

ANEXO II
CV Nº 01/2020
PLANO DE TRABALHO

CONVÊNIO DE COOPERAÇÃO TÉCNICA E FINANCEIRA QUE ENTRE SI CELEBRAM: O
SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL - DEPARTAMENTO REGIONAL DO
ESPÍRITO SANTO - SENAI-DR/ES; COMPANHIA DE DESENVOLVIMENTO DE VITORIA - CDV
E A EMPRESA MITO GAMES LTDA PARA O DESENVOLVIMENTO DO PROJETO "VIX GAME
TOUR" DA STARTUP MITO GAMES LTDA NO PROGRAMA FINDESLAB DE
EMPREENDEDORISMO INDUSTRIAL

Investimento: R\$ 100.000,00



1. DADOS CADASTRAIS

1.1 – DO SENAI-DR/ES (ENTIDADE)			
Nome da Entidade: SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM – SENAI – DR/ES			
CNPJ: 03.810.810/0001-00			
Endereço: Av. Nossa Senhora da Penha, 2053, Ed. Findes – Santa Lúcia			
Cidade: Vitória	UF: ES	CEP: 29.056-913	Estado: ES
DDD: 27	Telefone: 3334-5600	Celular: 27- 99653-1746	
E-mail juliana@findes.org.br			
Site: www.senai-es.gov.br e www.findeslab.com.br			
1.1.1 – DADOS BANCÁRIOS			
Banco: BANCO DO BRASIL	Agência: 3431-2	Conta Corrente: 6075-5	Praça de Pagamento: VITÓRIA - ES
1.1.2 – DO RESPONSÁVEL PELO SENAI-DR/ES (ENTIDADE)			
Nome completo: MATEUS SIMÕES DE FREITAS			
Nº CPF: 090.221.687-27		Nº RG/ Órgão Expedidor: 1.687.672/ES	
Endereço: RUA DR. JOÃO CARLOS DE SOUZA, 121 – BARRO VERMELHO			
Cidade/Estado: VITÓRIA	UF: ES	CEP: 29.000-000	
E-mail msfreitas@findes.org.br	Telefone: -	Celular: (27) 99517-4408	
Cargo: DIRETOR REGIONAL	Eleito em: 25/08/2018	Vencimento do Mandato: -	

1.2 – DA EMPRESA PARCEIRA (STARTUP)			
Nome da Empresa: MITO GAMES LTDA			
25.100.184/0001-92			
Endereço: Rua Marins Alvarino, 150 - Itararé			
Cidade: Vitória	UF: ES	CEP: 29047-660	Estado: ES
DDD: 27	Telefone: 3025-1504	Celular: -----	
E-mail contato@mitogames.com.br			
Site: www.mitogames.com.br			
1.2.1 – DO RESPONSÁVEL PELA EMPRESA PARCEIRA (STARTUP)			
Nome completo: MARCELO HERZOG SIMÕES			
Nº CPF 031.749.317-54		Nº RG/ Órgão Expedidor: 1.191.038/SSP-ES	
Endereço: Rua Almirante Sôido, 410 – apto 1502 – Praia de Santa Helena			
Cidade/Estado: VITÓRIA	UF: ES	CEP: 29.055-020	
E-mail: fmherzog@enemgame.com.br	Telefone (27) 3025-1504	Celular (27) 99761-8476	
Cargo: DIRETOR ADMINISTRATIVO	Eleito em: -	Vencimento do Mandato: -	

2. DISCRIMINAÇÃO DO PROJETO

2.1 – TÍTULO DO PROJETO	Período de Execução	
Desenvolvimento do projeto "Vix Game Tour" da startup Mito Games Ltda no Programa Findeslab de Empreendedorismo Industrial	Início 10/02/2020	Término 01/12/2020
2.2 – OBJETIVO GERAL		
O objeto deste Instrumento é o Convênio com o SENAI DR/ES e com a empresa Mito Games Ltda para o desenvolvimento, validação e acompanhamento do projeto "Vix Game Tour" para solucionar o desafio do Município de Vitória no âmbito do Programa de Empreendedorismo Industrial FindesLAB que se baseia em conceitos de inovação aberta e métodos de aceleração.		

com desenvolvimento tecnológico de produtos, processos e negócios inovadores com a duração de 16 (dezesesseis) meses.

