

ECOS - ESPAÇO CIDADANIA E OPORTUNIDADES SOCIAIS

APRESENTA O PROJETO

05292022

ECOANDO OPORTUNIDADES NA ÁREA DE TI

Período inicial

02/05/2022

Período final

20/12/2022

Todos os direitos reservados:

ECOS - ESPAÇO CIDADANIA E OPORTUNIDADES SOCIAIS

Endereço: Avenida das Américas, 8445, sala 1218

Barra da Tijuca - Rio de Janeiro/ RJ

(21) 9794-04433

Projeto elaborado dentro do Sistema Bússola Social

www.bussolasocial.com.br

SOBRE

A Ecos – Espaço, Cidadania e Oportunidades Sociais – é uma organização não governamental, sem fins lucrativos, de natureza filantrópica. A ONG surgiu, em 1997, da união de profissionais de diversos segmentos da sociedade.

Temos mais de 20 anos de experiência na execução de Serviço de Proteção Social Básica e Especial de Média e Alta Complexidade, e atuamos desde 2002 na cogestão de diversos serviços educacionais e socioassistenciais, contribuindo com o fortalecimento de diferentes políticas públicas, no município Rio de Janeiro, em outros municípios do Estado do Rio e outros Estados do Brasil.

Conhecidos como “Agentes Transformadores”, nossos colaboradores identificam há mais de 20 anos questões centrais para promover cidadania, valores e perspectivas, por meio de ações socioassistenciais, em regiões com desvantagens socioeconômicas.

Os cidadãos beneficiados são incentivados a transmitir valores e aprendizados a familiares, amigos e toda comunidade: formando uma rede de transformações.

O objetivo é gerar oportunidades numa perspectiva de responsabilidade compartilhada com toda sociedade civil, desenvolvendo network, ações concretas e benefícios imediatos à população em situação de vulnerabilidade e exclusão social. Juntos, somando um mais um, tornamos uma nação mais justa e solidária.

ECOS - ESPAÇO CIDADANIA E OPORTUNIDADES SOCIAIS

Associação

CNPJ: 02.539.959/0001-25

<https://www.ecosbrasil.org>

(21) 2517-3314

(21) 2517-3314

(21) 9794-04433

ENDEREÇO

Avenida das Américas, 8445, sala 1218

Barra da Tijuca - Rio de Janeiro/ RJ

RESPONSÁVEL

VIVIAN BILHIM

gerenciatecnica.ecos@gmail.com

(21) 9794-04433

PESSOA DE CONTATO

VIVIAN ESTHER MESTERMAN BILHIM

gerenciatecnica.ecos@gmail.com

atendimento@ecosbrasil.org

ecoslicitação@gmail.com

ecosbr@yahoo.com.br

(21) 9794-04433

(21) 9882-33328

(21) 2429-5227

(21) 2517-3314

1. Apresentação do Projeto

Ecoando oportunidades na área de TI

**Período
de execução**

02/05/2022

20/12/2022

PÚBLICO BENEFICIADO

visa beneficiar tanto a comunidade quanto os colaboradores da própria organização.

2. Contextualização do projeto

2.1. OBJETIVO GERAL

Promover a qualificação profissional na área de Designer Gráfico de 30 jovens e inserir 70% dos atendidos no mundo do trabalho.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1 ☑ Qualificar profissionalmente na área de Designer Gráfico 30 jovens;
- 2 ☑ Captar e formalizar parceria com no mínimo de 06 empresas para a geração de empregabilidade;
- 3 ☑ Contribuir para o desenvolvimento das habilidades socioemocionais dos jovens
- 4 ☑ Inserir no mínimo 70% dos jovens atendidos no mercado formal e/ou para geração de renda.

2.3. COMPROMISSOS



Educação de qualidade

A presente proposta visa assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos; garantir que adolescentes e jovens completem o ensino fundamental e médio, equitativo e de qualidade, na idade adequada, assegurando a oferta gratuita na rede pública e que conduza a resultados de aprendizagem satisfatórios e relevantes.



Trabalho decente e crescimento econômico

No âmbito das políticas econômicas visa promover o crescimento econômico sustentado, inclusivo e sustentável, emprego pleno e produtivo e trabalho decente para todos. O mercado de trabalho está cada vez mais exigente e competitivo. A informática está presente do caixa de supermercado à linha de montagem de automóveis. A simples formação técnica não é mais suficiente para garantir um emprego.

