



## **ESTUDO TÉCNICO PRELIMINAR**

O Art.8º da Lei Federal 14.133/2021 regulamenta a construção deste documento constitutivo da primeira etapa do planejamento de uma contratação que caracteriza pelo interesse público envolvido e sua melhor solução, embasando os projetos a serem elaborados, caso se conclua pela viabilidade da contratação.

### **1 – INFORMAÇÕES BÁSICAS**

Registro de Preços para contratação de empresa para realização de eventos de entretenimento com jogos eletrônicos. A Arena Gamer será um espaço interativo, dedicado à promoção de atividades ligadas ao universo dos games, com foco em jogos eletrônicos competitivos e recreativos. Este ambiente proporcionará uma experiência imersiva para os participantes, utilizando tecnologia de ponta para criar um espaço inovador, que fomente o aprendizado, a socialização e o entretenimento. O projeto visa integrar aspectos de educação, cultura, tecnologia e inovação, oferecendo uma plataforma que promove o desenvolvimento de habilidades digitais e a inclusão digital da comunidade.

Objetivo do Projeto: O objetivo principal do projeto é fomentar a inovação e a inclusão digital no município de Capão da Canoa, por meio da criação de uma Arena Gamer. A iniciativa busca integrar a tecnologia ao cotidiano da comunidade, proporcionando uma plataforma de entretenimento educativo que estimule o aprendizado de novas habilidades digitais e promova a socialização em um ambiente seguro e inovador. Além de enriquecer a oferta cultural e tecnológica da cidade, a Arena Gamer visa despertar o interesse dos jovens por áreas como a cultura gamer, e-sports e desenvolvimento tecnológico, incentivando a criatividade e a colaboração.

Beneficiários: Os beneficiários do projeto são os moradores de Capão da Canoa, especialmente os jovens e estudantes da rede municipal, que terão acesso a um espaço inovador para o desenvolvimento de habilidades digitais e participação em atividades ligadas ao universo dos games. Além disso, o projeto beneficiará a comunidade em geral, incluindo visitantes e turistas que frequentarem a Arena Gamer em eventos promovidos pela prefeitura. A Arena proporcionará uma experiência educativa e de entretenimento, tornando as atividades municipais mais atrativas, inclusivas e diversificadas.

Abrangência: O projeto da Arena Gamer será implementado em eventos promovidos pela Prefeitura Municipal de Capão da Canoa, abrangendo diferentes espaços públicos e alcançando diversos públicos, especialmente os jovens e estudantes. A Arena poderá ser integrada à programação de eventos municipais de cultura, educação e tecnologia, conforme o planejamento da administração. Com sua estrutura versátil, a Arena Gamer poderá ser montada em diferentes locais da cidade, permitindo uma ampla participação da comunidade e visitantes.

**ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL**  
**PREFEITURA DE CAPÃO DA CANOA-Centro Administrativo Ângelo Maggi Boff**  
**Secretaria de Turismo e Desenvolvimento Econômico**  
**Gabinete do Secretário – Setor Administrativo**

**2 - DESIGNAÇÃO DA EQUIPE DE PLANEJAMENTO**

SECRETARIA DE TURISMO E DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO

Servidor: Andressa Montiel

**3 – DEFINIÇÃO, ESPECIFICAÇÃO E REQUISITOS DA CONTRATAÇÃO**

3.1 A contratação da Arena Gamer surge da necessidade de proporcionar um espaço de entretenimento inovador e interativo nos eventos promovidos pela Prefeitura Municipal de Capão da Canoa, no Rio Grande do Sul. Diante do crescente interesse da comunidade em atividades culturais e recreativas que integrem tecnologia e educação, a instalação da Arena Gamer é essencial para enriquecer a experiência dos participantes, especialmente para jovens e estudantes, entusiastas do universo dos games e da cultura digital. Este projeto busca atender a demanda por iniciativas que promovam a inclusão digital e o desenvolvimento de habilidades, contribuindo para um ambiente comunitário mais engajado e colaborativo.