2.3 – OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desenvolver, testar, validar e acompanhar o projeto da empresa **Mito Games Ltda** para solucionar os desafios propostos pela **CDV**;
- Desenvolver a tecnologia e as estruturas do negócio que visando a autonomia das startups ou spin-offs uma vez implementadas no mercado;
- Testar e validar os MVPs do produto da empresa **Mito Games Ltda**, juntamente com a **CDV** e **SENAI DR/ES**;
- Acompanhar o desenvolvimento das empresas, startups e spin-offs, após sua participação no programa por um período pré-estabelecido;
- Atrair e desenvolver empresas, startups e spin-offs, no Município de Vitória;
- Desenvolver o ecossistema de negócios e inovação do Município de Vitória.

2.4 – JUSTIFICATIVA

Investimentos em inovação e tecnologia são sinônimos de crescimento econômico e produtividade, portanto a inovação deixou de ser condição desejável nas organizações e se tornou obrigatória. Inovar na Administração Pública é integrar serviços públicos diversos, reduzir burocracia e aumentar eficiência, entregando mais valor à sociedade. Apesar da indispensabilidade da inovação, o ambiente organizacional da Administração Pública necessita de processos que estimulem o surgimento e desenvolvimento de ideias inovadoras.

O grande desafio, no entanto, é fazer com que as ações de inovação exijam o menor esforço possível e que não conflitem com as atividades do dia a dia. Buscando solucionar tal desafio, as organizações começaram a investir em programas de inovação aberta. Como conceituada por Chesbrough (2003), inovação aberta é a incorporação ou combinação de várias entradas advindas do ambiente externo a uma organização, durante o processo de concepção e desenvolvimento dos produtos - serviços e bens. Na prática, a inovação aberta se dá pela busca ativa de novas tecnologias e idéias fora da organização, mas também através da cooperação com parceiros, fornecedores e concorrentes, a fim de criar valor para seus usuários e clientes.

Nesse contexto, grandes instituições públicas e privadas se aproximam cada vez mais das empresas startups. O conceito de startup é difuso e amplamente discutido, mas é consenso que essas empresas se encontram em fase inicial, desenvolvendo produtos ou serviços inovadores, com potencial de rápido de crescimento. De um lado, as grandes organizações buscam startups para unir suas expertises em processos de inovação menos onerosos e mais eficientes. Do outro lado, estão centenas de startups que possuem produtos e serviços inovadores, equipes jovens e motivadas a resolver problemas de diversos segmentos. Contudo, uma das tarefas mais difíceis para essas startups, é conseguir acesso à grandes organizações, em especial os órgãos da Administração Pública, para realizar parcerias estratégicas.

Notadamente, a possibilidade de solucionar desafios públicos com tecnologias de startups contribui para formação de valor para o setor público e seus beneficiários. Entretanto, realizar uma ampla busca por soluções de startups, sem a necessária expertise acerca desse novo mercado é tarefa demasiadamente demorada, complexa e custosa com grande probabilidade de insucesso. Portanto, essa empreitada por parte, exclusivamente, da Administração Pública é desaconselhável.

Considerando esse contexto, a Companhia de Desenvolvimento de Vitória - CDV aderiu ao Programa de Empreendedorismo Industrial Findeslab do SENAI DR/ES com o objetivo de, juntos, buscar e desenvolver startups e spin-offs com projetos inovadores de alto impacto, que tragam

soluções para os desafios da indústria e do Município de Vitória, fomentando o crescimento tecnológico local de negócios inovadores e atendendo ao interesse público da Cidade de Vitória.

O Findeslab é o hub de inovação exclusivo da indústria capixaba, uma iniciativa única e conjunta da Findes e do Senai, preparados para ser o ponto focal para as empresas e empreendedores que buscam desenvolver ideias e soluções para o seu negócio. Seu Programa de Empreendedorismo Industrial utiliza do conceito de inovação aberta para conectar os desafios de grandes empresas e da cidade de Vitória aos projetos desenvolvidos por startups e spin-offs.

No âmbito do programa, a equipe do SENAI DR/ES, em colaboração com a CDV, mapeou e selecionou, por meio de critérios técnicos de adequação, as 02 (duas) melhores propostas de solução de startups e spin-offs para os desafios da Cidade de Vitória, elencados pela CDV, que envolvem questões interesse público no tocante a cidades inteligentes e desenvolvimento turístico. As propostas de solução escolhidas serão desenvolvidas e aceleradas dentro do Findeslab, contando com a expertise da equipe do SENAI DR/ES.

