



APRESENTA



PROJETO

DIA MUNDIAL DO skate.



DIA MUNDIAL DO *skate.*



Projeto:	DIA MUNDIAL DO SKATE
Período de Execução:	12 meses
Público Estimado:	Até 8.000 participantes
Autor:	ROBERTO BARBOSA DE SOUZA
Proponente:	INSTITUTO PLANEJAR
Orçamento Total:	R\$ 500.000,00
Foco:	integração social, desenvolvimento esportivo e cultural





Título do projeto

“Dia Mundial do Skate: Inclusão, Cultura e Movimento”

Valor do Projeto: R\$500.000,00

RESUMO:

Projeto – Dia Mundial do Skate

O projeto “Dia Mundial do Skate” tem como objetivo promover a **integração social, desenvolvimento esportivo e cultural**, e inclusão de jovens e adolescentes da Região Metropolitana do Rio de Janeiro por meio da prática do skate, oficinas de cultura urbana e atividades de empreendedorismo. A proposta visa atender pelo menos **8.000 participantes** de diferentes municípios, incluindo **30% de jovens provenientes de comunidades vulneráveis**, fortalecendo vínculos sociais, oportunidades educativas e expressão cultural.



Durante o evento, serão realizadas **oficinas práticas e teóricas de skate, competições oficiais nas modalidades Street e Park, oficinas de cultura urbana** (grafite, música e dança) e **oficinas de empreendedorismo**, estimulando o desenvolvimento pessoal e profissional dos participantes. Além disso, será promovida a **integração intermunicipal**, fomentando o intercâmbio cultural e esportivo entre os municípios da Região Metropolitana, este evento será realizado nas dependências do Estádio Nilton Santos.

A infraestrutura do projeto inclui **pistas de skate modulares**, palcos, tendas, equipamentos de som e iluminação, além de **materiais pedagógicos e kits para participantes**, priorizando a **sustentabilidade e a reutilização** em futuras ações. A equipe envolvida conta com **coordenador geral, instrutores de skate, monitores, equipe de logística, comunicação, saúde e segurança, além de consultores técnicos**, garantindo qualidade e segurança nas atividades.

O projeto prevê **parcerias estratégicas** com a Prefeitura do Rio, SEIM, FASERJ, escolas, ONGs, associações comunitárias e patrocinadores privados, assegurando suporte técnico, financeiro e logístico. A divulgação será realizada por **redes sociais, mídia impressa e digital, ações**



comunitárias e parcerias com influenciadores locais, com destaque às marcas SEIM e Prefeitura do Rio.

Para garantir a **transparência e efetividade**, será adotada uma **metodologia de acompanhamento e avaliação contínua**, com indicadores quantitativos e qualitativos de participação, inclusão social, alcance geográfico, impacto cultural e esportivo, além de relatórios mensais e relatório final à SEIM. A **sustentabilidade do projeto** será assegurada pelo uso de materiais permanentes, capacitação contínua de instrutores e replicação das oficinas em futuras ações.

O projeto gera **impactos diretos e duradouros** na comunidade, promovendo o esporte como ferramenta de **inclusão social, expressão cultural e desenvolvimento comunitário**, fortalecendo a marca “Cidade do Rio de Janeiro” e o apoio institucional da SEIM, garantindo legado e continuidade para novas edições do evento.



INTRODUÇÃO:

A Região Metropolitana do Rio de Janeiro (RMRJ) é composta por 22 municípios, incluindo a capital, e abriga uma população estimada em **12.022.110 habitantes**, representando aproximadamente 75% da população total do estado do Rio de Janeiro. [Rio Rápido](#) Essa metrópole concentra uma diversidade socioeconômica e cultural significativa, com áreas de alta densidade populacional e regiões periféricas que enfrentam desafios relacionados ao acesso a serviços públicos, infraestrutura e oportunidades de lazer e esporte.

Expansão da Prática do Skate na Região Metropolitana

O skate, inicialmente associado a espaços urbanos centrais, tem se expandido para diversas localidades da RMRJ, incluindo bairros periféricos e municípios vizinhos. Essa expansão é evidenciada pela crescente presença de pistas de skate públicas e privadas, como:

Pista de Skate da Lagoa – Localizada no Parque Natural Municipal da Catacumba, na Zona Sul do Rio de Janeiro, é uma das mais tradicionais e frequentadas da cidade. [GOSKATE | Skateboard Lessons –](#)



Skatepark Carlos Alberto Parizzi – Situado na orla de São Francisco, em Niterói, é um espaço moderno que atrai skatistas de diversas regiões. [Diário do Rio - Quem Ama o Rio Lê](#)

Tatu Skate Park – Localizado no Parque Madureira, é considerado uma das melhores pistas de skate do Brasil, segundo ranking da CBSk. [Red Bull](#)

Pista do Largo do Bicão – Situada na Vila da Penha, é um ponto de encontro tradicional para skatistas da Zona Norte. [Diário do Rio - Quem Ama o Rio Lê](#)

Pista do Aterro do Cocotá – Localizada na Ilha do Governador, é uma opção acessível para moradores da região. [Diário do Rio - Quem Ama o Rio Lê](#)

Além dessas, há diversas outras pistas públicas e privadas espalhadas pela região, como a **Praça do Ó**, na Barra da Tijuca, e o **Skatepark do Pontal**, no Recreio dos Bandeirantes. [VEJA RIO](#)

Destaques do Skate Carioca e Nacional

O Rio de Janeiro tem sido berço e palco de importantes nomes do skate, tanto no cenário regional quanto nacional. Entre os destaques estão:

Kelvin Hoefler – Natural de São Paulo, mas com forte ligação com o Rio, é um dos principais skatistas brasileiros da atualidade. [Olimpíadas](#)



Giovanni Vianna – Carioca, é um dos principais skatistas brasileiros da atualidade. [Olimpíadas](#)

Felipe Gustavo – Carioca, é um dos principais skatistas brasileiros da atualidade. [Olimpíadas](#)

Filipe Mota – Carioca, é um dos principais skatistas brasileiros da atualidade. [Olimpíadas](#)

João Lucas Alves – Carioca, é um dos principais skatistas brasileiros da atualidade. [Olimpíadas](#)

Ivan Monteiro – Carioca, é um dos principais skatistas brasileiros da atualidade. [Olimpíadas](#)

Wallace Gabriel – Carioca, é um dos principais skatistas brasileiros da atualidade. [Olimpíadas](#)

Esses atletas têm representado o Brasil em competições internacionais, como os Jogos Olímpicos e os X Games, contribuindo para a visibilidade e valorização do skate no país.

Relevância do Skate como Ferramenta de Integração Social e Urbana

O skate tem se consolidado como uma ferramenta eficaz de integração social e urbana, especialmente em contextos periféricos. Estudos apontam que a prática do skate contribui para a ocupação positiva dos espaços públicos, promovendo a convivência comunitária, a redução da violência e o fortalecimento da identidade local. [CBSK](#)



Além disso, o skate tem sido reconhecido como um meio de mobilidade urbana sustentável, especialmente em áreas com infraestrutura viária limitada. Sua praticidade e baixo custo tornam-no acessível a diversos grupos sociais, incluindo jovens em situação de vulnerabilidade.

4. PROPOSTA

4.1 Objetivo Geral

Promover o **Dia Mundial do Skate** na Região Metropolitana do Rio de Janeiro como uma iniciativa de **integração social, cultural e esportiva**, utilizando o skate como ferramenta de inclusão, fomento à cultura urbana, desenvolvimento de talentos locais e geração de oportunidades de empreendedorismo e lazer sustentável.

4.2 Objetivos Específicos

Fomentar a prática do skate entre crianças, jovens e adultos, por meio de oficinas, aulas práticas e demonstrações em diferentes níveis de habilidade.

Estimular a inclusão social de grupos em situação de vulnerabilidade, oferecendo acesso gratuito ou subsidiado às atividades do evento.



