



BY FIEBTECH
Educação conectada ao futuro

CARTA PROPOSTA

RESUMO

A nova proposta tem como objetivo criar formas de incentivar os alunos a desenvolver, dentro da FIEB, um ecossistema completo de games, no qual eles poderão realizar diversas atividades e aprender com a realização delas. Com esse objetivo, foram planejadas diferentes formas de criar interesse nos alunos para que eles participem, adaptando o conteúdo e desafios ao nível de interesse e conhecimento do educando, tornando a proposta algo social, feito em grupo e com impacto na escola e seus alunos. Dessa forma criamos um cenário no qual o aluno é o protagonista da imersão enquanto W7M e a FIEB atuam mantendo-o engajado e motivado em fazer mais.



1. IMERSÃO EXPERTS

Uma experiência inovadora e prática destinada a alunos do curso de Jogos Digitais, promovendo uma imersão profunda no dinâmico universo dos games, onde os participantes terão a oportunidade de explorar diversas carreiras dentro do mercado de jogos, desenvolvendo habilidades técnicas e socioemocionais essenciais para o sucesso profissional, preparados para se tornarem protagonistas em suas jornadas de aprendizado e nas futuras carreiras no setor de esportes e desenvolvimento de games.

Geral aplicado a todas as atividades desse tópico

- Todas as aulas são conduzidas por um professor qualificado da W7M, com o auxílio de um auxiliar de sala alinhado com a equipe de planejamento.
- Um aluno designado na área social será responsável por registrar toda a atividade com fotos e vídeos.

Obs: Cada uma das atividades de imersão é executada de forma espelhada na turma do outro período.



1. IMERSÃO EXPERTS

- **1x Aula (2 horas/aula):** Introdução geral ao mercado de games, apresentando a indústria e formando equipes para o projeto, definindo funções, nomes e apresentando as atividades que serão executadas na imersão para os alunos.
- **1x Aula (2 horas/aula):** Social Media, abordando técnicas de planejamento e execução de postagens para redes sociais os alunos irão criar o primeiro planejamento de ações para redes sociais da equipe criada na aula anterior.
- **Série de 3 aulas (2 horas/aula cada):** Produção Audiovisual. Os alunos participarão do processo de gravação em várias funções, desde a captação até a edição. Para isso, ao longo de cada uma das aulas os alunos irão avançar nas etapas da produção do material com auxílio dos professores.
- **Série de 3 aulas (2 horas/aula cada):** Produção de Livestream. Os alunos serão responsáveis pela criação de uma transmissão ao vivo, que será replicada três vezes com aumento na complexidade e qualidade assistida por professores, desenvolvimento conhecimento em organização do grupo, técnicas e programas de transmissão e equipamentos audiovisuais.
- **1x Aula (2 horas/aula cada):** Gestão de Projetos e Empreendedorismo. Através de um RPG, os alunos vivenciaram decisões financeiras e gestão em equipes do mercado gamer. Durante esse processo os alunos irão construir documentos, apresentar propostas e discutir entre si as decisões do grupo, seguindo a linha de história do mestre da mesa.



1. IMERSÃO EXPERTS

- **Série de 2 aulas (2 horas/aula cada):** Os alunos irão a partir dos conceitos de marketing e conteúdo trabalhado nas demais imersões planejar o lançamento e divulgação do primeiro campeonato de Games da FIEB e então executar atividades necessárias durante a segunda aula.
- **Sequência de 3 aulas (2 horas/aula cada): Comercial .** Os alunos serão inseridos em um mercado simulado de games no qual devem apresentar projetos a empresas fictícias e real do mundo de games. Esses serão desenvolvidos e apresentados em diversas rodadas com feedback ao longo da imersão.
- **Sequência de 6 Aulas (2 horas/aula cada) Livres.** Nessas atividades, os educandos irão desenvolver as habilidade trabalhadas nos primeiros temas (redes sociais, audiovisual, projetos, comercial, e outras, Aplicando elas através de tarefas realizadas para viabilizar o campeonato de esports da escola com o apoio da equipe W7M. Essas aulas são também utilizadas para discutir e elaborar ativações que serão realizadas pelos alunos em eventos integrados da escola, tal qual expotec.

Total de Aulas:

42 aulas (84 horas/aula)



1. IMERSÃO EXPERTS

Equipamentos Necessários:

- Materiais para apresentação e discussão (flipcharts, projetores).
- Materiais de escritório para planejamento de eventos.
- Equipamentos de livestream (Computadores, Microfone, switchers, adaptadores, monitores, e outros)
- Cartilhas e flyers com informação para dinâmica de projetos.
- Celulares, microfones, luzes e peças de cenografia variadas (Imersão em audiovisual)
- Mesas, cortinas, luzes, câmera e microfones para captação e cenografia na aula de projetos.



