



Governo do Estado de São Paulo  
Secretaria da Cultura, Economia e Indústria Criativas  
Unidade de Formação Cultural

## TERMO

**Nº do Processo:** 010.00000090/2023-04

**Interessado:** Unidade de Formação Cultural

**Assunto:** SCEC-PRC-2020/01016 - CG 02/2020 - Fábricas de Cultura Setor 'A' - Inativação SP Sem Papel

**CONTRATO DE GESTÃO Nº 02/2020**

**SCEC-PRC-2020/01016**

**SEI-010.00000090/2023-04**

**QUINTO TERMO DE ADITAMENTO AO CONTRATO DE GESTÃO Nº 02/2020 QUE ENTRE SI CELEBRAM O ESTADO DE SÃO PAULO, POR INTERMÉDIO DA SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS E A CATAVENTO CULTURAL E EDUCACIONAL, QUALIFICADA COMO ORGANIZAÇÃO SOCIAL DE CULTURA PARA GESTÃO DO PROGRAMA FÁBRICAS DE CULTURA NAS UNIDADES LOCALIZADAS NO SETOR "A".**

Pelo presente instrumento, de um lado o Estado de São Paulo, por intermédio da **SECRETARIA DA CULTURA, ECONOMIA E INDÚSTRIA CRIATIVAS**, com sede nesta cidade, na Rua Mauá, nº 51, Luz, CEP 01028-000, São Paulo, SP, neste ato representada pela Titular da Pasta, **MARÍLIA MARTON CORREA**, brasileira, portador da cédula de identidade RG nº 25.625.920-3 e do CPF/MF nº 272.388.408-20, doravante denominada

**CONTRATANTE**, e de outro lado a **CATAVENTO CULTURAL E EDUCACIONAL**, Organização Social de Cultura, com CNPJ/MF nº 08.698.186/0001-06, tendo endereço à Praça Cívica Ulisses Guimarães s/nº, Parque Dom Pedro II, São Paulo – SP, e com Estatuto Social registrado no 8º Cartório Oficial de Registro de Títulos e Documentos e Civil de Pessoa Jurídica da Cidade de São Paulo – SP, sob nº 33982, neste ato representado por **JACQUES KANN**, brasileiro, portador do R.G. nº 5.966.983-4e do CPF nº 011.177.418-77, doravante denominada **CONTRATADA**, **RESOLVEM ADITAR** o **CONTRATO DE GESTÃO Nº 02/2020**, mediante as seguintes cláusulas e condições:

### **CLÁUSULA PRIMEIRA**

Em razão do presente Termo de Aditamento, ficam alterados: o Anexo I - Estratégia de Ação 2021 – 2025, Anexo II – Plano de Trabalho, o Anexo III – Planilha Orçamentária e o Anexo V – Cronograma de Desembolso.

### **CLÁUSULA SEGUNDA**

Permanecem inalteradas as demais cláusulas, condições e anexos técnicos não alterados pelo presente aditamento e que não se revelem com os mesmos conflitantes.

São Paulo, na data da assinatura digital.

---

**MARÍLIA MARTON**

Secretária da Cultura, Economia e Indústria Criativas  
**CONTRATANTE**

---

**JACQUES KANN**

Catavento Cultural e Educacional  
**CONTRATADA**

#### **Testemunhas:**

1. Paulo Roberto Oliveira da Silva  
RG nº 35.604.274-1

2. Thais Aparecida Silva Galina  
RG nº 42.370.054-6

# **ANEXO I**

## **PLANO DE TRABALHO – ESTRATÉGIA DE AÇÃO**

**2021 - 2025**

**Catavento Cultural e Educacional**

**Organização Social de Cultura**

**Período: 2023**

**UGE: Unidade de Formação Cultural**

Referente às Fábricas de Cultura do Setor A

## APRESENTAÇÃO DO PLANO ESTRATÉGICO DE ATUAÇÃO

O presente documento tem por objetivo apresentar as Estratégias de Ação, situando os desafios, perspectivas das ações e realizações da Organização Social Catavento Cultural e Educacional para consecução das diretrizes indicadas para toda a vigência do Contrato de Gestão das Fábricas de Cultura Setor A.

### **Missão do Programa Fábricas de Cultura:**

O Programa Fábricas de Cultura destina-se a contribuir prioritariamente para a formação de crianças e de jovens, a fim de torná-los engajados na construção de uma sociedade em que a arte e a cultura são vivenciadas como oportunidades de transformação, estimulando a criatividade e o capital intelectual.

### **Objetivos gerais**

- Estimular o desenvolvimento integral dos indivíduos e grupos, por meio da valorização e ampliação de universos culturais, de situações de convivência e experiências artísticas.
- Incentivar e potencializar a articulação de redes de produção e circulação cultural.
- Estimular a criatividade e o capital intelectual para a criação, produção e distribuição de bens e serviços.

Para atingir esses objetivos gerais, as ações deverão se organizar de acordo com eixos estratégicos de atuação: ampliação de repertório; criação e experimentação; articulação e mediação cultural.

### **Eixos estratégicos de atuação:**

**Ampliação de repertório:** compreende a difusão de conteúdos e a troca de conhecimentos relacionados a linguagens da arte, as manifestações da cultura e da economia criativa, vistas sob perspectivas plurais.

**Criação e experimentação:** compreende a valorização da dimensão sensível dos indivíduos e o impulso à experimentação e à criação artístico-cultural.

**Articulação:** compreende ações que propiciem situações de protagonismo e experimentação para artistas, grupos, coletivos e outros públicos. Esse eixo considera contextos de hibridismo entre públicos e criadores, bem como a possibilidade de participantes de ações de formação moldarem suas próprias experiências com arte.

**Mediação cultural:** compreende produtos e ações presenciais e virtuais dedicados à fruição e à difusão mediada que facilitem aos indivíduos relacionamentos mais amplos e significativos com o campo da cultura e da economia criativa.

Para cada um dos programas técnicos e finalísticos apresentados abaixo, de acordo com seus objetivos específicos, serão realizadas estratégias desenvolvendo um, dois ou mais eixos de atuação, pretendendo desta forma atingir a integralidade dos objetivos gerais do Programa Fábricas de Cultura.

## **DESENVOLVIMENTO DOS EIXOS DE ATUAÇÃO (PROGRAMAS TÉCNICOS E FINALÍSTICOS)**

A Organização Social Catavento Cultural e Educacional desenvolveu ao longo dos últimos 10 anos, e se propõe a continuar desenvolvendo, os programas técnicos e finalísticos das Fábricas de Cultura Setor A, em sinergia e diálogo com a Política Cultural da Secretaria de Cultura e Economia Criativa e com a Política da Unidade de Formação Cultural da Secretaria de Cultura e Economia Criativa, sempre atenta às inovações e aos contextos do seu tempo.

Neste sentido, executará as ações agregando conhecimentos técnicos expressivos de diversas linguagens artísticas integradas e procedimentos pedagógicos específicos para a formação cultural de crianças, jovens e adultos. Além disso, busca entender as dinâmicas próprias das comunidades atendidas para interagir com elas por meio da execução das metas de produto e resultado do Contrato de Gestão, e vai além: propondo eventos pedagógicos que levem (Feiras Culturais) ou convidem (Sarau das Artes) as comunidades do seu entorno à ampliação de repertório, fruição e perspectiva enquanto criação e geração econômica para seus frequentadores e localidades.

Realiza divulgação das atividades nas escolas do entorno, nas comunidades e comércios em geral, que consiste em colagem e entrega de materiais impressos com as programações de eventos, espetáculos, encontros e seminários com profissionais da área cultural, assim como dos cursos de formação cultural e demais atividades que complementam o circuito de ações das Fábricas de Cultura. Nas escolas e equipamentos culturais dos bairros, proporciona momentos de interação singular entre os alunos e a produção cultural realizada nas Fábricas de Cultura, com equipamento de som específico, um DJ que toca músicas ambientes ou um artista que apresenta sua arte com voz e violão, dança ou um educador que demonstra como será o desenvolvimento de seu curso na unidade. Essas ações de divulgação da programação cultural nos seus entornos propiciam que sejam identificados interesses das comunidades, fomenta a democratização da cultura e

aproxima ainda mais as crianças e jovens com o belo e transformador trabalho realizado pelas Fábricas de Cultura, convidando à participação e oportunizando novos horizontes e futuros.

Ressaltamos que a prática adquirida ao longo desses anos de atuação junto às unidades das Fábricas de Cultura Setor A nos permitiu identificar particularidades e vocações, tais como em **Sapopemba** um grande interesse para os cursos direcionados à música, assim como intensa demanda de adultos para as Trilhas de Produção. Em **Vila Curuçá**, a dança tem seu destaque com jovens adeptos do gênero *Free Step*, bem como em **Cidade Tiradentes e em Itaim Paulista** que reúnem diversos grupos de dançarinos, do Hip Hop ao Ballet, em batalhas ou festivais que contemplam os gêneros. Na unidade **Parque Belém** é possível perceber um grande alinhamento dos artistas para os gêneros MPB, Rock e covers de artistas internacionais, além do grande interesse pelos cursos de circo com muitos alunos se profissionalizando na área, enfatizando o conceito de Economia Criativa.

Os estúdios de som das Fábricas de Cultura também permitem dar voz e reconhecimento a quem não tinha condições para isso, além de trazer ao espaço cada vez mais inovações de talentos para a programação cultural oferecida.

Ressaltamos que esse trabalho bem-sucedido só é possível porque os colaboradores das Fábricas de Cultura são conhecedores da realidade das regiões nas quais desenvolvem suas atividades, o qual foi constituído o respeito e parceria entre os colaboradores e as comunidades. As Fábricas de Cultura ecoam seus trabalhos culturais nas ruas, avenidas, becos e vielas, o que faz com que a interação entre frequentadores e o espaço seja cada vez mais absorvida e almejada. Entender a realidade dos bairros nos quais as Fábricas de Cultura estão inseridas é algo fundamental para o bom funcionamento das atividades. Compreender o contexto do frequentador auxilia no caminho que se deve construir em conjunto para proporcionar um melhor atendimento, uma apreciação maior do curso e aproveitamento das demais atividades ofertadas pelo espaço cultural.

E, para tanto, a Organização Social mantém equipes totalmente especializadas para cada conjunto das ações finalísticas, a Superintendência de Formação Cultural e a Superintendência de Promoção e Articulação, que planejam, desenvolvem, orientam, executam, avaliam e continuamente atualizam o Programa diante dos desafios e potencialidades de cada ano. A Superintendência de Formação Cultural, periodicamente, mantém contratados orientadores de linguagem e conteúdo que auxiliam a desenvolver as propostas pedagógicas, apoiando a ampliação de parcerias, de novos públicos e conexões entre todas as linguagens trabalhadas. Ainda compreende no conjunto de equipes estratégicas aos programas finalísticos o apoio da Gerência de Infraestrutura que subsidia as necessidades das demais áreas, além da realização da manutenção constante dos equipamentos, com salvaguarda dos bens, segurança dos colaboradores e

frequentadores, e limpeza. Em cada uma das Fábricas de Cultura, estas equipes estão representadas por seus subgerentes, assistentes, auxiliares, educadores, recepcionistas, técnicos, manutencistas, monitores, entre outros.

A Organização Social tem uma atenção especial em relação à acessibilidade para as Fábricas de Cultura, acolhendo e incluindo aprendizes que possuem alguma deficiência, integrando-os ao convívio com o coletivo por meio das aulas nos cursos que oferta e nas demais atividades. As equipes das unidades realizam parcerias com instituições de atendimento no território onde estão localizadas as Fábricas, na intenção de integrar propostas que agreguem à formação dos profissionais e da melhoria constante do atendimento a este público. Dentre estas parcerias podemos citar a proximidade com os “CAPSs: Centros de Atenção Psicossocial”, em diálogo constante para juntos fortalecermos uma rede de atendimento, de fato, que inclua e emancipe. Durante todo o ano promovemos atividades em nossas programações, que estimulam a reflexão crítica do público, para a discussão da importância da inclusão de todos os cidadãos como ser ativo na sociedade. O Programa Fábrica recebe pessoas com deficiência nos ensaios, festivais dando-lhes condições para adequada participação. As Bibliotecas foram equipadas com equipamentos de acessibilidade que permitem experiências culturais e artísticas adequadas, garantindo conhecimento, segurança e integridade física de pessoas com deficiências, mobilidade reduzida, deficiência visual, deficiência auditiva, entre outras. Além de toda infraestrutura de acessibilidade predial e física que já possui, pretende-se ainda, ampliar a aquisição de tecnologias assistivas para aprimorar o acesso como uma vivência inclusiva e de apropriação.

O olhar transformador dos nossos aprendizes, ou seja, o rastro do trabalho desenvolvido pela OS nas Fábricas de Cultura do Setor A, reverbera nas famílias dos nossos aprendizes e frequentadores, nas escolas, instituições locais e em toda comunidade.

Os conteúdos técnicos desenvolvidos podem quebrar barreiras de alguns pré-conceitos estruturais, destacamos, por exemplo, a participação cada vez maior de aprendizes meninos nos ateliês de balé. Um deles, Wendel Vieira, iniciou seus estudos na Fábrica de Cultura Cidade Tiradentes no ateliê de capoeira, mas viu no balé uma possibilidade de se tornar mais flexível e desenvolver suas habilidades corporais. Apoiado pelo pai, mas com reticências da mãe, a partir da experimentação do balé, Wendel descobriu o seu sonho e participou de festivais, ganhou espaço nacional e internacional no cenário da dança e hoje é uma das promessas desta arte. Este percurso impactou toda família, que compreendeu como a arte, independente do gênero, pode decisivamente mudar a trajetória da vida de crianças, jovens e adultos.

Os conteúdos transversais promovem reflexões sobre importantes temas da contemporaneidade das artes, mas também referentes ao exercício da

cidadania e da garantia de direitos. Reflexões acerca de violências e violações da condição humana, tais como a necessária identificação dos abusos e agressão contra as mulheres, física e psicológica e a discussão sobre pautas raciais, inclusivas e de gênero; reforça o olhar sobre a escassez dos recursos naturais e a necessidade de preservá-los. Ademais, a ambiência das Fábricas promove um local de acolhida, respeito, convivência e afeto que contamina a todos que por ali circulam.

Em relação a difusão cultural, as atividades desenvolvidas nas unidades impactam de forma direta na vida social e profissional dos frequentadores. Além do exemplo citado, do menino Wendel, temos na memória das Fábricas de Cultura Setor A, a passagem de pessoas que iniciaram suas carreiras, por exemplo Tainá Bitencourt, MC Tha, MC Dede, que após terem o aporte da arquitetura física e orgânica das unidades, tanto para ensaio quanto para shows, material de divulgação e portfólio, conseguiram traçar uma trajetória de sucesso e se manterem financeiramente. As Fábricas de Cultura Setor A são o primeiro degrau de muitos artistas e educadores que viram nas atividades que desenvolviam uma perspectiva de emprego e de renda. Essas ações também impactam de forma subjetiva a vida de muitas pessoas, não somente na questão financeira. Circularam pelas Fábricas artistas e aprendizes que venceram a depressão e a solidão desenvolvendo e aprendendo as atividades culturais que as unidades propiciam. Nesse sentido, parafraseando uma frase de Nietzsche, sem uma prática cultural efetiva ou sem seu consumo, a vida perderia o sentido.

Diante do reposicionamento da Secretaria de Cultura e Economia Criativa, que entende como princípio que: **“A construção e o compartilhamento do conhecimento, a valorização do capital cultural dos indivíduos, a formação de público para as artes e os processos educativos a partir da cultura e das linguagens artísticas são os pilares da política de formação cultural da Secretaria de Cultura e Economia Criativa”**; a Organização Social Catavento Cultural e Educacional trabalha e compreende o conceito e a prática da Economia Criativa, desde 2011, sempre à luz da missão e objetivos do Programa. Neste contexto, a criatividade está imbricada em todos os aspectos que cercam as vivências culturais, ampliando seus universos, mas jamais se esquecendo de valorizar os bens materiais e imateriais, ou seja, também os valores simbólicos de cada comunidade em que as Fábricas estão inseridas. Sendo assim, acreditamos, como coloca REIS (2008), que a economia criativa proporciona um novo olhar do cidadão ao universo que está inserido:

*“Criatividade. Palavra de definições múltiplas, que remete intuitivamente à capacidade não só de criar o novo, mas de reinventar, diluir paradigmas tradicionais, unir pontos aparentemente desconexos e, com isso, equacionar soluções para novos e velhos problemas. Em termos econômicos, a criatividade é um combustível renovável e cujo estoque aumenta com o uso. (...) Essas e outras características fazem da economia criativa uma oportunidade de*

***resgatar o cidadão (inserindo-o socialmente) e o consumidor (incluindo-o economicamente), através de um ativo que emana de sua própria formação, cultura e raízes. Esse quadro de coexistência entre o universo simbólico e o mundo concreto é o que transmuta a criatividade em catalisador de valor econômico.***”(REIS, A. C. F. 2008, p.15)

Nas últimas décadas, a criatividade se tornou uma força propulsora para a economia, que passou a necessitar, estimular e incentivar o seu uso para o desenvolvimento humano. Essa mudança no cenário econômico ampliou os setores criativos que englobam atividades da linguagem cultural.

Essa nova dimensão está fundamentada na concepção individual das ideias geradas, podendo articular-se com diferentes áreas criativas desde científica, tecnológica, cultural e econômica, ligada a capacidade de criar algo novo, significativo, pessoal e original.

Em 2020, um novo modelo para o Programa foi instituído pela Secretaria de Cultura e Economia Criativa, agregando aos grandes resultados já alcançados, com a implantação de novas ações formativas baseadas na tecnologia com conexões mais profundas ao universo da criatividade, oferecendo conteúdo e ferramentas que habilitem e ampliem o conhecimento dos aprendizes e estimulem suas criações e ideias, potencializando suas oportunidades de geração de renda.

Considerando a implantação da primeira fase da Fábrica de Cultura 4.0 em São Bernardo do Campo, a Organização Social presenciou a potencialidade de ampliação dos conteúdos relacionados às tecnologias 4.0 e vem incorporando os conteúdos da cultura maker, robótica e drones por meio de vivências nos ateliês de criação, trilhas de produção, workshops de férias, alguns eventos e encontros com profissionais nas unidades das Fábricas de Cultura Setor A. Acreditamos que a passagem por estas vivências e experiências não se limitarão ao aprendizado das novas linguagens de tecnologia e inovação, mas também despertará o interesse para a resolução de problemas das comunidades e aprofundará elementos da Economia Criativa.

Faz-se imprescindível que a Organização Social trabalhe em sinergia e diálogo com os princípios e fundamentos da Unidade de Formação Cultural e Secretaria de Cultura e Economia Criativa. Neste sentido, promovendo a democratização da cultura e democracia cultural, a diversidade cultural e direitos culturais, bem como a valorização da produção cultural herdada e o ponto de vista da criação contínua, além de incentivar a voz atual da criação de bases para o futuro por meio da herança cultural e da voz criativa.

Para tanto, posicionamos estrategicamente nossa atuação nas comunidades onde as Fábricas de Cultura estão inseridas por meio dos seguintes

pressupostos de Ação e Implementação<sup>[1]</sup>:

- **Transcendência:** cultura a vida toda, a todo momento e em todo lugar. As fronteiras se expandem e o tempo se alarga. Não existe mais um único lugar para que as pessoas entrem em contato com o conhecimento. A cultura tomará conta das ruas, da vida das pessoas. A qualquer instante, um espaço aparentemente inusitado pode se transformar em manifestação artística, a partir de um processo cada vez mais orgânico, ainda que intencional e organizado;
- **Permeabilidade:** os processos pedagógicos passam a fazer parte da cultura, da agenda e da rotina de todos os envolvidos. A cultura é incorporada pela comunidade como direito, dever, mas principalmente como um valor construtivo, que a ela pertence;
- **Co-responsabilidade:** gestores, educadores, aprendizes e familiares assumem, todos juntos o desafio de promover a formação de crianças, jovens e adultos de uma determinada comunidade. A Fábrica de Cultura ganha importância cada vez maior ao tornar-se propositora e articuladora de parceiros, com os quais passa a compartilhar e a responder melhor às suas inúmeras atribuições.
- **Conectividade:** a cultura, transformada em objeto comum, aproxima as pessoas e as instituições. Gera vínculos, promove a formação de redes de articulação e cooperação, a produção e a partilha de conhecimentos, a concepção e implementação de soluções coletivas. Alia-se o desenvolvimento do capital humano ao fortalecimento do capital social;
- **Re-significância:** a cultura confere um novo significado à educação, que passa a ter um sentido muito mais profundo para a vida das pessoas e uma ligação mais estreita com o seu cotidiano.

Da mesma forma, subsidiam a concepção no nosso Projeto Pedagógico para as Fábricas de Cultura Setor A e modelo 4.0 para a unidade da Fábrica de Cultura de São Bernardo do Campo (Apêndice 2: Projeto Pedagógico) as diretrizes pedagógicas do Programa Fábricas de Cultura:

**Sobre a aprendizagem e o ensino da arte no contexto da Formação Cultural:** ressaltamos o compromisso da Instituição em valorizar os universos culturais dos aprendizes e dos seus territórios. Os aprendizes, alicerçados pelo respeito e cuidado do fazer coletivo e colaborativo foram, desde o princípio, considerados protagonistas. As grades de atividades oferecidas refletem a identidade de cada uma das localidades, por meio de suas principais demandas, não renunciando à diversidade cultural.

Pretendemos reforçar os conteúdos relacionados à prática da Economia Criativa, fomentando as profissões do futuro, além dos conteúdos da hibridização da cultura com a tecnologia e inovação.

Considerando os aprendizados do período da pandemia, seguiremos com a disponibilização e divulgação de conteúdos e ações de forma virtual para expandir os públicos e resultados proporcionados pelas vivências das Fábricas de Cultura, monitorando e analisando estratégias para ampliar e fidelizar os públicos.

**Sobre convivência e experimentação:** destacamos o conceito de Autonomia como a base de nossos pressupostos pedagógicos em que, “educador e aprendiz, se formam e são formados”, em ambientes formativos que promovem vivências coletivas e colaborativas. Neste contexto, somam-se ainda os conceitos de Geografia e Território de Milton Santos, que propõe o lugar como o “espaço do acontecer solidário”; as Relações Flexíveis a partir da visão sistêmica do processo cognitivo, uma interpretação emprestada do físico e ambientalista Fritjof Capra; o Conhecimento Pertinente de Edgar Morin para quem a supremacia da fragmentação atrapalha a compreensão do todo e o conceito de Inteligências Múltiplas de Howard Gardner.

**Sobre a Transdisciplinaridade:** promovemos a integração das linguagens artístico-culturais, a hibridização das linguagens, o desenvolvimento constante de interfaces entre as ações pedagógicas das diversas linguagens artísticas do Programa e a partir de 2022 fomentando as relações entre as artes e as tecnologias; o incentivo à pesquisa e a leitura por meio das vivências com a Biblioteca e a promoção de competências (sociais e culturais) trabalhadas conjuntamente com os conteúdos técnicos propostos semestralmente por cada um dos educadores, atuando por meio de uma pedagogia de projetos.

### **Perspectivas de Ação e Principais Desafios para 2023:**

O OS tem como perspectiva geral a manutenção e ampliação de seu trabalho nos territórios da zona leste da cidade de São Paulo, São Bernardo do Campo e Santos (Fábrica recém-inaugurada em setembro de 2022), assim como a consolidação do modelo 4.0 nas unidades da zona leste e a implantação de uma unidade do Programa na cidade de Ribeirão Preto, de acordo com a entrega do prédio que está em reforma sob responsabilidade da Prefeitura do município.

O ano de 2023 nos proporcionará um melhor diagnóstico em relação as metas digitais, tendo em vista que a mensuração das metas resultado das atividades digitais possuem muitas variáveis, como: acesso à internet, horários que as atividades são publicadas, temáticas dos vídeos, relação dos participantes dos vídeos com as redes sociais (no caso de termos influencers nas turmas), entre outras possibilidades. Diferente das metas presenciais em que temos a referência de quantas pessoas conseguimos

atender, as metas digitais não tem este fator determinante. Por isto, em 2023 continuaremos a construção de uma série histórica do número realizado destas metas, para mapearmos as convergências e singularidades das Fábricas de Cultura do setor A.

Além disto, a atuação e frequência das unidades das Fábricas de Cultura estão diretamente correlacionadas a outros setores, como o da educação. Muitas escolas públicas e particulares já se manifestaram informando que irão assumir a educação em tempo integral. Esta realidade impacta as dinâmicas de atendimento das atividades e metas. Neste sentido, temos a intenção de realizar parcerias com as Secretarias de Educação para que os nossos cursos possam ser aceitos como carga horária de atividades extracurriculares das escolas em tempo integral.

Outro desafio que estará em pauta nas tomadas de decisões estratégicas do Programa será o alinhamento das Formações Continuidas entre os profissionais que atuam nas unidades da Capital e São Bernardo do Campo em relação as unidades mais distantes, como Santos e Ribeirão Preto. Até a implantação de Santos, todas as formações eram possíveis de serem compartilhadas com todos os profissionais, entretanto, com a distância das Fábricas de Cultura atualmente, teremos uma atenção especial para que os pressupostos pedagógicos e administrativos do Programa sejam semeados de diferentes formas, garantindo que haverá uma unidade entre todas as Fábricas de Cultura do setor A.

### **Principais desafios para o ano de 2023:**

- Fomentar o modelo 4.0 nas 5 unidades das Fábricas de Cultura da Zona Leste;
- Iniciar a segunda fase da Fábrica de Cultura 4.0 São Bernardo do Campo, a qual segue um projeto, do qual houve reavaliação de obras estruturais necessárias identificadas apenas após o recebimento do prédio (tal como a impermeabilização deste) e aprovações das autoridades de segurança (Bombeiros);
- Concluir a segunda fase da Fábrica de Cultura 4.0 Santos;
- Implementar a Fábrica de Cultura 4.0 Ribeirão Preto de acordo com o cronograma de obras, recursos e inaugurações previstas para essa finalidade;
- Garantir o alinhamento dos pressupostos pedagógicos entre os educadores culturais do Programa Fábricas de Cultura, independente da unidade em que eles atuam;
- Fomentar o acesso ao acervo digital inicial nas Fábricas de Cultura Setor A;

-Considerando os significativos resultados alcançados com as ações virtuais desenvolvidas nos últimos anos, propagar o acesso às metas online que foram incorporadas no escopo das ações do Programa. Este incremento revelou-se uma inovação no aprofundamento da relação com os possíveis públicos do Programa, em especial, àqueles que não conseguem frequentar devido à distância ou outros compromissos, projetando as Fábricas para a cidade, todo território nacional e internacionalmente, uma vez que os conteúdos e colaborando para a democratização da cultura, um dos princípios e fundamentos da Unidade de Formação Cultural da Secretaria de Cultura e Economia Criativa.

- Ao longo dos anos, monitorar e avaliar as ações virtuais de cada um dos programas para continuar uma série histórica adequada aos diferentes contextos (2020 no pico da pandemia e de 2021 a 2025 pós pico de pandemia e reestabelecimento) para desenvolver uma melhor concertação entre as propostas, potências e suas quantificações;
- Promover conteúdo da área maker, games, robótica e drones em oficinas de férias, ateliês de criação, trilhas de longa duração e de curta duração nas Fábricas de Cultura Setor A;
- Ampliar e fidelizar o público da Fábrica de Cultura São Bernardo do Campo e Santos;
- Fomentar o público para a Fábrica de Cultura Ribeirão Preto, a partir da inauguração;
- Promoção de “Feiras de Economia Criativa” como, por exemplo, a integração das bordadeiras, artesãos, artistas plásticos, grafiteiros, costureiras e estilistas locais, movimentando a cadeia produtiva local, em diálogo com a Secretaria de Cultura e Economia Criativa, validando a possibilidade da comercialização dos produtos pelos seus produtores;
- Criar um circuito de grupos do gênero teatral que estejam localizados nas mediações das Fábricas de Cultura;
- Propiciar um espaço de convivência no qual os jovens poderão interagir entre si, proporcionando trocas de linguagens e práticas artísticas;
- Manter o projeto como principal Centro Cultural que desenvolve atividades nas regiões periféricas de São Paulo, apoiando ainda mais os artistas locais, uma vez que a quarentena, por conta da pandemia da Covid-19, causou grandes prejuízos ao setor cultural, momento também para assimilar toda a experiência digital de 2020 mesclando com as formas tradicionais que já vínhamos atuando ou trabalhando;
- Ampliar ainda mais a participação em redes de políticas públicas e parcerias

correlatas aos objetivos do Programa tais como: grupos de gestores de Bibliotecas de diversas cidades do Estado de São Paulo, organizados pelo SISEB, para discutir e atualizar as diretrizes das bibliotecas públicas do estado; fóruns de economia criativa; redes de inovação, hubs, empresas de tecnologia tais como Microsoft, Google, Facebook, Yahoo, IBM Brasil, Telefônica Educação Digital, Lego Education, entre outras, na perspectiva de criar pontes entre as necessidades e potencialidades das Fábricas de Cultura aos objetivos, necessidades e produtos destas empresas;

- Prospecção de grandes players do mercado para compor a proposta do modelo 4.0 nas Fábricas de Cultura Setor A, gerando conteúdos, parcerias como o Google, Facebook, Eventos de Tecnologia como a Campus Party, Festival de Criatividade, Pixel Show, Eventos de Artes e Artesanato como a Mega Artesanal, Eventos de Economia Criativa e Empreendedorismo como o SEBRAE Educação, entre outros. Além disso, pretendemos criar nossos próprios eventos com a participação destes grandes players;
- Promover eventos na área da tecnologia, como por exemplo: campeonato de drones, encontro de gamers, exposição de artes digital, corrida de drones, feira de tecnologia, batalha de robôs, desafio maker e outras ações que fomentem o compartilhamento de experiências na área 4.0.
- Considerando o modelo 4.0, incrementar a programação de difusão com a inserção de ações voltadas para a tecnologia, como batalhas de jogos de vídeo games, melhoria nas transmissões de nossos eventos com qualidade de imagem e som, modernização dos estúdios de gravação musical, melhorias nas sessões de cinema com a aquisições de projetores de imagem de alta resolução além de elaboração de festivais e concursos on-line voltados para os eixos culturais que atendemos.

## PROGRAMA BIBLIOTECH

As Bibliotechs das Fábricas de Cultura têm por missão ser um núcleo gerador de diálogos e reflexões, a partir de um repertório temático e literário disponível em seu acervo e em outras fontes de pesquisas, proporcionando vivências no campo da leitura e da produção escrita.

Metodologicamente, as atividades desenvolvidas nas bibliotecas se ordenam em dois eixos principais:

a) Práticas de mediação da leitura: São exemplos de atividades, a contação de histórias, a realização de saraus a partir da produção de um ou mais autores, a exibição de documentários sobre vida e obra de autores e a exibição de filmes com roteiros adaptados de obras literárias, a apresentação de periódicos (jornais e revistas) e de seus modos de leitura, a

realização de oficinas para aprendizagem da pesquisa bibliográfica nos suportes físico e virtual, entre outras.

b) Práticas de mediação com a produção escrita: São exemplos de atividades, as oficinas de produção textual (coletiva ou individual), as oficinas de publicação de blogs e sites, as atividades adaptação de um gênero para outro (por exemplo, a conversão de romance ou novela para um texto de teatro ou de uma música para uma história em quadrinhos), oficinas de produção de fanzines, histórias em quadrinhos e semelhantes, entre outros.

Estes eixos norteadores estimulam o que há de mais atual em conceitos de Bibliotecas ativas, posicionando-a como equipamento transformador na sociedade, por meio da promoção constante da participação dos usuários. Assim, as bibliotecas das Fábricas de Cultura adotam o modelo de "Bibliotecas Vivas", inserindo em nossas programações ações literárias como encontro com autor, diferentes temáticas afirmativas, contação de histórias, rodas de leitura, atividade de internet, biblioteca pelo bairro, exposições, interfaces com os ateliês, trilhas e projeto espetáculo, intervenções artísticas, leitura mediada, encontro de leitores, oficinas e o sarau das artes.

Além dessas atividades, as bibliotecas possuem computadores com acesso à internet que podem ser utilizados pelos aprendizes e, a partir de 2021, implantamos acervo digital nas Fábricas de Cultura Setor A, especificamente nas unidades da Zona Leste.

Somado ao processo de implantação da cultura digital nas bibliotecas das Fábricas de Cultura, há uma atenção também às tecnologias assistivas que contribuem para proporcionar ou ampliar habilidades funcionais de pessoas com deficiência.

Contamos ainda com equipes que passam por formações continuadas constantes, que aprofundam conteúdos pedagógicos para criação de pontes de conhecimento com o público. Conseguimos, com isso, oferecer a oportunidade para o exercício da criatividade dos indivíduos, por meio de atividades que estimulam a diversidade e o incentivo à leitura, desde a primeira infância. Entendemos que as Bibliotecas são lugares de encontro, e que o ato de ler com suas relações (escrita, oral, memória, hipertextualidade, etc.) deve ser incorporada por todos como uma ação plural e acessível, que garante contato social positivo.

As Bibliotechs têm como proposta ficarem abertas ao público da seguinte forma:

- Fábricas de Cultura Vila Curuçá/Sapopemba/Itaim Paulista/Cidade Tiradentes e São Bernardo do Campo: de 3ª feira a 6ª feira das 9h às 17h e aos sábados das 10h às 17h;
- Fábrica de Cultura Parque Belém: de 3ª feira a 6ª feira das 9h às 17h e aos

sábados das 10h às 17h.