Promover atividades culturais integradas, como música, grafite, dança urbana e intervenções artísticas, reforçando a valorização da cultura local.

Incentivar o empreendedorismo e geração de renda, por meio de feiras de negócios, exposições de produtos e oficinas de capacitação relacionadas ao universo do skate e cultura urbana.

Divulgar a marca “Cidade do Rio de Janeiro” e os apoiadores institucionais (SEIM e Prefeitura do Rio), garantindo visibilidade em todos os materiais de comunicação do evento.

Criar espaços de integração intermunicipal, reunindo skatistas e artistas de diferentes municípios da RMRJ para promover troca de experiências e networking.

Contribuir para a sustentabilidade urbana e mobilidade consciente, incentivando a ocupação positiva de espaços públicos, o uso de transporte alternativo (como o skate) e práticas ambientais responsáveis durante o evento.



4.3 Metas e Atividades

Metas Gerais

O projeto “**Dia Mundial do Skate**” tem como meta gerar impactos sociais, culturais e esportivos na Região Metropolitana do Rio de Janeiro, promovendo **integração, inclusão e valorização da cultura urbana**.

Meta quantitativa:

Público estimado: **1.500 pessoas** durante o evento principal;

Número de municípios participantes: **mínimo 10 municípios da RMRJ**;

Participação de **100 skatistas**, incluindo iniciantes, intermediários e profissionais.

Meta qualitativa:

Inclusão social de jovens em situação de vulnerabilidade;

Promoção de empreendedorismo e negócios locais;

Valorização da cultura urbana e do skate como ferramenta de integração social;

Fortalecimento da identidade metropolitana e divulgação da marca “Cidade do Rio de Janeiro” e da SEIM.



Atividades e Oficinas

Oficinas de Skate:

Oficinas para iniciantes, intermediários e avançados;
Instrutores qualificados e skatistas profissionais;
Estruturação de aulas teóricas e práticas sobre técnicas, segurança e ética esportiva;
Público-alvo: crianças, adolescentes e adultos.

Oficinas Culturais e Criativas:

Grafite, pintura de shapes, DJ e música urbana;
Oficinas de empreendedorismo no universo do skate;
Produção de conteúdos digitais e materiais de divulgação do evento;
Integração com escolas e ONGs locais.



Competições e Demonstrações

Campeonato de Skate:

Modalidades: Street e Park;

Categorias: Iniciantes, Amadores e Profissionais;

Premiação: troféus, kits de skate e bolsas de capacitação;

Premiação para categoria Profissional em dinheiro;

Regulamento conforme normas da **Confederação Brasileira de Skate (CBSk)**.

Demonstrações Artísticas e Esportivas:

Apresentações de skatistas profissionais;

Shows de BMX, patins e breakdance integrados ao evento;

Espaços para interação com o público, promovendo engajamento e aprendizado.

Estratégias de Inclusão Social

Seleção de **30% das vagas para jovens de comunidades vulneráveis**;

Parcerias com **ONGs, associações comunitárias e escolas públicas**;



Disponibilização de transporte e equipamentos para participantes de baixa renda;
Inclusão de pessoas com deficiência em atividades adaptadas.

Parcerias e Apoios Institucionais

Prefeitura do Rio e SEIM: contrapartidas de marca, ingressos e produtos finais;

Federação de Skate do Estado do Rio de Janeiro (FASERJ): supervisão técnica e credenciamento de árbitros;

Escolas, ONGs e associações de bairro: mobilização de público e integração comunitária;

Empresas locais e patrocinadores: apoio logístico, premiações e infraestrutura;

Mídia e influenciadores digitais: divulgação, captação de público e engajamento social.



Indicadores de Acompanhamento

Meta	Indicador	Instrumento de Verificação
PÚBLICO PARTICIPANTE	Número total de participantes	Lista de presença, registro fotográfico e contagem de entradas
INCLUSÃO SOCIAL	Percentual de participantes de comunidades vulneráveis	Questionário socioeconômico e lista de escolas/ONGs parceiras
OFICINAS REALIZADAS	Quantidade de oficinas por modalidade	Relatório de execução e fotos das atividades
COMPETIÇÕES REALIZADAS	Número de categorias e competidores	Ata oficial de resultados, regulamento e certificados
DIVULGAÇÃO DA MARCA	Presença da marca em materiais e mídias	Registro fotográfico, redes sociais e relatórios de mídia



4.4 Cronograma de Execução do Projeto

Duração: 12 meses

Mês	Atividade	Descrição
1	Planejamento e Mobilização	Definição de locais, parcerias institucionais e patrocinadores; cronograma detalhado; planejamento logístico.
2	Captação de Patrocinadores e Recursos	Negociação com empresas locais, apoiadores culturais e fornecedores; formalização de parcerias.
3	Divulgação Inicial	Campanha em redes sociais, mídia local, escolas e ONGs; inscrições para oficinas e competições.
4	Seleção e Capacitação de Instrutores	Contratação de skatistas profissionais, educadores e monitores; treinamento para condução das oficinas e supervisão das competições.
5	Preparação de Infraestrutura	Montagem de pistas temporárias, palcos, áreas de oficinas, stands de empreendedorismo, sinalização e segurança.
6	Oficinas Preliminares	Realização de oficinas em escolas e associações comunitárias para capacitar jovens; testes de logística e fluxo de público.



4.4 Cronograma de Execução do Projeto

Duração: 12 meses

Mês	Atividade	Descrição
7	Divulgação Intensiva	Campanha de divulgação final, imprensa, influenciadores, e-mail marketing e mídia física.
8	Oficinas e Treinos	Oficinas de skate, cultura urbana e empreendedorismo; treinos para competição.
9	Inscrições e Credenciamento	Recebimento de inscrições de competidores e público; emissão de crachás e kits.
10	Preparação Final	Revisão da infraestrutura, ensaios das demonstrações artísticas, verificação de equipamentos e materiais.
11	Evento Principal	Realização do Dia Mundial do Skate (programação detalhada abaixo).
12	Relatórios e Avaliação	Compilação de resultados, entrega de contrapartidas à SEIM, avaliação de impacto, relatório final e prestação de contas.



4.5 Programação do Dia do Evento

Local: Praça ou parque de grande circulação na RMRJ

Duração: 8h – 20h

Horário	Atividade	Descrição
08h00 – 09h00	Credenciamento e recepção	Registro de participantes, entrega de kits e orientações de segurança.
09h00 – 10h30	Oficinas de Skate – Iniciantes	Aulas práticas e teóricas com instrutores profissionais.
09h00 – 11h00	Oficinas de Cultura Urbana	Grafite, pintura de shapes, DJ e música urbana.
10h30 – 12h00	Treinos Livre	Espaço para prática livre e troca de experiências entre participantes.
12h00 – 13h00	Intervalo / Alimentação	Área de food trucks e stands de parceiros.



4.5 Programação do Dia do Evento

Local: Praça ou parque de grande circulação na RMRJ

Duração: 8h – 20h

Horário	Atividade	Descrição
13h30 – 15h30	Oficinas de Empreendedorismo e Capacitação	Mini-cursos e palestras sobre negócios no universo do skate.
15h30 – 17h00	Demonstrações Artísticas	Apresentações de skatistas profissionais e performances culturais (BMX, breakdance, música).
17h00 – 18h30	Competições – Finais	Definição dos vencedores das categorias Street e Park.
18h30 – 19h30	Premiação e Encerramento	Entrega de troféus, kits e certificados; agradecimentos aos parceiros e patrocinadores.
19h30 – 20h00	Atividade de Convivência e Encerramento	Sessão de fotos, interações entre skatistas e público, fechamento do evento com discurso institucional.



5. CARACTERIZAÇÃO DOS BENEFICIADOS E METAS RELACIONADAS

5.1 Público-Alvo Primário

O projeto visa impactar diretamente **cerca de 1.500 pessoas** durante o evento principal, distribuídas entre os seguintes grupos:

Crianças e Adolescentes (8 a 17 anos)

Participantes de oficinas de skate e cultura urbana;

Estudantes de escolas públicas e membros de ONGs comunitárias;

Metas relacionadas: inclusão de **30% de participantes de comunidades vulneráveis**, garantindo acesso gratuito e equipamentos adequados.

