

PLANO DE TRABALHO DE TERMO DE FOMENTO

DADOS E INFORMAÇÕES DA OSC		
Razão Social: Instituto Cultural e Social Lumiart		
Endereço Completo: SDS Bloco Q Sala 516 Ed Venâncio IV - CONIC		
CNPJ: 11.881.500/0001-04		
Município: Asa Sul	UF: DF	CEP: 70393-903
Site, Blog, Outros: www.lumiart.org.br		
Nome do Representante Legal: Mateus Álefe Dias Santos		
Cargo: Diretor Executivo		
RG: 364301	Órgão Expedidor: SESP-DF	CPF: 701.726.881-40
Telefone Fixo: (61) 3322-3356	Telefone Celular:	
E-Mail do Representante Legal: institutolumiart@gmail.com		

ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA		
Responsável pelo acompanhamento da parceria: Tito Santana		
Função na parceria: Consultor Técnico		
RG: 2.868.964	Órgão Expedidor: SSP-DF	CPF: 044.172.021-84
Telefone Fixo:	Telefone Celular: 61 9 81690924	
E-Mail do Responsável: tito@lumiart.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	<input type="checkbox"/> Termo de Atuação em Rede	
	<input type="checkbox"/> Portfólio da OSC	

DESCRIÇÃO DO PROJETO

TÍTULO DO PROJETO: MEGA PACOTE DE COMBATE AO COVID 19

PERÍODO DE EXECUÇÃO: 04 MESES

INÍCIO: 07/09/2020

TÉRMINO: 07/02/2021

DESCRIÇÃO DO OBJETO:

Implementar um Pacote de reestruturação “psico-econômicas”, em especial para economia criativa, por meio de ações empreendedoras digitalmente.

JUSTIFICATIVA:

O COVID-19, o novo corona vírus, já infectou mais de um milhão de pessoas em todo o mundo, mas seu impacto vai bem mais além do que aqueles que o tiveram. Em um cenário de pandemia sem precedente, o mundo fechou. O que mais se enfatiza e ecoa em todos os países são as orientações extremas de isolamento, distanciamento, e fique em casa!

A fim de impedir a propagação do surto de Covid-19, muitos países do mundo começaram a implementar medidas muito difíceis. Os países foram submetidos a um rígido bloqueio, interrompendo totalmente as principais cadeias de produção industrial, gerando um efeito cascata na economia global desde o surgimento do vírus na China.

No início de abril, um estudo da ONU disse que 81% da força de trabalho mundial, 3,3 bilhões de pessoas, tiveram seu local de trabalho total ou parcialmente fechado por causa da pandemia. Sob o clima de incerteza na saúde e na economia mundial, as perspectivas de um retorno à normalidade, serão sentidas com letargia até o segundo semestre de 2020, recomeçando de fato uma nova história de retomada mundial no início de 2021, segundo FMI. Com a grave crise na saúde do mundo, os números de pessoas infectadas e mortas aumentam em uma velocidade absurda.

Todos os esforços se concentram no lockdown para evitar colapso e caos na saúde. Um fato importante e que não há como desprezar é a certeza de que a crise econômica será ainda mais grave do que a crise na saúde. Sendo assim, as escolhas feitas hoje, refletirão ao longo dos anos, e segundo estudo da Universidade da Austrália em conjunto com outras organizações mundiais, essa pandemia levará nos próximos anos mais de 500 milhões de pessoas ao estado de pobreza ao redor do mundo, se medidas drásticas e eficazes não forem tomadas neste momento. Esse vírus não distingue cor, raça, credo, situação econômica.

O momento é de compreensão de uma nova visão de mundo, onde o empreendedorismo B2B, que empresas negociam com empresas, B2C, onde empresas vendem para o consumidor final, o mundo entende que é necessário colocar o ser humano no centro, e a economia hoje se torna H2H, “humano para humano”, mudando o cenário e a forma de empreender. No Brasil, cidades como Rio de Janeiro, São Paulo e Distrito Federal aplicaram o lockdown, interrompendo o fluxo normal das pessoas, colocando-as em quarentena, mas a maior consequência desta ação é a paralisação da economia, impactando diretamente na redução do PIB.

Partindo dessa premissa, acontece o efeito cascata: queda nas atividades econômicas, os empreendedores precisam reduzir seus custos, aumenta a taxa de

desemprego que leva à redução na qualidade de vida, impactando na saúde mental, favorecendo o surgimento de doenças como ansiedade, depressão, suicídio e outras doenças de ordem psíquicas que essa ação gera, potencializado pela situação do confinamento e isolamento. Porém, faz-se necessário entender que o distanciamento é físico e não social.

É preciso construir uma rede de apoio ao empreendedor, público alvo deste projeto, onde se sinta acolhido psicologicamente e emocionalmente, fortalecendo e incentivando ações de reinvenção nas habilidades e competências do empreendedor.