## **Incorporação do modelo 4.0 às Bibliotechs:**

Este espaço é um híbrido das Bibliotecas fomentadas pelas Fábricas de Cultura que trabalham com a proposta de Bibliotecas Vivas, mantendo sua missão, porém incorporando acervos digitais e uma abordagem majoritariamente tecnológica. Um espaço com assinaturas de e-Learning – Geekie, jornais e revistas digitais, videoteca, documentateca e podcast.

As atividades da Bibliotech envolverão a promoção da leitura digital; contações de histórias; leituras mediadas; atividades de internet; encontros com profissionais de start-ups, empreendedores especialistas em literatura digital, alfabetização digital e conteúdo que sustentem os ateliês de criação e inovação. A proposta é que esta Bibliotech se torne uma referência para bibliotecas digitais no Estado de São Paulo.

## **Objetivos específicos**

- Disponibilização de acervo físico e acervo digital;
- Trabalhar a linguagem literária em associação com as linguagens artísticas e artes digitais;
- Fomentar e subsidiar a pesquisa;
- Fomentar temas e mediar às necessidades de informação dos aprendizes e educadores em seus percursos educativos;
- Estimular diferentes formas de expressão no espaço da Bibliotech considerando a diversidade cultural, no incentivo à leitura, escrita e a formação de público;
- Buscar e experimentar inovações nas formas de mediação de leitura, construindo um arcabouço teórico e prático de estratégias e estímulos ao ato de ler;
- Formação de um público consciente e atuante, que saiba dispor dos aparelhos culturais, tais como bibliotecas, salas de leitura, centros de cultura, entre outros;
- Estimular produtores e/ou escritores locais para o compartilhamento e visibilidade de suas produções independentes dentro da Bibliotech;
- Relacionar-se diretamente com as ações e fomentos do Espaço Coworking, colaborando fortemente com a promoção da formação para os coletivos e produtores que por ali circularem.

## **Estratégias de Ação**

- Realizar encontros com leitores, encontros de leitores com autores e contações de histórias;
- Contratar, ou manter contratado, um bibliotecário para orientar as Bibliotecas e a Bibliotech das Fábricas de Cultura;
- Realizar ações de promoção e incentivo à leitura e pesquisa como: Encontro de autores, encontro de leitores, contações de histórias, saraus, visitas monitoradas a Biblioteca, atividades temáticas, oficinas, exposições, orientação de conteúdo, empréstimo de livro, interface com ateliês de criação, trilhas de produção e projeto espetáculo, intervenções artístico-literárias, rodas de leitura, leituras

- públicas, entre outros;
- Promover formação continuada para a equipe da Bibliotech, ampliando as referências pedagógicas, artísticas e tecnológicas;
- Convidar artistas locais para integrar as atividades da Bibliotech;
- Manter contratada plataforma digital que disponibilize acesso a um acervo digital.

## **Perfil dos funcionários da Bibliotech**

Bibliotecários que orientarão a Bibliotech, auxiliares de leitura, auxiliares de biblioteca e educador de literatura.

### **Público-alvo**

Público em geral.

## **SAÍDAS PEDAGÓGICAS**

As saídas pedagógicas são visitas monitoradas aos espetáculos, mostras, exposições, intervenções e demais apresentações artísticas, mediante disponibilização de ingressos gratuitos pela Secretaria de Cultura e Economia Criativa ou por outras instituições públicas e privadas, com o objetivo de proporcionar aos aprendizes, durante o período dos cursos de formação, a oportunidade de ampliarem seu universo cultural.

## **Objetivos específicos**

- Ampliar o repertório artístico e cultural dos aprendizes;
- Democratizar o acesso a produções artísticas, nas quais muitas vezes não são acessíveis devido ao elevado custo dos ingressos ou distância entre a residência dos aprendizes e os equipamentos que ocorrem estes eventos culturais;
- Estimular a interpretação e compartilhamento de impressão dos aprendizes em relação à leitura de obras artística, espetáculos, mostras, filmes e outras formas de produção cultural das quais os aprendizes vivenciam nas saídas pedagógicas.

## **Estratégias de Ação**

- Realizar parcerias com equipamentos culturais e produtoras que ofereçam uma diversidade de produções artísticas, ao buscar atender todas as linguagens do Programa Fábricas de Cultura;

- Identificar eventos culturais de diferentes dias e horários, a fim de garantir que tenhamos saídas pedagógicas que possam atender tanto o público de crianças, quanto o de adolescentes e adultos que participam das nossas atividades formativas;
- Contextualizar pedagogicamente as saídas aos aprendizes, a fim de colaborar para o processo de aprendizado pautado na abordagem triangular da arte: fazer, apreciar e contextualizar. Neste aspecto, os aprendizes vivenciam o fazer artístico por meio dos ateliês de criação e trilhas de produção. Já o apreciar e o contextualizar poderão ser fomentados por meio destas saídas pedagógicas.

## PROGRAMA ATELIÊS DE CRIAÇÃO

Os Ateliês de Criação se caracterizam como uma ação de formação contínua dos aprendizes e de mediação cultural, que democratiza o acesso às diferentes linguagens artístico-culturais e possibilita a troca de experiências, por meio da criação artística e da experimentação em um espaço coletivo de convivência.

As linguagens artísticas oferecidas nos ateliês de criação são: artes visuais, circo, dança, literatura, multimeios, música, teatro e, a partir de 2020, com a inauguração da unidade da Fábrica de Cultura de São Bernardo do Campo, as artes digitais compreendidas pelas linguagens da tecnologia 4.0, a saber: drones, robótica, programação, games, cultura maker, design, texto e moda, realidade aumentada e virtual, produção musical, entre outros. A literatura, por ser uma linguagem transversal a todas as demais linguagens trabalhadas pelo Programa, será fomentada em parceria com a Biblioteca e como integrante dos projetos de pesquisa.

Uma característica simbólica dos ateliês de criação é o estímulo às interfaces entre as linguagens artísticas. Assim, um aprendiz que se inscreve em um determinado curso, tem a possibilidade de conhecer outra linguagem que talvez não conhecesse, permitindo que os participantes experimentem os diálogos possíveis entre essas linguagens, assim como a pluralidade de manifestações, materialidades e expressões.

Além de oportunizar uma experiência técnica nas linguagens, os ateliês de criação também dialogam com temas transversais que são escolhidos a partir da necessidade dos aprendizes e/ou da comunidade. Com isto, além de ampliar o repertório dos aprendizes, de modo direto, e dos seus familiares, de modo indireto, os ateliês de criação colaboram também com o desenvolvimento integral dos indivíduos e coletivos, ao implantar dinâmicas permanentes de discussão acerca das relações entre arte e vida.

A carga horária dos ateliês de criação tem o mínimo de 04 horas semanais e o máximo de 06 horas semanais e são semestrais, com possibilidade de rematrícula para os semestres seguintes. Por se tratar de uma vivência contínua e ligada diretamente à experimentação das relações de criação com foco na análise coletiva e colaborativa (eu comigo mesmo; eu com o outro e eu no espaço) entendemos que sua potência esteja no processo presencial. Desta forma, neste programa, proporemos as ações online como atividades complementares atreladas aos processos de pesquisa e criação, eventos culturais e como promoção da arte, cultura e tecnologia.

### **Objetivos Específicos**

- Possibilitar a troca de experiências por meio da criação e experimentação artística dos aprendizes em um espaço coletivo de convivência;
- Estimular a sensibilização e exploração artísticas, possibilitando múltiplas experiências com as linguagens artísticas e tecnológicas;
- Promover a formação cultural e artística em sintonia com a produção contemporânea, especialmente no que se refere à transversalidade e à integração de linguagens;
- Ampliar e diversificar os repertórios culturais e tecnológicos dos aprendizes;
- Promover a formação de sujeitos críticos e ativos em sua relação com a arte, cultura e tecnologia.

### **Estratégias de Ação**

- Trabalhar conjuntamente ações de sensibilização e experimentação artística em ateliês de criação que incluam diferentes faixas etárias e diferentes perfis de aprendizes, sempre observando as relações de aprendizado e as características das modalidades artísticas;
- Realizar visitas monitoradas em exposições, mostras, intervenções, espetáculos e apresentações artísticas;
- Realizar interfaces entre as linguagens artísticas e tecnológicas;
- Trabalhar a linguagem da literatura em todos os ateliês de criação;
- Desenvolver eventos culturais e de inovação que relacionem com o processo pedagógico do aprendiz e com a apropriação de cultura pela comunidade, tais como: Feira Cultural, Sarau das Artes, Formatura Cultural, entre outros;
- Os educadores aplicam sua metodologia pedagógica em consonância com as diretrizes pedagógicas do Programa;

- Ao final do semestre, avalia-se o desenvolvimento artístico, cultural e tecnológico das turmas;
- Desenvolver e disponibilizar conteúdo online atrelados aos processos criativos dos ateliês e da sua relação com a Fábrica de Cultura, ao panorama da cultura nacional e internacional, bem como desdobramentos dos seus processos de pesquisa. Os principais formatos poderão ser: conteúdos audiovisuais disponibilizados via canal do YouTube, podcasts e transmissões online.

## **Perfil dos educadores culturais do Programa**

Educadores com formação na área e experiência em cultura, tecnologia e educação, atuando sob orientação da coordenação pedagógica da área de Formação Cultural. O Educador cultural deve ter o conhecimento pedagógico e competências didáticas para atuar no direcionamento e na mediação dos processos educacionais, considerando as características dos grupos com os quais trabalha, respeitando as individualidades de cada um de seus integrantes.

## **Público-alvo**

Prioritariamente crianças, adolescentes e jovens, entre 08 á 21 anos, podendo atender ao público adulto nas atividades conforme a demanda.

## **PROGRAMA DE FORMAÇÃO E APERFEIÇOAMENTO DE EQUIPES**

A formação continuada dos educadores culturais e das equipes pedagógicas do Programa Fábricas de Cultura tem por objetivo o alinhamento de diretrizes administrativas e pedagógicas, a reflexão sobre as dimensões de arte, educação e tecnologia na formação de crianças, jovens e adultos vinculados às ações de formação cultural do Programa Fábricas de Cultura e a ampliação de repertório teórico e prático.

As atividades de formação podem ser organizadas em diferentes formatos que, de maneira geral, contemplem encontros de formação coletiva, formações internas em cada Fábrica de Cultura e/ou externas, por grupos ou linguagens, e com possibilidade de participação das demais equipes de cada Unidade, para compartilhamento de experiências, discussão sobre questões artístico-pedagógicas e ajustes administrativos, entre linguagens.

## **Objetivos Específicos**

- Proporcionar atualização profissional e o contato com novos recursos, suportes,

linguagens, etc;

- Contribuir para o aprimoramento e à reflexão acerca da didática dos conteúdos metodológicos e das práticas pedagógicas desenvolvida nas atividades;
- Promover o intercâmbio com os outros educadores, organizações e especialistas nas várias linguagens artísticas e em arte educação;
- Garantir espaços para troca sistemática de experiências entre educadores e coordenação pedagógica, visando à qualificação de sua prática e didática;
- Promover a construção coletiva de propostas de trabalho nas unidades e a constante revisão do plano pedagógico;
- Garantir momentos de alinhamento de planejamento das ações pedagógicas realizadas nas Fábricas de Cultura.

## **Estratégias de Ação**

- Aprofundamento nas especificidades de cada linguagem e modalidades artísticas, mediante workshops específicos e da contratação de orientadores artísticos;
- Encontros por áreas com o intuito de refletir e avaliar sobre a linguagem específica, sobre as experiências nos ateliês de criação, trilhas de produção e projeto espetáculo;
- Encontros por Fábricas de Cultura para planejamentos das ações pedagógicas;
- Atividades que visam à ampliação de conteúdo pedagógico e de repertório artístico, como palestras, workshops e visitas a instituições;
- Exercícios de expressão corporal e de integração de grupos;
- Atividades de orientação artística relacionada às linguagens ministradas nas diversas oficinas;
- A formação continuada prevê encontros preferencialmente às segundas-feiras, uma vez por mês;
- Intercâmbio entre as coordenações pedagógicas das Organizações Sociais gestoras do Programa Fábricas de Cultura.

## **Perfil dos funcionários da Formação Cultural**

Profissionais renomados com formação ou pesquisa na área e experiência em cultura, educação e tecnologia.

### **Público-alvo**

Educadores, bibliotecários, auxiliares de salas de leitura e biblioteca, subgerentes, assistentes de subgerente, assistentes de superintendência e superintendente.

### **PROJETO ESPETÁCULO**

O Projeto Espetáculo é uma experiência coletiva de produção artística, em que os participantes, prioritariamente adolescentes e jovens entre 12 e 21 anos, vivenciam diferentes aspectos da construção de uma obra cênica com a orientação de educadores e encenadores. É reservado aos participantes o papel de sujeitos de suas construções e aprendizagens e de sua produção artísticocultural. Nos processos de criação e produção, é importante preservar o espaço para subjetividades: compreensão, coletividade, cooperação, desafios internos e superações.

A montagem do Projeto Espetáculo é uma ação educativa pautada em processos de experimentação, produção e finalização de um produto artístico mais elaborado, estruturado e acompanhado por profissionais especializados das artes cênicas. Portanto, demanda a mobilização de recursos específicos. Além dos educadores dos Centros Fábricas de Cultura, outros profissionais como diretores, produtores, iluminadores, cenotécnicos, entre outros, serão envolvidos de acordo com a necessidade de cada projeto.

Os trabalhos de som, iluminação, produção, cenotecnia, figurino e outros, também devem ser realizados com a participação ativa e envolvimento direto dos aprendizes, como estratégia de ensino/aprendizagem.

O Projeto Espetáculo atenderá anualmente por unidade das Fábricas de Cultura, no mínimo, 50 jovens que constituirão o corpo cênico do espetáculo e pode estruturar-se em dois momentos principais: o de formação e o de produção. Os laboratórios de formação são momentos dedicados à preparação e à constituição do grupo, abrangendo um conjunto de atividades voltadas para o desenvolvimento artístico dos jovens, assim como para a ampliação de referenciais, a definição do tema do espetáculo e a criação da dramaturgia. O laboratório de produção terá como foco a direção e a criação de arte; a distribuição de papéis; a composição do elenco; a realização de ensaios; a confecção de figurinos e cenários; a finalização da montagem; e a difusão, com apresentação e itinerância do espetáculo.

### **Objetivos específicos**

- Montar, apresentar e itinerar um espetáculo;
- Criar todos os processos da montagem norteados por uma metodologia de criação colaborativa;
- Desenvolver um cidadão autônomo capaz de se apropriar territorial e culturalmente provocando modificações em si, no outro e no espaço. Um aprendiz observador, crítico, que seja protagonista na construção e transformação de seus saberes e sociedade a que pertence, reconhecendo e refletindo as causas e consequências dos seus atos, além de prezar pelo respeito ao próximo;
- Ampliação de referencia propiciando a saída dos jovens para a apreciação de espetáculos em cartaz, estimulando a fruição e análise de outros espetáculos para fomentar o processo criativo.

## **Estratégias de Ação**

- Considera-se o início desta ação no começo do ano letivo, ficando a apresentação programada para o último trimestre de cada ano;
- Considera-se a contratação de equipe de suporte técnico (produção, caixa cênica, iluminação, dramaturgia, entre outros) para subsidiar as ações dos educadores culturais no desenvolvimento da montagem em processo colaborativo com os aprendizes;
- Realização de encontros com todos os profissionais que acompanharão o Projeto Espetáculo para discussão das propostas pedagógicas, ideias de pesquisas, referências trazidas pelos aprendizes com o intuito de chegar ao direcionamento do tema;
- Estímulo a prática do diário de bordo, que tem o propósito de registrar o processo criativo, através do olhar dos aprendizes por meio da elaboração textual, poemas, desenhos, imagens, colagens, músicas, entre outras manifestações de expressão artística. O material registrado nos diários de bordo é utilizado como base para a escrita do roteiro de dramaturgia;
- Realização de interfaces com diversas linguagens artísticas e equipe de Biblioteca, como parte do processo criativo do Projeto Espetáculo;

- Promover um evento que reúna todos os aprendizes do Projeto Espetáculo, para compartilharem suas experiências e discutirem possíveis temas para o próximo ano;
- Dar continuidade ao aprimoramento e consolidação da metodologia proposta pela Organização Social no Plano Artístico Pedagógico para a condução dos espetáculos.

## **Perfil dos funcionários do Programa**

Educadores e equipe técnica com formação na área e experiência em cultura e educação, atuando sob orientação da coordenação pedagógica da área de Formação Cultural. O Educador cultural deve ter o conhecimento pedagógico e competências didáticas para atuar no direcionamento e na mediação dos processos educacionais, considerando as características dos grupos com os quais trabalha, respeitando as individualidades de cada um de seus integrantes.

## **Público-alvo**

Adolescentes e jovens, em geral entre 12 a 21 anos.

## **PROGRAMA TRILHAS DE PRODUÇÃO**

As Trilhas de Produção caracterizam-se como um laboratório de aprofundamento artístico e apoio à produção coletiva, que oferece orientação, espaços e materiais para a pesquisa e para o desenvolvimento do trabalho. Em um contexto mais amplo, é também um espaço no qual os aprendizes são considerados jovens criadores e propositores de projetos, que possam refletir sobre as possibilidades e o papel da produção artística e cultural em seus projetos pessoais e coletivos, ou seja, de forma que a arte possa ser integrada em suas vidas.

As Trilhas de Produção são voltadas prioritariamente aos aprendizes de 12 a 29 anos. Compreendem duas abordagens principais:

(a) Aprofundamento artístico-cultural, como continuidade às vivências desenvolvidas em outras ações das Fábricas de Cultura, preferencialmente nos Ateliês de Criação, a partir de uma metodologia pedagógica colaborativa, onde o educador assume a função de mediador e propositor;

(b) Estímulo à produção técnica, a partir de cursos de curta duração que

proporcionem habilidades específicas, relacionadas aos seus projetos pessoais e coletivos.

### **a) Aprofundamento artístico-cultural**

O Aprofundamento artístico-cultural busca garantir o aprimoramento dos aprendizes em uma determinada linguagem artística, ou seja, após a vivência inicial, na qual os aprendizes entram em contato com as linguagens artísticas, eles poderão elaborar seus próprios projetos de pesquisa e produção. Neste momento, cabe às equipes pedagógicas definirem estratégias para que os aprendizes:

- Discutam entre si as aprendizagens e descobertas ocorridas nas vivências anteriores;
- Compartilhem suas ideias, preferências e intenções de produção;
- Identifiquem suas potencialidades como produtores de arte e cultura;
- Reconheçam suas competências artísticas e criativas e procurem direcioná-las em sua produção;
- Sejam estimulados a elaborar projetos, proporcionando uma via de mão dupla, onde os projetos pessoais contribuam com os projetos do coletivo e vice e versa.

### **b) Estímulo à produção técnica**

Nesta abordagem, as atividades são desenvolvidas como subsídio a turmas mais avançadas dos Ateliês de Criação, do Projeto Espetáculo e de outras ações das Fábricas de Cultura, como agentes e coletivos culturais locais. Cabe aos educadores e à coordenação pedagógica das Fábricas de Cultura a identificação das direções que os diversos processos vivenciados pelos aprendizes assumem, orientando as opções para aprimoramentos técnicos. Para tanto, a coordenação pedagógica definirá os profissionais responsáveis para cada atividade.

Para tanto, as Trilhas de Produção são oferecidas em duas modalidades relacionadas a carga horária mínima. Trilhas de Longa Duração, que têm o mínimo de 32h e acontecem ao longo do semestre e as Trilhas de Curta Duração que têm no mínimo 16h e podem ser trabalhadas no decorrer de cada quadrimestre.

Consideramos em relação às Trilhas de Longa Duração, assim como dos Ateliês de Criação, diante das características mais aprofundadas e continuada da vivência artística e/ou tecnológica, entendemos que sua potência esteja no processo presencial. Desta forma, neste programa, proporemos as ações online como atividades complementares atreladas aos processos de pesquisa e criação, eventos culturais e como promoção da

arte, cultura e tecnologia.

Por sua vez, diante da menor carga horária e da sua dinamicidade, as Trilhas de Curta Duração podem ser potentes para atingir um público que não tem condições de fazer aulas presenciais, mas que tem interesse em se aprofundar nas linguagens de atuação das Fábricas de Cultura.

Durante a nossa experiência em ações online, notamos que com as ações mais curtas (cursos de férias e trilhas de curta) atingimos novos públicos para as atividades da Fábrica, que não residem próximo às unidades, além de nossos egressos que tiveram que parar os seus estudos por precisarem trabalhar ou por já terem atingido a faixa etária limite para os ateliês de criação. Visualizamos, portanto, que esta modalidade poderá ser oferecida de forma totalmente online.

### **Objetivos Específicos**

- Proporcionar o protagonismo dos aprendizes no intuito de que sejam considerados criadores e propositores de projetos e que possam refletir sobre as possibilidades e o papel da produção artística, cultural e tecnológica em seus projetos pessoais e coletivos;
- Favorecer diálogos e interações entre linguagens artísticas em um contexto mais amplo, favorecendo as escolhas dos aprendizes para a concepção de seus projetos;
- Fomentar a interculturalidade e pertencimento, bem como valorizar os patrimônios culturais materiais e imateriais locais.

### **Estratégias de Ação**

- Trabalhar o aprofundamento artístico cultural, buscando garantir o aprimoramento dos aprendizes em uma determinada linguagem artística, ou seja, após a vivência inicial, na qual os aprendizes entram em contato com as linguagens artísticas, eles poderão elaborar seus próprios projetos de pesquisa e produção;
- Trabalhar a produção técnica, através de cursos de curta duração, que buscam atender temáticas específicas;
- Estimular a elaboração de projetos proporcionando uma via de mão dupla, onde os projetos pessoais dos aprendizes contribuam com os projetos do coletivo e vice-versa;
- Os educadores aplicam sua metodologia pedagógica em consonância com as diretrizes pedagógicas do programa;
- Realizar ações das Fábricas de Cultura com a sua territorialidade (Memória do bairro) podendo necessitar de consultoria externa, formação para os educadores e demais profissionais envolvidos no projeto, sobre temáticas que abordem metodologias sobre a prática de rodas de memórias e técnicas para registro de conteúdo.

### **Perfil dos educadores culturais do Programa**

Educadores com formação na área e experiência em cultura, tecnologia e

educação, atuando sob orientação da coordenação pedagógica da área de Formação Cultural. O Educador cultural deve ter o conhecimento pedagógico e competências didáticas para atuar no direcionamento e na mediação dos processos educacionais, considerando as características dos grupos com os quais trabalha, respeitando as individualidades de cada um de seus integrantes.

## **Público-alvo**

Adolescentes e jovens, geralmente a partir dos 12 anos de idade e adultos.

## **MOSTRA DE PROCESSOS**

Correspondem a finalização do processo de composição artística/tecnológica do Ateliês de Criação e das Trilhas de Produção que será apresentada aos familiares, outros participantes e para toda a comunidade. Possibilita aos aprendizes o exercício do seu protagonismo e a experiência artística.

### **Objetivos Específicos**

- Desenvolver nos aprendizes a interação com o público e de reflexão artística sobre o seu próprio processo;
- Construção de um espaço de compartilhamento e formação de público;
- Fruição cultural;
- Reforçar o sentimento de pertencimento, afeto e admiração dos pais e responsáveis em relação à produção dos seus filhos.

### **Estratégias de Ação**

- Realização de mostra no segundo e no quarto trimestres de cada ano cultural;
- Compartilhamento das pesquisas vivenciadas pelos aprendizes, no intuito de fomentar no público a reflexão sobre as técnicas apreendidas e, especialmente, sobre os temas transversais relevantes que foram discutidos ao longo do semestre.

## **PROJETO MONITOR APRENDIZ**

Este projeto caracteriza-se como uma ação que visa oferecer bolsa auxílio para 04 jovens aprendizes de cada uma das Fábricas de Cultura, com o objetivo de potencializar o protagonismo juvenil nas linguagens artístico-culturais. Esta ação partiu do olhar de que cada vez mais os jovens ingressam no mercado de trabalho mais cedo e muitas vezes com destino ao subemprego ou trabalhos temporários. O Projeto é destinado a jovens maiores de 18 anos e que frequentaram os Ateliês de Criação, Trilhas de Produção ou Projeto Espetáculo.

Este Projeto destacou-se como uma excelente oportunidade de aprendizado

profissional na área da cultura para os jovens matriculados nos Ateliês de Criação, Trilhas de Produção, Projeto Espetáculo e participantes ativos nas demais atividades de Formação Cultural das Fábricas de Cultura, com dezenas de aprendizes contratados por meio desta proposta e, posteriormente promovidos para cargos da área de formação cultural e Infraestrutura podendo continuar sua progressão profissional no setor cultural.

### **Objetivos Específicos**

- Colaborar para o ingresso do jovem no mercado de trabalho cultural.

### **Estratégias de Ação**

- Contratar jovens aprendizes que demonstrem interesse em continuar sua trajetória na área da cultura, colaborando com sua experiência profissional por meio de acompanhamento do trabalho do monitor aprendiz e feedbacks para que ele/ela continue se desenvolvendo profissionalmente.
- Promover a circulação do/a aprendiz nos diferentes ambientes da área de formação cultural da Fábrica, fazendo parte das suas atribuições auxiliarem desde o acompanhamento das ações dos educadores, atividades da biblioteca, demandas administrativas, registros fotográficos, até a montagem e logística dos eventos propostos pela área, como por exemplo: formaturas culturais, saraus, concertos, entre outros.

### **OFICINAS DE FÉRIAS – WORKSHOP E CURSOS**

Os Workshops são recortes dos cursos de formação que ocorrem em janeiro e julho com o objetivo de proporcionar vivências e aprendizados pontuais em diversas linguagens artísticas e tecnológicas. Já os Cursos de Férias configuram-se como atividades específicas das linguagens trabalhadas nas Fábricas de Cultura, porém com uma carga superior aos workshops e são uma ótima oportunidade para o aprendiz conhecer e vivenciar novas possibilidades dentro das Fábricas de Cultura.

### **Objetivos Específicos**

- Possibilitar a troca de experiências por meio da criação e experimentação artística dos aprendizes em um espaço coletivo de convivência;
- Possibilitar que a comunidade conheça um pouco das linguagens que são oferecidas pela Fábrica;
- Estimular, conjuntamente sensibilização e exploração artística diferenciadas;
- Ampliar e diversificar os repertórios culturais dos aprendizes e da comunidade.

### **Estratégias de Ação**

- Considera-se a realização desta ação nos meses de férias (janeiro e julho), a fim de atender a demanda local dos aprendizes que estão no período de recesso das escolas e querem tanto ter um momento de lazer nas Fábricas de Cultura como se aprofundar tecnicamente em alguma linguagem;
- Considerar os apontamentos das avaliações semestrais para compreender quais

cursos os aprendizes estão solicitando, para atender estas demandas também por meio dos cursos de férias.

## PROGRAMA FÁBRICA ABERTA

O Programa Fábrica Aberta tem como função principal fortalecer a produção cultural e artística local por meio de ações de difusão, formação e intercâmbio. Para que isso aconteça, é fundamental divulgar a programação oferecida e as produções geradas nas atividades das Fábricas de Cultura Setor A, assim como o apoio que cada unidade oferece aos artistas e produtores culturais locais. Alinhada com as diretrizes pedagógicas do programa Fábricas de Cultura e levando em consideração as aspirações, demandas potenciais e características próprias da população do entorno de cada unidade, damos a importância de articular, propiciar diálogos e construir parcerias com diferentes organizações, redes de produtores, mediadores culturais e grupos artísticos dos territórios em que atuam, além de estimular conhecimento sobre a realidade local.

O Programa Fábrica Aberta das Fábricas de Cultura Setor A é responsável por levar aos moradores das comunidades do entorno, escolas e espaços culturais o conhecimento da programação cultural que será desenvolvida nas unidades. Isso acontece por meio de divulgação de material gráfico, cartazes e panfletos, assim como atividades interativas nas escolas da região, durante o período de intervalo. Além da divulgação, o Programa Fábrica Aberta proporciona aos artistas um espaço para ensaiar e aprimorar sua arte, possibilita a gravação de músicas e de videoclipes em estúdios amparados por equipamentos profissionais de alta qualidade e técnicos especializados. Encontros e Seminários com profissionais da área cultural, sessões de cinema com a exibição dos filmes mais atuais, espetáculos de teatro e de dança, festivais de música e de dança e eventos de variados gêneros aos finais de semana.

O Programa Fábrica Aberta é uma peça fundamental na interação com a comunidade, é o que direciona a comunidade para as atividades e quem propicia os momentos de lazer e de entretenimento com os diversos eventos realizados. Isso só é possível com uma estrutura organizacional composta por Superintendente, Coordenadores de Difusão, Subgerentes, Assistentes e Auxiliares empenhados em fazer com que a comunidade tenha acesso ao melhor do movimento cultural, bem como proporcionar aos artistas locais a mesma estrutura que artistas já conhecidos teriam.

No que compete à Economia Criativa, tivemos artistas que após absorver o conhecimento proporcionado pelas Fábricas de Cultura, despontaram o sucesso de suas carreiras fora Fábricas. A título de exemplo, citamos os artistas: Tainá Bitencourt, que iniciou sua carreira musical nas Fábricas de Cultura, no gênero sertanejo e POP, e passou a ter milhões de seguidores em suas redes sociais e a fazer eventos em casas de shows renomadas pelo Brasil; tivemos também a participação do MC Dede no início de carreira fazendo gravações no estúdio de som das Fábricas, depois passou a fazer shows pelo Brasil todo; outro exemplo é a MC

Tha, que começou fazendo shows nas unidades, atualmente dispõem de milhões de visualizações em seus vídeos no Youtube e faz shows pelo Brasil. O grupo de teatro Legião, que tem personagens típicos de histórias de terror, também iniciou suas apresentações na Fábrica e depois ampliou seus trabalhos pela Zona Leste.

## **Objetivos Específicos**

- Fortalecer a produção cultural e artística local por meio de ações de difusão, formação e intercâmbio. Oferecendo espaços e recursos disponíveis nas unidades das Fábricas de Cultura para acolhimento de agentes e grupos de artistas locais para atividades de ensaios, composição e apresentação de suas produções;
- Agregar um conjunto de ações voltadas para a oferta de uma programação artística e cultural plural na região onde estão localizadas as unidades das Fábricas de Cultura, com foco na diversidade das expressões artísticas.

## **Estratégias de Ação**

- Ampliar o repertório cultural por meio da troca de conhecimentos relacionados a linguagens da arte, eventos e as manifestações da cultura e da economia criativa;
- Promover a criação e experimentação artística-cultural;
- Promover situações de protagonismo para artistas, grupos, coletivos e outros públicos;
- Promover a mediação cultural por meio de produtos e ações presenciais e virtuais dedicados à fruição e à difusão, relacionando os participantes à dimensão sensível das artes, bem como a sua potência enquanto economia criativa;
- Divulgação por meio de mídias digitais e impressas das atividades oferecidas pelas Fábricas de Cultura;
- Oferta sistemática dos espaços e recursos disponíveis em cada unidade das Fábricas de Cultura para ensaios, acolhimento de agentes e grupos de artistas locais;
- Investimento tecnológico nas ações que são realizadas em formatos de transmissões ao vivo, modernização dos estúdios de gravação musical, criação de eventos com temas tecnológicos;
- Monitoramento e avaliação das ações vinculadas ao Contrato de Gestão, com a produção de pesquisa de satisfação que acompanha o contentamento diante do que é oferecido e contempla uma pesquisa de interesse a fim de identificar as demandas locais para compor as programações.

## **Ações do Programa Fábrica Aberta:**

### **a) Disponibilizar espaços e equipamentos:**

- Articulação nas escolas e/ ou em ONGs em geral, que consiste na apresentação de um pequeno show com DJ e sempre que possível com um artista local dentro das escolas e ONGs do entorno, com o intuito de encontrar novos talentos entre

os alunos, proporcionar apresentações artísticas e atividades de recreação, além de divulgar as diversas atividades oferecidas pelas Fábricas de Cultura, tais como, artes plásticas, artes urbanas, balé, capoeira, dança contemporânea, violão, violino, teatro, xadrez, shows aos finais de semana, etc;

- Disponibilizar os espaços e equipamentos das Fábricas de Cultura para a realização de formaturas e/ ou encontros culturais das escolas e ONGS em geral;
- Disponibilizar os espaços para grupos e artistas dos bairros realizem ensaios;
- Estúdios de Som e de Vídeo os estúdios de gravação foram criados e desenvolvidos para levar uma experiência de estúdio profissional a artistas das regiões onde estão localizadas as Fábricas de Cultura Setor A. Sempre atualizados com as demandas do mercado, através de equipamentos de qualidade e salas acusticamente tratadas, damos toda orientação aos artistas para o melhor desempenho nas gravações. Além de captação de voz e instrumentos musicais, são realizados trabalhos de locuções, e-book etc. Quanto à gravação de vídeo, são ofertados serviços de captação de imagens edição de vídeo, produção de vídeo para YouTube entre outros.

Essas atividades possibilitam ao artista ter mais facilidade ao acesso de oportunidades de sucesso e a ter um melhor ingresso no mercado de trabalho em sua área artística de atuação.

Na sua completude as ações geram impacto positivo para o Programa, para a sociedade ou comunidade do entorno, por exemplo, a atividade de ensaio, que atende bandas, grupos e cantores das regiões das unidades, abraça e valoriza as manifestações artísticas locais, que se sentem pertencentes ao espaço e se apropriam das demais atividades por meio dos ensaios. Os ensaios têm um papel fundamental no desenvolvimento dos artistas, além de propiciar uma interação com outras linguagens dentro das unidades. Após aprimorar suas habilidades nos ensaios, os artistas conseguem realizar shows em locais típicos de eventos e tirar renda desse serviço.

