Carta de Apresentação

SESC GEEK ITINERANTE

2026

SUMÁRIO

1. MENSAGEM INICIAL 2
2. SOLICITAÇÕES E EFETIVAÇÃO DAS ATIVIDADES 3
2.1. Processos e etapas 4
3. SOBRE O SESC GEEK ITINERANTE 4
3.1. Objetivos 5
3.2. Público-Alvo 5
3.3. Atividades Realizadas 5
3.4. Duração da atividade 6
3.5. Estrutura da atividade 6
4. UNIDADE MÓVEL 6
4.1.1. Dimensões totais do Caminhão 6
5. EQUIPE ESPECIALIZADA - SESC 7
6. INVESTIMENTO - SESC 7
7. DOCUMENTAÇÃO NECESSÁRIA 8
8. CONTRAPARTIDAS ASSUMIDAS PELO(S) PARCEIRO(S) 8
9. ARTICULAÇÃO E COMPROMETIMENTO DO(S) PARCEIRO(S) 12
10. REALIZAÇÃO 13
11. ANEXO I – FOTOS DO VEÍCULO E UNIDADE MÓVEL 14
12. ANEXO II – DESCRITIVO TÉCNICO 16
12.1.1. LOCAL PARA A REALIZAÇÃO 17
12.1.2. LIGAÇÃO ELÉTRICA 17
I. ATIVIDADE PADRÃO: 17
12.1.3. INTERNET 19
13. ANEXO III – NORMAS E ORIENTAÇÕES EPI'S EQUIPE DE APOIO 19
14. ANEXO III – NORMAS E ORIENTAÇÕES SOBRE COMUNICAÇÃO 20
15. ANEXO IV – CÓDIGO DE ÉTICA 21

1. MENSAGEM INICIAL

Prezado(as) solicitante(s),

É com satisfação que lhe apresentamos as **informações gerais e as necessidades** para a realização do projeto **Sesc Geek Itinerante**, realizado pelo Sesc em Minas, com o apoio dos municípios mineiros.

Este documento foi criado a fim de que todos os detalhes do projeto pleiteado sejam devidamente antecipados, nesta etapa em que chamamos de "articulação[1]". De forma que, caso haja disponibilidade e viabilidade em lhes atender (por parte do Sesc), os processos seguintes (articulação e execução da atividade) sejam realizados com sucesso!

Por isto, pedimos que seja feita **uma leitura detalhada dos tópicos a seguir**. Em especial, pedimos **atenção às contrapartidas do(s) parceiro(s)**. Isso irá favorecer a todos os envolvidos, servindo para que V.sa(s) e suas equipes e representantes técnicos (Promotores, Prefeitura, Secretarias, Assessoria de Comunicação, Jurídico e outras) possam se organizar para atender às necessidades do projeto caso a atividade seja deferida.

Colocamo-nos à disposição para eventuais dúvidas ou esclarecimentos.

Equipe de Planejamento | Gerência de Unidades Móveis

2. SOLICITAÇÕES E EFETIVAÇÃO DAS ATIVIDADES

Todas as solicitações de eventos/atividades de iniciativa de qualquer terceiro não integrante do Sistema Fecomércio MG, como órgãos governamentais e outras entidades, devem ser encaminhadas pelo solicitante seguindo as diretrizes:

[1] Mediante disponibilidade para atendimento e deferimento é iniciada a etapa de Articulação, quando são reforçadas as contrapartidas e necessidades do projeto junto ao solicitante, são tratadas definições específicas da edição, há a formalização do atendimento por meio da assinatura do Termo de Parceria por ambas as partes e posterior divulgação.

- Em municípios que possuem representatividade sindical os pedidos deverão ser encaminhados pelo solicitante do evento/atividade ao sindicato do comércio que o represente para que este possa direcionar a solicitação ao Sistema Fecomércio MG.
- Caso o município onde for realizado o evento não possua base sindical, o organizador deverá encaminhar as solicitações de atendimento a eventos externos através do e-mail: nei@fecomerciomg.org.br

Nota: As solicitações deverão serem enviadas com prazo de 120 dias de antecedência da data de realização pretendida.

2.1. Processos e etapas

1. É realizada uma **análise técnica de dados,** verificando a viabilidade e disponibilidade de atendimento conforme planejamento e calendário da atividade;
2. Se o pedido for deferido, a equipe da GUM inicia o processo **articulação** detalhando a Carta de Apresentação disponível no site do Sesc em Minas e realizando reunião com o solicitante (*kick-off),* quando são reiteradas as contrapartidas gerais, destacadas as definições e necessidades específicas da edição, é formalizado o atendimento (com a assinatura do Termo de Parceria por ambas as partes) e posteriormente divulgada a atividade;
3. O projeto começa com a chegada da Unidade Móvel / equipe no local de realização, portanto, dá-se início à etapa de **execução** com a unidade móvel Sesc Geek Itinerante.
4. Após o **encerramento** do projeto, é realizada a desmontagem da estrutura e liberação do espaço.
5. No **fechamento da atividade**, há envio de breve pesquisa de opinião sobre a realização, para retorno por parte dos parceiros.

