



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 **sustentabilidade 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  |
|----------------------------------|---|---|
| <b>PARTICIPAÇÃO NO EVENTO</b>    | Número de participantes diretos                           | Lista de presença, crachás e registros fotográficos               |
| <b>INCLUSÃO SOCIAL</b>           | Percentual de participantes de comunidades vulneráveis    | Questionário socioeconômico e listas das instituições parceiras   |
| <b>OFICINAS REALIZADAS</b>       | Quantidade de oficinas e participantes                    | Relatórios das oficinas, certificados de participação             |
| <b>COMPETIÇÕES REALIZADAS</b>    | Número de categorias e vencedores                         | Ata oficial de resultados e certificados de premiação             |
| <b>DIVULGAÇÃO INSTITUCIONAL</b>  | Presença da marca em materiais e mídias                   | Registro fotográfico, mídias sociais, relatórios de imprensa      |
| <b>LEGADO E SUSTENTABILIDADE</b> | 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                    |
|-----------------------------------|---|---|-------------------------------|
| <b>PARTICIPAÇÃO</b>               | Número de participantes diretos e indiretos               | Lista de presença, crachás, fotos                 | Contínuo                      |
| <b>INCLUSÃO SOCIAL</b>            | Percentual de participantes de comunidades vulneráveis    | Questionário socioeconômico e listas de parceiros | Pré-evento e durante o evento |
| <b>QUALIDADE DAS OFICINAS</b>     | Avaliação de instrutores e participantes                  | Formulários de feedback, relatórios de desempenho | Após cada oficina             |
| <b>CUMPRIMENTO DA PROGRAMAÇÃO</b> | Percentual de atividades realizadas conforme cronograma   | Relatórios de execução diária                     | Diário durante o evento       |
| <b>DIVULGAÇÃO INSTITUCIONAL</b>   | Presença das marcas SEIM e Prefeitura                     | Registro fotográfico e mídias sociais             | Contínuo                      |
| <b>SUSTENTABILIDADE E LEGADO</b>  | 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 **prestação 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:** aporte 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\$) |
|--|---|----------|------------|-------------------------------|----------------------------|
| <b>I. Infraestrutura e Logística (44,5%)</b> |   |          |            |                               | <b>222.500,00</b>          |
| <b>I</b>                                     | 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\$) |
|--|---|----------|------------|-------------------------------|----------------------------|
| <b>IV. Comunicação e Divulgação (5,0%)</b>                 |   |          |            |                               | <b>25.000,00</b>           |
| <b>IV</b>  | 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 (Impulsioneamento 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                   |
| <b>V. Custos Administrativos e Reserva Técnica (27,4%)</b> |   |          |            |                               | <b>137.000,00</b>          |
| <b>V</b>   | 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                  |
| <b>TOTAL GERAL DO PROJETO</b>                              |   |          |            |                               | <b>500.000,00</b>          |





## 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](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   |           |                 |
| PROPONENTE      | 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', 'Ensaaios', '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  | 1º MÊS | 2º MÊS | 3º MÊS | 4º MÊS | 5º MÊS | 6º MÊS |
|--------------|---|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| PRÉ-PRODUÇÃO | Planejamento técnico e administrativo do circuito | X      | X      |        |        |        |        |

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

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

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

|          |   |  |  |  |  |  |   |
|----------|---|--|--|--|--|--|---|
| PRODUÇÃO | ETAPA FINAL –<br>RIO DE<br>JANEIRO<br>(CAPITAL) |  |  |  |  |  | X |
|----------|---|--|--|--|--|--|---|



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

|                                       |   |  |   |   |   |   |   |
|---------------------------------------|---|--|---|---|---|---|---|
| CADA ETAPA –<br>EXECUÇÃO<br>DO EVENTO | Abertura oficial<br>e credenciament<br>o dos<br>participantes |  | X | X | X | X | X |
| CADA ETAPA –<br>EXECUÇÃO<br>DO EVENTO | Atividades<br>Educativas e<br>Institucionais                  |  | X | X | X | X | X |

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

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



|                  |                                  |  |  |  |  |  |   |
|------------------|----------------------------------|--|--|--|--|--|---|
| PÓS-<br>PRODUÇÃO | Entrega e<br>Protocolo à<br>SEIM |  |  |  |  |  | X |
| PÓS-<br>PRODUÇÃO | Arquivamento e<br>Acesso Público |  |  |  |  |  | X |