



MINISTÉRIO DA CULTURA

PLANO DE TRABALHO PARA TERMO DE EXECUÇÃO DESCENTRALIZADA

<p>1. DADOS CADASTRAIS DA UNIDADE DESCENTRALIZADORA</p> <p>a) Unidade Descentralizadora e Responsável Nome do órgão ou entidade descentralizador(a): Minc/ Ministério da Cultura Nome da autoridade competente: Joelma Oliveira Gonzaga Número do CPF: 960.684.775-68 Nome da Secretaria/Departamento/Unidade Responsável pelo acompanhamento da execução do objeto do TED: Secretaria de Audiovisual</p> <p>b) UG SIAFI Número e Nome da Unidade Gestora - UG que descentralizará o crédito: UG: 540025 - Secretaria de Audiovisual Número e Nome da Unidade Gestora - UG Responsável pelo acompanhamento da execução do objeto do TED: UG: 540025 - Secretaria de Audiovisual</p>
<p>2. DADOS CADASTRAIS DA UNIDADE DESCENTRALIZADA</p> <p>a) Unidade Descentralizada e Responsável Nome do órgão ou entidade descentralizada: Universidade Federal de Alagoas (UFAL) Nome da autoridade competente: Josealdo Tonholo Número do CPF: 163.923.988-05 Nome da Secretaria/Departamento/Unidade Responsável pela execução do objeto do TED: Instituto de Computação - IC/UFAL</p> <p>b) UG SIAFI Número e Nome da Unidade Gestora - UG que receberá o crédito: 153037 - Universidade Federal de Alagoas (UFAL) Número e Nome da Unidade Gestora - UG Responsável pela execução do objeto do TED: Instituto de Computação - IC/UFAL</p>
<p>3. OBJETO</p> <p>Plataforma de Streaming Público</p>
<p>4. DESCRIÇÃO DAS AÇÕES E METAS A SEREM DESENVOLVIDAS NO ÂMBITO DO TED:</p> <p>Meta Geral:</p> <p>A meta geral deste projeto consiste em desenvolver e lançar uma Plataforma Pública de Acesso e Difusão de Conteúdos Audiovisuais Brasileiros Sob Demanda (Streaming), voltada para a disponibilização de produção audiovisual de realizadores brasileiros. A plataforma busca oferecer um espaço digital aberto e acessível, permitindo que cineastas, diretores de TV e vídeo, videoartistas, produtores, estudantes, entusiastas e o público em geral possam compartilhar, assistir e explorar variedade de conteúdo audiovisual nacional, relativos aos domínios da ficção e não-ficção, informação e entretenimento, educação, ciência e artes. A plataforma será construída com o princípio de acesso livre e democrático, o que significa que qualquer pessoa interessada, independentemente de sua localização ou condição socioeconômica, poderá acessar e aproveitar uma ampla gama de material audiovisual, incluindo curtas e longas-metragens, documentários, animações e videoartes, por exemplo. Busca-se, ainda, dar visibilidade a diversidade cultural e criativa do audiovisual brasileiro, garantindo a presença da pluralidade de linguagens, formatos e estéticas e o reconhecimento cultural dos diversos grupos sociais, considerando o âmbito das questões de classe social, gênero e etno-raciais. Além disso, e com base em princípios da equidade, a plataforma tem o propósito de conferir a representatividade da produção regional e local, servindo como um espaço para que jovens criadores e independentes compartilhem suas criações, promovendo a descoberta de novos talentos e projetos inovadores.</p> <p>META 1: Levantamento do estado da arte da prática, concepção para entendimento e projeto da plataforma.