

TERMO DE ADITAMENTO Nº 01 AO TERMO DE FOMENTO Nº 06/SMIT/2025

PROCESSO ADMINISTRATIVO SEI Nº 6023.2025/0002213-6

PARTÍCIPES: SECRETARIA MUNICIPAL DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIA – SMIT E O ACT ACESSO CULTURA E TECNOLOGIA.

OBJETO DA PARCERIA: Oferecimento de curso gratuito para a capacitação de crianças e adolescentes sobre tecnologias imersivas (Realidade Virtual, Realidade Aumentada) e a nova fase da internet (Web3), conforme as especificações constantes do Plano de Trabalho - Anexo I deste termo.

OBJETO DESTES TERMO: (I) Atualização do Plano de Trabalho.

Aos 28 (vinte e oito) dias do mês de abril de dois mil e vinte e seis, o **MUNICÍPIO DE SÃO PAULO**, por intermédio da **SECRETARIA MUNICIPAL DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIA**, inscrita no Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica do Ministério da Fazenda – CNPJ/MF sob n.º **46.392.163/0001-68**, com sede na Rua Líbero Badaró, 425 – 27º e 34º andares – Centro – CEP: 01009-000 – São Paulo/SP, neste ato representada pelo Secretário, **HUMBERTO DE ALENCAR PIZZA DA SILVA**, doravante designado simplesmente o **MUNICÍPIO**, e, de outro lado, a Organização da Sociedade Civil **ACT ACESSO CULTURA E TECNOLOGIA**, inscrita no Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica do Ministério da Fazenda – CNPJ/MF sob n.º **12.919.131/0001-56**, com sede na Avenida Brigadeiro Luis Antonio, 4553 – Jardim Paulista – CEP: 01401-002 – São Paulo/SP, neste ato representada legalmente nos termos do seu estatuto, por sua Dirigente **VIRGINIA ROSE WATSON AFFONSECA**, portadora da Cédula de Identidade RG n.º 37.***.*14 SSP/SP e inscrita no Cadastro Nacional da Pessoa Física do Ministério da Fazenda – CPF/MF sob o n.º 359.***.***-77, doravante designada simplesmente “**OSC**”, resolvem celebrar o presente **TERMO ADITIVO AO TERMO DE FOMENTO Nº 06/SMIT/2025**, com fundamento na Lei Federal nº 13.019/2014, com redação dada pela Lei nº 13.204/2015, no Decreto Municipal nº 57.575/2016 e demais normas aplicáveis, nos termos da autorização constante nos autos do Processo SEI nº 6023.2025/0002213-6, mediante as seguintes cláusulas e condições:



TERMO DE ADITAMENTO Nº 01 AO ACORDO DE COOPERAÇÃO Nº 01/SMIT/2022

CLÁUSULA PRIMEIRA
DA ATUALIZAÇÃO DO PLANO DE TRABALHO

- 1.1.** Fica atualizado o Plano de Trabalho conforme **Anexo I** deste aditivo.
- 1.1.1.** As partes se comprometem a seguir todas as regras e condições descritas no Plano de Trabalho – Anexo I deste termo.

CLÁUSULA SEGUNDA
DO VALOR DO TERMO E DOS RECURSOS ORÇAMENTÁRIOS

- 2.1.** Este termo não envolve nova transferência de recursos financeiros entre as partes.

CLÁUSULA TERCEIRA
RATIFICAÇÃO

- 3.1.** Ficam inalteradas as demais cláusulas, subcláusulas, itens, condições e obrigações do Termo de Fomento inicial que não contraditem o presente neste Termo Aditivo.

Estando as partes justas e acordadas, é lavrado o presente termo, que lido e achado conforme, vai por elas e pelas testemunhas presentes ao ato, assinado, em 02 (duas) vias de igual teor.

São Paulo, 28 de abril de 2016.