Jovens e Adultos (18 a 35 anos)

Skatistas intermediários e avançados;

Participantes de competições e oficinas de empreendedorismo;

Metas relacionadas: **capacitar 100 skatistas** em técnicas e ética esportiva, além de estimular networking e oportunidades de geração de renda.



Profissionais e Entusiastas do Skate e Cultura Urbana

Instrutores, skatistas profissionais, artistas e empreendedores locais;

Participação em oficinas, palestras, feiras de negócios e demonstrações culturais;

Metas relacionadas: **integração de 20 parceiros institucionais e patrocinadores**, fortalecendo a rede de apoio ao esporte e à cultura urbana.

5.2 Público-Alvo Secundário

Famílias e comunidade em geral: público visitante das áreas de convivência, demonstrações artísticas e feira de cultura urbana;

Turistas e visitantes da Região Metropolitana do Rio de Janeiro: impacto econômico local e fortalecimento do turismo esportivo;

Metas relacionadas: **estimativa de 500 participantes indiretos**, ampliando a visibilidade do evento e promovendo a marca “Cidade do Rio de Janeiro”.



5.3 Distribuição Geográfica dos Beneficiados

O projeto visa atingir participantes de **pelo menos 10 municípios da Região Metropolitana do Rio de Janeiro**, incluindo:

Rio de Janeiro (capital)

Niterói

São Gonçalo

Duque de Caxias

Nova Iguaçu

Belford Roxo

Magé

Itaboraí

Maricá

Mesquita

Meta relacionada: garantir participação metropolitana e integração intermunicipal, estimulando trocas culturais e esportivas entre diferentes regiões.



5.4 Metas Quantitativas e Qualitativas

Tipo de Meta	Meta	Indicador	Instrumento de Verificação
Quantitativa	1.500 participantes diretos no evento principal	Número de participantes registrados	Lista de presença e crachás
Quantitativa	100 skatistas capacitados	Número de participantes em oficinas e competições	Relatório de oficinas e certificados
Quantitativa	10 municípios atendidos	Quantidade de municípios representados	Lista de inscrições e comprovantes de residência
Qualitativa	Inclusão social de jovens vulneráveis	Percentual de vagas destinadas a comunidades vulneráveis	Questionário socioeconômico e lista de parceiros comunitários
Qualitativa	Fortalecimento do empreendedorismo local	Número de expositores e parceiros em feiras	Lista de expositores e relatórios de participação
Qualitativa	Divulgação da marca “Cidade do Rio de Janeiro” e SEIM	Presença da marca em materiais e mídias	Registro fotográfico e relatórios de mídia



6. DETALHAMENTO DO PROJETO

a) Especificação Completa dos Serviços a Serem Adquiridos

Para a execução do **Dia Mundial do Skate**, serão adquiridos e/ou contratados os seguintes serviços:

Serviços de Estrutura e Logística

Montagem de **pistas de skate temporárias** para iniciantes, intermediários e profissionais;

Instalação de **palco para apresentações culturais**, sonorização e iluminação;

Montagem de **stands para feiras de empreendedorismo e oficinas culturais**;

Serviços de **segurança privada e monitoramento** para controle de acesso e preservação do público e equipamentos;

Contratação de **serviços de limpeza e manutenção** durante todo o evento.

Serviços de Capacitação e Instrutores

Contratação de **instrutores profissionais de skate**, certificados pela **FASERJ**;

Contratação de **monitores para oficinas de cultura urbana**, incluindo grafite, música e dança;



Serviços de **palestrantes** e **facilitadores** para oficinas de empreendedorismo e capacitação.

Serviços de Comunicação e Divulgação

Produção de **materiais gráficos e digitais** (flyers, banners, posts para redes sociais);

Serviços de **assessoria de imprensa**, incluindo divulgação em rádios, jornais, TV local e mídias digitais;

Contratação de **fotógrafo e videomaker** para registro e documentação do evento;

Gestão de **redes sociais** para atualização de cronograma, resultados e interações com o público.

Serviços de Transporte e Logística de Pessoas e Materiais

Transporte de equipamentos, materiais de divulgação e infraestrutura;

Transporte de skatistas, instrutores e convidados de diferentes municípios da RMRJ;

Serviços de **apoio logístico interno**, incluindo recepção, credenciamento e orientação de público.



Serviços de Apoio Médico e Primeiros Socorros

Contratação de **equipe de atendimento médico** durante o evento;

Disponibilização de **ambulância e kits de primeiros socorros**;

Serviço de orientação em segurança para participantes das oficinas e competições.

Serviços de Produção Cultural e Entretenimento

Contratação de **atrativos culturais**, incluindo DJs, bandas, apresentações de dança urbana e performances artísticas;

Produção de **intervenções artísticas integradas** ao skate (grafite, pintura de shapes, murais colaborativos);

Coordenação de **demonstrações esportivas profissionais**, incluindo skatistas reconhecidos nacionalmente.

b) Materiais Permanentes

Materiais permanentes são aqueles que permanecerão na instituição ou organização promotora após o evento, podendo ser reutilizados em futuras ações. Para este projeto, incluem:



Pistas de Skate Modulares

Rampas, corrimãos, bancos e obstáculos em madeira/metálicos, adaptáveis a diferentes níveis de habilidade.

Equipamentos de Segurança

Capacetes, joelheiras, cotoveleiras e protetores de punho para skatistas;
Kits de primeiros socorros permanentes para futuras atividades.

Equipamentos de Comunicação e Divulgação

Banners, totens e placas institucionais reutilizáveis;
Equipamentos de sonorização e iluminação portátil para eventos futuros.

Materiais de Treinamento e Capacitação

Kits de instrução, manuais e materiais pedagógicos de skate e cultura urbana;
Tablets ou materiais digitais para registro e monitoramento de atividades.

c) Materiais de Consumo

Materiais de consumo são aqueles que serão utilizados e consumidos durante a execução do evento:



Materiais para Participantes

Kits individuais para skatistas (camisetas, squeezes, adesivos, crachás);

Materiais para oficinas de cultura urbana (tintas, pincéis, shapes, sprays de grafite, papel, cartolina).

Materiais de Divulgação e Comunicação

Flyers, cartazes, banners de papel ou lona;

Materiais impressos para registro de patrocinadores e SEIM;

Brindes promocionais (adesivos, chaveiros, bolsas) para o público.

Materiais de Infraestrutura Temporária

Cordas, fitas e cones para demarcação de áreas;

Mesas, cadeiras, tendas e lonas para stands de oficinas, exposições e alimentação.

Materiais de Higiene e Segurança

Álcool em gel, máscaras, luvas e produtos de limpeza;

Copos descartáveis, embalagens de alimentos e lixeiras temporárias.



Observação

Todos os materiais, permanentes e de consumo, serão adquiridos considerando **sustabilidade e reutilização**, priorizando fornecedores locais e produtos que possam ser aproveitados em futuras ações, garantindo **responsabilidade ambiental e social**.

Este projeto tem como valor total a ser financiado de **R\$500.000,00 (quinhentos mil reais)**.

8. DIVULGAÇÃO DO PROJETO

8.1 Estratégias e Canais de Divulgação

O projeto “Dia Mundial do Skate” contará com um plano de divulgação integrado, utilizando **estratégias multicanais** para atingir o público-alvo primário e secundário, além de garantir visibilidade institucional para a **Prefeitura do Rio e SEIM**.

a) Divulgação Digital

Redes Sociais

Plataformas: Instagram, Facebook, TikTok e YouTube;

Conteúdo: posts, stories, reels, vídeos tutoriais, entrevistas com skatistas profissionais, bastidores das oficinas e competições;



Objetivo: engajar público jovem, incentivar inscrições em oficinas e promover participação durante o evento.

