

ANEXO VI**PLANO DE TRABALHO DE TERMO DE FOMENTO OU ACORDO DE COOPERAÇÃO****DADOS E INFORMAÇÕES DA OSC**

Razão Social: Instituto Eleva		
Endereço Completo: SCS Quadra 1, Bloco B, Sala 309 – Parte B – Ed. Maristela, Asa Sul		
CNPJ: 05.917.191/0001-74		
Município: Brasília	UF: Distrito Federal	CEP: 71.994-503
Site, Blog, Outros: @institutoeleva_		
Nome do Representante Legal: Stella Gonçalves de Domenico		
Cargo: Presidente da OSC		
RG: 16315074-6	Órgão Expedidor: SSP/SP	CPF: 076.655.818-54
Telefone Fixo:	Telefone Celular: (61) 99135-2022	
E-Mail do Representante Legal: stelladedomenico@gmail.com		

ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA

Responsável pelo acompanhamento da parceria: Stella Gonçalves de Domenico		
Função na parceria: Presidente da OSC		
RG: 16315074-6	Órgão Expedidor: SSP/SP	CPF: 076.655.818-54
Telefone Fixo:	Telefone Celular: (61) 99135-2022	
E-Mail do Responsável: contato@institutoeleva.org.br		

OUTROS PARTÍCIPES (ATUAÇÃO EM REDE)

Razão Social:		
Endereço Completo:		
CNPJ:		
Município:	UF:	CEP:
Site, Blog, Outros:		
Nome do Representante Legal:		
Cargo:		
RG:	Órgão Expedidor:	CPF:

Telefone Fixo:	Telefone Celular:
E-Mail do Representante Legal:	
Objeto da Atuação em Rede:	
ANEXOS	☐ Termo de Atuação em Rede ☐ Portfólio da OSC ☐ Outros

DESCRIÇÃO DO PROJETO	
TÍTULO DO PROJETO: Juventude Digital	
PERÍODO DE EXECUÇÃO:	
INÍCIO: 08 / 09 /2022	TÉRMINO: 08 /11 /2022
DESCRIÇÃO DO OBJETO: Apoio a realização do projeto “Juventude Digital”, que consiste em dois cursos com carga horária de 40 horas, voltado para a Economia Criativa, com o intuito de incentivar os jovens a usarem a sua criatividade para impactar e desenvolver a sociedade de forma positiva, a ser realizado na Região Administrativa de Taguatinga.	
JUSTIFICATIVA: A economia criativa tem como ideia principal os processos, as ideias e os empreendimentos que utilizam a criatividade como mote principal na concepção de um produto, de um negócio. Em um país como o Brasil, que foi capaz de criar ritmos, danças, gastronomias e tendências, é preciso abraçar esse potencial para gerar condições de integração ao desenvolvimento do país junto à capacidade criativa e às nossas expressões culturais. Assim, de um lado temos a Economia, que diz respeito à ciência que regula a produção, a distribuição e o consumo de bens e serviços. E, de outro lado, temos a criatividade, que significa ser capaz de criar algo novo ou transformar algo que já existe. O pesquisador britânico e especialista na área, John Howkins, sustenta que é justamente a relação que se dá entre a economia, a criatividade e o campo simbólico que constitui a Economia Criativa. Segundo a Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento (UNCTAD) a economia criativa é: “[...] um conjunto de atividades econômicas baseadas no conhecimento com uma dimensão de desenvolvimento e ligações transversais a níveis macro e micro à economia global.” (UNCTAD, 2010). Antes mesmo de surgir o termo Economia Criativa, já havia a noção de indústrias criativas, criado por volta da década de 1990 na Austrália e muitas vezes esses conceitos são usados como sinônimos, mesmo que não sejam. Nesse período ocorreu a publicação do relatório chamado Creative nation: commonwealth cultural policy, que trouxe a importância de se levar em consideração o potencial econômico das mais variadas atividades culturais. A Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento (UNCTAD) elaborou um modelo que classifica as indústrias criativas em quatro eixos, que são: patrimônio, artes, mídia e criações funcionais. Desse modo, o eixo do Patrimônio inclui: expressões culturais tradicionais e sítios culturais. O eixo das Artes engloba: artes visuais e artes dramáticas. O eixo da Mídia: audiovisual e publicidade e mídia impressa. E, o eixo das Criações Funcionais abrange design, novas mídias e serviços criativos. Assim, todos os empregos e ocupações que se relacionam a esses setores são considerados como ocupações criativas. De acordo com o Plano da Secretaria da Economia Criativa, os setores criativos são “aqueles cujas atividades	

produtivas têm como processo principal um ato criativo gerador de um produto, bem ou serviço, cuja dimensão simbólica é determinante do seu valor, resultando em riqueza cultural, econômica e social”.

É importante ressaltar que muitos dos setores criativos não se submetem às leis tradicionais do mercado, por essa razão a Economia Criativa se constitui como uma forma de inserir muitos dos profissionais dessas áreas numa economia sustentável.

Segundo o “Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil”, publicado pela Firjan em 2019, ano pré-pandemia, a economia criativa respondeu por 2,61% do PIB e movimentou R\$ 171,5 bilhões no país. No mesmo período, o importante setor da construção civil contribuiu com 3,7% para o PIB nacional, de acordo com o Dieese.

Em relação aos empregos em economia criativa, segundo a Organização Internacional do Trabalho (OIT), os bens e serviços culturais participam aproximadamente 7% do PIB mundial, e há expectativas de crescimentos anual entre 10% e 20%.