Uma das propostas escolhidas foi o projeto “Vix Game Tour” da empresa startup MITO GAMES LTDA. O objetivo do projeto é atuar no pilar Tecnologia de maneira a criar uma Experiência memorável para o Turista aproveitar ao máximo sua viagem. Utilizando conceitos de Gamificação e UX (User Experience) criaremos uma interatividade, através de uma plataforma (site do Turismo de Vitória e sistema mobile), com o Turista durante as fases de Pré-Viagem, Viagem e Pós-viagem, contribuindo ainda com captação de dados que serão transformados em informação para subsidiar a tomada de decisões do Poder Público para otimizar a utilização dos recursos naturais com consciência e sustentabilidade aumentando o fluxo de turistas na capital.

O projeto “Vix Game Tour” se justifica, pois, a cidade de Vitória tem um grande potencial para o turismo e a CDV tem como objetivo estatutário o desenvolvimento dessa atividade. Por se tratar de uma ilha, Vitória tem limitações para implementação de novas grandes indústrias ou de desenvolvimento de agronegócio. Desenvolver a indústria do turismo é uma opção com grande impacto na melhoria da qualidade de vida do munícipe, pois este segmento é grande gerador de receitas para o segmento comercial e de serviços, de empregos para comunidade e de tributos para o poder público.

Nesta linha, o conceito de Destino Turístico Inteligente será uma alternativa viável para atender os anseios do Turista 4.0, que tem características que vão de encontro às mudanças comportamentais da população exigindo mais conectividade, interação e engajamento. Com o desenvolvimento deste projeto em parceria com a Mito Games LTDA e com o SENAI-DR/ES colocaremos Vitória entre os destinos turísticos mais procurados do país.

As especificidades apontadas caracterizam o SENAI DR/ES e a MITO GAMES LTDA como parceiros ideais, fazendo do Programa Findeslab de Empreendedorismo Industrial uma oportunidade única para a CDV e para o Município de Vitória.

A Companhia de Desenvolvimento de Vitória (CDV), enxergando a vantajosidade comercial que irá advir dessa a oportunidade única de negócio constituída pelo Programa Empreendedorismo Industrial Findeslab e suas características particulares, busca, ao empreender nessa iniciativa com o SENAI DR/ES, gerar valor público para os munícipes, difundir sua imagem e investir no desenvolvimento econômico, tecnológico e de inovação do Município de Vitória, fomentar o a inovação governamental e encontrar soluções para os desafios da Prefeitura Municipal de Vitória, cumprindo a sua missão institucional.

2.5 – PÚBLICO ALVO/ BENEFICIÁRIOS

Turistas e munípes que estejam na Cidade de Vitória

2.6 – ÁREA DE ABRANGÊNCIA

Fortalecimento da eficiência pública através do desenvolvimento de projeto de inovação junto à empresa de base tecnológica, startup, no Município de Vitória.

2.7 – METODOLOGIA

O Programa Findeslab é baseado nos conceitos de inovação aberta e busca promover o empreendedorismo industrial, portanto utiliza como referências métodos consolidados por corporações, iniciativas e ambientes de inovação que atuam nas mesmas linhas.

Após o processo de inscrição e seleção, a etapa que iniciou efetivamente o programa foi o Diagnóstico 360º no qual foi possível avaliar os diversos aspectos do projeto, considerando os seguintes elementos-chave que serão a base de todo o desenvolvimento das atividades posteriores:

- Empreendedor;
- Negócio;
- Tecnologia.

Como o programa é baseado no desenvolvimento de projetos, após o diagnóstico foi realizado um detalhamento da execução nos Planos de Projetos que serão utilizados como referência para a gestão que ocorre com a operação, baseada em métodos ágeis, utilizando técnicas visuais como o Kanban e o Takt PM.

Serão três etapas de desenvolvimento que consistem em promover os elementos-chave das soluções propostas de acordo com sua evolução (empreendedor, negócio e tecnologia). Para cada fase há um processo de análise dos resultados alcançados e decisão sobre o prosseguimento do projeto, consistindo no modelo de stage-gates, advindo do método Funil de Inovação, que consiste em um fluxo de estágios desde a ideia até o produto final, no qual somente os projetos com o maior potencial seguem em cada fase.

O acompanhamento da execução dos projetos e do desenvolvimento dos empreendedores, dos negócios e das tecnologias ocorrerá com um conjunto de indicadores que compõem um monitoramento gamificado, promovendo o engajamento e participação.