3. SOBRE O SESC GEEK ITINERANTE

O projeto leva, de forma gratuita e itinerante, diversas atividades da cultura geek (games) aos municípios mineiros, oferecendo momentos de lazer e diversão no universo dos jogos eletrônicos. O caminhão (Unidade Móvel Geek) será equipado com jogos de última

geração e fliperamas clássicos, atendendo a todas as idades. A proposta cria um contraste entre gerações, estimulando a ludicidade e promovendo o convívio intergeracional.

3.1. Objetivos

- Democratizar a cultura dos jogos eletrônicos;
- Contribuir para o **bem-estar físico e mental dos participantes**;
- Contribuir no **processo de ensino aprendizagem**, raciocínio lógico e estratégico e resolução de problemas;
- Fortalecer o papel transformador da instituição por meio do Lazer;
- Promover a integração entre gerações.

3.2. Público-Alvo

Trabalhadores do comércio de bens, serviços e turismo e seus dependentes, e às comunidades da capital, região metropolitana e interior de Minas Gerais.

3.3. Atividades Realizadas

São disponibilizados ao público jogos interdisciplinares contemplando tanto interesses culturais, quanto físico-esportivos, educativos e sociais. Assim, podem ser realizadas:

- Jogos com simuladores de carros;
- Jogos utilizando consoles e manetes;
- Fliperamas;
- Jogos de dança;
- Jogos eletrônicos atuais;
- Resgate dos jogos eletrônicos antigos.

As atividades são realizadas, em sua maioria, em espaços públicos, reforçando a ideia do lazer como um direito social. Toda a programação é pensada visando entreter, educar e estimular os participantes, primando pela inclusão, respeito e a valorização da cultura local.

*Todas as edições do projeto são definidas conforme espaço disponibilizado, público e análise técnica do fiscal do contrato do Sesc *in loco*.

3.4. Duração da atividade

As atividades têm duração de 4 horas ininterruptas, no horário estabelecido das 9h às 13h, ou, excepcionalmente, conforme acordado junto ao Sesc em Minas por meio do analista responsável pela realização, durante sua articulação.

3.5. Estrutura da atividade

O Sesc em Minas disponibiliza toda a estrutura necessária para a execução da atividade (equipamentos, jogos, materiais utilizados nos eventos, além da disponibilização de peças de divulgação, quando necessário), bem como o custeio da equipe de execução (transporte, alimentação, hospedagem etc.).

4. UNIDADE MÓVEL

O caminhão Sesc Geek Itinerante, irá transportar todos os jogos e equipamentos necessários à sua realização
(ANEXO I – A – FOTO DO CAMINHÃO DO SESC GEEK).

4.1.1. Dimensões totais do Caminhão

Unidade móvel **fechada**:

- Altura total: aproximadamente 4,50m;
- Comprimento total: aproximadamente 11m;
- Largura: aproximadamente 2,60m.

- Peso Bruto: 16.8 toneladas

Unidade móvel **instalada com o toldo aberto**:

- Altura total: aproximadamente 4,30 m;
- Comprimento total: aproximadamente 11 m;
- Largura: aproximadamente 7m.

5. EQUIPE ESPECIALIZADA - SESC

Para cada edição é definido pelo Sesc, uma equipe que pode ser composta por supervisor, recreadores e motoristas (conforme a necessidade de cada evento). Junto aos analistas da Gerência de Unidades Móveis tal equipe é responsável por fornecer informações técnicas para realização do evento, definir cronograma, atividades e materiais necessários, além de realizar a instalação e manuseio de todo o equipamento durante a atividade.

6. INVESTIMENTO - SESC

O projeto Sesc Geek Itinerante, possui um custo médio aproximado por edição, considerando a região da realização, sendo:

- Valor médio por **edição realizada:**
  R$ 11.909,00 – evento "Padrão"

Esse valor se refere ao gasto direto que é **dispendido pelo Sesc Minas** para se realizar, gratuitamente, cada edição, custeando mão-de-obra especializada e de apoio, gastos de pessoal (transporte, alimentação etc.), disponibilização de equipamentos e materiais de consumo para realização das atividades, combustível, entre outros.

NOTA: Os custos Interior, Capital e Região Metropolitana de Belo Horizonte podem sofrer alteração de acordo com a demanda do evento.