No campo do emprego, no Brasil o segmento também é uma máquina de geração de oportunidades. Segundo o Observatório do Itaú Cultural, no último trimestre de 2019 a economia criativa empregava nada menos que 5,2 milhões de trabalhadores. Aqui também vale a pena a comparação com a construção civil, que, no mesmo período, registrava 6,8 milhões de empregos. Ou seja, o cotejo do PIB das duas indústrias mostra que a economia criativa empregava, proporcionalmente, mais que a construção civil no pré-pandemia.

Mas não é só no campo da economia que a economia criativa é importa. Há vários exemplos de que a arte, a criatividade e a inovação melhoram o aprendizado, diminui a violência e reduz as desigualdades que em 2022 são abundantes.

A economia criativa cresceu nos últimos anos. Apesar da pandemia, o número de profissionais criativos contratados subiu 11,7% e a média salarial aumentou. Isto é o que revela o Mapeamento da Indústria Criativa, que analisou o setor entre 2017 e 2020. O levantamento foi realizado pela Federação das Indústrias do Rio de Janeiro (Firjan). Tecnologia e consumo são as duas áreas que mais concentram esses trabalhadores.

Hoje o Brasil conta com 935 mil profissionais criativos formalmente empregados. O total equivale, por exemplo, a 70% da mão de obra que atua na indústria metal mecânica. Entre as profissões que mais se destacam por indicarem grande procura no mercado de trabalho criativo estão programadores/desenvolvedores, biomédico, visual merchandiser, pesquisadores em geral e engenheiro de Área de P&D.

Com a influência da pandemia e isolamento social, as empresas precisaram adaptar-se ao regime de trabalho home office e à transformação digital nos negócios. Isso se refletiu na economia criativa, concentrando 85% dos empregos ligados às áreas de tecnologia (37,5%) — expansão de 12,8% — e consumo (47%), que cresceu acima de 20%.

Puxada pelas áreas de tecnologia e consumo, a participação do Produto Interno Bruto (PIB) Criativo no total do PIB brasileiro passou de 2,61% em 2017 para 2,91% em 2020, totalizando R\$ 217,4 bilhões. O valor é comparável à produção total da construção civil e superior à produção total do setor de extrativo mineral.

Em relação aos PIBs estaduais, as maiores participações da indústria criativa ocorrem no Rio de Janeiro (4,62%), São Paulo (4,41%) e Distrito Federal (3,07%). Essas três unidades da federação e Santa Catarina (3,01%) são os únicos a apresentar uma taxa acima da média nacional. Reflexos das transformações da nova economia, caracterizada por modelos inovadores de negócio, hábitos de consumo e relações.

Ademais, foi apontado no relatório da ONU de 2019 que as indústrias criativas oferecem soluções ecologicamente corretas para os desafios do desenvolvimento sustentável. A moda sustentável, por exemplo, entra nessa conta, junto com o marketing de produtos naturais e cosméticos feitos em harmonia com a natureza.

Para se ter uma ideia do impacto social, a UNESCO destacou que na Europa os setores criativos empregam mais jovens do que qualquer outro setor. Além deles, as mulheres também desempenham papel dominante na fabricação de produtos criativos principalmente nos países em desenvolvimento.

A cultura e arte é apontada por especialistas como estratégia para desenvolver a criatividade, o pensamento crítico e as relações colaborativas. Construir ambientes que estimulem essas competências terá impacto na educação e no mundo do trabalho, beneficiando os indivíduos e a sociedade como um todo.

A cultura é um dos instrumentos considerados de valor relevante quando se trata do resgate dos valores culturais de um povo. Através dela é possível conhecer, promover e preservar, não só a origem, mas também a construção destes valores.

Essa pluralidade do campo da criação cultural traz à tona a importância e o papel do sujeito, agente, produtor, criador de cultura como sujeito de sua própria prática, autor de sua própria narrativa, criador de sua memória e expressão de sua identidade.

A relação entre a cultura e a educação sempre esteve presente no processo de elaboração do conceito de cultura, seja no sentido de acumulação e transmissão de conhecimentos, seja no desenvolvimento de linguagens e das formas de comunicação.

A cultura é, portanto, o contexto no qual ocorrem os acontecimentos sociais, transmite-se comportamentos, constroem-se conhecimentos e se configuram instituições. É dentro desse contexto que as pessoas interagem, convivem e compartilham significados. Os significados são, portanto, públicos, assim como a cultura, dentro da qual os acontecimentos podem ser descritos de forma inteligível.

Os jovens se expressam culturalmente de diversas formas como consumidores dos bens culturais, bem como criadores das suas próprias expressões com o intuito de mostrar à sociedade e ao mundo a importância dos seus valores e da sua cultura no processo de transformação da realidade vigente.

A juventude constrói todos os dias a sua história no presente com os olhos no futuro, tendo em vista que o passado faz parte de uma história oficial, mas que muitas vezes não corresponde à realidade vivida nos dias atuais.

A herança do passado tem sido, muitas vezes, o principal obstáculo para o surgimento de novas formas de expressão e convívio social típicos dos jovens.

Entre os confrontos do “antigo” e do “novo” os jovens fazem suas escolhas. Estas escolhas, muitas vezes se dão a partir do contato com as diferentes ideologias, que às vezes são influenciadas pela mídia e os seus apelos de consumo.

A cultura juvenil se expressa por meio da música, do cinema, do teatro e das artes em geral e encontra um grande desafio porque a indústria da cultura tenta transformar estas expressões contestatórias em produtos prontos para o consumo.