## **b) Eventos:**

- Encontros de trocas culturais entre grupos: evento para estimular a troca cultural entre diferentes grupos que compartilhem um interesse específico sobre determinada linguagem ou prática artística;
- Eventos de difusão juvenil: chamamento dos agentes e grupos produtores e mediadores culturais dos territórios para que integrem a programação cultural dos CFCs e para que participem das atividades de formação dos demais projetos.
- Eventos de promoção de difusão por meio de outros Programas do Governo do

Estado de São Paulo e da Iniciativa Privada: eventos realizados em parceria com outras instituições (órgãos governamentais, organizações da sociedade civil), a partir de iniciativas já realizadas por esses parceiros.

Os eventos descritos neste tópico, além de ofertados de maneira presencial ao público frequentador, serão transmitidos em formato de lives, para também atender aos frequentadores que não puderem estar presencialmente na unidade. Neste contexto, as lives proporcionam ao artista divulgar seu trabalho e a ter um material de apresentação para que prossiga no mercado de trabalho de sua área.

### **c) Apresentações:**

- Espetáculos de teatro, de dança, intervenções ou outras atividades culturais com artistas contratados ou em dinâmica de parceria e/ou relacionados a programas da Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Estado de São Paulo.
- Encontro com profissional referência no campo da cultura – realização de atividades de formação ou fruição cultural (atores, escritores, dançarinos, músicos, compositores e outros) que reúnam agentes e grupos de produtores e mediadores culturais que apresentem produção cultural de referência.
- Seminário – promover encontros abertos ao público em geral e que estejam com as demandas que emergem dos demais projetos de formação, mediados por profissionais da área da cultura, articulando os âmbitos acadêmicos, técnico e comunitário nas diversas linguagens artísticas.

Essas atividades, além de terem sua performance apresentada de maneira física, também serão transmitidas por meio de lives realizadas ao vivo nos canais digitais das Fábricas de Cultura Setor A.

### **d) Exibições de filmes:**

- Sessões de cinema com filmes dos mais variados gêneros, exibidos nos auditórios e/ou demais dependências das Fábricas de Cultura, e a realização de sessões itinerantes, realizadas nas escolas e/ ou ONGS em geral.

### **e) Festivais:**

Com o intuito de promover localmente as atividades das Fábricas de Cultura em seu entorno, propomos realizar em todas as unidades, festivais com a possibilidade de agregar diversas linguagens culturais, como dança, música, elementos do teatro e do circo, entre outros segmentos, que serão ofertados ao público de maneira presencial e de maneira on-line, com transmissão pelas redes sociais das Fábricas de Cultura Setor A.

## **Perfil dos funcionários do Programa Fábrica Aberta**

Auxiliar, Assistente de Subgerente e Subgerente de Promoção e Articulação.

## **Público-alvo**

Público em geral.

## **Metas condicionadas**

### Exposições itinerantes

Com o intuito de divulgar e fomentar os artistas locais e atividades desenvolvidas nas Fábricas de Cultura, são realizadas exposições itinerantes de grafites em telas, criadas por grafiteiros residentes dos entornos das unidades das Fábricas de Cultura Setor A. As obras são criadas através de programações especiais, desenvolvidas dentro das ações do Fábrica Aberta.

Essas exposições são realizadas em espaços públicos e privados sujeitas à efetivação de parcerias, cessão de espaços ou incrementos no orçamento de forma direta ou indireta.

## **APRESENTAÇÃO DO MODELO FÁBRICA DE CULTURA 4.0**

Nas últimas décadas, a criatividade se tornou uma força propulsora para a economia, que passou a necessitar, estimular e incentivar o seu uso para o desenvolvimento humano. Essa mudança no cenário econômico ampliou os setores criativos que englobam atividades da linguagem cultural.

Essa nova dimensão está fundamentada na concepção individual das ideias geradas, podendo articular-se com diferentes áreas criativas desde científica, tecnológica, cultural e econômica, ligada à capacidade de criar algo novo, significativo, pessoal e original.

Com base neste fato, aliado aos contínuos desenvolvimentos tecnológicos e industriais observados nos mais diversos campos da sociedade, o modelo “Fábrica de Cultura 4.0” reúne as atividades nas áreas artísticas, já tradicionais no âmbito deste Programa Cultural, às inovações e habilidades necessárias no campo da tecnologia, visando estimular o potencial criativo dos aprendizes.

A Fábrica de Cultura de São Bernardo do Campo está sendo um laboratório para novas ações formativas e de difusão. Conta com as atividades já existentes das Fábricas de Cultura em funcionamento e experiências no campo da tecnologia e com conexões mais próximas ao universo da cultura e da criatividade. Ressaltamos que, assim como já fazemos nas Fábricas de Cultura nas áreas artísticas tradicionais, fomentaremos as interfaces entre as linguagens, mais especificamente entre a arte e a tecnologia, potencializando ambos os processos de aprendizado colaborativo, experimentação, criação e pesquisa para criação de soluções criativas e

inovadoras que resolvam problemas do cotidiano, voltadas a criação de oportunidades para os aprendizes.

As atividades formativas nas áreas das artes presenciais e as artes digitais serão realizadas por meio dos programas já existentes denominados ateliês de criação e trilhas de produção (tipos de cursos). Segue detalhamento técnico dos espaços destinados as artes digitais, bem como as possibilidades de oferta de conteúdos e estratégias de ação de cada ambiente.

Apesar da Fábrica de Cultura 4.0 São Bernardo do Campo ser a pioneira, entendemos que com a implantação nas demais unidades iremos incrementando o modelo e ampliando o repertório neste seguimento de ação.

#### **a) PRAÇA DIGITAL – FÁBRICA DE CULTURA SÃO BERNARDO DO CAMPO**

Um espaço de convivência moderno, com internet de alta velocidade que permitirá realizar downloads e uploads, campeonatos de games e mobiliários que estimulem a união e a permanências dos frequentadores, além da experiência tecnológica. As praças digitais poderão ainda contar com esculturas digitais.

#### **Objetivos Específicos**

- Fomentar ações para que este espaço seja utilizado como uma praça de convivência e interação entre os frequentadores da Fábrica de Cultura;
- Contribuir para que além da interação pessoal entre os frequentadores, seja um ambiente de interação digital, por meio da escultura digital e/ou utilização ao wi-fi, indiretamente fomentando também o networking entre as pessoas que por ali estiverem.

#### **Estratégias de Ação**

- Disponibilizar um espaço que estimule a permanência do frequentador, a partir de um ambiente agradável, com mobiliários e estofados que colaboram para o estar presente na praça digital;
- Disponibilizar acesso gratuito ao wi-fi, conforme disponibilização orçamentária, e tomadas para os equipamentos eletrônicos.

#### **Público-alvo**

Público em geral.

#### **b) PROGRAMA BIBLIOTECH**

Este espaço é um híbrido das Bibliotecas fomentadas pelas Fábricas de Cultura que trabalham com a proposta de Bibliotecas Vivas, mantendo sua missão, porém incorporando também acervos digitais e uma abordagem tecnológica. Este programa já está incorporado em todas as Bibliotecas das Fábricas de Cultura do Setor A.

### **c) ESPAÇO MAKER**

A base da cultura maker está na experimentação e coloca o aprendiz como protagonista do processo de construção do seu conhecimento, visto que suas ideias e criações surgem a partir de sua necessidade e interesse.

O movimento maker tem como característica marcante a cultura do “Faça você mesmo”, que estimula as pessoas comuns a construir, fabricar, adaptar objetos e promover soluções com as próprias mãos, baseado em um ambiente colaborativo no qual os aprendizes investigam, descobrem e compartilham conhecimentos.

Esta busca por soluções é a essência da metodologia da cultura maker, conhecida como resolução de problemas (ou desafios) na qual é preciso refletir os problemas em etapas, partir de pressupostos, para então chegar à solução, formulando teorias e construindo-as por meio da experimentação.

O Espaço Maker será um ambiente comumente chamado de Laboratório de Fabricação Digital, onde há diversas máquinas e ferramentas disponíveis que vão dar suporte para os aprendizes desenvolverem seu potencial criativo e materializarem sua ideia ou projeto, como: Máquinas de Corte e gravação a laser, impressoras 3D, Plotter de Recorte Eletrônico, Equipamentos de Sublimação, Ferramentas, Router CNC, Plotter de Impressão Digital além das tradicionais ferramentas manuais.

Este Laboratório de tecnologia 4.0 da Fábrica de Cultura de São Bernardo do Campo, por meio dos ateliês de criação, trilhas de produção e oficinas de férias, irá trabalhar as múltiplas competências e habilidades dos aprendizes, proporcionando uma formação holística ao aprendiz para o novo mercado de trabalho, não desenvolvendo somente competências nas áreas do conhecimento técnico, mas também as chamadas competências do século XXI: Maneiras de pensar; Ferramentas de trabalho; Formas de Trabalho e Maneiras de viver no mundo atual.

Além das atividades formativas que serão desenvolvidas neste espaço, poderão ser realizadas, a depender de orçamento e equipe, workshops de projetos maker, a fim de atender uma demanda de jovens e adultos que possuem projetos e que precisam da estrutura e equipamentos do nosso Laboratório de Fabricação Digital para o desenvolvimento deles. Ressaltamos que esta utilização será destinada a criação e desenvolvimentos de projetos, e não para fins comerciais individuais. Neste sentido, a Fábrica disponibilizará insumos básicos para a realização de protótipos, no entanto insumos especiais deverão ser trazidos pelos propositores dos projetos.

#### **Objetivos Específicos**

- Desenvolver o potencial criativo dos aprendizes;

- Fomentar a utilização do Laboratório de Fabricação Digital dentro do Espaço Maker como um ambiente de pesquisa e projetos adequados para criação de soluções criativas e inovadoras que resolvam problemas do cotidiano;
- Estimular o compartilhamento de conhecimento entre os aprendizes e comunidade que utilizará o Espaço Maker;
- Colaborar para a propagação das competências e habilidades do futuro do mercado de trabalho nas ações formativas do Espaço Maker;
- Integrar as artes digitais e as artes presenciais;
- Incentivar o desenvolvimento de projetos individuais e coletivos.

### **Estratégias de Ação**

- Promover ações com ênfase em Cultura, Arte Digital, Design, empreendedorismo, tecnologia e inovação;
- Estruturar formas de registrar os projetos que foram idealizados e/ou executados no Espaço Maker para que sirvam de um repositório de soluções públicas;
- Divulgar a estrutura e atividades formativas que serão desenvolvidas, com intuito de transformar este espaço em um ambiente de pesquisa e possíveis soluções de problemas da sociedade contemporânea;
- Dialogar com os aprendizes sobre quais problemas eles desejam solucionar, a fim de relacionar estas demandas com a pesquisa de cada turma, buscando aproximar o conteúdo técnico as necessidades daqueles ateliês de criação e trilhas de produção;
- Realizar interfaces entre as linguagens das artes digitais, presenciais e Bibliotech;
- Disponibilizar o espaço e equipamentos para o desenvolvimento de projetos individuais e coletivos.

### **Perfil dos educadores culturais do Programa**

Educadores com formação na área e experiência em cultura, tecnologia e educação, atuando sob orientação da coordenação pedagógica da área de Formação Cultural. O Educador cultural deve ter o conhecimento pedagógico e competências didáticas para atuar no direcionamento e na mediação dos processos educacionais, considerando as características dos grupos com os quais trabalha, respeitando as individualidades de cada um de seus integrantes.

### **Público-alvo**

Prioritariamente crianças, adolescentes e jovens, entre 08 a 29 anos, podendo atender ao público adulto nas atividades conforme a demanda.

### **d) ESPAÇO ROBÓTICA E DRONES**

As atividades pedagógicas desenvolvidas no Espaço Robótica e Drones terão como norteador a metodologia STEAM, criada nos Estados Unidos, que é um acrônimo em inglês para as disciplinas *Science, Technology, Engineering, Arts e Mathematics* (Ciências, Tecnologia,

Engenharia, Artes e Matemática).

*STEAM* é conhecida como uma abordagem pedagógica que integra áreas e é baseada em projetos, tendo como objetivo formar pessoas com diversos conhecimentos para que desenvolvam diferentes habilidades, trabalhando questões socioemocionais técnicas das Artes, Ciências, Tecnologia, Engenharia e Matemática de forma prática e lúdica, para preparar os aprendizes para os desafios do futuro do mercado de trabalho.

As integrações das disciplinas acontecem de forma orgânica nos projetos, fazendo com que os aprendizes desenvolvam diversos conhecimentos. Para exemplificar a potência desta metodologia, segue uma estrutura sintética da construção de um novo robô ou drone: no projeto da estrutura física destes elementos são visitadas as competências da física e matemática (ângulos, força, torque, velocidade angular, área, volume, unidades de medidas, etc.). Já na construção de um circuito eletrônico, irá envolver cálculo matemático (resistência, amperagem etc.) e amplamente utilizada também na programação dos robôs e drones. A Geometria é utilizada no estudo de mecanismos como esteiras, alavancas e eixos de movimentação, enquanto as artes no design de um novo robô ou drone são de extrema importância para os detalhes visuais e tecnológicos de uma automação.

Assim, além dos conteúdos técnicos, a robótica é uma ferramenta que estimula o desenvolvimento de competências como a colaboração, a criatividade e a iniciativa, mas também reverbera de forma multidisciplinar, ao gerar oportunidades de aprendizagem relacionadas aos problemas do mundo contemporâneo. Neste espaço, os aprendizes terão contato com braços robóticos funcionais construídos com a tecnologia disponível, microcontroladores *open source*, que consiste em um hardware acessível, sensores e atuadores de robótica. Alguns ateliês e /ou trilhas de produção que poderão ser desenvolvidas neste espaço são: Modelagem 3D, Fundamentos da robótica, projeto de robôs e automação, Programação, Impressão 3D para fabricação de drones, entre outros.

No mesmo sentido, o espaço permitirá abordar uma ampla variedade de temas relacionados ao Drone para que os aprendizes possam conhecer as diversas possibilidades e estarem prontos para futuros aprofundamentos agrupando um olhar abrangente para três pilares: conceitos envolvidos na construção dos drones (Hardware); conceitos envolvidos na pilotagem dos drones (Usabilidade) e conceitos envolvidos na aplicação dos drones em casos reais (sistemas / informação).

### **Objetivos Específicos**

- Desenvolver o potencial criativo dos aprendizes;
- Estimular a criação e a produção de robôs e drones que possam colaborar para soluções e inovadoras que resolvam problemas do cotidiano;
- Desenvolver a pilotagem de drones;

- Oportunizar a vivência dos aprendizes ao universo da robótica;
- Fomentar o protagonismo e autonomia do aprendiz;
- Motivar o trabalho colaborativo e a produção de projetos de interesse comum;
- Integrar as artes digitais e as artes presenciais como parte do processo pedagógico da Fábrica de Cultura 4.0.

## **Estratégias de Ação**

- Dialogar com os aprendizes sobre quais problemas eles desejam solucionar, a fim de relacionar estas demandas com a pesquisa de cada turma, buscando aproximar o conteúdo técnico as necessidades daqueles ateliês de criação e trilhas de produção;
- Promover dinâmicas durante os ateliês de criação e trilhas de produção que estimulem os aprendizes a refletir e desenvolver projetos individuais e coletivos de forma colaborativa, tendo como desafio os interesses individuais de cada um e a necessidade de trabalharem em grupo;
- Realizar interfaces entre as linguagens das artes digitais, presenciais e Bibliotech.

## **Perfil dos educadores culturais do Programa**

Educadores com formação na área e experiência em cultura, tecnologia e educação, atuando sob orientação da coordenação pedagógica da área de Formação Cultural. O Educador Cultural deve ter o conhecimento pedagógico e competências didáticas para atuar no direcionamento e na mediação dos processos educacionais, considerando as características dos grupos com os quais trabalha, respeitando as individualidades de cada um de seus integrantes.

## **Público-alvo**

Prioritariamente crianças, adolescentes e jovens, entre 08 a 29 anos, podendo atender ao público adulto nas atividades conforme a demanda.

### **e) ESPAÇO GAMES E PROGRAMAÇÃO**

Os games, ou jogos digitais, são considerados a 10ª arte, linguagem que une narrativa, desenho, teatro, cinema, quadrinhos, fotografia, música e artes digitais e a cada dia vem ganhando mais destaque como uma linguagem. Não só em termos de mercado, do qual as indústrias de jogos digitais ultrapassaram as receitas de US\$ 137.9 bilhões ao ano (ABRAGAMES, 2019<sup>[2]</sup>), mas também porque é possível interagir com temáticas e narrativas que despertam o senso crítico, além de desenvolverem o pensamento matemático e raciocínio lógico, como por exemplo a discussão de temas complexos que podem ser dialogados a partir da construção de narrativa de um jogo e seus personagens.

Este espaço será destinado aos ateliês de criação, trilhas de produção e oficinas de férias relacionados a compreensão de linguagens e raciocínio

lógico baseado nas linguagens e softwares de construção de games, tanto na abordagem artística, como na relação de conteúdos específicos como: desenvolvimento de games e de aplicativos, animação, roteiro, design, projetos gráficos, programação, comunicação visual, entre outros.

### **Objetivos Específicos**

- Desenvolver o potencial criativo dos aprendizes;
- Estimular os criação e produção de games e programação;
- Oportunizar a vivência dos aprendizes ao universo dos games;
- Estimular o raciocínio lógico baseado nas linguagens e softwares de construção de games;
- Motivar o trabalho colaborativo e a produção de projetos de interesse comum;
- Integrar as artes digitais e as artes presenciais como parte do processo pedagógico da Fábrica de Cultura 4.0.

### **Estratégias de Ação**

- Oferecer ateliês de criação, trilhas de produção e oficinas de férias;
- Promover dinâmicas durante os ateliês de criação e trilhas de produção que estimulem os aprendizes a refletir e desenvolver projetos individuais e coletivos de forma colaborativa, tendo como desafio os interesses individuais de cada um e a necessidade de trabalharem em grupo;
- Realizar interfaces entre as linguagens das artes digitais, presenciais e Bibliotech.
- Propor atividades que trabalhem a capacidade de letramento digital, compreensão de Abstração, Algoritmos, Decomposição de lógica de problemas, reconhecimento de padrões, sintaxe de linguagens de programação, e compreensão de paradigmas e signos que compõem as linguagens digitais;

### **Perfil dos educadores culturais do Programa**

Educadores com formação na área e experiência em cultura, tecnologia e educação, atuando sob orientação da coordenação pedagógica da área de Formação Cultural. O Educador cultural deve ter o conhecimento pedagógico e competências didáticas para atuar no direcionamento e na mediação dos processos educacionais, considerando as características dos grupos com os quais trabalha, respeitando as individualidades de cada um de seus integrantes.

### **Público-alvo**

Prioritariamente crianças, adolescentes e jovens, entre 08 a 29 anos, podendo atender ao público adulto nas atividades conforme a demanda.

#### **f) ESPAÇO COWORKING SÃO BERNARDO DO CAMPO**

O coworking é um ambiente para fomentar a rede criativa de São Bernardo do Campo, por meio de espaços colaborativos de trabalho, com infraestrutura adequada para estimular o desenvolvimento de negócios, o

compartilhamento de ideias e o networking entre empreendedores locais, formando uma tríade que fundamenta este espaço: 1) estrutura física, 2) atividades formativas e 3) promoção da interação entre os frequentadores do coworking.

Para construir detalhadamente cada um destes itens, no início de 2020 fizemos diversas entrevistas e pesquisa de campo para compreender as necessidades, estratégias, gaps de mercado e desafios dos espaços coworking já existentes no mercado, a fim de trazermos estas experiências como inspiração e também para idealizarmos soluções de problemas que alguns gestores destes coworking apresentaram.

A **estrutura física** conta com ambientes para trabalho com computadores e ilhas nas quais podem levar o seu próprio equipamento. Além disto, temos uma sala de reunião que funcionará com agendamentos prévios, acomodando até 8 pessoas. Além disso, o espaço foi ambientado com uma pequena área interativa, com pufs, projetor, apoiadores de notebook, que poderá ser utilizado para reuniões, desenvolvimento de projetos, entre outras possibilidades.

**Desenvolvimento de atividades formativas** que promovam o desenvolvimento do profissional. Para isto, foram idealizadas ações na área de gestão financeira, captação de recursos, elaboração de projetos culturais, produção técnica de eventos, business canvas, storytelling, aplicação de UX, marketing cultural, branding e comunicação, estratégias e utilização publicitária das redes sociais, casos inspiradores, golden circle (metodologia para criar e desenvolver o valor de uma nova ideia, negócio ou campanha); habilidades empreendedoras; aprendizagem criativa, cultura “faça você mesmo”, criatividade e inovação, métodos ágeis de gerenciamento, marketing pessoal, entre outros.

Somadas a estas ações, realizaremos dinâmicas que colaborem com a troca de experiências e a **integração entre os frequentadores do coworking**, a fim de fomentar as parcerias individuais e coletivas dentro do espaço. Algumas dinâmicas que poderão ser executadas neste espaço são rodas de conversas entre frequentadores e empreendedores que compartilham sucessos e fracassos (Fuck off Day) de suas trajetórias; Speed dating entre os integrantes, apresentações peer to peer sobre os projetos desenvolvidos no espaço, entre outros. Ademais, fomentaremos a troca de experiências com outros coworkings no intuito de correlacionar os atendimentos e prospectar a ampliação de uma rede maior para a interação entre redes de empreendedores emergentes.

O nosso objetivo principal não é gerar unicórnios (startups de mais de 1 bilhão de dólares), mas, sim, incentivar empreendedores locais que não se reconhecem como empreendedores, fortalecendo os conceitos de Economia Criativa, como por exemplo os aprendizes de música que criam um coletivo para tocar em casamentos, ou os aprendizes de multimeios que começam a

fotografar eventos a partir do conhecimento e relações fomentadas nas Fábricas de Cultura. Além deste reconhecimento como empreendedores, há o desejo de incentivar que eles dialoguem e potencializem suas propostas, como por exemplo o grupo de fotografia que faz um ensaio fotográfico para o grupo de músicos que está fazendo o material de marketing para comercialização dos seus trabalhos.

Neste sentido, destacamos também a potência do desenvolvimento de projetos individuais e coletivos nas áreas 4.0 no Coworking, tanto na formação de redes de parceria, quanto na possibilidade do espaço se tornar um centro de referência que pode atrair empresas interessadas em incentivar e apoiar os projetos desenvolvidos pelos aprendizes e frequentadores das Fábricas de Cultura.

A partir desta tríade que sustenta o Coworking da Fábrica de Cultura de São Bernardo do Campo, nos fundamentamos na proposta de Huwart, Dichter e Vanrie (2012)<sup>[3]</sup>, que salientam que o Espaço do Coworking não é somente uma partilha de um espaço físico, mas também possibilita o desenvolvimento e estabelecimento de uma comunidade de pessoas, de pensamento similar que compartilham os mesmos valores, criando sinergias. É o reflexo dos novos valores do mundo contemporâneo.

Sendo assim, estas sinergias criadas entre os frequentadores do Coworking farão com que seja possível a criação e o desenvolvimento de comunidades locais de empreendedores e promoção de novas parcerias com atores deste ecossistema.

### **Objetivos Específicos**

- Capacitar os empreendedores de São Bernardo do Campo e região;
- Fomentar a rede criativa, buscando conectar empreendedores de diferentes áreas de trabalho para se conectarem e colaborarem uns com os outros nos seus processos criativos e de produção cultural e tecnológica;
- Disponibilizar um espaço que estimule a criação de projetos individuais e coletivos.

### **Estratégias de Ação**

- Realizar trilhas de curta duração, encontros com profissional e outras de ações formativas aos empreendedores que frequentam o Coworking;
- Realizar eventos e dinâmicas onde os frequentadores do Coworking possam apresentar os seus projetos, no intuito de identificar potentes parceiros para o desenvolvimento e execução de suas propostas;
- Disponibilizar um espaço com estrutura de móveis e estofados que colaboram para a criação e trabalho individual e coletivo.

## **Perfil dos profissionais do Coworking**

Auxiliares de coworking e profissionais específicos para mediar as atividades

relacionadas a gestão financeira, captação de recursos, elaboração de projetos culturais, produção técnica de eventos, business canvas, storytelling, aplicação de UX, marketing cultural, branding e comunicação, estratégias e utilização publicitária das redes sociais

## **Público-alvo**

Empreendedores, agentes culturais, produtores e pesquisadores de conteúdo tecnológico de São Bernardo do Campo e região.

### **g) ESTUDIO DE VÍDEO E PRODUÇÃO MUSICAL**

Espaço voltado à criação, aprendizado e interação dos aprendizes com diferentes técnicas e recursos de áudio, com a possibilidade de realização de ateliês de criação e/ou trilhas de produção em formação em áudio para cinema/TV, edição de música, dublagem, produção de trilha sonora para games, Dublagem, edição de música, Podcast, DJ, entre outros. Além das atividades formativas, os estúdios poderão ser desfrutados para ensaios e gravações com hora marcada, estimulando a produção musical profissional aos artistas e coletivos independentes.

Os Estúdios de Áudio e Produção Musical colaborarão também para o mapeamento dos artistas locais da cidade e região, e identificação de quais os gaps de formação e mercado que estes artistas precisam suprir para se consolidar no mercado cultural. Neste sentido, pode haver grupos que possuem técnica, talento e vocação para a produção musical, entretanto não possuem a informação ainda de como elaborar um projeto cultural para apresentar em um edital municipal, estadual e/ou federal, ou de como podem comercializar sua proposta em equipamentos culturais privados. Assim sendo, proporemos a aproximação destes grupos do coworking da Fábrica no intuito de apoiá-los.

### **Objetivos Específicos**

- Realizar atividades de formação;
- Disponibilizar os equipamentos do estúdio de áudio para os artistas e coletivos independentes;
- Divulgar as produções realizadas pelos artistas e coletivos independentes;
- Identificar as necessidades que os artistas e coletivos que usufruem o estúdio possuem para se inserirem no mercado cultural.

### **Estratégias de Ação**

- Ter acompanhamento de um profissional da área durante a utilização dos estúdios, com intuito de compartilhar conhecimentos técnicos de captação e edição de conteúdos de áudio e preservar os equipamentos do espaço;
- Promover as produções realizadas no estúdio de áudio nas nossas redes sociais e eventos locais;
- Realizar algumas ações formativas no coworking que auxiliem os aprendizes e

frequentadores do estúdio a ingressarem profissionalmente no cenário cultural do Estado de São Paulo.

### **Perfil dos profissionais do Estúdio de Áudio/Produção Musical**

Artistas e produtores musicais que tenham conhecimento sobre os equipamentos e softwares disponibilizados no estúdio.

### **Público-alvo**

Artistas, aprendizes e coletivos independentes.

### **h) ESTÚDIO DE VÍDEO E PRODUÇÃO AUDIOVISUAL (MULTIMEIOS)**

A utilização do estúdio poderá ser realizada tanto pelos nossos aprendizes, quanto por estudantes e jovens produtores de conteúdo audiovisual que necessitam de um espaço para colocarem seus projetos em prática. Destacamos, que a produção de conteúdo audiovisual possui um custo muito elevado, e ter um espaço público para o desenvolvimento de projetos pode ser determinante na trajetória deste jovem artista.

Neste sentido, assim como o espaço de produção de áudio promoverá ações formativas, a partir das necessidades dos frequentadores, este espaço também será utilizado para compreender as necessidades e gaps de mercado, no intuito de contribuir com a formação artística deste jovem profissional. Poderão ser realizados ateliês de criação e/ou trilhas de produção em direção para cinema, direção de fotografia, edição de vídeo, produção de vídeo para YouTube, criação de roteiro, stop motion, animação, realidade virtual e aumentada, entre outros.

### **Objetivos Específicos**

- Realizar atividades de formação;
- Disponibilizar os equipamentos do estúdio de áudio para os artistas e coletivos independentes;
- Divulgar as produções realizadas pelos artistas e coletivos independentes;

### **Estratégias de Ação**

- Ter acompanhamento de um profissional da área durante a utilização dos estúdios, com intuito de compartilhar conhecimentos técnicos de captação e edição de conteúdos de audiovisual e preservar os equipamentos do espaço;
- Promover as produções realizadas no estúdio de audiovisual nas nossas redes sociais e eventos locais.

### **Perfil dos profissionais do Estúdio de Vídeo/ Produção Audiovisual**

Artistas e produtores musicais que tenham conhecimento sobre os equipamentos e softwares disponibilizados no estúdio.

## **Público-alvo**

Artistas e coletivos independentes.

### **i) FOYER GALERIA**

O Foyer Galeria, além de ser um ambiente de espera para entrada no Auditório, será um espaço destinado a exposições itinerantes, Saraus, Mostras de Processo e outros eventos, que poderão ser realizados pelos nossos aprendizes, ou artistas convidados.

### **Objetivos Específicos**

- Promover eventos na área das linguagens artísticas e tecnológicas;
- Disponibilizar o espaço para artistas locais e convidados para compartilharem suas obras e criações artísticas.

### **Estratégias de Ação**

- Realizar algumas ações do nosso plano artístico pedagógico neste espaço, como feiras culturais, mostras de processo, saraus e exposições de projeto espetáculo;
- Oportunizar a utilização deste espaço por artistas independentes e convidados, a partir de agendamento prévio, disponibilidade de agenda e alinhamento da proposta artística com os pressupostos pedagógicos do Programa Fábricas de Cultura.

## **Público-alvo**

Público em geral.

### **j) ESPAÇO MODA E TEXTIL**

O design e a moda, em razão do já estabelecido comércio de seus produtos no mundo, são considerados como um dos melhores exemplos do potencial da Economia Criativa. O Design, e por extensão a moda, é uma das áreas mais dinâmicas da Economia Criativa, estando entre as mais importantes fontes de renda para os países em desenvolvimento. As possibilidades de conteúdos a serem trabalhados nos ateliês e trilhas deste espaço circularão pelos principais eixos que circundam a formação em design de moda e têxtil. O **Eixo da Arte e Cultura**, compreendendo a história da indumentária, história do design, teorias e técnicas da comunicação e tecnologia têxtil. **Eixo da Criação**, compreendendo desenvolvimento de estampas, desenho expressivo, design do vestuário, modelagem, oficina de moda. **Eixo da Comunicação Visual em Moda**, compreendendo ilustração gráfica, fotografia, produção de moda e vídeo. E, por fim, o **Eixo da Administração do Produto**, compreendendo planos de negócios, estratégias de marketing, criação de coleções, moda e mercado.

Este espaço também será destinado a diversidade local na moda, com atividades geradoras de renda e promovendo os valores culturais da região em produtos e serviços criativos, que se traduzem em ações paralelas que demandam de todo o seu potencial criativo e empenho individual e coletivo.

### **Objetivos Específicos**

- Estimular a iniciação e exploração cultural na área da moda e têxtil na Fábrica de Cultura 4.0;
- Fomentar a rede criativa do setor de moda e têxtil de São Bernardo do Campo e região.

### **Estratégias de Ação**

- Promover ateliês de criação que colaborem para a iniciação no segmento de têxtil e moda;
- Desenvolver trilhas de produção que tenham um aprofundamento técnico e estimulem o contato e formação de rede de artesões, modistas, designer e profissionais a área têxtil para compartilharem informações e oportunidades.

### **Público-alvo**

Público em geral.

## **MANUTENÇÃO PREDIAL, SEGURANÇA E SALVAGUARDA**

Para que os programas finalísticos ocorram em sua capacidade potencial plenos, faz-se necessário manter constante, nos próximos 4 anos o Plano Estratégico de Manutenção Predial, Conservação Preventiva e Segurança fortificando ainda mais a gestão predial e de infraestrutura, com foco na manutenção preditiva, preventiva, corretiva e detectiva. A atuação preventiva trará impactos positivos no que se refere à economicidade de gastos públicos, na confiabilidade dos sistemas e instalações que integram as edificações, mobiliários e equipamentos.

### **Rotinas e Obrigações do Programa de Manutenção Predial e Conservação Preventiva**

Segundo a NBR 5674, a manutenção deve ser orientada por diretrizes específicas através de um Plano de Gestão de Manutenção, isto é, uma estratégia de ação que define as atividades que são classificadas em preditivas, preventivas, corretivas e detectivas. Desta forma é possível estabelecer que:

- Manutenção Preditiva: é a atividade de inspeção que estuda sistemas e equipamentos a fim de prever possíveis anomalias ou falhas nos mesmos, baseado no seu desempenho e comportamento e, a partir disso, implementar e

direcionar os procedimentos de manutenção preventiva;

- **Manutenção Preventiva:** é a atividade que entra em ação antes que haja a necessidade de reparo. Exige uma programação, com datas preestabelecidas obedecendo os critérios técnicos determinados pelo fornecedor ou fabricante do produto. É fundamental que haja o registro de todas as atividades executadas;
- **Manutenção Corretiva:** é a atividade que repara ou restaura falhas ou anomalias, seja ela planejada ou não. Implica na paralisação total ou parcial de um sistema. É o tipo de manutenção que apresenta os custos mais elevados de execução;
- **Manutenção Detectiva:** é a atividade que identifica as causas de falhas e anomalias, auxiliando nos planos de manutenção, com o objetivo de atacar a origem do problema.

Neste tópico constam os itens das instalações que serão objeto de verificações:

- Estrutura (Fundações, Pilares, Vigas, Elevadores);
- Cobertura (Vigamento, Telhado, Impermeabilização);
- Paredes (Revestimentos, Blocos/Tijolos, Placas);
- Esquadrias (Caixilhos de Alumínio, Caixilhos de Ferro, Caixilhos de Madeira, Portas, Janelas);
- Hidráulica (Bombas D'água, Bebedouros, Torneiras, Registros);
- Elétrica (Quadro de Energia, Circuitos, Tomadas, Interruptores, Sistema de Iluminação);
- Pisos (Revestimentos, Rodapés, Pisos Elevados, Pisos Externos);
- Pinturas (Interna e Externa);
- Área Externa (Jardins, Muros, Gradis, Calçadas); e
- Ar-Condicionado (Funcionamento dos Controles, Fixação e Pintura das Caixas e Distribuição, Filtros, Tubulação).

