

## ANEXO I

### PLANO DE TRABALHO

Razão Social: Instituto Aplicado de Seleção e Pesquisa - IASP			
CNPJ: 32.487.920/0001-72			
Endereço: SIA Trecho 17 Rua 15 Lote 60 Sala 05/06 1º andar			
Cidade: Brasília	Bairro: GUARÁ	UF: DF	CEP: 71.200-243
Telefone (DDD): (61) 3624-3477	Telefone (DDD): (61) 98130-5411		
E-mail da OSC: <a href="mailto:institutoiasp@gmail.com">institutoiasp@gmail.com</a>		Site da OSC: <a href="http://www.institutoiasp.org.br">www.institutoiasp.org.br</a>	
Representante Legal (Dirigente): Alessandra Gomes da Silva			
Cargo do Representante Legal: Presidente			
CPF: 019.122.841-97	RG/ Órgão Expedidor: 2.430.268 SSP/DF		
Endereço do Representante Legal: QND 07 CONJ B CASA 05 SOBRADINHO-DF			
<b>ACOMPANHAMENTO DA PARCERIA</b>			
Responsável pelo acompanhamento da parceria: Leonardo Batista Silva			
Função na parceria: Coordenador de Programação do Projeto ARTESANO			
RG/ÓRGÃO EXPEDIDOR: 1 940 706 SSP/DF		CPF: 726.642.901-34	
Telefone (DDD): (61) 9 9937-5551		Telefone (DDD): (61) 9 8678-5120	
E-mail do Responsável: <a href="mailto:aprovacaoleonardo@gmail.com">aprovacaoleonardo@gmail.com</a>			

#### 1.1 DADOS DO PROJETO

Título do Projeto: <b>ARTESANO</b>		
Valor do Projeto: R\$ 390.000,00		
Local de realização: Distrito Federal		
Período de Execução: 2021	Início: 23/04/2021	Término: 29/10/2021
Enquadramento: Educacional (X)	Participativo ( )	Auto Rendimento ( )
Valor total do projeto R\$ (extenso): Trezentos e Noventa Mil Reais		
Previsão de Atendimento:		
Previsão de público direto: 500 artesãos e produtores associados ao turismo atendidos pelo curso		
Previsão de público indireto: 10.000 artesãos e produtores associados ao turismo que terão acesso ao manual prático digital disponibilizado pelo site da Secretaria de Turismo do Distrito Federal		
Previsão de Beneficiários direto e indireto: 10.500 artesãos e produtores associados ao turismo		

#### 1.2 HISTÓRICO DO PROPONENTE (Experiências na área, parcerias anteriores)

O Instituto Aplicado de Seleção e Pesquisa tem como principal objetivo promover e defender os direitos sociais, coletivos e difusos, relativos ao patrimônio cultural, histórico, artístico e natural brasileiro, operando em linhas de ações cuja qualidade de vida é enfatizada.

Para tanto, tem desenvolvido diversas atividades junto à comunidade (enfatizando as Regiões Administrativas e as cidades do Entorno do Distrito Federal), a fim de contribuir com a inclusão social e a inserção do

conhecimento, de modo a alcançar objetivos pontuais, quais sejam: lazer, cidadania, educação e cultura; utilizando-se da arte como principal aliada para a realização dessas metas.

Dentro desse escopo, o Instituto pretende, com a realização de seus projetos, contribuir com as ações sociais, no contexto já utilizado pela instituição, que é o de estar ativamente junto à comunidade e nela conhecer suas carências imediatas e, conseqüentemente, viabilizar a melhor maneira de auxiliar as políticas públicas no esclarecimento acerca de temas relevantes em todas as áreas sócio culturais, utilizando-se de uma ferramenta de fácil acesso e compreensão como o trabalho audiovisual.

## **2. DESCRIÇÃO DO PROJETO**

### **2.1. IDENTIFICAÇÃO DO OBJETO**

O **ARTESANO** se propõe a desenvolver ações de capacitação, no formato híbrido com duração de 60 (sessenta) horas, sobre empreendedorismo para geração de emprego e renda ao público de artesãos e produtores associados ao turismo de Brasília com cadastro no Sistema de Informações do Artesanato Brasileiro (SICAB) e Carteira Nacional de Artes que possibilitem o crescimento da economia criativa pela ampliação da capacidade gerencial e o potencial de comercialização de produtos artesanais e do turismo como fatores condicionantes da melhoria da qualidade de vida, valorizando o seguimento do artesanato e do turismo com a cultura empreendedora, apresentando como pano de fundo o Artigo 3º parágrafo I item C da Lei de Incentivo à Cultura que trata sobre a instalação e manutenção de cursos de caráter cultural e artístico, destinados a formação, especialização e aperfeiçoamento de pessoal da cultura respeitando as prerrogativas do Programa Nacional de Apoio a Cultura (Pronac). Desta maneira, serão desenvolvidas **46 (quarenta e seis)** horas de videoaulas, atividades e avaliações em plataforma EAD de fácil acesso por desktop, notebook, tablete e mobile conectado à internet, 04 (quatro) aulas remotas em software de videoconferência de 02 (duas) horas e 30 (trinta) minutos cada uma totalizando **10 (dez)** horas para suporte ao vivo aos artesões no quesito dúvidas realizadas, experiências e contextualização, finalizando com 01 (um) workshop de **04 (quatro)** horas para a prática da identidade visual, e-commerce gestão e empreendedorismo, marketing e comercialização destinado aos 100 indivíduos entre os artesãos e os produtores associados ao turismo com melhor rendimento nas atividades EAD propostas pelo projeto. Todo o conteúdo gerado no decorrer do projeto será copilado em um e-book intitulado como manual do empreendedor na cultura criativa para download gratuito no site da Secretaria de Turismo com intuito de auxiliar os trabalhadores das atividades criativas em seus negócios. Cada artesão e produtor associado ao turismo irá desenvolver com auxílio dos tutores um plano de negócios para seu portfólio de produtos, o qual será avaliado pela comissão formada pelos coordenadores do projeto, convidados, empresários da economia criativa, autoridades da SETUR, e os 05 (cinco) com a melhor avaliação concorrerão à premiação de troféus e medalhas na cerimônia de encerramento no workshop. É importante ressaltar que a previsão é realizar o workshop presencialmente utilizando problem basic lear e team basic learn como metodologias para o exercício dos pontos chaves deste curso. Contudo, caso a vacinação contra covid 19 ainda não tenha sido finalizada ou o Estado determine a manutenção do isolamento social, estratégias como webinários serão aplicadas para realização desta atividade com a mesma proposta metodológica sem comprometer o cronograma do curso.

## 2.2 JUSTIFICATIVA DO PROJETO

O Projeto **ARTESANO** se propõe a desenvolver ações de capacitação que possibilitem a melhoria da qualidade da produção artesanal e do turismo do Distrito Federal, bem como a ampliação dos canais de comercialização do artesanato e do turismo local, como fatores condicionantes para a melhoria da renda dos artesãos e dos produtores associados ao turismo. A valorização e o desenvolvimento do segmento do artesanato e do turismo se apresentam como pano de fundo em todas as ações concebidas neste Projeto pela capacitação dos artesãos e dos produtores associados ao turismo de Brasília com a cultura do empreendedorismo para a profissionalização da economia criativa gerando emprego e renda.

Para tanto, propõe-se um conjunto de ações de capacitação no formato híbrido que promovam transformações estruturantes e empreendedoras no segmento incentivando inovações no processo de trabalho, novas formas de comercialização dos produtos, ampliação da capacidade de gestão de recursos humanos, materiais e tempo, estimular sua autonomia como empreendedor inicial, contribuir para a melhoria no nível de renda e qualidade de vida do artesão e do produtor associado ao turismo no Distrito Federal.

Como premissa, o estímulo ao empreendedorismo é o que introduz e mantém o artesão e o produtor associado ao turismo no mercado de trabalho, por isso é necessário intensificar a qualificação e o aperfeiçoamento daquele que depende dessa atividade como meio único ou complementar de renda familiar. O objetivo é proporcionar um ambiente híbrido de aprendizagem adequado que possibilite ao artesão e ao produtor associado ao turismo conceber, inovar e desenvolver o empreendedorismo para comercializar seu produto zelando para manutenção do fazer tradicional e cuidar para que a inovação do artesanato e do turismo seja usada como estratégia da conquista mercadológica, através da interface consciente do *design* e do comprometimento com os diversos canais de divulgação e venda.

Segundo dados da pesquisa Global Entrepreneurship Monitor (GEM) em 2019, apontou que o Brasil alcançou 23,3% de taxa de empreendedorismo entre a população adulta entre 18 e 64 anos de idade, estimando que existam cerca de 53,4 milhões de brasileiros à frente de alguma atividade empreendedora. O estudo revelou ainda que, de cada 10 brasileiros adultos que não são considerados empreendedores, três deles gostariam de abrir um negócio próprio nos próximos três anos como única ocupação ou renda auxiliar para si e sua família.

Para Carlos Melles, presidente do Sebrae, como resultado da pandemia por coronavírus, acredita-se que 2021 alcançará recorde histórico de empreendedores iniciais na população adulta reforçando a importância de que as políticas e os programas voltados ao empreendedorismo sejam suficientemente abrangentes de modo a abarcar os mais diversos perfis de aspirações e expectativas ligadas ao tema.

Pensando assim, nesta relação de coexistência, não existe nada mais economicamente criativo que o empreendedorismo. O estímulo ao desenvolvimento do cidadão, da livre iniciativa, do empreendedorismo e para isso, baseado na Lei Federal 13.019/2014 (MROSC), em seu Art. 5º no item VI, que diz respeito às diretrizes dadas a gestão pública democrática, deve assegurar a valorização da educação para cidadania ativa.