Todavia, uma Unidade Móvel (Caminhão Sesc Geek Itinerante) deste porte, pode chegar ao valor total de **R$ 1.470.000,00** (caminhão, estrutura externa, interna, equipamentos etc.).

Para se manter e cuidar do projeto há ainda outros investimentos relacionados à manutenção dos aparelhos, veículos, limpezas regulares, dentre outros.

7. DOCUMENTAÇÃO NECESSÁRIA

Para a efetivação da parceria, faz-se necessário o envio dos seguintes documentos, **atualizados e válidos** à Gerência de Unidades Móveis, durante o processo de articulação da atividade:

- Cédula(s) de Identidade com CPF de seu(s) representante(is) legal(is);
- Contrato Social ou Estatuto ou Ato Constitutivo, junto à última alteração contratual; e à Ata com designação dos representantes legais a firmar a parceria / No caso de munícipios: Lei Orgânica e Ata de posse ou nomeação dos representantes legais com poderes expressos para firmar esse tipo de parceria;
- Comprovante de Inscrição e regularidade Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica (CNPJ).

Reiteramos que **é fundamental manter a regularidade de toda documentação solicitada** ao longo dos processos de articulação e execução. O envio da documentação somente deve ser feito após o deferimento de atendimento. **A atividade somente é confirmada e divulgada após a assinatura do Termo de Parceria** e **aprovação do Conselho Regional do Sesc em Minas**.

8. CONTRAPARTIDAS ASSUMIDAS PELO(S) PARCEIRO(S)

O solicitante passará a ser nomeado como “parceiro”, a partir da assinatura do Termo de Parceria. Contudo, para que possa viabilizar a edição do projeto em sua localidade, é

extremamente conhecer, concordar e oferecer, conforme os critérios abaixo, todas as contrapartidas que deverão ser assumidas por ele:

- **Local estratégico e seguro para a instalação da Unidade Móvel** –acompanhar vistoria dos locais, designar e disponibilizar, dentre as opções apresentadas, um local seguro, com boa visibilidade, de fácil acesso para a população, com área mínima de 50m². **O espaço deve ser preferencialmente arborizado ou com sombra, e possuir piso plano**, pavimentado e sem desníveis, sendo fundamental comportar a instalação da unidade móvel.

- **Infraestrutura** – água, instalações sanitárias, ponto de internet e energia elétrica compatível e apoio:

    - **Água e instalações Sanitárias** – disponibilizar água mineral à equipe idealmente gelada, sugerimos 10 copos de água mineral de 200ml ou 6 garrafas de 500ml para cada profissional), conforme a necessidade e durante toda a atividade, oferecer bebedouros e banheiros (com papel higiênico e água para lavar as mãos) e que devem ser higienizados e cuidados ao longo do dia, de forma adequada, próximo a atividade e de fácil acesso para a equipe e o público atendido;

    - **Energia elétrica**– preparar, **antes** da chegada da Unidade Móvel ao local, os pontos de energia elétrica solicitados conforme as especificações disponíveis nesta carta, no ANEXO III – DESCRITIVO TÉCNICO;

    - **Ponto local de internet** – É **necessário** ponto de internet dentro da Unidade Móvel com no **mínimo 150 Mb e** roteador Wi-Fi, durante a realização do projeto e nos locais de guarda dos veículos. ***alguns jogos não funcionam no formato off-line.***

    - **Equipe de apoio** – disponibilizar **profissionais especializados**, durante a montagem, desmontagem, e durante a realização do projeto (caso seja necessário), como:

- **1 uma pessoa "referência"** - que ficará responsável por repassar as informações pertinentes ao evento, (referente ao ponto de apoio, horário do lanche, banheiros, ponto de energia e demais demandas que se façam necessárias);

- **1 eletricista** com certificação do curso NR10 – munido de EPI's e apto a realizar com segurança o serviço de instalação e desinstalação elétrica dos equipamentos - (uniformizado, portando os EPIs indicados e **equipamento de medição - voltímetro e/ou amperímetro** para medição),

- **1 auxiliar de Serviços Gerais** – para limpeza do local e higienização dos equipamentos;

- **2 pessoas para prestar apoio** no relacionamento com o público e organização das filas durante o evento; **de preferência tenha um ponto de entendimentos em jogos eletrônicos, para melhor auxílio.**

- **Licenciamento da atividade** – providenciar sem custos adicionais para o Sesc: o Alvará de Funcionamento ou de Evento Temporário; a Licença de Tráfego e Estacionamento da Unidade Móvel, quando necessária a interrupção de vias públicas ou estacionamentos públicos ou privados;

- Providenciar **policiamento** durante a atividade (evento em local público);

- Disponibilizar, se possível, **lanche da equipe de execução** que deverá estar disposto para a equipe Sesc conforme *Check List* enviado pelo analista do Sesc durante as tratativas no pré-evento; o analista deverá ser informado (com até uma semana de antecedência) da realização do evento.

