

PLANO DE TRABALHO
EVENTO TECNOLÓGICO – Acre XP

1. IDENTIFICAÇÃO DA OSC

1.1 DADOS DA ENTIDADE

Nome: IEDA – Instituto de Educação e Desenvolvimento da Amazônia		
Razão social: Instituto de Educação e Desenvolvimento da Amazônia		CNPJ: 20.047.230/0001-13
Endereço: Rua Equador, 241 – Bairro: Habitasa		
Cidade: Rio Branco	UF: AC	CEP.: 69.905-102
Tel: (68) 99212-1181	E-mail: presidente@iedaam.org	

1.2 DADOS DO REPRESENTANTE LEGAL

Nome completo: Pedro Ferreira e Silva	CPF: 531.710.471-87	RG/Órgão expedidor: 055.475-A / SEPC
Cargo: Presidente	Início do mandato: 03/06/2024	Término do mandato: 31/12/2027
Endereço: Rua Sete de Setembro, 14 – Bairro: Bela Vista		
Cidade: Rio Branco	UF: AC	CEP: 69.912-012
Telefone: (68) 99212-1181	E-mail: presidente@iedaam.org	

1.3 RESPONSÁVEL TÉCNICO PELO PROJETO

Nome completo: Clovis Vanderlei Consoli	CPF: 656.864.469-20	RG/Órgão expedidor: 2.231.588 SSP/SC
Nível de Escolaridade: Graduação gestão empresarial		
Endereço: Rua Presidente Costa e Silva, 309, Bairro Satel		
Cidade: Epitaciolândia	UF: Acre	CEP: 69.932-000
Telefone: (49) 99101-7160	E-mail: clovisconsoli@gmail.com	

1.4 - ORIGEM DOS RECURSOS

(x) Emenda Parlamentar Estadual	
Valor da Proposta:	R\$ 100.000,00

O Instituto IEDA foi fundado há dez anos com a missão de promover o desenvolvimento sustentável e socioeconômico do estado do Acre. Com uma atuação focada em fortalecer e qualificar a mão de obra da região. O Instituto tem sido um pilar fundamental na promoção do associativismo, da gestão eficiente e do desenvolvimento econômico local.

CNPJ: 20.047.230/0001-13

Rua Equador, Nº 241, Bairro: Habitasa, CEP 69.905-102, Rio Branco/Acre

Contato: (68) 99212-1181

Principais Conquistas

Desde 2021, o Instituto IEDA desempenha um papel crucial no desenvolvimento do projeto de organização de todas as entidades empresariais sem fins lucrativos do estado, conhecidas como Associações Comerciais e Empresariais (ACEs). Este projeto visa criar uma estrutura organizacional sólida e integrada para essas entidades, fortalecendo a capacidade de articulação e atuação em prol dos interesses comunitários.

Programa Cidades do Amanhã

Um dos projetos emblemáticos do Instituto IEDA é o programa Cidades do Amanhã. Este programa tem como objetivo principal apoiar as cidades na implementação e monitoramento dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU. Os principais eixos de atuação do programa incluem:

Programa Jovens que Fazem diferente – Programa criado para apoiar as boas ideias de alunos do terceiro ano que apresentam a uma banca julgadora e os finalistas são reconhecidos e premiados em um grande evento no final de cada ano em Rio Branco

Desenvolvimento Sustentável: Promover práticas sustentáveis em todas as áreas de desenvolvimento urbano, incluindo planejamento, infraestrutura e serviços públicos;

Inovação e Tecnologia: Fomentar a inovação e a adoção de tecnologias avançadas para melhorar a qualidade de vida nas cidades e aumentar a eficiência dos serviços públicos;

Inclusão Social: Trabalhar para garantir que todos os segmentos da população tenham acesso a oportunidades e recursos, promovendo a equidade e a justiça social;

Parcerias e Colaborações: Estabelecer parcerias estratégicas com governos, setor privado e organizações da sociedade civil para promover o desenvolvimento integrado e sustentável das cidades. Prova disso foi a parceria com a cidade de Sena Madureira para a realização em 2024 da EXPOSENA