</p> <ul style="list-style-type: none"> Levantamento do estado da arte da prática: Esta atividade está relacionada à revisão da literatura científica e tecnológica relacionada ao tema do estudo deste projeto. O principal objetivo é buscar trabalhos que possam servir de base para o desenvolvimento do projeto. Será elaborado uma revisão sistemática de literatura sobre Plataformas Públicas e Privadas de Difusão de Conteúdos Audiovisuais Brasileiros Sob Demanda (Streaming) voltada para a disponibilização de material cinematográfico no Brasil. Além disso, a execução da meta contemplará também um benchmarking das soluções de mercado existentes. Design Science Research: A criação e planejamento da solução é uma etapa fundamental para o desenvolvimento de um projeto. Dentro deste contexto, o conceito de Design Science Research tem sido largamente utilizado para criar o ciclo de entendimento, design, validação, implementação e avaliação de um projeto científico. Neste projeto, o ciclo de Design Science Research vai ser usado para sintetizar o conhecimento existente, e levantado na etapa anterior, para realizar a estruturação do desenvolvimento de todas as etapas deste projeto. Ideação, funcionalidades e personas: Esta etapa tem como principal objetivo elencar as principais funcionalidades e processos das plataformas de streaming. Para isso, são usadas técnicas de ideação e identificação de personas. O procedimento vai envolver entrevista com os stakeholders (tais como pessoas do Ministério da Cultura, Produtor Cultural no âmbito Estadual e municipal, professores, diretores e coordenadores do ecossistema de cultura do Brasil e internacionais (caso necessário). Validação dos artefatos: Os artefatos gerados até aqui serão validados sob diferentes perspectivas. Vários cenários de utilização serão apresentados aos stakeholders para identificar quais funcionalidades trazem mais valor para eles. Além disso, também utilizamos técnicas do estado da arte de interação homem-computador, como testes de usabilidade, Percurso Cognitivo e avaliação de comunicabilidade para maximizar a utilização dos produtos gerados neste projeto. <p>META 2: Definição da Arquitetura de Software da Plataforma: Esta meta envolve a elaboração detalhada da arquitetura de software que irá sustentar a plataforma de compartilhamento de material cinematográfico. Isso inclui a definição das tecnologias, componentes, camadas e fluxos de dados necessários para garantir a funcionalidade, escalabilidade, segurança e usabilidade da plataforma.</p> <ul style="list-style-type: none"> Análise de Requisitos: Com base nos objetivos do projeto e nas funcionalidades esperadas da plataforma, é necessário realizar uma análise completa dos requisitos de modo a identificar os tipos de conteúdo suportados, os recursos de interação do usuário, os requisitos de desempenho e as considerações de segurança Modelagem da Arquitetura: Elaborar um diagrama de arquitetura que representa as diferentes camadas e componentes da plataforma. Isso pode incluir a camada de apresentação (front-end), a camada lógica (back-end), o banco de dados, serviços externos (como integrações com redes sociais), sistemas de autenticação e segurança, etc.