<b>Estrutura</b>	
<b>Intervenção</b>	Inspeção visual dos itens.
	Verificar possíveis fissuras, trincas, rachaduras, ferragem aparente e desníveis ou outras irregularidades.
<b>Frequência</b>	Duas vezes ao ano (antes do início do ano letivo e antes do retorno das férias de inverno) ou em caso de eventos climáticos

extraordinários.

## Cobertura

<b>Intervenção</b>	Inspeção visual dos itens.
	Verificar possíveis obstruções, proceder a retirada do material obstrutor.
	Realizar a limpeza.
	Verificar estrutura do telhado: fixação, possíveis pragas na estrutura.
	Verificar qualidade da impermeabilização.
<b>Frequência</b>	Duas vezes ao ano (antes do início do ano letivo e antes do retorno das férias de inverno) ou em caso de eventos climáticos extraordinários.

## Paredes

<b>Intervenção</b>	Inspeção visual dos itens.
	Verificar possíveis obstruções, proceder a retirada do material obstrutor. Realizar o reparo (Caso a possibilidade).
	Verificar possíveis fissuras, trincas, rachaduras, ferragem aparente e desníveis.
<b>Frequência</b>	Duas vezes ao ano (antes do início do ano letivo e antes do retorno das férias de inverno) ou em caso de eventos climáticos extraordinários.

## Esquadrias

<b>Intervenção</b>	Verificar alinhamentos/folgas durante abertura e fechamento (janelas e portas).
	Verificar efetividade das fechaduras e trancas.
	Proceder a limpeza.
	Proceder a lubrificação nas partes móveis, dobradiças, trilhos e

	fechaduras.
	Verificar fixação e vedação das esquadrias.
	Substituir vidros quebrados
<b>Frequência</b>	Duas vezes ao ano (antes do início do ano letivo e antes do retorno das férias de inverno) ou em caso de eventos climáticos extraordinários.

<b>Hidráulica</b>	
<b>Intervenção</b>	Inspeção visual dos itens.
	Efetuar limpeza/higienização/desinfecção da caixa d'água.
	Verificar possíveis vazamentos, efetuar reparo.
	Em caso de sistema de recalque, verificar sistema motobomba: nível de óleo, quadro elétrico, verificação de ruídos.
	Efetuar limpeza e ajustes.
<b>Frequência</b>	Verificação mensalmente. Correção sempre que necessário.

<b>Elétrica</b>	
<b>Intervenção</b>	Inspeção visual dos itens.
	Verificar pontos de deterioração, pontos de aquecimento ou queima de interruptores, disjuntores, tomadas (semanalmente). Caso as tomadas apresentem polos escurecidos, providenciar troca. Caso o interruptor esteja aquecendo ou escurecido, providenciar troca.
	Verificar lâmpadas, possível indicação de queima, oscilação ou redução de luminosidade (mensalmente). Em caso de queima de lâmpada em curto intervalo de tempo, verificar soquete (possível oxidação), providenciar troca.

	Verificar tomadas/caixas de passagem, verificar possível fiação exposta, encaminhar reparos. • Desligar a rede elétrica no disjuntor de entrada de energia e reapertar todos os parafusos dos centros de distribuição (anualmente).
<b>Frequência</b>	Verificação mensalmente. Correção sempre que necessário

<b>Pisos</b>	
<b>Intervenção</b>	Inspeção visual dos itens.
	Em caso de haver partes soltas, proceder recolocação.
	Proceder limpeza de pisos e revestimentos conforme cronograma semanal.
	Evitar acúmulos de sujeira que possam comprometer a integridade dos pisos e revestimentos.
<b>Frequência</b>	Duas vezes ao ano (antes do início do ano letivo e antes do retorno das férias de inverno). Correção sempre que necessário.
	Limpeza: Conforme cronograma semanal.

<b>Pintura</b>	
<b>Intervenção</b>	Inspeção visual nas paredes pintadas, tanto internas quanto externas.
	Verificar desgastes, rachaduras, infiltrações, vandalismos.
	Efetuar reparos de acordo com a necessidade, verificar e catalogar as tintas, conforme a aplicação.
<b>Frequência</b>	Duas vezes ao ano (antes do início do ano letivo e antes do retorno das férias de inverno). Correção sempre que necessário.

<b>Área Externa</b>	
<b>Intervenção</b>	Inspeção visual dos itens.
	Verificar fixação dos gradis e telas.
	Verificar trincas e rachaduras dos muros.
	Verificar crescimento de raízes e possíveis erosões perto do cercamento.
<b>Frequência</b>	Duas vezes ao ano (antes do início do ano letivo e antes do retorno das férias de inverno) ou em caso de eventos climáticos extraordinários.

<b>Área Externa</b>	
<b>Intervenção</b>	Inspeção visual do item.
	Limpeza de filtros.
	Verificação do dreno (obstrução e vazamento).
<b>Frequência</b>	Mensalmente. Empresa terceirizada responsável pela manutenção

### a) Prevenção e Combate a Incêndios

As ações de prevenção de incêndios envolvem as edificações e suas ocupações, assim como o controle de manutenção de máquinas e equipamentos em geral e sistemas elétricos, controle de materiais combustíveis e inflamáveis, instalação de sistemas e equipamentos que permitam o combate rápido a princípios de incêndio, treinamento de pessoas no uso desses equipamentos e nos procedimentos de abandono das edificações sinistradas.

Entende-se como sistema de prevenção e combate a incêndio o conjunto de medidas construtivas e de instalações hidráulicas, elétricas, acessórios e demais componentes, que quando acionados ou em uso, devem evitar a propagação do incêndio, permitir a detecção e o aviso aos ocupantes para a saída segura da edificação, além do uso dos equipamentos para controle do incêndio desde a fase inicial.

De uma forma geral, as edificações devem ser projetadas, construídas e mantidas para:

- Atender às necessidades de dificultar o princípio do incêndio;
- Atender às necessidades de dificultar a propagação do incêndio;
- Dispor de equipamentos de sinalização e iluminação de emergência;
- Facilitar a fuga em situações de incêndio;
- Minimizar risco de colapsos estruturais em situações de incêndio;
- Controlar os riscos na propagação de incêndio e preservar a estabilidade estrutural da edificação;
- Sistemas de cobertura com resistência ao fogo;
- Entrepisos com adequada resistência ao fogo para controle de propagação de fumaça e incêndio, colaborando com a estabilidade estrutural total e/ou parcial;
- Dificultar inflamação generalizada e limitar a fumaça, dentre outros.
- Anualmente é realizado o treinamento dos funcionários para a Brigada de Incêndio das Fábricas de Cultura Setor A por empresa especializada, tornando os funcionários aptos para entrar em ação em situações contempladas no treinamento, sempre com o acionamento imediato do Corpo de Bombeiros em ocorrências que não consigam controlar.

## **b) Inspeção Predial nos Componentes de Prevenção e Combate a Incêndios**

A Inspeção Predial possibilita o correto monitoramento e controle sobre a manutenção e gestão dos sistemas de prevenção e combate a incêndio. Conforme critérios e metodologia para sua realização, previstos em normas de Inspeção Predial, identifica eventuais irregularidades e respectivas recomendações do que deve ser ajustado ou recuperado (devidamente organizadas, conforme urgência das ações necessárias), visando sempre a segurança ao usuário e a manutenção da vida útil dos sistemas e elementos construtivos que compõe a edificação.

## **c ) Auto de Vistorias do Corpo de Bombeiros (AVCB) e Alvará de Funcionamento**

O AVCB é visto pela Organização Social Catavento Cultural e Educacional como um documento primordial para garantir a segurança dos funcionários e usuários das Fábricas de Cultura Setor A, e a Organização mantém todas as ações necessárias para que o documento esteja sempre atualizado e em conformidade com os órgãos competentes. Trata-se de um documento que atesta a vistoria realizada no local em relação à conformidade com as regras de segurança e prevenção de incêndios. Esse auto de vistoria é um dos principais documentos que devem ser providenciados pelas empresas e estabelecimentos em geral para que seja possível solicitar e manter a regularização do alvará de funcionamento da empresa.

O Alvará de Funcionamento comprova aos órgãos de fiscalização, fornecedores, clientes e a sociedade como um todo que a empresa está apta a realizar suas atividades naquele local.

## **d) Segurança do Complexo**

A empresa de segurança contratada para executar o serviço de segurança patrimonial, realiza rondas em todo o complexo, sendo as rondas diárias feitas através de monitoramento por câmeras e a noturna feita nas dependências das Unidades por vigilante. A empresa também é responsável pelo controle dos acessos de entrada e saída de materiais, funcionários e frequentadores.

## **e) Limpeza e Higienização**

A empresa contratada para executar o serviço de limpeza das

dependências patrimonial, realiza rondas em todo o complexo, sendo as rondas diárias feitas através de monitoramento por câmeras e a noturna feita nas dependências das Unidades por vigilante. A empresa também é responsável pelo controle dos acessos de entrada e saída de materiais, funcionários e frequentadores.

#### **f) Programação de Combate a Pragas**

O controle de pragas é essencial para manter a rotina saudável dos prédios tal qual sua valorização e interesse de colaboradores, visitantes e terceirizados.

Podemos citar como medidas preventivas para que se consiga eliminar os fatores abaixo citados:

- Vedação de aberturas e frestas;
- Ralos com dispositivos abre e fecha;
- Cortinas de ar ou de tiras de PVC;
- Drenagem;
- Limpeza;
- Organização.

Periodicamente um técnico especializado visita o local para verificar a eficácia do serviço e eventual necessidade de aplicação de reforço.

#### **g) Acessibilidade para Pessoas com necessidades especiais e Mobilidade Reduzida**

Podemos definir acessibilidade como o direito das pessoas com necessidades especiais ou mobilidade reduzida de viverem de forma independente e de exercerem seus direitos de cidadania e de participação social, sendo este um atributo indispensável dos ambientes e se traduzindo em uma melhoria na qualidade de vida dessas pessoas.

Em casos de emergência, pessoas com necessidades especiais requerem os devidos cuidados. Conseqüentemente, os funcionários devem agir de forma correta nessas ocasiões e devem estar preparados.

- Pessoas com necessidades especiais devem ser informadas ao soar o alarme de emergência de forma sonora e luminosa, principalmente os deficientes auditivos;
- Os funcionários precisam ser capacitados para, em casos de emergência, auxiliarem as pessoas com qualquer tipo de necessidade especial.

- As pessoas com necessidades especiais devem ser consultadas sobre a melhor maneira de serem atendidas, evitando possíveis constrangimentos. Manter a pessoa sempre confortável e em segurança.

#### **h) Recurso de Acessibilidade Arquitetônica e Instrumental**

A equipe de PMSP busca promover acessibilidade, no que lhe compete, oferecendo recursos que auxiliem na independência dos indivíduos que necessitam de serviços específicos para acessar os espaços das Fábricas de Cultura Setor A.

Para que as unidades possam receber todo tipo de público, foi pensada uma estrutura visando maior autonomia e flexibilidade de circulação de pessoas com deficiência e mobilidade reduzida, permitindo acesso fácil a todas as áreas.

Hoje as Fábricas de Cultura Setor A contam com diversos mecanismos para garantir a comodidade da utilização de todo o espaço de forma autônoma, quais sejam:

- Rampas de acesso;
- Piso Tátil de alerta: para indicação de obstáculos, como escadas, rampas e elevadores;
- Elevador preferencial: o elevador fica localizado em espaço visível aos visitantes. Possui manutenção regularmente por técnicos especializados;
- Banheiros adaptados: todos os andares das Fábricas de Cultura contam com banheiro PNE ao lado dos banheiros masculinos e femininos;
- Trocadores: todos os banheiros (feminino e masculino) localizados no piso térreo possuem trocadores;
- Cadeiras de rodas: devidamente identificadas, cada unidade possui uma cadeira de rodas na recepção para atendimento de público que necessite do recurso.

Contam ainda com equipamentos de acessibilidade nas Bibliotecas:

- Linha Braille;
- Leitor Autônomo;
- Leitor de Livros Digitais;
- Ampliador de Caracteres;
- Teclado Ampliado;

- Mouse adaptado;
- Folheador Eletrônico;
- Impressora Braille.

#### **i) Ações de Sustentabilidade Ambiental**

O conceito de sustentabilidade ambiental define a maneira de como nós, seres humanos, utilizamos os bens e recursos naturais, para suprir nossas necessidades, sem que com isso exista o esgotamento e haja suprimento para as próximas gerações. Ser sustentável é utilizar e cuidar para que não falte para o próximo, formando uma cadeia solidária que busca preservar da melhor maneira possível o meio ambiente.

Criar e desenvolver novos métodos que garantam a sustentabilidade dentro do crescimento econômico, abrangendo assim o desenvolvimento sustentável, é um desafio que deve ser posto em prática no cotidiano empresarial. Para isso, algumas mudanças que permitem um crescimento saudável:

- Manutenção de áreas permeáveis e preservação das áreas verdes existentes.
- Ações para racionalização do uso de energia;
- Verificação e perdas ao longo do sistema de instalação elétrica;
- Manutenção e controle da luminosidade adequada aos ambientes;
- Participação em programas de eficiência hidráulica e verificação de perdas, vazamentos, com cuidado especial para o reparo de torneiras e válvulas;
- Fomentar a coleta seletiva de lixo gerada pelos visitantes;
- Adoção de equipamentos de ar-condicionado com baixo consumo e alta eficiência energética.

Sendo assim, ações simples de sustentabilidade transformam o âmbito corporativo, propiciando o desenvolvimento sustentável daqueles que adotam uma proposta de crescimento consciente, em conjunto com seus colaboradores, visitantes e terceirizados.

## **COMUNICAÇÃO E DESENVOLVIMENTO INSTITUCIONAL**

O objetivo deste eixo é traçar estratégias de resultado em comunicação institucional, visando estabelecer relacionamentos e vínculos com diferentes públicos de interesse, em especial, com a imprensa e formadores de opinião, além do público visitante, por diferentes meios de comunicação, internet e redes sociais, seguindo as orientações da Secretaria de Cultura e Economia Criativa e diretrizes estabelecidas pelo Sistema de Comunicação do Governo do Estado de São Paulo (SICOM), sob o comando da Secretaria Especial de Comunicação. Para execução de tais estratégias o Programa seguirá 4 premissas principais:

#### **a) Consolidação do Plano de Comunicação das Fábricas de Cultura Setor A**

As ações arrojadas de comunicação, com posicionamento estratégico na articulação dos diversos públicos e de instituições parceiras, visam fortalecer a presença das Fábricas de Cultura Setor A como equipamentos culturais do Estado vinculado à Secretaria de Cultura e Economia Criativa. Desta maneira continuaremos focados na ampliação e fidelização deste público e divulgação da qualidade do equipamento para os diferentes seguimentos da imprensa. Esse trabalho será contínuo, intensificado e atualizado ano após ano.

Abaixo estão listadas as ações que fazem parte do Plano de Comunicação:

- Elaborar campanhas institucionais de comunicação para dar visibilidade às ações das unidades das Fábricas de Cultura Setor A e do próprio entorno, para comunidade, para a imprensa e para outros equipamentos do setor cultural com os quais possamos estabelecer trocas de experiência e parcerias;
- Dar visibilidade ao protagonismo conquistado por aprendizes, produtores culturais, grupos artísticos e instituições do entorno das Fábricas de Cultura, através de conteúdos que contribuam para formar, difundir ações e conhecimento cultural;
- Buscar parcerias com instituições de comunicação, revistas, sites e influenciadores digitais;
- Mapear e estabelecer parcerias com as associações ligadas à atividade turística e de formação, para divulgar a programação cultural das Fábricas de Cultura Setor A como opção de lazer e formação para o público do entorno e demais regiões da cidade;
- Promover/tornar públicas todas as parcerias estabelecidas pelas equipes com instituições diversas;
- Ampliar os canais de comunicação utilizados pelas Fábricas de Cultura Setor A, incluindo a possibilidade de veiculação de anúncios e impulsionamento dos conteúdos digitais;

- Realizar o envio de e-mails de divulgação para o mailing das Fábricas de Cultura, respeitando todas as regras estabelecidas pela Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais;
- Elaborar e produzir peças gráficas e digitais como folders, cartazes, flyers, catálogos, cards digitais, convites eletrônicos, entre outros;
- Realizar a readequação da sinalização das áreas internas e externas das Fábricas de Cultura Setor A, quando necessário;
- Acompanhar as tendências dos mecanismos digitais existentes, prevendo a ampliação do uso de tais mecanismos, desde que seja de interesse do público-alvo do Programa Fábricas de Cultura;
- Manter a atualização constante do site institucional das Fábricas de Cultura, acompanhando as inovações tecnológicas nesta área;
- Aperfeiçoar as ações desenvolvidas para o ambiente virtual.

## **b) Mídias Sociais**

As redes sociais das Fábricas de Cultura Setor A devem acompanhar tendências; informar; dar dicas; tutoriais; vídeos; imagens. A linguagem deve ser simples, com mensagem que busque atingir gatilhos mentais e procure inspirar e motivar o público com palavras-chave, tags e links direcionados.

Estas publicações estarão em contínuo aperfeiçoamento e adaptação, acompanhando a dinâmica própria dos canais utilizados. Além disto, estará ainda mais na pauta das Fábricas de Cultura Setor A a promoção do compromisso com a fruição da cultura, promoção do protagonismo de seus usuários e interações com instituições diversas que estejam em consonância com a missão e objetivos dos programas finalísticos.

Também serão realizadas transmissões ao vivo pelas mídias sociais usando os atuais recursos das plataformas Facebook, Instagram e Youtube, com possibilidade de ampliação para outros mecanismos, desde que seja avaliado que tais recursos alcançam o público-alvo. As Fábricas de Cultura Setor A serão atuantes nos movimentos propostos para as redes sociais pela Secretaria de Cultura e Economia Criativa, postando conteúdo e interagindo com publicações de outras instituições, seguindo sempre as orientações da Cartilha de Boas Práticas Digitais e demais manuais implantados pela SECOM.

Para tanto, contaremos com a ampliação da equipe de Comunicação com equipe dedicada à produção audiovisual, além da contínua troca com as demais equipes das Fábricas de Cultura Setor A, visando a melhoria na produção de conteúdo, realização e acompanhamento das postagens no ambiente virtual. Desta forma, com o uso de fotos, vídeos, gifs, teasers,

fotos 360°, lives, entre outros, as campanhas propostas para as redes sociais podem ficar mais dinâmicas e atraentes. Devemos incluir meios de interação com o público como enquetes; sugerir a publicação de fotos pelos visitantes; além das já citadas transmissões ao vivo e participação em campanhas nacionais e internacionais na área.

O site das Fábricas de Cultura Setor A ([www.fabricadecultura.org.br](http://www.fabricadecultura.org.br)) atende às melhores práticas para a boa navegação tanto pelo computador, como através de smartphones e tablets (site responsivo). A programação foi adequada para ser encontrada nas buscas de usuários pela internet, SEO (Search Engine Orientation). O site apresenta uma navegação fluída e fácil, com uma boa organização dos conteúdos, uma agenda das programações e trazendo em sua home as postagens feitas no Youtube e acesso para as demais redes sociais (Facebook e Instagram). Além disso, conta com ferramentas de acessibilidade, além de sistema de busca e tradução para outras línguas. O sítio eletrônico contempla todos os requisitos para o cumprimento legal das informações de transparência em atendimento aos comunicados do Tribunal de Contas do Estado de São Paulo e boas práticas da Secretaria da Cultura e Economia Criativa do Estado de São Paulo.

### **c) Aprimorar a elaboração de conteúdo para utilização da Coordenadoria de Comunicação e Imprensa da Secretaria de Cultura e Economia Criativa**

As estratégias de articulação com os veículos de imprensa são realizadas pela Coordenadoria de Comunicação e Imprensa da SEC. Neste sentido intensificamos o trabalho já realizado, a fim de subsidiar a assessoria com a programação das Fábricas de Cultura Setor A, pontuando as efemérides, além de fazer um “link” do factual com o que já realizamos para manter também em pauta a finalidade e importância das atividades desenvolvidas pelos programas finalísticos.

Acreditamos que através da produção de conteúdo atraente, informativo e de interesse público, a Comunicação Institucional das Fábricas de Cultura Setor A fornecerá elementos significativos para a assessoria que incentivarão não só a divulgação dos equipamentos na mídia, junto aos principais veículos, como também a ampliação do relacionamento com formadores de opinião, jornalistas e influenciadores das redes sociais.

Por outro lado, a formatação de parcerias com plataformas tecnológicas de comunicação, especialmente as que divulgam atividades gratuitas ou de baixo custo, garantirá a manutenção das Fábricas de Cultura Setor A nos meios de comunicação tanto como opção cultural quanto de turismo.

Para mensurar esse trabalho já contamos com serviço de clipping para monitoramento das notícias e redes sociais e estudamos a ampliação dos recursos de avaliação das atividades propostas.

#### **d) Dar visibilidade e aperfeiçoar a acessibilidade comunicacional**

A equipe de Comunicação e Desenvolvimento Institucional deverá tornar públicas as atividades desenvolvidas pelos programas para promover acessibilidade e recursos que proporcionem a independência e autonomia das pessoas com deficiência, também no acesso à comunicação e conteúdos propostos.

As ações buscarão atender ao que está previsto na Lei Federal 13.146 (LBI – Lei Brasileira de Inclusão) no inciso V do artigo 3º diz que considera comunicação como: “forma de interação dos cidadãos que abrange, entre outras opções, as línguas, inclusive a Língua Brasileira de Sinais (Libras), a visualização de textos, o Braille, o sistema de sinalização ou de comunicação tátil, os caracteres ampliados, os dispositivos multimídia, assim como a linguagem simples, escrita e oral, os sistemas auditivos e os meios de voz digitalizados e os modos, meios e formatos aumentativos e alternativos de comunicação, incluindo as tecnologias da informação e das comunicações”.

### **OBRAS PARA IMPLANTAÇÃO DA FÁBRICA DE CULTURA 4.0 EM SÃO BERNARDO DO CAMPO – 1ª E 2ª FASE**

#### **Contexto**

Conforme consta no 7º Termo de Aditamento ao Contrato de Gestão Nº 01/2016, que tem por objeto o fomento, a operacionalização da gestão e a execução, pela Organização Social Catavento Cultural e Educacional, das atividades e serviços na área de iniciação, formação e difusão de atividades artístico-culturais desenvolvidas pelas Fábricas de Cultura Setor A, contratualizou-se a inauguração em 2020 da nova Fábrica de Cultura 4.0 de São Bernardo do Campo. O edifício foi construído inicialmente para ser o “Museu do Trabalhador”, sendo que após anos de problemas judiciais, a edificação foi finalmente concluída pela prefeitura de São Bernardo do Campo e transferida para Secretaria da Cultura e Economia Criativa que determinou um novo uso para suas instalações.

Para este projeto a equipe técnica da OS contando com apoio da Secretaria da Cultura e Economia Criativa do Estado de SP desenvolveu um modelo inovador de Fábrica de Cultura, onde além dos cursos de artes presenciais já característicos como Dança, Teatro, Música, Circo e um equipado Teatro, foram incorporados novos cursos de artes digitais denominadas “Espaços 4.0”, que contemplam os espaços de Robótica, Maker, Games e Programação, Coworking, Espaço de Produção Realidade

Aumentada e Virtual AR/VR, Espaço de Produção Musical, Estúdio de Áudio e Estúdio de Áudio e Vídeo.

Desse modo, foi elaborado um projeto arquitetônico pela equipe da OS para adaptação do edifício existente, para abrigar os espaços contemplados no Programa Fábrica de Cultura 4.0.

Para isso, no projeto aproveitamos o bloco de espaços existentes em todos os pavimentos da fachada Sul do edifício para implantarmos salas com diversos cursos de artes presenciais e digitais. No grande vão livre central existente entre os blocos Norte e Sul do edifício foi projetado o que chamamos de “Praça Digital”. Um espaço de recepção e “estar” que contempla uma rede de 1GB de internet, uma Bibliotech e uma Torre de LED central de 8m de altura como símbolo da tecnologia digital.

Maquete virtual ilustrativa da fachada da Fábrica de Cultura 4.0

Maquete virtual ilustrativa do auditório da Fábrica de Cultura 4.0

Maquete virtual ilustrativa da sala de circo da Fábrica de Cultura 4.0

Maquete virtual ilustrativa do 1º Pavimento da Fábrica de Cultura 4.0, contemplando 1º e 2º fase consolidadas.

Maquete virtual ilustrativa 2º Pavimento da Fábrica de Cultura 4.0, contemplando 1º e 2º fase consolidadas.

## **ETAPAS DE IMPLANTAÇÃO**

Para implantação da nova Fábrica de Cultura 4.0 foram definidas duas fases de execução, sendo que para a primeira fase foram previstas, e concluídas em 2021, as execuções das salas dos andares da fachada sul do edifício, que correspondem às salas Maker, Sala de Robótica e Drone, Sala Coworking, Sala Games e Programação, Sala de Dança, Sala

de Teatro, Sala de Música e Administração, assim como a Bibliotech, Torre de LED e recepção que configuram os elementos da Praça Digital. Na primeira fase também foram previstas as execuções dos elementos da área externa, sendo eles o gradil ao redor do terreno, a instalação do logo da nova Fábrica na fachada do edifício e os projetores de projeção mapeada que trouxeram informações e a linguagem digital para a noite do centro de São Bernardo.

Para a segunda fase da implantação foi prevista a ocupação da grande caixa de concreto, cerca de 2.000m<sup>2</sup>, que configura o bloco da fachada norte do edifício. Neste espaço serão acomodadas as salas de Circo, Dança, Multiuso, Têxtil e Moda, Audiovisual, Produção Musical, Camarins e Auditório. Nesta etapa, por conta das dimensões do espaço e por ele ter sido projetado para um uso diferente da proposta inicial (museu), será necessário realizar também intervenções estruturais como a readequação e modernização do sistema de resfriamento, considerando que o espaço terá novos fechamentos, criação de rotas de fuga e instalação de sistemas de combate a incêndio para atender as normas do Corpo de Bombeiros, considerando o aumento da capacidade de público, entre outros. Desta forma optou-se pela contratação de escritório de arquitetura especializado com acompanhamento da equipe da OS.

## **SEGUNDA FASE DE EXECUÇÃO:**

Devido à complexidade do projeto, do ponto de vista técnico e, levando em consideração a singularidade e relevância arquitetônica do edifício, no ano de 2022 foi realizada a contratação de um escritório de arquitetura especializado que desenvolveu o projeto de arquitetura executivo bem como os demais projetos complementares. Para o ano de 2023 está previsto a contratação e execução das obras.

O projeto contempla a ocupação da caixa de concreto da fachada norte do edifício. Para esta ocupação o espaço foi compartimentado em salas com os programas da nova Fábrica, por isso foi necessário a elaboração de projetos e suas posteriores execuções para readequação do ar-condicionado, assim como das instalações elétrica, T.I e Bombeiros. Além da readequação das infraestruturas foi contratado um projetado detalhado de cenotecnia, luminotecnia, acústica e sonorização para um Auditório com capacidade para 280 lugares. O espaço vai contemplar um Foyer galeria

para recepção do público antes dos espetáculos onde também haverá exposições diversas.

Além do Auditório, no primeiro pavimento serão executadas e equipadas as salas de Circo, Dança, Camarins e Espaço figurino.

Para o segundo pavimento da caixa de concreto da fachada norte serão executadas e equipadas as salas de Multiuso, Sala de Têxtil e Moda, Sala de Audiovisual e Sala de Produção Musical. Devido ao alto custo dos equipamentos e implementação destes espaços a execução destas salas serão avaliadas em conjunto com a Unidade Gestora.

### **BENFEITORIAS EXTRAS NA EDIFICAÇÃO:**

Para as adaptações necessárias no edifício preexistente em São Bernardo do Campo para uso como Fábrica de Cultura, foram definidas em projeto uma serie de readequações que foram divididas em duas fases de execução. Após a conclusão da primeira fase e utilização cotidiana da edificação, foram verificadas novas necessidades prediais com impactos relevantes para implantação da segunda fase que foram contempladas nos projetos complementares, como por exemplo:

#### **- Novas saídas para rotas de fuga**

Aguardando aprovação do Projeto Modificativo protocolado no Corpo de Bombeiros considerando a alteração de uso, capacidade de público e novas rotas de fuga.

#### **- Ar-Condicionado**

A segunda fase de execução prevê a segmentação do grande galpão de concreto existente em diversas salas de formação, além do auditório para tanto, após avaliação técnica, definiu-se que será necessário instalar novos trechos de dutos e difusores, sistemas de proteção, sistemas novos de VRF, condensadores, entre outros.

#### **- Execução de anexo para refeitório e manutenção predial**

A falta de um local para refeitório dos funcionários, depósito de equipamentos, manutenção predial e vestiário tem sido prejudicial a operação diária do edifício.

Por isso, para segunda fase foi proposto também a execução de uma edificação anexa com uma área de apoio contendo sala de manutenção, depósito, cozinha e vestiários. Devido ao alto custo da obra civil e complementação com os equipamentos, a execução destas salas será avaliada em conjunto com a Unidade Gestora.

## **OBRAS PARA IMPLANTAÇÃO DA FÁBRICA DE CULTURA 4.0 EM SANTOS - 1ª e 2ª FASE**

No ano de 2021 foi incorporada uma nova unidade para administração de nossa OS, agora na cidade de Santos. No caso específico desta unidade foi realizada a adaptação do edifício denominado “Casa de Câmara e Cadeia”, também conhecido como “Cadeia Velha de Santos”, situada na Praça dos Andradas, s/n. Trata-se de uma edificação do século XIX com área construída de 2.435m<sup>2</sup>, com tombamento em nível municipal, estadual e federal.

Para além das questões arquitetônicas, em conjunto com a Secretaria de Cultura e Economia Criativa, sob a gestão da Unidade de Formação Cultural, a equipe da OS Catavento Cultural e Educacional realizou visitas técnicas ao edifício também nas áreas de elétrica, T.I, hidráulica, ar-condicionado, entre outros, para a elaboração de um projeto de arquitetura preliminar, conforme imagens abaixo.

Maquete Virtual Ilustrativa Fachada\_ Fábrica de Cultura 4.0 de Santos

Maquete virtual ilustrativa Piso Térreo\_ Fábrica de Cultura 4.0 de Santos

Planta do Piso Térreo\_ Fábrica de Cultura 4.0 de Santos

Maquete virtual ilustrativa Piso Superior\_ Fábrica de Cultura 4.0 de Santos

Planta do Piso Superior\_ Fábrica de Cultura 4.0 de Santos

Considerando as peculiaridades da edificação e a necessidade de obras de restauro e aprovação das modificações nos órgãos de preservação, foram contratados os projetos executivos de Restauração, Ar Condicionado, Instalações Elétricas, T.I, Iluminação, bem como o projeto executivo para a cobertura de vidro do pátio central do edifício. No ano de 2022 foi dado início as obras de restauração e implantação da Fábrica de Cultura 4.0 de Santos. No entanto, e por se tratar de uma edificação antiga, no decorrer das obras, foram encontrados alguns problemas estruturais como paredes e revestimentos muito mais deteriorados do que o previsto e estrutura de sustentação do piso do auditório, no pavimento superior, fragilizada que acabaram por atrasar as obras e demandaram novas contratações como a de reforço estrutural do piso. Desta forma, a implantação da Fábrica de Cultura 4.0 foi dividida em duas fases.

Na primeira fase foram inauguradas as salas do térreo com programas dedança, música, teatro, maker e artes plásticas. Já as obras da segunda fase, planejadas para entrega em 2023, contemplam a inauguração do piso superior e as duas salas do térreo que estão abaixo da sala do auditório. Para esta segunda fase, serão entregues as salas multiuso e música (no térreo) e as salas com programas que contemplam o auditório, as salas de drones e robótica, games e multimeios, estúdio musical e bibliotech (piso superior).

## **IMPLANTAÇÃO DA FÁBRICA DE CULTURA 4.0 EM RIBEIRÃO PRETO**

A Nova Fábrica de Cultura no modelo 4.0 a ser implantada em Ribeirão Preto, localizada no endereço, Praça Alta de São Bento, s/nº - Ribeirão Preto, São Paulo, foi elaborado um projeto arquitetônico pela equipe da OS para adaptação do edifício existente, para abrigar os espaços contemplados no Programa Fábrica de Cultura 4.0 nesta nova unidade de Ribeirão Preto, conforme ilustrado abaixo.

O gasto com as obras está sendo custeado pela Prefeitura de Ribeirão Preto e as verbas destinadas aos investimentos e custeio foram previstas de acordo com o que está projetado para ser entregue. Porém alterações poderão ser necessárias, após a execução e entrega do projeto executivo que nos foi apresentado.