Detalhamento da Necessidade:

A Arena Gamer representa não apenas um espaço de entretenimento, mas também um importante recurso de identificação e envolvimento para a população local. A proposta de criar um ambiente interativo, onde a tecnologia e a cultura digital se encontram, proporciona uma experiência única e enriquecedora para os participantes. A demanda por iniciativas que integrem jogos eletrônicos e aprendizado tem crescido constantemente, especialmente entre jovens e estudantes, refletindo o interesse crescente pela cultura gamer e pelas novas tecnologias.

A contratação da Arena Gamer é justificada pela sua capacidade de envolver o público em diversas ocasiões, como feiras, eventos educativos e festivais culturais. O espaço será versátil e adaptável, permitindo a realização de torneios de e-sports, workshops de desenvolvimento de jogos e atividades recreativas que incentivem a criatividade e a colaboração.

Além disso, a pandemia trouxe desafios significativos ao setor de entretenimento, limitando as opções presenciais e aumentando a demanda por alternativas digitais. Nesse contexto, a Arena Gamer será uma resposta inovadora às necessidades da comunidade, oferecendo um espaço seguro e interativo que promove a inclusão digital e a socialização.

Portanto, a contratação da Arena Gamer é uma medida essencial para atender às crescentes demandas por entretenimento educativo de qualidade, fortalecendo os laços da comunidade com a tecnologia e a cultura contemporânea, além de proporcionar experiências memoráveis para os cidadãos de Capão da Canoa.

3.2 Os requisitos para a contratação da Arena Gamer visam garantir a excelência na entrega de um espaço de entretenimento interativo e educativo, promovendo práticas sustentáveis em todas as etapas do processo. É essencial estabelecer critérios claros que assegurem a

**ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL**  
**PREFEITURA DE CAPÃO DA CANOA-Centro Administrativo Ângelo Maggi Boff**  
**Secretaria de Turismo e Desenvolvimento Econômico**  
**Gabinete do Secretário – Setor Administrativo**

qualidade do serviço prestado, sem comprometer o caráter competitivo da futura licitação. Além disso, considerando a possibilidade de continuidade do serviço, é importante definir padrões mínimos de qualidade que abranjam aspectos técnicos, de infraestrutura e segurança, bem como estabelecer a duração inicial do contrato para garantir a viabilidade do projeto e a satisfação dos participantes.

**Requisitos Necessários e Suficientes:**

A contratada deverá oferecer 5 estações de jogos, cada uma com uma TV LCD de no mínimo 42 polegadas, sendo:

- 1 estação simuladora de corrida com volante + Pedais + Cambio em Borboleta + banco.
- 1 estação com Xbox OneS + controles
- 1 estação com Xbox SERIES S + 2 controles
- 1 estação com Xbox ONE S + sensor de movimento KINECT com o game JUST DANCE + Pista de Dança em Lona + sistema de Som
- 1 estação com Xbox SERIES S + 2 controles + Oculos de realidade Virtual + 2 Joyticks

**2. Capacidade de Adaptação:**

A equipe deve demonstrar capacidade de adaptação a diferentes ambientes e públicos, sendo capaz de operar em eventos presenciais e virtuais, ajustando as atividades conforme as necessidades dos participantes.

**3. Padrões de Qualidade:**

A Arena Gamer deve atender aos mais altos padrões de qualidade em termos de infraestrutura, segurança e experiência do usuário, garantindo um ambiente imersivo e acessível para todos os participantes.

**4. Práticas de Sustentabilidade:**

A empresa deve demonstrar compromisso com práticas sustentáveis, como a utilização de materiais recicláveis nas estruturas e equipamentos, e ações que visem à redução do impacto ambiental. Deve-se priorizar o uso de transporte sustentável sempre que possível, minimizando as emissões de carbono associadas aos deslocamentos para os eventos.

**5. Continuidade do Serviço:**

A contratação da Arena Gamer pode ter caráter continuado, considerando a possibilidade de realização de múltiplos eventos ao longo do período contratual.