2. IMERSÃO PONTUAL

Proporciona uma experiência intensa e enriquecedora para alunos interessados no universo dos games e da produção. Com um foco prático, esta imersão permite que os participantes explorem diferentes aspectos do mercado de entretenimento digital enquanto se envolvem em dinâmicas interativas e atividades colaborativas, descobrindo profissionais e se conectando com especialistas da área.

DETALHES GERAIS APLICADOS A TODAS

- *As aulas são realizadas por um professor especializado, com auxílio de um monitor da equipe.*
- *Um estudante será encarregado de documentar e registrar o processo.*
- *Todas as aulas são realizadas com a presença do professor do curso base e um especialista da área, com atuação de 2 anos ou mais no mercado de games.*
- *Todas as aulas contam com uma parte inicial focada em apresentar a profissão, caminhos desafios e tirar dúvidas do educando sobre a profissão e terminam com uma experiência prática curta concluindo a imersão do discente na carreira.*
- *A proposta de imersão pontual ocorre uma vez em cada unidade da FIEB presente no projeto.*



2. IMERSÃO PONTUAL

- **2x Aulas (2 horas/aula): Audiovisual** proporciona um primeiro contato onde o aluno explora os princípios da captação, edição e produção de vídeos para diferentes formatos, vídeos promocionais e conteúdos para redes sociais. Os alunos aprendem sobre enquadramento, iluminação, captação de áudio e storytelling visual, além de praticar criando materiais para o cenário de esportes e entretenimento digital.
- **2x Aula (2 horas/aula): Apresentação de projetos.** Proporciona aos alunos um aprendizado sobre como estruturar e comunicar suas ideias de forma clara e impactante. O conteúdo aborda a organização de slides, storytelling, técnicas de oratória e uso de elementos visuais para reforçar a mensagem.
- **2x Aula (2 horas/aula): Produção de Livestream.** Os alunos serão responsáveis pela criação de uma transmissão ao vivo assistida por professores, aprendendo sobre organização da equipe, técnicas, programas de transmissão e equipamentos audiovisuais.
- **1x Aula (2 horas/aula): Pro Player.** Um jogador profissional compartilhará suas experiências no mercado de atletas competitivos, bem como dicas para construção de uma rotina saudável de treino, caminhos mais seguros e riscos da profissão de atleta profissional.

Total de Aulas:

21 aulas (42 horas/aula)



2. IMERSÃO PONTUAL

Equipamentos Necessários:

- Materiais para apresentação e discussão (flipcharts, projetores).
- Materiais de escritório para planejamento de eventos.
- Equipamentos de livestream (Computadores, Microfone, switchers, adaptadores, monitores, e outros)
- Cartilhas e flyers com informação para dinâmica de projetos.
- Celulares, microfones, luzes e peças de cenografia variadas (Imersão em audiovisual)
- Mesas, cortinas, luzes, câmera e microfones para captação e cenografia na aula de projetos.



3. WORKSHOPS PONTUAIS

Os workshops pontuais trabalham temas pouco táteis ou inacessíveis para os educandos, visando ampliar o conhecimento de profissões do mercado como um todo do corpo discente, oferecer conhecimento diversos úteis e complementares a formação oferecida nas imersões.

DETALHES GERAIS DE TODOS OS WORKSHOPS

- Todos os workshops serão ministrados por especialistas convidados nas respectivas áreas.
- Todos os workshops acontecem na modalidade remota e tem duração de 2 Horas/aula
- Todos os workshops são cedidos por profissionais com no mínimo 2 anos de experiência no mercado.



3. WORKSHOPS PONTUAIS

- **Workshop de 2 horas:** Gamificação. Apresentação do tema em sua forma crua como ferramenta de design e engajamento, bem como formas de aplicar conceito do design gamificado além dos games, trazendo esse para temas como educação, vida pessoal, marketing e outros.
- **Workshop de 2 horas:** Casting em Games. Os alunos aprenderiam sobre os diferentes estilos de casting (play-by-play e color), preparação para transmissões, interação com o público e desenvolvimento de identidade vocal, técnicas de storytelling para narração e controle vocal.
- **Workshop de 2 horas:** League Ops, discutindo a estrutura e funcionamento de campeonatos de eSports, desde a organização e administração de competições, até estrutura de torneios, regras, gestão de equipes, calendários e arbitragem.
- **Workshop de 2 horas:** Gestão de Projetos, aprendendo os principais conceitos e metodologias para planejar, executar e monitorar projetos de forma eficiente. Os alunos aprendem sobre cronogramas, divisão de tarefas, definição de metas, uso de ferramentas de gestão e resolução de problemas.
- **Workshop de 2 horas:** Pro player Manager: Membro da equipe técnica de uma equipe de esportes irá compartilhar experiências e desafios do trabalho de backstage de competições de esportes eletrônicos.
- **Workshop de 2 horas:** Psicologia nos esportes, onde os alunos discutirão os aspectos psicológicos que influenciam o desempenho em jogos competitivos, apresentando caminhos de mercado de trabalho para alunos interessados no nicho de psicologia