Para potencializar os resultados do Programa, o time Findeslab conta com o suporte metodológico de empresas de referência no tema, como a Distrito KPMG, que posiciona o Findeslab como um dos Distritos de sua rede de mais 48 unidades no Brasil e a Darwin Startups, que aplicará no Findeslab o método Seleção Natural parte do seu programa de aceleração. No que se refere ao desenvolvimento tecnológico inerente aos projetos, o Findeslab promoverá a conexão com especialistas das respectivas áreas por meio da rede SENAI de Institutos de Inovação e Tecnologia, da academia e de outros parceiros do ecossistema local de inovação.

2.8 – CAPACIDADE TÉCNICA E GERENCIAL/ QUALIFICAÇÃO EQUIPE TÉCNICA

A equipe técnica responsável pela condução é o time Findeslab, formado por colaboradores do SENAI DR/ES, especialistas em empreendedorismo, inovação, desenvolvimento de produtos e processos e gestão de projetos.

2.9 – RESULTADOS/ PRODUTOS ESPERADOS/ IMPACTOS PREVISTOS

Produtos Esperados

O projeto inovador **Vix Game Tour** (uma plataforma híbrida em PWA (Progressive Web Application) construído na linguagem HTML5, CSS e Javascript, oferecendo uma experiência melhor ao usuário que os web Apps e através de conceitos de Gamificação e UX (User Experience) criaremos uma interatividade com o Turista durante as fases de Pré-Viagem, Viagem e Pós-viagem, contribuindo ainda com captação de dados que serão transformados em informação para subsidiar a tomada de decisões da Poder Público e para otimizar a utilização dos recursos naturais com consciência e sustentabilidade aumentando o fluxo de turistas) **desenvolvido, testado e validado.**

O benefício principal do Vix Game Tour é contribuir no processo de transformação de Vitória em um Destino Turístico Inteligente com consequente:

- Aumento do fluxo de turistas;
- Maior relevância e competitividade no mercado de turismo nacional e internacional;
- Aumento da receita e melhor distribuição da renda;

- Aumento do número de empregos para a sociedade;
- Aumento da geração de tributos para o município;
- Produção de informação para tomada de decisões da Governança.

2.10 – DA ADMINISTRAÇÃO DA PARCERIA

SENAI DR/ES

3. OBRIGAÇÕES DOS PARTICIPES

Para a consecução dos objetivos previstos na Cláusula Primeira, as partícipes se responsabilizam a:

3.1 - EMPRESA PARCEIRA – MITO GAMES LTDA:

- Desenvolver o projeto em questão, conforme características especificadas no Anexo I - Plano de Projeto e Anexo II – Plano de Trabalho pelo SENAI-DR/ES e pela INSTITUIÇÃO ÂNCORA
- Esclarecer sobre as opções de insumos disponíveis no mercado para adicionar funcionalidade ao produto em questão;
- Apresentar relatórios parciais e final com os resultados do desenvolvimento, dados técnicos, formulações com ingredientes e benefícios funcionais dos produtos, incluindo o embasamento técnico necessário;
- Apresentar ao SENAI-DR/ES prestação de contas parciais e final da aplicação do recurso repassado para desenvolvimento do projeto de maneira clara, transparente através de documentos fiscais, comprovantes de pagamento e extratos bancários e em conformidade com o previsto no Edital de Inovação para Indústria;
- Gerenciar os recursos repassados pelo SENAI-DR/ES oriundos desta parceria em conta bancária exclusiva para o projeto em nome da empresa, adotando procedimento para pesquisa de preços de mercado, visando à economicidade e impessoalidade na aplicação dos recursos públicos
- Disponibilizar os equipamentos, materiais e técnicos necessários para testes industriais que se fizerem necessários;
- Disponibilizar os profissionais necessários para realizar os testes industriais do processo em desenvolvimento;
- Prestar ao SENAI-DR/ES e a INSTITUIÇÃO ÂNCORA, sempre que solicitado, e em tempo hábil, todos os esclarecimentos e informações necessárias ao perfeito entendimento dos serviços executados, e desenvolvimento das diversas fases dos mesmos;
- Autorizar o SENAI-DR/ES, SENAI Departamento Nacional e a INSTITUIÇÃO ÂNCORA a utilização de sua logomarca, informações e resultados objetos deste Convênio em peças de divulgação;
- Facilitar a execução dos testes da tecnologia em desenvolvimento em suas instalações;
- Participar do financiamento da pesquisa, através da disponibilização de insumos na quantidade necessária para a gestão do trabalho de desenvolvimento de acordo com o previsto no Anexo I – Plano de Projeto e Anexo II - Plano de Trabalho;
- Monitorar e participar ativamente do desenvolvimento do projeto e;
- Realizar as atividades desenvolvimento da solução conforme descritas no Anexo I - Plano de Projeto e Anexo II - Plano de Trabalho.