Compromisso com o Futuro

O Instituto IEDA está comprometido com a construção de um futuro mais próspero e sustentável para o estado do Acre; por meio de suas diversas iniciativas e programas, o Instituto continua a apoiar o desenvolvimento econômico, social e ambiental da região, trabalhando incansavelmente para criar um ambiente favorável ao crescimento e à inovação. Exemplo disso foi a doação de ventiladores para uma escola em uma tribo indígena em Feijó

2.1 - IDENTIFICAÇÃO DA DIRETORIA

Cargo	Nome	CPF	Mandato – Vigência
Presidente	Pedro Ferreira e Silva	531.710.471-87	31/12/2027
Tesoureiro	Osmar Vicentin	847.916.599-63	31/12/2027
Secretário (a)	Camila das Neves Silva	023.792.222-31	31/12/2027

3. DO OBJETO:

Apoio na realização de evento Tecnológico – Conectando Comunidades

Tempo de Execução:	03 meses
--------------------	----------

CNPJ: 20.047.230/0001-13

Rua Equador, Nº 241, Bairro: Habitasa, CEP 69.905-102, Rio Branco/Acre

Contato: (68) 99212-1181

Público Alvo	Evento aberto para população em geral.
Número de pessoas beneficiadas diretamente:	O projeto pretende atender mais de 2.000 pessoas através do evento cultural de tecnologia.
Local das Atividades (lugar onde serão realizadas as ações)	Uninorte - Rio Branco – AC O evento seria realizado em uma escola pública, com espaço cedido para o evento.

4 - JUSTIFICATIVA

Rio Branco, enfrenta desafios no que diz respeito à inclusão digital. Dados oficiais indicam que apenas 84,5% dos domicílios no estado têm acesso à internet, bem abaixo da média nacional, o que evidencia uma desigualdade no acesso às tecnologias da informação. Esse cenário impacta diretamente a qualidade de vida, a educação e as oportunidades de trabalho, sobretudo em uma cidade onde os jovens, que em sua maioria já utilizam a internet (mais de 92% na faixa dos 25 a 29 anos), podem servir de ponte para disseminar conhecimentos digitais a outros segmentos da população.

O evento “Conectando Comunidades” tem o potencial de transformar essa realidade ao promover a capacitação digital de jovens e adultos, contribuindo para a redução da exclusão digital.

Além disso, a integração entre tecnologia e cultura é fundamental para preservar e valorizar a identidade regional. O evento cria oportunidades para a expressão e difusão da cultura local, fortalecendo o senso de pertencimento e a autoestima da comunidade.

Portanto, “Conectando Comunidades” é essencial para promover a inclusão digital, ampliar as oportunidades de desenvolvimento pessoal e profissional, e fortalecer a identidade cultural dos cidadãos de Rio Branco. Essa iniciativa representa um investimento no potencial humano da população, contribuindo para a construção de um futuro mais igualitário e sustentável para toda a comunidade.

Será um evento tecnológico que reunirá competições de jogos online, exposições do setor de informática e cultura geek. O evento proporcionará uma experiência imersiva para entusiastas de games, tecnologia e inovação.

2 dias de evento, com diversas atrações. Stands para irem para o local, 10 estandes. Espaço com comidas. Locação de telão, estrutura de barracas, locação de consoles de computador, internet.

5 - METODOLOGIA

Planejamento Inicial:

Definição de objetivos: Estabelecer metas específicas e os resultados esperados e montar equipe de apoio e suporte

Elaboração do cronograma: Planejar as etapas, prazos e atividades.

Formação de parcerias: Buscar apoio de instituições locais, empresas e organizações que possam contribuir com recursos financeiros, materiais e/ou técnicos.

Seleção dos Participantes:

Divulgação: Promover o evento por meio de redes sociais, escolas, rádios e/ou instituições parceiras.

Critérios de seleção: Definir critérios, como quantidade de participantes nas competições, formato da competição, formas de premiação.

Execução das Atividades:

Infraestrutura e Montagem do evento.

Disponibilização de inscrição do público em geral

Inscrições dos participantes das competições gamers.

Relação dos expositores

Batalhas dos jogos

Encerramento com as finais dos jogos e entrega das premiações.

Avaliação e Monitoramento:

Indicadores de desempenho: Estabelecer métricas para medir o impacto do projeto, como número de participantes, visitantes e expositores

Encerramento:

Registro audiovisual do evento.