O fomento à cultura e empregabilidade está interligado com todos os aspectos de desenvolvimento sustentável e é tema presente na Agenda 2030 da ONU que consiste em um plano de ação para as pessoas, o planeta e a prosperidade, que busca fortalecer a paz universal. As mulheres fazem parte dessa agenda e revelam essa interação, transversalizando a natureza e a dinâmica do problema, no âmbito individual, comunitário e nacional e estão diretamente relacionados aos seguintes objetivos:

- Objetivo 1: Erradicação da pobreza: Garantir que os jovens, particularmente os pobres e vulneráveis, que tenham direitos iguais aos recursos econômicos, bem como o acesso a serviços básicos, propriedade e controle sobre a terra e outras formas de propriedade, herança, recursos naturais, novas tecnologias apropriadas e serviços financeiros, incluindo micro finanças. O que nos leva ao ODS 1 (acabar com a pobreza em todas as suas formas e em todos os lugares).
- Objetivo 4: Educação de qualidade: Aumentar substancialmente o número de jovens de todas as idades que tenham habilidades relevantes, inclusive competências técnicas e profissionais, para emprego, trabalho decente e empreendedorismo. O que nos leva a ODS 4 (Assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos).
- Objetivo 8: Trabalho decente e crescimento econômico: Reduzir substancialmente a proporção de jovens sem emprego, educação ou formação; Promover políticas orientadas para o desenvolvimento que apoiem as atividades produtivas, geração de emprego decente, empreendedorismo, criatividade e inovação, e incentivar a formalização

e o crescimento das micro, pequenas e médias empresas, inclusive por meio do acesso a serviços financeiros. O que nos leva a ODS 8 (Promover o crescimento econômico sustentado, inclusivo sustentável, emprego pleno e produtivo e trabalho decente para todos

- Objetivo 10: Redução das Desigualdades: Empoderar e promover a inclusão social, econômica e política de todos, independentemente da idade, gênero, deficiência, raça, etnia, origem, religião, condição econômica ou outra; Garantir a igualdade de oportunidades e reduzir as desigualdades de resultados, inclusive por meio da eliminação de leis, políticas e práticas discriminatórias e da promoção de legislação, políticas e ações adequadas a este respeito. O que nos leva a ODS 10 (reduzir a desigualdade nos países e dentro deles).
- Objetivo 11: Cidades sustentáveis: A cultura tem um papel essencial de tornar as cidades e os assentamentos humanos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis. O fortalecimento dos esforços para proteger e salvaguardar o patrimônio cultural e natural do mundo torna as cidades sustentáveis. ODS 11 (tornar as cidades sustentáveis).
- Objetivo 13: Ação contra mudança global do clima: A cultura tem uma correlação óbvia com as ações relativas ao clima. Diversas profissões e atividades têm como base o conhecimento local sobre a gestão do ecossistema, a extração de recursos naturais e de materiais locais. Uma vez que muitas dessas atividades requerem baixos níveis de tecnologia, energia e investimento, elas ajudam a criar meios de subsistência sustentáveis e contribuem para as economias verdes. ODS 13 (tomar medidas urgentes para combater a mudança do clima).
- Objetivo 16: Paz, justiça e instituições eficazes: A promoção do respeito pela diversidade cultural em uma abordagem com base nos direitos humanos, além disso, facilita o entendimento cultural e a paz, previne conflitos e protege os direitos de grupos marginalizados. Eventos recentes também demonstraram a importância de se proteger a cultura, a diversidade cultural e a coesão social em situações de conflito armado. ODS 16 (promover cidades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável).
- Objetivo 17: Parcerias e meios de implementação: Para a execução de um projeto na maioria das vezes só é possível com a realização de parcerias para sua implementação. Ao reunir diversos indivíduos e grupos para o desenvolvimento de um projeto, eles também fomentam a coesão social daquele local. ODS 17 (fortalecer os meios de implementação e revitalizar a parceria global para o desenvolvimento sustentável).

Por esses aspectos o projeto “Juventude Digital” abrange diversos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável da ONU. É um mecanismo de inclusão social eficaz para promoção da qualificação profissional e geração de renda sustentável para os jovens brasileiros.

A. AÇÕES PREVISTAS PARA FOMENTAR A CULTURA NO DISTRITO FEDERAL:

O projeto será composto por dois cursos sobre funções extremamente importantes para o fomento de projetos culturais e criativos no DF, sendo eles “Criatividade, Juventude e Talento” e “Informática básica como base para fomento da Economia Criativa”, voltados para o uso e impulsionamento da economia criativa através do marketing e redes sociais multimídia.

Já que no contexto atual, agências e empresas realizadoras de eventos, shows, espetáculos e similares da economia criativa tem constante dificuldade de encontrar pessoas preparadas para estas funções e que são em geral atividades que envolvem grande contingente de pessoas.

Portanto, buscamos oferecer ao mercado cultural uma maior quantidade de trabalhadores capacitados para funções que há uma real demanda.

B. IMPACTO NA ECONOMIA CRIATIVA DO DISTRITO FEDERAL:

A cultura brasileira é extremamente rica e pode servir como um insumo importante para se pensar em desenvolvimento econômico, tanto no mercado de trabalho como na geração de renda, de ocupação e de exportação. Importante para o crescimento de outros setores e atividades, como turismo, e terceiro setor. Constitui,

portanto, uma fonte de promoção de desenvolvimento.