3.2 - INSTITUIÇÃO ÂNCORA - CDV:

- Alocar equipe técnica para acompanhar o desenvolvimento do projeto pela EMPRESA PARCEIRA;
- Efetuar os repasses de recursos financeiros ao SENAI-DR/ES a serem aportados no Programa de Empreendedorismo Industrial conforme previsto na Proposta Comercial/Contrato e Anexo I - Plano de Projeto;

- c) Aprovar as prestações de contas do projeto, ações e quaisquer atividades que forem realizadas em conformidade com este Convênio, com os Planos de Trabalho e/ou nos instrumentos jurídicos dele decorrentes;
- d) Prestar ao SENAI-DR/ES, sempre que solicitado, e em tempo hábil, todos os esclarecimentos e informações necessárias ao perfeito entendimento dos dispêndios comprometidos conforme o Anexo I - Plano de Projeto, Anexo II – Plano de Trabalho e Anexo V - Chamada Temática;
- e) Autorizar ao SENAI-DR-ES e ao SENAI Departamento Nacional a utilização de sua logomarca, informações e resultados objetos deste Convênio em peças de divulgação e;
- f) Monitorar e participar ativamente do desenvolvimento do projeto.

3.3 - SENAI-DR/ES:

- a) Disponibilizar os profissionais necessários para ofertar mentoria à EMPRESA PARCEIRA;
- b) Avaliar o andamento do projeto junto à EMPRESA PARCEIRA e INSTITUIÇÃO ÂNCORA;
- c) Coordenar e monitorar a execução do Projeto;
- d) Gerenciar os recursos oriundos desta parceria repassados pela INSTITUIÇÃO ÂNCORA em conta bancária exclusiva para o projeto em nome da empresa;
- e) Efetuar os repasses de recursos financeiros à EMPRESA PARCEIRA a serem aportados no Programa de Empreendedorismo Industrial conforme previsto nos documentos Anexo I - Plano de Projeto e Anexo II – Plano de Trabalho;
- f) Apresentar relatórios parciais e final do andamento do Projeto para INSTITUIÇÃO ÂNCORA com os resultados do desenvolvimento e nível de desempenho da EMPRESA PARCEIRA
- g) Encaminhar a INSTITUIÇÃO ÂNCORA a prestação de contas dos recursos recebidos e relatórios de atendimento;
- h) Encaminhar a INSTITUIÇÃO ÂNCORA, ao término do Convênio, relatório final das atividades desenvolvidas;
- i) Divulgar a logo da INSTITUIÇÃO ÂNCORA, e o brasão do Município de Vitória, eventos e produtos relacionados ao objeto deste ajuste;
- j) Responsabilizar-se pelo gerenciamento administrativo e financeiro dos recursos recebidos, inclusive no que diz respeito às despesas de custeio, de investimento e de pessoal;
- k) Manter em arquivo pelo prazo de 05 (cinco) anos, contados da data de aprovação da prestação de contas pela INSTITUIÇÃO ÂNCORA, os documentos e os registros contábeis deste instrumento;
- l) Participar da divulgação do Projeto através da publicação de artigos a ele referentes em mídias que serão devidamente acordadas entre as partes;
- m) Indicar e disponibilizar profissionais com conhecimentos sobre o processo produtivo da indústria para orientar e supervisionar os profissionais da EMPRESA PARCEIRA sobre o processo produtivo ou produto em estudo;
- n) Disponibilizar para a EMPRESA PARCEIRA e a INSTITUIÇÃO ÂNCORA, mediante cronograma pré-estabelecido e ajustado entre as partes, as dependências físicas do Laboratório de Inovação Industrial - FINDESLAB, situado na Av. Nossa Senhora da Penha, 2053, Edifício FINDES, 13º e 14º Andar, consideradas pelo SENAI-DR/ES pertinentes para as atividades do Projeto e em conformidade com o Regimento Interno e Convênio de Uso do FINDESLAB
- o) Permitir o acesso de funcionários da EMPRESA PARCEIRA e INSTITUIÇÃO ÂNCORA e/ou técnicos por ela contratados, ao local de realização dos testes durante a realização dos mesmos;
- p) Prestar a EMPRESA PARCEIRA e INSTITUIÇÃO ÂNCORA, sempre que solicitado, e em tempo hábil, todos os esclarecimentos e informações necessárias ao perfeito entendimento dos serviços executados, e desenvolvimento das diversas fases dos mesmos; e
- q) Designar os profissionais habilitados a operar, obedecendo ao projeto, os equipamentos necessários à realização dos testes.