Website e Landing Page

Página oficial do evento com informações detalhadas, inscrições online e programação; Área de notícias e galeria multimídia para divulgação de resultados e conteúdos pós-evento.

E-mail Marketing e Newsletters

Envio de comunicados para escolas, ONGs, parceiros e inscritos;

Divulgação de novidades, horários, atividades e materiais educativos sobre skate e cultura urbana.

b) Divulgação Offline

Mídia Impressa

Cartazes, banners e flyers distribuídos em escolas, centros comunitários, praças públicas e academias de skate;

Produção de materiais com destaque para logos da Prefeitura do Rio e SEIM.



Mídia Tradicional

Anúncios em rádios comunitárias e locais;
Releases para jornais e revistas regionais;
Participação em programas de TV e canais locais de cultura urbana.

Ações Comunitárias e Parcerias

Divulgação por meio de **ONGs, associações de bairro e escolas públicas**;
Engajamento de **skaters profissionais e influenciadores** para promoção direta com o público;
Palestras, mini-workshops e apresentações em escolas para antecipar a divulgação do evento.

c) Estratégias Complementares

Marketing de Experiência: mini eventos e demonstrações pré-evento em diferentes municípios da RMRJ para criar expectativa;

Parcerias com marcas e patrocinadores locais: exibição de logos e produtos nos materiais e atividades;



Documentação e pós-divulgação: produção de vídeos, fotos e relatórios que serão compartilhados em redes sociais, sites parceiros e mídia institucional.

9. RESULTADOS ESPERADOS

O projeto “Dia Mundial do Skate” tem como objetivo gerar resultados mensuráveis e impactos significativos em **integração social, desenvolvimento cultural, promoção esportiva e fortalecimento do empreendedorismo** na Região Metropolitana do Rio de Janeiro.

9.1 Resultados Quantitativos

Participação direta de 1.500 pessoas no evento principal, incluindo crianças, adolescentes, jovens e adultos.

Realização de 10 oficinas de skate e cultura urbana, beneficiando diretamente 100 skatistas e participantes de oficinas culturais.

Inclusão de 30% de participantes de comunidades vulneráveis, garantindo equidade no acesso às atividades.

Integração de 10 municípios da Região Metropolitana do Rio de Janeiro, promovendo troca cultural e esportiva entre diferentes localidades.



Execução de 2 competições oficiais (Street e Park), com premiação e participação de skatistas profissionais e amadores.

Produção de materiais de divulgação e registro (vídeos, fotos, banners), garantindo visibilidade institucional e continuidade das ações em futuras iniciativas.

9.2 Resultados Qualitativos

Promoção da inclusão social e integração comunitária, fortalecendo vínculos entre jovens, famílias e instituições locais.

Valorização da cultura urbana e do skate como ferramentas de educação, expressão artística e cidadania.

Fomento ao empreendedorismo local, por meio de feiras e oficinas que estimulam negócios relacionados ao universo do skate.

Desenvolvimento de habilidades esportivas e educativas nos participantes, incluindo ética, disciplina, cooperação e criatividade.



Fortalecimento da marca “Cidade do Rio de Janeiro” e visibilidade da SEIM, demonstrando compromisso institucional com esporte, cultura e integração social.

Criação de um legado sustentável, com materiais permanentes e capacitação de instrutores e monitores para futuras ações.

Resultado	Indicador	Instrumento de Verificação
PARTICIPAÇÃO NO EVENTO	Número de participantes diretos	Lista de presença, crachás e registros fotográficos
INCLUSÃO SOCIAL	Percentual de participantes de comunidades vulneráveis	Questionário socioeconômico e listas das instituições parceiras
OFICINAS REALIZADAS	Quantidade de oficinas e participantes	Relatórios das oficinas, certificados de participação
COMPETIÇÕES REALIZADAS	Número de categorias e vencedores	Ata oficial de resultados e certificados de premiação
DIVULGAÇÃO INSTITUCIONAL	Presença da marca em materiais e mídias	Registro fotográfico, mídias sociais, relatórios de imprensa
LEGADO E SUSTENTABILIDADE	Número de materiais permanentes e instrutores capacitados	Inventário de materiais, relatórios de capacitação e certificados



9.3 Sustentabilidade e Plano de Continuidade do Projeto

O projeto “Dia Mundial do Skate” foi concebido para gerar **impactos duradouros** na Região Metropolitana do Rio de Janeiro, promovendo a prática esportiva, inclusão social, cultura urbana e empreendedorismo, com estratégias que asseguram **sustentabilidade financeira, social e ambiental**.

Sustentabilidade Social

Formação e capacitação de instrutores e monitores: profissionais treinados durante o projeto poderão atuar em futuras edições do evento e em programas comunitários;

Inclusão social contínua: jovens de comunidades vulneráveis terão contato com o esporte e cultura urbana, promovendo engajamento e desenvolvimento pessoal ao longo do tempo;

Fortalecimento de redes comunitárias: parcerias com escolas, ONGs, associações de bairro e municípios da RMRJ que poderão replicar oficinas e atividades durante o ano.



Sustentabilidade Financeira

Materiais permanentes reutilizáveis: rampas modulares, equipamentos de som e iluminação, e materiais pedagógicos permanecerão para uso em eventos futuros;

Criação de parcerias locais duradouras: empresas, patrocinadores e instituições públicas poderão continuar apoiando novas edições do evento, gerando fonte de recursos adicionais;

Oficinas e treinamentos como ativos geradores de valor: possibilidade de transformar atividades em programas contínuos de capacitação, cursos ou campeonatos regionais.

Sustentabilidade Ambiental

Uso de materiais recicláveis e ecológicos sempre que possível;

Gestão de resíduos durante o evento, com separação seletiva e descarte adequado;

Redução do consumo de materiais descartáveis, priorizando reutilização e logística consciente;

Promoção de transporte alternativo, incentivando participantes a utilizarem skate, bicicleta ou transporte público.



Plano de Continuidade

Calendário anual de atividades: oficinas de skate, cultura urbana e empreendedorismo a serem realizadas periodicamente nos municípios participantes;

Capacitação contínua: treinamentos para instrutores e monitores visando manter a qualidade das atividades e expandir o alcance do projeto;

Integração com programas públicos: articulação com secretarias de esportes, educação e cultura para continuidade e expansão do projeto;

Eventos futuros e campeonatos regionais: realização de edições anuais do Dia Mundial do Skate e minicampeonatos em municípios da RMRJ, utilizando os recursos e infraestrutura adquiridos;

Documentação e disseminação de resultados: relatórios, vídeos, fotos e materiais educativos que servirão de guia para replicação do projeto em outras regiões.



9.4 Contrapartidas Institucionais à SEIM e à Prefeitura do Rio de Janeiro

O projeto “Dia Mundial do Skate” compromete-se a cumprir as seguintes **contrapartidas exigidas pelo edital**, garantindo visibilidade institucional e participação da SEIM e da Prefeitura do Rio de Janeiro:

a) Inserção da Marca e Identidade Visual

Todas as peças de **divulgação digital e impressa** (cartazes, flyers, posts em redes sociais, banners e materiais promocionais) incluirão, de forma **destacada**, as marcas da **SEIM** e da **Prefeitura do Rio de Janeiro**;

As marcas estarão presentes também em **uniformes, kits dos participantes e credenciais** de acesso ao evento;

O palco, stands e áreas de competição terão **identificação visual institucional**, reforçando a presença da SEIM e da Prefeitura durante todas as atividades.

b) Disponibilização de Ingressos ou Convites

Serão disponibilizados **10% do total de ingressos ou convites** para a SEIM, Prefeitura do Rio de Janeiro e parceiros institucionais;



Estes ingressos permitirão a participação em todas as atividades do evento, incluindo oficinas, competições e apresentações culturais;

O controle será realizado por meio de lista de convidados e credenciamento especial, garantindo o acesso institucional.

c) Entrega de Produtos Finais

Serão entregues **5% dos produtos finais** desenvolvidos durante o projeto, incluindo:

Kits de participantes;

Materiais educativos e pedagógicos produzidos nas oficinas;

Relatórios, registros fotográficos e audiovisuais das atividades;

Estes produtos servirão como **documentação institucional e referência para futuras ações** da SEIM e da Prefeitura.

d) Participação Institucional

A equipe da SEIM e da Prefeitura terá **acesso integral às atividades**, podendo acompanhar oficinas, competições e demonstrações culturais;



Inclusão da SEIM e da Prefeitura em **comunicados oficiais e releases de imprensa**, destacando a parceria e apoio institucional;

Possibilidade de representantes institucionais **participarem da premiação e cerimônia de encerramento**, reforçando visibilidade e engajamento público.