Esse projeto contempla as necessidades do empreendedor no que tange a manutenção e sobrevivência dos negócios que desenvolvem em tempo de pandemia, através da educação corporativa, atendimento psicossocial e mentoria empresarial individual, trabalhando os pilares e as competências empreendedoras, fortalecendo e estimulando a economia através da educação, tecnologia e inovação.

A origem da palavra “Empreendedor” é do latim *impredere*, que significa “decidir realizar tarefa difícil e laboriosa”, “colocar em execução”. Tem o mesmo significado da palavra francesa *entrepreneur*, que deu origem à inglesa *entrepreneurship* (comportamento do empreendedor). O espírito empreendedor começa com a história da humanidade, que através deste espírito desenvolveu-se.

O empreendedor está relacionado às pessoas que apresentam habilidades e competências para realizar projetos, é capaz de mobilizar recursos e correr riscos.

Para planejar e organizar um empreendimento é necessário ter este espírito empreendedor, ou seja, é importante também preparar-se para trilhar um novo caminho, que, embora desafiador pode ser compensador e resultar em sucesso pessoal e promover independência profissional e econômica e na área cultural especialmente, poderá contribuir para o desenvolvimento sociocultural.

O Brasil é um país de empreendedores, sejam pequenos, médios ou de grandes empreendimentos, o fato justifica-se na nossa matriz cultural onde estão presentes a criatividade e inovação, aspectos natos do nosso povo. Porém, a vida de um empreendedor impõe desafios é preciso ainda se autoconhecer e descobrir se estamos dispostos ou não para enfrentar as dificuldades que acompanham esta opção de desenvolver seu próprio negócio, principalmente aquelas que têm como objetivos promover diversas atividades culturais.

Nos últimos anos, vem se desenvolvendo nas escolas de todos os níveis de todo o Brasil, uma dedicação especial à introdução de disciplinas relativas ao empreendedorismo em sala de aula.

Nesse cenário, têm surgido iniciativas que trabalhem com o incentivo ao ensino do empreendedorismo. Não apenas porque o tema ainda é desconhecido por mitos e precisa desse apoio e divulgação para crescer. A questão do empreendedorismo está cada vez mais presente, justamente porque acompanha a mudança na cultura dos jovens em relação ao trabalho, embora muitos desses jovens ainda estejam ligados à lógica da estabilidade das grandes companhias.

Alguns anos atrás, quando as pessoas saíam da faculdade estavam automaticamente empregadas em uma empresa de porte. Atualmente, uma parte significativa dos alunos (dos mais variados cursos) tem se interessado pelo tema ao se chocar com a realidade do mercado. Entre os alunos, o empreendedorismo é uma disciplina que tem um grau de aceitação grande.

O Empreendedorismo é uma opção de carreira muito interessante para o jovem que sai do ensino médio e superior e não encontra emprego e assim como para a escola que tem a oportunidade de fomentar um aspecto social muito grande.

No caso do empreendedorismo cultural, desenvolver um projeto cultural ou

empreender um equipamento cultural é proporcionar acesso às manifestações de ideias capazes de unir as pessoas, vivenciar algo novo, experimentar, conhecer, compreender aquilo que somos.

Todo projeto ou empreendedorismo cultural tem como finalidade contribuir, através de um legado, para a nossa sociedade, portanto é necessário empreender. Para que isso aconteça é necessário planejar e configurar as dimensões possíveis para realizá-lo. Essas dimensões tratam, portanto, dos seguintes aspectos de acordo com Olivieri e Natale (2010, p. 23):

- Dimensão econômica: Trata do plano material, composto por recursos físicos, financeiros e tecnológicos.
- Dimensão filosófica: Define as razões do projeto, suas verdadeiras causas na sua missão original.
- Dimensão potencial: Determina os colaboradores, o grupo ou a equipe que vai planejar, realizar, ou seja, fazer tudo acontecer.
- Dimensão causal: reconhece o para quem, ou seja, para quais pessoas é necessário produzir o projeto.

Para empreender um projeto é também importante voltar nossas atenções também para o que está por trás de uma atividade cultural, resumidamente segundo Brant (2004), é entendida como o conjunto de processos de trabalho à produção circulação e preservação da cultura. Para o autor, as atividades culturais devem ter como ponto central para o desenvolvimento humano: a valorização da pessoa, o respeito as suas práticas culturais e ao acesso ao conhecimento em um contexto mundial globalizado.

Diante disso, o presente projeto traz soluções imediatas para a concepção de funcionamento dos empreendimentos cultural no âmbito do Distrito Federal. Boa parte dos empreendedores culturais, entre artistas, produtores, atuantes de economia criativa, entre outros, não percebe o potencial comercial que possui em seu empreendimento e negligenciam estratégias do empreendedorismo tradicional, ou então do marketing, que podem ser vitais para consolidação da sua marca no mercado.

