que afetam a muitos, porém se agravam especialmente as novas gerações residentes em áreas periféricas carentes. A falta de oportunidades educacionais e o acesso limitado à tecnologia são barreiras que dificultam o desenvolvimento pessoal e profissional.

A ausência de habilidades digitais e empreendedoras os colocam em desvantagem em um mundo cada vez mais conectado e competitivo. Por isso, a importância deste projeto que ao criar oportunidades de negócios para o município e seus cidadãos, através do universo digital que é sem fronteiras existe a possibilidade real de nossos alunos em empreenderem como Programadores ou Social Mídia até mesmo de dentro da sua casa, abre as fronteiras do mercado global digital de trabalho e irá proporcionar uma verdadeira revolução e quem sabe um novo vale do silício em pleno Estado do Rio de Janeiro.

3. EVENTOS

A Empresa terá como finalidade o desenvolvimento e a execução dos Eventos, abordando temas proposto no Termo de Colaboração 003/2024, assinado com a Prefeitura Municipal de Saquarema e os pagamentos referentes aos mesmos, seguem as listagens dos eventos a serem ofertados:

Quadro de Eventos – 08 Eventos				
Cargos	Possíveis Datas	Valor Unitário	Quantidade	Valor Total
PAINEL - Start up e empreendedorismo	10/2024	R\$: 50.000,00	01	R\$: 50.000,00
PITCHING - Feira tecnológica	11/2024	R\$: 60.000,00	01	R\$: 60.000,00
Evento de encerramento do 1º Ano	12/2024	R\$: 110.000,00	01	R\$: 110.000,00
EVENTO DE RETORNO	01/2025	R\$: 60.000,00	01	R\$: 60.000,00
HACKATON - Tema a definir	04/2025	R\$: 45.000,00	01	R\$: 45.000,00
PAINEL - Start up e empreendedorismo	10/2025	R\$: 45.000,00	01	R\$: 45.000,00
PITCHING - Feira tecnológica	11/2025	R\$: 60.000,00	01	R\$: 60.000,00
Encerramento e Formatura	12/2025	R\$: 150.000,00	01	R\$: 150.000,00
Subtotal		R\$:580.000,00		
Total "Eventos"			08	R\$:580.000,00

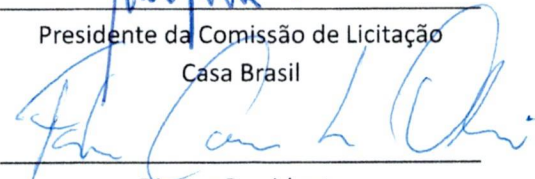
Os Eventos Serão compreendidos pelo período de 10/2024 a 12/2025, a partir da data de assinatura, sendo certo que o custo para cada evento é o acima transcrito. O critério de análise para a escolha da empresa que atuará em cooperação será o MENOR PREÇO.

O resultado será comunicado através do site da Casa Brasil – www.casabrasil.org.br.

Rio de Janeiro, 29 de julho de 2024.



Presidente da Comissão de Licitação
Casa Brasil



Diretor Presidente
Casa Brasil