10. ACOMPANHAMENTO DO PROJETO

10.1 Metodologia de Acompanhamento e Avaliação das Atividades

O acompanhamento do projeto “**Dia Mundial do Skate**” será realizado por meio de uma **metodologia estruturada**, que combina monitoramento contínuo, avaliação quantitativa e qualitativa e registros sistemáticos das atividades. O objetivo é **garantir o cumprimento das metas, a efetividade das ações e a transparência na execução**.

a) Estrutura de Supervisão

Coordenação Geral: responsável pelo planejamento, supervisão das atividades, integração entre equipes e comunicação com parceiros institucionais;



Equipe Técnica e Monitores: responsáveis pelo acompanhamento das oficinas, competições, atividades culturais e oficinas de empreendedorismo;

Consultoria Especializada: skatistas profissionais e instrutores capacitados para avaliação técnica das atividades esportivas;

Equipe de Comunicação e Documentação: responsável pelo registro fotográfico, audiovisual e relatórios de mídia, garantindo a visibilidade e a documentação das ações.

b) Instrumentos de Monitoramento

Listas de Presença e Credenciamento: controle de participação dos beneficiados em oficinas, competições e atividades culturais;

Formulários e Questionários de Satisfação: coleta de feedback qualitativo de participantes, instrutores e parceiros;

Relatórios de Atividades: compilação de dados sobre oficinas, competições, demonstrações e participação institucional;

Registros Fotográficos e Audiovisuais: documentação visual das atividades para comprovação de execução e divulgação institucional;



Planilhas de Indicadores de Resultado: acompanhamento de metas quantitativas e qualitativas, incluindo participação, inclusão social, alcance geográfico e integração intermunicipal.

c) Avaliação Contínua

Reuniões periódicas entre equipe de coordenação e monitores para análise de indicadores, resolução de problemas e ajustes operacionais;

Verificação diária do cumprimento da programação, qualidade das atividades e condições de segurança;

Relatórios parciais mensais, consolidando informações de participação, resultados de oficinas e feedback do público;

Avaliação final pós-evento, com análise dos indicadores quantitativos e qualitativos, comparação com metas planejadas e identificação de oportunidades de melhoria para futuras edições.



d) Indicadores de Acompanhamento

Dimensão	Indicador	Instrumento de Verificação	Frequência
PARTICIPAÇÃO	Número de participantes diretos e indiretos	Lista de presença, crachás, fotos	Contínuo
INCLUSÃO SOCIAL	Percentual de participantes de comunidades vulneráveis	Questionário socioeconômico e listas de parceiros	Pré-evento e durante o evento
QUALIDADE DAS OFICINAS	Avaliação de instrutores e participantes	Formulários de feedback, relatórios de desempenho	Após cada oficina
CUMPRIMENTO DA PROGRAMAÇÃO	Percentual de atividades realizadas conforme cronograma	Relatórios de execução diária	Diário durante o evento
DIVULGAÇÃO INSTITUCIONAL	Presença das marcas SEIM e Prefeitura	Registro fotográfico e mídias sociais	Contínuo
SUSTENTABILIDADE E LEGADO	Uso de materiais permanentes e capacitação de instrutores	Inventário e relatórios finais	Pós-evento



10.2 Procedimentos de Prestação de Contas e Relatório Final à SEIM

O projeto “Dia Mundial do Skate” seguirá procedimentos rigorosos de **transparência, organização e documentação financeira e técnica**, garantindo conformidade com as normas da SEIM e da Prefeitura do Rio de Janeiro.

a) Prestação de Contas Financeira

Registro detalhado de despesas: todas as despesas serão registradas por categoria (serviços, materiais permanentes, materiais de consumo, divulgação, logística e recursos humanos);

Comprovação documental: notas fiscais, recibos, contratos e comprovantes de pagamento serão organizados de forma cronológica e temática;

Controle orçamentário: planilhas de controle financeiro serão atualizadas mensalmente, comparando valores executados com o orçamento aprovado;

Auditoria interna: a equipe de coordenação fará revisões periódicas das despesas para assegurar conformidade com o plano de execução aprovado;

Envio à SEIM: todos os documentos e relatórios financeiros serão encaminhados conforme o cronograma definido no edital, permitindo análise e validação institucional.



b) Relatório Final de Execução

O **relatório final** terá caráter técnico, detalhando todas as etapas do projeto e os resultados obtidos, contemplando:

Resumo executivo: contextualização do projeto, objetivos, público-alvo e principais resultados;

Descrição das atividades realizadas: oficinas, competições, demonstrações culturais e feiras de empreendedorismo, com registro de participação e fotos;

Resultados quantitativos e qualitativos: análise detalhada de participação, inclusão social, alcance geográfico, integração intermunicipal e impactos culturais e esportivos;

Indicadores de avaliação: apresentação dos indicadores definidos na seção 9.2, com evidências e análise crítica do cumprimento das metas;

Contrapartidas institucionais: registro da execução das contrapartidas à SEIM e à Prefeitura, incluindo entrega de produtos finais, inserção de marcas e disponibilização de ingressos;

Sustentabilidade e plano de continuidade: registro de materiais permanentes adquiridos, capacitação de instrutores e estratégias de replicação futura;

Fotos e documentação visual: registro fotográfico e audiovisual de todas as atividades;



Anexos: cópias de notas fiscais, contratos, listas de presença, questionários de avaliação e demais comprovantes pertinentes.

c) Prazo e Forma de Entrega

O **relatório final**, acompanhado da **prestações de contas financeira**, será entregue à SEIM no prazo estipulado pelo edital, assegurando conformidade com as normas e procedimentos de fiscalização;

A entrega poderá ser realizada em formato **digital e físico**, garantindo a completa documentação das atividades e do uso dos recursos;

Eventuais ajustes ou complementações solicitadas pela SEIM serão atendidos pela equipe de coordenação, garantindo transparência e conformidade.



11. RECURSOS HUMANOS

Para o adequado desenvolvimento das atividades e o regular funcionamento do projeto, será assegurada a participação dos seguintes profissionais e equipes:

11.1 Coordenação Geral

Função: Planejamento estratégico, supervisão de todas as etapas do projeto, articulação com parceiros, SEIM e Prefeitura;

Quantidade: 1 coordenador geral;

Responsabilidades:

- Supervisionar cronograma e execução do projeto;

- Garantir cumprimento de metas e indicadores;

- Coordenar equipe técnica e logística;

- Elaborar relatórios de acompanhamento e final.

11.2 Equipe Técnica de Skate

Função: Condução das oficinas e competições, supervisão técnica do público e skatistas;

Quantidade: 5 instrutores profissionais (níveis iniciante, intermediário e avançado);



Responsabilidades:

- Ministrar oficinas práticas e teóricas;
- Garantir segurança e aplicação de normas da FASERJ;
- Avaliar desempenho dos participantes e orientar capacitação.

11.3 Monitores e Apoio Educacional

Função: Auxílio nas oficinas de skate, cultura urbana e empreendedorismo;

Quantidade: 8 monitores;

Responsabilidades:

- Acompanhar participantes em atividades práticas;
- Garantir organização das oficinas;
- Apoiar na distribuição de materiais e registro de presença.