Maquete virtual ilustrativa da Fachada\_ Fábrica de Cultura de Ribeirão Preto

Planta do Piso Térreo e Superior\_ Fábrica de Cultura 4.0 de Ribeirão Preto

Maquete virtual ilustrativa da Sala de Música 02\_ Fábrica de Cultura de Ribeirão Preto

Maquete virtual ilustrativa da Sala de Robótica e Drones\_ Fábrica de Cultura de Ribeirão Preto

# **ANEXO II – PLANO DE TRABALHO: AÇÕES E MENSURAÇÕES**

## **PROPOSTA DE ADITAMENTO**

**plano de trabalho 2023**

**CATAVENTO CULTURAL E EDUCACIONAL**

**ORGANIZAÇÃO SOCIAL DE CULTURA**

**CONTRATO DE GESTÃO Nº 02/2020**

**PERÍODO: 01/01/2021 - 31/12/2025**

**ANO: 2023**

**UGE: UFC - UNIDADE DE FORMAÇÃO CULTURAL**

Referente às Fábricas de Cultura do Setor A

# Sumário

## 1. APRESENTAÇÃO

### VIABILIZAÇÃO FINANCEIRA

### OPERACIONALIZAÇÃO

## 2. QUADRO DE AÇÕES E MENSURAÇÕES

## 4. QUADRO DE AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS

### 1. APRESENTAÇÃO

Este Plano de Trabalho contemplará as atividades que serão executadas refletindo a Política Cultural do Estado de São Paulo, estabelecida e orientada pela Secretaria de Estado da Cultura e Economia Criativa.

O Programa Fábricas de Cultura é implantado nas diversas unidades com objetivos e finalidades definidos, organizado de modo a atingir o seu público-alvo por meio de ações executadas interativamente. A expressão mensurável dessas ações como operacionalização deste Plano de Trabalho, envolve o cumprimento de metas técnicas e administrativas, previamente estabelecidas em atendimento das obrigações contratuais.

Os quadros de Metas Técnicas de cada uma das unidades das Fábricas de Cultura do Setor A são elencados visando balizar o cumprimento do objetivo geral e dos objetivos específicos previstos para o Contrato de Gestão e no Plano de Trabalho.

A Programação Cultural, tanto no que tange às ações de formação continuada quanto no que tange às ações de difusão cultural, é construída a partir das informações constantes nas estratégias de ação definidas.

Serão apresentados relatórios quadrimestrais das realizações, onde as metas não atingidas ou superadas serão justificadas, lembrando que a somatória dos resultados quadrimestrais deverá viabilizar o alcance dos resultados anuais previstos, observada as obrigações e os limites estabelecidos no Contrato de Gestão.

Todas as ações já definidas para o exercício constam do presente plano de trabalho (seja nas metas pactuadas, rotinas técnicas ou metas condicionadas à captação de recursos).

As Fábricas de Cultura do Setor A ficam localizadas nos seguintes endereços:

**Vila Curuçá** - Rua Pedra Dourada, n. 65- Jardim Robru;

**Sapopemba** - Rua Augustin Liberti, n.300 – Fazenda da Juta;

**Itaim Paulista** - Rua dos Estudantes da China, n. 500 – Itaim Paulista;

**Cidade Tiradentes** - Rua Henriqueta Noguez, n.281 – Conjunto Habitacional Fazenda do Carmo;

**Parque Belém** - Rua Celso Garcia, n. 2.223 – Belenzinho;

**São Bernardo do Campo** - Praça Samuel Sabatine, n. 208 e 210 – Baeta Neves;

**Santos** - Praça dos Andradas, s/n – Centro; e

**Ribeirão Preto** - Praça Alta de São Bento, s/nº -Ribeirão Preto (a implantar)

## **VIABILIZAÇÃO FINANCEIRA**

São fontes de recursos para a viabilização financeira deste Plano de Trabalho:

a) **Principal:** Transferência de recursos da Secretaria de Estado da Cultura e Economia Criativa de São Paulo à Organização Social;

b) **Receitas Provenientes de:**

- a. Possível exploração de cessão onerosa de espaços para realização de eventos, e ainda instalação e manutenção de: lanchonete, café, restaurante, estacionamento, loja de suvenires e livraria em conformidade com o Termo de Permissão de Uso de bens imóveis;
- b. Geração de recursos através de captação por meio de patrocínio a projetos incentivados pelas leis de renúncia fiscal e captação de recursos advindos de projetos aprovados em editais de fomento e fundos setoriais públicos;
- c. Doações, legados e contribuições de pessoas físicas e de entidades nacionais e estrangeiras; e
- d. Rendimentos de aplicações de ativos financeiros.

Todos os recursos integrantes da viabilização do Plano de Trabalho serão devidamente demonstrados na prestação de contas, e os documentos fiscais correspondentes estarão disponíveis em qualquer tempo para fiscalização dos órgãos públicos do Estado ou para auditorias independentes contratadas.

## **OPERACIONALIZAÇÃO**

No período de 2023 a 2025, as Fábricas de Cultura – Setor A abrirão de 02 de janeiro a 30 de dezembro, podendo desenvolver atividades de terça a domingo, nos períodos matutino, vespertino e noturno.

## 2. QUADRO DE AÇÕES E MENSURAÇÕES

Apresentamos, a seguir, os quadros de metas das Fábricas de Cultura do Setor A, que nortearão o cumprimento do objetivo geral e dos objetivos específicos previstos no Contrato de Gestão em 2023 no documento de estratégia de ação.

Tendo em vista a etapa de obras da Fábrica de Cultura Ribeirão Preto, que está sendo realizada pela Prefeitura do município, em 2023 não haverá atividades pactuadas.

BIBLIOTECA/BIBLIOTECH

Nº	Ações Pactuadas	Nº	Atributo da Mensuração	Mensuração	PERÍODO	VILA	SAPOEMBA	ITAIM	CIDADE	PARQUE	*SÃO	SANTOS	RIBEIRÃO
						CURUÇÁ	Previsto	Previsto	PAULISTA	TIRADENTES	BELEM	BERNARDO DO CAMPO	PRETO
						2023	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto
1	Encontro de leitores, Oficinas, Saraus, Mediação de Leitura, Rodas de Conversa, Encontro com contadores de histórias, entre outros/ *Promoção da leitura digital; contações de histórias; leituras mediadas; atividades de internet; encontros com profissionais de	1.1	Meta- Produto	Nº de Encontros	1º quadrimestre	77	77	77	77	77	77	14	-
					2º quadrimestre	77	77	77	77	77	70	42	-
					3º quadrimestre	77	77	77	77	77	40	77	-
					<b>META ANUAL</b>	<b>231</b>	<b>231</b>	<b>231</b>	<b>231</b>	<b>231</b>	<b>187</b>	<b>133</b>	<b>-</b>
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>						
		1.2	Meta- Resultado	Público Presente [mínimo]	1º quadrimestre	520	900	790	400	600	560	-	-
					2º quadrimestre	520	900	790	400	600	650	400	-
					3º quadrimestre	520	900	790	400	600	300	500	-
					<b>META ANUAL</b>	<b>1.560</b>	<b>2.700</b>	<b>2.370</b>	<b>1.200</b>	<b>1.800</b>	<b>1.510</b>	<b>900</b>	<b>-</b>
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>						
	1.3	Meta- Produto	Nº de Atividades Disponibilizadas em Plataformas Digitais <sup>1</sup>	1º quadrimestre	16	16	16	16	16	16	6	-	
				2º quadrimestre	16	16	16	16	16	16	8	-	
				3º quadrimestre	16	16	16	16	16	16	16	-	
				<b>META ANUAL</b>	<b>48</b>	<b>48</b>	<b>48</b>	<b>48</b>	<b>48</b>	<b>48</b>	<b>30</b>	<b>-</b>	
				<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>	

startups, empreendedores especialistas em literatura digital, alfabetização digital e conteúdo que sustentem os ateliês de criação e inovação, entre outros.	1.4	Meta-Resultado	Público Virtual – Participantes [mínimo]	1º quadrimestre	70	160	190	150	170	300	45	-	
				2º quadrimestre	70	160	190	150	170	300	45	-	
				3º quadrimestre	70	160	190	150	170	300	65	-	
				<b>META ANUAL</b>	<b>210</b>	<b>480</b>	<b>570</b>	<b>450</b>	<b>510</b>	<b>900</b>	<b>155</b>	-	
				<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	-							
	1.5	Meta-Resultado	Público Virtual – Visualizações [mínimo]	1º quadrimestre	930	1050	985	1040	850	1200	180	-	
				2º quadrimestre	930	1050	985	1040	850	1300	250	-	
				3º quadrimestre	930	1050	985	1040	850	1300	250	-	
				<b>META ANUAL</b>	<b>2.790</b>	<b>3.150</b>	<b>2.955</b>	<b>3.120</b>	<b>2.550</b>	<b>3.800</b>	<b>680</b>	-	
				<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	-							
2	2.1	Meta-Resultado	Itens adquiridos para Acervo Físico	1º quadrimestre	20	20	20	20	20	20	1500	-	
				2º quadrimestre	30	30	30	30	30	30	-	-	
				3º quadrimestre	30	30	30	30	30	30	-	-	
				<b>META ANUAL</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>1.500</b>	-	
				<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	-							
	2.2	Meta-Produto	Itens adquiridos para Acervo Digital	1º quadrimestre	30.000	30.000	30.000	30.000	30.000	30.000	30.000	30.000	-
				2º quadrimestre	-	-	-	-	-	-	-	-	-
				3º quadrimestre	-	-	-	-	-	-	-	-	-
				<b>META ANUAL</b>	<b>30.000</b>	-							
				<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	-							
	2.3	Meta-Resultado	Assinaturas Volantes e Equipamentos Logados	1º quadrimestre	105	105	105	105	105	105	105	105	-
				2º quadrimestre	-	-	-	-	-	-	-	-	-
				3º quadrimestre	-	-	-	-	-	-	-	-	-
				<b>META ANUAL</b>	<b>105</b>	-							
				<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	-							

Nº	Ações Pactuadas	Nº	Atributo da Mensuração	Mensuração	PERÍODO	VILA	SAPOEMBA	ITAIM	CIDADE	PARQUE	SÃO	SANTOS	RIBEIRÃO
						CURUÇÁ		PAULISTA	TIRADENTES	BELEM	BERNARDO DO CAMPO		PRETO
						2023	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto
3	Saídas Pedagógicas	3.1	Meta-Produto	Quantidade de Saídas	1º quadrimestre	4	4	4	4	4	4	4	-
					2º quadrimestre	6	6	6	6	6	6	4	-
					3º quadrimestre	6	6	6	6	6	6	6	-
					<b>META ANUAL</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>14</b>	<b>0</b>
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>
		3.2	Meta-Resultado	Nº de Participantes [mínimo]	1º quadrimestre	120	120	120	120	120	120	120	-
					2º quadrimestre	180	180	180	180	180	180	120	-
					3º quadrimestre	180	180	180	180	180	180	180	-
					<b>META ANUAL</b>	<b>480</b>	<b>480</b>	<b>480</b>	<b>480</b>	<b>480</b>	<b>480</b>	<b>420</b>	<b>0</b>
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

## ATELIÉS DE CRIAÇÃO

Nº	Ações Pactuadas	Nº	Atributo da Mensuração	Mensuração	PERÍODO	VILA	SAPOEMBA	ITAIM	CIDADE	PARQUE	SÃO	SANTOS	RIBEIRÃO	
						CURUÇÁ		PAULISTA	TIRADENTES	BELEM	BERNARDO DO CAMPO		PRETO	
						2023	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	
		4.1	Meta-Produto	Total de Vagas	1º quadrimestre	1.103	997	1.058	978	795	398	577	-	
					2º quadrimestre	1.103	997	1.058	978	795	398	667	-	
					3º quadrimestre	-	-	-	-	-	-	-	-	
					<b>META ANUAL</b>	<b>2.206</b>	<b>1.994</b>	<b>2.116</b>	<b>1.956</b>	<b>1.590</b>	<b>796</b>	<b>1.244</b>	<b>-</b>	
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>	
		4.2	Meta-	Matriculados	1º quadrimestre	-	-	-	-	-	-	-	-	-
					2º quadrimestre	1.103	997	1.058	978	795	398	577	-	
					3º quadrimestre									

4	ATELIÉS DE CRIAÇÃO	Resultado	[mínimo]	quadrimestre	1.103	997	1.058	978	795	398	667	-	
				<b>META ANUAL</b>	<b>2.206</b>	<b>1.994</b>	<b>2.116</b>	<b>1.956</b>	<b>1.590</b>	<b>796</b>	<b>1.244</b>	-	
				<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	-	
		4.3	Meta- Produto	Total de Turmas com carga horária de 6 horas semanais	1º quadrimestre	39	39	38	35	29	17	20	-
					2º quadrimestre	39	39	38	35	29	17	26	-
					3º quadrimestre	-	-	-	-	-	-	-	-
					<b>META ANUAL</b>	<b>78</b>	<b>78</b>	<b>76</b>	<b>70</b>	<b>58</b>	<b>34</b>	<b>46</b>	-
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	-
		4.4	Meta- Resultado	% de turmas com carga horária de 6hs semanais	1º quadrimestre	1	1	1	1	1	1	1	-
					2º quadrimestre	1	1	1	1	1	1	1	-
					3º quadrimestre	1	1	1	1	1	1	1	-
					<b>META ANUAL</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	-
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	-
		4.5	Meta- Produto	Nº de Atividades Disponibilizadas em Plataformas Digitais	1º quadrimestre	11	11	11	11	11	11	11	-
					2º quadrimestre	11	11	11	11	11	11	11	-
					3º quadrimestre	11	11	11	11	11	11	11	-
					<b>META ANUAL</b>	<b>33</b>	<b>33</b>	<b>33</b>	<b>33</b>	<b>33</b>	<b>33</b>	<b>33</b>	-
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	-
		4.6	Meta- Resultado	Público Virtual – Participantes [mínimo]	1º quadrimestre	50	100	50	90	35	150	35	-
					2º quadrimestre	70	135	75	115	35	170	70	-
3º quadrimestre	70				135	75	115	35	170	70	-		
<b>META ANUAL</b>	<b>190</b>				<b>370</b>	<b>200</b>	<b>320</b>	<b>105</b>	<b>490</b>	<b>175</b>	-		
<b>ICM %</b>	<b>100%</b>				<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	-		
4.7	Meta- Resultado	Público Virtual – Visualizações [mínimo]	1º quadrimestre	1.200	530	1.000	800	1.800	500	330	-		
			2º quadrimestre	1.500	830	1.300	1.100	2.100	690	500	-		
			3º quadrimestre	1.500	830	1.300	1.100	2.100	690	500	-		



Ateliês de criação relacionados à música	Indicador de Produto	Total de Turmas [mínimo]	1º Sem.	2	2	2	2	2	2	2	-	
			2º Sem.	2	2	2	2	2	2	2	2	-
	Indicador de Produto	Total de Vagas [mínimo]	1º Sem.	60	60	60	60	60	60	60	60	-
			2º Sem.	60	60	60	60	60	60	60	60	-
	Indicador de Resultado	Nº de Matriculados [mínimo]	1º Sem.	50	50	50	50	50	50	50	50	-
			2º Sem.	50	50	50	50	50	50	50	50	-
Ateliês de criação relacionados ao teatro	Indicador de Produto	Total de Turmas [mínimo]	1º Sem.	2	2	2	2	2	1	2	-	
			2º Sem.	2	2	2	2	2	1	2	-	
	Indicador de Produto	Total de Vagas [mínimo]	1º Sem.	50	50	50	50	50	25	50	-	
			2º Sem.	50	50	50	50	50	25	50	-	
	Indicador de Resultado	Nº de Matriculados [mínimo]	1º Sem.	40	40	40	40	40	20	40	-	
			2º Sem.	40	40	40	40	40	20	40	-	
Ateliês de criação relacionados ao xadrez	Indicador de Produto	Total de Turmas [mínimo]	1º Sem.	1	1	0	1	0	0	0	-	
			2º Sem.	1	1	0	1	0	0	0	-	
	Indicador de Produto	Total de Vagas [mínimo]	1º Sem.	20	20	0	20	0	0	0	-	
			2º Sem.	20	20	0	20	0	0	0	-	
	Indicador de Resultado	Nº de Matriculados [mínimo]	1º Sem.	15	15	0	15	0	0	0	-	
			2º Sem.	15	15	0	15	0	0	0	-	
4.0 Ateliês de criação relacionados ao espaço robótica e drones	Indicador de Produto	Total de Turmas [mínimo]	1º Sem.	-	-	-	-	-	2	1	-	
			2º Sem.	1	1	1	1	1	2	1	-	
	Indicador de Produto	Total de Vagas [mínimo]	1º Sem.	-	-	-	-	-	30	12	-	
			2º Sem.	15	15	15	15	15	30	12	-	
	Indicador de Resultado	Nº de Matriculados [mínimo]	1º Sem.	-	-	-	-	-	20	10	-	
			2º Sem.	10	10	10	10	10	20	10	-	
4.0 Ateliês de criação relacionados ao espaço games e programação	Indicador de Produto	Total de Turmas [mínimo]	1º Sem.	-	-	-	-	-	2	-	-	
			2º Sem.	1	1	1	1	1	2	1	-	
	Indicador de Produto	Total de Vagas [mínimo]	1º Sem.	-	-	-	-	-	30	-	-	
			2º Sem.	15	15	15	15	15	30	12	-	
	Indicador de Resultado	Nº de Matriculados [mínimo]	1º Sem.	-	-	-	-	-	20	-	-	
			2º Sem.	10	10	10	10	10	20	12	-	
4.0 Ateliês de criação relacionados ao espaço maker	Indicador de Produto	Total de Turmas [mínimo]	1º Sem.	-	-	-	-	-	2	2	-	
			2º Sem.	1	1	1	1	1	2	2	-	
	Indicador de Produto	Total de Vagas [mínimo]	1º Sem.	-	-	-	-	-	30	30	-	
			2º Sem.	15	15	15	15	15	30	30	-	
	Indicador de Resultado	Nº de Matriculados [mínimo]	1º Sem.	-	-	-	-	-	20	20	-	
			2º Sem.	-	-	-	-	-	-	-	-	

	de	Matriculados	2º Sem.	10	10	10	10	10	20	20	-
	Resultado	[mínimo]									

**FORMAÇÃO E APERFEIÇOAMENTO DE EQUIPE**

Nº	Ações Pactuadas	Nº	Atributo da Mensuração	Mensuração	PERÍODO	VILA	SAPOEMBA	ITAIM	CIDADE	PARQUE	SÃO	SANTOS	RIBEIRÃO		
						CURUÇÁ		PAULISTA	TIRADENTES	BELEM	BERNARDO DO CAMPO*		PRETO		
						2023	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto		
5	Formação e aperfeiçoamento de equipe	5.1	Meta-Produto	Nº de Atividades de Formação	1º quadrimestre	4	4	4	4	4	4	4	4	-	
					2º quadrimestre	4	4	4	4	4	4	4	-		
					3º quadrimestre	4	4	4	4	4	4	4	-		
					<b>META ANUAL</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>0</b>		
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>		
		5.2	Meta-Resultado	% de Educadores <sup>1</sup> dos Ateliês/Trilhas/ Projeto Espetáculo Capacitados	1º quadrimestre	80%	80%	80%	80%	80%	80%	80%	80%	80%	-
					2º quadrimestre	80%	80%	80%	80%	80%	80%	80%	-		
					3º quadrimestre	80%	80%	80%	80%	80%	80%	80%	-		
					<b>META ANUAL</b>	<b>80%</b>	<b>80%</b>	<b>80%</b>	<b>80%</b>	<b>80%</b>	<b>80%</b>	<b>80%</b>	<b>80%</b>		
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>		
		5.3	Meta-Resultado	% de profissionais das equipes pedagógicas capacitados	1º quadrimestre	80%	80%	80%	80%	80%	80%	80%	80%	80%	-
					2º quadrimestre	80%	80%	80%	80%	80%	80%	80%	-		
					3º quadrimestre	80%	80%	80%	80%	80%	80%	80%	-		
					<b>META ANUAL</b>	<b>80%</b>	<b>80%</b>	<b>80%</b>	<b>80%</b>	<b>80%</b>	<b>80%</b>	<b>80%</b>	<b>80%</b>		
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>		

**PROJETO ESPETÁCULO**

Nº	Ações Pactuadas	Nº	Atributo da Mensuração	Mensuração	PERÍODO	VILA	SAPOEMBA	ITAIM	CIDADE	PARQUE	SÃO	SANTOS	RIBEIRÃO
						CURUÇÁ		PAULISTA	TIRADENTES	BELEM	BERNARDO DO CAMPO		PRETO
						2023	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto
					1º quadrimestre	1	1	1	1	1	1	1	-

6	Projeto Espetáculo	6.1	Meta- Produto	Nº de Turmas	2º quadrimestre	-	-	-	-	-	-	-	-
					3º quadrimestre	-	-	-	-	-	-	-	-
					<b>META ANUAL</b>	<b>1</b>	<b>-</b>						
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>						
		6.2	Meta- Produto	Nº de Vagas	1º quadrimestre	50	50	50	50	50	50	50	-
					2º quadrimestre	-	-	-	-	-	-	-	-
					3º quadrimestre	-	-	-	-	-	-	-	-
					<b>META ANUAL</b>	<b>50</b>	<b>-</b>						
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>						
		6.3	Meta- Resultado	Nº de Matriculados [Mínimo]	1º quadrimestre	-	-	-	-	-	-	-	-
					2º quadrimestre	-	-	-	-	-	-	-	-
					3º quadrimestre	60	60	60	60	60	60	25	-
					<b>META ANUAL</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	<b>25</b>	<b>-</b>
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>						
		6.4	Meta- Produto	Carga Horária Semanal Mínima	1º quadrimestre	6	6	6	6	6	6	6	-
					2º quadrimestre	6	6	6	6	6	6	6	-
					3º quadrimestre	6	6	6	6	6	6	6	-
					<b>META ANUAL</b>	<b>18</b>	<b>-</b>						
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>						
		6.5	Meta- Produto	Nº de Apresentações	1º quadrimestre	-	-	-	-	-	-	-	-
2º quadrimestre	-				-	-	-	-	-	-	-		
3º quadrimestre	8				8	8	8	8	8	8	-		
<b>META ANUAL</b>	<b>8</b>				<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>-</b>		
<b>ICM %</b>	<b>100%</b>				<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>		
			1º quadrimestre	-	-	-	-	-	-	-	-		
			2º										

		6.6	Meta- Resultado	Público Presente [Mínimo]	quadrimestre	-	-	-	-	-	-	-	-	
					3º	840	735	760	780	780	460	400	-	
					quadrimestre									
					<b>META ANUAL</b>	<b>840</b>	<b>735</b>	<b>760</b>	<b>780</b>	<b>780</b>	<b>460</b>	<b>400</b>	<b>-</b>	
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>							
		6.7	Meta- Produto	Nº de Atividades Disponibilizadas em Plataformas Digitais	1º	-	-	-	-	-	-	-	-	
					quadrimestre									
					2º	-	-	-	-	-	-	-	-	
					quadrimestre									
					3º	2	2	2	2	2	2	-	-	
		quadrimestre												
					<b>META ANUAL</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>-</b>		
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>	<b>-</b>		
		6.8	Meta- Resultado	Público Virtual – Participantes [Mínimo]	1º	-	-	-	-	-	-	-	-	
					quadrimestre									
					2º	-	-	-	-	-	-	-	-	
					quadrimestre									
					3º	70	130	70	110	50	170	50	-	
		quadrimestre												
					<b>META ANUAL</b>	<b>70</b>	<b>130</b>	<b>70</b>	<b>110</b>	<b>50</b>	<b>170</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	
			<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>			
6.9	Meta- Resultado	Público Virtual – Visualizações [Mínimo]	1º	-	-	-	-	-	-	-	-			
			quadrimestre											
			2º	-	-	-	-	-	-	-	-			
			quadrimestre											
			3º	1500	800	1300	1100	1000	650	250	-			
quadrimestre														
			<b>META ANUAL</b>	<b>1500</b>	<b>800</b>	<b>1300</b>	<b>1100</b>	<b>1000</b>	<b>650</b>	<b>250</b>	<b>-</b>			
			<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>			

**TRILHAS DE PRODUÇÃO**

Nº	Ações Pactuadas	Nº	Atributo da Mensuração	Mensuração	PERÍODO	VILA	SAPOEMBA	ITAIM	CIDADE	PARQUE	SÃO	SANTOS	RIBEIRÃO
						CURUÇÁ	PREVISTO	PAULISTA	TIRADENTES	BELEM	BERNARDO DO CAMPO*	PREVISTO	PRETO
						2023	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto
		7.1	Meta- Produto	[presencial]	1º	2	2	2	2	2	2	2	-
					quadrimestre								
					2º	3	3	3	3	3	3	3	-
					quadrimestre								
					3º	3	3	3	3	0	3	-	
					quadrimestre								

7	Trilha de Produção Curta Duração (mínimo de 16 hs/semestre)	7.2	Meta-Produto	Nº de Vagas [mínimo]	META ANUAL	8	8	8	8	8	5	8	-
					ICM %	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	-
					1º quadrimestre	35	35	35	35	35	35	35	-
					2º quadrimestre	50	50	50	50	50	50	50	-
					3º quadrimestre	50	50	50	50	50	0	50	-
					META ANUAL	135	135	135	135	135	85	135	-
		ICM %	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	-			
		7.3	Meta-Resultado	Nº de Matriculados (mínimo)	1º quadrimestre	35	35	35	35	35	35	35	-
					2º quadrimestre	50	50	50	50	50	50	50	-
					3º quadrimestre	50	50	50	50	50	0	50	-
					META ANUAL	135	135	135	135	135	85	135	-
					ICM %	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	-
					7.4	Meta-Produto	Carga Horária mínima	1º quadrimestre	16	16	16	16	16
		2º quadrimestre	16	16				16	16	16	16	16	-
		3º quadrimestre	16	16				16	16	16	16	16	-
		META ANUAL	48	48				48	48	48	48	48	-
		ICM %	100%	100%				100%	100%	100%	100%	100%	-
		7.5	Meta-Produto	Nº Turmas [online]				1º quadrimestre	1	1	1	1	1
					2º quadrimestre	2	2	2	2	2	2	2	-
					3º quadrimestre	1	1	1	1	1	3	1	-
META ANUAL	4				4	4	4	4	6	4	-		
ICM %	100%				100%	100%	100%	100%	100%	100%	-		
7.6	Meta-Resultado				Nº de Matriculados Online (mínimo)	1º quadrimestre	15	15	15	15	15	15	15
		2º quadrimestre	30	30		30	30	30	30	30	-		
		3º quadrimestre	15	15		15	15	15	45	15	-		



				ICM %	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	-	
	8.5	Meta- Produto	Nº de Atividades Disponibilizadas em Plataformas Digitais	1º quadrimestre	4	4	4	4	4	4	4	4	-
				2º quadrimestre	4	4	4	4	4	4	4	4	-
				3º quadrimestre	4	4	4	4	4	4	4	4	-
				<b>META ANUAL</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>-</b>
				ICM %	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	-
	8.6	Meta- Resultado	Público Virtual – Participantes [mínimo]	1º quadrimestre	35	120	50	70	25	25	25	25	-
				2º quadrimestre	35	120	50	70	25	25	25	25	-
				3º quadrimestre	35	120	50	70	25	25	25	25	-
				<b>META ANUAL</b>	<b>105</b>	<b>360</b>	<b>150</b>	<b>210</b>	<b>75</b>	<b>75</b>	<b>75</b>	<b>75</b>	<b>-</b>
				ICM %	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	-
	8.7	Meta- Resultado	Público Virtual – Visualizações [mínimo]	1º quadrimestre	500	500	550	450	300	1000	150	150	-
				2º quadrimestre	500	500	550	450	300	1000	250	250	-
				3º quadrimestre	500	500	550	450	300	1000	250	250	-
				<b>META ANUAL</b>	<b>1500</b>	<b>1500</b>	<b>1650</b>	<b>1350</b>	<b>900</b>	<b>3000</b>	<b>650</b>	<b>650</b>	<b>-</b>
				ICM %	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	-

**TRILHAS DE LONGA DURAÇÃO 4.0 - ABERTURA POR LINGUAGEM**

AÇÕES 4.0	Atributo da Mensuração	Indicador de Produto	PERÍODO	VILA CURUÇÁ	SAPOEMBA	ITAIM PAULISTA	CIDADE TIRADENTES	PARQUE BELEM	SÃO BERNARDO DO CAMPO	SANTOS	RIBEIRÃO PRETO
			2023	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto
RELACIONADOS AO ESPAÇO ROBÓTICA E DRONES	Indicador de Produto	Total de Turmas [mínimo]	1º Sem.	-	-	-	-	-	2	1	-
			2º Sem.	2	2	2	2	2	2	1	-
	Indicador de Produto	Total de Vagas [mínimo]	1º Sem.	-	-	-	-	-	30	12	-
			2º Sem.	30	30	30	30	30	30	12	-
	Indicador de Resultado	Nº de Matriculados [mínimo]	1º Sem.	-	-	-	-	-	20	10	-
			2º Sem.	20	20	20	20	20	20	10	-
Indicador	Total de	1º Sem.	-	-	-	-	-	2	-	-	
		2º Sem.	-	-	-	-	-	-	-	-	

RELACIONADOS AO ESPAÇO GAMES E PROGRAMAÇÃO	de Produto	Turmas [mínimo]	2º Sem.	2	2	2	2	2	2	1	-
	Indicador de Produto	Total de Vagas [mínimo]	1º Sem.	-	-	-	-	-	30	-	-
			2º Sem.	30	30	30	30	30	30	12	-
	Indicador de Resultado	Nº de Matriculados [mínimo]	1º Sem.	-	-	-	-	-	20	-	-
			2º Sem.	20	20	20	20	20	20	10	-
	RELACIONADOS AO ESPAÇO MAKER	Indicador de Produto	Total de Turmas [mínimo]	1º Sem.	-	-	-	-	-	2	1
2º Sem.				2	2	2	2	2	2	1	-
Indicador de Produto		Total de Vagas [mínimo]	1º Sem.	-	-	-	-	-	30	12	-
			2º Sem.	30	30	30	30	30	30	12	-
Indicador de Resultado		Nº de Matriculados [mínimo]	1º Sem.	-	-	-	-	-	20	10	-
			2º Sem.	20	20	20	20	20	20	10	-

**MOSTRA DE PROCESSOS**

Nº	Ações Pactuadas	Nº	Atributo da Mensuração	Mensuração	PERÍODO	VILA CURUÇÁ	SAPOEMBA	ITAIM PAULISTA	CIDADE TIRADENTES	PARQUE BELEM	SÃO BERNARDO DO CAMPO	SANTOS	RIBEIRÃO PRETO	
					2023	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	
9	Mostra de Processos	9.1	Meta- Produto	Número de apresentações	1º quadrimestre	-	-	-	-	-	-	-	-	
					2º quadrimestre	55	71	59	56	56	32	33	-	
					3º quadrimestre	55	71	59	56	56	32	43	-	
					<b>META ANUAL</b>	<b>110</b>	<b>142</b>	<b>118</b>	<b>112</b>	<b>112</b>	<b>64</b>	<b>76</b>	<b>-</b>	
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>	
		9.2	Meta- Resultado	Público presente [mínimo]	1º quadrimestre	-	-	-	-	-	-	-	-	-
					2º quadrimestre	1.700	1.400	1.200	1.400	1.100	700	350	-	
					3º quadrimestre	1.700	1.400	1.200	1.400	1.100	400	350	-	
					<b>META ANUAL</b>	<b>3.400</b>	<b>2.800</b>	<b>2.400</b>	<b>2.800</b>	<b>2.200</b>	<b>1.100</b>	<b>700</b>	<b>-</b>	
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>	
						1º quadrimestre	-	-	-	-	-	-	-	

		9.3	Meta- Produto	Número de apresentações disponibilizadas em plataformas digitais	2º quadrimestre	20	24	20	20	20	12	10	-	
					3º quadrimestre	20	24	20	20	20	12	10	-	
					<b>META ANUAL</b>	<b>40</b>	<b>48</b>	<b>40</b>	<b>40</b>	<b>40</b>	<b>24</b>	<b>20</b>	<b>-</b>	
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>							
		9.4	Meta- Resultado	Público virtual – visualizações (Mínimo)	1º quadrimestre	-	-	-	-	-	-	-	-	-
					2º quadrimestre	1500	1500	2000	4000	4000	4000	1000	-	
					3º quadrimestre	1500	1500	2000	4000	4000	4000	1000	-	
					<b>META ANUAL</b>	<b>3.000</b>	<b>3.000</b>	<b>4.000</b>	<b>8.000</b>	<b>8.000</b>	<b>8.000</b>	<b>2.000</b>	<b>-</b>	
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>							

OFICINAS DE FÉRIAS

Nº	Ações Pactuadas	Nº	Atributo da Mensuração	Mensuração	PERÍODO	VILA	SAPOEMBA	ITAIM	CIDADE	PARQUE	SÃO	SANTOS	RIBEIRÃO	
						CURUÇÁ		PAULISTA	TIRADENTES	BELEM	BERNARDO DO CAMPO		PRETO	
						2023	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	
10	Oficina de Férias	10.1	Meta- Produto	Nº de Workshops [mínimo]	1º quadrimestre	190	220	160	150	150	130	100	-	
					2º quadrimestre	190	220	160	150	150	140	190	-	
					3º quadrimestre	-	-	-	-	-	-	-	-	
					<b>META ANUAL</b>	<b>380</b>	<b>440</b>	<b>320</b>	<b>300</b>	<b>300</b>	<b>270</b>	<b>290</b>	<b>-</b>	
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>	
		10.2	Meta- Resultado	Nº de Participantes [mínimo]	1º quadrimestre	900	700	900	500	500	400	400	-	
					2º quadrimestre	1100	1100	1000	1100	900	700	400	-	
					3º quadrimestre	-	-	1100	-	-	-	-	-	
					<b>META ANUAL</b>	<b>2000</b>	<b>1800</b>	<b>3000</b>	<b>1600</b>	<b>1400</b>	<b>1100</b>	<b>800</b>	<b>-</b>	
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>	
		10.3	Meta- Produto	Nº de Atividades Disponibilizadas em Plataformas	1º quadrimestre	3	3	3	3	3	3	3	3	-
					2º quadrimestre	3	3	3	3	3	3	3	3	-
					3º quadrimestre	-	-	-	-	-	-	-	-	-