**Justificativa:**

Estabelecer requisitos claros e objetivos é fundamental para selecionar a proposta mais vantajosa para a administração pública. A inclusão de critérios de sustentabilidade visa promover a responsabilidade ambiental e social, alinhando-se aos princípios de desenvolvimento sustentável e refletindo o compromisso da Prefeitura Municipal de Capão da Canoa com a preservação do meio ambiente.

**4 – ESTIMATIVA DAS QUANTIDADES A SEREM CONTRATADAS**



**ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL**  
**PREFEITURA DE CAPÃO DA CANOA-Centro Administrativo Ângelo Maggi Boff**  
**Secretaria de Turismo e Desenvolvimento Econômico**  
**Gabinete do Secretário – Setor Administrativo**

A estimativa das quantidades a serem contratadas é fundamental para garantir que a demanda por serviços da Arena Gamer seja atendida de maneira eficiente, evitando excessos ou escassez de recursos. Para realizar essa estimativa, foram considerados diversos fatores, incluindo a frequência e a natureza dos eventos promovidos pela Prefeitura Municipal de Capão da Canoa.

Método de Levantamento da Estimativa:

A estimativa das quantidades foi realizada com base na análise do histórico de eventos realizados pela administração municipal nos últimos anos, além da projeção de eventos futuros. Foram considerados o número médio de eventos por ano, a duração de cada evento e a frequência esperada de operação da Arena Gamer durante esses eventos.

Estimativa das Quantidades:

Considerando que o cálculo é realizado por diárias, é necessário 10 unidades da contratação.

## **5 – ESTIMATIVA DE CUSTO TOTAL DA CONTRATAÇÃO**

4.1 A estimativa do valor da contratação é crucial para uma análise precisa da viabilidade financeira da futura contratação da Arena Gamer para os eventos promovidos pela Prefeitura Municipal de Capão da Canoa. Esta estimativa será baseada em preços unitários referenciais, memórias de cálculo e documentos de suporte, de acordo com os parâmetros estabelecidos pelo Decreto Municipal.

4.2 Valor total estimado da contratação: 77.555,50 (setenta e sete mil e quinhentos e cinquenta e cinco reais e cinquenta centavos),

4.3 O custo estimado da contratação foi baseado em contratos anteriores de prestação de serviços relacionados a eventos de entretenimento na Prefeitura Municipal de Capão da Canoa e outro município.

Esses documentos e dados foram essenciais para embasar a estimativa das quantidades a serem contratadas, garantindo uma abordagem precisa e econômica na definição da demanda para os serviços da Arena Gamer.

## **5 – ANÁLISE DAS SOLUÇÕES**

**ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL**  
**PREFEITURA DE CAPÃO DA CANOA-Centro Administrativo Ângelo Maggi Boff**  
**Secretaria de Turismo e Desenvolvimento Econômico**  
**Gabinete do Secretário – Setor Administrativo**

Solução 1: Aquisição dos equipamentos eletrônicos:

Esta solução envolve a aquisição dos equipamentos eletrônicos para a realização da arena gamer.

Solução 2: Contratação de empresa para a realização de Arena Gamer:

Essa solução consiste na contratação de empresa para a operação da Arena Gamer nos eventos promovidos pela Prefeitura Municipal de Capão da Canoa, criando ambientes interativos que unem jogos eletrônicos e aprendizado e promovendo experiências enriquecedoras para jovens e estudantes.

Considerando que a Prefeitura Municipal não dispõe de mão de obra com expertise na operação desses equipamentos, a comparação entre as soluções evidencia que a contratação de empresa para realização da Arena Gamer é a mais vantajosa para a administração sob os aspectos da conveniência, economicidade e eficiência. Além de atender às necessidades específicas de um espaço interativo, essa opção proporciona uma experiência autêntica e envolvente aos participantes, fortalecendo os laços da comunidade com a tecnologia e a cultura contemporânea.



**ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL**  
**PREFEITURA DE CAPÃO DA CANOA-Centro Administrativo Ângelo Maggi Boff**  
**Secretaria de Turismo e Desenvolvimento Econômico**  
**Gabinete do Secretário – Setor Administrativo**

A decisão de parcelar ou não a solução contratual é uma etapa crucial no processo de contratação, pois pode impactar significativamente na eficiência administrativa e na gestão dos recursos públicos. Neste caso específico, em que o objeto contratual consiste na contratação da Arena Gamer para os eventos promovidos pela Prefeitura Municipal de Capão da Canoa, a análise aponta para a possibilidade de parcelamento em função da natureza do serviço.

**Características Técnicas e Peculiaridades de Comercialização:**

O serviço prestado pela Arena Gamer pode ser organizado em etapas ou módulos, permitindo uma abordagem mais flexível para a contratação. Cada evento pode ser considerado uma unidade distinta, possibilitando a segmentação das contratações de acordo com a demanda específica de cada ocasião. Dessa forma, é viável planejar e executar eventos de forma escalonada, garantindo que os recursos sejam utilizados de maneira eficiente e alinhada às necessidades da administração municipal.

**Critério de Adjudicação do Objeto:**

Considerando a possibilidade de parcelamento, o critério de adjudicação do objeto deve ser individualizado, permitindo que a administração municipal selecione o fornecedor que melhor atenda aos requisitos de cada evento específico. Isso pode incluir a avaliação da experiência, qualidade e capacidade técnica da Arena Gamer, assegurando que cada contratação atenda aos padrões esperados para os eventos promovidos.

Portanto, diante das características técnicas e das peculiaridades de comercialização do objeto, justifica-se a adoção do critério de adjudicação individual para a contratação da Arena Gamer nos eventos promovidos pela Prefeitura Municipal de Capão da Canoa. Essa abordagem garantirá a flexibilidade necessária para atender às demandas variadas de entretenimento, ao mesmo tempo que otimiza a utilização dos recursos públicos.

CAPÃO DA CANOA



**ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL**  
**PREFEITURA DE CAPÃO DA CANOA-Centro Administrativo Ângelo Maggi Boff**  
**Secretaria de Turismo e Desenvolvimento Econômico**  
**Gabinete do Secretário – Setor Administrativo**

Os resultados pretendidos da contratação da Arena Gamer para os eventos promovidos pela Prefeitura Municipal de Capão da Canoa são orientados pelos princípios de efetividade e desenvolvimento nacional sustentável. A proposta visa alcançar resultados positivos em termos de economicidade e melhor aproveitamento dos recursos disponíveis, tanto humanos quanto materiais e financeiros.

**Efetividade e Desenvolvimento Nacional Sustentável:**

**Impacto Cultural e Social:**

Espera-se que a presença da Arena Gamer nos eventos promovidos pela administração municipal contribua para o enriquecimento cultural da comunidade, promovendo a valorização da cultura dos jogos e estimulando o interesse pela arte e pelo entretenimento digital.

**Promoção do Turismo e da Economia Local:**

A realização de eventos com a Arena Gamer pode atrair visitantes de outras localidades, impulsionando o turismo na região e beneficiando a economia local, especialmente em setores como comércio, alimentação e hospedagem.

**Sustentabilidade Ambiental:**

A Arena Gamer demonstrará compromisso com práticas sustentáveis durante os eventos, utilizando equipamentos e materiais que minimizem impactos ambientais. Essa abordagem alinha-se aos objetivos de desenvolvimento nacional sustentável, contribuindo para a preservação do meio ambiente e promovendo uma cultura de sustentabilidade.

**Economicidade e Melhor Aproveitamento dos Recursos:**

**Otimização dos Recursos Financeiros:**

A contratação da Arena Gamer permite uma alocação mais eficiente dos recursos financeiros, evitando gastos desnecessários com a seleção e treinamento de outros serviços para desempenhar funções semelhantes.

**Valorização dos Recursos Humanos:**

A expertise da equipe da Arena Gamer garante um melhor aproveitamento dos recursos humanos disponíveis, proporcionando experiências de alta qualidade e satisfazendo as expectativas do público em relação ao entretenimento oferecido nos eventos.