Cultura gera renda, gera emprego, gera inclusão, gera desenvolvimento. Acima de tudo, gera futuro. Trata-se de um vetor de aceleração da economia do país, com muitas externalidades positivas.

As atividades culturais e criativas geram 2,64% do PIB brasileiro e são responsáveis por mais de um milhão de empregos formais diretos, segundo estudo da Federação das Indústrias do Rio de Janeiro (FIRJAN), com base em dados do IBGE. Há no setor cerca de 250 mil empresas e instituições.

De acordo com estudo da consultoria Price water house Coopers, o setor cresceu entre 2013 e 2017 a uma taxa média anual de 8,1%, bem acima do conjunto da economia. A participação no PIB, por sua vez, é superior à de setores tradicionais, como as indústrias têxtil e farmacêutica. Tais dados evidenciam a relevância do setor, de seus agentes e da política cultural.

Dessa forma, as políticas públicas devem possibilitar o acesso da população não só ao consumo de cultura, mas também à produção e ao emprego. Assim, a cultura torna-se uma real possibilidade de ganhar a vida. A cultura brasileira, independentemente de qualquer aspecto, é riquíssima.

Brasília propõe um conceito mais ampliado para a economia do turismo criativo e diversificação econômica, devido ao seu ponto estratégico na configuração geopolítica, provocando o sentido de conectividade e integração com distintos territórios. Dessa forma, gera abrangência de oportunidades de negócios em inúmeras áreas que compõem o setor turístico e sua transversalidade, como música, artes, artesanato, festivais, literatura, religiosidade e espiritualidade, negócios, esportes, gastronomia, moda, audiovisual, design e tecnologia.

A direção vai além das experiências coletivas de vivências orientadas: consiste em estruturar e possibilitar roteiros em que a dinâmica da aproximação com o território e pessoas se dá em decorrência dos produtos e serviços turísticos qualificados e inovados no conjunto dos setores que compõem a oferta turística.

O presente projeto pretende com a sua programação de atividades movimentar a economia criativa, que abrange a relação entre inovação, cultura, tecnologia, sustentabilidade e criatividade, recurso esse que vem em exponencial crescimento nas capitais do Brasil.

C - IMPORTÂNCIA SOCIAL DO PROJETO:

Proporcionar aos jovens brasileiros, principalmente de baixa e média formação de educação formal e profissional, condições de ocupar funções nestes setores aumentando sua empregabilidade com maior qualidade.

O projeto “Juventude Digital” está voltado para atender pessoas de baixa renda, sem empregos, com baixa escolaridade que buscam novas atividades e o desejo de se reposicionar no mercado de trabalho. Queremos contribuir para a promoção do desenvolvimento socioeconômico do Distrito Federal e devem observar a busca da superação da disparidade sociocultural e econômica existente entre as regiões administrativas.

D - AÇÕES PREVISTAS DE ACESSIBILIDADE:

As medidas adotadas para garantir a acessibilidade do público são:

- Rampas de acesso localizadas em pontos estratégicos para atender o público;
- Acolhimento de Pessoa com Deficiência – Serão disponibilizadas cadeiras com acessibilidade em locais privilegiados no projeto para pessoas com deficiência. Serão contratados monitores capacitados para a prática de suas atividades de atendimento às particularidades de cada indivíduo de forma a acolhê-los e guiá-los em suas necessidades que porventura possam ter.
- Estacionamento reservado para pessoas com deficiência (PCD);
- Banheiros adaptados para PCD.

DETALHAMENTO DAS AÇÕES:

O projeto “Juventude Digital” vem lembrar que apostar na Economia Criativa é uma estratégia essencial para aprender a viver e promover o desenvolvimento solidário, incluyente e sustentável. Educar os jovens para a Economia Criativa é uma ação política de emancipação social e um grande passo para a superação da desigualdade brasileira, que visa qualificar as mulheres brasileiras para o empreendedorismo e o exercício de ocupações da cultura, das artes, das novas mídias, das tecnologias da informação e das criações funcionais.

A execução do projeto será realizada na Região Administrativa de Taguatinga, na Faculdade Cerrado, que cederá gratuitamente uma sala para realização das aulas do curso “Economia Criativa, Juventude e Talento”, com energia elétrica e água. Neste sentido, cabe ressaltar que a OSC será responsável pelos demais itens que servirão de suporte para realização do projeto, como projetores, material didático, cadeiras, computadores, entre outros, visando a promoção de um curso de qualidade para o público participante, uma vez que poucas políticas como essa são executadas em regiões de maior vulnerabilidade social.

O projeto “Juventude Digital” será composto por dois cursos de 40 horas cada, ministrado em 10 dias, sendo uma turma no turno matutino e outra no turno noturno, com capacidade de até 50 alunas em cada turma. Ao final deste curso será realizada uma cerimônia de entrega dos certificados, que poderão ser obtidos através de 70% nas aulas

do curso.

O “Juventude Digital” vem com a proposta de ser uma escola livre para o fomento e aprendizado da economia criativa, um espaço de troca, convergência, a fim de fornecer formação básica para atuar nos segmentos da economia criativa. Além disso, fazer conexões com profissionais de mercado.

Dessa forma, foram traçadas 3 (três) metas na estratégia de ação:

- 1) pré-produção - preparação para implementação das atividades;
- 2) execução – realização do curso e;
- 3) pós-produção - elaboração do relatório final.

Visando nortear as estratégias de execução da proposta, as descrições das ações respeitam a sua cronologia.