-

- Disponibilização de **ponto de apoio** para realização do lanche e utilização de banheiros localizado até 100 metros do local de realização do Sesc Geek Itinerante.

- **Indicar locais e telefone para almoço e jantar** da equipe Sesc;

- Providenciar um **profissional da saúde (enfermeiro) para os primeiros socorros**.

- Disponibilizar **estacionamento para os veículos do Sesc Minas no pátio da prefeitura e/ou da instituição parceira** durante a permanência no município de realização do Sesc Geek Itinerante.

    - **NOTA**: Visando resguardar os equipamentos e materiais do Sesc, se os veículos ficarem em espaços abertos **será necessário a presença de vigilante** especializado e dedicado especificamente a essa função (posto de trabalho indispensável e com cobertura 24 horas por dia) durante toda a permanência dos veículos do Sesc Minas – a partir da chegada até a saída do local de realização, inclusive à noite, fins de semana e feriados. Solicita-se que a equipe de profissionais de apoio esteja devidamente uniformizada, identificada, utilizando corretamente EPI's, mantendo as normas de segurança aplicáveis ao tipo de atuação.

- **Divulgação da atividade** – divulgar a atividade com empenho, somente após a confirmação da assinatura do termo de parceria, utilizando as peças de divulgação encaminhadas pelo Sesc (kit de divulgação);

- Para evitar contratempos é importante que a comunidade das proximidades do local de realização da atividade seja devidamente comunicada, **pelo solicitante,** sobre a realização do evento, portanto é indicado que haja **uma sinalização às lideranças locais com relação à realização do evento;**

- **Formalizar a parceria** – providenciar com agilidade, **antes** da data prevista de início do projeto, a assinatura do termo de parceria pelos representantes(s) legal(is).

- **Evidência de Atendimentos** – o parceiro, ao longo do evento, deve apoiar a equipe do Sesc Geek Itinerante no levantamento e validação do número de público no local da realização da atividade. Caso estejam presentes no evento

  representantes da Polícia Militar ou Corpo de Bombeiros é indicado solicitar que eles que possam contribuir com esse levantamento. Após a conclusão da atividade é desejável que o parceiro que valide junto ao responsável da atividade pelo Sesc, documento que será apresentado pela equipe de recreação, formalizando sobre presença de público durante o evento.

9. ARTICULAÇÃO E COMPROMETIMENTO DO(S) PARCEIRO(S)

Tendo em vista todas as informações apresentadas e os anexos desta Carta de Apresentação, para a viabilização da parceria, o **solicitante precisa se comprometer a ler e analisar as informações e documentos enviados** pela Gerência de Unidades Móveis (GUM), dando continuidade às tratativas que lhe cabem: **direcionando responsáveis, acompanhando a execução do cronograma e demais encaminhamentos necessários, conforme prazos estipulados**.

A equipe da Gerência de Unidades Móveis encontra-se à disposição para esclarecimento de dúvidas, orientação e apoio para viabilizar o sucesso da atividade itinerante.

É importante reiterar que se inicia a articulação do projeto mediante o deferimento da do Núcleo de Eventos Integrados (NEI), que se dá por meio da emissão do ofício-resposta e/ou após a apreciação da atividade no Conselho Regional.

10. REALIZAÇÃO

Gerência de Unidades Móveis (GUM)

Gerente de Unidades Móveis: Silvia Lara Mendes Fonseca dos Reis

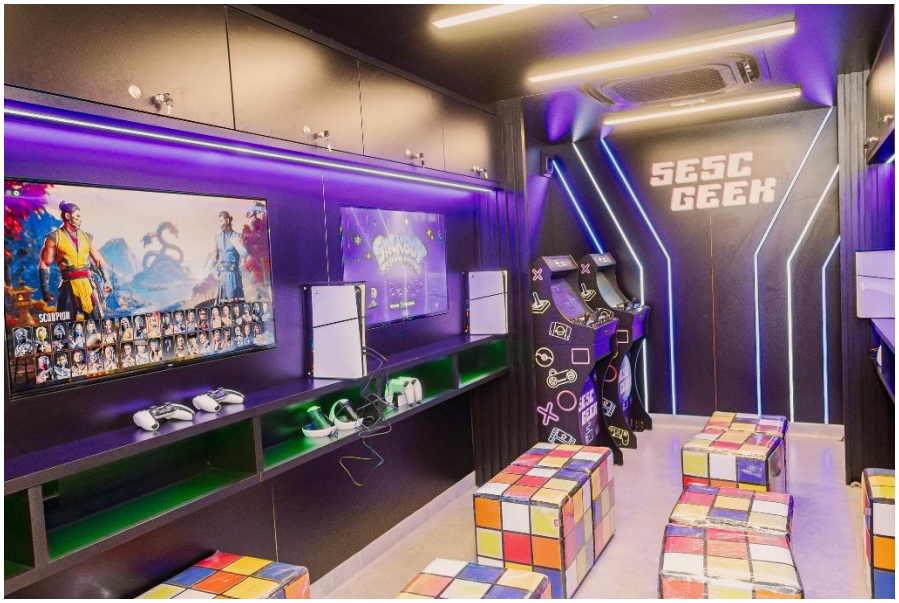
Contatos: (31) 3419-6140 e WhatsApp: (31) 2108-4520 (31) 3419-6139 | gum@sescmg.com.br