			Digitais	quadrimestre									
				<b>META ANUAL</b>	6	6	6	6	6	6	6	6	-
				<b>ICM %</b>	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	-
	10.4	Meta-Resultado	Público Virtual – Participantes [mínimo]	1º quadrimestre	60	40	35	50	50	50	50	35	-
				2º quadrimestre	60	40	35	50	50	50	50	35	-
				3º quadrimestre	-	-	-	-	-	-	-	-	-
				<b>META ANUAL</b>	120	80	70	100	100	100	100	70	-
				<b>ICM %</b>	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	-
	10.5	Meta-Resultado	Público Virtual – Visualizações [mínimo]	1º quadrimestre	440	220	400	400	200	600	200	200	-
				2º quadrimestre	440	220	400	400	200	600	200	200	-
				3º quadrimestre	-	-	-	-	-	-	-	-	-
				<b>META ANUAL</b>	880	440	800	800	400	1.200	400	400	-
				<b>ICM %</b>	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	-

FÁBRICA ABERTA

Nº	Ações Pactuadas	Nº	Atributo da Mensuração	Mensuração	PERÍODO	VILA	SAPOEMBA	ITAIM	CIDADE	PARQUE	SÃO	SANTOS	RIBEIRÃO	
						CURUÇÁ	PREVISTO	PREVISTO	PAULISTA	TIRADENTES	BELEM	BERNARDO DO CAMPO	PRETO	
						2023	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	
11	Disponibilizar espaços e equipamentos	11.1	Meta-Produto	Nº de Disponibilizações	1º quadrimestre	500	500	500	500	500	500	500	80	-
					2º quadrimestre	500	500	500	500	500	500	250	10	-
					3º quadrimestre	500	500	500	500	500	500	150	60	-
					<b>META ANUAL</b>	1.500	1.500	1.500	1.500	1.500	1.500	900	150	-
					<b>% ICM</b>	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
		12.1	Meta-Produto	Nº de Eventos	1º quadrimestre	39	39	39	39	39	39	17	-	
					2º quadrimestre	39	39	39	39	39	25	15	-	
					3º quadrimestre	37	37	37	37	37	16	18	-	
					<b>META ANUAL</b>	115	115	115	115	115	80	50	-	

12	Eventos (encontros de troca, difusão juvenil etc.)	12.2	Meta-Resultado	Público Presente [mínimo]	% ICM	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	-
					1º quadrimestre	11.640	15.100	17.020	17.000	9.670	8170	510	-
					2º quadrimestre	11.640	15.100	17.020	17.000	9.670	5000	1500	-
					3º quadrimestre	11.640	15.000	16.000	14.300	6.000	3200	1800	-
					<b>META ANUAL</b>	<b>34.920</b>	<b>45200</b>	<b>50040</b>	<b>48300</b>	<b>25340</b>	<b>16370</b>	<b>3810</b>	<b>-</b>
		% ICM	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	-			
		12.3	Meta-Produto	Nº de Atividades Disponibilizadas em Plataformas Digitais	1º quadrimestre	18	18	18	18	18	18	8	-
					2º quadrimestre	18	18	18	18	18	10	5	-
					3º quadrimestre	14	14	14	14	14	8	8	-
					<b>META ANUAL</b>	<b>50</b>	<b>50</b>	<b>50</b>	<b>50</b>	<b>50</b>	<b>36</b>	<b>21</b>	<b>-</b>
					% ICM	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	-
		12.4	Meta-Produto	Público Virtual – Participantes [mínimo]	1º quadrimestre	850	850	850	850	850	850	240	-
					2º quadrimestre	850	850	850	850	850	500	150	-
					3º quadrimestre	800	800	800	800	800	400	240	-
					<b>META ANUAL</b>	<b>2.500</b>	<b>2500</b>	<b>2500</b>	<b>2500</b>	<b>2500</b>	<b>1750</b>	<b>630</b>	<b>-</b>
					% ICM	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	-
		12.5	Meta-Resultado	Público Virtual - Visualizações	1º quadrimestre	5.800	5.800	5.800	5.800	5.800	5800	2000	-
					2º quadrimestre	5.800	5.800	5.800	5.800	5.800	3250	1000	-
					3º quadrimestre	5.400	5.400	5.400	5.400	5.400	2600	1600	-
					<b>META ANUAL</b>	<b>17.000</b>	<b>17000</b>	<b>17000</b>	<b>17000</b>	<b>17000</b>	<b>11650</b>	<b>4600</b>	<b>-</b>
% ICM	100%				100%	100%	100%	100%	100%	100%	-		
13.1	Meta-Produto	Nº de Eventos	1º quadrimestre	13	13	13	11	13	13	10	-		
			2º quadrimestre	12	12	12	12	12	7	10	-		
			3º quadrimestre	10	10	10	10	10	7	10	-		
			<b>META ANUAL</b>	<b>35</b>	<b>35</b>	<b>35</b>	<b>33</b>	<b>35</b>	<b>27</b>	<b>30</b>	<b>-</b>		
			% ICM	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	-		

13	Difusão/fábrica aberta - apresentações (espetáculos de teatro, dança, encontro com profissionais e seminários)	13.2	Meta-Resultado	Público Presente [mínimo]	1º quadrimestre	3.510	3.540	3.300	3.340	3.300	3300	450	-	
					2º quadrimestre	3.310	3.400	3.000	3.100	3.100	1750	450	-	
					3º quadrimestre	3.000	3.300	2.600	3.000	3.000	1750	450	-	
					<b>META ANUAL</b>	<b>9.820</b>	<b>10240</b>	<b>8900</b>	<b>9440</b>	<b>9400</b>	<b>6800</b>	<b>1350</b>	<b>-</b>	
					<b>% ICM</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>	
	Difusão/fábrica aberta - apresentações (espetáculos de teatro, dança, encontro com profissionais e seminários)	13.3	Meta-Produto	Nº de Atividades Disponibilizadas em Plataformas Digitais	1º quadrimestre	10	10	10	10	10	10	10	5	-
					2º quadrimestre	9	9	9	9	9	7	5	-	
					3º quadrimestre	9	9	9	9	9	7	5	-	
					<b>META ANUAL</b>	<b>28</b>	<b>28</b>	<b>28</b>	<b>28</b>	<b>28</b>	<b>24</b>	<b>15</b>	<b>-</b>	
					<b>% ICM</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>	
	Difusão/fábrica aberta - apresentações (espetáculos de teatro, dança, encontro com profissionais e seminários)	13.4	Meta-Produto	Público Virtual - Participantes [mínimo]	1º quadrimestre	800	800	800	800	800	800	800	150	-
					2º quadrimestre	600	600	600	600	600	560	150	-	
					3º quadrimestre	600	600	600	600	600	560	150	-	
					<b>META ANUAL</b>	<b>2.000</b>	<b>2000</b>	<b>2000</b>	<b>2000</b>	<b>2000</b>	<b>1920</b>	<b>450</b>	<b>-</b>	
					<b>% ICM</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>	
Difusão/fábrica aberta - apresentações (espetáculos de teatro, dança, encontro com profissionais e seminários)	13.5	Meta-Resultado	Público Virtual - Visualizações	1º quadrimestre	1.800	1.800	1.800	1.800	1.800	1.800	1800	1250	-	
				2º quadrimestre	1.600	1.600	1.600	1.600	1.600	1260	1250	-		
				3º quadrimestre	1.600	1.600	1.600	1.600	1.600	1260	1250	-		
				<b>META ANUAL</b>	<b>5.000</b>	<b>5000</b>	<b>5000</b>	<b>5000</b>	<b>5000</b>	<b>4320</b>	<b>3750</b>	<b>-</b>		
				<b>% ICM</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>		
14	Exibição de	14.1	Meta-Produto	Nº de Filmes Exibidos	1º quadrimestre	48	48	48	48	48	48	17	-	
					2º quadrimestre	48	48	48	48	48	35	28	-	
					3º quadrimestre	44	44	44	44	44	18	44	-	
					<b>META ANUAL</b>	<b>140</b>	<b>140</b>	<b>140</b>	<b>140</b>	<b>140</b>	<b>101</b>	<b>89</b>	<b>-</b>	
					<b>% ICM</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>	

		filmes			1º quadrimestre	1.500	1.600	1.400	1.500	1.500	1500	255	-
					2º quadrimestre	1.500	1.600	1.400	1.500	1.500	1050	560	-
					3º quadrimestre	1.300	1.400	1.300	1.300	1.300	540	880	-
			Meta-Resultado	Público Presente [mínimo]	<b>META ANUAL</b>	<b>4.300</b>	<b>4600</b>	<b>4100</b>	<b>4300</b>	<b>4300</b>	<b>3090</b>	<b>1695</b>	<b>-</b>
					<b>% ICM</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>
15	Festivais	15.1	Meta-Produto	Nº de Eventos	1º quadrimestre	1	1	1	1	1	1	-	-
					2º quadrimestre	-	-	-	-	-	-	-	-
					3º quadrimestre	1	1	1	1	1	-	-	-
					<b>META ANUAL</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>-</b>
					<b>% ICM</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>
		15.2	Meta-Resultado	Público Presente [mínimo]	1º quadrimestre	480	480	480	480	480	480	0	-
					2º quadrimestre	0	0	0	0	0	0	0	-
					3º quadrimestre	480	480	480	480	480	0	0	-
					<b>META ANUAL</b>	<b>960</b>	<b>960</b>	<b>960</b>	<b>960</b>	<b>960</b>	<b>480</b>	<b>0</b>	<b>-</b>
					<b>% ICM</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>
		15.3	Meta-Produto	Nº de Atividades Disponibilizadas em Plataformas Digitais	1º quadrimestre	1	1	1	1	1	1	0	-
					2º quadrimestre	0	0	0	0	0	0	0	-
					3º quadrimestre	1	1	1	1	1	0	1	-
					<b>META ANUAL</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>-</b>
					<b>% ICM</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>
		15.4	Meta-Resultado	Público Virtual - Participantes [mínimo]	1º quadrimestre	100	100	100	100	100	100	0	-
					2º quadrimestre	0	0	0	0	0	0	0	-
					3º quadrimestre	100	100	100	100	100	0	0	-
					<b>META ANUAL</b>	<b>200</b>	<b>200</b>	<b>200</b>	<b>200</b>	<b>200</b>	<b>100</b>	<b>0</b>	<b>-</b>
					<b>% ICM</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>
					1º quadrimestre								

					quadrimestre	500	500	500	500	500	500	0	-
					2º quadrimestre	0	0	0	0	0	0	0	-
					3º quadrimestre	500	500	500	500	500	0	0	-
					<b>META ANUAL</b>	<b>1.000</b>	<b>1000</b>	<b>1000</b>	<b>1000</b>	<b>1000</b>	<b>500</b>	<b>0</b>	<b>-</b>
					<b>% ICM</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>

**PESQUISA DE SATISFAÇÃO**

Nº	Ação	Nº	Atributo da Mensuração	Mensuração	PERÍODO	VILA	SAPOEMBA	ITAIM	CIDADE	PARQUE	SÃO	SANTOS	RIBEIRÃO
						CURUÇÁ	PREVISTO	PAULISTA	TIRADENTES	BELEM	BERNARDO DO CAMPO	PRETO	
						2023	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto
16	Pesquisa Qualitativa de Público e Qualidade dos Serviços Prestados	16.1	Meta Produto	Nº de Pesquisas [Quant. De Questionários]	1º quadrimestre	-	-	-	-	-	-	-	-
					2º quadrimestre	250	250	250	250	250	250	-	
					3º quadrimestre	250	250	250	250	250	250	-	
					<b>META ANUAL</b>	<b>500</b>	<b>500</b>	<b>500</b>	<b>500</b>	<b>500</b>	<b>500</b>	<b>-</b>	
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>	
		16.2	Meta-Resultado	Relatório com os Resultados das Pesquisas	1º quadrimestre	-	-	-	-	-	-	-	-
					2º quadrimestre	1	1	1	1	1	1	-	
					3º quadrimestre	1	1	1	1	1	1	-	
					<b>META ANUAL</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>	

**ESPAÇO COWORKING**

Nº	Ações	Nº	Atributo da Mensuração	Mensuração	PERÍODO	Previsão Quadrimestral
					2023	
	Gestão financeira, captação de recursos, elaboração de projetos culturais, produção técnica de	17.1	Meta-Resultado	Número de disponibilizações	1º quadrimestre	800
					2º quadrimestre	450
					3º quadrimestre	-
					<b>META ANUAL</b>	<b>1250</b>
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>
					1º quadrimestre	8

17	eventos, business canvas, storytelling, aplicação de UX, marketing cultural, branding e comunicação; estratégias e utilização publicitária das redes sociais, entre outros.	17.2	Meta-Produto	Nº de Atividades	2º quadrimestre	6
					3º quadrimestre	6
					<b>META ANUAL</b>	<b>20</b>
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>
		17.3	Meta-Resultado	Público Presente [mínimo]	1º quadrimestre	80
					2º quadrimestre	60
					3º quadrimestre	60
					<b>META ANUAL</b>	<b>200</b>
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>

LAB MAKER - RELACIONADO AO ESPAÇO MAKER -- FÁBRICA DE CULTURA SÃO BERNARDO DO CAMPO

Nº	Ações	Nº	Atributo da Mensuração	Mensuração	PERÍODO	Previsão Quadrimestral
					2023	
18	Modelagem e impressão 3D; IOT Maker, Manutenção de equipamentos, Pintura digital, Grafite, Arte Urbana, Stencil e Lambe-Lambe; Desenho; Escultura; Ilustração, desenho técnico, entre outros.	18.1	Meta-Produto	Nº de Atividades	1º quadrimestre	32
					2º quadrimestre	32
					3º quadrimestre	34
					<b>META ANUAL</b>	<b>98</b>
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>
		18.2	Meta-Resultado	Nº de Disponibilizações [mínimo]	1º quadrimestre	128
					2º quadrimestre	128
					3º quadrimestre	136
					<b>META ANUAL</b>	<b>392</b>
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>

METAS CONDICIONADAS- TRILHAS DE PRODUÇÃO

Nº	Ações Pactuadas	Nº	Atributo da Mensuração	Mensuração	PERÍODO	VILA CURUÇÁ	SAPOEMBA	ITAIM PAULISTA	CIDADE TIRADENTES	PARQUE BELEM	SÃO BERNARDO DO CAMPO	SANTOS	RIBEIRÃO PRETO
					2023	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	
					19	TRILHA DE CURTA DURAÇÃO Min 16h	19.1	Meta Produto	Número de Turmas	1º quadrimestre	-	-	-
					2º quadrimestre	2	2	2	2	2	2	2	-
					3º quadrimestre	2	2	2	2	2	2	2	-
					<b>META ANUAL</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>
			Meta-	Número de	1º quadrimestre	-	-	-	-	-	-	-	-
					2º quadrimestre	30	30	30	30	30	30	30	-

		19.2	Resultado	Matriculados	3º quadrimestre	30	30	30	30	30	30	30	-
					<b>META ANUAL</b>	60	60	60	60	60	60	60	0
					<b>ICM %</b>	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

**META CONDICIONADA - ESPAÇO COW ORKING - FÁBRICA DE CULTURA SÃO BERNARDO DO CAMPO**

Ações	Ações	Nº	Atributo da Mensuração	Mensuração	PERÍODO	Previsão
					2023	Quadrimestral
20	Gestão financeira, captação de recursos, elaboração de projetos culturais, produção técnica de eventos, business canvas, storytelling, aplicação de UX, marketing cultural, branding e comunicação; estratégias e utilização publicitária das redes sociais, entre outros.	20.1	Meta-Resultado	Número de disponibilizações	1º quadrimestre	-
					2º quadrimestre	-
					3º quadrimestre	-
					<b>META ANUAL</b>	-
					<b>ICM %</b>	-
		20.2	Meta-Produto	Nº de Atividades	1º quadrimestre	8
					2º quadrimestre	8
					3º quadrimestre	8
					<b>META ANUAL</b>	<b>24</b>
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>
		20.3	Meta-Resultado	Público Presente [mínimo]	1º quadrimestre	80
					2º quadrimestre	80
					3º quadrimestre	80
					<b>META ANUAL</b>	<b>240</b>
					<b>ICM %</b>	<b>100%</b>

**QUADRO CONSOLIDADO - ESTIMATIVA DE PÚBLICO**

Ações Pactuadas	Mensuração	PERÍODO	VILA	SAPOEMBA	ITAIM	CIDADE	PARQUE	SÃO	SANTOS	RIBEIRÃO
			CURUÇÁ	PAULISTA	TIRADENTES	BELEM	BERNARDO DO CAMPO	PRETO		
		2023	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto	Previsto
	Nº de atendimentos <sup>1</sup>	1º quadrimestre	3.000	1.800	2.500	2.000	1.700	1.700	-	-
		2º quadrimestre	4.000	3.500	2.800	3.000	3.000	2.500	150	-
		3º quadrimestre	3.100	3.100	2.500	2.500	2.500	300	600	-
		<b>META ANUAL</b>	<b>10.100</b>	<b>8.400</b>	<b>7.800</b>	<b>7.500</b>	<b>7.200</b>	<b>4.500</b>	<b>750</b>	-
		<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	-
		1º quadrimestre	70	160	190	150	170	300	45	-

Atendimento (Biblioteca) (A)	Nº de atendimentos - Participação Virtual²	2º quadrimestre	70	160	190	150	170	300	45	-	
		3º quadrimestre	70	160	190	150	170	300	65	-	
		<b>META ANUAL</b>	<b>210</b>	<b>480</b>	<b>570</b>	<b>450</b>	<b>510</b>	<b>900</b>	<b>155</b>	-	
		<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	-	
	Nº de visualizações em conteúdo digital³	1º quadrimestre	930	1.050	985	1.040	850	1.300	180	-	
		2º quadrimestre	930	1.050	985	1.040	850	1.300	250	-	
		3º quadrimestre	930	1.050	985	1.040	850	1.300	250	-	
		<b>META ANUAL</b>	<b>2.790</b>	<b>3.150</b>	<b>2.955</b>	<b>3.120</b>	<b>2.550</b>	<b>3.900</b>	<b>680</b>	-	
		<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	-	
	Atendimento (Formação) (B)	Nº de atendimentos⁴	1º quadrimestre	12.000	12.000	12.000	10.000	10.000	9.000	5.000	-
			2º quadrimestre	15.000	18.000	15.000	15.000	12.000	9.000	6.000	-
			3º quadrimestre	15.000	18.000	15.000	15.000	12.000	9.000	6.000	-
			<b>META ANUAL</b>	<b>42.000</b>	<b>48.000</b>	<b>42.000</b>	<b>40.000</b>	<b>34.000</b>	<b>27.000</b>	<b>17.000</b>	-
<b>ICM %</b>			<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	-	
Nº de atendimentos - Participação Virtual²		1º quadrimestre	200	300	200	300	200	300	200	-	
		2º quadrimestre	300	500	500	500	500	500	300	-	
		3º quadrimestre	300	500	500	500	500	500	300	-	
		<b>META ANUAL</b>	<b>800</b>	<b>1.300</b>	<b>1.200</b>	<b>1.300</b>	<b>1.200</b>	<b>1.300</b>	<b>800</b>	-	
		<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	-	
Nº de visualizações em conteúdo digital²		1º quadrimestre	2.000	2.000	3.000	3.000	3.000	2.000	1.000	-	
		2º quadrimestre	5.000	3.000	5.000	6.000	6.000	6.000	1.000	-	
		3º quadrimestre	4.000	2.000	5.000	5.000	5.000	5.000	1.000	-	
	<b>META ANUAL</b>	<b>11.000</b>	<b>7.000</b>	<b>13.000</b>	<b>14.000</b>	<b>14.000</b>	<b>13.000</b>	<b>3.000</b>	-		
	<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	-		
	1º quadrimestre	17.130	20.720	22.200	22.320	14.950	13.450	1.215	-		

Atendimento (Difusão - Fábrica Aberta) (C)	Número de Atendimentos <sup>1</sup>	2º quadrimestre	16.450	20.100	21.420	21.600	14.270	7.800	2.510	-
		3º quadrimestre	16.420	20.180	20.380	19.080	10.780	5.490	3.130	-
		<b>META ANUAL</b>	<b>50.000</b>	<b>61.000</b>	<b>64.000</b>	<b>63.000</b>	<b>40.000</b>	<b>26.740</b>	<b>6.855</b>	-
		<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	-
	Nº de atendimentos - Participação Virtual <sup>2</sup>	1º quadrimestre	1.750	1.750	1.750	1.750	1.750	1.750	390	-
		2º quadrimestre	1.450	1.450	1.450	1.450	1.450	1.060	300	-
		3º quadrimestre	1.500	1.500	1.500	1.500	1.500	960	390	-
		<b>META ANUAL</b>	<b>4.700</b>	<b>4.700</b>	<b>4.700</b>	<b>4.700</b>	<b>4.700</b>	<b>3.770</b>	<b>1.080</b>	-
		<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	-
	Número de visualizações em conteúdo digital <sup>3</sup>	1º quadrimestre	8.100	8.100	8.100	8.100	8.100	8.100	3.250	-
		2º quadrimestre	7.400	7.400	7.400	7.400	7.400	4.510	2.250	-
		3º quadrimestre	7.500	7.500	7.500	7.500	7.500	3.860	2.850	-
		<b>META ANUAL</b>	<b>23.000</b>	<b>23.000</b>	<b>23.000</b>	<b>23.000</b>	<b>23.000</b>	<b>16.470</b>	<b>8.350</b>	-
		<b>ICM %</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	-

### A - Atendimento Biblioteca

<sup>1</sup> **Número de atendimentos:** Soma da frequência de público que entrou nas bibliotecas em cada quadrimestre. Este dado é retirado de um controle mensal que fazemos por unidade que é preenchido na MAPA – Matriz de Parametrização, plataforma online;

<sup>2</sup> **Número de atendimentos:** Participação virtual: Consolidação de todos os participantes das atividades virtuais da biblioteca, considerando Meta-Resultado (1.4);

<sup>3</sup> **Número de visualizações em conteúdo digital:** Consolidação de todas as visualizações da biblioteca, considerando Meta-Resultado (1.5)

### B - Atendimento Formação

<sup>1</sup> **Número de atendimentos:** Soma da frequência de público que participou das atividades de Formação Cultural em cada quadrimestre. Este dado é retirado de um controle mensal que fazemos por Fábrica de Cultura que é preenchido na MAPA – Matriz de Parametrização, plataforma online;

<sup>2</sup> **Número de atendimentos:** Participação virtual: Consolidação de todos os participantes virtuais das atividades de Formação, considerando Meta-Resultado e Dado Extra dos quadros de Ateliê de Criação (4.6 e 4.9), Trilha de Longa Duração (8.6 e 8.9), Trilha de Curta (7.7 e 7.9), Projeto Espetáculo (6.8 e 6.11), Oficinas de Férias (10.4), Mostra de Processos (9.6) e Espaço Coworking (20.5 - apenas em SBC);

<sup>3</sup> **Nº de visualizações em conteúdo digital:** Consolidação de todas as visualizações das atividades de Formação, considerando Meta-Resultado e Dado Extra, quando houver, dos quadros de Ateliê de Criação (4.7 e 4.10), Trilha de Longa Duração (8.7 e 8.10), Trilha de Curta (7.10), Projeto Espetáculo (6.9 e 6.12), Oficinas de Férias (10.5), Mostra de Processos (9.4 e 9.7) e Espaço Coworking (20.6 - apenas para unidade de SBC).

### C - Atendimento (Difusão - Fábrica Aberta)

<sup>1</sup> Número de Atendimentos: soma-se as ações: 12.2, 13.2, 14.2 e 15.2

<sup>2</sup>Nº de atendimentos - Participação Virtual: soma-se as ações: 12.4, 13.4 e 15.4

<sup>3</sup>Número de visualizações em conteúdo digital: soma-se as ações: 12.5, 13.5 e 15.5

### 3. QUADRO RESUMO DO PLANO DE TRABALHO DE 2023

Nº	Meta Produto	Total
1.1	Ação: Encontro de leitores, Oficinas, Saraus, Mediação de Leitura, Rodas de Conversa, Encontro com contadores de histórias, entre outros/ *Promoção da leitura digital; contações de histórias; leituras mediadas; atividades de internet; encontros com profissionais de startups, empreendedores especialistas em literatura digital, alfabetização digital e conteúdo que sustentem os ateliês de criação e inovação, entre outros. - Mensuração: Nº de Encontros	1.475
1.3	Ação: Encontro de leitores, Oficinas, Saraus, Mediação de Leitura, Rodas de Conversa, Encontro com contadores de histórias, entre outros/ *Promoção da leitura digital; contações de histórias; leituras mediadas; atividades de internet; encontros com profissionais de startups, empreendedores especialistas em literatura digital, alfabetização digital e conteúdo que sustentem os ateliês de criação e inovação, entre outros. - Mensuração: Nº de Atividades Disponibilizadas em Plataformas Digitais <sup>1</sup>	318
2.2	Ação: Aquisição de acervo - Mensuração: Itens adquiridos para Acervo Digital	210.000
3.1	Ação: Saídas Pedagógicas - Mensuração: Quantidade de Saídas	110
4.1	Ação: ATELIÊS DE CRIAÇÃO - Mensuração: Total de Vagas	11.902
4.3	Ação: ATELIÊS DE CRIAÇÃO - Mensuração: Total de Turmas com carga horária de 6 horas semanais	440
4.5	Ação: ATELIÊS DE CRIAÇÃO - Mensuração: Nº de Atividades Disponibilizadas em Plataformas Digitais	231
5.1	Ação: Formação e aperfeiçoamento de equipe - Mensuração: Nº de Atividades de Formação	84
6.1	Ação: Projeto Espetáculo - Mensuração: Nº de Turmas	7
6.2	Ação: Projeto Espetáculo - Mensuração: Nº de Vagas	350
6.4	Ação: Projeto Espetáculo - Mensuração: Carga Horária Semanal Mínima	126
6.5	Ação: Projeto Espetáculo - Mensuração: Nº de Apresentações	56
6.7	Ação: Projeto Espetáculo - Mensuração: Nº de Atividades Disponibilizadas em Plataformas Digitais	12
7.1	Ação: Trilha de Produção Curta Duração (mínimo de 16 hs/semestre) - Mensuração: Nº de Turmas [presencial]	53
7.2	Ação: Trilha de Produção Curta Duração (mínimo de 16 hs/semestre) - Mensuração: Nº de Vagas [mínimo]	895
7.4	Ação: Trilha de Produção Curta Duração (mínimo de 16 hs/semestre) - Mensuração: Carga Horária mínima	336
7.5	Ação: Trilha de Produção Curta Duração (mínimo de 16 hs/semestre) - Mensuração: Nº Turmas [online]	30
8.1	Ação: Trilha de Produção Longa Duração (mínimo de 32 hs/semestre) - Mensuração: Nº de Turmas	294
8.2	Ação: Trilha de Produção Longa Duração (mínimo de 32 hs/semestre) - Mensuração: Nº de Vagas	2.100

8.2	[mínimo]	8.124
8.4	Ação: Trilha de Produção Longa Duração (mínimo de 32 hs/semestre) - Mensuração: Carga Horária mínima	448
8.5	Ação: Trilha de Produção Longa Duração (mínimo de 32 hs/semestre) - Mensuração: Nº de Atividades Disponibilizadas em Plataformas Digitais	84
9.1	Ação: Mostra de Processos - Mensuração: Número de apresentações	734
9.3	Ação: Mostra de Processos - Mensuração: Número de apresentações disponibilizadas em plataformas digitais	252
10.1	Ação: Oficina de Férias - Mensuração: Nº de Workshops [mínimo]	2.300
10.3	Ação: Oficina de Férias - Mensuração: Nº de Atividades Disponibilizadas em Plataformas Digitais	42
11.1	Ação: Disponibilizar espaços e equipamentos - Mensuração: Nº de Disponibilizações	8.550
12.1	Ação: Eventos (encontros de troca, difusão juvenil etc.) - Mensuração: Nº de Eventos	705
12.3	Ação: Eventos (encontros de troca, difusão juvenil etc.) - Mensuração: Nº de Atividades Disponibilizadas em Plataformas Digitais	307
12.4	Ação: Eventos (encontros de troca, difusão juvenil etc.) - Mensuração: Público Virtual – Participantes [mínimo]	14.880
13.1	Ação: Difusão/fábrica aberta - apresentações (espetáculos de teatro, dança, encontro com profissionais e seminários) - Mensuração: Nº de Eventos	230
13.3	Ação: Difusão/fábrica aberta - apresentações (espetáculos de teatro, dança, encontro com profissionais e seminários) - Mensuração: Nº de Atividades Disponibilizadas em Plataformas Digitais	179
13.4	Ação: Difusão/fábrica aberta - apresentações (espetáculos de teatro, dança, encontro com profissionais e seminários) - Mensuração: Público Virtual – Participantes [mínimo]	12.370
14.1	Ação: Exibição de filmes - Mensuração: Nº de Filmes Exibidos	890
15.1	Ação: Festivais - Mensuração: Nº de Eventos	11
15.3	Ação: Festivais - Mensuração: Nº de Atividades Disponibilizadas em Plataformas Digitais	12
16.1	Ação: Pesquisa Qualitativa de Público e Qualidade dos Serviços Prestados - Mensuração: Nº de Pesquisas [Quant. De Questionários]	3.500
17.2	Ação: Gestão financeira, captação de recursos, elaboração de projetos culturais, produção técnica de eventos, business canvas, storytelling, aplicação de UX, marketing cultural, branding e comunicação; estratégias e utilização publicitária das redes sociais, entre outros. - Mensuração: Nº de Atividades	20
18.1	Ação: Modelagem e impressão 3D; IOT Maker, Manutenção de equipamentos, Pintura digital, Grafite, Arte Urbana, Stencil e Lambe-Lambe; Desenho; Escultura; Ilustração, desenho técnico, entre outros. - Mensuração: Nº de Atividades	98
19.1	Ação: TRILHA DE CURTA DURAÇÃO Min 16h - Mensuração: Número de Turmas	28
20.2	Ação: Gestão financeira, captação de recursos, elaboração de projetos culturais, produção técnica de eventos, business canvas, storytelling, aplicação de UX, marketing cultural, branding e comunicação; estratégias e utilização publicitária das redes sociais, entre outros. - Mensuração: Nº de Atividades	24
21.1	Ação: **Exposições Itinerantes - exposições realizadas em espaços públicos e privados. - Mensuração: Número de disponibilizações	28

Nº	Meta Resultado	Total
	Ação: Encontro de leitores, Oficinas, Saraus, Mediação de Leitura, Rodas de Conversa, Encontro	

1.2	com contadores de histórias, entre outros/ *Promoção da leitura digital; contações de histórias; leituras mediadas; atividades de internet; encontros com profissionais de startups, empreendedores especialistas em literatura digital, alfabetização digital e conteúdo que sustentem os ateliês de criação e inovação, entre outros. - Mensuração: Público Presente [mínimo]	<b>12.040</b>
1.4	Ação: Encontro de leitores, Oficinas, Saraus, Mediação de Leitura, Rodas de Conversa, Encontro com contadores de histórias, entre outros/ *Promoção da leitura digital; contações de histórias; leituras mediadas; atividades de internet; encontros com profissionais de startups, empreendedores especialistas em literatura digital, alfabetização digital e conteúdo que sustentem os ateliês de criação e inovação, entre outros. - Mensuração: Público Virtual – Participantes [mínimo]	<b>3.275</b>
1.5	Ação: Encontro de leitores, Oficinas, Saraus, Mediação de Leitura, Rodas de Conversa, Encontro com contadores de histórias, entre outros/ *Promoção da leitura digital; contações de histórias; leituras mediadas; atividades de internet; encontros com profissionais de startups, empreendedores especialistas em literatura digital, alfabetização digital e conteúdo que sustentem os ateliês de criação e inovação, entre outros. - Mensuração: Público Virtual – Visualizações [mínimo]	<b>19.045</b>
2.1	Ação: Aquisição de acervo - Mensuração: Itens adquiridos para Acervo Físico	<b>1980</b>
2.3	Ação: Aquisição de acervo - Mensuração: Assinaturas Volantes e Equipamentos Logados	<b>735</b>
3.2	Ação: Saídas Pedagógicas - Mensuração: Nº de Participantes [mínimo]	<b>3.300</b>
4.2	Ação: ATELIÊS DE CRIAÇÃO - Mensuração: Nº de Matriculados [mínimo]	<b>11.902</b>
4.4	Ação: ATELIÊS DE CRIAÇÃO - Mensuração: % de turmas com carga horária de 6hs semanais	<b>21</b>
4.6	Ação: ATELIÊS DE CRIAÇÃO - Mensuração: Público Virtual – Participantes [mínimo]	<b>1.850</b>
4.7	Ação: ATELIÊS DE CRIAÇÃO - Mensuração: Público Virtual – Visualizações [mínimo]	<b>22.200</b>
5.2	Ação: Formação e aperfeiçoamento de equipe - Mensuração: % de Educadores <sup>1</sup> dos Ateliês/Trilhas/ Projeto Espetáculo Capacitados	<b>6</b>
5.3	Ação: Formação e aperfeiçoamento de equipe - Mensuração: % de profissionais das equipes pedagógicas capacitados	<b>6</b>
6.3	Ação: Projeto Espetáculo - Mensuração: Nº de Matriculados [mínimo]	<b>385</b>
6.6	Ação: Projeto Espetáculo - Mensuração: Público Presente [mínimo]	<b>4.755</b>
6.8	Ação: Projeto Espetáculo - Mensuração: Público Virtual – Participantes [mínimo]	<b>600</b>
6.9	Ação: Projeto Espetáculo - Mensuração: Público Virtual – Visualizações [mínimo]	<b>7.600</b>
7.3	Ação: Trilha de Produção Curta Duração (mínimo de 16 hs/semestre) - Mensuração: Nº de Matriculados (mínimo)	<b>895</b>
7.6	Ação: Trilha de Produção Curta Duração (mínimo de 16 hs/semestre) - Mensuração: Nº de Matriculados Online (mínimo)	<b>450</b>
8.3	Ação: Trilha de Produção Longa Duração (mínimo de 32 hs/semestre) - Mensuração: Nº de Matriculados (mínimo)	<b>7.632</b>
8.6	Ação: Trilha de Produção Longa Duração (mínimo de 32 hs/semestre) - Mensuração: Público Virtual – Participantes [mínimo]	<b>1.050</b>
8.7	Ação: Trilha de Produção Longa Duração (mínimo de 32 hs/semestre) - Mensuração: Público Virtual – Visualizações [mínimo]	<b>10.550</b>
9.2	Ação: Mostra de Processos - Mensuração: Público presente [mínimo]	<b>15.400</b>
9.4	Ação: Mostra de Processos - Mensuração: Público virtual – visualizações (Mínimo)	<b>36.000</b>
10.2	Ação: Oficina de Férias - Mensuração: Nº de Participantes [mínimo]	<b>11.700</b>
10.4	Ação: Oficina de Férias - Mensuração: Público Virtual – Participantes [mínimo]	<b>640</b>