11.4 Equipe de Logística e Infraestrutura

Função: Montagem, manutenção e organização das áreas do evento;

Quantidade: 6 profissionais;



Responsabilidades:

- Montagem de pistas, palcos e stands;
- Controle de acesso e segurança;
- Supervisão de limpeza, transporte e equipamentos.

11.5 Equipe de Comunicação e Divulgação

Função: Planejamento e execução de estratégias de divulgação e registro do evento;

Quantidade: 4 profissionais (social media, fotógrafo, videomaker, designer gráfico);

Responsabilidades:

- Produção de conteúdos digitais e impressos;
- Registro fotográfico e audiovisual;
- Gestão de redes sociais e assessoria de imprensa.

11.6 Equipe de Saúde e Segurança

Função: Garantir atendimento médico e segurança durante o evento;

Quantidade: 3 profissionais (enfermeiro, socorrista, segurança);



Responsabilidades:

- Atendimento emergencial e primeiros socorros;
- Monitoramento de segurança nas áreas de prática esportiva;
- Coordenação com equipe logística para prevenção de riscos.

11.7 Consultores e Parceiros Técnicos

Função: Supervisão técnica e suporte especializado;

Quantidade: 2 consultores (representantes da FASERJ e cultura urbana);

Responsabilidades:

- Garantir conformidade técnica das competições;
- Orientar atividades culturais e educativas;
- Avaliar impacto técnico e esportivo do projeto.

11.1 INFRAESTRUTURA E MATERIAIS PERMANENTES E DE CONSUMO

Para a execução do projeto, será disponibilizada uma infraestrutura adequada e materiais de consumo, garantindo **segurança, acessibilidade, qualidade das atividades e sustentabilidade**.



a) Infraestrutura Permanente Pistas de Skate Modulares

Rampas, corrimãos, bancos e obstáculos adaptáveis a diferentes níveis de habilidade;
Materiais resistentes e reutilizáveis em futuras ações do projeto.

Equipamentos de Som e Iluminação

Sistema de sonorização portátil para eventos e apresentações culturais;
Iluminação para áreas de prática e palco, garantindo visibilidade e segurança.

Palcos e Stands

Estruturas permanentes para oficinas, feiras de empreendedorismo e apresentações culturais;
Facilidades para exposição de patrocinadores e parceiros.

Equipamentos de Segurança Permanente

Capacetes, joelheiras, cotoveleiras e protetores de punho;
Kits de primeiros socorros para futuras atividades.



Materiais de Treinamento e Capacitação

Kits pedagógicos, manuais, planilhas e materiais digitais;
Recursos utilizados para oficinas e capacitação de instrutores.

b) Materiais de Consumo

Kits dos Participantes

Camisetas, squeezes, crachás, adesivos e brindes promocionais;
Materiais distribuídos durante oficinas e competições.

Materiais para Oficinas

Tintas, pincéis, sprays, shapes, papel, cartolina e outros materiais artísticos;
Materiais para oficinas de cultura urbana e atividades criativas.

Materiais de Divulgação e Comunicação

Flyers, cartazes, banners de lona ou papel;
Materiais impressos destacando a marca SEIM e Prefeitura do Rio;
Brindes promocionais para o público e parceiros.



Materiais de Infraestrutura Temporária

Mesas, cadeiras, tendas, lonas, cordas, fitas e cones de sinalização;
Equipamentos utilizados para demarcação de áreas e suporte das atividades.

Materiais de Higiene e Segurança

Álcool em gel, luvas, máscaras e produtos de limpeza;
Copos descartáveis, embalagens de alimentos e lixeiras temporárias;
Materiais utilizados para garantir saúde e segurança do público e equipe.

Observações

Todos os materiais e equipamentos priorizarão **sustentabilidade e reutilização**, reduzindo impactos ambientais;
Materiais permanentes serão armazenados e utilizados em futuras edições do evento, oficinas e campeonatos regionais;
Materiais de consumo serão adquiridos de forma planejada, garantindo **eficiência, qualidade e controle de custos**. e impacto:



13. PARCERIAS E APOIOS INSTITUCIONAIS

O sucesso do projeto “Dia Mundial do Skate” dependerá da **articulação com parceiros estratégicos**, incluindo instituições públicas, empresas privadas, organizações da sociedade civil e entidades esportivas. Essas parcerias garantirão **recursos, expertise técnica, divulgação e engajamento social**.

13.1 Parcerias Estratégicas

Prefeitura do Rio de Janeiro / SEIM

Apoio institucional e visibilidade da marca;

Fornecimento de infraestrutura urbana e autorização para ocupação de espaços públicos;

Participação em cerimônias e premiações durante o evento.

FASERJ (Federação de Skate do Estado do Rio de Janeiro)

Supervisão técnica das competições;

Capacitação de instrutores e orientação para avaliação de skatistas;

Garantia da conformidade com normas esportivas oficiais.



Escolas e Instituições de Ensino

- Divulgação do projeto junto a estudantes;
- Apoio na mobilização de jovens participantes das oficinas;
- Parceria em oficinas educativas e culturais.

ONGs e Associações Comunitárias

- Inclusão social de jovens de comunidades vulneráveis;
- Apoio logístico para transporte e participação de beneficiados;
- Monitoramento de participação e impacto social.

13.2 Apoios de Empresas e Patrocinadores

Marcas de vestuário e equipamentos de skate: fornecimento de materiais e kits para participantes;

Empresas de comunicação e mídia: divulgação digital e impressa do projeto;

Empresas de alimentação e bebidas: apoio em food trucks e áreas de convivência;

Patrocinadores institucionais locais: apporte de recursos financeiros ou logísticos para ampliação do alcance do projeto.



13.3 Cotas de Patrocínio

O projeto poderá ser estruturado de acordo com as **cotas definidas pelo edital Integra Rio**, considerando público estimado, alcance e impacto:

Cota	Público Estimado	Tipo de Participante
R\$ 25.000	+375 pessoas	Pessoa física ou jurídica
R\$ 50.000	+750 pessoas	Pessoa jurídica
R\$ 100.000	+1.500 pessoas	Pessoa jurídica
R\$ 200.000	+3.000 pessoas	Pessoa jurídica
R\$ 300.000	+4.500 pessoas	Pessoa jurídica
R\$ 500.000	+7.500 pessoas	Pessoa jurídica

- A escolha da cota será definida considerando **público estimado, alcance geográfico e complexidade das atividades**;



- Todos os parceiros terão **visibilidade proporcional à sua contribuição**, respeitando normas do edital e garantindo retorno institucional e de comunicação.

O projeto "Dia Mundial do Skate: Inclusão, Cultura e Movimento" tem um valor total de **R\$ 500.000,00**.

Abaixo está uma planilha de custos detalhada, estruturada com base nas atividades (oficinas de skate, competições, oficinas de cultura urbana e empreendedorismo) e infraestrutura (pistas modulares, palco, som, etc.) descritas no projeto, utilizando estimativas de mercado pesquisadas para eventos no Rio de Janeiro (RJ).

Essa planilha é uma sugestão de alocação de recursos e deve ser validada com orçamentos reais de fornecedores e prestadores de serviço.



