



## TERMO ADITIVO

### SEGUNDO TERMO ADITIVO AO TERMO DE FOMENTO Nº 039/2022 QUE ENTRE SI CELEBRAM O ESTADO DA BAHIA, ATRAVÉS DA SECRETARIA DO TRABALHO, EMPREGO, RENDA E ESPORTE - SETRE E A ASSOCIAÇÃO FUTURO DA NAÇÃO.

O **ESTADO DA BAHIA**, por intermédio da **SECRETARIA DO TRABALHO, EMPREGO, RENDA E ESPORTE - SETRE**, CNPJ nº 13.937.123./0001-03, situada à Avenida Luiz Viana Filho, 200, 3ª. Plataforma, 2ª. Avenida, Centro Administrativo da Bahia – CAB, CEP 41.745-003, Salvador - BA, neste ato representado pelo seu titular **Sr. DAVIDSON DE MAGALHÃES SANTOS**, autorizado pelo Decreto, publicado no D.O.E. De 09/02/2019, e a **ASSOCIAÇÃO FUTURO DA NAÇÃO**, inscrito no CNPJ sob o nº 32.930.262/0001-41, situado na Rua Pixinguinha, nº. 12, bairro: Jardim Santo Inacio, CEP: 41.231-023, SALVADOR –BA, neste ato representada pela **Sra. ANA LUCIA MELO DE SOUZA**, portadora do documento de identidade nº 04.047.682-02, emitido pela SSP/BA, inscrita no CPF sob o nº 770.603.775-49, doravante denominada OSC **CELEBRANTE**, formalizam o presente Termo Aditivo ao Termo de Fomento nº 039/2022, nos termos do processo SEI nº 021.2122.2023.0003592-62, que se regerá pela Lei nº. 13.019/2014, que regulamenta o regime jurídico das parcerias entre a administração pública e as Organizações da Sociedade Civil, e pelo Decreto Estadual nº. 17.091/2016, mediante as cláusulas e condições discriminadas.

#### CLÁUSULA PRIMEIRA- DO OBJETO

Este Termo Aditivo tem como objetivo alterar o Termo de Fomento nº. 039/2022 para:

- 1- Alterar o Plano de Trabalho;
- 2- Prorrogação de prazo.

#### CLÁUSULA SEGUNDA- PLANO DE TRABALHO

Pelo presente Termo Aditivo, ficam alterados os itens: C, D, E, F, H e I, constantes no Plano de Trabalho, que passam a figurar na forma do *Anexo Único*.

#### CLÁUSULA TERCEIRA- DO PRAZO

Pelo presente Termo Aditivo fica prorrogado o prazo de vigência do Termo de Fomento nº 039/2022, por 60 (sessenta) dias, com efeitos iniciais a partir de 29/07/2023, que passa a vigorar com as alterações fixadas no Anexo Único do presente termo, a fim de concluir a execução do objeto do Termo de Fomento.

#### CLÁUSULA QUARTA – DO VALOR

O presente aditamento não acarretará acréscimo do valor total do Termo de Fomento nº 039/2022.

#### CLÁUSULA QUINTA - DA RATIFICAÇÃO

Ficam ratificadas as demais cláusulas do Termo de Fomento.

#### CLÁUSULA SEXTA- DA PUBLICAÇÃO

O presente Termo Aditivo será publicado em resumo no Diário Oficial do Estado, em conformidade com a Lei Estadual nº. 9.433/05. E, para firmeza do que foi pactuado, assinam este instrumento, perante 02 (duas) testemunhas que também o subscrevem.

**DAVIDSON DE MAGALHÃES SANTOS**  
**SECRETÁRIO DA SECRETARIA DO TRABALHO, EMPREGO,**  
**RENDA E ESPORTE-SETRE**

**ANA LUCIA MELO DE SOUZA**  
**ASSOCIAÇÃO FUTURO DA NAÇÃO**

Testemunhas:

CPF:

CPF:

## CATEGORIA DA PARCERIA

CATEGORIA 2 – ECONOMIA CRIATIVA E NOVAS TECNOLOGIAS

## LINHA DA PARCERIA

LINHA 2: Iniciativas de apoio e fomento a atividades e profissões da economia criativa e/ou colaborativa

## LOTE DE ABRANGÊNCIA

LOTE H: Projetos a serem executados em Salvador e Metropolitano de Salvador

## A. IDENTIFICAÇÃO DA PROPONENTE

Dados da OSC

Nome da OSC: Associação Futuro da Nação

CNPJ: 32.930.262/0001-41

Data de Criação: 03/12/2018

Endereço: Rua Pixinguinha, nº 04, Jardim santo Inácio, Salvador-BA – CEP 41.231-030

Telefone: 71 – 3213-0599

Endereço eletrônico (e-mail): associacaofuturodanac20@gmail.com

Dados do Representante Legal

Nome: Ana Lúcia Melo de Souza

Endereço: Rua Santa Altamira Nº 27 1º andar – Pernambuco

Endereço eletrônico (e-mail): escolafuturodobrasil@hotmail.com – Celular: 71-98729-8280

RG/Órgão expedidor/UF: 04.047.682-02 SSP/BA

CPF: 770.603.775-49

## B. OBJETO DA PARCERIA

Executar curso de qualificação profissional na área de tecnologia da informação (TI) para juventude, trabalhadores desalentados, trabalhadores desempregados em razão de extinção de postos de trabalho na região, com ênfase em Design Digital com design, game design e animação 3D dividido em **04 (quatro turmas) compostas por 30 (trinta) pessoas** cada uma, **totalizando um público de 120 (cento e vinte) pessoas** beneficiadas diretamente pelo projeto. O curso terá a carga horária de 40h, funcionando em dois polos educacionais. O projeto terá duração de 12 meses.

As ações do projeto estão vinculadas ao Edital de Chamamento Público – Edital do Trabalho Decente 2021: Gerar Rendas, Abrir Fronteiras, (Re)Construir Futuros, vinculado ao Plano Plurianual 2020-2023, por meio do: Programa 308 – Inclusão Sócio Produtiva e Mundo do Trabalho; Compromisso 004 - Disseminar o Trabalho Decente como prevenção à precarização do trabalho e das relações e condições de trabalho; Meta 001 - Ampliar o número de participantes em ações de disseminação do Trabalho Decente e Meta 002 - Ampliar o números de projetos, estudos e pesquisas associados ao menos a um dos eixos do Trabalho Decente; Iniciativa 001 - Apoiar técnica e financeiramente projetos que envolvam os eixos do Trabalho Decente.