Por fim, o projeto ainda prevê ação de acessibilidade por meio da disponibilização dos atendimentos e/ou vídeo aulas em sincronia com o sistema inteligente do Google para legenda.

Desta forma, o projeto MEGA PACOTE DE COMBATE AO COVID-19 é um olhar clínico à circunstância de pandemia em que vivemos e de abordagem técnica ao empreendedorismo cultural do Distrito Federal, auxiliando os diversos públicos que o compõe a se manter operante no mercado e, sobretudo, se reestabelecer com a pós-pandemia.

Importante salientar, que, baseado nas pautas desta secretaria, em especial o disposto na Lei Orgânica da Cultura (Lei Complementar N° 934 de 2017), principalmente no que tange os objetivos do Sistema de Arte e Cultura do Distrito Federal (SAC-DF), descrito no artigo 4° do caput, que diz: São objetivos do SAC-DF: (...) XIII – estruturar, desenvolver e fortalecer a economia criativa, incluindo o estímulo ao empreendedorismo, a inovação e o desenvolvimento de suas cadeias, arranjos produtivos e territórios criativos;(…), o projeto prevê um recorte de 50% das vagas para àqueles atuantes, direto e indiretamente, na Economia Criativa, e que assim, de acordo com diversas outras citações da mesma lei, a implementação do MEGA PACOTE DE COMBATE AO COVID-19 corresponde às diretrizes da Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa do Distrito Federal, o que justifica a execução deste projeto.

JUSTIFICATIVA TÉCNICA DA PLANILHA ORÇAMENTÁRIA

O projeto aqui apresentado é eficaz e tem a capacidade efetiva de reduzir e minimizar os

níveis de insucesso nos empreendimentos culturais, despertando o espírito empreendedor, trazendo resultados mais consistentes aos participantes, seja no que se refere ao desenvolvimento pessoal, social e emocional, bem como buscando melhores resultados nas organizações que dirigem.

Para tanto, o desenvolvimento pleno e o alcance dos resultados dependem de cada item contemplado na planilha supracitada, pois integram cada meta e cada ação proposta beneficiando os empreendedores que necessitam de capacitação para que seus negócios sobrevivam.

A capacidade técnica gerencial do Instituto Lumiart já foi comprovada na realização de diversos convênios e projetos com o poder público, entre estâncias distritais, estaduais, federais e via patrocínio direto. Por conta do formato de realização de seus projetos, maioria das vezes convênios com prazos curtos de início e fim, o Instituto não mantém em seus quadros de funcionários toda a mão de obra e prestadores de serviços necessários à execução de cada projeto, principalmente porque entre um convênio e outro, por vezes, passam-se meses sem atividades que necessitem de perfis de profissionais como acontece durante a execução do projeto. Desta forma, a cada convênio ou projeto iniciado são realizadas as contratações necessárias à plena execução do projeto em pauta.

a) Equipe de produção

Equipe a ser contratada no mercado, contendo os profissionais necessários a execução do projeto aqui apresentado. A cada projeto um perfil diferente de profissionais é buscado no mercado, de forma a permitir a execução precisa dos objetos do projeto. Como o proponente não é uma empresa voltada para a produção de eventos, não se justifica a manutenção destes profissionais de forma contínua nos quadros de funcionários.

b) Equipe Técnica

Equipe a ser contratada no mercado, contendo os profissionais necessários a execução do projeto aqui apresentado. A cada projeto um perfil diferente de profissionais é buscado no mercado, de forma a permitir a execução precisa dos objetos do projeto. Como o proponente não é uma empresa voltada para a produção de eventos, não se justifica a manutenção destes profissionais de forma contínua nos quadros de funcionários, obedecendo a contratação temporária segundo rege a lei trabalhista.

Importante dizer que como parte da equipe técnica o projeto contará com a contratação de consultores técnicos de referência, com participações em projetos socioculturais já comprovadas, para prestar serviço no acompanhamento das atividades, bem como os instrutores, responsáveis pela realização da capacitação e mentoria.

Diante a ampla abordagem do respectivo projeto, os consultores técnicos surgem como pilar central das frentes de atuação da proposta. O projeto prevê a atuação em vídeo, material didático, aulas ao vivo e atendimentos individuais, além de trabalhar com a interação corrente em uma plataforma online. Cada consultor técnico é responsável por uma frente de atuação, o que não os impedem de trabalhar em concordância. Um consultor técnico especializado em videoaulas, outro no conteúdo e interface da plataforma, outro em mobilização sociocultural e por fim um em material didático e atendimento. A importância destes profissionais se dá como guias de equipe, uma vez que a urgência do projeto necessita de recursos técnicos pautados em experiência de mercado que possibilite a célere implementação da proposta.

c) Produtora de Videoaulas

Empresa contratada para roteirizar, gravar e editar às vídeos-aulas do projeto. Todo equipamento necessário para prestar o serviço é por conta da empresa, como câmeras, iluminação, captação de áudio, HDs, entre outros.

d) Equipe de Publicidade e Divulgação

A equipe de publicidade e divulgação, será composta por duas empresas, uma responsável pela construção da plataforma de website e a outra como Agência de Publicidade, responsável pela prospecção de conteúdo que divulgue e exponha o projeto para a população.

e) Os demais itens e equipamentos necessários: transporte, figurinos, alimentação, hospedagem, entre outros, estarão inclusos em cada rubrica e contrato competente e/ou fornecidos pelo Proponente. Vale salientar que um item de extrema relevância é a Bolsa a ser ofertada às participantes do laboratório, item previsto na planilha orçamentária.

