

TERMO DE ABERTURA DO PROJETO (TAP)

Projeto: Cosplay Angola
Versão: 2.0 — Modelo de Produção Própria
Data: 02-11-2025

Identificação do Projeto

Nome: Cosplay Angola
Categoria: Projeto cultural e audiovisual digital
Tipo: Acervo autoral e profissional (produção própria)
Duração estimada: 12 meses (fase de implementação)
Gestor do Projeto: Aristides da Costa
Patrocinador / Entidade proponente: Aristides da Costa

Justificativa

O Cosplay Angola surge como uma iniciativa cultural destinada a documentar, valorizar e difundir o movimento cosplay em Angola através de uma produção profissional e curadoria editorial própria. A ausência de um registro histórico e artístico estruturado do cosplay no país evidencia a necessidade de um espaço dedicado à preservação, promoção e reconhecimento cultural dessa expressão artística, que integra a juventude, a criatividade e a identidade geek angolana. O projeto busca preencher essa lacuna ao construir um acervo arquivo digital e visual de referência, transformando o cosplay em patrimônio cultural e artístico nacional.

Objetivo Geral

Criar e consolidar um acervo digital profissional que registre e promova o universo cosplay em Angola, com produção audiovisual e curadoria própria, estabelecendo uma marca cultural de referência nacional e africana.

Objetivos Específicos

Produzir e publicar conteúdos audiovisuais (fotografia, vídeo, artigos) sobre o movimento cosplay.
Documentar eventos, personagens e bastidores do cenário cosplay angolano.
Criar um portal digital que funcione como acervo online e vitrine cultural.
Realizar exposições físicas e digitais de ensaios e coleções temáticas.
Desenvolver parcerias culturais, institucionais e comerciais para sustentar o projeto.
Promover a educação e profissionalização criativa através de workshops e formações. - Em análise.

Escopo do Projeto

Inclui:

Desenvolvimento e manutenção do portal Cosplay Angola".
Produção fotográfica e audiovisual com equipe própria.
Curadoria e edição de conteúdo para publicação.
Organização de exposições, lançamentos e eventos temáticos.
Comunicação e marketing cultural (identidade visual e redes sociais).

Exclui:

Perfis de usuários, uploads abertos ou participação comunitária direta.

Venda de produtos físicos (e-commerce). - Em análise.

Gestão de eventos de terceiros fora do contexto cosplay. - Em análise.

Premissas

Existência de equipe técnica própria e capacitada.

Disponibilidade de recursos tecnológicos (equipamentos e infraestrutura digital).

Colaboração com eventos e entidades culturais para captação de material.

Apoio institucional e/ou patrocínio parcial para coberturas e exposições.

Restrições

Limitação orçamentária inicial para produção de alto volume de conteúdo.

Dependência de deslocações para coberturas externas.

Necessidade de infraestrutura digital estável e segura.

Cronograma restrito para a fase de lançamento (12 meses).

| Categoria | Descrição | Estimativa(KZS) |
|-------------------------|--|-----------------|
| Equipamentos | Câmeras(Iphone 12 pro - inicialmente), iluminação, áudio | 500.000 |
| Desenvolvimento | Website e hospedagem | 230.000 |
| Recursos humanos | Produção, edição, curadoria | --- |
| Marketing e comunicação | Branding, redes sociais, imprensa | --- |
| Total estimado | | 730.000 |

Entregas Principais

1. Website oficial do acervo.
2. Primeira coleção fotográfica (mínimo 5 cosplayers).
3. Exposição digital inaugural.
4. Identidade visual e editorial completa da marca.
5. Relatório de impacto cultural e de alcance.

Indicadores de Sucesso (SMART)

| Indicador | Meta | Prazos |
|------------------------------|--------------------------|---------------|
| Portal publicado e funcional | 100% online | até o 4º mês |
| Produções audiovisuais | 10 coleções iniciais | até o 6º mês |
| Engajamento digital | +5.000 visitantes únicos | até o 12º mês |

| | | |
|----------------------------|----------|---------------|
| Exposição física inaugural | 1 evento | até o 12º mês |
| | | |

Partes Interessadas (Stakeholders)

Patrocinador: Aristides da Costa

Gestor do Projeto: Aristides da Costa

Equipe de Produção: fotógrafos, videomakers, editores e curadores.

Parceiros culturais: ministérios, universidades, centros culturais, organizadores de eventos.

Público-alvo: cosplayers, fãs, artistas, imprensa e comunidade geek.

Aprovação do Projeto

Patrocinador: Aristides da Costa

Gestor do Projeto: Aristides da Costa

Data: 02 / 11 / 2025