## C. OBJETIVO DA PARCERIA

Novas tendências e demandas têm surgido com o mundo virtual e uma das novas atualizações de profissão é o design digital. Este requisito profissional tem se tornado um diferencial com as novas tecnologias e, principalmente, com os novos meios de comunicação, assim apresentamos o **“Curso de qualificação profissional de design digital”**, com o objetivo de **preparar jovens e adultos (as), cidadãos (ãs) pessoas de 14 a 40 anos com risco de vulnerabilidade social, moradores dos bairros da Boca do Rio e Jardim Santo Inácio, município de Salvador** para o trabalho efetivo com o desenvolvimento de design, game design e animação 3D, oferecendo embasamento teórico e exemplos práticos, que possibilitem os indivíduos produzirem multimídia para visualização na tela. Suas tarefas são semelhantes às dos designers gráficos, com um conjunto de habilidades expandido no uso de ferramentas digitais.

As formas de mídia que eles (as) podem produzir incluem anúncios on-line, outdoors digitais e animação 3D ou 2D, além da análise crítica na dinâmica da criação de mídias nos formatos emergentes de comunicação e novas estratégias adotadas na construção de marketing digital.

O curso propiciará o desenvolvimento de habilidades profissionais que visam uma comunicação criativa e moderna, presente nos meios digitais e sociais, para que assim sejam desenvolvidas formas inovadoras e eficientes. O curso visa formar um (uma) profissional preparado (a) para analisar diferentes situações e encontrar as soluções apropriadas para cada uma delas, atendendo assim de forma proficiente seus clientes.

“As oficinas de empregabilidade 02 (duas) serão oferecidas para todos os educandos participantes do projeto aprimorarem os conhecimentos adquiridos e treinarem através de técnicas práticas:

Oficina de Desenvolvimento de Jogos Mobile: Introdução ao desenvolvimento de jogos para dispositivos móveis, abordando aspectos de otimização, controles touch, monetização e distribuição.

Oficina de Empreendedorismo e Cidadania: Desenvolvendo Habilidades para o Sucesso Profissional e Social - Esta oficina tem como objetivo fornecer aos participantes conhecimentos e habilidades essenciais para o empreendedorismo e a cidadania ativa. O foco será o desenvolvimento de competências empreendedoras, além de promover a consciência sobre a importância da participação cidadã para o progresso individual e coletivo. Os participantes terão a oportunidade de explorar seu potencial empreendedor, aprender estratégias de planejamento e desenvolvimento de negócios, bem como compreender o papel de um cidadão engajado na comunidade.”

#### **D. DESCRIÇÃO DA REALIDADE OBJETO DA PARCERIA E O NEXO COM A ATIVIDADE OU O PROJETO PROPOSTO E METAS A SEREM ATINGIDAS**

Segundo a Organização Internacional do Trabalho (OIT), entende-se trabalho decente como o trabalho produtivo e de qualidade, adequadamente remunerado, em condições de liberdade, equidade, segurança e dignidade humana. Com efeito, o trabalho decente é o ponto de convergência de 4 objetivos estratégicos da OIT:

- O respeito aos direitos no trabalho, especialmente os definidos como fundamentais;
- A promoção do emprego produtivo e de qualidade;
- A ampliação da proteção social; e
- O fortalecimento do diálogo social.

O conceito de trabalho decente foi incorporado no Sistema das Nações Unidas em 1999, a partir de sua formalização pela OIT. Contudo, em 2015, as políticas envolvendo o trabalho decente tiveram novo destaque, uma vez que foram incorporadas na Agenda 2030 através dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

Em relação aos ODS, destaca-se o 8 (oito) que se destina a promover o crescimento econômico sustentado, inclusivo e sustentável, emprego pleno e produtivo e trabalho decente para todas e todos, sendo o ODS 8 – Trabalho decente para todas as pessoas de fundamental importância para a Agenda 2030.

Há um grande desafio a ser superado neste país, quando se trata da inserção dos jovens e adultos (as) sem formação no mundo do trabalho, sobretudo, na perspectiva do trabalho decente. Este desafio inclui a implementação de políticas públicas que efetivamente atendam às especificidades dos grupos que compõem a juventude brasileira. Para tanto é necessário compreender a realidade deste público e, necessariamente, entender a diversidade de fatores que caracterizam e afetam a vivência deste público de trabalho decente como pode perceber, gira em torno da igualdade de oportunidade e de tratamento, combatendo toda e qualquer forma de discriminação, seja de gênero, raça, etnia, idade, orientação sexual, etc.

As extensas jornadas de trabalho também são um problema frequente e podem comprometer as chances de os (as) jovens conquistarem uma realização educacional mais efetiva. Outro desafio é assegurar a este perfil de público trabalho decente, entendido, entre outras coisas, como aquele que respeita as normas internacionais do trabalho e assegura emprego de qualidade.

Ao falar em trabalho decente para os (as) jovens e adultos (as), propõe-se ações não apenas sobre a ampliação de oportunidades e apoio para obtenção de uma ocupação de qualidade, mas também sobre ações que ampliem suas possibilidades de transição no mercado de trabalho, ou seja, de construção de percursos diferentes para trajetórias ocupacionais futuras, incluindo a possibilidade de estudo.

O Design Digital está inserido na economia criativa, este (a) profissional pode desenvolver sites para empresas ou criar videogames para os consumidores. O trabalho deles também pode envolver reuniões e discussões com os clientes sobre o escopo de um determinado projeto gráfico digital, além de implementar as alterações desejadas durante a vida útil do projeto e revisar os erros antes da publicação.

As habilidades necessárias para estes (as) profissionais são imaginação e criatividade, itens fundamentais para desenvolver e criar qualquer design. Além disso, julgamento, observações e pensamento analítico também são necessários para criar bons conceitos. Um designer usa imagens, textos, ilustrações, ideias criativas, designs de interface, técnicas de layout de página e métodos de impressão para criar um design adequado. Por que devemos usar o design digital? Para tornar nosso trabalho mais fácil e direto, o design digital se tornou parte de nossas vidas diárias. Onde quer que vamos, vemos o uso de designs e apresentações digitais.

Hoje, o design digital e gráfico é apresentado até em escolas e instituições de ensino fundamental. Isso prova apenas que há uma enorme demanda no mercado pelo uso de projetos digitais, é uma carreira que integra conhecimentos da área de comunicação com novas tecnologias, especialmente a internet, com foco na produção de conteúdo para os meios digitais, e se configura como uma área de conhecimento importante para o (a) jovem, que por sua natureza “antenada” com a realidade, a área traz características que atraem jovens e adultos (as) na busca por uma capacitação profissional aliada com a modernidade, isso tudo levando em consideração uma formação com base nos princípios do trabalho decente.

Com a expansão do uso da internet e das redes sociais para fins de entretenimento e educação, o profissional que domina os conceitos e ferramentas necessários para a produção eficiente de conteúdo digital em textos, áudio e vídeo é cada vez mais valorizado.