A pandemia da covid 19 afetou o setor da economia criativa em sua forma de subsistência e existência, já que grande parte dele, como os segmentos artístico e cultural, depende do encontro entre pessoas e da presença em espaços fechados ou de aglomerações em toda sua cadeia produtiva, da criação ao consumo. A pesquisa realizada com 2,6 mil pessoas, publicado no jornal Diário do Comércio, constatou que, até o mês de março, a maioria (80,7% dos respondentes) não possuía vínculo empregatício formal, recebia até 03 salários mínimos (71,3%) e possuía alta carga horária de trabalho (31,5% trabalham mais de 45h semanais). 79,3% cancelaram entre 50% e 100% de suas atividades em abril. Já 65,8% das organizações tiveram que fazer algum tipo de redução de contratos e pouco mais da metade (50,2%) teve que demitir colaboradores. Apesar destes efeitos, muitos profissionais (45,1% dos indivíduos e 42% de organizações) afirmaram vir buscando alternativas e desenvolvendo novos projetos e produtos durante o período de distanciamento social.

A pesquisa nacional Impactos da Covid-19 na Economia Criativa, feita pelo Observatório da Economia Criativa da Bahia (OBEC-BA), em parceria com o think tank (laboratório de ideias) cRio ESPM, o estudo visa a analisar os efeitos da crise provocada pela pandemia do novo coronavírus nas áreas culturais e gerar dados que auxiliem na elaboração de ações para a retomada do setor no período pós-pandemia. A pesquisa verificou que a demanda por capacitação digital e empreendedorismo vem crescendo entre os profissionais do setor e é apontada como solução para a retomada dos negócios. Segundo dados do jornal O Globo, a previsão de aumento de 70% do e-commerce para economia criativa em 2021, pois enquanto a imunização rebanho não for concluída o setor do turismo e artesanato permanecerá prejudicado.

Uma boa gestão é importante para qualquer tipo de negócio, entretanto, entende-se que os erros e fracassos fazem parte do dia a dia dos empreendedores, haja vista que construir ou desenvolver um negócio não é uma tarefa fácil e exige muita dedicação e, sobretudo, capacidade de gestão. A gestão eficiente acarreta é máxima deste projeto, pois é capaz de oferecer uma visão geral e mais nítida do negócio que por consequência auxilia na tomada de decisões importantes acerca dos rumos que o empreendimento deve tomar, desse modo possibilita maior autonomia aos gestores fazendo com que estes alcancem resultados mais satisfatórios.

Com o segmento artístico e turístico, principalmente no que tange o artesanato e ao turismo local, não é muito diferente. O artesanato é um trabalho manual e que tem como principal objetivo transformar matéria prima em objetos úteis. Além disso, apresenta características regionais que, por sua vez, remontam a história e a cultura da região na qual o produto foi desenvolvido.

A gestão é uma ferramenta que possibilita a quem utiliza uma melhor autonomia e um melhor resultado, independentemente do tamanho e o setor em que se enquadre o negócio. Portanto é necessário sempre que se deseja conseguir resultados positivos no mercado. A perspectiva nesse setor é bastante objetiva e otimista e cada vez mais vem ganhando espaço no mercado. Pois além da sua função específica carrega consigo as raízes e a história de uma cultura.

Definido pelo Ministério do Turismo (BRASIL, 2010) como um dos principais atrativos do Turismo Cultural, o artesanato apresenta grande potencial turístico quando mantém sua autenticidade, identidade e originalidade. Da mesma maneira, a comunidade local dos destinos turísticos busca participar de sua economia sem perder o controle desse processo para produtos industrializados e importados.

O turismo atualmente se mostra um ato que vai muito além de viagens, através do mesmo pode-se obter uma grande importância cultural através do contato e convívio entre os povos de diversas localidades. O artesanato revela-se como um importante aliado, em relação ao turismo, pois faz com que o turista leve consigo, uma lembrança material, viva, de tudo que se foi visto e vivido enquanto o mesmo estava em viagem.

O artesanato é um dos componentes da economia criativa, configurando-se como uma importante fonte de renda para diversas famílias brasileiras e um produto cultural capaz de agregar valor ao produto turístico. Enquanto souvenir é utilizado por turistas para preservar memórias da viagem ou presentear alguém, tornando-se meio de divulgação do local onde foi produzido. Seu consumo é dado não apenas pelo uso funcional, mas especialmente devido aos significados que esses bens podem possuir.

Na contramão desse desenvolvimento positivo da atividade, encontra-se o despreparo, por parte dos artesãos e dos produtores associados ao turismo, no que diz respeito ao processo gerencial, comercial e marketing. Portanto, o Projeto **ARTESANO** pretende incentivar a geração de renda, o reconhecimento do valor cultural e a responsabilidade social, a organização do artesão e do produtor associado ao turismo enquanto categoria funcional, e estimular a comercialização dos produtos artesanais e o fortalecimento do turismo local.

A expectativa quanto aos impactos oriundos das grandes ações propostas no Projeto **ARTESANO** é de contribuir para melhoria da qualidade de vida do artesão e do produtor associado ao turismo de forma eficiente e eficaz, havendo uma convergência acentuada com os objetivos e eixos da atuação do Plano Setorial do Artesanato Brasileiro e o Programa Brasileiro de Artesanato, no fortalecimento da economia criativa, viabilização do acesso ao mercado e qualificação do artesão e do produtor associado ao turismo com a melhoria contínua da produção artesanal e fortalecimento do turismo local.

**2.2.1 PÚBLICO ALVO:** Artesãos individuais do Distrito Federal cadastrados no Sistema de Informações do Artesanato Brasileiro, com a Carteira Nacional de Artesão válida, pelo menos 12 (doze) meses de atividade criativa comprovada, com idade entre 16 (dezesesseis) e 60 (sessenta) anos, tendo o artesanato como renda única ou complementar. Ainda, produtores associados ao turismo atuando na cidade de Brasília por pelo menos 12 (doze) meses comprovados por carteira de trabalho, contrato de prestação de serviços, MEI, parcerias, etc.

**2.2.2 INSCRIÇÕES:** Para as inscrições será criado um site sobre o projeto ARTESANO com campo para específico para o artesão e o produtor associado ao turismo preencher a ficha de inscrição e concorrer às vagas. Um link será disponibilizado diretamente no website da SETUR facilitando a sensibilização e o alcance dos artesãos. O link será fornecido para SETUR disparara para os artesãos cadastrados em sua base dados.

**2.2.2.1 SITE PARA INSCRIÇÃO:** A ferramenta para sensibilização e inscrição dos artesãos e dos produtores associados ao turismo no projeto **ARTESANO** será um site profissional com Blog, conectado às Redes Sociais, desenvolvido em HTML, CSS e JAVA, baseado em User Experience com ações SEO, layout atual e criativo baseado na iconografia do Distrito Federal, com dashboard para o usuário contendo informações sobre o projeto ARTESANO, formulário de inscrição e área de trabalho, assim como dashboard tático para a equipe de gestão.

## **2.3 CONTEXTO DA REALIDADE A SER CONTEMPLADA**

No Distrito Federal, por se tratar do polo político nacional, o sistema de fomento é aquecido, principalmente voltado à economia criativa. A partir disto, grandes organizações se formam no prospecto de democratizar a distribuição de recursos públicos e auxiliar em sua aplicabilidade, em diversas estâncias da sociedade, valorizando aspectos sociais, culturais e econômicos.

De acordo com Oliveira, Araújo e Silva (2013), a economia criativa pode ser entendida como um conjunto de atividades que utilizam a criatividade como fator de produção de bens e serviços, resultando em conteúdo simbólico. Os autores afirmam que este é um conceito em evolução, mas que a economia criativa potencialmente gera crescimento e o desenvolvimento econômico de um país, além de promover a inclusão social, a diversidade cultural e desenvolvimento humano. Além disso, a Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento (UNCTAD), em 2010, estabeleceu que a economia criativa possui características culturais, econômicas e sociais, que se relacionam com inovações tecnológicas e com propriedades intelectuais em uma mesma dimensão e que, de maneira indireta, a economia criativa gera transbordamentos no número de empreendedores iniciais.

A realidade brasileira sobre a informalidade inclui 11,6 milhões de trabalhadores sem carteira assinada, 4,5 milhões de trabalhadores domésticos sem carteira assinada, 810 mil empregadores sem CNPJ, trabalhadores por livre iniciativa 24,5 milhões e trabalhadores familiares auxiliares 1,97 milhões, segundo dados publicados pelo IBGE em setembro de 2020.

Observando a crescente demanda pela economia criativa e livre iniciativa para aumento da renda per capita e melhoria das condições de vida do cidadão foi criado o Plano Nacional de Empreendedorismo com diretrizes claras sobre a adequação do currículo escolar sobre o tema. Para tal, é apontada a importância de tornar os professores do ensino básico multiplicadores para estimular o conceito e das ferramentas de empreendedorismo e de novos negócios entre os alunos nas diversas disciplinas do currículo do sistema educacional formal.

Segundo Gomes (2004), o crescimento da presença no mercado das mulheres na esfera econômica demonstra um movimento diverso daquele tradicionalmente verificado na sociedade até então. Não se trata apenas de episódios de ingresso no mercado de trabalho para complementar a renda familiar, embora essa motivação também esteja presente, especialmente quando se consideram as sucessivas crises da economia brasileira e as altas taxas de emprego. Trata-se de uma mudança social de grandes proporções, pois envolve transformações nas expectativas de vida profissional, pessoas e nas relações familiares. No Distrito Federal 97% dos artesãos são mulheres com renda média de um e meio salários mínimos, feche de família e atuando no mercado sem qualificação empreendedora.

A maioria dos empreendedores brasileiros tem a responsabilidade de chefiar uma unidade familiar. É o que mostra os dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD), realizada pelo IBGE. Em 2014, dos 24,9 milhões de empreendedores, 61% eram chefes de domicílio, 24% eram cônjuges e 11% eram filhos.

Em média, em 2014, os empreendedores tinham 7,9 anos de estudo. Quando consideradas as faixas de escolaridade, observa-se que em torno de 1/3 do total possuía apenas ensino fundamental incompleto. Por outro lado, 46% já possuíam grau maior de escolaridade, sendo que 30% tinham ensino médio completo ou incompleto e 16% ensino superior incompleto ou mais.

Sendo assim, fica nítida que a importância da capacitação de artesãos e dos produtores associados ao turismo sobre empreendedorismo e comércio digital na pandemia da covid 19 como ferramentas indispensáveis para garantir a renda familiar e a manutenção de empregos neste setor cultural. Assim, a intenção é gerar a cultura empreendedora nesta época de covid 19 capacitando os artesãos e dos produtores associados ao turismo quanto ao empreendedorismo e o comércio digital possibilitando a abertura do leque de possibilidades comerciais estimulando a melhoria dos produtos artesanais, da apresentação ao cliente, etc.