Metodologia

O curso “Juventude Digital” tem como proposta central a formação profissional e a implementação de um processo de empoderamento da juventude frente a economia criativa. O projeto pedagógico das disciplinas vislumbra o desenvolvimento de ações com vista à consolidação de mecanismos de ensino, a pesquisa e a prática. Trata-se de personificar um processo de ensino e aprendizagem na qual reconhece que educação se faz com pessoas, e acredita na transformação pessoal e de todo grupo social. Criar lideranças que estão além dos cargos instituídos, mas que são multiplicadores, e possam ser referências, para os novos estudantes e para a comunidade em geral.

A metodologia que será utilizada é a aula expositiva e dialogada, com estudos de casos e análise com aprendizagem interativa, tendo como foco principal o desenvolvimento de competências para que os alunos se tornem capazes de somar conhecimentos e habilidades para desempenhar funções com qualidade. Trata-se de um método que se utiliza da tecnologia como ferramenta para cativar a atenção dos seus alunos. Recursos multimídia, como áudios, vídeos, possibilitam a oferta de novos modos para se adquirir conhecimento, além de um aprendizado mais personalizado.

ETAPAS DA PRODUÇÃO

Pré-produção

Na primeira semana o Coordenador Geral do projeto será responsável por alinhar as contratações necessárias para o projeto e pelo desenvolvimento visual do projeto responsável também pela questão administrativa em relação ao objeto.

- a. Contratação de Assistente de Produção, responsável pela assessoria ao coordenador geral nas fases de pré e pós produção e na fase de produção na assessoria dos monitores durante as aulas ministradas.
 - b. Contratação de Assessoria de imprensa responsável por fazer releases e matérias para criação, planejamento, desenvolvimento e divulgação de matérias relacionadas as atividades da programação do projeto. Requerendo pautas de inserções e pautas em diversos veículos de comunicação. Emissão de relatórios e mensuração de alcance das mídias, clipagem.
 - c. Contratação de professores especializados, responsável por ministrar as aulas.
2. Locação de equipamentos necessários para a realização das aulas.

Execução

1. Realização das Inscrições – As inscrições para o curso serão realizadas por link próprio do projeto do dia 12/09/2022 a 16/09/2022.
2. A seleção para as vagas ocorrerá observando a ordem de inscrição realizada, sendo priorizadas as pessoas com deficiência. Havendo uma quantidade maior de candidatos interessados do que o número de vagas disponíveis, inscreveremos os candidatos excedentes em lista ordenada de espera.
3. Realização do curso – A modalidade de ensino adotada para a qualificação profissional dos cursos do projeto “Juventude Digital”, será presencial, com duração total de 40 horas cada curso, sendo o de “Economia Criativa, Juventude e Talento” durante o período da manhã e “Informática básica como base para fomento da Economia Criativa” no turno vespertino e noturno, além de trabalhos práticos e avaliações, que será realizado na Faculdade Cerrado, entre os dias 19 de setembro a 30 de setembro, de segunda à sexta, nos turnos matutinos e noturnos, sendo uma turma de até 50 jovens por turno, totalizando 150 alunos nos dois turnos.
4. A metodologia do curso será expositiva, por meio de aulas online com os conteúdos e objetos de aprendizagem de diversas formas como, som, textos, imagens, vídeos, tutorias, atividades de fixação e outras metodologias que propiciem a compreensão, retenção e aplicação imediata dos conteúdos ministrados.
5. O conteúdo do curso e a abordagem metodológica serão adequados à realidade do aluno do século 21, para que se obtenha a adequada efetividade no ensino e aprendizagem.
6. Em cumprimento a Lei nº 6.58/2021 do Distrito Federal, que dispõe sobre a garantia de acessibilidade aos deficientes visuais aos projetos culturais, disponibilizaremos de computadores com recursos de acessibilidade

integrados para pessoas que são cegas ou com baixa visão.

Pós-produção

Elaboração do relatório de prestação de contas, juntamente com demais comprovações da execução do objeto.

Curso: “Economia Criativa, Juventude e Talento”

Ementa: Possibilitar aos jovens do Distrito Federal estudos e projetos que fomentam a cultura e a economia criativa, contribuindo para as indústrias criativas, cujas aplicações transbordam para outros setores e podem ser mobilizadas para ganhos de competitividade de empresas, criação de novos modelos de negócio, potencialização do empreendedorismo e da inovação, fortalecimento do desenvolvimento cultural e econômico do DF, contribuição no esforço para redução das desigualdades (sociais, de gênero, raciais e outras), proposição de novos modelos educacionais, entre tantas outras possibilidades.

Conteúdo Programático

Aula	Módulo	Conteúdo	Carga Horária
1	Módulo 1	Do Instagram ao Tik Tok: Táticas para fazer seu conteúdo bombar nas redes.	4h
2	Módulo 2	Narrativas da Juventude Digital: produção de conteúdo para redes sociais.	4h
3	Módulo 3	Podcast: das ideias da sua cabeça ao streaming	4h
4	Módulo 4	Design editorial: o mundo das publicações	4h
5	Módulo 5	Web design na prática	4h
6	Módulo 6	Design gráfico e comunicação: o mundo traduzido visualmente	4h
7	Módulo 7	Comunicação digital para projetos culturais	4h
8	Módulo 8	Empreendendo na economia criativa	4h
9	Módulo 9	Turismo cultural e cidades criativas: o museu da sua própria história e lugar	4h
10	Módulo 10	Produção de festivais e eventos culturais	4h

Carga horária: 40 horas

Turmas: 1 turma, turno matutino.