Feedback dos participantes e expositores.

6- SUSTENTABILIDADE DA PROPOSTA

O evento será realizado em 2 dias, com exposição de empresas parceiras na área de tecnologia, praça de alimentação, espaço para competição gamer, espaço para competição de cosplay, estandes de vendas. O evento conectando comunidades tem a intensão de trazer outras culturas além dos gamers. Trata de evento que estará inteiramente interligado a tecnologia, competição, empreendedorismo e culturas.

Observações:

2 dias de evento, com diversas atrações. Stands para irem para o local, 10 estandes. Espaço com comidas. Locação de telão, estrutura de barracas, locação de consoles de computador, internet.

Arena game é pq as batalhas finais serão dentro de um octógono. Premiação em dinheiro com parcerias.

Empresas parceiras. Alimentação, premiação e nos estandes.

Materiais

Telões, painéis de led, premiação para ganhadores (dinheiro, troféu e/ou “cinturão”), uniforme para equipe da organização, crachá, identificação, octógono, banners, estandes para empresas com grids de aço encapados com tecido, locação de mesas, cadeiras, locação dos consoles e computadores completos, palco com iluminação e som, locação de óculos de realidade virtual (VR)

OBS: verificar a possibilidade de contratação de algum “famoso”, “celebridade” do mundo da tecnologia, podendo ser um gamer ou um palestrante (caso tenha orçamento)

O projeto será inteiramente financiado, com recursos oriundos de emenda parlamentar destinada da cota do Deputado Emerson Jarude, (emenda parlamentar nº 10.7445/2025) e parcerias.

CNPJ: 20.047.230/0001-13

Rua Equador, Nº 241, Bairro: Habitasa, CEP 69.905-102, Rio Branco/Acre

Contato: (68) 99212-1181

7 - CAPACIDADE TÉCNICA E GERENCIAL

7.1 Recursos Humanos Disponíveis:

Nome	Formação	Função na entidade
Pedro Ferreira e Silva	Administração	Presidente
Camila das Neves Silva	Administração	Secretária
Osmar Vicentin	Administração	Consultor externo
Marcella Dalilah	Administração	Auxiliar administrativa
Clovis V Consoli	Administração	Coordenador/consultor dos projetos
José Orleilson Gomes Bezerra	Pedagogia	Consultor

7.2 Estrutura Física Disponível:

01 - Escritório
02 - Sala de reuniões
02 - Banheiros
03 - Computadores com internet
02 – Impressora
01 - Mesas e cadeiras para até 12 pessoas



GOVERNO DO ESTADO DO ACRE
SECRETARIA DE ESTADO DE PLANEJAMENTO-SEPLAN

8. METAS E ATIVIDADES Descrição de metas a serem atingidas e de atividades ou projetos a serem executados (Art. 22, inciso II, da Lei 13019/2014) e definição dos parâmetros a serem utilizados para a aferição do cumprimento das metas. (Art. 22, inciso IV, da Lei 13019/2014)					
Meta*	Atividades	Início	Término	Valor	Formas de verificação dos resultados****
1. ESTRUTURA E LOCAÇÃO DE EQUIPAMENTOS	1.1 Locação de Telão/Painel de LED	01/07/2025	30/09/2025	R\$ 10.000,00	Nota fiscal, extrato da conta corrente
	1.2 Octógono (arena gamer ou lutas)	01/07/2025	30/09/2025	R\$ 6.000,00	
	1.3 Palco com som e iluminação	01/07/2025	30/09/2025	R\$ 8.000,00	
	1.4 Estandes com grid de aço + tecido	01/07/2025	30/09/2025	R\$ 6.000,00	
	1.5 Locação de mesas e cadeiras	01/07/2025	30/09/2025	R\$ 4.000,00	
	1.6 Consoles e computadores gamers (completos)	01/07/2025	30/09/2025	R\$ 16.000,00	
	1.7 Óculos de realidade virtual (VR)	01/07/2025	30/09/2025	R\$ 6.000,00	
2. IDENTIFICAÇÃO E ORGANIZAÇÃO	2.1 Uniformes para equipe da organização	01/07/2025	30/09/2025	R\$ 3.000,00	Nota fiscal, extrato da conta corrente
	2.2 Crachás personalizados	01/07/2025	30/09/2025	R\$ 150,00	
	2.3 Banners de comunicação visual	01/07/2025	30/09/2025	R\$ 1.000,00	
3. PREMIAÇÃO	3.1 troféus e/ou "cinturões" personalizados	01/07/2025	30/09/2025	R\$ 3.300,00	Nota fiscal, extrato da conta corrente
4. ATRAÇÃO ESPECIAL	4.1 Palestrante ou Gamer Influencer	01/07/2025	30/09/2025	R\$ 12.000,00	Nota fiscal, extrato da conta corrente
5. CUSTOS OPERACIONAIS	5.1 Logística, transporte, apoio técnico	01/07/2025	30/09/2025	R\$ 5.950,00	Nota fiscal, extrato da conta corrente