(31) 98744-5398 | silviareis@sescmg.com.br

11. ANEXO I – FOTOS DO VEÍCULO E UNIDADE MÓVEL

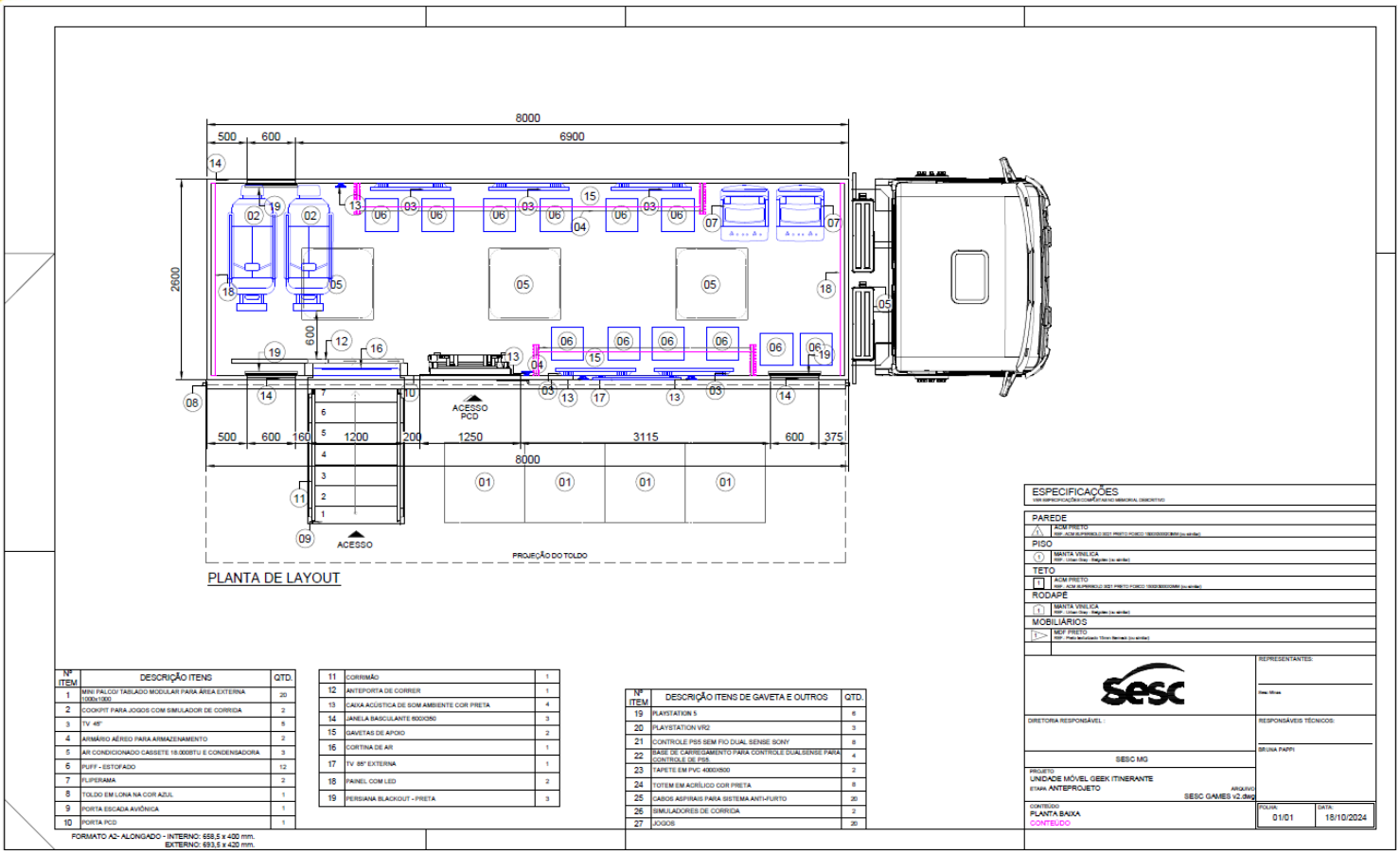
A) Caminhão Sesc Geek Itinerante






rado ao Sistema
mércio MG
SESC
GEEK


BELEZA E
CONFORTO
SESC GEEK
SEU MULTIVERSO DE DIVERSÃO



Nº ITEM	DESCRIÇÃO ITENS	QTD.
1	MINI PALCO/ TABLADO MODULAR PARA ÁREA EXTERNA 1000x1000	20
2	COCKPIT PARA JOGOS COM SIMULADOR DE CORRIDA	2
3	TV 48"	5
4	ARMÁRIO AÉREO PARA ARMAZENAMENTO	2
5	AR CONDICIONADO CASSETE 18.000BTU E CONDENSADORA	3
6	PUFF - ESTOFADO	12
7	FLIPERAMA	2
8	TOLDO EM LONA NA COR AZUL	1
9	PORTA ESCADA AVIÔNICA	1
10	PORTA PCD	1

11	CORRIMÃO	1
12	ANTEPORTA DE CORRER	1
13	CAIXA ACÚSTICA DE SOM AMBIENTE COR PRETA	4
14	JANELA BASCULANTE 600X350	3
15	GAVETAS DE APOIO	2
16	CORTINA DE AR	1
17	TV 65" EXTERNA	1
18	PAINEL COM LED	2
19	PERSIANA BLACKOUT - PRETA	3

Nº ITEM	DESCRIÇÃO ITENS DE GAVETA E OUTROS	QTD.
19	PLAYSTATION 5	6
20	PLAYSTATION VR2	3
21	CONTROLE PS5 SEM FIO DUAL SENSE SONY	8
22	BASE DE CARREGAMENTO PARA CONTROLE DUALSENSE PARA CONTROLE DE PS5	4
23	TAPETE EM PVC 4000X500	2