No Distrito Federal, o artesanato é, reconhecidamente, um dos mais encantadores pela sua diversidade de materiais e de peças produzidas e de matéria prima utilizada que ganha vida nas mãos dos artesãos da terra. No Distrito Federal, os decoradores descobriram toda a sofisticação do rústico e da arte artesanal de modo que passaram a inseri-la nos projetos mais grandiosos e sofisticados.

A Secretaria de Turismo do Estado, por meio do Programa de Promoção do Artesanato instituído, vem desenvolvendo e implementando ações de fomento a atividade artesanal do Distrito Federal com o objetivo de coordenar e desenvolver atividades que visam à valorização do artesão e dos produtores associados ao turismo, elevando seu nível cultural, profissional, social e econômico, imprimindo uma legítima forma de se reconhecer os valores indiscutíveis do fazer tradicional. Com seus eixos norteadores definidos a partir de orientações e diretrizes do Programa do Artesanato Brasileiro (PAB) e do Programa Nacional de Desenvolvimento e Estruturação do Turismo (PRODETUR).

Nos últimos anos, constatou-se que o Distrito Federal deu um grande salto no desenvolvimento do artesanato e do turismo, mostrando qualidade, criatividade e aumento da sua capacidade de produção. Sendo assim, divulgar e incrementar a demanda pela produção artesanal, principalmente por meio do turismo nacional e internacional, da comercialização, da exportação, é fundamental para o desenvolvimento social, econômico, cultural e turístico do Estado.

O artesanato representa um dos segmentos com maior potencialidade para contribuir de forma direta para geração de trabalho, ocupação e renda. Pois, trata-se de um modo de produção com características próprias e com grande potencialidade de agregação de valor ao produto, bem como de uma maior inserção tanto no mercado interno quando no mercado externo. Assim, o artesanato também é um agente de inclusão social, sendo compromisso da política pública em promover o desenvolvimento da atividade artesanal e permitir que ela, de fato cumpra com a sua função de preservar a cultura local e gerar renda com autonomia para as comunidades e o aumento da qualidade de vida dos artesãos. Esta premissa vem de encontro do reconhecimento e fortalecimento da Política Artesanal do Distrito Federal desenvolvida pela Secretaria de Estado do Turismo.

O Governo do Distrito Federal realiza investimentos na economia criativa fomentando a abertura de espaços para a exposição e comercialização dos produtos do artesanato de Brasília. O projeto Artesanato de Brasília promoveu a abertura de 02 lojas em shoppings da cidade, com alto fluxo de pessoas diariamente, destinadas à comercialização de trabalhos de artesãos cadastrados na Secretaria de Turismo. A iniciativa é admirável; contudo se os artesãos fossem capacitados como noções de identidade visual da marca, marketing e comercialização, gestão e empreendedorismo, ainda e-commerce geraria maior volume de vendas potencializando a oportunidade criada pelo Distrito Federal.

O projeto atende a essência almejada pelo Distrito Federal promovendo capacitação, empreendedorismo, inovação, empregabilidade, geração de renda e segurança aos cidadãos neste tempo de pandemia pela qualificação deste profissional de grande importância para o fortalecimento do turismo e da economia criativa.

## **2.4 ORIGEM DO ORÇAMENTO PARA A DESPESA**

EMENDA PARLAMENTAR 00340.01, vinculada ao Programa de Trabalho 23.695.6207.9122.0005, cuja descrição trata-se de TRANSFERÊNCIA DE RECURSOS PARA CAPACITAÇÃO DE MÃO DE OBRA EM PROL DO SETOR DE SERVIÇOS E TURISMO DO DISTRITO FEDERAL.

## **2.5 OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GERAL:**

Implantar o Projeto **ARTESANO** de forma a fomentar o artesanato e o turismo local como atividade econômica sustentável, de inclusão social e produtiva, contribuindo no fortalecimento e promoção do segmento artesanal, como um gerador de ocupação e renda pela capacitação de artesãos de Brasília sobre o empreendedorismo e a gestão no atendimento ao cliente e o comércio digital especialmente em tempo de pandemia, para fortalecimento do turismo e do artesanato do Distrito Federal, atendendo as diretrizes do Plano Nacional de Artesanato, do Programa de Artesanato Brasileiro, do Plano Setorial de Artesanato e do Programa Nacional de Desenvolvimento e Estruturação do Turismo (PRODETUR).

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Capacitar os artesãos e produtores associados ao turismo sobre o empreendedorismo no atendimento ao cliente;
- Ampliar o acesso de artesãos e produtores associados ao turismo à capacitação para geração de emprego e renda;
- Estimular a propagação da ideologia do desenvolvimento econômico criativo;
- Capacitar artesãos e produtores associados ao turismo sobre comércio eletrônico;
- Trabalhar o processo de aprendizagem e a iniciativa com coaching ontológico;
- Promover as estratégias abordadas pelo Plano Nacional de Cultura e o PAB;
- Incentivar novas atividades de capacitação no terceiro setor, voltadas ao empreendedorismo;
- Construir o manual do empreendedor na cultura criativa como produto deste projeto;
- Estimular inovações entre os artesãos e produtores associados ao turismo nesta época de pandemia;
- Fomentar suporte para empreender com segurança;
- Discutir a economia embasada na comercialização justa e produção sustentável;
- Fortalecer o turismo do Distrito Federal pela capacitação dos artesãos e produtores associados ao turismo;
- Agregar valor ao turismo local pela excelência do artesanato local;

- Trabalhar técnicas de comercialização e marketing digital;
- Trabalhar a identidade visual do artesanal, de seu negócio e o dos produtos artesanais;
- Trabalhar o atendimento ao cliente;
- Desenvolver a consciência dos artesãos e produtores associados ao turismo sobre os valores culturais, estético-formais e socioambientais relacionados à sua atividade;
- Valorizar o artesanato do Distrito Federal ampliando sua presença no mercado nacional e internacional;
- Promover o aperfeiçoamento e inovação da produção artesanal, com o desenvolvimento de novas coleções de produtos, bem como indicação de melhorias em peças;
- Prestar apoio estratégico aos artesãos e produtores associados ao turismo, especialmente mediante promoção de qualificação profissional;
- Estimular a inserção de jovens artesãos e produtores associados ao turismo no mercado;
- Fomentar, apoiar e fortalecer a atividade e a cadeia produtiva do artesanato, desenvolvendo instrumentos e ferramentas que promovam a melhoria na qualidade dos processos, produtos e serviços do setor artesanal e turístico;
- Inserir os artesãos e produtores associados ao turismo na Educação 4.0 indicado pelo Ministério da Educação como modelo nacional.

## **2.6 METAS**

### **2.6.1 METAS QUANTITATIVAS**

- Realizar 01 (UM) workshop de 04 (quatro) horas reunindo os 100 (cem) indivíduos entre artesãos e produtores associados ao turismo mais bem colocados nas atividades EAD, equipe e convidados;
- Confeccionar 46 (quarenta e seis) horas de videoaulas sobre a gestão, a cultura empreendedora e o comércio digital para a economia criativa;
- Realizar 10 (dez) horas de aulas remotas síncronas sobre a cultura empreendedora e o comércio digital para a economia criativa;
- Confeccionar o manual do empreendedor na economia criativa para divulgação entre todos os artesãos e produtores associados ao turismo do Distrito Federal por um canal indicado pela SETUR para download gratuito;
- Capacitar 500 (quinhentos) artesãos e produtores associados ao turismo com cursos híbridos com duração de 60 (sessenta) sobre gestão, empreendedorismo e comércio digital para geração de renda e emprego;
- Realizar 01 (um) concurso interno avaliando os planos de negócios individuais e o novo produto criado por cada artesão selecionando os 05 (cinco) com maior apelo de mercado para concorrer a premiações no segundo workshop na cerimônia de encerramento.
- Auxiliar os artesãos e produtores associados ao turismo de maneira tutorada no desenvolvimento de um plano de negócios.
- Emitir 500 (quinhentos) certificados on-line para os artesãos e produtores associados ao turismo que participarem do projeto e com este certificado a Secretaria de Turismo poderá emitir a carteirinha de artesão.

### **2.6.2 METAS QUALITATIVAS**

- Realizar workshop sucinto abordando a temática de desenvolvimento econômico e fortalecimento do artesanato pelo empreendedorismo no atendimento ao cliente e comércio digital;



- Formar artesãos e produtores associados ao turismo empreendedores que almejem inovações para geração de renda e fortalecimento do turismo;
- Fomentar a cultura empreendedora entre os artesãos e produtores associados ao turismo com a confecção do manual do artesão empreendedor;
- Gerar perspectivas entre os artesãos e produtores associados ao turismo para a comercialização de seus produtos artesanais pelo comércio digital;
- Promover a geração de renda e emprego;
- Colaborar com a excelência do turismo do Distrito Federal;
- Informar sobre as políticas econômicas para artesãos e produtores associados ao turismo empreendedores individuais, informais e digitais;
- Aumentar a representatividade do artesanato de Brasília no cenário nacional;
- Promover a livre iniciativa para a geração de inovações nos processos de produção artesanais;
- Apoiar e fortalecer a atividade e a cadeia produtiva do artesanato;
- Estimular o networking entre os participantes;
- Trabalhar a Educação 4.0 adotada pelo Ministério da Educação como novo modelo nacional.