Coordenador de Programação	Coordenador Geral do projeto, com o objetivo de manter o itinerário organizado para cumprimento das metas propostas
Gestão Administrativo Financeiro	Responsável por coordenar o orçamento e fazer os relatórios financeiros, participando no processo de planejamento e tomada de decisão para as finanças de todo o projeto.
Coordenador Pedagógico	Agente articulador da proposta pedagógica do projeto, metodologias e pela jornada do empreendedor. Responsável pelo cumprimento do cronograma, e pelo conteúdo trabalhado pelos especialistas.
Produtor executivo	Profissional responsável pela articulação das mentorias e manipulação dos requisitos para a execução da mesma, bem como realização da pesquisa e implementação das demais etapas de pré-produção. Além disso é responsável pela captação de parceiros de apoio que possam contribuir com o projeto, como por exemplo SEBRAE.
Auxiliar de Produção	Presta apoio nas operações de programação, alinhamento e comunicação auxiliando na utilização eficaz dos equipamentos de tecnologia e pessoal durante a realização do projeto.
Consultores Técnico	Profissionais responsáveis por monitorar a execução das atividades, acompanhando às ações de forma a garantir o cumprimento do objeto.
Consultores	Os consultores apresentam um leque amplo de experiências em várias áreas da gestão de negócios, despertando empreendedores a ajustarem os processos internos das empresas a fim de atingir melhor desempenho e resultados em momento de crise causada pelo COVID 19
Produtora de Videoaulas	Responsável pela gravação, direção, edição e gerenciamento de produção de vídeos e conteúdos, levando a qualidade das aulas e dos materiais disponibilizados aos empreendedores.
Construção do Portal	Instrumento principal para a realização do projeto. Em meio a pandemia, a tecnologia aliada a educação para a execução do projeto. Através do portal serão dadas as aulas aos empreendedores na modalidade virtual.
Agência de Publicidade	Criar estratégias para promover e divulgar o projeto, auxiliando na captação e inscrição dos empreendedores. Planejamento, criação, execução de campanhas digitais de marketing, redes sociais, todos os custos com anúncios estão inclusos (se necessário).
Camisetas	Os empreendedores receberão um kit com camiseta e o kit de proteção. Todos os profissionais envolvidos também receberão camisetas do projeto.

Às atividades serão construídas e aplicadas de forma online. Será desenvolvida um portal específico para atendimento dos inscritos, por meio de uma equipe preparada para objetivar às problemáticas e sugerir um plano de ação compatível com a realidade do participante. Todos os empreendedores culturais passarão por uma análise pontual do que deve ser implementado em seu empreendimento, de forma a preservar sua saúde comercial e perpetuidade. Vale mencionar que o portal, apesar de finalizado o projeto, ficará disponível durante 12 meses (1 ano) para acesso dos participantes.

Os atendimentos serão realizados por uma equipe de profissionais especialistas em

variadas áreas que abrangem a gestão de um negócio, em especial voltados ao empreendedorismo cultural. Além disso, pretende-se estabelecer uma parceria com organizações que já lidam diretamente com a pauta empreendedora, como por exemplo o SEBRAE, SESC, entre outros.

Diante disso, serão duas FRENTEs de atuação:

FRENTE 1

De acordo com a Organização Mundial da Saúde (OMS) a saúde mental é definida como estado de bem estar onde o indivíduo tem a consciência do seu potencial em lidar com stress da vida, trabalhar de forma produtiva e ainda ajudar sua comunidade. Empreender é a forma mais efetiva de contribuir com o desenvolvimento econômico do país em condições normais, onde o empreendedor tem em suas mãos o poder de tomar as melhores decisões para o seu negócio. Nesse momento o empreendedor cultural se vê encurralado ou se agarra em todas as chances de se manter operante, porém não vê resultados, muitas vezes pagando, mesmo sem ter, para continuar no mercado, gerando um sentimento de impotência incompatível com o perfil empreendedor. Como consequência, a angústia e a dor em ter que abandonar os grupos em que faz parte, testar uma nova carreira, ou tomar medidas enérgicas, muitos empreendedores culturais se desesperam sob pressão.