Quantidade de alunos, por turma: 50 pessoas.

Forma de avaliação: Trabalho prático, assiduidade, participação nas atividades propostas e leitura dos textos.

Bibliografia: FLORIDA, Richard. A Ascensão da Classe Criativa. Porto Alegre: L&PM Editores, 2011. HOWKINS, John. Economia criativa. Como ganhar dinheiro com ideias criativas. São Paulo: M. Books, 2012. REIS, Ana Carla Fonseca. Economia da Cultura e Desenvolvimento Sustentável: O caleidoscópio da cultura. Barueri/SP: Manole, 2007. MINISTÉRIO DA CULTURA. Plano da Secretaria de Economia Criativa – Política, diretrizes e ações. Brasília: Ministério da Cultura, 2012. In: <http://www.cultura.gov.br/documents/10913/636523/PLANO+DA+SECRETARIA+DA+ECONOMIA+CRIATIV>

A/81dd57b6-e43b-43ec-93cf-2a29be1dd071 CALABRE, Lia. Políticas Culturais: Informações, territórios e economia criativa. São Paulo/RJ: Itaú Cultural/Fundação Casa Ruy Barbosa, 2013. In: http://culturadigital.br/mincnordeste/files/2013/09/PolíticasCulturais_issue_AF.pdf FIRJAN. Mapeamento das Indústrias Criativas. Rio de Janeiro: Firjan, 2016. In: <http://www.firjan.com.br/economiacriativa/download/mapeamento-industria-criativa-sistema-firjan2016.pdf> REIS, Ana Carla Fonseca (org). Cidades Criativas: Soluções Inventivas – O papel da Copa, das Olimpíadas e dos Museus Internacionais. São Paulo/Recife: Garimpo de Soluções/Fundarpe, 2010. In: <http://garimpodesolucoes.com.br/wp-content/uploads/2014/09/Cidades-CriativasSolu%C3%A7%C3%B5es-Inventivas-final2.pdf>. TOLILA, Paul. Cultura e Economia. São Paulo: Iluminuras/Itaú Cultural, 2007. In: http://d3nv1jy4u7zmsc.cloudfront.net/wp-content/uploads/itau_pdf/000577.pdf. DURAND, José Carlos. Política e gestão cultural: Brasil, USA e Europa. Relatório nº 13/2000 São Paulo, Escola de Administração de Empresas FGV; Núcleo de Pesquisas e Publicações série relatórios de pesquisa. 2000. FLORIDA, Richard. A ascensão da classe criativa... e seu papel na transformação do trabalho, do lazer, da comunidade e do cotidiano. Porto Alegre, RS: L&PM Editores. 2011a. GREFF, Xavier. A economia artisticamente criativa; tradução Ana Goldberger. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2015. Disponível em: Acesso em: 30 abr. 2016. EAGLETON, Terry. A ideia de cultura. São Paulo, UNESP, 2000. GIL, Gilberto. Programa Cultural para o Desenvolvimento do Brasil. Ministério da Cultura, MinC, 2006. HOLLANDA, Heloísa Buarque de. Cultura como Recurso. Salvador: Secretaria de Cultura do Estado da Bahia, Fundação Pedro Calmon, 2012. LIPOVETSKY, G; SERROY, J. A estetização do mundo: Viver na era do capitalismo artista. São Paulo: Companhia das Letras, 2015. SACHS, I. Caminhos para o Desenvolvimento Sustentável. Rio de Janeiro: Garamond, 2002.

Curso: “Informática básica como base para fomento da Economia Criativa”

Ementa: Curso visando a qualificação profissional, onde o aluno aprenderá as principais noções e conhecimentos de Informática básica como base para fomento da Economia Criativa, como organizar a área de trabalho, navegar e pesquisar na internet, fazer downloads, enviar emails, utilizar editores de textos, criar planilhas, slides, instalar e utilizar programas e equipamentos, podendo utilizar todo o aprendizado para produção e fomento da economia criativa.

Conteúdo Programático

Aula	Módulo	Conteúdo	Carga Horária
1	Módulo 1	Noções básicas gerais de informática	4h
2	Módulo 2	Sistema Operacional Windows XP	4h
3	Módulo 3	Aplicativos e Internet	4h
4	Módulo 4	Pesquisar na Internet e Download	4h
5	Módulo 5	Editores de Texto	4h
6	Módulo 6	Planilhas de Cálculo	4h
7	Módulo 7	Gerador de Apresentações	4h
8	Módulo 8	Web Design	4h
9	Módulo 9	Edição de Fotos	4h