10.5	Ação: Oficina de Férias - Mensuração: Público Virtual – Visualizações [mínimo]	4.920
12.2	Ação: Eventos (encontros de troca, difusão juvenil etc.) - Mensuração: Público Presente [mínimo]	223.980
12.5	Ação: Eventos (encontros de troca, difusão juvenil etc.) - Mensuração: Público Virtual - Visualizações	101.250
13.2	Ação: Difusão/fábrica aberta - apresentações (espetáculos de teatro, dança, encontro com profissionais e seminários) - Mensuração: Público Presente [mínimo]	55.950
13.5	Ação: Difusão/fábrica aberta - apresentações (espetáculos de teatro, dança, encontro com profissionais e seminários) - Mensuração: Público Virtual - Visualizações	33.070
14.2	Ação: Exibição de filmes - Mensuração: Público Presente [mínimo]	26.385
15.2	Ação: Festivais - Mensuração: Público Presente [mínimo]	5.280
15.4	Ação: Festivais - Mensuração: Público Virtual - Participantes [mínimo]	1.100
15.5	Ação: Festivais - Mensuração: Público Virtual - Visualizações	5.500
16.2	Ação: Pesquisa Qualitativa de Público e Qualidade dos Serviços Prestados - Mensuração: Relatório com os Resultados das Pesquisas	14
17.1	Ação: Gestão financeira, captação de recursos, elaboração de projetos culturais, produção técnica de eventos, business canvas, storytelling, aplicação de UX, marketing cultural, branding e comunicação; estratégias e utilização publicitária das redes sociais, entre outros. - Mensuração: Número de disponibilizações	1.250
17.3	Ação: Gestão financeira, captação de recursos, elaboração de projetos culturais, produção técnica de eventos, business canvas, storytelling, aplicação de UX, marketing cultural, branding e comunicação; estratégias e utilização publicitária das redes sociais, entre outros. - Mensuração: Público Presente [mínimo]	200
18.2	Ação: Modelagem e impressão 3D; IOT Maker, Manutenção de equipamentos, Pintura digital, Grafite, Arte Urbana, Stencil e Lambe-Lambe; Desenho; Escultura; Ilustração, desenho técnico, entre outros. - Mensuração: Nº de Disponibilizações [mínimo]	392
19.2	Ação: TRILHA DE CURTA DURAÇÃO Min 16h - Mensuração: Número de Matriculados	420
20.1	Ação: Gestão financeira, captação de recursos, elaboração de projetos culturais, produção técnica de eventos, business canvas, storytelling, aplicação de UX, marketing cultural, branding e comunicação; estratégias e utilização publicitária das redes sociais, entre outros. - Mensuração: Número de disponibilizações	0
20.3	Ação: Gestão financeira, captação de recursos, elaboração de projetos culturais, produção técnica de eventos, business canvas, storytelling, aplicação de UX, marketing cultural, branding e comunicação; estratégias e utilização publicitária das redes sociais, entre outros. - Mensuração: Público Presente [mínimo]	240
21.2	Ação: **Exposições Itinerantes - exposições realizadas em espaços públicos e privados. - Mensuração: Público Presente [mínimo]	2.800

#### 4. QUADRO DE AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS

<b>PONTUAÇÃO PARA AVALIAÇÃO DAS METAS</b>	
<b>Indicadores</b>	<b>Pontuação</b>
ATELIÊS DE CRIAÇÃO (INCLUINDO O MODELO 4.0)	20%
BIBLIOTECA	20%
PROJETO ESPETÁCULO	20%
TRILHAS DE PRODUÇÃO	15%
FÁBRICA ABERTA	10%
Não cumprimento das Rotinas Técnicas do Programa de Comunicação e Imprensa	5%
Não cumprimento das Rotinas e Obrigações de Edificações	5%
Não cumprimento das Rotinas de Gestão Administrativa	5%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

1. Esta tabela tem a finalidade de atender ao disposto no item 2, parágrafo segundo, cláusula oitava do Contrato de Gestão. Sua aplicação se dará sob o percentual de 10% do valor do repasse se, após a avaliação das justificativas apresentadas pela OS, a Unidade Gestora concluir que houve o descumprimento dos itens indicados.

2. Caso a Organização Social não apresente, junto com os relatórios trimestrais, justificativas para o não cumprimento das metas pactuadas, a Unidade Gestora poderá efetuar a aplicação da tabela sem prévia análise das justificativas, cabendo a Organização Social, se for o caso, reunir argumentos consistentes para viabilizar o aporte retido no próximo trimestre.

3. O não cumprimento da meta de captação de recursos pela Organização Social não implicará em redução do repasse de recursos, ou seja, caso a Organização Social capte menos recursos que o correspondente ao percentual indicado no plano de trabalho, isso não configurará motivação para retenção de parte do repasse, visto que a Organização Social continuará comprometida a cumprir todas as metas pactuadas no plano de trabalho, traduzidas na planilha orçamentária como “previsão orçamentária” mesmo que não atinja o “total de receitas vinculadas ao plano de trabalho” (desde que o repasse previsto pela Secretaria seja integralmente efetuado).

**ANEXO III – PLANO ORÇAMENTÁRIO**

PLANO DE TRABALHO 2023

**CATAVENTO CULTURAL E EDUCACIONAL  
ORGANIZAÇÃO SOCIAL DE CULTURA**

**CONTRATO DE GESTÃO Nº 02/2020  
PERÍODO: 01/01/2021–31/12/2025**

**ANO: 2023**

**UGE: UFC - UNIDADE DE FORMAÇÃO CULTURAL**  
Referente às Fábricas De Cultura do Setor A

# PLANO ORÇAMENTÁRIO

## PROPOSTA ORÇAMENTÁRIA CONSOLIDADA - 2023

Nº Conta	Descrição	Consolidado	Curuçá	Sapopemba	Itaim	Tiradentes	Belém	São Bernardo	Santos	Ribeirão Preto
		Orçamento	Orçamento	Orçamento	Orçamento	Orçamento	Orçamento	Orçamento	Orçamento	Orçamento
		2023	2023	2023	2023	2023	2023	2023	2023	2023
<b>RECURSOS VINCULADOS AO CONTRATO DE GESTÃO</b>										
1	Recursos Líquidos para o Contrato de Gestão	106.583.389,79	12.006.113,95	12.585.758,95	11.785.739,95	12.279.353,95	11.525.864,95	21.257.956,95	15.353.127,95	9.789.473,14
1.1	Repasse Contrato de Gestão	74.500.000,00	9.621.700,00	10.207.200,00	9.399.100,00	9.897.700,00	9.136.600,00	9.007.400,00	9.430.300,00	7.800.000,00
1.2	Movimentação de Recursos Reservados	- 745.000,00	- 96.217,00	- 102.072,00	- 93.991,00	- 98.977,00	- 91.366,00	- 90.074,00	- 94.303,00	- 78.000,00
1.2.1	Constituição Recursos de Reserva	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1.2.2	Reversão de Recursos de Reservas	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1.2.3	Constituição Recursos de Contingência	- 745.000,00	- 96.217,00	- 102.072,00	- 93.991,00	- 98.977,00	- 91.366,00	- 90.074,00	- 94.303,00	- 78.000,00
1.2.4	Reversão de Recursos de Contingências	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1.2.5	Constituição Recursos Reserva - Outros (especificar)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1.2.6	Reversão de Recursos Reservados (Outros)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1.3	Outros Receitas	32.828.389,79	2.480.630,95	2.480.630,95	2.480.630,95	2.480.630,95	2.480.630,95	12.340.630,95	6.017.130,95	2.067.473,14
1.3.1	Saldos anteriores para utilização no exercício	29.392.389,79	2.000.000,00	2.000.000,00	2.000.000,00	2.000.000,00	2.000.000,00	11.860.000,00	5.536.500,00	1.995.889,79
1.3.2	Outros saldos	3.436.000,00	480.630,95	480.630,95	480.630,95	480.630,95	480.630,95	480.630,95	480.630,95	71.583,35
1.3.2.1	Receitas Financeiras	3.436.000,00	480.630,95	480.630,95	480.630,95	480.630,95	480.630,95	480.630,95	480.630,95	71.583,35
1.3.2.2	Outras Receitas	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	Recursos de Investimento do Contrato de Gestão	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2.1	Investimento do CG	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	Recursos de Captação	760.500,00	108.642,86	108.642,86	108.642,86	108.642,86	108.642,86	108.642,85	108.642,85	-
3.1	Recursos de Captação voltados a Custeio	760.500,00	108.642,86	108.642,86	108.642,86	108.642,86	108.642,86	108.642,85	108.642,85	-
3.1.1	Captação de Recursos Operacionais (loja, bilheteria, cessão onerosa de espaço, café, doações, estacionamento etc.)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3.1.2	Captação de Recursos Incentivados	760.500,00	108.642,86	108.642,86	108.642,86	108.642,86	108.642,86	108.642,85	108.642,85	-
3.1.3	Trabalho Voluntário	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3.1.4	Parcerias	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3.2	Recursos de Captação voltados a Investimentos	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>RECEITAS APROPRIADAS VINCULADAS AO CONTRATO DE GESTÃO</b>										
4	Total de Receitas vinculadas ao Plano de Trabalho	107.700.889,79	12.165.756,81	12.745.401,81	11.945.382,81	12.438.996,81	11.685.507,81	21.417.599,80	15.512.770,80	9.789.473,14
4.1	Receita de Repasse Apropriada	103.147.389,79	11.525.483,00	12.105.128,00	11.305.109,00	11.798.723,00	11.045.234,00	20.777.326,00	14.872.497,00	9.717.889,79
4.2	Receita de Captação Apropriada	1.117.500,00	159.642,86	159.642,86	159.642,86	159.642,86	159.642,86	159.642,85	159.642,85	-
4.2.1	Captação de Recursos Operacionais (loja, bilheteria, cessão onerosa de espaço, café, doações, estacionamento etc.)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4.2.2	Captação de Recursos Incentivados	760.500,00	108.642,86	108.642,86	108.642,86	108.642,86	108.642,86	108.642,85	108.642,85	-
4.2.3	Trabalho Voluntário	7.000,00	1.000,00	1.000,00	1.000,00	1.000,00	1.000,00	1.000,00	1.000,00	-
4.2.4	Parcerias	350.000,00	50.000,00	50.000,00	50.000,00	50.000,00	50.000,00	50.000,00	50.000,00	-
4.3	Total das Receitas Financeiras	3.436.000,00	480.630,95	480.630,95	480.630,95	480.630,95	480.630,95	480.630,95	480.630,95	71.583,35
4.3.1	Receitas financeiras	3.436.000,00	480.630,95	480.630,95	480.630,95	480.630,95	480.630,95	480.630,95	480.630,95	71.583,35
4.3.2	Outras Receitas	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	Total de Receitas para realização de metas condicionadas	-	-	-	-	-	-	-	-	-

5.1	Receitas para realização de metas condicionadas	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	<b>Total de Despesas</b>	<b>107.700.889,79</b>	<b>12.165.756,81</b>	<b>12.745.401,81</b>	<b>11.945.382,81</b>	<b>12.438.996,81</b>	<b>11.685.507,81</b>	<b>21.417.599,80</b>	<b>15.512.770,80</b>	<b>- 9.789.473,14</b>
6.1	<b>Subtotal Despesas</b>	<b>103.463.889,79</b>	<b>11.560.256,81</b>	<b>12.139.901,81</b>	<b>11.339.882,81</b>	<b>11.833.496,81</b>	<b>11.080.007,81</b>	<b>20.812.099,80</b>	<b>14.908.770,80</b>	<b>- 9.789.473,14</b>
6.1.1	<b>Recursos Humanos - Salários, encargos e benefícios</b>	<b>44.498.080,66</b>	<b>- 6.578.940,54</b>	<b>- 7.247.457,52</b>	<b>- 6.411.557,99</b>	<b>- 6.806.227,84</b>	<b>- 6.245.724,39</b>	<b>- 5.744.899,38</b>	<b>- 5.432.112,97</b>	<b>- 31.160,03</b>
6.1.1.1	<b>Diretoria</b>	<b>- 1.393.728,93</b>	<b>- 199.104,13</b>	<b>- 199.104,14</b>	<b>- 199.104,14</b>	<b>-</b>				
6.1.1.1.1	Área Meio	- 678.540,03	- 96.934,29	- 96.934,29	- 96.934,29	- 96.934,29	- 96.934,29	- 96.934,29	- 96.934,29	-
6.1.1.1.2	Área Fim	- 715.188,90	- 102.169,84	- 102.169,84	- 102.169,84	- 102.169,84	- 102.169,84	- 102.169,85	- 102.169,85	-
6.1.1.2	<b>Demais Funcionários</b>	<b>42.467.434,81</b>	<b>- 6.282.989,07</b>	<b>- 6.951.506,05</b>	<b>- 6.115.606,52</b>	<b>- 6.510.276,36</b>	<b>- 5.949.772,91</b>	<b>- 5.448.947,89</b>	<b>- 5.177.175,98</b>	<b>- 31.160,03</b>
6.1.1.2.1	Área Meio	- 6.347.578,88	- 906.796,98	- 906.796,98	- 906.796,98	- 906.796,98	- 906.796,98	- 906.796,99	- 906.796,99	-
6.1.1.2.2	Área Fim	36.119.855,93	- 5.376.192,09	- 6.044.709,07	- 5.208.809,54	- 5.603.479,38	- 5.042.975,93	- 4.542.150,90	- 4.270.378,99	- 31.160,03
6.1.1.3	<b>Estagiários</b>	<b>- 36.080,00</b>	<b>- 5.154,28</b>	<b>- 5.154,28</b>	<b>- 5.154,28</b>	<b>- 5.154,29</b>	<b>- 5.154,29</b>	<b>- 5.154,29</b>	<b>- 5.154,29</b>	<b>-</b>
6.1.1.3.1	Área Meio	- 36.080,00	- 5.154,28	- 5.154,28	- 5.154,28	- 5.154,29	- 5.154,29	- 5.154,29	- 5.154,29	-
6.1.1.3.2	Área Fim	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6.1.1.4	<b>Aprendizes</b>	<b>- 600.836,92</b>	<b>- 91.693,06</b>	<b>- 50.678,56</b>						
6.1.1.4.1	Área Meio	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6.1.1.4.2	Área Fim	- 600.836,92	- 91.693,06	- 91.693,06	- 91.693,06	- 91.693,06	- 91.693,06	- 91.693,06	- 91.693,06	- 50.678,56
6.1.2	<b>Prestadores de serviços - área meio (Consultorias/Assessorias/Pessoas Jurídicas)</b>	<b>- 7.077.179,00</b>	<b>- 959.459,86</b>	<b>- 959.459,85</b>	<b>- 959.459,85</b>	<b>- 1.024.459,85</b>	<b>- 932.459,86</b>	<b>- 957.939,86</b>	<b>- 1.132.939,87</b>	<b>- 151.000,00</b>
6.1.2.1	Limpeza	- 2.514.000,00	- 355.000,00	- 355.000,00	- 355.000,00	- 420.000,00	- 300.000,00	- 355.000,00	- 320.000,00	- 54.000,00
6.1.2.2	Vigilância / portaria / segurança	- 2.935.000,00	- 372.000,00	- 372.000,00	- 372.000,00	- 372.000,00	- 400.000,00	- 370.000,00	- 580.000,00	- 97.000,00
6.1.2.3	Jurídica	- 76.000,00	- 10.857,14	- 10.857,14	- 10.857,14	- 10.857,14	- 10.857,14	- 10.857,15	- 10.857,15	-
6.1.2.4	Informática	- 910.855,00	- 129.965,00	- 129.965,00	- 129.965,00	- 129.965,00	- 129.965,00	- 130.465,00	- 130.465,00	-
6.1.2.5	Administrativa / RH	- 260.000,00	- 37.142,86	- 37.142,86	- 37.142,86	- 37.142,86	- 37.142,86	- 37.142,85	- 37.142,85	-
6.1.2.6	Contábil	- 252.824,00	- 36.117,71	- 36.117,71	- 36.117,71	- 36.117,71	- 36.117,72	- 36.117,72	- 36.117,72	-
6.1.2.7	Auditoria	- 115.000,00	- 16.428,57	- 16.428,57	- 16.428,57	- 16.428,57	- 16.428,57	- 16.428,57	- 16.428,58	-
6.1.2.8	Outras Despesas (especificar)	- 13.500,00	- 1.928,58	- 1.928,57	- 1.928,57	- 1.928,57	- 1.928,57	- 1.928,57	- 1.928,57	-
6.1.3	<b>Custos Administrativos e Institucionais</b>	<b>- 6.071.664,53</b>	<b>- 864.184,33</b>	<b>- 863.812,36</b>	<b>- 870.092,89</b>	<b>- 910.637,04</b>	<b>- 726.651,48</b>	<b>- 643.668,47</b>	<b>- 610.225,86</b>	<b>- 582.392,10</b>
6.1.3.1	Locação de Imóveis	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6.1.3.2	<b>Utilidades públicas</b>	<b>- 1.837.416,66</b>	<b>- 285.610,83</b>	<b>- 279.205,86</b>	<b>- 288.930,41</b>	<b>- 329.467,56</b>	<b>- 135.000,00</b>	<b>- 272.920,00</b>	<b>- 231.182,00</b>	<b>- 15.100,00</b>
6.1.3.2.1	Água	- 270.896,00	- 41.653,00	- 63.051,00	- 59.378,00	- 38.861,00	-	- 39.612,00	- 25.341,00	- 3.000,00
6.1.3.2.2	Energia Elétrica	- 576.520,66	- 98.957,83	- 81.154,86	- 77.552,41	- 145.606,56	-	- 95.308,00	- 68.841,00	- 9.100,00
6.1.3.2.3	Gás	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6.1.3.2.4	Internet	- 840.000,00	- 120.000,00	- 120.000,00	- 120.000,00	- 120.000,00	- 120.000,00	- 120.000,00	- 120.000,00	-
6.1.3.2.5	Telefonia	- 150.000,00	- 25.000,00	- 15.000,00	- 32.000,00	- 25.000,00	- 15.000,00	- 18.000,00	- 17.000,00	- 3.000,00
6.1.3.3	Uniformes e EPIs	- 32.538,02	- 4.076,86	- 4.076,86	- 4.076,86	- 4.076,86	- 4.076,86	- 4.076,86	- 4.076,86	- 4.000,00
6.1.3.4	Viagens e Estadas	- 33.000,00	- 1.000,00	- 1.000,00	- 1.000,00	- 1.000,00	- 1.000,00	- 1.000,00	- 12.000,00	- 15.000,00
6.1.3.5	Material de consumo, escritório e limpeza	- 399.222,95	- 48.672,00	- 71.705,00	- 52.261,00	- 50.268,00	- 53.750,00	- 60.847,00	- 51.719,95	- 10.000,00
6.1.3.6	Despesas tributárias e financeiras	- 1.118.021,60	- 156.389,93	- 156.389,93	- 156.389,93	- 156.389,93	- 156.389,93	- 156.389,93	- 156.389,92	- 23.292,10
6.1.3.7	Despesas diversas (correio, xerox, motoboy etc.)	- 136.000,00	- 18.000,00	- 16.000,00	- 17.000,00	- 19.000,00	- 16.000,00	- 28.000,00	- 22.000,00	-
6.1.3.8	Treinamento de funcionários	- 50.000,00	- 7.142,86	- 7.142,86	- 7.142,86	- 7.142,86	- 7.142,86	- 7.142,85	- 7.142,85	-
6.1.3.9	Prevenção Covid 19	- 20.000,00	- 2.857,15	- 2.857,15	- 2.857,14	- 2.857,14	- 2.857,14	- 2.857,14	- 2.857,14	-

6.1.3.10	<b>Outras Despesas (especificar)</b>	- 2.445.465,30	- 340.434,70	- 325.434,70	- 340.434,69	- 340.434,69	- 350.434,69	- 110.434,69	- 122.857,14	- 515.000,00
6.1.3.10.1	Equipamentos e Mobiliário	- 1.885.000,00	- 260.000,00	- 245.000,00	- 260.000,00	- 260.000,00	- 270.000,00	- 30.000,00	- 60.000,00	- 500.000,00
6.1.3.10.2	Outras Despesas	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6.1.3.10.3	Provisões Judiciais	- 105.465,30	- 17.577,55	- 17.577,55	- 17.577,55	- 17.577,55	- 17.577,55	- 17.577,55	-	-
6.1.3.10.4	Locação de veículos	- 455.000,00	- 62.857,15	- 62.857,15	- 62.857,14	- 62.857,14	- 62.857,14	- 62.857,14	- 62.857,14	- 15.000,00
6.1.3.11	Pesquisa de Público	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6.1.4	<b>Programa de Edificações: Conservação, Manutenção e Segurança</b>	-	- 1.714.600,00	- 1.611.100,00	- 1.685.700,00	- 1.729.100,00	- 1.845.100,00	-	- 6.545.700,00	- 7.719.456,01
		34.622.156,01						11.771.400,00		
6.1.4.1	Conservação e manutenção de edificações (reparos, pinturas, limpeza de caixa de água, limpeza de calhas, etc.)	- 2.110.100,00	- 358.500,00	- 321.000,00	- 357.600,00	- 301.000,00	- 362.000,00	- 180.000,00	- 225.000,00	- 5.000,00
6.1.4.2	Sistema de Monitoramento de Segurança e AVCB	- 260.400,00	- 17.400,00	- 2.400,00	- 2.400,00	- 2.400,00	- 202.400,00	- 2.400,00	- 15.000,00	- 16.000,00
6.1.4.3	Equipamentos / Implementos	- 8.615.000,00	- 513.000,00	- 512.000,00	- 500.000,00	- 650.000,00	- 500.000,00	- 4.450.000,00	- 430.000,00	- 1.060.000,00
6.1.4.4	Seguros (predial, incêndio etc.)	- 200.000,00	- 25.700,00	- 25.700,00	- 25.700,00	- 25.700,00	- 25.700,00	- 25.700,00	- 25.700,00	- 20.100,00
6.1.4.5	Outras Despesas (especificar)	-	- 800.000,00	- 750.000,00	- 800.000,00	- 750.000,00	- 755.000,00	- 7.113.300,00	- 5.850.000,00	- 6.618.356,01
		23.436.656,01								
6.1.4.5.1	Projetos/Obras Cívicas/Benefetórias	-	- 780.000,00	- 730.000,00	- 780.000,00	- 730.000,00	- 735.000,00	- 7.105.500,00	- 5.800.000,00	- 6.098.356,01
		22.758.856,01								
6.1.4.5.2	Outras Despesas (Investimentos)	- 677.800,00	- 20.000,00	- 20.000,00	- 20.000,00	- 20.000,00	- 20.000,00	- 7.800,00	- 50.000,00	- 520.000,00
6.1.5	<b>Programas de Trabalho da Área Fim</b>	-	- 1.359.402,14	- 1.374.402,14	- 1.329.402,14	- 1.279.402,14	- 1.246.402,14	- 1.612.522,15	- 1.097.122,15	- 1.305.465,00
		10.604.120,00								
6.1.5.1	<b>Biblioteca</b>	- 1.037.020,00	- 98.422,14	- 98.422,14	- 98.422,14	- 98.422,14	- 98.422,14	- 138.422,15	- 148.422,15	- 258.065,00
6.1.5.1.1	Aquisição de Acervo	- 172.000,00	- 16.000,00	- 16.000,00	- 16.000,00	- 16.000,00	- 16.000,00	- 16.000,00	- 76.000,00	-
6.1.5.1.2	Programação Cultural	- 21.000,00	- 3.000,00	- 3.000,00	- 3.000,00	- 3.000,00	- 3.000,00	- 3.000,00	- 3.000,00	-
6.1.5.1.3	Outras Despesas	- 23.500,00	- 3.357,14	- 3.357,14	- 3.357,14	- 3.357,14	- 3.357,14	- 3.357,15	- 3.357,15	-
6.1.5.1.4	Investimentos	- 820.520,00	- 76.065,00	- 76.065,00	- 76.065,00	- 76.065,00	- 76.065,00	- 116.065,00	- 66.065,00	- 258.065,00
6.1.5.2	<b>Serviço Educativo</b>	- 6.950.100,00	- 885.380,00	- 900.380,00	- 855.380,00	- 805.380,00	- 767.380,00	- 1.154.100,00	- 634.700,00	- 947.400,00
6.1.5.2.1	Projeto Espetáculo	- 420.000,00	- 56.000,00	- 56.000,00	- 56.000,00	- 56.000,00	- 56.000,00	- 55.000,00	- 85.000,00	-
6.1.5.2.2	Material e Serviços para Ateliés	- 1.177.200,00	- 164.000,00	- 164.000,00	- 164.000,00	- 164.000,00	- 164.000,00	- 193.200,00	- 164.000,00	-
6.1.5.2.3	Lanches (Formação Cultural)	- 1.240.000,00	- 240.000,00	- 250.000,00	- 210.000,00	- 160.000,00	- 130.000,00	- 100.000,00	- 150.000,00	-
6.1.5.2.4	Lanches (Saídas Pedagógicas)	- 29.500,00	- 4.500,00	- 4.500,00	- 4.500,00	- 4.500,00	- 4.500,00	- 4.500,00	- 2.500,00	-
6.1.5.2.5	Transportes (Saídas Pedagógicas)	- 148.000,00	- 20.000,00	- 20.000,00	- 20.000,00	- 20.000,00	- 20.000,00	- 20.000,00	- 28.000,00	-
6.1.5.2.6	Projetos Especiais	- 70.000,00	-	- 70.000,00	-	-	-	-	-	-
6.1.5.2.7	Formação Continuada Educadores (Palestras)	- 62.600,00	- 8.480,00	- 8.480,00	- 8.480,00	- 8.480,00	- 8.480,00	- 8.400,00	- 11.800,00	-
6.1.5.2.8	Investimentos	- 3.802.800,00	- 392.400,00	- 327.400,00	- 392.400,00	- 392.400,00	- 384.400,00	- 773.000,00	- 193.400,00	- 947.400,00
6.1.5.2.9	Serviços Profissionais Educadores	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6.1.5.2.10	Bolsista	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6.1.5.3	<b>Fábrica Aberta</b>	- 2.617.000,00	- 375.600,00	- 375.600,00	- 375.600,00	- 375.600,00	- 380.600,00	- 320.000,00	- 314.000,00	- 100.000,00
6.1.5.3.1	Lanches	- 95.000,00	- 14.000,00	- 14.000,00	- 14.000,00	- 14.000,00	- 14.000,00	- 13.000,00	- 12.000,00	-
6.1.5.3.2	Transporte	- 770.000,00	- 118.600,00	- 118.600,00	- 118.600,00	- 118.600,00	- 118.600,00	- 98.500,00	- 78.500,00	-
6.1.5.3.3	Serviços Profissionais	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6.1.5.3.4	Bolsistas	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6.1.5.3.5	Instrumentos e Equipamentos	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6.1.5.3.6	Eventos Esporádicos	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6.1.5.3.7	Programação Cultural (Fábrica Aberta)	- 1.317.000,00	- 198.000,00	- 198.000,00	- 198.000,00	- 198.000,00	- 198.000,00	- 163.500,00	- 163.500,00	-
6.1.5.3.8	Outras Despesas	-	-	-	-	-	-	-	-	-

6.1.5.3.9	Investimentos	- 435.000,00	- 45.000,00	- 45.000,00	- 45.000,00	- 45.000,00	- 50.000,00	- 45.000,00	- 60.000,00	- 100.000,00
<b>6.1.6</b>	<b>Comunicação e Imprensa</b>	<b>- 590.689,59</b>	<b>- 83.669,94</b>	<b>- 81.669,94</b>	<b>- 90.669,95</b>	-				
6.1.6.1	Plano de Comunicação e Site	- 85.689,59	- 12.241,37	- 12.241,37	- 12.241,37	- 12.241,37	- 12.241,37	- 12.241,37	- 12.241,37	-
6.1.6.2	Projetos gráficos e materiais de comunicação	- 358.000,00	- 51.857,14	- 51.857,14	- 51.857,14	- 51.857,14	- 51.857,14	- 49.857,14	- 48.857,16	-
6.1.6.3	Publicações	- 49.000,00	- 7.000,00	- 7.000,00	- 7.000,00	- 7.000,00	- 7.000,00	- 7.000,00	- 7.000,00	-
6.1.6.4	Assessoria de imprensa e custos de publicidade	- 45.000,00	- 6.428,57	- 6.428,57	- 6.428,57	- 6.428,57	- 6.428,57	- 6.428,57	- 6.428,58	-
6.1.6.5	Outras Despesas	- 53.000,00	- 6.142,86	- 6.142,86	- 6.142,86	- 6.142,86	- 6.142,86	- 6.142,86	- 16.142,84	-
<b>6.2</b>	<b>Depreciação/Amortização/Baixa de Imobilizado</b>	<b>- 4.237.000,00</b>	<b>- 605.500,00</b>	<b>- 604.000,00</b>	-					
6.2.1	Depreciação	- 3.850.000,00	- 550.000,00	- 550.000,00	- 550.000,00	- 550.000,00	- 550.000,00	- 550.000,00	- 550.000,00	-
6.2.2	Amortização	- 21.000,00	- 3.000,00	- 3.000,00	- 3.000,00	- 3.000,00	- 3.000,00	- 3.000,00	- 3.000,00	-
6.2.3	Baixa de ativo imobilizado	- 9.000,00	- 1.500,00	- 1.500,00	- 1.500,00	- 1.500,00	- 1.500,00	- 1.500,00	-	-
<b>6.2.4</b>	<b>Outros (especificar)</b>	<b>- 357.000,00</b>	<b>- 51.000,00</b>	-						
6.2.4.1	Voluntários/Serviços Gratuitos	- 357.000,00	- 51.000,00	- 51.000,00	- 51.000,00	- 51.000,00	- 51.000,00	- 51.000,00	- 51.000,00	-
<b>7</b>	<b>Superávit/Déficit do exercício</b>	-	-	-	-	-	-	-	-	-

INVESTIMENTOS/IMOBILIZADO										
<b>8</b>	<b>Investimentos com recursos vinculados aos contratos de gestão</b>	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8.1	Equipamentos de informática	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8.2	Móveis e utensílios	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8.3	Máquinas e equipamentos	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8.4	Software	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8.5	Benefitorias	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8.6	Aquisição de acervo	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8.7	Outros investimentos/imobilizado (especificar)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>9</b>	<b>Recursos públicos específicos para investimento no contrato de gestão</b>	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9.1	Equipamentos de informática	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9.2	Móveis e utensílios	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9.3	Máquinas e equipamentos	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9.4	Software	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9.5	Benefitorias	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9.6	Aquisição de acervo	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9.7	Outros investimentos/imobilizado (especificar)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>10</b>	<b>Investimentos com recursos incentivados</b>	-	-	-	-	-	-	-	-	-
10.1	Equipamentos de informática	-	-	-	-	-	-	-	-	-
10.2	Móveis e utensílios	-	-	-	-	-	-	-	-	-
10.3	Máquinas e equipamentos	-	-	-	-	-	-	-	-	-
10.4	Software	-	-	-	-	-	-	-	-	-
10.5	Benefitorias	-	-	-	-	-	-	-	-	-
10.6	Aquisição de acervo	-	-	-	-	-	-	-	-	-
10.7	Outros investimentos/imobilizado (especificar)	-	-	-	-	-	-	-	-	-

PROJETOS A EXECUTAR, SALDOS DE RECURSOS VINCULADOS AO CONTRATO DE GESTÃO E SALDOS BANCÁRIOS										
<b>11</b>	<b>Projetos a Executar (Contábil)</b>	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11.1	Recursos líquidos disponíveis	-	-	-	-	-	-	-	-	-

11.1.1	Saldo dos exercícios anteriores	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11.1.2	Recursos líquidos para o contrato de gestão	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11.2	Recetas apropriadas	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11.3	Recetas financeiras dos recursos de reservas e contingência	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11.4	Investimentos com recursos vinculados ao CG	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11.5	Restituição de recursos a SEC	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>12</b>	<b>Recursos Incentivados - saldo a ser executado</b>	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12.1	Recursos captados	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12.2	Receita apropriada do recurso captado	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12.3	Despesa realizada do recurso captado	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>13</b>	<b>Outras informações: saldos bancários</b>	-	-	-	-	-	-	-	-	-
13.1	Conta de Repasses do Contrato de Gestão	-	-	-	-	-	-	-	-	-
13.2	Conta de Captação Operacional	-	-	-	-	-	-	-	-	-
13.3	Conta de Projetos Incentivados	-	-	-	-	-	-	-	-	-
13.4	Conta de Recurso de Reserva	-	-	-	-	-	-	-	-	-
13.5	Conta de Recurso de Contingência	-	-	-	-	-	-	-	-	-
13.6	Demais Saldos (especificar)	-	-	-	-	-	-	-	-	-

## **INDICATIVO DAS PREMISSAS ORÇAMENTÁRIAS ADOTADAS**

A proposta orçamentária se mantém voltada principalmente para os programas finalísticos, priorizando assim a execução do programa fábricas de cultura, que tem por atribuições promover a participação, preferencialmente de crianças e jovens em atividades artísticas, culturais que contribuam para o seu desenvolvimento integral e sua inserção social e familiar.