Em meio à crise, o empreendedor, como um todo, se fragiliza enfrentando uma série de desafios e problemas que exigem muita energia física, mental e emocional para seguir sua jornada empreendedora, e neste cenário de incertezas quem empreende se vê vulnerável, necessitando de apoio para continuar seguindo. Trabalhar no empreendedor a autoestima, o autoconhecimento, resgatando sua energia fazendo com que ele se sinta motivado e continue, é um ponto de partida importante para a saúde mental do empreendedor. Perder o equilíbrio mental por falta de resultados cria uma atmosfera de stress de forma acumulativa com o passar do tempo. Enquanto a pandemia durar, os empreendedores precisam aprender a lidar com a montanha russa de emoções. É difícil para quem tem seu negócio próprio enfrentar oscilações de tamanho impacto emocional e social e ainda pensar em pedir ajuda dos profissionais da saúde por várias questões.

Neste contexto, as consequências chegam à forma de depressão, ansiedade e exaustão, e todo esse quadro de desordem e desequilíbrio psicológico gerados com a pandemia da COVID-19 pode ser amenizado se ofertado aos empreendedores culturais um programa de terapia cognitiva e comportamental. Em tempo de isolamento, essas terapias serão ofertadas online, por profissionais como psicólogos e terapeutas, em ambiente seguro e privado buscando a promoção do bem estar e o resgate do poder empreendedor através de reflexões que gerem ações e resultados mesmo neste contexto desfavorável.

FRENTE 2

Quem mais vem sentindo os efeitos do isolamento social no Brasil e no mundo são as micro e pequenas empresas de serviços não essenciais que foram fechadas, inclusive artistas, entes e agentes culturais de um modo geral. Os que permanecem em funcionamento não encontram um cenário melhor por estarem de portas abertas, pois não há consumidores para seus produtos, por estarem todos isolados em casa. Ainda, quando observamos mais especificamente o nicho cultural, percebemos a escassez de oportunidades, aliada às medidas de isolamento que praticamente impossibilitam estes atuantes de encontrarem soluções mais práticas, tornando ainda mais improvável a sua reestruturação. Em tempos de crise, o empreendedor precisa encontrar força e motivação para que continuem vivos os seus negócios. Buscando novos modelos. Reinventando-se.

A pandemia do COVID-19 mostra o quão frágil são os empreendedores e quanto lhes

faltam conhecimento e planejamento na hora de uma situação inesperada. Mas ao mesmo tempo é disruptiva levando a uma transição e inovação. Empreendedores precisam se ajustar em meio à crise se quiser sobreviver aos seus negócios.

O que um dia foi considerado ameaça, hoje a tecnologia é a grande solução para que tantos pequenos e grandes negócios sobrevivam e permaneçam no mercado servindo aos consumidores que logo estarão nas ruas de novo, porém com um novo perfil.

Home Office, trabalho remoto, escritórios virtuais, videoconferências, teletrabalho tudo já estava à disposição como ferramentas poderosas de trabalho, mas o empreendedor foi ameaçado, por isso, a crise tem o poder de gerar a inovação.

Este projeto tem por objetivo orientar os empreendedores culturais, que estão inoperantes ou não – mas de toda forma sem obter resultados – através de consultorias online realizadas por especialistas de áreas importantes da gestão como no planejamento, reflexão sobre missão, visão e valores, finanças, planilhas, recursos humanos e fluxo de caixa.

Além de promover uma maratona de consultorias para diversos segmentos, este projeto colaborativo vem para informar sobre as normas de segurança e de atendimento nas eventuais ações que estão estes empreendedores culturais possam realizar.

Os cuidados com a higiene do local, utilização de álcool gel, máscaras para os participantes, entre todas as normas técnicas de saúde para operarem sem nenhum impedimento, preservando a saúde do público e dos integrantes.

As orientações por mentoria ao empreendedor cultural que está trabalhando, mediante uma análise técnica de caso a caso, é a vertente forte deste projeto. Aos que estão em casa, a consultoria será com especialistas que farão esse acompanhamento semanal importante, para que encontre a melhor solução e faça um planejamento sólido para quando tudo retornar. Em ambos os atendimentos serão online.

Da mesma forma, acontecerá com o acompanhamento financeiro. Consultores de finanças trarão sua expertise para despertar no empreendedor a importância do controle dos recursos durante e pós-crise, para que gere capital de giro e que o empreendedor encontre a solução de maior viabilidade ao seu negócio.

