

ADMINISTRAÇÃO SETORIAL

COMISSÃO PERMANENTE DE SELEÇÃO

AVISO Nº 01 AO CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 02/2024

Considerando erro material detectado no edital de chamamento público ora em comento, vem esta Comissão, trazer a seguinte errata:

Em item **4.1** do referido edital, descrição do objeto, onde se lê:

“O objeto do presente edital, tal qual disposto em Plano de Trabalho, visa o fornecimento de informações a Organizações da Sociedade Civil de natureza social e/ou educacional, cedidas e/ou com filial no município do Rio de Janeiro, interessadas em apresentar proposta para a celebração de Termo de Colaboração, com fundamento na lei Federal 13.019/2014, a fim de realizar a execução integral do projeto “**Nave Satélite**”, cujo objetivo é a implantação de 3 unidades em diferentes áreas de planejamento da cidade, com foco em realização de estratégias formativas em tecnologias da informação e inserção no mercado de trabalho, letramento digital e acesso à direitos, abordagem STEAM, acesso à novas tecnologias, tendo como premissa a democratização do conhecimento a fim de que todos as regiões atendidas tenham acesso às oportunidades oferecidas pelas tecnologias digitais, tais ações podem configurar-se como cursos, oficinas, workshops e eventos. O público alvo é composto de público infantil, jovens e também para adultos e pessoas da terceira idade. O objetivo do programa é criar e oferecer aos usuários diversos ambientes de alta tecnologia com interfaces de comunicação e objetos midiáticos digitais que sejam intuitivos e de fácil utilização.”

Deve-se ler, conforme disposto em item **3.1** do PT anexo aprovado pela autoridade competente e anexo ao edital:

“O projeto “Navezinhas Cariocas” tem como objetivo é a implantação de 20 microunidades em regiões periféricas da Cidade, com foco realização de estratégias formativas em inteligência artificial, letramento digital, games e audiovisual, tendo como premissa a democratização do conhecimento a fim de que todos os munícipes tenham acesso às oportunidades oferecidas pelas tecnologias digitais, tais ações podem configurar-se como cursos, eventos e oficinas. O projeto divide-se em quatro eixos:

1. Inteligência artificial e programação: (i) apresentar conceitos básicos de inteligência artificial e programação; (ii) explorar a relação entre perspectivas



da inteligência artificial e programação e sua aplicação em diferentes áreas; (iii) desenvolver habilidades de resolução de problemas e pensamento computacional.

2. Letramento digital: (i) introduzir os princípios básicos de uso de computadores e internet; (ii) explorar usos e benefícios de cidadania, educação lazer e negócios no uso de ferramentas digitais; (iii) aprimorar habilidades básicas e avançadas no uso de equipamentos como celulares e computadores; (iv) estimular elaboração, criatividade e resolução de desafios cotidianos.
3. Games e Audiovisual: (i) introduzir os princípios básicos do audiovisual, no uso de equipamentos e conceitos teóricos; (ii) desenvolver habilidades na prática de equipamentos e técnicas de fotografia, captação de som e gravação;; (iii) estimular a criatividade, o trabalho em equipe e o pensamento artístico, em conjunto com habilidade técnicas; (iv) introduzir os princípios básicos de criação e programação de jogos digitais; e (iv) explorar diferentes etapas do processo de desenvolvimento de um jogo desde o design até a programação.

Para além dos cursos e oficinas nos eixos temáticos elencados acima, o projeto também prevê a disponibilização de acesso a computadores e internet por parte da comunidade local, de forma a democratizar o oferecimento de meios para a cidadania digital.”

Rio de Janeiro, 29 de abril de 2024.



JOSÉ ROBERTO SILVEIRA
PRESIDENTE DA COMISSÃO DE SELEÇÃO

11/242.523-9