HUMBERTO DE ALENCAR PIZA DA SILVA
Secretário

SECRETARIA MUNICIPAL DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIA




VIRGINIA ROSE WATSON AFFONSECA


Representante Legal

ACT ACESSO CULTURA E TECNOLOGIA

Organização da Sociedade Civil - OSC

TESTEMUNHAS:


NOME: FERNANDA RIBEIRO DE OLIVEIRA
RF: 577 5516


Juliana M.S.C. Fratuschi
482.218-3





TERMO DE ADITAMENTO Nº 01 AO ACORDO DE COOPERAÇÃO Nº 01/SMIT/2022

ANEXO I

PLANO DE TRABALHO

DOC SEI [154345774]

****Deverão ser anexadas as vias originais do Plano de Trabalho assinadas pelo Representante Legal***

Plano de Trabalho: Escola MetaversoSP

Índice

- 1 Identificação do Proponente
 - 2 Dados do Objeto
 - 3 Histórico do Proponente
 - 4 Descrição do Objeto
 - 5 Conteúdo Programático e Carga Horária
 - 6 Metas e Indicadores
 - 7 Justificativa
 - 8 Cronograma de Execução
 - 9 Execução Orçamentária
 - 10 Prestação de Contas
-

1. Identificação do Proponente

Nome da OSC: ACT ACESSO CULTURA E TECNOLOGIA

CNPJ: 12.919.131/0001-56

Endereço da OSC: Avenida Brigadeiro Luís Antônio, 4553

Bairro: Jardim Paulista

CEP: 01401-002

Telefone: (11) 2476-9869

E-mail: act@maac.group

Dirigente da OSC: Virginia Rose Watson Affonseca



2. Dados do Objeto

CPF:	359.330.378-77
RG:	37.134.814 SSP/SP
Endereço do Dirigente:	Rua Orimonduba, 111 - Ap. 12 - São Paulo - SP - CEP: 04530-080
Nome da atividade:	Escola MetaversoSP
Identificação do Objeto:	Oferecer cursos gratuitos sobre tecnologias imersivas (Realidade Virtual, Realidade Aumentada) e a nova fase da Internet (Web3) para jovens e adultos.
Endereço:	Centro Cultural São Paulo - Rua Vergueiro, 1000 - Liberdade, São Paulo - SP, 01504-000
Horário de funcionamento:	Terça a Sexta: das 14h às 21h Sábados: das 14h às 17h
Período de vigência:	04 (quatro) meses
Nome do responsável técnico:	Carolina Mazoni Biotto
RG do responsável:	37.690.247-4
Valor total da parceria:	R\$ 165.000,00 (cento e sessenta e cinco mil reais)

[Handwritten signature]
A

3. Histórico do Proponente

Apresentação

Breve Histórico

A ACT - Acesso Cultura e Tecnologia é uma entidade social que nasceu com o propósito fundamental de democratizar o acesso ao conhecimento e à tecnologia. Desde a sua fundação, a organização dedica-se a desenvolver projetos para crianças, jovens e adultos em situação de vulnerabilidade social, que frequentemente enfrentam barreiras para acessar a internet e oportunidades de formação profissional.

Com a missão de promover a inclusão digital e social, a ACT oferece cursos e workshops gratuitos, capacitando seus beneficiários com as ferramentas necessárias para que possam não apenas adquirir novas habilidades, mas também se destacar no competitivo mercado de trabalho. Acreditamos que o conhecimento é um direito de todos e uma poderosa ferramenta de transformação.

Ao longo de sua trajetória, a ACT tem trabalhado incansavelmente para reduzir a exclusão digital, criando pontes entre a população e o universo da tecnologia e da cultura. Nossas iniciativas buscam empoderar os indivíduos, oferecendo-lhes a chance de construir um futuro mais promissor e de participar ativamente da sociedade digital.



4. Descrição do Objeto

O projeto "Escola MetaversoSP" visa oferecer uma experiência educacional inovadora e acessível, capacitando jovens e adultos com conhecimentos e habilidades nas tecnologias emergentes do Metaverso e da Web3. Em um período de três meses de aulas, os participantes terão a oportunidade de explorar o universo da Realidade Virtual (VR), Realidade Aumentada (AR) e outras ferramentas digitais que estão moldando o futuro da internet.

Estrutura do Curso:

O programa é dividido em módulos práticos e dinâmicos, desenhados para que os alunos aprendam "fazendo". Os temas abordados incluem:

- **Introdução ao Metaverso e Web3:** Conceitos básicos e exemplos práticos, desmistificando termos complexos e abordando segurança e responsabilidade no ambiente digital.
- **Exploração da Realidade Virtual:** Uso de óculos VR para visitas guiadas em metaversos, permitindo uma imersão imediata nas novas realidades digitais.
- **Modelagem 3D e Criação de Espaços Virtuais:** Introdução a ferramentas simples de modelagem 3D para criar objetos e expor artes digitais em um espaço coletivo no metaverso.
- **Criação de Avatares:** Desenvolvimento de identidades digitais personalizadas para interação nos ambientes virtuais.
- **Arte Digital com Inteligência Artificial (IA):** Utilização de IA para gerar imagens e desenvolver a criatividade, com foco na criação de prompts e uso de ferramentas como o Midjourney.
- **Edição e Preparação de Artes:** Técnicas básicas de edição de imagem para preparar as criações digitais para exposição.
- **Montagem de Exposição Virtual:** Organização e apresentação das obras dos alunos em um ambiente virtual, culminando em um evento final híbrido (presencial no CCSP e no Metaverso).