METODOLOGIA:

Período de Execução: 16 semanas

Número de Atendimentos estimados:

- 50 horas de atendimento individualizado (30min de coordenação + 30min de atendimento)
- 100 horas de capacitação empreendedora (cerca de 2h de vídeo para até 50 participantes com aulas coletivas ao vivo + questionários individuais + apostilas em formato ebook)

DETALHAMENTO DAS AÇÕES:

A. Fases e Etapas do Projeto:

1) Pré-Produção: 1 semana (07/09 até 11/09) destinadas à:

- a. Contratação e formação da equipe técnica de trabalho
- b. Contratação dos Consultores e Especialistas
- c. Construção da identidade visual do projeto

2) Pré-Execução: 5 semanas (14/09 até 16/10) destinadas à:

- a. Construção do Portal Simples
- b. Divulgação do projeto e Inscrições
- c. Preparação do Material Didático
- d. Gravação e Edição dos Vídeos e Conteúdos
- e. Seleção dos Empreendedores Culturais Beneficiados
- f. Divulgação dos resultados

3) Execução: 8 semanas (19/10 até 18/12) destinadas à:

- a. Liberação de acesso ao Portal com conteúdos (contendo material didático e vídeo aulas)
- b. Realização das consultorias individuais online
- c. Atendimento de orientação aos empreendedores culturais

4) Pós-Execução: 5 semanas (21/12 até 07/02) destinadas à:

- a. Avaliação de Reação
- b. Prestação de Contas

CRONOGRAMA				
PERÍODO	SEMANA 1 (07/09 até 11/09)	SEMANA 2 (14/09 até 18/09)	SEMANA 3 (21/09 a 25/09)	SEMANA 4 (28/09 a 02/10)
(Pré-produção e execução) MÊS 1 – SETEMBRO / OUTUBRO	Contratação da equipe técnica, contratação de terceiros, reunião geral, articulação com empreendedores	Articulação com empreendedores, parceiros e comércio local, planejamento pedagógico das aulas, início do portal e da identidade visual	Início das gravações, confecções, articulação com empreendedores, parceiros e comércio local	Abertura de inscrições para as mentorias, apresentação de cronograma de atividades aos inscritos e comércio
PERÍODO	SEMANA 1 (05/10 até 09/10)	SEMANA 2 (12/10 até 16/10)	SEMANA 3 (19/10 até 23/10)	SEMANA 4 (26/10 até 30/10)
(Pré-Execução e Execução) MÊS 2 OUTUBRO	Término e edição das gravações, acompanhamento das inscrições	Disponibilização do Portal	Vídeo aulas BLOCO 1 (Economia e Finanças) + material pedagógico, coordenação pedagógica + Aula Ao Vivo 1	Vídeo aulas BLOCO 2 (Gestão Empreendedora) + material pedagógico, coordenação pedagógica + Aula Ao Vivo 2

PERÍODO	SEMANA 1 (02/11 até 06/11)	SEMANA 2 (09/11 até 13/11)	SEMANA 3 (16/11 até 20/11)	SEMANA 4 (23/11 até 27/11)
(Execução) MÊS 3 NOVEMBRO	Vídeo aulas BLOCO 3 (Vendas) + material pedagógico, coordenação pedagógica + Aula Ao Vivo 3	Vídeo aulas BLOCO 4 (Marketing Digital) + material pedagógico, coordenação pedagógica + Aula Ao Vivo 4	Atendimentos individuais (BLOCO 5)	Atendimentos individuais (BLOCO 5)
PERÍODO	SEMANA 1 (30/11 até 04/12)	SEMANA 2 (07/12 até 11/12)	SEMANA 3 (14/12 até 18/12)	SEMANA 4 - FINAL (21/12 até 25/12)
(Final Execução e Pós-Execução) MÊS 4 DEZEMBRO	Atendimentos individuais (BLOCO 5)	Atendimentos individuais (BLOCO 5)	Atendimentos individuais (BLOCO 5)	Entrega de relatórios finais e prestação de contas
(Pós-Execução) MÊS 5 JANEIRO / FEVEREIRO	Entrega de relatórios finais e prestação de contas			

B. Proposta Pedagógica

A proposta deste projeto desenvolve conhecimentos e serviços tecno-pedagógicos para a educação empreendedora, em especial na área cultural. Com metodologia baseada nas competências empreendedoras e despertar das habilidades sócio emocionais voltadas ao empreendedorismo em tempos de Covid-19, a metodologia de ensino estará dividida em cinco grandes blocos de conhecimento, com subcategorias por assuntos pertinentes ao desenvolvimento de cada área de atuação.

Cada bloco terá uma videoaula explicativa de até 10min. As aulas serão hospedadas no portal simples construído para este fim. Ao final de cada bloco haverá um questionário simples para fixação e mapeamento da realidade do participante, para uso dos consultores no atendimento individual.

Os blocos estão assim divididos:

1. Economia e Finanças

- Fluxo de Caixa
- Planejamento estratégico de Crescimento
- Controlando as finanças em momento de crise
- Projeção Financeira (curto, médio e longo prazo)

2. Gestão empreendedora

- Metas
- Plano de Negócios – cultural
- Empreendedorismo e Responsabilidade Social
- Colocando em ação – Inovar é preciso!

3. Vendas

- O poder da comunicação assertiva – Persuasão
- Estratégias de vendas
- Encante seu cliente!
- Alavancando seu negocio – venda mais!