- Definição de Tecnologias: Com base nos requisitos, é preciso selecionar as tecnologias adequadas para cada camada da arquitetura incluindo a definição das linguagens de programação para o desenvolvimento front-end e back-end, do sistema de gerenciamento de banco de dados, dos serviços de hospedagem em nuvem, entre outros.
- Decisões de Escalabilidade: Considerar as estratégias de escalabilidade para lidar com o aumento de usuários e tráfego ao longo do tempo. Isso pode envolver a implementação de balanceamento de carga, otimização de consultas de banco de dados e outras técnicas.
- Segurança: Definir as medidas de segurança a serem implementadas em todas as camadas da plataforma. Isso pode incluir a adoção de protocolos de criptografia, autenticação de usuários, autorização de acesso a conteúdo sensível e prevenção de ataques comuns.

META 3: Concepção e Desenvolvimento de uma Plataforma para Disponibilização de Conteúdo Cinematográfico Audiovisual: Esta meta visa a implementação eficaz e bem-sucedida da plataforma de disponibilização de material cinematográfico no Brasil. Envolve transformar os requisitos e a arquitetura definidos em uma plataforma funcional, intuitiva e de alta qualidade, pronta para ser lançada e utilizada pela comunidade cinematográfica.

- Análise de Requisitos: Com base nos objetivos do projeto e nas funcionalidades esperadas da plataforma, é necessário realizar uma análise completa dos requisitos de modo a identificar os tipos de conteúdo suportados, os recursos de interação do usuário, os requisitos de desempenho e as considerações de segurança.
- Validação dos artefatos: Os artefatos serão apresentados e validados junto aos stakeholders a fim de identificar quais funcionalidades trazem mais valor para eles. Além disso, também utilizamos técnicas do estado da arte da área de interação homem-computador, como testes de usabilidade, de Percurso Cognitivo, e avaliação de comunicabilidade, para maximizar a utilização dos produtos gerados neste projeto.
- Desenvolvimento e Validação de Protótipos de Alta Fidelidade: Criar protótipos de alta fidelidade das principais páginas e fluxos da plataforma. Esses protótipos permitirão validar o design visual, a disposição dos elementos e a experiência do usuário antes da implementação completa. Nesta etapa, testes de usabilidade com usuários reais serão realizados para identificar pontos de dificuldade na navegação, entender as preferências do usuário e fazer melhorias na experiência do usuário.
- Implementação das Principais Funcionalidades: a) Baseando-se nos protótipos validados, desenvolver a interface de usuário da plataforma, incluindo a página inicial, a área de busca com funcionalidades de pesquisa avançada, filtragem e ordenação para permitir aos usuários encontrar facilmente temas, linguagens, formatos e estéticas audiovisuais; b) Implementar categorias, tags e mecanismos de pesquisa eficientes; c) Desenvolver a lógica de negócios da plataforma, incluindo a gestão de usuários, autenticação, integrações externas, sistema de recomendações (se aplicável), gestão de conteúdo e interações entre os componentes; d) Implementar o banco de dados de acordo com a modelagem definida na arquitetura e) Garantir a integridade dos dados, otimização de consultas e escalabilidade adequada.
- Recursos de Upload e Compartilhamento: Desenvolver um sistema de upload de conteúdo para os o(a)s realizadores, diretores(a)s, produtores(a)s e artistas compartilharem suas criações na plataforma e implementar ferramentas de compartilhamento e opções de licenciamento (caso necessário).
- Investigar a viabilidade de implementação de funcionalidades, tais como: Recursos Sociais e de Engajamento. Além de prospectar as possibilidades de integração com Recursos Externos por meio de fontes de informação externas confiáveis, como bases de dados de filmes, notícias do setor e eventos cinematográficos (caso necessário). Isso enriquecerá a experiência dos usuários e manterá o conteúdo atualizado.

META 4: Gestão de Conhecimento com Suporte à Tomada de Decisão: Esta meta tem como objetivo criar um sistema de gestão de conhecimento integrado à plataforma, que permita à equipe do Ministério da Cultura acessar e utilizar informações relevantes sobre o conteúdo hospedado na plataforma. Ao final desta meta, espera-se ter um sistema de gestão de conhecimento que gere informações e evidências para que seja possível realizar a melhoria contínua da plataforma. Isso contribuirá para uma experiência mais rica e envolvente para os usuários, bem como para o crescimento sustentável da plataforma.

- Identificação de Informações Essenciais para a Tomada de Decisão: Realizar um levantamento das informações mais relevantes para os usuários da plataforma, incluindo detalhes sobre produções, diretores, atores, informações históricas, entre outros.
- Desenho do Módulo de Gestão de Conhecimento: Projetar uma seção da plataforma dedicada à gestão de conhecimento. Isso pode envolver a criação de um banco de dados de filmes de produções audiovisuais, formatos, perfis do(a)s realizadore(a)s, perfis de cineastas e outros recursos relevantes.
- Estimar a possibilidade da implementação de ferramentas de suporte à Tomada de Decisão da Equipe, envolvendo a análise de métricas de uso, feedback dos usuários e desempenho técnico. Adiciona-se, ainda, a disposição em investigar a integração de recursos de Inteligência Artificial (IA) e Análise de Dados para sugerir recomendações mais precisas e identificar tendências emergentes no cinema brasileiro (caso necessário).

META 5: Capacitação de usuários finais e da equipe técnica do Ministério da Cultura, transferência de tecnologia e disponibilização de código fonte e documentação dos sistemas desenvolvidos: Nesta meta, serão realizadas atividades de capacitação aos usuários indicados pelo Ministério da Cultura que irão utilizar os sistemas desenvolvidos no escopo do projeto. Também haverá capacitação da equipe técnica indicada pelo Ministério da Cultura para implantação dos sistemas desenvolvidos. Ressalta-se que os códigos-fonte e documentação dos sistemas desenvolvidos no âmbito do projeto também serão fornecidos, realizando a completa transferência de tecnologia.