## 2.7 INDICADORES DE MONITORAMENTO

No. da Meta	Descrição da Meta	Data de início	Data de término	Resultados Esperados	Indicadores de Monitoramento	Meios de Verificação do cumprimento das metas
01	Realizar 01 curso híbrido de 60 (sessenta) horas para 500 artesãos	20/05/2021	29/10/2021	Capacitação dos artesãos em e-commerce	Presença nas videoaulas e aulas remotas síncronas, relatório de desempenho das Atividades EAD	Provas individuais e trabalhos em grupo na plataforma EAD
02	Realizar 01 workshop sobre empreendedorismo e comércio digital na economia criativa	20/09/2021	20/09/2021	Realização workshops para a capacitação dos artesãos	Registros fotográficos, Divulgações	Relatório, Declarações, ATA
03	Capacitar 500 artesãos como empreendedores da economia criativa	23/04/2021	29/10/2021	Capacitar artesãos como empreendedores no setor da economia criativa	Entrega de Certificados on-line, Lista de Inscrição e presença	Lista de Presença, monitoramento de acesso à plataforma EAD e rendimento nas atividades propostas
04	Alcançar artesãos o e-book produzido neste projeto	23/04/2021	29/10/2021	Proporcionar aos artesãos acesso digital ao conteúdo do curso copilado	Acesso à página de hospedagem do manual do artesão empreendedor	Número de downloads do manual do artesão empreendedor

				no formato e-book	no site da SETUR-DF	no site da SETUR-DF
--	--	--	--	-------------------	---------------------	---------------------

### 2.7.1 METAS/OBJETIVOS/ATIVIDADES

Metas	Objetivo	Atividades
1 – Qualificação e formação do e produtores associados ao turismo:	Prestar apoio estratégico aos artesãos e produtores associados ao turismo, especialmente mediante promoção de qualificação profissional;	- Formação da turma de artesãos empreendedores; - Realizar oficinas apresentando a importância da Identidade Cultural bem como a necessidade de melhoria da qualidade da Produção Artesanal e aprimoramento de produtos; - Realizar Cursos sobre comércio eletrônico e de Gestão Empreendedora; - Incentivar por meio de workshops a prática de artesãos e produtores associados ao turismo no marketing e vendas usando Redes Sociais e outras soluções.

### 2.8 FORMA DE EXECUÇÃO DAS ATIVIDADES OU PROJETOS E DE CUMPRIMENTO DAS METAS A ELES ATRELADAS

O **ARTESANO** terá a duração de 06 (seis) meses e prevê a seguinte estrutura:

- Utilização de plataforma LMS compatível com desktop, mobile e notebook para a realização das atividades EAD;
- Criação de conteúdo digital (videoaulas e atividades EAD);
- Criação de atividades EAD avaliativas para garantir a avaliação do desempenho dos beneficiários e o monitoramento do projeto;
- Hospedagem das videoaulas na plataforma LMS;
- Utilização de softwares para a realização de 04 aulas remotas concomitantes às videoaulas;
- Realização de 01 (um) Workshop presencial para os 100 artesãos mais bem colocados nas atividades EAD;
- Concurso interno para definir os 05 (cinco) melhores planos de negócios e novos produtos;
- Confecção do manual do artesão empreendedor;
- Emissão de certificados on-line aos concluintes.

## Realização da Capacitação Vivencial:

Ord.	Módulo	Módulo -	Carga Horária
II	1	Identidade visual do seu negócio	05h
III		Gestão e empreendedorismo	15h
IV		Marketing e comercialização	13h
V		E-commerce e redes sociais	13h
IX	2	Aula remota I – Identidade visual,	2,5h
X		Aula remota II – Gestão e empreendedorismo	2,5h
XI		Aula remota III – Marketing e comercialização	2,5h
XII		Aula remota IV – Comércio digital	2,5h
XIII	3	Workshop – Prática do empreendedorismo e e-commerce	04h
<b>TOTAL</b>			<b>60 horas</b>

## Organograma do Projeto ARTESANO



*Fluxograma das atividades desenvolvidas*

### Módulo 1 – Videoaulas em plataforma LMS com tutoria (46 horas)

Neste módulo será discutido a gestão, o empreendedorismo e o comércio digital de maneira inter e transdisciplinar

A proposta deste projeto é preparar os artesãos e produtores associados ao turismo do Distrito Federal com ferramentas de gestão, liderança, marketing e comércio digital para o novo cenário comercial agregando valor a imagem de seus produtos artesanais e diferenciais de atendimento ao cliente, ampliação de sua rede de fornecedores,

criação de parcerias, análise de mercado, identificação do perfil do cliente e, especialmente, aumentar seu poder de fogo com o e-commerce ampliando seu alcance para vendas a distância baseadas na publicidade de redes sociais promovendo a expansão do artesanato de Brasília e fomentando o turismo local.

O tema identidade visual será abordado de maneira didática e clara para que os artesãos e produtores associados ao turismo captem a importância da marca como seu cartão de visitas, a apresentação do produto artesanal com embalagens inovadoras e sustentáveis, a descrição de seu portfólio com ficha técnica completa informando sobre a matéria prima nos quesitos origem e durabilidade, a técnica artesanal utilizada e o histórico do artesão na economia criativa.

A gestão será trabalhada com foco na qualidade e eficiência, estabelecimento de metas e objetivos, planejamento estratégico, pesquisa de mercado em busca de informações essenciais para auxiliar na precificação dos produtos artesanais, estabelecimento de parcerias comerciais e redes de contato.

Para alcançar os clientes, estratégias de marketing e comercialização serão apresentadas aos artesãos de Brasília para auxiliar no preparo de eventos e feiras, atuação no varejo e atacado, o uso da propaganda tradicional e digital para maximizar o desenvolvimento da marca.

Não poderia deixar de fora o e-commerce neste projeto de atualização dos artesãos e produtores associados ao turismo de Brasília potencializando os canais de venda, os meios de pagamentos, o atendimento ao cliente, o pós-venda e os meios de envio dos produtos artesanais com agilidade e segurança para garantir a satisfação do cliente.

Desta maneira, a grade curricular deste projeto foi criada para capacitar os artesãos e produtores associados ao turismo de Brasília para a nova era comercial baseada no marketing digital, nas redes sociais e no delivery. Assim, a identidade visual de seu portfólio de produtos artesanais, assim como a apresentação ao cliente correspondem a uma das máximas desta iniciativa de contribuição ao crescimento da economia criativa do Distrito Federal.

O artesão e produtores associados ao turismo nesta etapa realizará o desenvolvimento do seu plano de negócios abordando os produtos artesanais de seu portfólio com foco no empreendedorismo e no comércio digital inserindo-o no universo do marketing digital, desenvolvimento da marca, na gestão do negócio com o objetivo de tornar sua atividade na economia criativa sustentável e lucrativa.

A oferta de disciplinas na modalidade EAD busca respeitar o distanciamento social, inserir os artesãos e produtores associados ao turismo no universo da metodologia 4.0 adotada pelo Ministério da Educação, flexibilizar os horários de aulas para não prejudicar a rotina de trabalho dos participantes, gerar conteúdo digital para a Secretaria de Turismo ofertar de maneira gratuita aos artesãos e produtores associados ao turismo não selecionados para o projeto, ambientar os artesãos no ambiente virtual de aprendizagem, permitir tutoria individualizada durante todo o projeto sobre as disciplinas trabalhadas, suporte no desenvolvimento do plano de negócios e o novo produto a ser apresentado.

## **GRADE CURRICULAR:**

### **Identidade Visual**

- Importância da Marca;
- Como avaliar a sua Marca, comparando as Marcas existentes (Pontos de Contato da Marca);
- O que deve compor uma *Tag* (etiquetas, com ficha técnica, origem e informações de conservações do produto);
- Cartão de visita;
- Embalagem para envio e comercialização.

### **Gestão**

- Características de Comportamento empreendedor pela ONU.**
- Busca e oportunidades e iniciativa; Persistência, correr riscos calculados;

- Qualidade e eficiência, Precificação (custos)
- Comprometimento, Busca de informações;
- Estabelecimento de Metas; Planejamento e monitoramento;
- Rede de contatos; Autoconfiança.

### **Marketing e comercialização:**

- Mercado (atacado e varejo apresentando tabelas de preço);
- Como se preparar para Feiras e Rodadas de Negócios;
- Marketing Digital (fotografia, divulgação, canais, publicação de conteúdo, investimento em mídia).

### **Comércio digital:**

- Marca;
- Redes Sociais;
- Canais de venda;
- Meios de pagamento;
- Meios de envio.

### **Videoaulas**

As videoaulas serão produzidas em estúdio profissional com chroma-key, gravação com resolução 1080, efeitos de animação, criação de planos de fundo em 3D personalizado para cada videoaula, confecção de lower third para cada tutor, edição audiovisual com software Adobe, hospedagem na plataforma LMS para disponibilização aos participantes. A opção pelas videoaulas ocorreu por alguns fatores como a necessidade de manutenção da integridade física da população com isolamento social em decorrência da pandemia da covid 19, permitir aos beneficiários flexibilidade de horário para participar das aulas sem comprometer sua rotina profissional e familiar, gerar conteúdo digital para a SETUR disponibilizar gratuitamente em seus canais de comunicação alcançando seu público-alvo e atender ao Ministério da Educação na utilização da metodologia educacional 4.0. O material produzido será de propriedade do Instituto Aplicado de Seleção e Pesquisa – IASP.

### **Vinhetas**

Serão produzidas vinhetas sobre o projeto explicando o objetivo, funcionamento e conteúdo programático para serem utilizadas como introdução das videoaulas e divulgação no site do projeto. Estas vinhetas serão divulgadas no site de inscrição do projeto, nas redes sociais no perfil criado para a divulgação, em linha de transmissão por aplicativos e disponibilizadas para a Secretaria de Estado de Turismo do Distrito Federal inserir em seus canais de divulgação.

### **Plataforma LMS**

A plataforma LMS é a abreviação de Learning Management System ou Sistema Gestão Educacional e corresponde a uma ferramenta de ensino a distância. O ambiente virtual de aprendizagem escolhido é de fácil navegação, pode ser acessada por desktop, notebook, tablet e mobile conectados à internet permitindo assistir as aulas e realizar as atividades EAD de qualquer local e a todas as horas flexibilizando aos beneficiários a participação do projeto **ARTESANO**.

## **Manual do Empreendedor Na Economia Criativa**

A proposta é copilar todos os conteúdos produzidos neste projeto no formato e-book para disponibilizar livre acesso aos artesãos e produtores associados ao turismo em todo território nacional pelas plataformas da SETUR com o objetivo de criar uma cultura empreendedora entre os trabalhadores da economia criativa para geração de emprego e renda.