4. Marketing digital

- Estratégias de marketing e Posicionamento de marca
- Como vender mais nas redes sociais
- O poder da comunicação para o seu negócio

5. Atendimentos individuais

- Atendimento individualizado – Consultoria Empresarial + Bem estar Psicossocial

As temáticas serão adaptadas para à realidade dos participantes, levando em conta que estes fazem parte de um cenário de empreendedorismo cultural e que muitos movimentos são específicos.

C. Operacionalização e disponibilização das aulas e dos conteúdos:

Serão ofertadas trilhas de aprendizagem segundo os conteúdos organizados pelos especialistas. Cada bloco de conhecimento será organizado da seguinte forma:

- Conteúdo distribuído em cerca de 10 vídeos (pendendo serem menos vídeos, a critério dos consultores);
- Material digital de apoio – e-book e questionários;
- Avaliação Ponto A-B
- Avaliação do Curso

A trilha de aprendizagem se dará da seguinte forma:

--- Conteúdo Bloco 1: Cinco aulas na Semana 1 + Cinco aulas na Semana 2

--- Conteúdo Bloco 2: Três aulas na Semana 3 + Duas aulas na Semana 4

--- Conteúdo Bloco 3: Atendimentos na Semana 5 + Atendimentos na Semana 6

--- Horas indiretas através de atividades complementares com estudos sugeridos nos materiais de apoio.

Importante dizer que o conteúdo será de livre acesso e não seguirá, necessariamente, o cronograma acima. Os atendimentos serão iniciados, preferencialmente, assim que todos os questionários forem preenchidos, podendo ser readministrados pelos consultores.

Haverá um pré-requisito para que o empreendedor tenha o direito de usufruir das mentorias empresariais individuais que acontecerão em conjunto de alguns atendimentos voltados ao bem-estar psicossocial. Ele precisará concluir toda sua trilha de aprendizagem e realizar as atividades que serão acompanhadas pela Coordenação do projeto e pelo produtor executivo, e assim, validarem e liberarem o acesso para o agendamento das mentorias.

*Vale salientar que os conteúdos supracitados são referências diante assuntos de extrema pertinência para o marketing e afins. Desta forma, a equipe de coordenação,

juntamente à consultoria técnica e produção do projeto, em consonância com os consultores, poderá alterar os conteúdos, bem como a estrutura dos blocos, de forma a valorizar o dinamismo das mentorias e também compatibilizar com a realidade vivida.

D. Dados Técnicos

O Portal será construída a partir de pré-requisitos de layout, design e navegação que promovam a melhor experiência para os usuários, levando em consideração os seguintes aspectos:

- Navegação Simples e intuitiva;
- Design profissional
- Design responsivo;
- Mobile Friendly – para ser acessado em vários dispositivos;
- Foco em resultados;
- Conteúdos de alta relevância
- Didática tecno-pedagógica de apresentação de atividade
- Ajuda especializada com um canal de atendimento;

*O portal poderá sofrer alterações em sua estrutura para facilitar o acesso ao conteúdo.

OBJETIVOS E METAS:

Objetivo Geral:

Capacitar e estimular empreendedores culturais do Distrito Federal a enfrentarem o momento de crise através da educação empreendedora aliada à tecnologia, por meio de uma portal simples, de modo a buscarem estratégias inovadoras para a manutenção e sobrevivência de seus empreendimentos, bem como apoiar na área psicossocial e emocional, tornando-os aptos a se reinventarem pelo conhecimento transmitido durante a execução do projeto.

Objetivo Específicos:

- Estimular o empreendedor cultural à capacitação;
- Desenvolver competências empreendedoras em várias áreas de negócios;

- Buscar soluções imediatas para a manutenção dos empreendimentos culturais;
- Garantir o acesso ao conhecimento através de um portal e demais meios digitais;
- Ofertar conteúdos relevantes, de qualidade, que levem a transformação da realidade dos empreendedores culturais.

Metas:

- Construir 01 portal simples de acesso livre dos participantes;
- Produzir cerca de 02h de vídeos instrutivos;
- Realizar aproximadamente 25h de atendimento pessoal aos inscritos;

PÚBLICO-ALVO BENEFICIADO:

Este projeto contempla empreendedores culturais do Distrito Federal, atuantes em várias áreas, que, por conta das medidas de isolamento, estão com seus empreendimentos em estado crítico e encontram dificuldades para se adaptar à nova realidade e precisam reinventar os seus negócios.

Ao todo se estima que seja 100 beneficiados diretamente e indiretamente, entre empreendedores culturais e possíveis colaboradores de seus empreendimentos.

CONTRAPARTIDA:

[X] NAO SE APLICA (PARCERIA INFERIOR A R\$ 600.000,00)

De acordo com o § 1º do Artigo 37 da Lei nº 13.019/2014, não haverá contrapartida.