Esta é uma profissão em ascensão voltada à produção de conteúdo para meios digitais, como sites da internet, portais, redes sociais, revistas, rádios e canais de TV digital, assim como projetos que integram diferentes meios e linguagens. Para isso, é necessário dominar conceitos básicos da comunicação social, além de técnicas e ferramentas de áreas como Design, Artes Visuais e Informática. O mercado de trabalho para Serviços Digitais está em alta e a demanda por esses profissionais só tende a aumentar nos próximos anos. Como a internet e as novas tecnologias de comunicação em geral precisam ser adotadas por empresas de todos os setores, para manter a competitividade perante a concorrência, os especialistas desta área são cada vez mais valorizados. Além disso, o trabalho *freelance* nesse ramo é muito comum, permitindo alcançar uma remuneração bem mais alta do que em cargos fixos.

Dentre as áreas em que o profissional de Design Digital pode escolher atuar, destacam-se:

- Desenvolvimento de games interativos para entretenimento e educação;
- Artes mediadas por tecnologias, como arte interativa e arte eletrônica;

- Desenvolvimento de meios pedagógicos para o ensino a distância;
- Operação via internet em empresas e indústrias;
- Disseminação de informações governamentais ao público via meios digitais;
- Produção de conteúdo em jornais online multimídia;
- Fotografia, criação artística e programação visual em revistas especializadas;
- Desenvolvimento de produtos e serviços nas áreas de infografia e multimídia;
- Produção de conteúdo de cinema e vídeos digitais;
- Fotografia digital;
- Editoração gráfica;
- Publicidade e propaganda com foco em divulgação online;
- Criação e manutenção de páginas e sites na Web.

Por meio de uma metodologia baseada na teoria e na prática, os (as) jovens atingirão um nível de conhecimento sobre as mais variadas ferramentas presentes no mercado e compreenderá como atuar de maneira completa e eficiente, através dos principais conteúdos e processos que envolvem a elaboração de estratégias e planos de mídia digital para internet e redes sociais como o Facebook, Twitter, Youtube, LinkedIn, entre outras.

Por meio de uma metodologia baseada na teoria e na prática, os (as) jovens e adultos (as) atingirão um nível de conhecimento sobre as mais variadas ferramentas presentes no mercado e compreenderá como atuar de maneira completa e eficiente, através dos principais conteúdos e processos que envolvem a elaboração de estratégias e planos de design digital para internet.

Dessa forma, os (as) usuários (as) terão habilidades e conhecimentos suficientes para elaborar peças gráficas digitais; Disseminar o conteúdo em comunidades e blogs relevantes; Acompanhar a presença nas redes sociais (quantitativa e qualitativa) e desenvolver ações de publicidade digital e de relacionamento com clientes e parceiros, estando apto a analisar o contexto de uma organização, identificando necessidades e/ou problemas que demandem soluções de comunicação em design digital; Conceber estratégias de comunicação e planejar ações adequadas às diferentes demandas do mercado; Coordenar equipes profissionais desse segmento; Atuar como agente identificador (a) de tendências e de inovação na área de comunicação em design digital.

Sendo assim, a proposta em tela se configura como ação que visa à capacitação de jovens e adultos (as) visando o acesso ao trabalho decente e produtivo sendo que é a melhor maneira para os mesmos realizarem suas aspirações, melhorarem suas condições de vida e participarem ativamente da sociedade. O trabalho decente para a juventude surge na convergência de direitos e oportunidades, garante que estes cidadãos (ãs) possam levantar suas vozes e exercer sua liderança.

Neste momento, o país tem mais de 14 milhões de pessoas em situação de desemprego, mesmo assim tem mais de 70 mil vagas da área de tecnologia abertas e não preenchidas anualmente, por falta de experiência ou especialização na área, muitas destas de artes digitais, comunicação gráfica e design digital. Com o objetivo de aumentar a diversidade e inclusão dentro do mercado de tecnologia, principalmente em design digital, além da formação técnica é necessária preparação em temas que possibilitem aos jovens e adultos (as) em situação de vulnerabilidade social, também causado pela pandemia do Covid 19, ter maiores condições de empregabilidade e empreendedorismo, alunos (as) pessoas de perfis sub-representados, considerando baixa renda e perfis minorizados, dentro dos critérios estabelecidos neste projeto.

Serão promovidas duas oficinas impactantes, realizadas por 01 (Hum) instrutor visando oferecer aos participantes uma experiência enriquecedora e repleta de aprendizado:

1. **\*\*Oficina de Desenvolvimento de Jogos Mobile:\*\*** Nesta oficina, com carga horária de 3h os participantes serão imersos no emocionante mundo do desenvolvimento de jogos para dispositivos móveis. Serão abordados conceitos essenciais, como otimização para garantir um desempenho eficiente, implementação de controles touch intuitivos, estratégias de monetização e estratégias para distribuição de jogos. Através de práticas dinâmicas e exemplos inspiradores, os alunos terão a oportunidade de criar seus próprios jogos e ver suas ideias ganharem vida no mundo digital.

2. **\*\*Oficina de Empreendedorismo e Cidadania:\*\*** Nesta oficina, com carga horária de 3h os participantes embarcarão em uma jornada de desenvolvimento pessoal e profissional, capacitando-os para alcançar o sucesso tanto no âmbito empreendedor quanto no cidadão ativo e engajado. Serão explorados tópicos essenciais, incluindo habilidades de liderança, comunicação eficaz, resolução de problemas, gestão financeira e trabalho em equipe. Além disso, a oficina destacará a importância da cidadania ativa, incentivando os jovens a se envolverem positivamente em suas comunidades e a contribuir para um futuro mais justo e igualitário. Ambas as oficinas serão ministradas por instrutores experientes e apaixonados por suas áreas de atuação, que guiarão os participantes em atividades interativas e desafiadoras. O objetivo é não apenas fornecer conhecimentos teóricos, mas também estimular a criatividade, a colaboração e o pensamento crítico dos alunos.

Ao final das oficinas, todos os 120 (cento e vinte) participantes estarão munidos de habilidades práticas e conhecimentos relevantes, que podem ser aplicados tanto no âmbito profissional quanto no pessoal. Além disso, eles terão uma visão mais ampla sobre o potencial do empreendedorismo e o impacto positivo que podem exercer em suas vidas e na sociedade como um todo. O resultado será uma geração de jovens mais preparados, confiantes e engajados em construir um futuro promissor para si mesmos e suas comunidades.

## E. DESCRIÇÃO DAS AÇÕES E DAS METAS

### E.1 AÇÕES

<b>Ação 1.</b> Implantação de dois Polos
<b>Critério de Aceitação:</b> Aquisição de equipamentos e mobiliários necessários, explícitos na planilha de Receitas e Despesas para execução nos bairros da Boca do Rio e Jardim Santo Inácio em Salvador-BA.
<b>Ação 2.</b> Contratação de Serviços de Pessoa Jurídica / MEI





semanais de 10h, sendo necessário 4 semanas de aulas para a conclusão do curso. As aulas serão realizadas em 02 (dois) polos na Rua Pixinguinha, 04 - Jardim Santo Inácio, Salvador – BA – Polo 01 e na Rua da Maçonaria, sn – CEP 41.710-690 - Boca do Rio, Salvador – BA – Polo 02.