CNPJ: 20.047.230/0001-13

Rua Equador, Nº 241, Bairro: Habitasa, CEP 69.905-102, Rio Branco/Acre

Contato: (68) 99212-1181



GOVERNO DO ESTADO DO ACRE
SECRETARIA DE ESTADO DE PLANEJAMENTO-SEPLAN

9. PLANO DE APLICAÇÃO E DETALHAMENTO DAS DESPESAS

Previsão de despesas a serem realizadas na execução das atividades ou dos projetos abrangidos pela parceria (Art. 22, inciso II-A, da Lei 13019/2014),

Nº da Atividade	Natureza da Despesa (investimento ou	Descrição	Quantidade	Valor unitário (médio)	Total
1.1	Custeio	Locação de Telão/Painel de LED	01	R\$ 10.000,00	R\$ 10.000,00
1.2	Custeio	Octógono (arena gamer ou lutas)	01	R\$ 6.000,00	R\$ 6.000,00
1.3	Custeio	Palco com som e iluminação	01	R\$ 8.000,00	R\$ 8.000,00
1.4	Custeio	Estandes com grid de aço + tecido	10	R\$ 600,00	R\$ 6.000,00
1.5	Custeio	Locação de mesas e cadeiras	20	R\$ 200,00	R\$ 4.000,00
1.6	Custeio	Consoles e computadores gamers (completos)	08	R\$ 2.000,00	R\$ 16.000,00
1.7	Custeio	Óculos de realidade virtual (VR)	04	R\$ 1.500,00	R\$ 6.000,00
2.1	Custeio	Uniformes para equipe da organização	30	R\$ 100,00	R\$ 3.000,00
2.2	Custeio	Crachás personalizados	200	R\$ 5,00	R\$ 1.000,00
2.3	Custeio	Banners de comunicação visual	05	R\$ 30,00	R\$ 150,00
3.1	Custeio	troféus e/ou "cinturões" personalizados	10	R\$ 330,00	R\$ 3.300,00
4.1	Custeio	Palestrante ou Gamer Influencer	01	R\$ 12.000,00	R\$ 12.000,00
5.1	Custeio	Logística, transporte, apoio técnico	01	R\$ 5.950,00	R\$ 5.950,00
					R\$ 100.000,00

TOTAL INVESTIMENTO	
TOTAL CUSTEIO	R\$100.000,00
TOTAL GERAL (INVESTIMENTO + CUSTEIO)	R\$ 100.000,00
TOTAL INVESTIMENTO	
TOTAL GERAL (INVESTIMENTO + CUSTEIO)	R\$100.000,00

CNPJ: 20.047.230/0001-13

Rua Equador, Nº 241, Bairro: Habitasa, CEP 69.905-102, Rio Branco/Acre

Contato: (68) 99212-1181



GOVERNO DO ESTADO DO ACRE
SECRETARIA DE ESTADO DE PLANEJAMENTO-SEPLAN

Rio Branco/AC, 11 de abril de 2025.

INSTITUTO DE
EDUCACAO E
DESENVOLVIMENTO DA
AMAZON:20047230000
113

Assinado de forma digital
por INSTITUTO DE
EDUCACAO E
DESENVOLVIMENTO DA
AMAZON:20047230000113
Dados: 2025.04.11 19:42:58
-05'00'

Assinatura do Dirigente da OSC

CNPJ: 20.047.230/0001-13

Rua Equador, Nº 241, Bairro: Habitasa, CEP 69.905-102, Rio Branco/Acre

Contato: (68) 99212-1181