10	Módulo 10	Informática e Economia Criativa	4h
Carga horária: 40 horas			
Turmas: 2 turmas, turnos: vespertino e noturno.			
Quantidade de alunos, por turma: 50 pessoas.			
Forma de avaliação: Trabalho prático, assiduidade, participação nas atividades propostas e leitura dos textos.			
Bibliografia: BARRIVIERA, R.; OLIVEIRA, E. D. Introdução à Informática. Curitiba: Editora LT, 2012. MANZANO, J. A. N. G. BrOffice.org 3.2.1: Guia Prático de Aplicação. São Paulo: Erica, 2010. MANZANO, M. I. N. G.; MANZANO, A. L. N. G. Estudo Dirigido de Informática básica. 7. ed. São Paulo: Érica, 2007. AKABAME, G. Gestão Estratégica da tecnologia da Informação: conceitos, metodologias, planejamento e avaliação. São Paulo: Atlas, 2012. CAIÇARA JUNIOR, C. Informática, internet e aplicativos. Curitiba: IBPEX, 2007. MARÇULA, M.; BRNINI F. P. A. Informática: conceitos e aplicações. 3. ed. São Paulo: Érica, 2008. NORTON, P. Introdução à informática. 8. ed. São Paulo: Makron Book, 2004. CASTRO VELLOSO, F. de. Informática: Conceitos Básicos. 8. ed. Elsevier, 2011.			
OBJETIVOS E METAS: Objetivo Geral O objetivo é gerar a qualificação e desenvolvimento dos jovens brasileiros através da cultura e da economia criativa, de maneira que se torne independente não apenas financeiramente, mas também psicossocialmente. Objetivos Específicos • Capacitar os jovens do Distrito Federal de maneira que esses alavancuem seus produtos e serviços por meio da cultura e economia criativa, gerando emprego e renda para a economia cultural do Distrito Federal; • Possibilitar aos jovens do Distrito Federal estudos e projetos que fomentam a cultura e a economia criativa, contribuindo para as indústrias criativas, cujas aplicações transbordam para outros setores e podem ser mobilizadas para ganhos de competitividade de empresas; • Criação de novos modelos de negócio, potencialização do empreendedorismo e da inovação, fortalecimento do desenvolvimento cultural e econômico do DF; • Contribuição no esforço para redução das desigualdades (sociais, de gênero, raciais e outras), proposição de novos modelos educacionais, entre tantas outras possibilidades; • Estimular a convivência em grupos, debates, pesquisas, intercâmbio de informações, dentre outros; • Promoção e Fomento da empregabilidade de jovens em âmbito local e nacional; • Democratizar o acesso a políticas públicas de proteção aos direitos humanos e empreendedorismo; • Atuar na promoção da cidadania dos envolvidos.			
PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO: O público-alvo do projeto “Juventude Digital” são 150 jovens, a partir de 16 anos de idade do Distrito Federal e Entorno e que tenham ao menos cursado o Ensino Fundamental. Sendo voltado prioritariamente para jovens das classes C, D e E.			
CONTRAPARTIDA: ☒ NÃO SE APLICA ☐ APLICA-SE [IDENTIFICAR CONTRAPARTIDA, QUANDO APLICÁVEL]			

CRONOGRAMA EXECUTIVO		
AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Contratação dos recursos humanos necessários e infraestrutura	08/09/2022	09/09/2022
Montagem da estrutura necessária	12/09/2022	18/09/2022
Realização do projeto – “Juventude Digital”	19/09/2022	30/09/2022
Cerimônia de encerramento e entrega de certificados	30/09/2022	30/09/2022
Elaboração do relatório de prestação de contas	03/10/2022	08/11/2022

MARCOS EXECUTORES		
AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Realização do projeto – “Juventude Digital”	19/09/2022	30/09/2022

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO
Parcela única em agosto de 2022 no valor de R\$ 150.000,00

ANEXOS
☐ EQUIPE DE TRABALHO (OBRIGATÓRIO)
☐ CURRÍCULO PADRÃO DA EQUIPE DE TRABALHO
☐ CROQUI DO EVENTO (SE HOUVER)
☐ PLANO DE COMUNICAÇÃO
☐ PLANO DE MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPLEMENTARES
☐ OUTROS. Especificar: _____



PLANILHA FINANCEIRA

JUVENTUDE DIGITAL

Memória de Cálculo

Item	Descrição da Despesa	Referência de Preço	Unidade de Media	Quantidade	Valor Unitário	Valor Total
Meta 1 - Contratações de Recursos Humanos Administrativos						
1.1	Coordenador Geral - Profissional responsável por idealizar e orientar a direção de todos durante o projeto, responsável por delegar tarefas e atividades a todas as coordenações. Sendo necessário para a pré-produção, produção e pós-produção.	Item 59 da Tabela FGV - Mão de obra + Correção do IPCA - Item utiliza a referência da Fundação Getulio Vargas por considerar que esta possui mais de 70 anos de experiência de análise do mercado e que seu estudo foi encomendado pelo Governo Federal para servir de referência pública de valores, sendo o mais indicado para referencial pela maioria dos órgãos público	semana	4	R\$ 1.500,00	R\$ 6.000,00
1.2	Coordenador Administrativo - Contratação de profissional responsável pela gestão financeira e comercial do projeto, efetuar pagamentos e fluxos financeiros, bem como cumprimento de prazos determinados contratos de fornecedores, execução dos cronogramas de pagamento, arquivamento e controle de comprovantes, relacionamento com fornecedores e demais funções pertinentes as atividades em questão.	Consulta Salicnet (Produto : Oficina /Workshop/Seminário Audiovisual Item Orçamentário : coordenador administrativo)	serviço	1	R\$ 3.200,50	R\$ 3.200,50