13.3 Planilha Detalhada de Custos: Dia Mundial do Skate

Valor Total do Projeto: R\$ 500.000,00

Categoria	Item de Custo	Unidade	Quantidade	Valor Unitário Estimado (R\$)	Valor Total Estimado (R\$)
I. Infraestrutura e Logística (44,5%)					222.500,00
I	Aluguel do Espaço (Estádio Nilton Santos - Concessão/Taxas)	Diária	1	45.000,00	45.000,00
	Pistas de Skate Modulares (Aluguel, Montagem e Desmontagem)	Conjunto	1	70.000,00	70.000,00
	Palco, Tendas para Oficinas, Estruturas de Stands	Conjunto	1	30.000,00	30.000,00
	Equipamentos de Som e Iluminação Profissional	Conjunto	1	25.000,00	25.000,00
	Limpeza, Banheiros Químicos, Brigada de Incêndio e Segurança	Serviço	1	30.000,00	30.000,00
	Alimentação e Bebidas (Água/Lanche básico para 1.500 participantes)	Kit	1.500	15,00	22.500,00



13.3 Planilha Detalhada de Custos: Dia Mundial do Skate

Valor Total do Projeto: R\$ 500.000,00

Categoria	Item de Custo	Unidade	Quantidade	Valor Unitário Estimado (R\$)	Valor Total Estimado (R\$)
II. Equipe e Recursos Humanos (8,6%)					43.000,00
II	Coordenação Geral e Produção Executiva (Pré-evento e Evento)	Serviço	1	15.000,00	15.000,00
	Instrutores de Skate (10 Profissionais - R\$100/h estimados)	Pessoa/Dia	10	1.000,00	10.000,00
	Monitores de Oficinas (Grafite, Música, Empreendedorismo)	Pessoa/Dia	6	1.000,00	6.000,00
	Juízes, DJs e Locutores (Competições e Palco)	Pessoa/Dia	5	1.200,00	6.000,00
	Equipe de Apoio e Logística (30 pessoas para 10h de evento)	Pessoa/Dia	30	200,00	6.000,00



13.3 Planilha Detalhada de Custos: Dia Mundial do Skate

Valor Total do Projeto: R\$ 500.000,00

Categoria	Item de Custo	Unidade	Quantidade	Valor Unitário Estimado (R\$)	Valor Total Estimado (R\$)
III. Oficinas e Competições (14,5%)					72.500,00
III	Kits de Participação (Camiseta, Squeeze, Material Informativo - 1.500 kits)	Kit	1.500	25,00	37.500,00
	Material Pedagógico e Consumo (Skates, Equipamentos de Segurança, Material para Grafite)	Conjunto	1	10.000,00	10.000,00
	Skateboards e Equipamentos de Segurança para Empréstimo	Conjunto	1	10.000,00	10.000,00
	Prêmios (Monetários/Produtos) e Troféus para Competições	Conjunto	1	15.000,00	15.000,00



13.3 Planilha Detalhada de Custos: Dia Mundial do Skate

Valor Total do Projeto: R\$ 500.000,00

Categoria	Item de Custo	Unidade	Quantidade	Valor Unitário Estimado (R\$)	Valor Total Estimado (R\$)
IV. Comunicação e Divulgação (5,0%)					25.000,00
IV	Assessoria de Imprensa e Relações Públicas (1 mês)	Serviço	1	10.000,00	10.000,00
	Gestão de Redes Sociais e Produção de Conteúdo (Plano Avançado)	Serviço	1	5.000,00	5.000,00
	Mídia Paga (Impulsionamento Digital)	Serviço	1	5.000,00	5.000,00
	Design Gráfico e Material Impresso (Banners, Flyers, Credenciais)	Conjunto	1	5.000,00	5.000,00
V. Custos Administrativos e Reserva Técnica (27,4%)					137.000,00
V	Taxa de Administração e Gestão Financeira (10% sobre o Total)	%	1	50.000,00	50.000,00
	Reserva Técnica / Contingência (Imprevistos, 18,7% do Saldo)	%	1	87.000,00	87.000,00
TOTAL GERAL DO PROJETO					500.000,00



Considerações sobre as Estimativas

Infraestrutura: A maior parte do orçamento (44,5%) é destinada à montagem da estrutura no Estádio Nilton Santos, que é um local de grande porte. O item **Pistas de Skate Modulares** é o de maior valor, refletindo a necessidade de locação e logística de montagem de equipamentos de alto padrão para as competições e oficinas.

Recursos Humanos: O valor para Instrutores de Skate (R\$10.000,00) foi estimado com base em uma taxa horária de R\$100,00, ligeiramente acima da média de R\$83/h encontrada no Rio de Janeiro, para garantir a contratação de profissionais qualificados.

Contingência: Uma reserva técnica robusta (R\$87.000,00) é crucial para projetos desse porte, cobrindo atrasos, falhas de equipamento ou custos não previstos em segurança e logística.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto “Dia Mundial do Skate” representa uma iniciativa estratégica de **integração social, cultural e esportiva** na Região Metropolitana do Rio de Janeiro, promovendo o skate como ferramenta de inclusão, educação e desenvolvimento comunitário. A ação contribui para a **formação de jovens e adolescentes**, estimula a **expressão artística, o empreendedorismo e o protagonismo social**, além de fortalecer vínculos entre diferentes municípios da região.

A execução do projeto prevê **infraestrutura adequada, materiais permanentes e de consumo, recursos humanos qualificados e parcerias institucionais estratégicas**, garantindo **segurança, qualidade e sustentabilidade** em todas as atividades. A metodologia de acompanhamento e avaliação permitirá mensurar resultados quantitativos e qualitativos, garantindo **transparência, efetividade e prestação de contas** à SEIM e à Prefeitura do Rio de Janeiro.

O projeto ainda promove um **legado duradouro**, por meio de capacitação contínua de instrutores, reutilização de materiais e replicação das oficinas e competições em futuras ações, consolidando o skate como ferramenta de **integração, cultura urbana e desenvolvimento social**.



Portanto, o **Dia Mundial do Skate** não apenas celebra o esporte e a cultura urbana, mas também cria oportunidades concretas para **transformação social, inclusão e fortalecimento da identidade comunitária**, contribuindo diretamente para os objetivos do edital Integra Rio e para o desenvolvimento sustentável da região.

REFERÊNCIAS TÉCNICAS E INSTITUCIONAIS

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. *Censo Demográfico 2022: população da Região Metropolitana do Rio de Janeiro.* Rio de Janeiro: IBGE, 2023. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br>

FASERJ – Federação de Skate do Estado do Rio de Janeiro. *Regulamento Oficial de Competições de Skate.* Rio de Janeiro: FASERJ, 2024.

Observatório do Esporte do Rio de Janeiro. *Estudos sobre participação juvenil em esportes urbanos e skate.* Rio de Janeiro: Prefeitura do Rio, 2023.

Ministério da Cidadania / Secretaria Especial do Esporte. *Diretrizes de Esporte, Cultura e Inclusão Social.* Brasília: Ministério da Cidadania, 2022.



UNESCO. *Skateboarding and Youth Empowerment: Urban Sport as Cultural Practice.* Paris: UNESCO, 2021.

SEIM – Secretaria Municipal de Inovação e Integração do Rio de Janeiro. *Edital Integra Rio – Orientações e Critérios para Projetos de Desenvolvimento Urbano Sustentável e Inclusão Social.* Rio de Janeiro: SEIM, 2025.

Associação Brasileira de Cultura Urbana (ABCU). *Relatório sobre skate e cultura urbana no Brasil.* São Paulo: ABCU, 2022.

Costa, G. H. "What does skateboarding mean to you?" *An exploratory study of Brazilian skateboarders' developmental experiences.* ResearchGate, 2022. Disponível em:
<https://www.researchgate.net/publication/366597930>

Social Skate. *Skateboarding for Social Change in São Paulo.* Atlas of the Future, 2022. Disponível em: <https://atlasofthefuture.org/project/social-skate/>

Laureus Sport for Good Foundation. *Skate for Social Change Programme: Engaging Girls Through Skateboarding in Brazil.* Laureus, 2025. Disponível em:
<https://www.laureus.com/news/skate-for-social-change-programme-engaging-girls-through-skateboarding-in-brazil>



Goodpush Alliance. *Mapping and Supporting Brazilian Social Skate Projects.* Goodpush, 2021.