5. JUSTIFICATIVA E MOTIVAÇÃO PARA CELEBRAÇÃO DO TED:

CONTEXTO

De acordo com os autores Grandinetti (2017), Lobato (2019) e Lotz (2022), a transição em curso para plataformas de streaming de mídia na tecnologia transformou radicalmente a produção e o consumo de mídia ao introduzir serviços financiados pelos assinantes e disponíveis sob demanda. Mais concretamente, o panorama atual do setor audiovisual com o seu sistema de plataformas online está, em boa medida, relacionada ao consumo de séries, filmes e documentários, segundo preconiza (García-Orta et al., 2019). Sublinha-se que nessa arena de competição, os grandes players do setor, nacionais e internacionais, avançam na oferta de seus serviços e passam a oferecer tanto conteúdos, como infraestrutura de rede (Jambeiro, Ferreira, Torquato, 2011). Uma característica de serviços de streaming como Netflix, Disney, Globoplay, Apple, HBO Max e Amazon Prime é a forma como combinam a curadoria e circulação de novas produções com bibliotecas de conteúdo histórico da televisão (Gilbert, 2019).

A partir dessas premissas, quando se analisa a relevância da mídia streaming, Gambaratto (2022) usou o termo “cultura da capacidade de transmissão” para descrever a lógica industrial que amplifica hoje as possibilidades da mídia conectiva. As mídias conectivas são ecossistemas formados pela convergência de tecnologias de comunicação, informação e mídia. Como tal, o autor registra que a fluidez transcende simplesmente governar atividades, objetos e relações digitalmente, gerando e respondendo aos fluxos de dados da forma mais eficiente possível. Vale ressaltar que a premissa vai além da arquitetura tecnológica das plataformas. Além disso, Gambaratto (2022, p. 63), considera que o streamability como um “campo de batalha logístico” que controla e organiza os fluxos de circulação midiática.

Ressalta-se que é justamente nesse cenário que surgem os serviços de streaming, resultado da popularização das novas tecnologias de informação e comunicação que reverberam ainda mais a pulverização da audiência. Neste contexto, as plataformas, juntamente com as redes sociais associadas, contribuem para a “remediação, preservação, arquivamento do patrimônio cultural e histórico” (Daković, 2021, pág. 3). No domínio educativo, isto gera desafios e oportunidades em termos da sustentabilidade desta infraestrutura digital em mudança, bem como da forma como os conteúdos midiáticos destas plataformas podem ser utilizados em contextos de aprendizagem. Autores como Collins (2013, p. 641), por exemplo, destacam o surgimento de um novo movimento que significa alfabetização numa cultura digital que mudou a forma como o conhecimento é estruturado, armazenado, acessado, comunicado.

Destaca-se, ainda, que há em curso uma preocupação para que governos regulamentem as empresas e identifiquem estratégias adequadas para o setor audiovisual do século XXI e o seu desenvolvimento futuro (Lotz, 2022, pág. 186). Posto isto, a transição digital poderá permitir que o acesso seja feito de forma democrática a sociedade, permitindo a disponibilização de conteúdos que alcancem as percepções do passado com a crescente transmissão de conteúdos educacionais, contemporâneos, incluindo ficção histórica, documentários e outras referências televisivas com conteúdos relacionados a cultura e unidades curriculares e itinerários formativos. Além disso, uma plataforma pública poderá permitir o acesso a conteúdo culturais e criativos de qualidade, espetáculos, concertos, shows, peças, visitas virtuais a museus, aulas e palestras, ao vivo e por demanda.

Segundo pesquisa disponibilizada pela Roku, plataforma que computa mais de 5.000 canais de streaming e chegou que ao Brasil em 2020, cerca de 75% dos brasileiros usam plataformas de streaming todos os dias, além de que 88% dos entrevistados já passaram noites maratonando uma série Netflix lidera streaming no Brasil com 29% do mercado. Todavia, outras plataformas estão avançando, com o Prime Vídeo e o Disney+ conquistando 19% e 14% do mercado, respectivamente.