Turma	Qtd de educando /a	C/h semanal	Qtd de semanas	C/h Total	Execução	Período das aulas
A	30	10	4	40	Mês 4	Matutino
B	30	10	4	40	Mês 6	Vespertino
C	30	10	4	40	Mês 8	Matutino
D	30	10	4	40	Mês 10	Vespertino
E	120	3	2	6	Mês 14	Vespertino

O curso visa formar um profissional preparado para analisar diferentes situações e encontrar as soluções apropriadas para cada uma delas.

Ao final do curso o (a) jovem estará apto (a) a:

- Criação de Identidade Visual, Branding, Marketing, Manipulação de imagem;
- Produzir filmes de animação, através de Modelagem 3D e Animação 3D;
- Desenvolver estratégias de comunicação e circulação de conteúdos digitais;
- Analisar e aplicar metodologias de publicidade online digital;
- Aplicar soluções a partir de ferramentas e técnicas de ilustração.

Para efeito de inscrição o/a participante deverá preencher a ficha de inscrição acompanhada de Xerox CPF, RG, cartão do responsável do Programa Bolsa Família (caso a família esteja no programa ) e Comprovante de endereço.

Levando em consideração a Pandemia da COVID 19 e a Resolução nº 003 de 16 de junho de 2020 – Conselho Deliberativo do Fundo de Promoção do Trabalho Decente a Associação Futuro da Nação se compromete com:

- Salas de aula com ventilação, iluminadas, medindo 18m2;
- Higienização - Todas as salas serão higienizadas com água sanitária e álcool;
- Disposição de álcool em gel;
- Todos os participantes usarão máscaras, bem como a equipe técnica;
- Os banheiros serão limpos a cada 1 hora;
- Aferição da temperatura dos alunos assim que entrarem na Associação
- Os alunos terão um distanciamento de 1,5m um do outro.

<b>ASSOCIAÇÃO FUTURO DA NAÇÃO</b>
<b>ANO 2022</b>
<b>COMPONENTE CURRICULAR:</b> Design Digital
<b>CARGA HORÁRIA:</b> 40h
<b>EMENTA</b>
Disciplina prática que aborda os conceitos básicos de programas de editoração, criação e tratamento de imagens digitais, ilustração e animação. Estudo sobre as similaridades e as diferenças entre os processos analógicos e os processos digitais de produção. Fluxos de produção para os diversos produtos. Abordagem do processo na criação e desenvolvimento dos trabalhos digitais, complementando com oficinas com professor online de Game Design, Animação3D, Tendências da Tecnologia no Trabalho, Empreendedorismo e MEI.
<b>OBJETIVOS</b>
<b>Geral:</b> Capacitar jovens e adultos (as) sobre a profissão designer por meio de estratégias e planejamento de ações enfocando o design digital, game design e animação.
<b>Específicos:</b> · Criar estratégias de design digital · Impulsionar conteúdo nas plataformas digitais · Melhorar a imagem de empresas em seus conteúdos digitais · Vender mais online · Gerar engajamento com o público-alvo através do digital
<b>CONTEÚDO PROGRAMÁTICO</b>

- Compreender as diferenças entre processos analógicos e digitais de formação de imagens;
- Apresentar os processos de formação de cor RGB e CMYK;
- Elaborar documentos digitais com princípios de planejamento visual;
- Compreender as diferenças entre imagens bitmap e imagens vetoriais, bem como seus usos mais comuns;
- Criar uma variedade de formatos para impressão;
- Aplicar conceitos de tipografia, alinhamento e estruturação digital;
- Utilizar as ferramentas para produzir arte digital;
- Editar, retocar e modificar imagens bitmap
- Módulo introdução a publicidade digital;
- Criação de conteúdo em mídias digitais
- Plataformas de anúncios – Facebook® e Instagram®
- Ferramentas do negócio – Criação e análise de anúncios
- Públicos estratégicos – geração de personas;
- Planejamento de conteúdos a serem publicados;
- Linha editorial;
- Boas práticas de layout;
- Softwares de gerenciamento;
- Cases de sucesso;
- Banco de imagens;
- Programas de edição de imagem;
- Direitos Humanos;
- Trabalho Decente;
- Gênero e Raça.

#### **OFICINAS PROFESSOR ONLINE**

- Game Design
- Animação 3D
- Tendências do mercado de trabalho tecnológico
- Empreendedorismo
- MEI – Micro Empreendedor Individual

#### **OFICINAS EMPREGABILIDADE PRESENCIAL**

Oficina de Desenvolvimento de Jogos Mobile:  
Introdução ao desenvolvimento de jogos para dispositivos móveis, abordando aspectos de otimização, controles touch, monetização e distribuição.

Oficina de Empreendedorismo:  
Introdução ao Empreendedorismo:  
Conceitos básicos de empreendedorismo e suas características.  
Identificação de oportunidades e geração de ideias de negócio.  
Elaboração de planos de negócios simples.  
Habilidades Empreendedoras:  
Desenvolvimento de habilidades de liderança e trabalho em equipe.  
Estabelecimento de metas e gerenciamento do tempo.  
Desenvolvimento da criatividade e da resiliência.  
Marketing e Vendas:  
Estratégias de marketing para promover um negócio.  
Identificação do público-alvo e elaboração de estratégias de vendas.  
Noções básicas de branding e comunicação eficaz.  
Finanças para Empreendedores:  
Noções básicas de gestão financeira.  
Elaboração de orçamentos e controle de fluxo de caixa.  
Avaliação de viabilidade financeira de um negócio.

Oficina de Cidadania Social Compreensão dos direitos e responsabilidades como cidadão. Participação ativa na comunidade e em iniciativas sociais. Desenvolvimento de habilidades de liderança cidadã.
<b>METODOLOGIA DE ENSINO</b>
· Aulas teóricas; · Aulas práticas; · Textos desenvolvidos pelos professores sob medida para o curso; · Leituras Orientadas: curadoria de publicações selecionadas para debate; · Quizzes: perguntas para revisão e fixação do conhecimento;

<b>AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM</b>
· Avaliações escritas e/ou práticas (com o mínimo de 3). · Uma avaliação de reposição e uma avaliação final ao término do período. · Avaliações complementares (trabalhos, pesquisas).
<b>RECURSOS DIDÁTICOS</b>
Laboratório de Informática, Computadores com acesso à Internet, Programas e aplicativos (Windows, Word, Excel, PowerPoint, Linux, Writer, Calc, Impress, VirtualBox, Navegadores de Internet), Quadro, pincel, Projetor Multimídia, técnico em informática e impressão de material didático complementares.

## G. PARÂMETROS PARA AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO

A avaliação estará presente desde o planejamento, passando pelo processo de execução até os resultados.