3.3 - EMPRESA PARCEIRA – MITO GAMES LTDA, INSTITUIÇÃO ÂNCORA - CDV E SENAI-DR-ES:

- a) Realizar reuniões periódicas de trabalho para implementar as diretrizes e ações necessárias à execução do presente Convênio;
- b) Avaliar periodicamente a execução de todas as atividades referentes às ações objeto deste Convênio;
- c) Manter a supervisão sobre o desempenho de seus respectivos empregados/servidores que estiverem direta ou indiretamente ligados à execução do presente Convênio;
- d) As diretrizes e ações implementadas pelas instituições referentes a este Convênio, serão determinadas conjuntamente entre as partes, a partir das deliberações de um Comitê Gestor, composto por representantes das instituições signatárias deste instrumento;
- e) Elaborar, em conjunto, os Relatórios Parciais e Final com todas as informações sobre os testes, sobre o desenvolvimento do projeto e os resultados obtidos. Este Relatório ficará sob responsabilidade do SENAI-DR/ES e uma cópia será disponibilizada eletronicamente ao SENAI-DN;
- f) Participar, conjuntamente, do desenvolvimento e monitoramento do projeto;
- g) Observar o Convênio de Confidencialidade - Anexo III celebrado que é parte integrante e complementar do presente Instrumento;
- h) Prestarem contas nos Convênios do Edital de Inovação para a Indústria 2019.

4. METAS E ETAPAS

O programa, objeto desse Instrumento, ocorrerá em **META ÚNICA** composta por **06 (seis) ETAPAS**, sendo assim no encerramento de cada **ETAPA** a **CDV** tem a prerrogativa de realizar uma análise e avaliar se o projeto terá continuidade para a **ETAPA** seguinte.

Ao fim de cada **ETAPA**, a **CDV** e o **SENAI-DR/ES** realizarão uma avaliação do trabalho da **EMPRESA PARCEIRA** com base no empenho da equipe por meio de assiduidade nas atividades do programa e o avanço na execução de cada **ETAPA** estabelecida nesse **Plano de Trabalho** em conformidade com as cláusulas do instrumento de Convênio de Cooperação Técnica e Financeira (itens 9.2.1 e 9.2.1.1).

META 1 - Desenvolvimento do projeto, construção do protótipo e implantação da solução para validação

A META 1 envolve o desenvolvimento tecnológico ou aperfeiçoamento dos protótipos/provas de conceito/pilotos e as conexões necessárias para apoiar a tração dos negócios inovadores. Com o produto desenvolvido, devem ser realizadas as implementações das tecnologias e validações com as empresas, concluindo com um evento final de apresentação (*demoday*).

METAS E ETAPAS	METAS E ETAPAS	ESPECIFICAÇÃO DAS ATIVIDADES				ESTIMATIVA DE CUSTO	
		Descrição/ Especificação	Data de Início	Data de Entrega	Participe Responsável	Valor Unitário	Valor Total
META 1	Desenvolvimento do projeto, construção do protótipo e implantação da solução para validação	Desenvolvimento do projeto, construção do protótipo e implantação da solução para validação	10/02/2020	18/12/2020	Mito Games, CDV e SENAI-DR/ES	R\$ 325.470,00	R\$ 325.470,00
ETAPA 1	Estudo de Viabilidade	Levantamento dos atores da rede de parceiros, organização da lista, contatos iniciais com parceiros,	10/02/2020	01/03/2020	Mito Games e SENAI-DR/ES	R\$ 152.704,00	R\$ 152.704,00