3. WORKSHOPS PONTUAIS

Total de Workshops:

6 workshops (12 horas/aula)

Equipamentos Necessários:

Computadores

Câmeras e adaptadores de áudio

Obs: Especificações técnicas de cada um dos itens inserida no detalhamento sobre equipamentos.



4. Culminância e Presença em Eventos Escolares

Os eventos do projeto foram executados na escola com o objetivo de servir de laboratório prático dos conhecimentos trabalhados por todos os alunos durante as imersões de games, incluindo todas as linhas do projeto. Nela, através de ativações, produções audiovisuais, competições, sessões de fotos, stands de apresentação e outros itens, os alunos irão agregar a eventos já existentes da escola. A inserção dos alunos sempre terá como objetivo utilizar games como ferramenta de integração para participantes dos eventos, divulgação dos eventos da FIEB, produção de materiais audiovisuais, e compartilhamento de conhecimentos variados.

ENTREGAS DE AULA // CULMINÂNCIA

- 1 Participação na Expotec com equipamento para transmissão ao vivo, locação de consoles de jogos, locação de mesas e jogos de tabuleiro e espaço para fotografia, telão, estrutura de som e cenografia associada. Baseado na definição da presença junto ao corpo docente da escola, a proposta pode sofrer leves alterações em sua estrutura.
- 3x Participações em outros eventos da escola a serem definidos com equipamento de transmissão ao vivo, stand de jogos e espaço de fotografia, focado em criar stands com ativações desenvolvidas pelos alunos do projeto.



4. Culminância e Presença em Eventos Escolares

Total

de

Eventos:

4 eventos (16 horas)

Equipamentos Necessários:

- Palco e sistema de som para apresentações.
- Projetores ou TV para projeção de vídeos e apresentações
- Materiais para apresentação e discussão (flipcharts, projetores).
- Materiais de escritório para planejamento de eventos.
- Equipamentos de livestream (Computadores, Microfone, switchers, adaptadores, monitores, e outros)
- Cartilhas e flyers com informação para dinâmica de projetos.
- Celulares, microfones, luzes e peças de cenografia variadas (Imersão em audiovisual)
- Mesas, cortinas, luzes, câmera e microfones para captação e cenografia na aula de projetos.

Obs: Especificações técnicas de cada um dos itens inserida no detalhamento sobre equipamentos.



5. CAMPEONATOS

Realização de 4 Campeonatos na modalidade híbrida, considerando etapas classificatórias online e final presencial nas dependências da FIEB. Atividade realizada pela equipe W7M em um momento inicial e passada aos alunos do curso de imersão expert durante o decorrer do projeto.

ENTREGAS DE AULA // CAMPEONATO

- 24 Diárias de equipe de transmissão remota para lives do campeonato
- 24 Diárias de equipe de operação de liga para campeonato
- 1 Pacote gráfico de live na ID visual aprovada pela equipe de comunicação da FIEB;
- 4 Troféus na ID visual do projeto.
- 40 Medalhas na ID visual do projeto.
- Evento de final presencial considerando locação de telão, sonorização, narradores, comentaristas, staff de transmissão, produção e operação.



5. CAMPEONATOS

Equipamentos Necessários:

- Equipamento de transmissão
- Câmera, lentes, luzes e cenário
- Microfone, mesa de som e adaptador.

Obs: Especificações técnicas de cada um dos itens inserida no detalhamento sobre equipamentos.



5. CONTEÚDO

Os conteúdos integrados tem como objetivos valorizar as atividades realizadas pelos alunos, informar participantes e possíveis alunos a adentrar no projeto e também documentar para redes da FIEB o andamento da proposta de games.

ENTREGAS DE CONTEÚDOS // MATERIAIS

- Os tipos de conteúdos a serem produzidos são especificados a seguir.