Durante a execução do projeto, será avaliado como ele está funcionando, sendo abordados os seguintes aspectos:

- Avaliação de cobertura - até que ponto o público beneficiário está sendo atingido (até que ponto conhece o projeto, se há barreiras ou se o projeto é acessível, se é aceito pela população) e até que ponto a área de atuação é coberta.
- Avaliação da implementação - julga se os instrumentos planejados para a implementação são necessários, suficientes, idôneos (no sentido de ter capacidade de cumprir as metas estabelecidas), potentes e eficazes.
- Avaliação do ambiente organizacional - se a organização responsável pelo projeto, em seus aspectos internos, favorece ou dificulta seu andamento.
- Avaliação do rendimento pessoal, onde importa considerar se os indivíduos envolvidos na implementação possuem habilidades e atitudes que favoreçam o desempenho das tarefas, se são capazes de aplicar seus conhecimentos e de sistematizar a própria experiência, assim como de organizar o trabalho e solucionar problemas concretos. Na avaliação da eficácia, analisa-se até que ponto estão sendo alcançados os resultados previstos e mesmo se os resultados previstos são pertinentes. Esta avaliação é feita em relação aos beneficiários do projeto e a seu impacto esperado. Este é, sem dúvida, o aspecto central a avaliar, estando os demais a serviço de alcançar resultados que efetivamente produzam efeitos sobre o problema colocado. A avaliação da eficiência refere-se à rentabilidade econômica que, em alguns casos, deve ser considerada dentro da avaliação. Diz respeito ao custo do projeto em relação aos resultados obtidos.

A avaliação se dará durante e depois de realizado o projeto. A avaliação realizada antes do projeto ter início servirá para determinar sua pertinência, viabilidade e eficácia potencial, para que se possa decidir sobre a conveniência de realizá-lo. Os aspectos a serem levados em conta são a coerência entre as soluções propostas e a realidade que se pretende modificar; a relação entre recursos e objetivos, objetivos gerais, específicos e metas e entre o diagnóstico e as proposições.

A avaliação realizada durante a execução fornecerá informações sobre o andamento do projeto para ponderação de resultados, com o objetivo de estabelecer até que ponto a proposta inicial está sendo cumprida. Não se trata do controle operacional do projeto, pois a avaliação permitirá fazer um juízo sobre os pressupostos do projeto e decidir por sua manutenção ou não. Permite, ainda, que se decida se os objetivos e procedimentos operativos devem ser reformulados ou mantidos.

A avaliação expost é a que se realizará após a conclusão do projeto, no sentido de determinar seu impacto sobre a situação inicial, assim como sua execução e funcionamento, a partir do que se pode aprender para aplicação em outros projetos.

As avaliações se darão por meio de relatórios emitidos pela instituição bem como de questionários individuais por educando/a com avaliação sobre o curso.

A frequência mensal de cada aluno deverá ser de, no mínimo, 75% (setenta e cinco por cento) das aulas previstas no mês, para que o mesmo seja computado na meta de atendimento.

## H. EQUIPE DE TRABALHO

### EQUIPE DE TRABALHO

Nº.	Cargo	Qtde de trabalhadores (Q)	Forma de Vínculo	Carga Horária Semanal	REMUNERAÇÃO		Subtotal (A+B+C)	Total Geral [(A+B+C)*Q]
					Remuneração Bruta (Mensal)	Total Remuneração Bruta Anual (A)		

1	COORDENADOR GERAL	1	MEI	40	2.500,00	30.000,00	30.000,00	30.000,00
2	SUPERVISOR PEDAGÓGICO	1	MEI	40	2.200,00	26.400,00	26.400,00	26.400,00
3	ASSESSOR (A) TÉCNICO (A)	2	MEI	40	2.000,00	48.000,00	48.000,00	48.000,00
4	SECRETÁRIA	1	MEI	40	2.000,00	24.000,00	24.000,00	24.000,00
5	SERVIÇOS GERAIS	2	MEI	40	2.000,00	48.000,00	48.000,00	48.000,00
6	INSTRUTOR (A)	1	MEI	10	3.600,00	7.200,00	7.200,00	7.200,00
7	INSTRUTOR (A)	1	MEI	10	3.600,00	7.200,00	7.200,00	7.200,00
8	INSTRUTOR (A)	1	MEI	10	3.600,00	7.200,00	7.200,00	7.200,00
9	INSTRUTOR (A)	1	MEI	10	3.600,00	7.200,00	7.200,00	7.200,00
10	INSTRUTOR (A)	1	MEI	5	2.000,00	4.000,00	4.000,00	4.000,00
<b>TOTAL</b>		<b>13</b>			<b>27.100,00</b>	<b>209.200,00</b>	<b>209.200,00</b>	<b>209.200,00</b>

## I. PREVISÃO DE RECEITAS E DE DESPESAS

1. Receitas	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	Mês 7	Mês 8	Mês 9	Mês 10	Mês 11	Mês 12	Mês 13	Mês 14	TOTAL
1.1 Recursos Recebidos	0,00	0,00	258.444,26	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	230.970,56	0,00	0,00	0,00	489.414,82
1.2 Rendimentos Financeiros	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	3.442,52	0,00	3.442,52
<b>Total Geral de Receitas</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>258.444,26</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>230.970,56</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>502.857,34</b>
2. Despesas	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	Mês 7	Mês 8	Mês 9	Mês 10	Mês 11	Mês 12	Mês 13	Mês 14	TOTAL
2.1 Despesas com Recursos Humanos															
2.1.1 Remuneração da equipe															
2.1.1.1 Salários	0,00	0,00	47.700,00	18.300,00	18.300,00	18.300,00	0,00	0,00	0,00	73.200,00	14.700,00	14.700,00	4.000,00	0,00	201.200,00
<b>Subtotal (Remuneração da equipe)</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>47.700,00</b>	<b>18.300,00</b>	<b>18.300,00</b>	<b>18.300,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>73.200,00</b>	<b>14.700,00</b>	<b>14.700,00</b>	<b>4.000,00</b>	<b>0,00</b>	<b>209.200,00</b>
<b>Subtotal (Encargos Sociais)</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>Subtotal (Recursos Humanos)</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>47.700,00</b>	<b>18.300,00</b>	<b>18.300,00</b>	<b>18.300,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>73.200,00</b>	<b>14.700,00</b>	<b>14.700,00</b>	<b>4.000,00</b>	<b>0,00</b>	<b>209.200,00</b>