### **Módulo 2 – Aulas remotas síncronas (10 horas)**

**Neste módulo serão trabalhados a identidade visual, gestão e empreendedorismo, marketing e comercialização concluindo com e-commerce**

A proposta deste módulo é ofertar 04 (quatro) aulas ao vivo, por aplicativos de videoconferência cada qual com duração de 02 (duas) horas e 30 (trinta) minutos, para os artesãos e produtores associados ao turismo sobre os conteúdos trabalhados nas videoaulas gravadas e disponibilizadas m plataforma LMS promovendo um momento de interação para o suporte de dúvidas, discussão de problemas vivenciados pelos artesãos em seu cotidiano profissional, ofertar dicas para alavancar a economia criativa, abordar o papel do e-commerce neste momento de pandemia e sua importância na pluralidade de clientes por longo alcance de marketing digital, permitir troca de experiências entre artesãos do mesmo nicho, discutir a importância da construção e manutenção da marca, planejamento e metas, leitura de mercado, marketing digital. Enfim, é o momento de trocas de experiência e interação buscando fomentar a maturidade comercial do artesão. As aulas serão realizadas em softwares de videoconferência ativa promovendo aulas ao vivo com a participação do tutor e dos alunos em 04 (quatro) encontros com duração de 02 (duas) horas e 30 (trinta) minutos. Estas aulas remotas serão disponibilizadas na plataforma LMS para serem assistidas conjuntamente com as videoaulas, no formato biblioteca virtual.

### **Software de videoconferência**

As aulas remotas síncronas são realizadas ao vivo com a participação dos tutores e dos artesãos correspondendo a encontros presenciais, tanto que o Ministério da Educação não a classifica como aula EAD e sim uma tecnologia que segue os princípios da educação presencial.

### **Módulo 3 – Workshop (04 horas)**

**Neste módulo será realizado 01 (um) workshop com oficinas práticas sobre empreendedorismo, marketing, identidade visual, apresentação pessoal e atendimento ao cliente, vitrinismo e organização do ambiente de vendas, e-commerce, ainda uma palestra com um coach ontológico trabalhando o processo de aprendizagem, autoestima, autoimagem, potencial pessoal e profissional para auxiliar os artesãos e produtores associados ao turismo a encontrar seu ponto de equilíbrio neste momento delicado de pandemia da covid 19 finalizando com cerimônia de premiação para os 05 (cinco) artesãos com melhor rendimento no curso.**

A proposta deste módulo é promover no primeiro workshop uma experiência única com oficinas no formato metodologias ativas baseadas nos métodos Problem Basic Learn e Team Basic Learn para os exercícios dos temas propostos e troca de experiências entre artesãos de nichos e regiões diferentes. Já no segundo workshop os praticantes serão submetidos a uma experiência incrível com um coaching ontológico, logo após uma cerimônia de premiação dos 05 (cinco) produtos escolhidos e o encerramento.

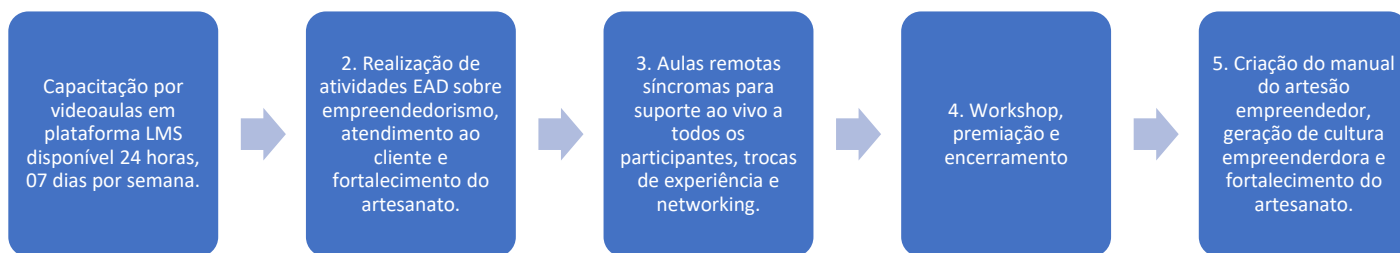
Os participantes serão organizados em 04 (quatro) turmas com 25 (vinte e cinco) alunos para as oficinas de 50 (cinquenta) minutos. Cada oficina será realizada em uma sala para 50 (cinquenta) alunos com o objetivo de respeitar o distanciamento de 1,5 metros definido pelos órgãos regulamentadores de saúde. Para evitar o alto fluxo de alunos trocando de sala, os tutores realizarão essa dinâmica trocando de sala possibilitando que todas as turmas sejam atendidas com segurança. A palestra será realizada no auditório também mantendo o distanciamento recomendado. O coffee break será organizado em 02 (dois) ambientes para evitar a aglomeração.

<b>Evento</b>	<b>Horários</b>	<b>Atividade</b>	<b>Turmas</b>
Workshop 1	14:00 às 14:50	Oficina 1	A
		Oficina 2	B
		Oficina 3	C
		Oficina 4	D
	15:00 às 15:50	Oficina 1	B
		Oficina 2	C
		Oficina 3	D
		Oficina 4	A
	15:55 às 16:05	Coffee Break	A, B, C e D
	16:10 às 17:00	Oficina 1	C
		Oficina 2	D
		Oficina 3	A
		Oficina 4	B
	17:10 às 18:00	Oficina 1	D
		Oficina 2	A
		Oficina 3	B
		Oficina 4	C

*Cronograma dos workshops*

A partir destas metas estabelecidas, o Instituto Aplicado de Seleção e Pesquisa sintetizou seus conceitos e elaborou o **ARTESANO** para o fortalecimento da economia criativa pela excelência dos artesãos e produtores

associados ao turismo de Brasília. Estes passos, conforme o fluxograma abaixo, foram pensados para uma implementação objetiva e tangível, de maneira a, de fato, alcançar resultados expressivos.



Para atender as medidas de segurança serão distribuídos frascos de 30 mililitros para cada um dos 100 alunos, os colaboradores e terceirizados, assim como máscaras de tecido personalizadas com a marca do projeto ARTESANO e logomarca da Secretaria de Turismo do Distrito Federal.

Observação: fica claro que para manter a segurança dos participantes durante a pandemia o workshop poderá ser realizado via webconferência, com a mesma ferramenta utilizada para as aulas remotas, na modalidade online para garantir o bom andamento das atividades e o respeito ao cronograma definido neste instrumento.

### Os Instrutores

A equipe será formada por 07 (sete) instrutores para atender a plataforma LMS, a produção e gravação das videoaulas, acompanhar os participantes no desenvolvimento do plano de negócios e ministrar as oficinas e a palestra nos workshops.

A plataforma LMS contará com 04 (quatro) instrutores para supervisionar o bom andamento das atividades online e sanar as dúvidas e demandas dos participantes. Assim, cada instrutor será responsável por 125 (cento e vinte e cinco) alunos durante do o período do curso, uma vez que a plataforma permanecerá disponível para os artesãos a partir da data de confirmação do aceite sua inscrição.

Para confecção e gravação das videoaulas será necessário envolver os 07 (sete) instrutores que se responsabilizarão pela confecção do material didático e pela gravação ofertando os direitos para imagem para a Secretaria de Turismo do Distrito Federal.

As aulas remotas serão realizadas por 04 (quatro) instrutores sobre os temas identidade visual (aula 1), gestão e empreendedorismo (aula 2), marketing e comercialização (aula 3) e comércio digital (aula 4).

Para a realização do workshop será necessária uma equipe de 04 (quatro) instrutores para conduzir oficinas e a palestra será realizada pelo Coach ontológico fornecido pela empresa Ápice Hospitalidade. No workshop serão desenvolvidas as 04 (quatro) oficinas com as temáticas supracitadas e a palestra.

### Tabela ilustrativa dos instrutores

Instrutores	Módulos	Atividades
01	1	05 horas de videoaulas sobre identidade visual
02	1	10 horas de videoaulas sobre Gestão
03	1	05 horas de videoaulas sobre empreendedorismo
04	1	05 horas de videoaulas sobre marketing digital



05	1	05 horas de videoaulas sobre comercialização
06	1	10 horas de videoaulas sobre e-commerce
07	1	06 horas de videoaulas sobre plano de negócios
08	1	Tutoria para o grupo A (125 alunos) na plataforma LMS
09	1	Tutoria para o grupo B (125 alunos) na plataforma LMS
10	1	Tutoria para o grupo C (125 alunos) na plataforma LMS
11	1	Tutoria para o grupo D (125 alunos) na plataforma LMS
12	2	03 horas de aula remota 1- sobre identidade visual
13	2	03 horas de aula remota 2- sobre gestão e empreendedorismo
14	2	03 horas de aula remota 3- sobre marketing e comercialização
15	2	03 horas de aula remota 4- sobre comércio digital
16	1 e 2	Tutoria para o grupo A (125 alunos) para elaboração do plano de negócios
17	1 e 2	Tutoria para o grupo B (125 alunos) para elaboração do plano de negócios
18	1 e 2	Tutoria para o grupo C (125 alunos) para elaboração do plano de negócios
19	1 e 2	Tutoria para o grupo D (125 alunos) para elaboração do plano de negócios
20	3	Tutoria para oficina 1 (25 alunos) no workshop 1
21	3	Tutoria para oficina 2 (25 alunos) no workshop 1
22	3	Tutoria para oficina 3 (25 alunos) no workshop 1
23	3	Tutoria para oficina 4 (25 alunos) no workshop 1

Já no módulo 1, os participantes serão orientados que o trabalho final do curso de capacitação é o desenvolvimento de um plano de negócios que seja executável sem seu nicho de atividade criativa englobando seu portfólio de produtos utilizando os recursos que habitualmente utiliza podem ser ou não voltado para seu público-alvo ou na expectativa de abertura de novos mercados captando clientes com perfil diferente do já conquistado.

No decorrer dos módulos 1, 2 e 3 os participantes receberão a mentoria dos tutores 16, 17, 18 e 19 especificamente para o desenvolvimento do plano de negócios englobando o portfólio de seus produtos. Cada tutor será responsável por atender 25 (vinte e cinco) artesãos e produtores associados ao turismo no decorrer do processo de qualificação auxiliando de maneira integral e sigilosa. Todos os participantes serão informados sobre a premiação na cerimônia de encerramento do projeto.