Meta 3 - Contratações de Estruturas e Serviços Especializados

3.1	Locação de Computador - sendo 50 computadores para os alunos dos curso, 1 para o professor e dois para o coordenador e auxiliar de producao durante 10 dias (Computador Movva Intel Dual Core J1800, 4GB,HD 500GB,Linux- MVLIJ18005004 ou similar/superior)	Consulta Salicnet (Produto : Oficina /Workshop/Semi nário Audiovisual Item Orçamentário : Locação de computadores)	diária	530	R\$ 81,00	R\$ 42.930,00
3.2	Impressora Laserjet P&B- Laserjet P&B (mpressora HP Laser 107A, Laser, Mono, 110V - 4ZB77A#696 ou similar/superior)	Orçamento	diária	10	R\$ 165,00	R\$ 1.650,00
3.3	Sistema De Sonorização (Auditório/Similar) - Sistema de sonorização ambiente, com 02 caixas de som no pedestal, mesa de som de 04 canais, conectadas a 2 microfones e ao computador, compatíveis ao tamanho da sala e número de participantes. Diária de 12 horas.	PE Ministerio da Defesa 04/2020 item 04	diária	10	R\$ 880,00	R\$ 8.800,00
3.4	Locação de video ou videoprojetor - locação de projetor e imagens para instrução do curso contratação de 1 unidade por 10 diárias	Consulta Salicnet (Produto : Oficina /Workshop/Semi nário Audiovisual Item Orçamentário : Locação de equipamento de projeção)	diária	10	R\$ 70,00	R\$ 700,00
3.5	Locação de cadeiras - Cadeiras estofadas, necessárias 3 cadeiras para a equipe e 50 cadeiras para a turma de alunos por 10 dias.	Orçamento	diária	530	R\$ 10,00	R\$ 5.300,00
3.6	Locação de Mesa para Computador - São necessárias 2 mesas para a equipe e 50 mesas para a turma de alunos por 10 dias de curso.	Orçamento	diária	520	R\$ 25,00	R\$ 13.000,00
3.7	Certificado de conclusão do curso - confecção de certificado de conclusão do curso em papel coucher com brilho e colorido.	Consulta Salicnet (Produto : Oficina /Workshop/Semi nário Audiovisual Item Orçamentário : Certificado - Confecção)	unidade	150	R\$ 5,00	R\$ 750,00
3.8	Kit material escolar - 1 Caderno Com Espiral 1/4 Capa Flexível Com 48 Folhas , 1 lápis preto 2B, 1 Caneta Esferográfica 1.0mm Cristal Azul e 1 Borracha branca escolar record 40.	Consulta Salicnet (Produto : Oficina /Workshop/Semi nário Audiovisual Item Orçamentário : Material de apoio	unidade	150	R\$ 15,13	R\$ 2.269,50

		pedagógico)				
3.9	KIT LANCHE - alimentação armazenado em embalagem prática, higiênica e ambientalmente aceitável. Contendo 01 fruta, 01 suco em embalagem longa vida, 1 barra de cereal, 01 biscoito (tipo club social ou cream cracker), embalados separadamente.	Consulta Salicnet (Produto : Oficina /Workshop/Seminário Audiovisual Item Orçamentário : Alimentação/lanche para educandos)	unidade	1500	R\$ 7,00	R\$ 10.500,00
3.10	Auxiliar de Limpeza - serviço com profissional treinado, capacitado e uniformizado para execução do serviço de limpeza e conservação, com honorário compatíveis com o piso sindical da categoria, incluindo todo o material e equipamentos necessários. Diária de 08 horas.	Consulta Salicnet (Produto : Seminário / Simpósio / Encontro / Congresso / Palestra tem Orçamentário : Limpeza)	diária	10	R\$ 180,00	R\$ 1.800,00
3.11	Bebedouro - Locação de bebedouro de água potável com refrigeração própria uma unidade por dia de curso 01 bebedor por 10 dias de cursos.	PE 04/2019 SECEC DF ITEM 13.1	unidade	10	R\$ 30,00	R\$ 300,00
Sub-Total						R\$ 87.999,50
Meta 4 - Contratações Gráficas e de Publicidade e divulgação						
4.1	Camisetas - confecção malha fio 30,4/0 cores, tamanhos /m/g/gg/xxg, gola em viés meia manga, gravação frente verso conforme a arte oferecida pela coordenação do evento.	Consulta Salicnet (Produto : Seminário / Simpósio / Encontro / Congresso / Palestra Item Orçamentário : Camisetas)	unidade	200	R\$ 25,00	R\$ 5.000,00
4.2	Equipe de mobilização - Serão 10 profissionais responsáveis por visitar e informar sobre o JUVENTUDE DIGITAL durante 7 dias na Região Administrativa.	Orçamento	unidade	70	R\$ 150,00	R\$ 10.500,00
4.3	Impressão de Folheto - Com informações sobre o projeto Juventude digital Será impresso em papel couche 120gn, 4/4 - tamanho 15x21	Consulta Salicnet (Produto : Oficina /Workshop/Seminário Audiovisual Item Orçamentário : Folders)	unidade	30000	R\$ 0,27	R\$ 8.100,00

4.4	Assessoria de imprensa - Contratação de empresa de releases e matérias para criação, planejamento, desenvolvimento e divulgação de materias relacionadas as atividades da programação do projeto. Requerendo pautas de inserções e pautas em diversos veículos de comunicação. Emissão de relatórios e mensuração de alcance da mídias, clipagem.	Item 06 da Tabela FGV - Mão de obra + Correção do IPCA - Item utiliza a referência da Fundação Getulio Vargas por considerar que esta possui mais de 70 anos de experiência de análise do mercado e que seu estudo foi encomendado pelo Governo Federal para servir de referência pública de valores, sendo o mais indicado para referêncial pela maioria dos órgãos público	Mês	1	R\$ 3.000,00	R\$ 3.000,00
4.5	PATROCINADO - Recurso destinado para o patrocínio as ações de impulsionamento das redes sociais.	Referência em Cotação das Redes Sociais	serviço	1	R\$ 4.000,00	R\$ 4.000,00
Sub-Total						R\$ 30.600,00
VALOR TOTAL>>>						R\$ 150.000,00