A presente proposta foi elaborada partindo de uma estrutura operacional considerando os repasses e dando continuidade à gestão financeira com foco na priorização da economicidade dos recursos públicos, com a otimização dos recursos humanos que envolvem a área meio, e o rateio entre contratos de alguns custos fixos com prestadores de serviços, uma vez que a OS Catavento administra atualmente outro contrato de gestão vinculado à Secretaria de Cultura, Economia e Indústria Criativas.

A seguir são apresentadas as principais premissas adotadas que nortearam a elaboração da proposta orçamentária:

### **I. Índices de atualização**

- i) A proposta orçamentária considera para o ano de 2023, uma projeção conservadora de inflação de 5,00%, divulgada pelo Banco Central.
- ii) A taxa de juros utilizada para cálculo da receita financeira é de 96% do CDI, média da rentabilidade atual, prevendo manter os recursos em fundo de aplicação financeira de curto prazo ou operação de mercado aberto lastreado em títulos de dívida pública.

### **II. Fundos**

- i) Fundo De Reserva: constituído a razão de 3% dos repasses de recursos previstos nos primeiros 24 meses de vigência do contrato de gestão; e
- ii) b) Fundo De Contingência: constituído a razão de 1% do repasse a cada parcela do contrato gestão ao longo dos 5 anos de vigência do contrato.

### **III. Captação De Recursos**

A captação de recursos é um desafio para muitos projetos sociais que envolve o terceiro setor. A OSCatavento vem ao longo dos anos construindo relação com grandes parceiros através do contrato de gestão para administração do Museu Catavento, e tem estratégias consistentes para ampliar e diversificar as fontes de doações e parcerias, e trazendo para o programa Fábricas de Cultura parceiros realmente engajados com o impacto

do programa junto a sociedade e principalmente junto as comunidades que estão inseridas.

É importante ressaltar o papel da nossa Diretoria e do Conselho de Administração da OS na formação e manutenção de uma rede ativa de relacionamentos corporativos, visando os bons resultados de diversificação de fontes de recursos, formação de parcerias e captação de patrocínios.

Desta maneira, a OS Catavento propõe uma captação de recursos correspondente a 1,5% do valor repassado para o ano de 2023.

Importante destacar que em 22 de maio de 2023, foi publicado no Diário Oficial a aprovação do 231487 - Plano Anual de Atividades das Fábricas de Cultura Setor A, projeto de manutenção das atividades culturais das Fábricas Vila Curuçá, Sapopemba, Itaim Paulista, Parque Belém, Cidade Tiradentes e São Bernardo do Campo.

#### **IV. Recursos Humanos**

Os salários foram estabelecidos conforme os padrões utilizados no Terceiro Setor para cargos com responsabilidades semelhantes, baseando-se em pesquisa salarial realizada por empresa especializada no mercado.

Os sindicatos SENALBA e SINDELIVRE assinaram em 24 de abril de 2023, a convenção coletiva de trabalho, onde destacamos a aplicação do reajuste de 5,47% sobre os salários de todos os empregados admitidos até 28 de fevereiro de 2023.

O orçamento observa os limites não superiores a 2% do total anual de despesas do plano orçamentário para remuneração dos dirigentes, e 83% do total anual de despesas para a remuneração para os demais funcionários.

#### **V. Materiais e bens de consumo, serviços públicos de consumo, e prestadores de serviços gerais e administrativos**

Insumos de natureza relativamente constantes, estimados com base no custo atual (que estão estimados com base em pesquisas de mercados e editais conforme constantes no Regulamento de Compras e Contratações da OS e no histórico de despesas para utilidades públicas) mais variação conforme indicação de índice inflacionário.

A OS se mantém comprometida na continuidade do constante acompanhamento e revisão dos contratos firmados junto a terceiros, e busca sempre maximizar a eficiência da gestão na realização destas despesas, e ainda o desenvolvimento de ações para redução de custos sem prejuízos a operação.

Previmos a aquisição e implantação do Sistema ERP WK Radar que disponibiliza modalidades diferenciadas no seu sistema ERP (*Enterprise Resource Planning*) capaz de controlar as informações e integrar os dados, recursos e processos das áreas de Compras, Finanças, Loja, Contabilidade, Recursos Humanos, entre outros e possui um modelo específico para entidades do Terceiro Setor. Para fins de Compliance o sistema ERP permite a integração das informações de forma que os processos, passem a acontecer de maneira eficiente e constante, possibilitando a segurança da informação, a rastreabilidade dos dados e a disponibilização das

informações com maior eficácia e confiabilidade para os órgãos de fiscalização e órgãos de fomento, aperfeiçoando as práticas já adotadas pela organização.

## **VI. Programa De Edificações – Conservação, Manutenção E Segurança**

Estimados com base nas ações a serem desenvolvidas nas 8 unidades das Fábricas de Cultura Setor A e julgados suficientes para atender as necessidades de conservação e operação deste programa.

Tivemos um aumento significativo nas receitas de aplicações financeiras que se deve principalmente aos recursos disponíveis que não foram utilizados até o momento, tais como: verba destinada para a Fábrica de Ribeirão Preto, verba referente a implantação da 2ª fase de São Bernardo do Campo e verba para implantação do modelo 4.0 nas Fábricas da Zona Leste.

Utilizaremos esses recursos, principalmente para os itens destacados abaixo:

Projetos/Obras Cívicas/Benfeitorias: acréscimo de aproximadamente R\$ 200 mil para cada uma das 5 Fábricas da Zona Leste devido a necessidade de contratação de empresa especializada para o acompanhamento da troca de cabeamento da infraestrutura de TI nas 5 Fábricas de Cultura e para o incremento na execução desses projetos de cabeamento; e

Conservação e manutenção de edificações: acréscimo de aproximadamente R\$ 569 mil nas Fábricas da Zona Leste devido a finalização das pinturas da área externa.

## **VII. Programa De Trabalho Da Área Fim**

Foram orçados considerando os valores de mercado, com base nos custos históricos atualizados aos índices inflacionários, estimados na proposta de trabalho apresentada, considerando as diretrizes a serem adotadas ao longo da execução contratual, os projetos a serem desenvolvidos, a quantidade e qualidade das metas propostas, as inovações técnicas e a manutenção das atividades existentes e a serem desenvolvidas.

Demonstramos abaixo a correlação das metas com as linhas orçamentárias:

### **6.1.5.1.1 Aquisição de Acervo**

Meta 2.1 Itens adquiridos para Acervo Físico

Meta 2.2 Itens adquiridos para Acervo Físico

Meta 2.3 Assinaturas Volantes e Equipamentos Logados

### **6.1.5.1.2 Programação Cultural**

Meta 1.1 Nº Encontros

Meta 1.3 Nº Atividades disponibilizadas em Plataformas Digitais

### **6.1.5.1.3 Outras Despesas**

Meta 1.1 Nº Encontros

Meta 1.3 Nº Atividades disponibilizadas em Plataformas Digitais

Meta 2.1 Itens adquiridos para Acervo Físico

### **6.1.5.1.4 Investimentos**

Meta 1.1 Nº Encontros

Meta 1.3 Nº Atividades disponibilizadas em Plataformas Digitais  
Meta 2.1 Itens adquiridos para Acervo Físico

#### **6.1.5.2.1 Projeto Espetáculo**

Meta 6.1 Nº Turma  
Meta 6.2 Nº Vagas  
Meta 6.4 Carga horária semanal (mínima)  
Meta 6.5 Nº Apresentações  
Meta 6.7 Nº Atividades disponibilizadas em plataformas digitais

#### **6.1.5.2.2 Material e Serviços para Ateliês**

##### *ATELIÊS DE CRIAÇÃO*

Meta 4.1 Total de Vagas  
Meta 4.3 Total e turmas com carga horária de 6 horas semanais  
Meta 4.5 Nº de Atividades disponibilizadas em plataformas digitais

##### *TRILHAS DE PRODUÇÃO CURTA DURAÇÃO*

Meta 7.1 Nº Turmas  
Meta 7.2 Nº Vagas  
Meta 7.4 Carga horária mínima  
Meta 7.5 Nº Turmas (Online)

##### *TRILHAS DE PRODUÇÃO LONGA DURAÇÃO*

Meta 8.1 Nº Turma  
Meta 8.2 Nº Vagas  
Meta 8.4 Nº Carga horária mínima

##### *MOSTRA DE PROCESSO*

Meta 9.1 Nº Apresentações  
Meta 9.3 Número de apresentações disponibilizadas em plataformas digitais

##### *OFICINAS DE FÉRIAS*

Meta 10.1 Nº Workshops  
Meta 10.1 Nº de atividades disponibilizadas em plataformas digitais

##### *COWORKING*

Meta 20.1 Nº Atividades

##### *LAB MAKER*

Meta 21.1 Nº Atividades

#### **6.1.5.2.3 Lanches (Formação Cultural)**

##### *ATELIÊ DE CRIAÇÃO*

Meta 4.1 Total de Vagas  
Meta 4.3 Total e turmas com carga horária de 6 horas semanais

##### *TRILHAS DE PRODUÇÃO LONGA DURAÇÃO*

Meta 8.1 Nº Turma  
Meta 8.2 Nº Vagas  
Meta 8.4 Nº Carga horária mínima

*MOSTRA DE PROCESSO*

Meta 9.1 Nº Apresentações

*OFICINAS DE FÉRIAS*

Meta 10.1 Nº Workshops

**6.1.5.2.4 Lanches (Saídas Pedagógicas)**

Meta 3.1 Quantidade de saídas

**6.1.5.2.5 Transportes (Saídas Pedagógicas)**

Meta 3.1 Quantidade de saídas

**6.1.5.2.6 Projetos Especiais**

*TRILHAS DE PRODUÇÃO LONGA DURAÇÃO (FC Sapopemba)*

Meta 8.1 Nº Turma

Meta 8.2 Nº Vagas

Meta 8.4 Nº Carga horária mínima

**6.1.5.2.7 Formação Continuada Educadores (Palestras)**

*FORMAÇÃO E APERFEIÇAMENTO DE EQUIPE*

Meta 5.1 Nº Atividades de formação

**6.1.5.2.8 Investimentos**

*ATELIÊS DE CRIAÇÃO*

Meta 4.1 Total de Vagas

Meta 4.3 Total e turmas com carga horária de 6 horas semanais

Meta 4.5 Nº de Atividades disponibilizadas em plataformas digitais

*TRILHAS DE PRODUÇÃO CURTA DURAÇÃO*

Meta 7.1 Meta produto

Meta 7.2 Nº Vagas

Meta 7.4 Carga horária mínima

Meta 7.5 Nº Turmas (Online)

*TRILHAS DE PRODUÇÃO LONGA DURAÇÃO*

Meta 8.1 Nº Turma

Meta 8.2 Nº Vagas

Meta 8.4 Nº Carga horária mínima

*MOSTRA DE PROCESSO*

Meta 9.1 Nº Apresentações

Meta 9.3 Número de apresentações disponibilizadas em plataformas digitais

### *OFICINAS DE FÉRIAS*

Meta 10.1 Nº Workshops

Meta 10.1 Nº de atividades disponibilizadas em plataformas digitais

### *COWORKING*

Meta 17.1 Nº Atividades

### *LAB MAKER*

Meta 18.1 Nº Atividades

#### **6.1.5.3.1 Lanches**

##### *FÁBRICA ABERTA*

Meta 12.1 Nº de Eventos

##### *DIFUSÃO / FÁBRICA ABERTA*

Meta 13.1 Nº de Eventos

##### *FESTIVAIS*

Meta 15.1 Nº de Eventos

#### **6.1.5.3.2 Transporte**

##### *FÁBRICA ABERTA*

Meta 12.1 Nº de Eventos

##### *FESTIVAIS*

Meta 15.1 Nº de Eventos

#### **6.1.5.3.7 Programação Cultural (Fábrica Aberta)**

##### *FÁBRICA ABERTA*

Meta 12.1 Nº de Eventos

Meta 12.3 Nº de Atividades Disponibilizadas em Plataformas Digitais

##### *DIFUSÃO / FÁBRICA ABERTA*

Meta 13.1 Nº de Eventos

Meta 13.3 Nº de Atividades Disponibilizadas em Plataformas Digitais

##### *EXIBIÇÃO DE FILME*

Meta 14.1 Nº de Filmes Exibidos

##### *FESTIVAIS*

Meta 15.1 Nº de Eventos

Meta 15.3 Nº de Atividades Disponibilizadas em Plataformas Digitais

#### **6.1.6.2 Projetos gráficos e materiais de comunicação**

##### *FÁBRICA ABERTA*

Meta 12.1 Nº de Eventos

Meta 12.3 Nº de Atividades Disponibilizadas em Plataformas Digitais

## *DIFUSÃO / FÁBRICA ABERTA*

Meta 13.1 Nº de Eventos

Meta 13.3 Nº de Atividades Disponibilizadas em Plataformas Digitais

## *EXIBIÇÃO DE FILME*

Meta 14.1 Nº de Filmes Exibidos

## *FESTIVAIS*

Meta 15.3 Nº de Atividades Disponibilizadas em Plataformas Digitais

### **VIII. Saldos anteriores para utilização no exercício**

O saldo a ser migrado do exercício de 2022 para utilização no exercício de 2023 está composto seguir:

- R\$ 10 milhões referente a implantação do modelo 4.0 na Fábricas de Cultura do Setor A (Zona Leste). Instalação da Infraestrutura de TI, mobiliário e aquisição de equipamentos para implantação do modelo 4.0.
- R\$ 6,5 milhões referente a implantação da 2ª fase da Fábrica de São Bernardo. Atualmente o Edital para a contratação da empresa para execução da obra e efetiva implementação da 2ª fase está em processo de finalização.
- R\$ 5,5 milhões referente ao investimento para a Fábrica de Santos, diante das tratativas iniciais entre a Secretaria e a OS Catavento, o valor foi diluído entre todas as Fábricas de Cultura, porém, ele será utilizado em 2023 para a execução da 2ª fase da obra e o pagamento da última parcela da 1ª fase da obra.

Em 07 de julho de 2023, recebemos o comunicado via e-mail da Unidade Gestora (Anexo I), sobre o novo prazo de entrega do prédio onde acolherá a Fábrica de Cultura de Ribeirão Preto, sendo informado que a nova previsão é final de outubro de 2023.

Com isso se faz necessária a alteração no plano de trabalho e consequentemente o plano orçamentário para o exercício de 2023, tendo em vista que não haverá tempo hábil para que se inicie as operações na Fábrica de Ribeirão Preto ainda em 2023.

Após a entrega do prédio, será necessária a contratação de empresa especializada que realize o laudo de vistoria e de recebimento, a fim de que a OS Catavento consiga identificar as reais condições e possíveis necessidades para que o local esteja no padrão para acolhimento da Fábrica de Cultura no modelo 4.0.

Somente após essa análise a OS terá condições de tomar as providências necessárias para adaptação do prédio e efetivamente realizar a montagem das salas e demais espaços, e ainda providenciar a compra dos equipamentos ainda necessários para operacionalizar a Fábrica.

Conforme acordado com a Unidade Gestora em reunião no dia 18 de julho de 2023 na sede da OS Catavento, o saldo remanescente de 2022 da Fábrica de Ribeirão, no montante de R\$ 7 milhões, será migrado para

complemento e entrega da 2ª fase da Fábrica de São Bernardo, no montante de R\$ 5 milhões para compra dos equipamentos e mobiliários para as salas, teatro, multiuso, entre outros e para o complementoda obra.

Permanecerá em conta para a Fábrica de Cultura de Ribeirão Preto o saldo de R\$ 2 milhões para utilização em adequação civil, caso seja necessário, após avaliação das condições da entrega do prédio, que conforme descrito será realizado por uma empresa especializada.

**ANEXO TÉCNICO V**  
**CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO**

Valor total do Contrato Gestão: **R\$ 298.832.092,00** (duzentos e noventa e oito milhões e oitocentos e trinta e dois mil e noventa e dois reais).

A Secretaria da Cultura, Economia e Indústria Criativas se compromete a repassar à Organização Social Catavento Cultural e Educacional, o montante de **R\$ 298.832.092,00** (duzentos e noventa e oito milhões e oitocentos e trinta e dois mil e noventa e dois reais), para o desenvolvimento das metas obrigações previstas neste Contrato de Gestão, entre o período de 01/01/2021 a 31/12/2025, obedecendo ao cronograma de desembolso a seguir:

<b>Ano 2021</b>				
<b>Parcela</b>	<b>Data</b>	<b>Parte Fixa (90%)</b>	<b>Parte Variável (10%)</b>	<b>Valor Total (100%)</b>
<b>1ª Parcela</b>	Até 20/01/2021	R\$ 12.280.595,89	R\$ 1.364.510,65	R\$ 13.645.106,54*
<b>PT: 13.392.1201.5714</b>				
<b>2ª Parcela</b>	Até 20/02/2021	R\$ 2.817.153,18	R\$ 313.017,02	<b>R\$ 3.130.170,20</b>
<b>3ª Parcela</b>	Até 20/03/2021	R\$ 2.817.153,18	R\$ 313.017,02	<b>R\$ 3.130.170,20</b>
<b>4ª Parcela</b>	Até 20/04/2021	R\$ 2.817.153,18	R\$ 313.017,02	<b>R\$ 3.130.170,20</b>
<b>5ª Parcela</b>	Até 20/05/2021	R\$ 2.817.153,18	R\$ 313.017,02	<b>R\$ 3.130.170,20</b>
<b>6ª Parcela</b>	Até 20/06/2021	R\$ 2.817.153,18	R\$ 313.017,02	<b>R\$ 3.130.170,20</b>
<b>7ª Parcela</b>	Até 20/07/2021	R\$ 2.817.153,18	R\$ 313.017,02	<b>R\$ 3.130.170,20</b>
<b>8ª Parcela</b>	Até 20/08/2021	R\$ 2.817.153,18	R\$ 313.017,02	<b>R\$ 3.130.170,20</b>
<b>9ª Parcela</b>	Até 20/09/2021	R\$ 2.817.153,18	R\$ 313.017,02	<b>R\$ 3.130.170,20</b>
<b>10ª Parcela</b>	Até 20/10/2021	R\$ 2.817.153,18	R\$ 313.017,02	<b>R\$ 3.130.170,20</b>
<b>11ª Parcela</b>	Até 20/11/2021	R\$ 1.856.403,18	R\$ 206.267,02	<b>R\$ 2.062.670,20</b>
<b>12ª Parcela</b>	Até 20/12/2021	R\$ 288.622,31	R\$ 32.069,15	<b>R\$ 320.691,46</b>
<b>PT: 13.392.1201.2626</b>				
<b>10ª Parcela</b>	Até 20/10/2021	R\$ 1.199.999,70	R\$ 133.333,30	<b>R\$ 1.333.333,00</b>
<b>11ª Parcela</b>	Até 20/11/2021	R\$ 1.199.999,70	R\$ 133.333,30	<b>R\$ 1.333.333,00</b>
<b>12ª Parcela</b>	Até 20/12/2021	R\$ 1.200.000,60	R\$ 133.333,40	<b>R\$ 1.333.334,00</b>
<b>TOTAL</b>		<b>R\$ 43.380.000,00</b>	<b>R\$ 4.820.000,00</b>	<b>R\$ 48.200.000,00</b>

\*Valor correspondente ao saldo bancário referente ao Contrato de Gestão nº 01/2016. Deste montante, o total de R\$ 624.088,15 (seiscentos e vinte e quatro mil e oitenta e oito reais e quinze centavos) será destinado ao fundo de contingência, sendo este montante somado a primeira parcela do repasse anual,

e o valor de R\$ 1.893.420,10 (um milhão e oitocentos e noventa e três mil e quatrocentos e vinte reais e dez centavos) corresponde as provisões de natureza trabalhista do quadro de empregados e dirigentes da CONTRATADA, correspondente a férias, décimo terceiro salário e respectivos encargos na data de encerramento contratual, sendo estes transferidos para a conta corrente do novo Contrato de Gestão, assim como a correspondente obrigação de pagamento, devendo esse valor ser somado à primeira parcela do repasse anual.

<b>Ano 2022</b>				
<b>PT: 13.392.1203.5714</b>				
<b>Parcela</b>	<b>Data</b>	<b>Parte Fixa</b>	<b>Parte Variável</b>	<b>Valor Total</b>
		<b>(90%)</b>	<b>(10%)</b>	<b>(100%)</b>
<b>1ª Parcela</b>	Até 20/01/2022	R\$ 3.264.481,13	R\$ 362.720,12	<b>R\$ 3.627.201,25</b>
<b>2ª Parcela</b>	Até 20/02/2022	R\$ 3.264.481,13	R\$ 362.720,12	<b>R\$ 3.627.201,25</b>
<b>3ª Parcela</b>	Até 20/03/2022	R\$ 3.264.481,13	R\$ 362.720,12	<b>R\$ 3.627.201,25</b>
<b>4ª Parcela</b>	Até 20/04/2022	R\$ 3.264.481,13	R\$ 362.720,12	<b>R\$ 3.627.201,25</b>
<b>5ª Parcela</b>	Até 20/05/2022	R\$ 3.264.481,13	R\$ 362.720,12	<b>R\$ 3.627.201,25</b>
<b>6ª Parcela</b>	Até 20/06/2022	R\$ 3.264.481,13	R\$ 362.720,12	<b>R\$ 3.627.201,25</b>
<b>7ª Parcela</b>	Até 20/07/2022	R\$ 3.264.481,13	R\$ 362.720,12	<b>R\$ 3.627.201,25</b>
<b>8ª Parcela</b>	Até 20/08/2022	R\$ 3.264.481,13	R\$ 362.720,12	<b>R\$ 3.627.201,25</b>
<b>9ª Parcela</b>	Até 20/09/2022	R\$ 3.264.481,13	R\$ 362.720,12	<b>R\$ 3.627.201,25</b>
<b>10ª Parcela</b>	Até 20/10/2022	R\$ 3.264.481,13	R\$ 362.720,12	<b>R\$ 3.627.201,25</b>
<b>11ª Parcela</b>	Até 20/11/2022	R\$ 3.264.481,13	R\$ 362.720,12	<b>R\$ 3.627.201,25</b>
<b>12ª Parcela</b>	Até 20/12/2022	R\$ 3.264.481,13	R\$ 362.720,12	<b>R\$ 3.627.201,25</b>
<b>TOTAL</b>		<b>R\$ 39.173.773,56</b>	<b>R\$ 4.352.641,44</b>	<b>R\$ 43.526.415,00</b>

<b>PT: 13.392.1203.2626</b>				
<b>Parcela</b>	<b>Data</b>	<b>Parte Fixa</b>	<b>Parte Variável</b>	<b>Valor Total</b>
		<b>90%</b>	<b>10%</b>	<b>100%</b>
<b>5ª Parcela</b>	Até 20/05/2022	R\$ 4.243.565,70	R\$ 471.507,30	<b>R\$ 4.715.073,00</b>

<b>6ª Parcela</b>	Até 20/06/2022	R\$ 4.243.565,70	R\$ 471.507,30	<b>R\$ 4.715.073,00</b>
<b>7ª Parcela</b>	Até 20/07/2022	R\$ 4.243.565,70	R\$ 471.507,30	<b>R\$ 4.715.073,00</b>
<b>8ª Parcela</b>	Até 20/08/2022	R\$ 4.243.565,70	R\$ 471.507,30	<b>R\$ 4.715.073,00</b>
<b>9ª Parcela</b>	Até 20/09/2022	R\$ 4.243.565,70	R\$ 471.507,30	<b>R\$ 4.715.073,00</b>
<b>10ª Parcela</b>	Até 20/10/2022	R\$ 4.243.564,80	R\$ 471.507,20	<b>R\$ 4.715.072,00</b>
<b>11ª Parcela</b>	Até 20/11/2022	R\$ 4.243.564,80	R\$ 471.507,20	<b>R\$ 4.715.072,00</b>
<b>12ª Parcela</b>	Até 20/12/2022	R\$ 4.243.564,80	R\$ 471.507,20	<b>R\$ 4.715.072,00</b>
<b>TOTAL</b>		<b>R\$ 33.948.522,90</b>	<b>R\$ 3.772.058,10</b>	<b>R\$ 37.720.581,00</b>

<b>Ano 2023</b>				
<b>Parcela</b>	<b>Data</b>	<b>Parte Fixa 90%</b>	<b>Parte Variável 10%</b>	<b>Valor Total 100%</b>
<b>1ª Parcela</b>	Até 20/01/2023	R\$ 5.587.500,00	R\$ 620.833,33	<b>R\$ 6.208.333,33</b>
<b>2ª Parcela</b>	Até 20/02/2023	R\$ 5.587.500,00	R\$ 620.833,33	<b>R\$ 6.208.333,33</b>
<b>3ª Parcela</b>	Até 20/03/2023	R\$ 5.587.500,00	R\$ 620.833,33	<b>R\$ 6.208.333,33</b>
<b>4ª Parcela</b>	Até 20/04/2023	R\$ 5.587.500,00	R\$ 620.833,33	<b>R\$ 6.208.333,33</b>
<b>5ª Parcela</b>	Até 20/05/2023	R\$ 5.587.500,00	R\$ 620.833,33	<b>R\$ 6.208.333,33</b>
<b>6ª Parcela</b>	Até 20/06/2023	R\$ 5.587.500,00	R\$ 620.833,33	<b>R\$ 6.208.333,33</b>
<b>7ª Parcela</b>	Até 20/07/2023	R\$ 5.587.500,00	R\$ 620.833,33	<b>R\$ 6.208.333,33</b>
<b>8ª Parcela</b>	Até 20/08/2023	R\$ 5.587.500,00	R\$ 620.833,33	<b>R\$ 6.208.333,33</b>
<b>9ª Parcela</b>	Até 20/09/2023	R\$ 5.587.500,00	R\$ 620.833,33	<b>R\$ 6.208.333,33</b>
<b>10ª Parcela</b>	Até 20/10/2023	R\$ 5.587.500,00	R\$ 620.833,33	<b>R\$ 6.208.333,33</b>
<b>11ª Parcela</b>	Até 20/11/2023	R\$ 5.587.500,00	R\$ 620.833,33	<b>R\$ 6.208.333,33</b>

<b>12ª Parcela</b>	Até 20/12/2023	R\$ 5.587.500,00	R\$ 620.833,37	<b>R\$ 6.208.333,37</b>
<b>TOTAL</b>		<b>R\$ 67.050.000,00</b>	<b>R\$ 7.450.000,00</b>	<b>R\$ 74.500.000,00</b>

<b>Ano 2024</b>				
<b>Parcela</b>	<b>Data</b>	<b>Parte Fixa (90%)</b>	<b>Parte Variável (10%)</b>	<b>Valor Total (100%)</b>
<b>1ª Parcela</b>	Até 20/01/2024	R\$3.496.993,73	R\$ 388.554,86	<b>R\$3.885.548,58</b>
<b>2ª Parcela</b>	Até 20/02/2024	R\$ 3.496.993,73	R\$ 388.554,86	<b>R\$3.885.548,58</b>
<b>3ª Parcela</b>	Até 20/03/2024	R\$3.496.993,73	R\$ 388.554,86	<b>R\$3.885.548,58</b>
<b>4ª Parcela</b>	Até 20/04/2024	R\$3.496.993,73	R\$ 388.554,86	<b>R\$3.885.548,58</b>
<b>5ª Parcela</b>	Até 20/05/2024	R\$3.496.993,73	R\$ 388.554,86	<b>R\$3.885.548,58</b>
<b>6ª Parcela</b>	Até 20/06/2024	R\$3.496.993,73	R\$ 388.554,86	<b>R\$3.885.548,58</b>
<b>7ª Parcela</b>	Até 20/07/2024	R\$3.496.993,73	R\$ 388.554,86	<b>R\$3.885.548,58</b>
<b>8ª Parcela</b>	Até 20/08/2024	R\$3.496.993,73	R\$ 388.554,86	<b>R\$3.885.548,58</b>
<b>9ª Parcela</b>	Até 20/09/2024	R\$3.496.993,73	R\$ 388.554,86	<b>R\$3.885.548,58</b>
<b>10ª Parcela</b>	Até 20/10/2024	R\$3.496.993,73	R\$ 388.554,86	<b>R\$3.885.548,58</b>
<b>11ª Parcela</b>	Até 20/11/2024	R\$3.496.993,73	R\$ 388.554,86	<b>R\$3.885.548,58</b>
<b>12ª Parcela</b>	Até 20/12/2024	R\$3.496.993,73	R\$ 388.554,86	<b>R\$3.885.548,58</b>
<b>TOTAL</b>		<b>R\$ 41.963.924,70</b>	<b>R\$ 4.662.658,30</b>	<b>R\$ 46.626.583,00</b>

<b>Ano 2025</b>				
<b>Parcela</b>	<b>Data</b>	<b>Parte Fixa (90%)</b>	<b>Parte Variável (10%)</b>	<b>Valor Total (100%)</b>
<b>1ª Parcela</b>	Até 20/01/2024	R\$ 3.619.388,48	R\$ 402.154,28	<b>R\$4.021.542,75</b>
<b>2ª Parcela</b>	Até 20/02/2024	R\$ 3.619.388,48	R\$ 402.154,28	<b>R\$4.021.542,75</b>
<b>3ª Parcela</b>	Até 20/03/2024	R\$ 3.619.388,48	R\$ 402.154,28	<b>R\$4.021.542,75</b>

<b>4ª Parcela</b>	Até 20/04/2024	R\$ 3.619.388,48	R\$ 402.154,28	<b>R\$4.021.542,75</b>
<b>5ª Parcela</b>	Até 20/05/2024	R\$ 3.619.388,48	R\$ 402.154,28	<b>R\$4.021.542,75</b>
<b>6ª Parcela</b>	Até 20/06/2024	R\$ 3.619.388,48	R\$ 402.154,28	<b>R\$4.021.542,75</b>
<b>7ª Parcela</b>	Até 20/07/2024	R\$3.619.388,48	R\$ 402.154,28	<b>R\$4.021.542,75</b>
<b>8ª Parcela</b>	Até 20/08/2024	R\$ 3.619.388,48	R\$ 402.154,28	<b>R\$4.021.542,75</b>
<b>9ª Parcela</b>	Até 20/09/2024	R\$ 3.619.388,48	R\$ 402.154,28	<b>R\$4.021.542,75</b>
<b>10ª Parcela</b>	Até 20/10/2024	R\$ 3.619.388,48	R\$ 402.154,28	<b>R\$4.021.542,75</b>
<b>11ª Parcela</b>	Até 20/11/2024	R\$ 3.619.388,48	R\$ 402.154,28	<b>R\$4.021.542,75</b>
<b>12ª Parcela</b>	Até 20/12/2024	R\$ 3.619.388,48	R\$ 402.154,28	<b>R\$4.021.542,75</b>
<b>TOTAL</b>		<b>R\$ 43.432.661,70</b>	<b>R\$ 4.825.851,30</b>	<b>R\$ 48.258.513,00</b>

[1] Pressupostos baseados na educação comunitária e adaptados à Cultura. Material Bairro escola- passo a passo, realizado pela Associação Cidade Escola Aprendiz, MEC – Ministério da Educação; UNICEF, Prefeitura de Belo horizonte e Prefeitura de Nova Iguaçu. Pensadores que subsidiam o Conceito da Educação Comunitária: 1. Rosa Maria Torres (Comunidade de Aprendizagem) ;queline Moll (Cidades Educadoras); 3 .John Dewey (Pedagogia de Projetos); 4. Anísio Teixeira (Escola Parque); 5. Boaventura Souza Santos (Emancipação); 6. Paulo Freire (Pedagogia Libertária).

[2] <http://www.abragames.org/newsletters-da-abragames/newsletter-abragames-29>

[3] HUWART, J., DICHTER, G., & VANRIE, P. (2012). Coworking spaces: collaborative spaces for microentrepreneurs. Technical Notes EBS.



Documento assinado eletronicamente por **Paulo Roberto Oliveira Da Silva, Assessor Técnico de Coordenador**, em 11/12/2023, às 09:53, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no [Decreto Estadual nº 67.641, de 10 de abril de 2023](#).



Documento assinado eletronicamente por **Tháís Aparecida Da Silva Galina, Assessor Técnico de Coordenador**, em 11/12/2023, às 09:53, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no [Decreto Estadual nº 67.641, de 10 de abril de 2023](#).



Documento assinado eletronicamente por **JACQUES KANN, Usuário Externo**, em 11/12/2023, às 12:23, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no [Decreto Estadual nº 67.641, de 10 de abril de 2023](#).

---



Documento assinado eletronicamente por **Marilia Marton Corrêa, Secretária**, em 11/12/2023, às 13:28, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no [Decreto Estadual nº 67.641, de 10 de abril de 2023](#).

---



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.sp.gov.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.sp.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **0014411964** e o código CRC **031A8B21**.

---