A premiação contemplará os 05 (cinco) indivíduos entre artesãos e produtores associados ao turismo que alcançarem maior escore entre a comissão julgadora, formada pelos coordenadores do curso, profissionais

convidados da SETUR, empresários da economia criativa e representantes do legislativo que levantam a bandeira das atividades criativas como fonte geradora de renda e emprego.

Os critérios utilizados pela comissão julgadora são claros e serão aplicados de maneira imparcial. Serão 03 (três) itens avaliados: o plano de negócios, a campanha de marketing digital e o rendimento nas atividades/avaliações EAD em plataforma LMS.

### **Critérios de avaliação do Plano de Negócios**

Serão analisados os critérios abaixo, para avaliação do plano de negócios:

**Identidade comercial:** Expressão da marca

**Análise de mercado:** saber quem são seus concorrentes, clientes e fornecedores, além de detalhes sua rede de fornecedores e o portfólio de produtos a oferecer.

**Público-alvo:** perfil do cliente que deseja alcançar, faixa etária, renda, canais de comunicação, pessoa física ou jurídica, onde é encontrado, interesses e necessidades.

**Posicionamento do produto:** seu posicionamento no mercado, qualidade e custo-benefício.

**Plano operacional:** como o negócio está estruturado, estimativa da capacidade produtiva e de logística, localização, instalações, equipamentos e insumos.

**Plano financeiro:** quanto deve ser o investimento inicial, qual o risco da operação, custos iniciais, despesas e receita, capital de giro, fluxo de caixa e lucratividade.

### **Critérios de avaliação do Desempenho em Plataforma LMS**

Serão analisadas as menções obtidas em cada atividade proposta, sendo que o critério de desempate será o número de tentativas para conclusão, uma vez que serão disponibilizadas 02 (duas) tentativas para cada avaliação EAD em plataforma LMS.

### **O e-book Manual do Artesão Empreendedor**

Todo o material criado para este projeto incluindo os textos de apoio, as informações coletadas na plataforma LMS pelos tutores, as contribuições dos beneficiários nas aulas remotas, um catálogo com os produtos criados, os planos de negócios dos participantes organizados por nicho, os links da videoaulas, tudo isso será organizado em um e-book intitulado Manual do Artesão Empreendedor para download gratuito nos canais de comunicação da SETUR. Esse produto é fundamental para empoderar os artesãos na geração de renda e emprego, aumento o faturamento, inovando, enfim trilhando o caminho do empreendedor inicial.

## **2.9 RESULTADOS ESPERADOS**

O presente projeto tem como objetivo ampliar o acesso ao conhecimento acerca do empreendedorismo, no que diz respeito à economia criativa, geração de renda, segurança do binômio artesão-cliente e fortalecimento do turismo local pela excelência dos produtos artesanais.

Sendo assim, o resultado esperado é que, após a capacitação destes, haja um aumento considerável no turismo local no Distrito Federal, assim como um incremento na comercialização de artesanatos in loco e virtualmente, configurando pela excelência no atendimento ao cliente e conhecimento sobre o turismo local.

A capacitação direta e indireta de artesãos e produtores associados ao turismo pela criação do manual do empreendedorismo na economia criativa para difundir a cultura empreendedora no atendimento ao cliente, tornar Brasília o modelo a ser seguido no quesito empreendedorismo no artesão e produtores associados ao turismo, conseqüentemente, o fortalecimento do turismo local.

As informações geradas durante todo o processo serão registradas e analisadas para basear as discussões e reavaliações com vistas às ações de impactem melhores resultados. Esse momento é um ponto de convergência importante no desenvolvimento do projeto, onde todas as informações permitirão uma releitura da realidade e redirecionamento das ações, se for o caso, e fortalecimento de outras, se assim for evidenciado. Um questionário de avaliação será aplicado junto ao público beneficiário do projeto quando 50% de cada módulo for concluído, para identificar o grau de satisfação e o alcance da meta ora desenvolvida, ainda permitir tempo de resposta no decorrer do projeto para garantir aos participantes o máximo aproveitamento.

**Estrutura da Avaliação / Itens avaliados:**

- 1 – Grau de satisfação com a capacitação;
- 2 – Carga horária;
- 3 – Infraestrutura do local;
- 4 – Qualidade dos materiais e matérias-primas utilizadas;
- 5 – Desempenho dos instrutores: Domínio do Assunto / Conteúdo; Interação / Relacionamento com o Grupo; Utilização do tempo e dos materiais; Metodologia (maneira de ensinar / dinâmicas); Pontualidade e uso do tempo; Clareza na linguagem;
- 6 – Recursos tecnológicos para EAD utilizados;

<b>MÓDULO</b>	Qualificação e formação do artesão				
	<b>Descrição</b>	<b>Quant. Turma</b>	<b>CH por ação</b>	<b>CH Total</b>	<b>Desempenho</b>
<b>Etapa 01</b>	<b>Ações Introdutórias:</b> - Encontro de alinhamento e capacitação dos colaboradores do projeto sobre os recursos utilizados, método e metodologia aplicados, metas a serem alcançadas.				
	- Diagnóstico dos beneficiários do projeto sobre o conhecimento prévio sobre empreendedorismo, inovação, economia criativa, tecnologia EAD.				
	- Reunião de sensibilização, nivelamento e seleção dos artesãos.				
	- <b>Ação Específica</b> Instrutoria sobre o uso da plataforma LMS, conteúdos e materiais digitais,				

<b>Etapa 02</b>	software para aulas remotas e metodologia do projeto.				
	<b>Modulo I – Capacitação técnica</b> -Videoaulas sobre Identidade visual e atividades EAD.				
	- Videoaulas sobre Gestão e Empreendedorismo e atividades EAD.				
	- Videoaulas sobre Marketing e Comercialização e atividades EAD				
	- Videoaulas sobre e-commercer				
	<b>Modulo II – Aulas remotas</b> - Aula 1 sobre identidade visual				
	- Aula 2 sobre gestão e empreendedorismo				
	- Aula 3 sobre marketing e comercialização				
	- Aula 4 sobre e-commerce				
	<b>Modulo III– Workshops</b> - Workshop 1 realização de oficinas sobre os temas abordados nas videoaulas e aulas remotas				
	- Cerimônia de premiação				
	- Encerramento				
<b>Total</b>					

## MONITORAMENTO

O projeto tem por objetivo a elaboração das competências empreendedoras e gerenciais dos profissionais artesãos e produtores associados ao turismo e apresenta como proposta de monitoramento a efetivação de reuniões sistemáticas junto à equipe técnica da Secretaria de Turismo que tem como competência a coordenação das políticas sociais especificadas. A avaliação se dará com o acompanhamento sistemático e processual, tendo por base os produtos e indicadores de resultados relacionados no quadro a seguir:

<b>Indicador de cumprimento da Meta</b>	<b>Resultados a serem alcançados</b>	<b>Meios de verificação</b>
Nº de disciplinas realizadas; Nº de artesãos capacitados; Nº de produtos criados no projeto; Nº de planos de negócio criados;	Criação da cultura empreendedora; Capacitação dos artesãos como empreendedores da economia criativa; Cada beneficiário criar seu plano de negócios com tutoria;	Relações de frequência; Relatórios técnicos dos instrutores; Registro fotográfico; Questionários de avaliação das atividades EAD das disciplinas;

Nº de participantes assíduos nas aulas remotas; Nº de participantes que concluíram 100% das videoaulas;	Criação do Manual do Empreendedor na Economia Criativa;	Avaliação do produto inovador pela comissão; Análise do plano de negócios.
--	---	---

## 2.10 PROGRAMAÇÃO DETALHADA DO EVENTO

<b>Programação</b>	<b>Cronograma</b>
Sensibilização dos artesãos, abertura das inscrições e reuniões de alinhamento com a equipe.	SEMANA 01
Inscrições dos artesãos, produção de conteúdo EAD, customização da plataforma LMS e do software para as aulas remotas.	SEMANA 02
Fechamento das Inscrições e Divulgação dos beneficiários do projeto, treinamento dos tutores na plataforma, recursos para aulas remotas, critérios de avaliação dos planos de negócio.	SEMANA 03
Cadastro dos artesãos na plataforma LMS, liberação de acesso às videoaulas e às atividades EAD, teste de todas as ferramentas, contato telefônico e e-mail com todos os artesãos e produtores associados ao turismo para garantir o sucesso no input de informações.	SEMANA 04
Palestra online para orientar os artesãos e produtores associados ao turismo sobre as ferramentas do curso: como acessar a plataforma, como assistir as videoaulas, como realizar as atividades EAD, como acessar o software para aula remota, como utilizar os recursos do software como compartilhar conteúdo na tela, ligar e desligar o microfone, ligar e desligar a câmera, ainda uma explanação sobre o objetivo do projeto, as metas, a metodologia e as dinâmicas a serem aplicadas.	SEMANA 05
Assistir e realizar atividade referente às videoaulas 01 a 08.	SEMANA 06
Assistir e realizar atividade referente às videoaulas 09 a 16.	SEMANA 07

Assistir e realizar atividade referente às videoaulas 17 a 24.	SEMANA 08
Participar da aula remota 1.	SEMANA 09
Assistir e realizar atividade referente às videoaulas 25 a 32.	SEMANA 10
Assistir e realizar as atividades referentes às videoaulas 33 a 40.	SEMANA 11
Participar da aula remota 2.	SEMANA 12
Assistir e realizar as atividades referentes às videoaulas de 41 a 48.	SEMANA 13
Assistir e realizar as atividades referentes às videoaulas de 49 a 56.	SEMANA 14
Participar da aula remota 3.	SEMANA 15
Assistir e realizar as atividades referentes às videoaulas de 57 a 64	SEMANA 16
Assistir e realizar as atividades referentes às videoaulas de 65 a 72	SEMANA 17
Assistir e realizar as atividades referentes às videoaulas de 73 a 80.	SEMANA 18

Participar da aula remota 4.	SEMANA 19
Workshop – Oficinas	SEMANA 20
Reunião estratégia para iniciar a confecção de relatórios finais	SEMANA 21
Fechamento de relatórios finais de monitoramento e resultados para a SETUR, confecção e editoração do e-book manual do empreendedor na economia criativa	SEMANA 22
Entrega de relatórios finais de monitoramento e resultados para a SETUR, entrega do e-book manual do empreendedor na economia criativa e 50 cópias impressas	SEMANA 23
Prestação de contas	SEMANA 24