24	TOTEM EM ACRÍLICO COR PRETA	8
25	CABOS ASPIRAIS PARA SISTEMA ANTI-FURTO	20
26	SIMULADORES DE CORRIDA	2
27	JOGOS	20

12. ANEXO II – DESCRITIVO TÉCNICO

Os critérios a seguir são orientações técnicas que a equipe de “Obras e Manutenção” deverá observar e seguir para adaptar os locais que serão escolhidos para receber a Unidade Móvel. Toda e qualquer necessidade de adaptação é de responsabilidade do(s) parceiro(s), tal como os custos e recursos para se efetivar a infraestrutura.

12.1.1. LOCAL PARA A REALIZAÇÃO

O local disponibilizado deve ser de fácil acesso para população com a área mínima de 50m², idealmente, que permita o controle de acesso do público no evento. O espaço deve ser preferencialmente arborizado ou com sombra, sendo fundamental o piso plano, sem desníveis, pavimentado em asfalto ou cimento e que comporte a instalação dos equipamentos do Sesc Geek Itinerante.

12.1.2. LIGAÇÃO ELÉTRICA

Providenciar instalações elétricas provisórias, junto ao órgão competente, para:

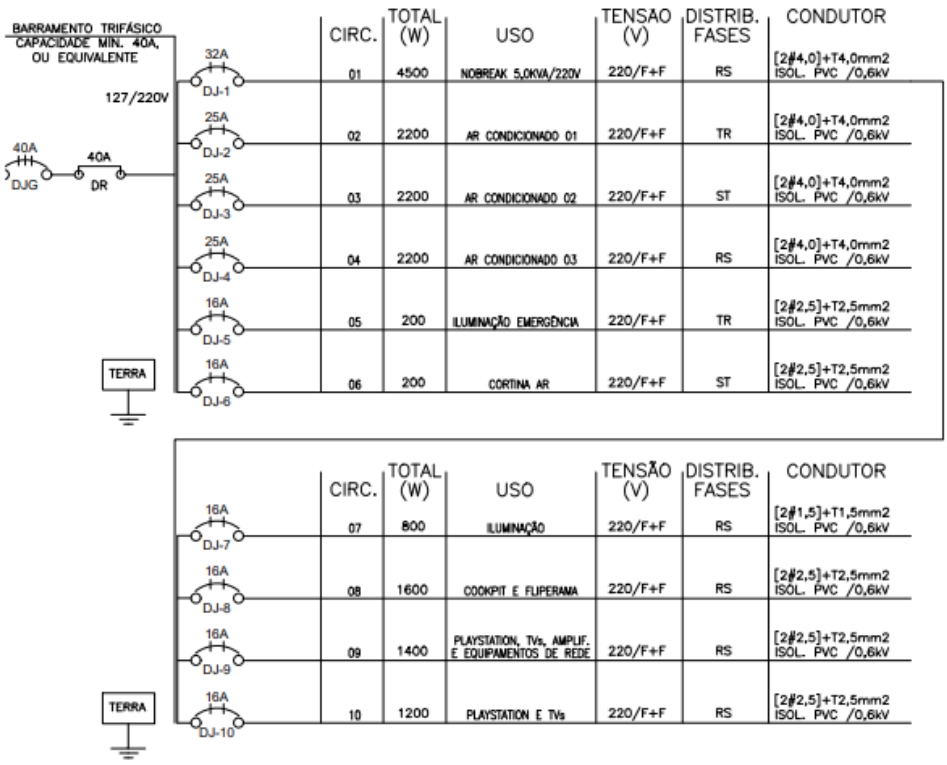
I. ATIVIDADE PADRÃO:

- ✓ 01 Quadro de distribuição geral (QDG) para 1 disjuntor **tripolar**;
- ✓ **01 Disjuntor tripolar de 40 (quarenta) ampères (3 Fases)**
- ✓ Tensão de 220 Volts **Trifásica** (constante)
    - OBS.: NÃO TEM 127v – o caminhão tem um transformador próprio para tal;
- ✓ **O parceiro deverá fornecer uma haste de aterramento (já fincada no solo) de zinco ou de cobre, com comprimento mínimo de 2,40 metros, providenciando o aterramento do quadro através do cabo neutro sem interrupção, devendo estar, no máximo, a 03 (três) metros de distância do QDG;**
- ✓ **O QDG deverá ser fixado ao poste a uma altura mínima de 3 metros do solo e máxima de 4 metros do solo;**
- ✓ A ligação da unidade móvel deverá ser realizada pela parte inferior da ligação provisória;
- ✓ A instalação elétrica deverá ficar a uma distância máxima de 15 metros do local onde a Unidade Móvel estiver instalada;
- ✓ Sugerimos que a instalação da Unidade Móvel seja próxima a um transformador, para evitar oscilações na rede de energia elétrica;

- ✓ A energia elétrica não poderá ser desligada, tendo em vista que os equipamentos que compõem a unidade são sensíveis.
- ✓ As condições para a ligação elétrica deverão estar aptas para o uso assim que a Unidade Móvel chegar ao município.

Nota 2: Caso seja um ponto fixo “padrão de energia”, deverá ser instalado um isolamento para evitar acesso de pessoas a este local, visando a segurança do público.
Tal quadro deverá ser instalado a uma altura média de 03 (três) metros do solo, devendo ficar o mais próximo possível do local de utilização, nunca ultrapassando 15 (quinze) metros de distância;

orientações técnicas dos equipamentos.



	CIRC.	TOTAL (W)	USO	TENSAO (V)	DISTRIB. FASES	CONDUTOR
32A DJ-1	01	4500	NOBREAK 5,0KVA/220V	220/F+F	RS	[2#4,0]+T4,0mm2 ISOL. PVC /0,6kV
25A DJ-2	02	2200	AR CONDICIONADO 01	220/F+F	TR	[2#4,0]+T4,0mm2 ISOL. PVC /0,6kV
25A DJ-3	03	2200	AR CONDICIONADO 02	220/F+F	ST	[2#4,0]+T4,0mm2 ISOL. PVC /0,6kV
25A DJ-4	04	2200	AR CONDICIONADO 03	220/F+F	RS	[2#4,0]+T4,0mm2 ISOL. PVC /0,6kV
16A DJ-5	05	200	ILUMINAÇÃO EMERGÊNCIA	220/F+F	TR	[2#2,5]+T2,5mm2 ISOL. PVC /0,6kV
16A DJ-6	06	200	CORTINA AR	220/F+F	ST	[2#2,5]+T2,5mm2 ISOL. PVC /0,6kV

	CIRC.	TOTAL (W)	USO	TENSÃO (V)	DISTRIB. FASES	CONDUTOR
16A DJ-7	07	800	ILUMINAÇÃO	220/F+F	RS	[2#1,5]+T1,5mm2 ISOL. PVC /0,6kV
16A DJ-8	08	1600	COCKPIT E FLIPERAMA	220/F+F	RS	[2#2,5]+T2,5mm2 ISOL. PVC /0,6kV
16A DJ-9	09	1400	PLAYSTATION, TVs, AMPLIF. E EQUIPAMENTOS DE REDE	220/F+F	RS	[2#2,5]+T2,5mm2 ISOL. PVC /0,6kV
16A DJ-10	10	1200	PLAYSTATION E TVs	220/F+F	RS	[2#2,5]+T2,5mm2 ISOL. PVC /0,6kV

CONSUMO (kWh) = potência (W) x horas de uso por dia (h) x dias de uso no mês / 1000.