Obs: Outros materiais podem vir a ser produzidos por alunos com auxílio da equipe W7M



5. CONTEÚDO

- **8x Vídeos de Melhores Momentos da Competição:** Clipes editados de jogadas destacadas, sem legendas, formato .mp4, 1080p.
- **8x Vídeos de Entrevista com Jogadores (Alunos):** Abordando suas experiências no campeonato, com legendas, formato .mp4, 1080p.
- **1x Vídeo de Lançamento do Projeto:** Apresentando informações de inscrição e detalhes da competição, com legendas, formato .mp4, 1080p.
- **1x Vídeo Case do Projeto:** Resumo e impacto do projeto, com legendas, formato .mp4, 1080p.
- **1x Vídeo de Participação de pais e responsáveis:** Como pais e responsáveis podem apoiar a entender melhor o universo profissional dos games e esports, promovendo uma relação saudável com esse mercado. Vídeo com legendas e formato .mp4, 1080p.
- **1x Vídeo de Carreiras e Mercado de Games:** O mundo dos games vai muito além de jogar. Conheça as diversas carreiras, oportunidades e o impacto desse setor bilionário na economia global. Vídeo com legendas e formato .mp4, 1080p.
- **1x Vídeo - Mídias sociais e retenção.** Apresentando para os alunos todos os mecanismos de retenção e manutenção do engajamento para conscientização do uso consciente de ferramentas digitais, mídias sociais e games através da ciência. Vídeo com legendas e formato .mp4, 1080p.



5. CONTEÚDO

- **10x Vídeo de Resumo das palestras e workshops:** . Material resumo das atividades realizadas no Gaming Experience W7M, captado pelos alunos e editado pela equipe W7M para redes da FIEB . Vídeo com legendas e formato .mp4, 1080p.
- **4x Vídeos explicativos.** Material apresentado com instruções de funcionamento e como participar das atividades do Gaming Experience W7M por sessão. Vídeo com legendas e formato .mp4, 1080p

Total

35 materiais

de

Materiais:



6. ATENDIMENTO E CANAL DE DÚVIDAS

Considerando que a proposta tem como objetivo incentivar que o aluno realize diversas tarefas em temas variados e aprenda através de tentativa, erro e pesquisa. Será criado um canal de comunicação oficial, focado em sanar dúvidas e auxiliar os alunos de forma remota. Esse canal responderá dúvidas de forma semanal e contará com o auxílio de profissionais competentes da área e professores do curso.

- *1x Programação de canal de atendimento para alunos.*
- *Atendimento semanal de alunos, resolução de dúvidas.*

Canal de whatsapp

Manutenção de canais de whatsapp para comunicação dos alunos do projeto, avisos, notificações, envios de cadastros e quaisquer alterações de calendário.

Landing Page

Site contendo banco de imagens do projeto, galeria de fotos de equipes criadas pelos alunos, sessão para agendamento de horários em aulas de comunidade e cadastro nas imersões oferecidas pelo projeto.



7. COMUNIDADE GAMER

A sessão de comunidade do Gaming Experience W7M tem como propósito criar condições e realizar ações que fomentem os alunos a desenvolverem projetos próprios. Para isso será construído um ecossistema de games o qual contempla missões específicas para alunos, atendimento presencial e suporte no desenvolvimento de tarefas, gamificação de atividades realizada e outros a serem definidos junto ao corpo docente e administrativo da FIEB.

ENTREGAS PARA COMUNIDADE // ATENDIMENTO

- **21x** Aulas (duração de 2 Horas/Aula) Para apoio a comunidade regidas por um professor e um auxiliar divididas em seções de 15 a 30 minutos por grupo de alunos atendidos no dia. Realizados semanalmente no período da manhã e também na mesma quantidade de 21 aulas no período da tarde na unidade Jardim Maria Cristina da FIEB.
- **21x** Aulas (duração de 2 Horas/Aula) Para apoio a comunidade regidas por um professor e um auxiliar divididas em seções de 15 a 30 minutos por grupo de alunos atendidos no dia. Realizados semanalmente no período da manhã e também na mesma quantidade de 21 aulas no período da tarde na unidade Aldeia da Serra da FIEB.



7. COMUNIDADE GAMER

- **21x** Aulas (duração de 2 Horas/Aula) Para apoio a comunidade regidas por um professor e um auxiliar divididas em seções de 15 a 30 minutos por grupo de alunos atendidos no dia. Realizados semanalmente no período da manhã e também na mesma quantidade de 21 aulas no período da tarde na unidade Jardim Belval da FIEB.