### 2.11 CROQUI DO EVENTO (se houver)

NÃO SE APLICA

### 3. CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

Descrição	Unid.	Quant.	Valor Unitário	Valor Total	Data do Desembolso
<b>Coordenador de Programação (2)</b> – O primeiro realizará a Coordenação geral do projeto, com o objetivo de manter o itinerário organizado para cumprimento das metas propostas, além de coordenar a inserção de notas atividades no cronograma ao decorrer do	Semana	24	R\$ 684,00	R\$ 32.832,00	ABRIL

projeto. O segundo realizará a coordenação das atividades EAD e das videoaulas garantindo o alcance das metas propostas.					
<b>Assistente de Coordenador de Programação (1) -</b> Profissional responsável por auxiliar coordenativamente o projeto quanto às necessidades deste setor, tais atribuições envolvem seguir as instruções delegadas pelos coordenadores de programação	Semana	24	R\$ 408,50	R\$ 9.804,00	ABRIL
<b>Coordenação Administrativa-Financeira -</b> Empresa e/ou profissional especializada, responsável pela administração dos recursos do projeto e organização financeira, a fim de facilitar a prestação de contas e cumprir com o cronograma de desembolso.	Semana	24	R\$ 1.224,00	R\$ 29.376,00	ABRIL
<b>Secretário Administrativo-Financeiro -</b> Profissional responsável por auxiliar administrativamente o projeto quanto às necessidades deste setor, tais atribuições envolvem: a reunião de documentos, organização destes, providenciar contratos e demais necessidades cotidianas.	Semana	24	R\$ 650,00	R\$ 15.600,00	ABRIL
<b>Instrutores (7) -</b> Serão contratados 06 (seis) instrutores experientes responsáveis pelo conteúdo EAD, isto é, professores para gravação das videoaulas.	Semana	24	R\$ 545,39	R\$ 91.625,52	ABRIL
<b>Produtor Executivo -</b> Profissional responsável pela articulação das atividades presenciais e EAD, manipulação dos requisitos para a execução das mesmas,	Semana	24	R\$ 1.338,00	R\$ 32.112,00	ABRIL



bem como das demais ações inclusas no cronograma de execução					
<b>Videoaulas</b> – videoaulas de 30 minutos gravadas e editadas em estúdio com fundo chroma key, lower third, layout personalizado, tela interativa para o instrutor, resolução 4k, tratamento final audiovisual.	Unidade	80	R\$ 1.000,00	R\$ 80.000,00	ABRIL
<b>Vinhetas</b> - produção de vinhetas sobre o projeto artesano para abertura das videoaulas e divulgação no site do projeto.	Unidade	10	R\$ 990,00	R\$ 9.900,00	ABRIL
<b>Plataforma LMS</b> – contratação e customização do ambiente virtual de aprendizagem para acolhimento do participante e desenvolvimento das atividades EAD e hospedagem das videoaulas	Semana	24	R\$ 1.000,00	R\$ 24.000,00	ABRIL
<b>E-books</b> – confecção e editoração do e-book manual do artesão empreendedor	Unidade	01	R\$ 5.000,00	R\$ 5.000,00	ABRIL
<b>Site</b> – criação de site para o projeto ARTESANO	Unidade	01	R\$ 2.000,00	R\$ 2.000,00	ABRIL
<b>Manutenção do site</b> – mensalidade pra manutenção do site no ar.	Mensal	06	R\$ 103,50	R\$ 621,00	ABRIL
<b>Volumes impressos</b> – manual do artesão empreendedor	Unidade	50	R\$ 100,00	R\$ 5.000,00	ABRIL
<b>Crachá</b> - tamanho 10,5X15 cm, papel couchê ou reciclado 300g. Impressão 4/0 cores. Com furos e cordão cru ou de silicone sem impressão.	Unidade	150	R\$ 3,01	R\$ 451,50	ABRIL
<b>Panfletos</b> - Em formato A5 (14,8 x 21,0 cm), 4x4 colorido, papel Offset 90g refilado, para divulgação das ações do projeto.	Unidade	12.000	R\$ 0,10	R\$ 1.200,00	ABRIL
<b>Banner Backdrop</b> - Com tamanho 2,93m x 6m, 4x0 colorido, Lona Fosca 280g,	M2	18	R\$ 38,25	R\$ 688,50	ABRIL

Ilhós nas 4 pontas. (a referência utiliza um valor público de uma estrutura com dimensões 50% menores, de forma que o valor da unidade que se pretende utilizar foi calculado como o dobro do valor público)					
<b>Pasta de Documentos</b> - pastas em PVC 0,30 cristal, medida 22 x 31 cm, impressão externa apenas, cartão 300g	Unidade	150	R\$ 1,96	R\$ 294,00	ABRIL
<b>Designer</b> - responsável pela construção e aplicação da identidade visual, visando a melhor adequação das confecções dos materiais físicos e digitais	Diária	10	R\$ 110,63	R\$ 1.106,30	ABRIL
<b>Camisetas</b> - Com composição de 100% polister, gola careca e unissex - pintura feita em sublimação. Confeccionadas para professores, alunos e colaboradores.	Unidade	505	R\$ 20,00	R\$ 10.100,00	ABRIL
<b>Máscara</b> – personalizadas para utilização dos colaboradores, alunos e terceirizados durante a realização do workshop	Unidade	265	R\$ 8,00	R\$ 2.120,00	ABRIL
<b>Álcool 70%</b> - mini frascos pet de 30 ml personalizados	Unidade	250	R\$ 1,29	R\$ 645,00	ABRIL
<b>Coach</b> ontológico	Palestra	01	R\$ 3.500,00	R\$ 3.500,00	AGOSTO
<b>Translado</b> – coach ontológico SP-BSB e retorno BSB-SP	Unidade	02	R\$ 629,25	R\$ 1.258,50	AGOSTO
<b>Hospedagem</b> – diária de hospedagem do coach ontológico em hotel no setor hoteleiro de Brasília-DF	Diária	01	R\$ 263,67	R\$ 263,67	AGOSTO
<b>Coffee Break (1)</b> - Empresa contratada para fornecimento de lanches para o encerramento do projeto. Contendo água, chá, café, leite, mini sanduíches (com queijo prato e presunto), biscoitos salgados/doces e frutas.	Unidade	150	R\$ 21,75	R\$ 3.262,50	AGOSTO
<b>Coffee Break (2)</b> - Empresa contratada para fornecimento	Unidade	150	R\$ 21,75	R\$ 3.262,50	AGOSTO

de lanches para o encerramento do projeto. Contendo água, chá, café, leite, mini sanduíches (com queijo prato e presunto), salgados e doces, biscoitos e frutas.					
<b>Aluguel do espaço físico</b> – locação de 04 salas de aula para 50 alunos e 01 auditório para 150 pessoas para realização dos 02 workshops, 02 espaços independentes para servir o coffee break evitando aglomerações, 02 laboratórios de informática como suporte aos tutores para atividades das oficinas	Ambiente	02	R\$ 11.000,00	R\$ 22.000,00	AGOSTO
<b>Premiação</b> – troféus com gravação personalizada para os 05 ganhadores	Unidade	05	R\$ 128,33	R\$ 641,65	AGOSTO
<b>Premiação</b> – medalhas com gravação personalizada para os 05 ganhadores	Unidade	05	R\$ 100,00	R\$ 500,000	AGOSTO
<b>Divulgadores</b> – parceiros e demais pessoas interessadas no tema do projeto.	voluntário	voluntário	R\$ 00,00	R\$00,00	
<b>TOTAL</b>				<b>389.164,64</b>	
<b>VALOR TOTAL DO TERMO DE FOMENTO</b>				<b>R\$ 390.000,00</b>	

#### 4. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO (QUADRO GERAL)

CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO (Meta, Etapa ou Fase)			Duração	
Meta	Etapa/Fase	Especificação	Mês	
			Início	Término
1	<b>Descrição da Meta 1 – Produção de conteúdo digital e customização de plataforma LMS</b>		abril	setembro
	1.1	Sensibilização dos artesãos e abertura das inscrições	abril	setembro
	1.2	Produção de conteúdo videoaulas	abril	setembro
	1.3	Produção de atividades EAD	abril	setembro
	1.4	Contratação de Plataforma LMS	abril	setembro
	1.5	Customização da Plataforma LMS	abril	setembro
	1.6	Confecção e editoração de e-books	abril	setembro
	1.7	Cadastro dos beneficiários e liberação do conteúdo EAD	abril	setembro

2	<b>Descrição da Meta 2 – Atividade em plataforma LMS e aulas remotas</b>		<b>abril</b>	<b>setembro</b>
	2.1	Realização das aulas remotas	abril	setembro
	2.2	Tutoria em plataforma LMS	abril	setembro
	2.3	Tutoria para confecção do plano de negócios	abril	setembro
	2.4	Coordenação do curso	abril	setembro
	2.5	Concurso para avaliação dos projetos	abril	setembro
3	<b>Descrição da Meta 3 – Workshop, encerramento e prestação de contas</b>		<b>setembro</b>	<b>setembro</b>
	3.1	Realização do Workshop	setembro	setembro
	3.2	Encerramento e certificação	setembro	setembro
	3.3	Prestação de contas	outubro	setembro

### Cronograma semanal

PERÍODO	SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4
<b>MÊS 1</b>	Sensibilização dos artesãos, abertura das inscrições e reuniões de alinhamento estratégico	Produção de videoaulas, atividades EAD, customização da plataforma LMS e confecção de e-books, inscrições abertas	Produção de videoaulas, atividades EAD, customização da plataforma LMS e confecção de e-books, fechamento das inscrições e divulgação dos beneficiários	Cadastro dos artesãos na plataforma LMS, liberação de acesso às videoaulas e às atividades EAD, teste de todas as ferramentas, contato telefônico e e-mail com todos os artesãos para garantir o sucesso no imput de informações.
<b>MÊS 2</b>	Palestra online para orientar os artesãos sobre as ferramentas do curso: como acessar a plataforma, como assistir as videoaulas, como realizar as atividades EAD, como acessar o software para aula remota, como utilizar os recursos do software como compartilhar	Assistir e realizar atividade referente às videoaulas 01 a 08. Tutoria em plataforma LMS e tutoria para plano de negócios	Assistir e realizar atividade referente às videoaulas 09 a 16. Tutoria em plataforma LMS e tutoria para plano de negócios	Assistir e realizar atividade referente às videoaulas 17 a 24. Tutoria em plataforma LMS e tutoria para plano de negócios