Além das questões tecnológicas, as dimensões econômica, política e cultural são consideradas na presente justificativa a necessidade de disponibilização de uma plataforma de streaming pública que pense a tecnologia de streaming a partir de princípios e propósitos que garantam às boas práticas dos serviços de comunicação social e a valorização do sentido público e democrático do acesso ao conhecimento, informação e ao entretenimento. Além disso, o debate e as ações deverão envolver o Estado, a sociedade civil e o setor privado, sendo necessário que o interesse pelo streaming não seja monopólio do das empresas privadas, líderes no setor.

Sublinha-se, ainda, na presente justificativa que a contratação deve resolver a ausência de parâmetros tecnológicos claros e exequíveis para oferta de serviços de streaming, fato que aponta para a dificuldade do poder público em criar marcos tendo em vista a competitividade de empresas, considerando a necessidade de investimento em soluções para a navegação e interface amigável bem como intuitiva, capaz de proporcionar boa visibilidade e acessibilidade aos conteúdos estratégicos.

Adicionalmente, o desenvolvimento dos negócios e serviços de conteúdos em streaming devem ser baseados em alguns princípios, propósitos e ações (estratégicas e integradas) e, sobretudo no investimento em quatro elementos: a) atualização de tecnológica; b) pesquisa sobre o perfil de públicos; c) curadoria de conteúdos e; d) comunicação mercadológica (inclusive em comunicação dirigida). Ademais, a lei nº 13.006 de 26 de junho 2014 estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para obrigar a exibição de filmes de produção nacional nas escolas de educação básica.

A luz das vertentes teóricas expostas, sublinha-se que a Universidade Federal de Alagoas possui capacidade técnica, experiência e aprendizagem organizacional compatíveis com as novas demandas envolvidas na gestão de conhecimento de soluções computacionais e transformação digital. Ela possui experiência, por exemplo, no processo de transformação digital de uma das políticas públicas educacionais mais longevas do país - o Programa Nacional do Livro e do Material Didático (PNLD). A UFAL possui especialidade na utilização de tecnologia para apoio na implementação de políticas públicas educacionais, na concepção e avaliação de tecnologias educacionais e materiais didáticos, além de especialidade com reputação em nível internacional na área de Inteligência Artificial na Educação. O Instituto de Computação da UFAL (IC) é um dos centros pioneiros no Brasil em pesquisa e desenvolvimento na área de informática na educação. Além disso, o quadro docente deste instituto é formado por especialistas em áreas diversas e com um forte know-how em áreas como Engenharia de Software, Inteligência Artificial, Telecomunicações, Sistemas de Informação, matemática, entre outros, o que o capacita como um centro de referência para gerenciar projetos de alta complexidade.

Referências

- García-Orta, M. J., García-Prieto, V., and Suárez-Romero, M. (2019). New audiovisual consumption habits among minors: approximation through the analysis of survey data. *Doxa Comunic.* 28, 241–260. doi: 10.31921/doxacom.n28a01.
- Grandinetti, J. (2017). "From primetime to anytime: streaming video, temporality and the future of communal television," in *The Age of Netflix: Critical Essays on Streaming Media, Digital Delivery and Instant Access*, eds C. Barker and M. Wiatrowski (Jefferson, NC: McFarland and Company, Inc.), 11–30.
- Gambarato, R. R., Heuman, J., and Lindberg, Y. (2022). Streaming media and the dynamics of remembering and forgetting: the Chernobyl case. *Mem. Stud.* 15, 271–286. doi: 10.1177/17506980211037287
- Gilbert, A. (2019). Push, pull, rerun: television reruns and streaming media. *Telev. New Media* 20, 686–701. doi: 10.1177/1527476419842418
- JAMBEIRO, O; FERREIRA, F; TORQUATO, C. A Convergência como condicionante da Regulação das Comunicações. *Revista Comopolítica*, v. 1, p. 45-65, 2011.
- Lobato, R. (2019). *Netflix Nations: The Geography of Digital Distribution*. New York, NY: University Press. doi: 10.18574/nyu/9781479882281.001.0001
- Lotz, A. D. (2022). *Netflix and Streaming Video: The Business of Subscriber-Funded Video on Demand*. Cambridge, UK: Polity.