		sensibilização, reuniões com a CDV para determinar principais dados a serem coletados dos turistas.					
ETAPA 2	Protótipo do website/mobile app	Versão navegável do website/mobile app, contendo todas as telas e o fluxo de navegação, porém somente para visualização, ainda não integrado.	02/03/2020	01/04/2020	Mito Games		
ETAPA 3	Protótipo do Dashboard (painel de informações)	Versão navegável do Dashboard, contendo todas as telas e o fluxo de navegação, porém somente para visualização, ainda não integrado.	02/04/2020	01/06/2020	Mito Games		
ETAPA 4	Versão de testes do website/mobile app	Versão funcional do website/mobile app no ar contendo os mini games, interações, sistemas, totalmente testável.	02/04/2020	01/10/2020	Mito Games e SENAI-DR/ES	R\$ 172.766,00	R\$ 172.766,00
ETAPA 5	Versão de Testes do Dashboard (painel de informações)	Versão funcional do Dashboard no ar, contendo os acessos para a Mito Games, CDV e rede de parceiros.	02/06/2020	01/10/2020	Mito Games		
ETAPA 6	Início de operações	Publicação dos sistemas no ar, impressos prontos para distribuir nos estabelecimentos da rede, material de publicidade (envelopamento de ambientes, peças de arte contratadas, etc), divulgação digital (publicidade	02/10/2020	01/12/2020	Mito Games e SENAI-DR/ES		

		contratada no Google play, App Store, Google e onde mais for conveniente), publicação de conteúdos para Inbound Marketing.					
TOTAL GERAL	-	-	-	-	-	R\$ 325.470,00	R\$ 325.470,00

5. CRONOGRAMA FÍSICO DE EXECUÇÃO

CRONOGRAMA DE ACORDO COM AS METAS E ETAPAS	VALOR CDV	VALOR SENAI NACIONAL	VALOR SENAI-DR/ES	VALOR MITO GAMES	DATA INICIAL	DATA FINAL
META 1	R\$ 100.000,00	R\$ 111.125,00	R\$ 47.625,00	R\$ 66.720,00	01/2020	11/2020
ETAPA 1 à 8	R\$ 50.000,00	R\$ 40.000,00	R\$ 16.000,00	R\$ 46.704,00	01/2020	07/2020
ETAPA 9 à 12	R\$ 50.000,00	R\$ 71.125,00	R\$ 31.625,00	R\$ 20.016,00	08/2020	12/2020
VALOR ETAPAS	R\$ 100.000,00	R\$ 111.125,00	R\$ 47.625,00	R\$ 66.720,00	01/2020	11/2021
VALOR GLOBAL	R\$ 100.000,00	R\$ 111.125,00	R\$ 47.625,00	R\$ 66.720,00	01/2020	12/2020

6. CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO E PRESTAÇÃO DE CONTAS

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO DO REPASSE					
MÊS DE REPASSE	VALORES PREVISTOS POR PARTÍCIPE				TOTAL DE REPASSE
	CDV	SENAI NACIONAL	SENAI-DR/ES	MITO GAMES	
02/2020	R\$ 50.000,00	R\$ 40.000,00	R\$ 16.000,00	R\$ 46.704,00	R\$ 152.704,00
08/2020	R\$ 50.000,00	R\$ 71.125,00	R\$ 31.625,00	R\$ 20.016,00	R\$ 172.766,00
TOTAL POR PARTÍCIPE	R\$ 100.000,00	R\$ 111.125,00	R\$ 47.625,00	R\$ 66.720,00	R\$ 325.470,00

CRONOGRAMA DE PRESTAÇÃO DE CONTAS DO REPASSE					
MÊS DE PRESTAÇÃO	VALORES PREVISTOS POR PARTÍCIPE				TOTAL DE REPASSE
	CDV	SENAI NACIONAL	SENAI-DR/ES	MITO GAMES	
07/2020	R\$ 50.000,00	R\$ 40.000,00	R\$ 16.000,00	R\$ 46.704,00	R\$ 152.704,00
01/2021	R\$ 50.000,00	R\$ 71.125,00	R\$ 31.625,00	R\$ 20.016,00	R\$ 172.766,00
TOTAL POR PARTÍCIPE	R\$ 100.000,00	R\$ 111.125,00	R\$ 47.625,00	R\$ 66.720,00	R\$ 325.470,00

7. PLANO DE APLICAÇÃO DOS RECURSOS (R\$)

Item	Descrição	Estimativa de custos
		Valor Acumulado
01	Desenvolvimento do projeto, construção do protótipo e implantação da solução para validação.	R\$ 325.470,00
	TOTAL	R\$ 325.470,00