- *Disponibilidade de atendimento para dúvidas e feedback de tarefas através de plataformas remotas.*

TOTAL

126 Aulas (duração de 2 Horas/Aula) (252 Horas aulas)

EQUIPAMENTOS

- Bottons de desempenho

- Materiais para apresentação e discussão (flip charts, projetores).
- Materiais de escritório para planejamento de eventos.
- Cartilhas e flyers com informação para dinâmica de projetos.
- Uniformes W7M



8. EQUIPAMENTOS

- **Atem Mini PRO:** Equipamento de switcher de vídeo ao vivo que permite a produção de conteúdo ao vivo de alta qualidade, essencial para aulas práticas de transmissão, produção de conteúdo de jogos e esportes.
- **Cabo Micro HDMI 4k:** Utilizado para conectar dispositivos de alta definição, como câmeras e computadores, ao Atem Mini PRO ou a monitores, garantindo a transmissão de vídeo em 4K para produção de conteúdo de alta qualidade.
- **Câmera Sony A 6300:** Câmera de alta resolução que proporciona qualidade de imagem superior para a captação de vídeos e transmissões ao vivo, ideal para a produção de conteúdo digital e aulas práticas de captação e edição de vídeo.
- **Microfone Cardióide XS1 Sennheiser:** Oferece captação de áudio de alta qualidade com redução de ruídos de fundo, crucial para a produção de conteúdo audiovisual, podcasts e aulas online, garantindo uma comunicação clara e profissional.
- **Cabo XLR 10m:** Permite a conexão do microfone a equipamentos de áudio a uma distância considerável, facilitando a configuração de estúdios de gravação e produção de áudio em diferentes ambientes.
- **Notebook (16Gb RAM, GTX 1060, Intel i7 7th ou similar):** Equipamento de alto desempenho necessário para a execução de softwares de desenvolvimento de jogos, edição de vídeo e áudio, e outras aplicações exigentes, proporcionando aos alunos a experiência prática com ferramentas profissionais.



8. EQUIPAMENTOS

- **Iluminador Led Amaran 200x S Bicolor Cob Luz Contínua 200w:** Proporciona iluminação profissional ajustável para a produção de conteúdo audiovisual, melhorando significativamente a qualidade visual das produções realizadas pelos alunos.
- **Softbox Aputure Light Dome Mini III:** Complementa o iluminador LED fornecendo uma luz difusa que suaviza sombras e realça detalhes, essencial para produção de vídeos e fotografia de alta qualidade.
- **Placa de áudio Behringer x18:** Equipamento essencial para a mixagem de áudio em produções ao vivo e gravadas, permitindo aos alunos aprender e praticar técnicas de mixagem e produção de áudio profissional.

Cronograma:

A contratada deverá coordenar com as unidades escolares o agendamento das atividades, assegurando que estas ocorram dentro do período especificado, o mesmo será elaborado na fase 1 do projeto.



Fase	Descrição	Valor (R\$)	Duração (dias)
1. Análise e Adequação	Definição do escopo geral, KPIs, cronograma, temas, comunicação e planejamento dos campeonatos.	R\$ 450.000,00	20
2. Planejamento de Pré-Produção	Produção de planos de aula, materiais de comunicação, vídeos de lançamento e estruturação inicial.	R\$ 150.000,00	20
3. Ciclo #1	Execução inicial das aulas e oficinas, canal de dúvidas, workshops e comunicação com a comunidade.	R\$ 150.000,00	30
4. Ciclo #2	Desenvolvimento de atividades técnicas, oficinas, produção de conteúdos e apoio aos campeonatos.	R\$ 150.000,00	30
5. Ciclo #3	Conclusão de ciclos e preparação do plano de divulgação, produção técnica e avaliação parcial.	R\$ 150.000,00	30
6. Ciclo #4	Encerramento dos ciclos nas unidades, gravações, relatórios e culminância intermediária.	R\$ 150.000,00	30
7. Ciclo #5	Planejamento final das ações, gravações, avaliações e preparação para a culminância final.	R\$ 150.000,00	30
8. Ciclo #6 Culminância	Finalização prática do projeto, encerramento de ciclos e realização da final presencial do campeonato.	R\$ 150.000,00	20
Total Geral		R\$ 1.500.000,00	210



INVESTIMENTO

- 1.0 IMERSÃO EXPERTS
- 2.0 IMERSÃO PONTUAL
- 3.0 WORKSHOPS PONTUAIS
- 4.0 CULMINÂNCIA E PRESENÇA EM
EVENTOS ESCOLARES
- 5.0 CONTEÚDOS
- 6.0 ATENDIMENTO E CANAL DE DÚVIDAS
- 7.0 COMUNIDADE GAMER
- 8.0 EQUIPAMENTOS

R\$ 1.500.000,00

São Paulo, 10 de Abril de 2025

Sócio Diretor, Felipe Funari

Felipe@w7m.com.br | (11) 99321-2455