EQUIPE TÉCNICA E RECURSOS HUMANOS

A equipe técnica que fará parte dos projetos é composta por professores e pesquisadores com alto grau de qualificação na área de tecnologia e educação, e com liderança científica na área de Inteligência Artificial na Educação. A coordenação deste projeto será feita pelo Núcleo de Excelência em Tecnologias Sociais (NEES) da Universidade Federal de Alagoas. O NEES é considerado um dos mais importantes e mais qualificados grupos de pesquisa em informática na Educação do país, tendo mais de 30 prêmios na área. Aliás, o NEES tem publicado nos periódicos mais respeitados da área além de participar da organização dos eventos científicos internacionais de maior relevância na área. O grupo possui, atualmente, mais de 100 professores doutores vinculados e produtivos na área de tecnologias na educação, com formação interdisciplinar em Computação, Educação, Psicologia e Administração. Alguns destes doutores são bolsistas de produtividade em pesquisa de desenvolvimento tecnológico e extensão inovadora na área de Tecnologias Educacionais e Sociais. Vale destacar, ainda, que o NEES possui parceria com o grupo de Computação Aplicada à Educação (CAED) do Instituto de Ciências Matemáticas e da Computação (ICMC), da Universidade de São Paulo e com a Harvard Graduate School of Education.

O NEES tem o objetivo de pesquisar e desenvolver soluções de TI, por meio da geração de conhecimento científico e tecnológico de vanguarda e da promoção da transferência do conhecimento para a sociedade civil, setor produtivo e comunidade científica. A visão do NEES é formar líderes que promovam o impacto social, por meio de pesquisa, desenvolvimento e inovação em tecnologias computacionais. Este grupo de pesquisa foi criado pelos Professores Alan Pedro da Silva e Ig lbert Bittencourt Santana Pinto, em 2011, e possui como membros professores pesquisadores de áreas interdisciplinares de instituições de ensino superior, doutorandos, mestrandos e bolsistas de iniciação científica ou inovação tecnológica.

6. SUBDESCENTRALIZAÇÃO

A Unidade Descentralizadora autoriza a subdescentralização para outro órgão ou entidade da administração pública federal?

- () Sim
(x) Não

7. FORMAS POSSÍVEIS DE EXECUÇÃO DOS CRÉDITOS ORÇAMENTÁRIOS:

A forma de execução dos créditos orçamentários descentralizados poderá ser:

- () Direta, por meio da utilização capacidade organizacional da Unidade Descentralizada.
() Contratação de particulares, observadas as normas para contratos da administração pública.
(x) Descentralizada, por meio da celebração de convênios, acordos, ajustes ou outros instrumentos congêneres, com entes federativos, entidades privadas sem fins lucrativos, organismos internacionais ou fundações de apoio regidas pela Lei nº 8.958, de 20 de dezembro de 1994.

8. CUSTOS INDIRETOS (ART. 8, §2º)

A Unidade Descentralizadora autoriza a realização de despesas com custos operacionais necessários à consecução do objeto do TED?

(x) Sim

() Não

Os custos operacionais necessários à consecução do objeto do TED referem-se à taxa de administração dos serviços a serem realizados pela fundação de apoio e correspondem a 10% (dez por cento) do valor total do TED, que totaliza o valor de R\$ 35.000,00 (trinta e cinco mil reais), conforme detalhado no Planilha Orçamentária em anexo.