Metodologia:

A metodologia é focada na prática ("mão na massa"), com aulas objetivas que estimulam a criatividade e a experimentação. Os alunos verão resultados rápidos de suas criações, promovendo engajamento e aprendizado contínuo. A linguagem utilizada será simples e acessível, com exemplos do dia a dia, garantindo a inclusão de todos, mesmo aqueles sem contato prévio com tecnologia.

Produtos Finais e Benefícios:

Ao final do curso, os participantes receberão um certificado de conclusão, terão produzido sua própria obra de arte digital, criado um avatar personalizado, e receberão

f
ad
[assinatura]

um token exclusivo. Suas obras serão expostas em um espaço no metaverso, e todos terão acesso a uma cartilha de boas práticas em Web3. Além do conhecimento técnico, o projeto visa inserir os participantes em um novo mercado de trabalho, oferecendo-lhes ferramentas para o desenvolvimento pessoal e profissional no cenário digital em constante evolução.



5. Conteúdo Programático e Carga Horária

O curso "Escola MetaversoSP" terá 3 (três) meses de aula. Com uma carga horária total de 317 horas.

Módulo	Conteúdo Programático	Carga Horária
Módulo 1	Boas-vindas e Introdução ao Universo Digital - Apresentação e dinâmica - Cultura digital e economia criativa - Segurança, riscos e comportamento no ambiente online	30 horas
Módulo 2	Fundamentos de Web3 - Diferença entre Web2 e Web3 - Descentralização e propriedade digital - Carteiras digitais (wallets) - Tokens e NFTs	30 horas
Módulo 3	Blockchain na Prática - Funcionamento da blockchain - Redes (Ethereum, Polygon) - Smart contracts (conceito) - Exploração de transações	31 horas
Módulo 4	Criptomoedas e Economia Digital - Conceito de criptomoedas - Exchanges - Segurança e riscos - Educação financeira digital	31 horas
Módulo 5	Introdução à Realidade Virtual (VR) - Funcionamento dos óculos VR - Experiência prática em metaverso	31 horas
Módulo 6	Modelagem 3D e Espaço no Metaverso - Introdução à modelagem - Criação de objetos - Construção de ambiente coletivo	31 horas
Módulo 7	Criação de Avatares - Ferramentas e plataformas - Criação prática	31 horas
Módulo 8	Arte Digital com IA - Conceitos de IA - Uso de ferramentas (ChatGPT, Midjourney)	31 horas
Módulo 9	Edição e Finalização - Photoshop básico	31 horas



	- Tratamento de imagens - Preparação para exposição	
Módulo 10	Montagem da Exposição - Curadoria - Testes - Experiência do usuário	28 horas
Módulo 11	Evento Final - Exposição híbrida - Apresentação - Certificação	12 horas
	TOTAL	317 horas

6. Metas e Indicadores

As metas do projeto "Escola MetaversoSP" foram estabelecidas para garantir a mensuração do impacto e a efetividade das ações propostas, alinhando-se aos objetivos de inclusão digital e capacitação profissional. Os indicadores permitirão acompanhar o progresso e avaliar o sucesso da iniciativa.

Meta	Indicador	Previsão
Meta 1: Promover a inclusão digital e tecnológica.	Número de participantes que concluíram o curso com sucesso.	100 alunos
	Percentual de participantes que nunca tiveram contato prévio com tecnologias imersivas.	70%
Meta 2: Capacitar jovens e adultos em tecnologias emergentes.	Número de obras de arte digital criadas pelos alunos.	100 obras
	Número de avatares personalizados criados.	100 avatares
	Número de tokens exclusivos distribuídos.	100 tokens
Meta 3: Fomentar a criatividade e a expressão artística digital.	Número de exposições virtuais realizadas no metaverso.	1 exposição
	Número de participantes que expuseram suas obras.	100% dos concluintes
Meta 4: Inserir os participantes no ecossistema da Web3.	Número de participantes que demonstraram interesse em seguir carreira na área.	A ser avaliado
	Percentual de satisfação dos alunos com o conteúdo e metodologia do curso.	90%