CRONOGRAMA EXECUTIVO		
AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
PRÉ-EXECUÇÃO		
Contratação e formação da equipe técnica de trabalho	07/09/2020	11/09/2020
Construção do Portal	10/09/2020	09/10/2020
Contratação dos Consultores e Especialistas	14/09/2020	18/09/2020
Divulgação do projeto	10/09/2020	09/10/2020
Preparação do Material Didático	21/09/2020	19/10/2020
Gravação e Edição dos Vídeos e Conteúdos	21/09/2020	02/11/2020
Seleção dos Empreendedores Beneficiados	02/10/2020	09/10/2020
Divulgação dos resultados e liberação de acesso da assinatura aos empreendedores contemplados.	16/10/2020	02/11/2020
EXECUÇÃO		
Liberação do portal com conteúdos	02/11/2020	06/11/2020

Liberação do acesso aos empreendedores	02/11/2020	06/11/2020
Realização das consultorias individuais online	06/11/2020	29/12/2020
Atendimento de orientação aos empreendedores	06/11/2020	29/12/2020
PÓS-EXECUÇÃO		
Avaliação de Reação	06/11/2020	29/12/2020
Prestação de Contas	20/11/2020	07/01/2021

MARCOS EXECUTORES		
AÇÃO	INÍCIO	TÉRMINO
Reunião inicial com Gestores e equipe de Coordenação	07/09/2020	07/09/2020
Gravação de Bastidores dos vídeos	02/10/2020	29/12/2020
Reunião de conclusão da etapa de pré-execução	02/10/2020	02/10/2020
Encontros individuais gravados	02/11/2020	29/12/2020
Reunião final entre Gestores e equipe e Coordenação	29/12/2020	29/12/2020

CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO	
CONCEDENTE	
PARCELA ÚNICA SETEMBRO 2020	R\$ 160.000,00

PLANILHA DE ORIGEM ORÇAMENTÁRIA - TERMO DE FOMENTO					
It.	Descrição	Unidade de Media	Qtde	Valor Unitário	Valor Total
Meta 1 - Pré-produção / Produção					
1.1	Coordenador do Projeto	Mês	4	R\$ 3.000,00	R\$ 12.000,00
1.2	Produtor Executivo	Mês	4	R\$ 3.000,00	R\$ 12.000,00
1.3	Assistente de Produção (2)	Mês	8	R\$ 1.500,00	R\$ 12.000,00
Etapa 1.2 - Contratação de Terceiros					
1.2.1	Gestão Administrativa - Financeira	Serviço	1	R\$ 12.000,00	R\$ 12.000,00
SUB-TOTAL >>>>>					R\$ 48.000,00
Meta 2 - Capacitação					
2.1	Consultor Técnico (4)	Mês	16	R\$ 1.756,00	R\$ 28.096,00
2.2	Instrutores (4)	hora / aula	120	R\$ 112,00	R\$ 13.440,00
2.3	[Produtora Vídeo Aulas] - [Roteiro de cerca de 20 videoaulas].	Projeto	1	R\$ 7.500,00	R\$ 7.500,00
2.4	[Produtora Vídeo Aulas] - [Direção cinematográfica de cerca de 20 videoaulas].	Semana	3	R\$ 2.500,00	R\$ 7.500,00

2.5	[Produtora Vídeo Aulas] - [Diária de gravação (com equipamento e assistente, se necessário) para gravação de cerca de 20 videoaulas].	Dia	5	R\$ 1.000,00	R\$ 5.000,00
2.6	[Produtora Vídeo Aulas] - [Edição de cerca de 20 videoaulas].	Unidade	20	R\$ 500,00	R\$ 10.000,00
2.7	Construção do Website	Unidade	1	R\$ 20.000,00	R\$ 20.000,00
SUB-TOTAL >>>>>					R\$ 91.536,00
Meta 3 - Divulgação					
3.1	[Agência de Publicidade] - [Projeto Gráfico para Branding (criação da marca) e outro para o Site].	Verba	2	R\$ 6.683,50	R\$ 13.367,00
3.2	[Agência de Publicidade] - [Assessoria de Comunicação com Social Media e/ou Designer].	Mês	2	R\$ 2.600,00	R\$ 5.200,00
3.4	Camisetas	Unidade	100	R\$ 18,97	R\$ 1.897,00
SUB-TOTAL >>>>>					R\$ 20.464,00
VALOR TOTAL >>>>>					R\$ 160.000,00

ANEXOS
<input checked="" type="checkbox"/> EQUIPE DE TRABALHO (OBRIGATÓRIO)
<input checked="" type="checkbox"/> CURRÍCULO PADRÃO DA EQUIPE DE TRABALHO
<input type="checkbox"/> CROQUI DO EVENTO (SE HOVER)
<input checked="" type="checkbox"/> PLANO DE COMUNICAÇÃO
<input type="checkbox"/> PLANO DE MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS COMPLEMENTARES
<input type="checkbox"/> OUTROS. Especificar: _____

Data: 27/08/2020

Mateus Alefe Dias Santos

Mateus Alefe Dias Santos

Diretor Executivo