**Indicadores de Desempenho:**

Para avaliar a efetividade da contratação da Arena Gamer, serão estabelecidos indicadores de desempenho, como o aumento do número de participantes nos eventos, a satisfação do público com as atividades, o impacto na economia local e a adoção de práticas sustentáveis durante as atividades. Esses indicadores serão fundamentais para monitorar e avaliar o alcance dos resultados pretendidos e subsidiar eventuais ajustes no planejamento e execução das atividades de entretenimento.

**ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL**  
**PREFEITURA DE CAPÃO DA CANOA-Centro Administrativo Ângelo Maggi Boff**  
**Secretaria de Turismo e Desenvolvimento Econômico**  
**Gabinete do Secretário – Setor Administrativo**

**9 - CONTRATAÇÕES CORRELATAS E OU INTERDEPENDENTES**

É essencial considerar uma visão global do órgão ou entidade pública para identificar se existem contratações em andamento ou planejadas que sejam correlatas ou interdependentes com a contratação da Arena Gamer para os eventos promovidos pela Prefeitura Municipal de Capão da Canoa. Essa abordagem garantirá uma integração adequada entre os diversos serviços contratados e evitará possíveis conflitos ou duplicações de esforços no planejamento e execução dos eventos.

Análise das Contratações Correlatas/Interdependentes:

Infraestrutura de Eventos:

Verificar se há contratações em andamento ou planejadas para a infraestrutura dos eventos, como aluguel de espaços, montagem de consoles, sonorização e iluminação. Esses serviços são interdependentes da atuação da Arena Gamer e devem ser coordenados de forma integrada para garantir que o ambiente esteja adequado para as atividades de jogos e entretenimento.

Serviços de Apoio:

Avaliar a necessidade de contratação de serviços de apoio, como segurança, limpeza e alimentação, que possam impactar diretamente a experiência dos participantes nos eventos onde a Arena Gamer estará presente. A segurança, por exemplo, é crucial para a proteção dos equipamentos e dos participantes, enquanto os serviços de alimentação podem oferecer uma experiência mais completa.

Divulgação e Promoção:

Considerar contratações relacionadas à divulgação e promoção dos eventos, como produção de materiais gráficos, publicidade e assessoria de imprensa. A presença da Arena Gamer pode ser um diferencial para atrair público, sendo importante alinhar estratégias de comunicação que destaquem a relevância e a atratividade dos eventos.

Planejamento Integrado:

A identificação e análise dessas contratações correlatas ou interdependentes permitirão um planejamento mais integrado e eficiente dos eventos promovidos pela Prefeitura Municipal de Capão da Canoa. É fundamental garantir a sincronização entre os diferentes serviços contratados para proporcionar uma experiência completa e satisfatória aos participantes, maximizando o impacto das atividades de entretenimento.

**10 - ANÁLISE DOS IMPACTOS AMBIENTAIS, SOCIAIS E ECONÔMICOS**

Considerando a contratação da Arena Gamer para os eventos promovidos pela Prefeitura Municipal de Capão da Canoa, é importante reconhecer que os impactos ambientais associados a essa atividade são relativamente baixos. No entanto, é necessário avaliar e destacar possíveis impactos mínimos e as medidas mitigadoras correspondentes, em conformidade com os princípios de sustentabilidade ambiental.



**ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL**  
**PREFEITURA DE CAPÃO DA CANOA-Centro Administrativo Ângelo Maggi Boff**  
**Secretaria de Turismo e Desenvolvimento Econômico**  
**Gabinete do Secretário – Setor Administrativo**

Possíveis Impactos Ambientais:

**Consumo de Energia:**

A operação da Arena Gamer pode envolver o uso de equipamentos de iluminação e som, além de consoles de jogos. O consumo de energia deve ser monitorado para garantir que não haja um aumento significativo na demanda energética durante os eventos.

**Produção de Resíduos:**

As atividades da Arena Gamer podem gerar resíduos, como embalagens de alimentos e bebidas consumidos, materiais promocionais descartáveis ou equipamentos eletrônicos em desuso.

