



Prefeitura Municipal de Bocaina
Rua 7 de Setembro, 177 - Cep. 17240-049
CNPJ: 44.498.988/0001-36



BOCAINA SP

ANEXO V

RELATÓRIO DE EXECUÇÃO DO OBJETO

1. DADOS DO PROJETO

Nome do projeto: 3º Battle 014 (Campeonato de Breaking)

Nome do agente cultural proponente: Anderlei Aparecido Faco

Nº do Termo de Execução Cultural: 007/2024

Vigência do projeto: 31/12/2024

Valor repassado para o projeto: R\$4.000,00

Data de entrega desse relatório: 28/11/2024

2. RESULTADOS DO PROJETO

2.1. Resumo: Realizado no ginásio de esportes, teve início às 13 horas, o Evento: Battle 014, com o objetivo de incentivar e promover a arte da dança e a cultura Hip Hop na cidade de Bocaina, Foi uma alegria imensa poder contar com a presença de tantas pessoas especiais neste dia.

Agradecemos todos que compareceram para viver este grande dia em união.

Batalha 2x2

1º lugar: Bocaina / Jaú

2º lugar: São Carlos

3º lugar: Araraquara

BATALHA KIDS

1º lugar: Bauru

2º lugar: Bauru

3º lugar: Bauru

BATALHA B. GIRL

1º lugar: Bauru

2º lugar: Bauru

3º lugar: Bauru

2.2. As ações planejadas para o projeto foram realizadas?

Sim, todas as ações foram feitas conforme o planejado.

Sim, todas as ações foram feitas, mas com adaptações e/ou alterações.

- Uma parte das ações planejadas não foi feita.
- As ações não foram feitas conforme o planejado.

2.3. Ações desenvolvidas

Divulgação, inscrição de competidores.

Evento realizado na data: 24/11/2024

Local: Ginásio de esportes municipal

Competições por equipes, competição kids e feminina.

Jurados analisaram, pontuação e entrega de troféus aos vencedores.

2.4. Cumprimento das Metas

Metas integralmente cumpridas: Sim, Locação de som para o evento, contratação de jurados, compra de troféus para vencedores, premiação, contratação de Dj e banner para divulgação.

3. PRODUTOS GERADOS

3.1. A execução do projeto gerou algum produto? Evento Presencial. Mas teve Vídeos e fotos divulgados nas redes sociais.

3.1.1. Quais produtos culturais foram gerados?

Você pode marcar mais de uma opção. Informe também as quantidades.

- Publicação
- Livro
- Catálogo
- Live (transmissão on-line)
- Vídeo
- Documentário
- Filme
- Relatório de pesquisa
- Produção musical
- Jogo
- Artesanato
- Obras

- Espetáculo
- Show musical
- Site
- Música
- Outros: Evento de Hip Hop presencial.

3.1.2. Como os produtos desenvolvidos ficaram disponíveis para o público após o fim do projeto?

Fotos e vídeos nas redes sociais.

3.2. Quais foram os resultados gerados pelo projeto?

Divulgação da cultura Hip Hop, valorização da cultura local, publico pode conhecer um pouco mais dessa arte.

3.2.1 Pensando nos resultados finais gerados pelo projeto, você considera que ele(Você pode marcar mais de uma opção).

- Desenvolveu processos de criação, de investigação ou de pesquisa.
- Desenvolveu estudos, pesquisas e análises sobre o contexto de atuação.
- Colaborou para manter as atividades culturais do coletivo.
- Fortaleceu a identidade cultural do coletivo.
- Promoveu as práticas culturais do coletivo no espaço em que foi desenvolvido.
- Promoveu a formação em linguagens, técnicas e práticas artísticas e culturais.
- Ofereceu programações artísticas e culturais para a comunidade do entorno.
- Atuou na preservação, na proteção e na salvaguarda de bens e manifestações culturais.

4. PÚBLICO ALCANÇADO: Entorno de 120 pessoas, entre competidores e público para assistir.

5. EQUIPE DO PROJETO

5.1 Quantas pessoas fizeram parte da equipe do projeto?

Digite um número exato (exemplo: 23): _____06_____

5.2 Houve mudanças na equipe ao longo da execução do projeto?

Sim Não

5.3 Informe os profissionais que participaram da execução do projeto:

Nome do profissional/empresa	Função no projeto	CPF/CNPJ	Pessoa negra ou indígena?	Pessoa com deficiência?
Wilton Oscar da Silva	DJ	328.707.618-30	Não	Não
Everton Wilson Leme Roza	Jurado	31520752865	Não	Não
Paulo ricardo Bergamasco	Jurado	35902711835	Não	Não
Luis Felipe Ramos de Jesus	Jurado	39332501882	Não	Não
Jonas Santos Estevão	Mestre de cerimônia	32061330843	Não	Não
Anderlei Aparecido Faco	organizador		Não	não

6. LOCAIS DE REALIZAÇÃO

6.1 De que modo o público acessou a ação ou o produto cultural do projeto?

1. Presencial.

2. Virtual.

3. Híbrido (presencial e virtual).

Caso você tenha marcado os itens 2 ou 3 (virtual e híbrido):

6.2 Quais plataformas virtuais foram usadas?

Você pode marcar mais de uma opção.

Youtube

Instagram / IGTV

Facebook

TikTok

Google Meet, Zoom etc.

Outros: _____

6.3 Informe aqui os links dessas plataformas:

6.4 De que forma aconteceram as ações e atividades presenciais do projeto?

- 1. Fixas, sempre no mesmo local.
- 2. Itinerantes, em diferentes locais.
- 3. Principalmente em um local base, mas com ações também em outros locais.

6.5 Em que município e Estado o projeto aconteceu?

Bocaina - SP

6.6 Onde o projeto foi realizado?

- Ginásio de esporte Municipal “Irmãos Angotti”.

7. DIVULGAÇÃO DO PROJETO

Divulgado no Instagram, redes sociais, facebook e etc

8. TÓPICOS ADICIONAIS

9. ANEXOS







Anderlei Aparecido Faco
Agente Cultural Proponente