Custos Diretos	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	Mês 7	Mês 8	Mês 9	Mês 10	Mês 11	Mês 12	Mês 13	Mês 14	TOTAL
Folha 2,3x29,7cm, papel off-set 120gr, 4ml. Acabamento: efeito eclair d'or	0,00	0,00	0,00	500,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	500,00					1.000,00
Apostilas, Capa 1: 02 folhas, 21x29,7cm, sem impressão, capa plástica 20gr, Capa e Centro Capa: 02 folhas, 21x29,7cm, 4x0 cor papel off-set 150gr, máis 50 folhas, 21x29,7cm, 4ml cor, papel off-set 75gr, Acabamento: efeito, aluminado, encadernação wire-o preto.	0,00	0,00	0,00	7.200,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	7.200,00	0,00	0,00	0,00	0,00	14.400,00
Máscaras descartáveis tipo 100 unidades	0,00	0,00	0,00	0,00	800,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1.600,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2.400,00
Alcool em gel 70% 4,3lit	0,00	0,00	0,00	0,00	720,00	0,00	0,00	0,00	0,00	720,00	2.860,00	0,00	0,00	0,00	3.600,00
Caderno universitário capa dura 1x1 96fs	0,00	0,00	0,00	0,00	690,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	690,00
Repiet Sufite Ofício 2, 75g, PCT 5000fs	0,00	0,00	0,00	0,00	150,00	0,00	0,00	0,00	0,00	150,00	0,00	0,00	0,00	0,00	300,00
Carteira Estenográfica Aul CX 50ums	0,00	0,00	0,00	0,00	122,00	0,00	0,00	0,00	0,00	122,00	0,00	0,00	0,00	0,00	244,00
Material de Consumo (material de escritório, limpeza e higiene)	0,00	0,00	0,00	3.676,02	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	25.949,96	0,00	6.372,38	0,00	0,00	36.000,00
Toner impressora multifuncional	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1.000,00	500,00	0,00	0,00	0,00	1.500,00
(2x) BANNER, 0,80 x 1,20m, impresso em lona, 460. Acabamento: cor, borda e pontão	0,00	0,00	0,00	600,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	600,00
Canetas	0,00	0,00	0,00	3.499,80	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	3.500,00	0,00	2.587,65	0,00	0,00	9.587,45
Canetas	0,00	0,00	0,00	0,00	3.595,20	0,00	0,00	0,00	0,00	11.801,77	0,00	0,00	0,00	0,00	15.396,97
Quadro Escobar Branco moldura MDF	0,00	0,00	0,00	0,00	398,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	398,00
Purificador de Água	0,00	0,00	0,00	529,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	529,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1.058,00
Ventilador de Pivô	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2.342,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2.342,00
<b>Subtotal (Custos Diretos)</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>16.007,02</b>	<b>6.475,20</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>55.217,67</b>	<b>2.660,00</b>	<b>8.959,65</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>89.319,58</b>

2.3 Aquisição de Equipamentos e Materiais Permanentes	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	Mês 7	Mês 8	Mês 9	Mês 10	Mês 11	Mês 12	Mês 13	Mês 14	TOTAL
2.3.1 Notebook Intel Dual Core i58, SSD 128GB, Tela 15", W-8	0,00	0,00	0,00	83.638,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	83.638,00
2.3.2 Mesa de Computador com tampo para teclado recolhível, altura 77cm, largura 90cm.	0,00	0,00	6.476,70	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	6.476,70
2.3.3 Caderno Secretária Base Rosa Palito	0,00	0,00	5.399,89	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	5.399,89
2.3.4 Mesa Para Borrão 1,05 x 75 x 60 com gavetão	0,00	0,00	26.567,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	26.567,00
2.3.5 TV Smart 50 Polegadas LED	0,00	0,00	0,00	3.032,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	3.032,00	0,00	0,00	0,00	0,00	6.064,00
2.3.6 Impressora Multifuncional	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	3.598,00	0,00	0,00	0,00	0,00	3.598,00
<b>Subtotal (Aquisição de Equipamentos e Materiais Permanentes)</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>12.145,26</b>	<b>86.670,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>6.630,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>105.445,26</b>

2.4 Custos Indiretos	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	Mês 7	Mês 8	Mês 9	Mês 10	Mês 11	Mês 12	Mês 13	Mês 14	TOTAL
2.4.1 Locação Imóvel	0,00	0,00	9.000,00	3.000,00	3.000,00	3.000,00	0,00	0,00	0,00	12.000,00	3.000,00	3.000,00	3.000,00	0,00	42.000,00
2.4.2 Serviços técnicos elaboração de conteúdo	0,00	0,00	0,00	10.000,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	10.000,00	0,00	0,00	0,00	0,00	20.000,00
2.4.3 Serviços técnicos de manutenção dos equipamentos	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	12.000,00	0,00	0,00	0,00	12.000,00
2.4.4 Serviço de Água	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
2.4.5 Serviço de Energia	0,00	0,00	0,00	99,43	0,00	2.125,00	70,99	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2.325,42
2.4.6 Serviço de Internet (banda larga)	0,00	0,00	0,00	139,88	142,89	139,88	0,00	142,96	0,00	142,96	0,00	142,96	0,00	0,00	568,69
2.4.7 Serviços Combustíveis	0,00	0,00	6.000,00	2.000,00	2.000,00	2.000,00	0,00	0,00	0,00	7.900,00	1.900,00	2.000,00	0,00	0,00	22.800,00
<b>Subtotal (Custos Indiretos)</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>15.000,00</b>	<b>15.238,96</b>	<b>5.142,69</b>	<b>5.171,38</b>	<b>70,99</b>	<b>142,96</b>	<b>0,00</b>	<b>29.900,00</b>	<b>17.062,42</b>	<b>5.163,10</b>	<b>3.000,00</b>	<b>3.000,00</b>	<b>98.892,50</b>
<b>Total Geral de Despesas</b>															<b>502.857,34</b>

## J. CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

ANO	Mês 1	Mês 7
2022	R\$ 268.444,26	
2023		R\$ 230.970,56

## K. BENS A SEREM ADQUIRIDOS

Descrição do Bem	Qtde	Valor Unitário	Valor Total	Justificativa aquisição para
------------------	------	----------------	-------------	------------------------------

1	Notebook Intel Dual Core 4GB, SSD 128GB, Tela 15", WI-FI.	31	R\$ 2.698,00	R\$ 83.638,00	Necessário para a realização das aulas práticas e teóricas
2	Mesa de Computador com tampo para teclado recolhível, altura 77cm, largura 90cm.	30	R\$ 215,99	R\$ 6.479,70	Necessário para a realização das aulas práticas e teóricas
3	Cadeira Secretária Base Fixa Palito	31	R\$ 174,19	R\$ 5.400,00	Necessário para a realização das aulas práticas e teóricas
4	Mesa Para Escritório 1,05 x 75 x 60 com gaveteiro	1	R\$ 265,56	R\$ 265,56	Necessário para a realização das aulas práticas e teóricas
5	TV Smart 50 Polegadas LED	2	R\$ 3.032,00	R\$ 6.064,00	Necessário para a realização das aulas práticas e teóricas
6	Impressora Multifuncional	2	R\$ 1.799,00	R\$ 3.598,00	Necessário para a realização das aulas práticas e teóricas