7.1. PLANO DETALHADO DE APLICAÇÃO DOS RECURSOS (R\$)

RUBRICA	VALOR CDV	VALOR SENAI NACIONAL	VALOR SENAI-DR/ES	VALOR MITO GAMES LTDA
Contratação de terceiros (Externos ao Sistema Indústria)	—	—	—	—
Contratação de terceiros (Internos ao Sistema Indústria)	R\$ 100.000,00	R\$ 60.000,00	—	—
Bolsas Projeto	—	—	—	—
Bolsa Programa	—	—	—	—
Despesas de Viagens	—	—	—	—
Despesas com locomoção	—	—	—	—
Máquinas e Equipamentos	—	—	—	—
Software	—	—	—	—
Material de Consumo	—	—	—	—
Matéria Prima	—	—	—	—
Hora Máquina	—	—	—	—
Hora Técnica	—	R\$ 51.125,00	R\$ 47.625,00	R\$ 66.720,00
TOTAL POR PARTÍCIPE	R\$ 100.000,00	R\$ 111.125,00	R\$ 47.625,00	R\$ 66.720,00
TOTAL	R\$ 325.470,00			

7.2 – Considerando que o valor total do Projeto está descrito no Anexo I – Plano de Projeto. Este Plano de Trabalho se refere as etapas de desenvolvimento e implantação de projeto.

8. DOS PRAZOS

O prazo de vigência da parceria será de: 16 (dezesesseis) meses	
As contas serão prestadas em: 07/2020 e 01/2021	
() parcela única	(X) parcelas parciais (de acordo com o cronograma de desembolso)
Prazos de análise da prestação de contas pela administração pública responsável pela parceria: Prestação de contas parciais: 20 (vinte) dias Prestação de contas finais: 60 (sessenta) dias	
Parcela única: (preencher com prazo não superior a 90 dias a partir da data de entrega da prestação de contas)	
Parcelas parciais: 02/2020; 07/2020;	
Prestação de contas final: (preencher com prazo não superior a 90 dias a partir da data de entrega da prestação de contas) 05/2021	

9. RESPONSÁVEL PELA PARCERIA

Pessoa responsável pela parceria dentro da organização:

Juliana Gavini Uliana

Telefone: (27) 3334-5675

Celular: (27) 99653-1746

E-mail: juliana@findes.org.br

RG/ órgão expedidor: 1901183 SPTC ES

CPF: 10183385780

Cargo: Diretora de Inovação, Tecnologia e Produtividade

Eleito em: 16 de agosto de 2018

Vencimento do mandato: -

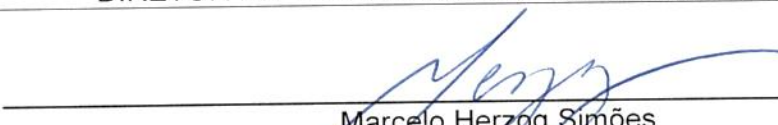
10. DECLARAÇÃO

Na qualidade de representante legal desta organização, declaro para fins de prova junto a Companhia de Desenvolvimento de Vitória - CDV, e sob as penas da lei, que inexistente qualquer débito em mora ou situação de inadimplência com o Tesouro Municipal ou qualquer Órgão ou Entidade da Administração Pública Federal, Estadual ou Municipal, que impeça a celebração da parceria, na forma deste Plano de Trabalho.

VITÓRIA – ES, 07 de fevereiro de 2020

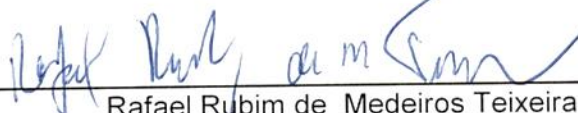


Mateus Simões de Freitas
DIRETOR DO DEPARTAMENTO REGIONAL DO SENAI ES



Marcelo Herzog Simões

DIRETOR ADMINISTRATIVO DA MITO GAMES LTDA



Rafael Rubim de Medeiros Teixeira
DIRETOR DE PRODUTO DA MITO GAMES LTDA

11. APROVAÇÃO PELO CONCEDENTE

Vitória – ES, 07 de fevereiro de 2019



Leonardo Caetano Krohling
DIRETOR PRESIDENTE DA CDV

Vitória – ES, 07 de fevereiro de 2019



Rita de Cássia de Oliveira Sampaio
DIRETORA DE ADMINISTRAÇÃO E
FINANÇAS DA CDV