9. CRONOGRAMA FÍSICO-FINANCEIRO

METAS	DESCRIÇÃO	Unidade de Medida	Quantidade	Valor Unitário (R\$)	Valor Total (R\$)	Início	Fim
META 1	Levantamento do estado da arte da prática, concepção para entendimento e projeto da plataforma.				R\$ 439.003,23	dez. 2023	jul. 2024
PRODUTO 1	Levantamento do Estado da arte da prática	Relatório	1	R\$ 77.830,51		dez. 2023	jan. 2024
PRODUTO 2	Design Science Research	Relatório	1	R\$ 139.334,00		dez. 2023	jan. 2024
PRODUTO 3	Ideação, funcionalidades e personas	Relatório	1	R\$ 80.673,93		dez. 2023	jan. 2024
PRODUTO 4	Validação dos artefatos	Relatório	1	R\$ 141.164,79		jan. 2024	fev. 2024
META 2	Definição da Arquitetura de Software da Plataforma				R\$ 359.003,23	nov. 2023	março 2024
PRODUTO 1	Análise de Requisitos e Definição de Tecnologias	Relatório	1	R\$ 107.542,25		dez. 2023	jan. 2024
PRODUTO 2	Modelagem da Arquitetura	Relatório	1	R\$ 149.124,14		dez. 2023	fev. 2024
PRODUTO 3	Decisões de Escalabilidade e Segurança	Relatório	1	R\$ 102.336,84		dez. 2023	março 2024
META 3	Concepção e Desenvolvimento de uma Plataforma para Disponibilização de Conteúdo Cinematográfico				R\$ 843.256,11	jan. 2024	nov. 2024
PRODUTO 1	Análise de Requisitos Validação dos artefatos	Relatório	1	R\$ 97.421,58		jan. 2024	março 2024
PRODUTO 2	Desenvolvimento e Validação de Protótipos de Alta Fidelidade	Relatório	1	R\$ 293.547,28		fev. 2024	ago. 2024
PRODUTO 3	Implementação das Principais Funcionalidades	Relatório	1	R\$ 452.287,25		março 2024	nov. 2024
META 4	Gestão de Conhecimento				R\$ 861.542,23	ago. 2024	jun. 2025
PRODUTO 1	Módulo de Gestão de conhecimento	Relatório	1	R\$ 349.584,12		ago. 2024	abr. 2025
PRODUTO 2	Ferramenta de suporte a tomada de decisão	Relatório	1	R\$ 511.958,11		ago. 2024	jun. 2025
META 5	Capacitação de usuários finais e da equipe técnica do Ministério da Cultura, transferência de tecnologia e disponibilização de código fonte e documentação dos sistemas desenvolvidos				R\$ 492.211,33	ago. 2024	abr. 2026
PRODUTO 1	Capacitação e transferência de tecnologia	Relatório	1	R\$ 492.211,33		ago. 2024	abr. 2026
TOTAL					R\$ 2.995.016,13		

PRODUTO: Plataforma de Streaming Público

10. CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

MÊS/ANO	VALOR (R\$)
Dezembro/2023	R\$ 1.675.323,20
Maior/2024	R\$ 1.319.692,93

11. PLANO DE APLICAÇÃO CONSOLIDADO - PAD

CÓDIGO DA NATUREZA DA DESPESA	CUSTO INDIRETO	VALOR PREVISTO (R\$)
33.90.39-00	Não	R\$ 2.589.767,3
33.90.39-00	Sim	R\$ 405.248,83

12. PROPOSIÇÃO

Descrição	Valor	Percentual
Restituição à UFAL	R\$ 82.913,68	2,76...%
Fundação Universitária de Desenvolvimento de Extensão e Pesquisa - Taxa de Gestão Administrativo-Financeira	R\$ 142.335,15	4,75...%
Diárias	R\$ 54.000,00	1,80...%
Passagens	R\$ 126.000,00	4,20...%
TOTAL	R\$ 405.248,83	13,51...%

Acompanham este instrumento:

Anexo I - Planilha Orçamentária;

Anexo II - Declaração de Compatibilidade de Custos;

Anexo III - Declaração de Capacidade Técnica;
Orçamento dos Itens Relacionados na Planilha Orçamentária.

(assinado eletronicamente)
JOELMA OLIVEIRA GONZAGA
Secretária do Audiovisual
Ministério da Cultura

(assinado eletronicamente)
ELIANE APARECIDA HOLANDA CAVALCANTI
Reitora em exercício (Vice Reitora)
Universidade Federal de Alagoas



Documento assinado eletronicamente por **Joelma Oliveira Gonzaga, Secretária do Audiovisual**, em 23/11/2023, às 11:05, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 30, inciso II, da Portaria nº 26/2016, de 01/04/2016, do Ministério da Cultura, Publicada no Diário Oficial da União de 04/04/2016.



Documento assinado eletronicamente por **Eliane Aparecida Holanda Cavalcanti, Usuário Externo**, em 23/11/2023, às 11:34, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 30, inciso II, da Portaria nº 26/2016, de 01/04/2016, do Ministério da Cultura, Publicada no Diário Oficial da União de 04/04/2016.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.cultura.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1501049** e o código CRC **CE721447**.