7. Justificativa

A rápida evolução tecnológica tem redefinido as fronteiras da interação humana, do trabalho e da cultura. No centro dessa transformação, emergem conceitos como o Metaverso e a Web3, que prometem uma nova era de experiências digitais imersivas e descentralizadas. No entanto, o acesso a essas tecnologias e ao conhecimento necessário para compreendê-las e utilizá-las ainda é um privilégio, aprofundando a já existente exclusão digital e social.

Em grandes centros urbanos como São Paulo, a disparidade no acesso à tecnologia é evidente. Enquanto uma parcela da população já explora as possibilidades da Realidade Virtual (VR), Realidade Aumentada (AR) e Inteligência Artificial (IA), uma vasta camada de jovens e adultos, especialmente aqueles em situação de vulnerabilidade social e sem acesso prévio à internet e a cursos especializados, permanece à margem dessa revolução. Essa lacuna não apenas limita o desenvolvimento pessoal e cultural, mas também restringe severamente as oportunidades de inserção em um mercado de trabalho cada vez mais digitalizado e exigente.

O projeto "Escola MetaversoSP" surge como uma resposta direta a essa necessidade premente. Ao oferecer cursos gratuitos e práticos sobre Web3, VR, AR, IA e arte digital, a iniciativa visa democratizar o acesso a essas tecnologias de ponta. A localização estratégica no Centro Cultural São Paulo, um espaço de fácil acesso e reconhecido pela comunidade, potencializa o alcance do projeto, permitindo que um público diversificado e carente de oportunidades possa se capacitar.

Mais do que apenas ensinar ferramentas, a "Escola MetaversoSP" busca empoderar os participantes, estimulando a criatividade, o pensamento crítico e a capacidade de inovação. Ao produzir suas próprias obras de arte digital, criar avatares e expor seus trabalhos no metaverso, os alunos não apenas adquirem habilidades técnicas valiosas, mas também desenvolvem um senso de pertencimento e autoria em um ambiente digital que lhes era, até então, inacessível. Este projeto é, portanto, um investimento no capital humano, preparando indivíduos para os desafios e oportunidades da economia digital e contribuindo para a construção de uma sociedade mais equitativa e inclusiva.



8. Cronograma de Execução

O projeto "Escola MetaversoSP" terá duração de 4 (quatro) meses de 30 de dezembro de 2025 a 18 de fevereiro de 2026 será integralmente dedicado à fase de preparação, enquanto as aulas e o evento final ocorrerão nos meses de fevereiro, março e abril de 2026. Este cronograma detalha as principais etapas e ações, garantindo a organização e o cumprimento dos objetivos propostos.

Período Atividades Principais

30 de dezembro de 2025 a 18 de fevereiro de 2026

Fase de Preparação Intensiva e Divulgação - Montagem e configuração completa do espaço no Centro Cultural São Paulo (CCSP). - Aquisição e instalação de todos os materiais didáticos e equipamentos tecnológicos (óculos VR, computadores, softwares). - Visitas estratégicas a escolas e comunidades para convocação e engajamento de alunos. - Criação e organização detalhada das fichas de inscrição de alunos. - Lançamento de campanha de divulgação intensiva em mídias e redes sociais. - Treinamento e alinhamento da equipe de coordenação, professores e assistentes.

19 de fevereiro e 17 de abril de 2026.

Fase de Aulas e Desenvolvimento (Módulos Iniciais) - Início das aulas dos Módulos 1 a 4 (Boas-vindas, Introdução à Web3, Realidade Virtual, Modelagem 3D e Criação de Avatares). - Acompanhamento pedagógico e suporte técnico contínuo aos alunos. - Utilização do laboratório para exploração livre do Metaverso SP fora do horário de aula. - Produção inicial de obras digitais e avatares pelos participantes.

Fase de Aulas Avançadas, Exposição e Encerramento - Continuação das aulas dos Módulos 5 a 8 (Arte Digital com IA, Edição de Artes, Montagem da Exposição Virtual e Evento Final). - Organização e curadoria das obras digitais criadas pelos alunos para a exposição. - Realização da exposição híbrida (presencial no CCSP e no Metaverso). - Evento de encerramento com entrega de certificados e recompensas digitais. - Registro fotográfico e em vídeo de todo o projeto para documentação e divulgação futura.