Disponível em: <https://www.goodpush.org/blog/mapping-and-supporting-brazilian-social-skate-projects>

Concrete Jungle Foundation. *Building, Learning and Sharing Skateboarding in South America.*

Concrete Jungle, 2019. Disponível em: <https://concretejunglefoundation.org/building-learning-sharing-skateboarding-in-south-america.php>

Tsipis, A. *Urban Rides, Social Tides: Skateboarding's Influence on Youth Empowerment and Urban Space Transformation in Nairobi.* Diva Portal, 2024. Disponível em: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2%3A1899706/FULLTEXT01.pdf>

EDP Brasil. *Skateboarding is Good, with Education It's Great.* EDP, 2023. Disponível em: <https://www.edp.com/en/responsible-action/social-impact/yes-program/our-initiatives/skateboarding-is-good-with-education-its-great>

Casa Amarela Providência. *Projeto Santo Skate.* Casa Amarela, 2022. Disponível em: <https://casaamarelaprovidencia.org/projeto-santo-skate-en>



Optimist Daily. *Social Skate Combats Crime and Violence in Brazil Through Skateboarding.*

Optimist Daily, 2021. Disponível em: <https://www.optimistdaily.com/2021/12/social-skate-combats-crime-and-violence-in-brazil-through-skateboarding/>

Skateboarding as a Catalyst for Social and Community Engagement. GoSkate, 2025. Disponível em: <https://goskate.com/top/goskate-study-skateboarding-as-a-catalyst-for-social-and-community-engagement/>

Rio de Janeiro City Hall. *Parque Carioca Pavuna.* GoSkate, 2023. Disponível em: <https://goskate.com/sp/listing/carioca-pavuna-skate-park-parque-carioca-pavuna/>

Rio de Janeiro City Hall. *Parque Rita Lee.* Wikipedia, 2024. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Parque_Rita_Lee

Maré Favela Skatepark. *Skateboarding in Maré Helps Youth Divert Their Focus from the Negative Aspects of Life in the Favela.* Make Life Skate Life, 2020. Disponível em: <https://www.makelifeskatelife.org/latest/mare-favela-build>

ANEXO 2 -

ANEXO 2 CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

NOME DO PROJETO	PROJETO DIA MUNDIAL DO SKATE		
PROONENTE	INSTITUTO SOCIAL DE ESPORTES LAZER SAUDE INCLUSAO SOCIAL E MEIO AMBIENTE		
CPNJ/CPF	23.013.443/0001-12		
E-MAIL	institutoplanejarbr@gmail.com	TELEFONES	(21) 99584-7078

INSTRUÇÕES PARA PREENCHIMENTO

Coluna Etapa: Diga em qual momento do projeto INTEGRA RIO a atividade será realizada. Mencione se a atividade refere-se a etapa de Pré-produção, Produção ou Pós-produção.
 Coluna Atividade: Liste as atividades que serão desenvolvidas em cada etapa do projeto. Exemplo: 'Contratação de equipe', 'Confecção de material de divulgação', 'Ensaios', 'Divulgação do projeto', etc.

Coluna Duração: Marque na tabela em qual mês a atividade mencionada acontecerá. Sugestão: marcar os meses com "x" ou pintar a célula. Verifique se a duração do projeto condiz com os prazos dispostos no edital. **Para adicionar novas linhas na planilha, selecione "Inserir / Linhas" no programa Excel. Adicione quantas linhas forem necessárias.**

DURAÇÃO EM QUANTIDADE DE MESES

ETAPAS	ATIVIDADES	1ºMÊS	2º MÊS	3º MÊS	4º MÊS	5º MÊS	6º MÊS
PRÉ-PRODUÇÃO	Planejamento técnico e administrativo do circuito	X	X				

PRÉ-PRODUÇÃO	Definição das sede, locais e parcerias institucionais	X	X				
PRÉ-PRODUÇÃO	Elaboração e aprovação de identidade visual e plano de comunicação	X	X				
PRÉ-PRODUÇÃO	Contratação da equipe técnica, operacional e administrativa	X	X	X			

PRÉ-PRODUÇÃO	Compra de materiais permanentes e de consumo (tendas, uniformes, brindes etc.)		X	X			
PRÉ-PRODUÇÃO	Produção e confecção de materiais gráficos e de divulgação		X	X			

PRÉ-PRODUÇÃO	Lançamento do hotsite e abertura de inscrições			X			
ETAPAS	ATIVIDADES	1º MÊS	2º MÊS	3º MÊS	4º MÊS	5º MÊS	6º MÊS
PRODUÇÃO	ETAPA REGIONAL-DUQUE DE CAXIAS		X				
PRODUÇÃO	ETAPA REGIONAL-BELFORD ROXO			X			
PRODUÇÃO	ETAPA REGIONAL-NOVA IGUAÇU			X			
PRODUÇÃO	ETAPA REGIONAL-NITEROI				X		
PRODUÇÃO	ETAPA REGIONAL-MAGÉ						
PRODUÇÃO	ETAPA REGIONAL – MARICÁ		X				
PRODUÇÃO	ETAPA FINAL – RIO DE JANEIRO (CAPITAL)					X	
PRODUÇÃO	ETAPA FINAL – RIO DE JANEIRO (CAPITAL)						X

PRODUÇÃO CADA ETAPA – MONTAGEM DO EVENTO	Transporte e descarga dos materiais e equipamentos no local		X	X	X	X	X
PRODUÇÃO CADA ETAPA – MONTAGEM DO EVENTO	Delimitação da área do evento		X	X	X	X	X
PRODUÇÃO CADA ETAPA – MONTAGEM DO EVENTO	Montagem do evento		X	X	X	X	X
PRODUÇÃO CADA ETAPA – MONTAGEM DO EVENTO	Instalação das tendas estruturada		X	X	X	X	X
CADA ETAPA – MONTAGEM DO EVENTO	Instalação do sistema de som ambiente e locução;		X	X	X	X	X
CADA ETAPA – MONTAGEM DO EVENTO	Montagem de backdrops, faixas e sinalização institucional da SEIM e do projeto;		X	X	X	X	X

CADA ETAPA – EXECUÇÃO DO EVENTO	Abertura oficial e credenciamento dos participantes		X	X	X	X	X
CADA ETAPA – EXECUÇÃO DO EVENTO	Atividades Educativas e Institucionais		X	X	X	X	X

CADA ETAPA – EXECUÇÃO DO EVENTO	Cerimônia de premiação e encerramento		X	X	X	X	X
CADA ETAPA – EXECUÇÃO DO EVENTO	Desmontagem parcial de áreas e limpeza técnica		X	X	X	X	X
CADA ETAPA – EXECUÇÃO DO EVENTO	Resultados Da Etapa		X	X	X	X	X
ETAPAS	ATIVIDADES	1º MÊS	2º MÊS	3º MÊS	4º MÊS	5º MÊS	6º MÊS
PÓS-PRODUÇÃO	Relatório Técnico de Etapa (modelo SEIM)		X	X	X	X	X
PÓS-PRODUÇÃO	Relatório Fotográfico e Audiovisual		X	X	X	X	X

PÓS-PRODUÇÃO	Relatório Socioeducativo		X	X	X	X	X
PÓS-PRODUÇÃO	Relatório de Comunicação e Mídia		X	X	X	X	X
PÓS-PRODUÇÃO	Relatório Financeiro Parcial		X	X	X	X	X
PÓS-PRODUÇÃO	Checklist de Infraestrutura e Materiais		X	X	X	X	X
PÓS-PRODUÇÃO	Avaliação Técnica E Contínua		X	X	X	X	X
PÓS-PRODUÇÃO			X	X	X	X	X
PÓS-PRODUÇÃO	Prazo E Integração Com A Gestão Do Projeto				X	X	X
PÓS-PRODUÇÃO	Legado E Continuidade				X	X	X
PÓS-PRODUÇÃO	Consolidação Financeira						X
PÓS-PRODUÇÃO	Cruzamento Físico-Financeiro						X
PÓS-PRODUÇÃO	Revisão Contábil e Auditoria Interna						X
PÓS-PRODUÇÃO	Elaboração do Relatório de Prestação de Contas						X

PÓS-PRODUÇÃO	Entrega e Protocolo à SEIM					X
PÓS-PRODUÇÃO	Arquivamento e Acesso Público					X