Cargas medias:

*Caminhão Sesc Geek Itinerante: 16.7 kw= 16.7,00 (w) x 6 (h) x 1(d) /1000 = 2.78 kWh

Potência em KVA: Caminhão Sesc Geek Itinerante: 16.7 kw = 20.9 kVA

12.1.3. INTERNET

É desejável disponibilizar ponto de internet (4G / 5G – frequência 1.4 GHZ) dentro da Unidade Móvel com no mínimo 150 Mb e roteador Wi-Fi, durante a realização do projeto. O ponto deverá ser cabeado, preferencialmente que seja de fibra ótica, caso não tenha, cabo de rede e/ou par metálico e/ou Cabo coaxial e/ou Rádio, garantido a qualidade da conexão dos sistemas, serviços e atividades administrativas essenciais à realização do projeto. Caso a internet seja a rádio, será necessário o cabeamento do equipamento (rádio) até a porta dedicada do switch.

13. ANEXO III – NORMAS E ORIENTAÇÕES EPI'S EQUIPE DE APOIO

Na realização da montagem e desmontagem da unidade móvel, a equipe de apoio disponibilizada pelo parceiro - Eletricista - deverá apresentar ao Supervisor da atividade os documentos relacionados a Saúde e Segurança do Trabalho, além de estar utilizando Equipamento de Proteção Individual (EPI's) durante as instalações, conforme descrito abaixo:

Documentos

- ✓ Identidade;
- ✓ CPF;
- ✓ Certificado de Treinamento em Segurança (ex.: treinamento de trabalho em altura e/ou trabalho em eletricidade).

Equipamentos de Proteção Individual

- ✓ Calçado (bota) de segurança com biqueira de composite;
- ✓ Luvas de proteção (vaqueta);
- ✓ Óculos de proteção;
- ✓ Protetor auricular (no caso de ambiente com ruído/barulho elevado);
- ✓ Capacete (com jugular);
- ✓ Cinto de segurança (tipo paraquedista) para trabalhos em altura (superior a 2m);

É importante que o(os) parceiro(s) tenham ciência das obrigações legais (NRs – Normas Regulamentadores – Portaria 3.214/78) e façam cumprir as medidas necessárias para neutralização, contenção e retenção dos riscos relacionados ao ambiente de trabalho, proporcionando um ambiente de trabalho seguro para todos os envolvidos na mobilização/desmobilização do projeto.

Nota: deverá ser disponibilizado escada para apoio na instalação da unidade móvel.

14. ANEXO III – NORMAS E ORIENTAÇÕES SOBRE COMUNICAÇÃO

As divulgações sobre o projeto só podem ser realizadas se houver o **consentimento do Sesc**. Por isso, o parceiro deverá **aguardar a confirmação da assinatura do Termo de Parceria**, e o envio das informações oficiais sobre o evento/atividade (*release*), para seguir com qualquer tipo de divulgação sobre o projeto – seja na imprensa, mídias sociais, site próprio etc.

O Sesc em Minas se compromete a criar e produzir as peças de divulgação, que compõem o "Kit de Divulgação" da atividade e que será informado e definido durante o processo de articulação. Por isso, é de responsabilidade do parceiro **enviar a logomarca** em formato indicado e em boa resolução, para ser utilizada nas peças desse "Kit de Divulgação". Peças criadas pelo parceiro devem ser necessariamente aprovadas pela Comunicação do Sesc, sendo enviadas ao analista articulador do projeto.

Também é de responsabilidade do parceiro, quando a atividade for realizada dentro de outro evento, enviar ao Sesc as peças de divulgação elaboradas, que incluem as marcas do Sesc ou que contenham informações sobre o projeto que será realizado; para aprovação da aplicação da marca e da chancela. O parceiro se compromete a distribuir e compartilhar os materiais do "Kit de divulgação", respeitando as datas de divulgação acordadas na articulação da parceria, para as publicações impressas e digitais. Se for necessário, o parceiro acorda que entrará em contato com a **Gerência de Unidades Móveis** para eventuais alinhamentos divergentes.

15. ANEXO IV – CÓDIGO DE ÉTICA

O Sesc em Minas Gerais tem sua atuação regida por um Código de Ética, que prima pela construção de um relacionamento profissional e saudável junto aos mais variados agentes – seus empregados, prestadores de serviços, fornecedores, governos e a sociedade em geral.

Disponibilizado no Portal da Transparência no site da instituição, no Artigo 6º esse documento **veta aos empregados aceitar brindes, presentes, direta ou indiretamente, que caracterizem troca de favores, interesses comerciais e pessoais**.