9. Execução Orçamentária

Item	Serviço / Cargo	Descrição	Fornecedor	Valor Unitário (R\$)	Quantidade (meses/x)	Total (R\$)
1	Serviços de organização, produção e promoção do curso	Criação, planejamento e execução das aulas; apoio logístico; elaboração de materiais de divulgação; acompanhamento pedagógico; gestão de inscrições; suporte à comunicação e à produção cultural	-	22.472,64	1	22.472,64



2	Professor - Thiago Metaverso	Responsável pelo desenvolvimento e condução das aulas de Metaverso	Thiago de Ataíde	3.000,00	2	6.000,00
3	Professor - Francisco Metaverso	Responsável pelo desenvolvimento e condução das aulas de Metaverso	Francisco Toledo	3.000,00	2	6.000,00
4	Professor - Zulu Web3	Responsável pelo desenvolvimento e condução das aulas de Web3	Edilson Martimiano	3.000,00	2	6.000,00
5	Professor - Maikão Web3	Responsável pelo desenvolvimento e condução das aulas de Web3	Maikão - Luiz Victor	3.000,00	3	9.000,00
6	Ajuda de Custo - Professores	Ajuda de custo incluindo transporte, alimentação e insumos necessários	-	500,00	8	4.000,00
7	Coordenador Geral	Coordenação pedagógica e administrativa do curso	Carolina Bioto	8.000,00	1	8.000,00
8	Produtora Geral	Coordenação operacional e execução	Lu Fandinho	5.000,00	2	10.000,00
9	Assistente de Produção	Apoio operacional e relatórios	Carolina Bioto	3.000,00	2	6.000,00
10	Infraestrutura/Layout Sala	Adesivagem da sala	NLV	8.470,00	1	8.470,00
11	Locação de Mobiliários	Mesas, cadeiras e armários	Cosmos	6.500,00	1	6.500,00
12	Internet Vivo	Fornecimento de internet de alta performance	VIVO	1.544,00	1	1.544,00
13	Infraestrutura e Suporte Técnico Local	Manutenção técnica e suporte de equipamentos	Eletricista	13.350,00	1	13.350,00
14	Contador	Apoio contábil e prestação de contas	Valter	500,00	3	1.500,00
15	Administrativo	Apoio às rotinas administrativas	Dayse	1.500,00	3	4.500,00
16	Designer / Assessoria	Criação de identidade visual e comunicação	Manu e Diogo	4.000,00	1	4.000,00
17	ADS	Materiais gráficos e divulgação	A definir	1.500,00	3	4.500,00

[Handwritten signature]

18	Sistemas	Licenças de softwares	-	247,00	3	741,00
19	Manutenção e Atualização do Metaverso	Atualização dos ambientes virtuais, suporte técnico, hospedagem e segurança digital	-	11.390,79	3	34.172,36
20	Impostos	ISS sobre emissão de nota fiscal	-	8.250,00	1	8.250,00

VALOR TOTAL DO PROJETO: R\$ 165.000,00



10. Prestação de Contas

A prestação de contas do projeto "Escola MetaversoSP" será realizada em conformidade com as diretrizes e prazos estabelecidos no termo de parceria. O processo incluirá a apresentação de relatórios financeiros detalhados, acompanhados de toda a documentação comprobatória das despesas realizadas (notas fiscais, recibos, extratos bancários, etc.).

Além da prestação de contas financeira, será elaborado um relatório de execução física do projeto, contendo:

- Relatório de Atividades: Descrição das ações desenvolvidas, cronograma cumprido e eventuais desvios, justificativas e medidas corretivas.
- Relatório de Resultados: Análise do alcance das metas e indicadores propostos, com dados quantitativos (número de alunos, obras criadas, etc.) e qualitativos (depoimentos, impacto social).
- Material de Divulgação: Comprovação das ações de comunicação e divulgação do projeto.
- Registro Fotográfico e Audiovisual: Documentação visual das atividades, aulas e evento final.

Todos os documentos serão organizados e apresentados de forma clara e transparente, visando demonstrar a correta aplicação dos recursos e o impacto positivo gerado pelo projeto na comunidade.

Documento assinado digitalmente
gov.br VIRGINIA ROSE WATSON AFFONSECA
Data: 09/04/2026 13:23:04-0300
Verifique em <https://validar.ti.gov.br>