	<p>conteúdo na tela, ligar e desligar o microfone, ligar e desligar a câmera, ainda uma explicação sobre o objetivo do projeto, as metas, a metodologia e as dinâmicas a serem aplicadas.</p>			
<b>MÊS 3</b>	<p>Participar da aula remota 1. Tutoria em plataforma LMS e tutoria para plano de negócios</p>	<p>Assistir e realizar atividade referente às videoaulas 25 a 32. Tutoria em plataforma LMS e tutoria para plano de negócios</p>	<p>Assistir e realizar as atividades referentes às videoaulas 33 a 40. Tutoria em plataforma LMS e tutoria para plano de negócios</p>	<p>Participar da aula remota 2. Tutoria em plataforma LMS e tutoria para plano de negócios</p>
<b>MÊS 4</b>	<p>Assistir e realizar as atividades referentes às videoaulas de 41 a 48. Tutoria em plataforma LMS e tutoria para plano de negócios</p>	<p>Assistir e realizar as atividades referentes às videoaulas de 49 a 56. Tutoria em plataforma LMS e tutoria para plano de negócios</p>	<p>Participar da aula remota 3. Tutoria em plataforma LMS e tutoria para plano de negócios</p>	<p>Assistir e realizar as atividades referentes às videoaulas de 57 a 64. Tutoria em plataforma LMS e tutoria para plano de negócios</p>
<b>MÊS 5</b>	<p>Assistir e realizar as atividades referentes às videoaulas de 65 a 72. Tutoria em plataforma LMS e tutoria para plano de negócios</p>	<p>Assistir e realizar as atividades referentes às videoaulas de 73 a 80. Tutoria em plataforma LMS e tutoria para plano de negócios</p>	<p>Participar da aula remota 4. Tutoria em plataforma LMS e tutoria para plano de negócios. Julgamento e decisão da comissão julgadora para premiação. Entrega de relatórios finais de monitoramento e resultados para a SETUR, entrega do e-book manual do artesão empreendedor e 50 cópias impressas.</p>	<p>Workshop 1 – Oficinas. Tutoria em plataforma LMS e tutoria para plano de negócios.</p>
<b>MÊS 6</b>	<p>Workshop - Palestra com coach, premiação e encerramento.</p>	<p>Fechamento de relatórios finais de monitoramento e resultados para a SETUR, confecção e editoração do e-book manual do artesão empreendedor.</p>		<p>Prestação de contas</p>

## 5. PREVISÃO DE RECEITAS E DESPESAS (Plano de Aplicação)

### 5.1 Planilha Termo de Fomento

Descrição	Unid.	Quant.	Valor Unitário	Valor Total
<b>Coordenador de Programação (2)</b> – O primeiro realizará a Coordenação geral do projeto, com o objetivo de manter o itinerário organizado para cumprimento das metas propostas, além de coordenar a inserção de notas atividades no cronograma ao decorrer do projeto. O segundo realizará a coordenação das atividades EAD e das videoaulas garantindo o alcance das metas propostas.	Semana	24	R\$ 684,00	R\$ 32.832,00
<b>Assistente de Coordenador de Programação (1)</b> - Profissional responsável por auxiliar coordenativamente o projeto quanto às necessidades deste setor, tais atribuições envolvem seguir as instruções delegadas pelos coordenadores de programação	Semana	24	R\$ 408,50	R\$ 9.804,00
<b>Coordenação Administrativa-Financeira</b> - Empresa e/ou profissional especializada, responsável pela administração dos recursos do projeto e organização financeira, a fim de facilitar a prestação de contas e cumprir com o cronograma de desembolso.	Semana	24	R\$ 1.224,00	R\$ 29.376,00
<b>Secretário Administrativo-Financeiro</b> - Profissional responsável por auxiliar administrativamente o projeto quanto às necessidades deste setor, tais atribuições envolvem: a reunião de documentos, organização destes, providenciar	Semana	24	R\$ 650,00	R\$ 15.600,00

contratos e demais necessidades cotidianas.				
<b>Instrutores (7)</b> - Serão contratados 06 (seis) instrutores experientes responsáveis pelo conteúdo EAD, isto é, professores para gravação das videoaulas.	Semana	24	R\$ 545,39	R\$ 91.625,52
<b>Produtor Executivo</b> - Profissional responsável pela articulação das atividades presenciais e EAD, manipulação dos requisitos para a execução das mesmas, bem como das demais ações inclusas no cronograma de execução	Semana	24	R\$ 1.338,00	R\$ 32.112,00
<b>Videoaulas</b> – videoaulas de 30 minutos gravadas e editadas em estúdio com fundo chroma key, lower third, layout personalizado, tela interativa para o instrutor, resolução 4k, tratamento final audiovisual.	Unidade	80	R\$ 1.000,00	R\$ 80.000,00
<b>Vinhetas</b> - produção de vinhetas sobre o projeto artesano para abertura das videoaulas e divulgação no site do projeto.	Unidade	10	R\$ 990,00	R\$ 9.900,00
<b>Plataforma LMS</b> – contratação e customização do ambiente virtual de aprendizagem para acolhimento do participante e desenvolvimento das atividades EAD e hospedagem das videoaulas	Semana	24	R\$ 1.000,00	R\$ 24.000,00
<b>E-books</b> – confecção e editoração do e-book manual do artesão empreendedor	Unidade	01	R\$ 5.000,00	R\$ 5.000,00
<b>Site</b> – criação de site para o projeto ARTESANO	Unidade	01	R\$ 2.000,00	R\$ 2.000,00
<b>Manutenção do site</b> – mensalidade pra manutenção do site no ar.	Mensal	06	R\$ 103,50	R\$ 621,00
<b>Volumes impressos</b> – manual do artesão empreendedor	Unidade	50	R\$ 100,00	R\$ 5.000,00
<b>Crachá</b> - tamanho 10,5X15 cm, papel couchê ou reciclado 300g.	Unidade	150	R\$ 3,01	R\$ 451,50

Impressão 4/0 cores. Com furos e cordão cru ou de silicone sem impressão.				
<b>Panfletos</b> - Em formato A5 (14,8 x 21,0 cm), 4x4 colorido, papel Offset 90g refilado, para divulgação das ações do projeto.	Unidade	12.000	R\$ 0,10	R\$ 1.200,00
<b>Banner Backdrop</b> - Com tamanho 2,93m x 6m, 4x0 colorido, Lona Fosca 280g, Ilhós nas 4 pontas. (a referência utiliza um valor público de uma estrutura com dimensões 50% menores, de forma que o valor da unidade que se pretende utilizar foi calculado como o dobro do valor público)	M2	18	R\$ 38,25	R\$ 688,50
<b>Pasta de Documentos</b> - pastas em PVC 0,30 cristal, medida 22 x 31 cm, impressão externa apenas, cartão 300g	Unidade	150	R\$ 1,96	R\$ 294,00
<b>Designer</b> - responsável pela construção e aplicação da identidade visual, visando a melhor adequação das confecções dos materiais físicos e digitais	Diária	10	R\$ 110,63	R\$ 1.106,30
<b>Camisetas</b> - Com composição de 100% polister, gola careca e unissex - pintura feita em sublimação. Confeccionadas para professores, alunos e colaboradores.	Unidade	505	R\$ 20,00	R\$ 10.100,00
<b>Máscara</b> – personalizadas para utilização dos colaboradores, alunos e terceirizados durante a realização do workshop	Unidade	265	R\$ 8,00	R\$ 2.120,00
<b>Álcool 70%</b> - mini frascos pet de 30 ml personalizados	Unidade	250	R\$ 1,29	R\$ 645,00
<b>Coach</b> ontológico	Palestra	01	R\$ 3.500,00	R\$ 3.500,00
<b>Translado</b> – coach ontológico SP-BSB e retorno BSB-SP	Unidade	02	R\$ 629,25	R\$ 1.258,50
<b>Hospedagem</b> – diária de hospedagem do coach ontológico em hotel no setor hoteleiro de Brasília-DF	Diária	01	R\$ 263,67	R\$ 263,67



<b>Coffee Break (1)</b> - Empresa contratada para fornecimento de lanches para o encerramento do projeto. Contendo água, chá, café, leite, mini sanduíches (com queijo prato e presunto), biscoitos salgados/doces e frutas.	Unidade	150	R\$ 21,75	R\$ 3.262,50
<b>Coffee Break (2)</b> - Empresa contratada para fornecimento de lanches para o encerramento do projeto. Contendo água, chá, café, leite, mini sanduíches (com queijo prato e presunto), salgados e doces, biscoitos e frutas.	Unidade	150	R\$ 21,75	R\$ 3.262,50
<b>Aluguel do espaço físico</b> – locação de 04 salas de aula para 50 alunos e 01 auditório para 150 pessoas para realização dos 02 workshops, 02 espaços independentes para servir o coffee break evitando aglomerações, 02 laboratórios de informática como suporte aos tutores para atividades das oficinas	Ambiente	02	R\$ 11.000,00	R\$ 22.000,00
<b>Premiação</b> –troféus com gravação personalizada para os 05 ganhadores	Unidade	05	R\$ 128,33	R\$ 641,65
<b>Premiação</b> – medalhas com gravação personalizada para os 05 ganhadores	Unidade	05	R\$ 100,00	R\$ 500,000
<b>TOTAL</b>				<b>389.164,64</b>
<b>VALOR TOTAL DO TERMO DE FOMENTO</b>				<b>R\$ 390.000,00</b>

## 5.2 Previsão de Receitas

NÃO SE APLICA

O projeto em questão, não prevê bilheteria, venda direta, e-commerce e nenhuma outra forma de receita, apenas o referido Fomento.



---

Leonardo Batista

Responsável pelo projeto

Brasília, \_\_14\_\_ de \_\_Abril\_\_ de 2021.