**Medidas Mitigadoras:**

**Eficiência Energética:**

Utilizar equipamentos de iluminação, som e consoles de jogos que possuam alta eficiência energética, minimizando o consumo de energia elétrica durante os eventos.

**Gestão de Resíduos:**

Implementar práticas de gestão de resíduos, como a separação e reciclagem de materiais descartáveis, e a utilização de embalagens biodegradáveis ou recicláveis sempre que possível.

**Conscientização Ambiental:**

Promover a conscientização ambiental durante os eventos, incentivando comportamentos sustentáveis entre os participantes, como a redução do uso de plásticos descartáveis e o descarte adequado de resíduos.

**Logística Reversa:**

Estabelecer um plano de logística reversa para o descarte e reciclagem de materiais utilizados durante os eventos, garantindo a destinação ambientalmente adequada dos resíduos gerados.

**Monitoramento Ambiental:**

Realizar monitoramento ambiental regular para avaliar o impacto das atividades da Arena Gamer no meio ambiente e implementar medidas adicionais de mitigação, se necessário.

**Considerações Finais:**

Embora os impactos ambientais associados à contratação da Arena Gamer sejam mínimos, é importante adotar medidas proativas para garantir a sustentabilidade ambiental das atividades realizadas durante os eventos promovidos pela administração municipal. A implementação das medidas mitigadoras destacadas ajudará a minimizar qualquer potencial impacto ambiental negativo e a promover práticas sustentáveis durante as atividades.

**ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL**  
**PREFEITURA DE CAPÃO DA CANOA-Centro Administrativo Ângelo Maggi Boff**  
**Secretaria de Turismo e Desenvolvimento Econômico**  
**Gabinete do Secretário – Setor Administrativo**

**11 - DECLARAÇÃO DE VIABILIDADE**

Após análise detalhada dos elementos apresentados neste Estudo Técnico Preliminar (ETP), concluímos que a contratação da Arena Gamer para os eventos promovidos pela Prefeitura Municipal de Capão da Canoa é viável e razoável, atendendo adequadamente à necessidade identificada na demanda de contratação.

**Viabilidade Técnica:**

A Arena Gamer demonstrou ampla experiência e habilidade na realização de eventos de e-sports, sendo reconhecida por sua qualidade na execução de atividades e pelo uso de tecnologia de ponta. Sua trajetória e expertise garantem a capacidade técnica necessária para desempenhar as atividades contratadas com excelência.

**Viabilidade Operacional:**

A contratação da Arena Gamer é operacionalmente viável, pois sua presença proporcionará uma experiência de entretenimento de qualidade aos participantes, contribuindo para o sucesso e prestígio dos eventos promovidos pela administração municipal. A estrutura oferecida pela Arena inclui equipamentos modernos e suporte técnico, garantindo um ambiente seguro e divertido.

**Viabilidade Orçamentária:**

O orçamento estimado para a contratação da Arena Gamer está em conformidade com os recursos disponíveis para essa finalidade, não ultrapassando os limites estabelecidos pela legislação vigente. Além disso, o preço médio de contratação é compatível com os valores praticados no mercado, garantindo a economicidade na aplicação dos recursos públicos.

**Adequação à Necessidade Identificada:**

A contratação da Arena Gamer atende plenamente à necessidade identificada de proporcionar um ambiente de entretenimento inovador e atrativo para os eventos promovidos pela Prefeitura Municipal de Capão da Canoa. Sua presença agregará valor aos eventos, promovendo a inclusão e estimulando a participação da comunidade, especialmente entre os jovens.

**Conclusão:**

Diante do exposto, consideramos que a contratação da Arena Gamer é tecnicamente viável, operacionalmente adequada e financeiramente sustentável para atender à demanda de entretenimento dos eventos municipais. Recomendamos, portanto, a continuidade do processo de contratação, observando os procedimentos legais aplicáveis e garantindo a qualidade e sucesso dos eventos promovidos pela administração municipal de Capão da Canoa.