97 R\$ 8.184,74 R\$ 105.445,26

<b>K. DECLARAÇÕES OBRIGATÓRIAS</b>					
<p>1. Declaro que o Projeto apoiado será realizado no Estado da Bahia e que em todo o material de apresentação e divulgação do projeto constarão, obrigatoriamente, a marca do Governo do Estado da Bahia/Secretaria do Trabalho, Emprego, Renda e Esporte.</p> <p>2. Declaro estar ciente que, no prazo de 30 (trinta) dias do término do projeto apoiado, deverá ser apresentada à Secretaria do Trabalho Emprego, Renda e Esporte a prestação de contas final dos recursos recebidos e despendidos.</p> <p>3. Declaro não ser servidor(a) público(a) Estadual da Bahia.</p> <p>Declaro que todas as informações prestadas, no projeto e em seus anexos, são verdadeiras e de minha responsabilidade, podendo, a qualquer momento, ser comprovadas.</p>					
<b>L.</b>	<b>Local/Data</b>	<b>M.</b>	<b>Nome Completo do Proponente</b>	<b>N.</b>	<b>Assinatura do Proponente</b>
	Salvador, ___/___/2023.		<b>ANA LUCIA MELO DE SOUZA</b>		
<b>O. APROVAÇÃO PELA CONCEDENTE (USO EXCLUSIVO DA SETRE)</b>					
<b>Comissão de Seleção de Projetos ( ) Aprovado</b>					
Data: / / Assinatura: Nome: Matrícula		Data: Assinatura: Nome: Matrícula:		Data: / / Assinatura: Nome: Matrícula:	
<p>_____  <b>DAVIDSON DE MAGALHÃES SANTOS</b>            Secretário da secretaria do Trabalho, Emprego,            Renda e Esporte-SETRE</p>					



Documento assinado eletronicamente por **ANA LÚCIA MELO DE SOUZA**, Usuário Externo, em 27/07/2023, às 14:15, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 13º, Incisos I e II, do [Decreto nº 15.805, de 30 de dezembro de 2014](#).



Documento assinado eletronicamente por **Davidson de Magalhães Santos**, Secretário, em 31/07/2023, às 18:22, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 13º, Incisos I e II, do [Decreto nº 15.805, de 30 de dezembro de 2014](#).



Documento assinado eletronicamente por **Tiago Cerqueira Santos, Testemunha**, em 31/07/2023, às 18:22, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 13º, Incisos I e II, do [Decreto nº 15.805, de 30 de dezembro de 2014](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://seibahia.ba.gov.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://seibahia.ba.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **00071603171** e o código CRC **D7E8F863**.



Matrícula	Nome	Cargo	Data Início
30277169	JANIRA LACERDA MUNIZ	Primeiro tenente	09.07.2023

**PAULO JOSE REIS DE AZEVEDO COUTINHO**

Comandante Geral PM-BA

**Portaria Nº 00670470 de 31 de Julho de 2023**

**O Comandante-Geral do(a) POLÍCIA MILITAR DO ESTADO DA BAHIA - PM-BA**, no uso de suas atribuições e tendo em vista o disposto no(a) Art. 42, §9º, da Constituição do Estado da Bahia de 1989 e Art. 1º da Lei nº 10.957, de 02 de janeiro de 2008 c/c Art.1º, §1º da Lei nº 14.262, de 13 de maio de 2020, **resolve** conceder Abono Permanência ao(s) servidor(es) abaixo relacionado(s):

Matrícula	Nome	Cargo	Data Início
30277156	SILVIA PINTO DE OLIVEIRA	Sub-tenente	05.07.2023

**PAULO JOSE REIS DE AZEVEDO COUTINHO**

Comandante Geral PM-BA

**SECRETARIA DO TRABALHO, EMPREGO, RENDA E ESPORTE****RESOLUÇÃO Nº 006 DE 31 DE JULHO DE 2023**

O CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO DA SUPERINTENDÊNCIA DOS DESPORTOS DO ESTADO DA BAHIA, no uso da competência prevista no artigo 7º, § 2º do Decreto Estadual nº 9.361, de 07 de março de 2005, reunido em sessão ordinária realizada em 31 de julho de 2023, **RESOLVE**

**Art. 1º** - Homologar a decisão "AD REFERENDUM" do Plenário, exarada nos processos SEI nºs 069.8703.2023.0001102-00, 069.8703.2023.0001534-30, 069.8703.2023.0001530-14, 069.8703.2023.0001314-61, 069.8703.2023.0001566-17, 069.8703.2023.0001948-96, 069.8703.2023.0002105-06, 069.8703.2023.0002238-29, 069.8703.2023.0002378-89, 069.8703.2023.0002727-90, 069.8703.2023.0002721-02, 069.8703.2023.0002730-95, 069.8703.2023.0002779-11, 069.8703.2023.0002960-36, 069.8703.2023.0002966-21, 069.8703.2023.0003326-10.

**Art. 2º** - Esta Resolução entra em vigor na data de publicação.

SALA DAS SESSÕES, em 31 de julho de 2023.

DAVIDSON DE MAGALHÃES SANTOS

Presidente do Conselho

**PORTARIA Nº 081 DE 31 DE JULHO DE 2023**

O SECRETÁRIO DO TRABALHO, EMPREGO, RENDA E ESPORTE, no uso de suas atribuições e à vista do disposto no artigo 2º, inciso IV da Lei n. 13.019, de 31 de julho de 2014 (Marco Regulatório das Organizações da Sociedade Civil) e, considerando as informações consubstanciadas no Processo SEI N. 021.2123.2023.0004083-92, **RESOLVE**

**Art. 1º** - Designar a servidora **Luciana Oliveira Pereira**, matrícula n. 92.097.795, para atuar como gestora das parcerias a seguir relacionadas, em substituição a Jessevanda Galvino de Almeida, matrícula nº 21.448.622:

INSTRUMENTO	ORGANIZAÇÃO DA SOCIEDADE CIVIL	PROJETO
Termo de Colaboração nº 014/2019	Cooperativa de Apoio Tecnológico, Gestão e Desenvolvimento Social - COOPAT	PROINSER - Produzir Para Inserir
Termo de Fomento nº 002/2022	Juspopuli- Escritório de Direitos Humanos	Educação em Direitos Humanos
Termo de Fomento nº 003/2022	Centro de Assessoria do Assuruá - CAA	Trabalho Decente na Região Cacaueira: Erradicação do Trabalho Escravo
Termo de Fomento nº 022/2022	Associação Casa das Mulheres	Empoderar para Emancipar
Termo de Fomento nº 024/2022	Associação Sociocultural e de Capoeira, Bloco Carnavalesco Afro Mangangá	Capoeira: Criatividade, Inovação e Novas Narrativas"
Termo de Fomento nº 0027/2022	Sindicato das Trabalhadoras Domésticas	Sindoméstico: (Re)Construindo Futuros pela Igualdade
Termo de Fomento nº 028/2022	Associação Quilombola Engenho Novo	Quilombo Digital
Termo de Fomento nº 029/2022	Associação Cultural Beneficente de Apoio aos Trabalhadores da Bahia - ACAT	Ponto de Cultura Negra - Portal de Cidadania do Sisal
Termo de Fomento nº 042/2022	Associação de Surdos Centro Educacional Especializado de Jequié - ASCEEJE	Cores que Falam
Termo de Fomento nº 044/2022	Centro de Formação e Organização Comunitária - CEFOR	Implantação da Rede PICS Bahia

**Art. 2º** - Esta Portaria entra em vigor na data de sua publicação.

GABINETE DO SECRETÁRIO, em 31 de julho de 2023.

DAVIDSON DE MAGALHÃES SANTOS

Secretário

**PORTARIA Nº 082 DE 31 DE JULHO DE 2023**

**O SECRETÁRIO DO TRABALHO, EMPREGO, RENDA E ESPORTE**, no uso de suas atribuições e à vista do quanto exposto no Processo SEI N. 021.2123.2023.0004083-92, **RESOLVE**

**Art. 1º** - designar **LUCIANA OLIVEIRA PEREIRA**, matrícula n. 92.097.775, para, na qualidade de presidente, em substituição a Jessevanda Galvino de Almeida, matrícula nº 21.448.622, integrar a Comissão de Acompanhamento e Fiscalização responsável para acompanhar e analisar a execução do Convênio abaixo indicado, instituída por meio da Portaria nº 093, de 19 de setembro de 2022, publicada no Diário Oficial do Estado edição do dia imediato, ficando mantidos os demais membros outrora designados:

INSTRUMENTO	ORGANIZAÇÃO DA SOCIEDADE CIVIL	PROJETO
Convênio nº 001/2022	Serviço Nacional de Aprendizagem do Transporte - SENAT	Projeto "Condução Decente"

**Art. 3º** - Esta Portaria entra em vigor na data de sua publicação.

GABINETE DO SECRETÁRIO, em 31 de julho de 2023.

DAVIDSON DE MAGALHÃES SANTOS

Secretário

**PORTARIA N. 080 DE 31 DE JULHO DE 2023**

O PRESIDENTE DO CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO DA SUPERINTENDÊNCIA DOS DESPORTOS DO ESTADO DA BAHIA - SUDESB, no uso das atribuições que conferidas no inciso V, art. 9º, do seu Regimento Interno, **RESOLVE** designar o Conselheiro **ADELSON DE ARAÚJO PRATA**, representante da Secretaria da Saúde no Conselho de Administração da Superintendência dos Desportos do Estado da Bahia - SUDESB para, na condição de relator, emitir parecer da prestação de contas do sobredito Conselho, relativo ao exercício de 2022, com vistas à apreciação e aprovação da matéria pelo colegiado na próxima reunião.

GABINETE, em 31 de julho de 2023.

DAVIDSON DE MAGALHÃES SANTOS

Presidente do Conselho

**RESUMO DO SEGUNDO TERMO ADITIVO AO TERMO DE FOMENTO N. 039/2022**

Processo SEI n. 021.2122.2023.0003592-62. Representante da Administração Pública: Estado da Bahia/SETRE. Organização da Sociedade Civil: ASSOCIAÇÃO FUTURO DA NAÇÃO: DO OBJETO: alterar o Termo de Fomento nº. 039/2022 para: 1- Alterar o Plano de Trabalho; 2- Prorrogação de prazo. PLANO DE TRABALHO: ficam alterados os itens: C, D, E, F, H e I, constantes no Plano de Trabalho. DO PRAZO: fica prorrogado o prazo de vigência do Termo de Fomento nº 039/2022, por 60 (sessenta) dias, com efeitos iniciais a partir de 29/07/2023. DO VALOR: não acarretará acréscimo do valor total do Termo de Fomento nº 039/2022. DA RATIFICAÇÃO: Ficam ratificadas as demais cláusulas do Termo de Fomento. Assinam: Davidson de Magalhães Santos - Secretário da SETRE e Ana Lucia Melo de Souza - Representante legal da OSC.

**RESUMO DO TERCEIRO TERMO ADITIVO AO TERMO DE COLABORAÇÃO N. 020/2022**

Processo SEI n. 021.2122.2023.0003674-43. Representante da Administração Pública: Estado da Bahia/SETRE. Organização da Sociedade Civil - OSC: ASSOCIAÇÃO PROSPERUM. DO OBJETO: alterar o Termo de Colaboração nº. 020/2022 para: 1- Prorrogação de prazo, 2- Remanejamento no Plano de Trabalho, 3. Acréscimo de Valor. Do Prazo: fica prorrogado o prazo de vigência do Termo de Colaboração nº 020/2022, por 04 (quatro) meses, com efeito inicial a partir de 17/08/2023. Do Remanejamento do Plano de Trabalho: ficam alterados os itens: B, C, E, F, G, H, I e J, constantes no Plano de Trabalho. Do Valor: R\$ 146.880,00 (cento e quarenta e seis mil oitocentos e oitenta reais). Da Dotação Orçamentária:

Unidade Orçamentária	Fonte	Projeto/Atividade	Natureza de Despesa	Unidade Gestora
3.21.602-FET	0.362/0.162	1793	33.50.41.00	0001-FET

**Da Ratificação:** Ficam ratificadas as demais cláusulas do Termo de Colaboração. Assinam: Davidson de Magalhães Santos - Secretário da SETRE e Daniel André Baldacci Junior - Representante legal da OSC.

**RESUMO DO QUARTO TERMO ADITIVO AO TERMO DE FOMENTO N. 028/2022**

Processo SEI n. 021.2141.2023.0003741-19. Representante da Administração Pública: Estado da Bahia/SETRE. Organização da Sociedade Civil: ASSOCIAÇÃO QUILOMBOLA ENGENHO NOVO: DO OBJETO: alterar o Termo de Fomento nº. 028/2022 para: 1- Prorrogação do prazo de vigência; 2- Remanejamento do Plano de Trabalho. DO PRAZO: fica prorrogado o prazo de vigência do Termo de Fomento nº. 028/2022, por mais 02 (dois) meses, com efeitos a partir de 08/08/2023. DO PLANO DE TRABALHO: ficam alterados os itens B, E e J constantes no Plano de Trabalho, que passam a figurar na forma do Anexo Único. DO VALOR: não acarretará acréscimo do valor total do Termo de Fomento nº 028/2022. DA RATIFICAÇÃO: Ficam ratificadas as demais cláusulas do Termo de Fomento. Assinam: Davidson de Magalhães Santos - Secretário da SETRE e Elenilton da Silva Farias - Representante legal da OSC.

**Superintendência dos Desportos do Estado da Bahia – SUDESB****Resumo do Terceiro Termo Aditivo ao Convênio nº 02/2022**

**Processo:** 069.1479.2023.0003496-10. **Convenientes:** SUDESB e o Município de Irajuba-Ba. **Do Aditamento:** Fica prorrogado por 180 (cento e oitenta) dias, o prazo de vigência do Convênio n.º 02/2022. **Data:** 28/07/2023. **Assinam:** Vicente José de Lima Neto, Diretor-Geral da SUDESB e Antonio Oliveira Sampaio, Prefeito Municipal de Irajuba-Ba.