2.4. PERFIL DO PÚBLICO BENEFICIADO

Faixa etária: 18 anos até 24 anos

Número total do público a ser atendido: 30

Característica:

- Juventude

Jovens de 18 a 24 anos, ambos os sexos, residentes no município do Rio de Janeiro, em situação de vulnerabilidade socioeconômica e exclusão social, escolaridade mínima a partir do 1º ano ensino médio.

2.5. JUSTIFICATIVA GERAL

Contextualização e Justificativa

De acordo com a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) Contínua do 1º trimestre de 2020 apontam que 152 mil jovens cariocas com idade entre 14 e 24 anos estavam desempregados. A taxa de desocupação entre os jovens de 14 a 17 anos foi de 61,8% e a de jovens entre 18 e 24 anos é de 32,6% na mesma pesquisa. Esses números refletem a pressão e a dificuldade do início da vida profissional dos jovens, cenário que afeta de maneira ainda mais acentuada a juventude negra e periférica.

Dessa forma, ampliar as oportunidades da juventude carioca, garantindo as ferramentas necessárias para a sua emancipação é uma tarefa urgente que a ECOS assume como prioridade a fim de mudar o quadro de desemprego, que se agrava por meio da promoção de instrumentos e políticas públicas intersetoriais voltadas às temáticas de empregabilidade, geração de renda e acesso à educação e à qualificação profissional. Catani e Gilioli (2008) ao observar a realidade brasileira depara-se com enormes diferenças entre jovens que desfrutam de melhores condições econômicas, que dispõem de maior acesso à educação e bens culturais, e jovens que dependem de ensino público, com sérias deficiências de material humano, físico e

Relevância do projeto para o território

Conforme preconizado pelo Plano Nacional da Juventude, instrumento jurídico que estabelece a temática juventude como uma política pública de Estado, o objetivo da presente proposta alinhada aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Agenda 2030, sendo as ODS 4- Educação de Qualidade e ODS 8- Trabalho Decente e Crescimento Econômico é contribuir para a efetivação do direito ao trabalho, à profissionalização e à renda. Constata-se uma sensibilidade no que concerne ao público jovem, reconhecendo a especificidade destes como sujeitos em situação peculiar de desenvolvimento. Nesse contexto, há uma ação necessária que vem sendo construída em conjunto com os diversos setores da sociedade, políticas setoriais, os conselhos, visando as políticas públicas e a participação social. No que tange as políticas setoriais, vale destacar, a política de educação e suas metas que visa assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos; garantir que, adolescentes e jovens completem o ensino fundamental e médio, equitativo e de qualidade, na idade adequada, assegurando a oferta gratuita na rede pública e que conduza a resultados de

tecnológico ou que precisam abandonar a escola em razão do trabalho, maternidade ou ausência de incentivo familiar. Na esfera das oportunidades oferecidas pelo contexto social, pode-se observar jovens em situação de exclusão, vivenciando experiências de marginalização social, assim como jovens em situação de elevado privilégio no acesso as condições materiais de vida, de cultura, lazer e trabalho.

aprendizagem satisfatórios e relevantes. No âmbito das políticas econômicas visa promover o crescimento econômico sustentado, inclusivo e sustentável, emprego pleno e produtivo, e trabalho decente para todos; Construir infraestrutura resiliente, promover a industrialização inclusiva e sustentável, e fomentar a inovação; Desenvolver infraestrutura de qualidade, confiável, sustentável e resiliente, incluindo infraestrutura regional e transfronteiriça, para apoiar o desenvolvimento econômico e o bem-estar humano, com foco no acesso equitativo e a preços acessíveis para todos.

Além das dificuldades que os jovens enfrentam para ter acesso aos postos de trabalho, somam-se uma série de circunstâncias que os colocam em uma posição delicada e desvantajosa. Com uma formação educacional deficiente e sem acesso a uma boa capacitação técnica, ficam sujeitos às baixas remunerações e forçados ao subemprego ou mesmo ao desemprego. O mercado de trabalho está cada vez mais exigente e competitivo. A informática está presente do caixa de supermercado à linha de montagem de automóveis. Novos negócios se multiplicam enquanto outros seguem perdendo vagas e fadados à extinção. É preciso estar constantemente atualizado e buscando uma melhor qualificação. Além disso, a simples formação técnica não é mais suficiente para garantir um emprego. Hoje é preciso demonstrar algumas potencialidades, competências socioemocionais e habilidades, como saber trabalhar em equipe, se comunicar bem, respeitar e valorizar as diferenças, entre outras tão importantes quanto à técnica. O desenvolvimento destas e de outras posturas são fundamentais para a entrada no mundo do trabalho, crescimento profissional e, acima de tudo, para a manutenção do emprego e crescimento profissional.

Assim, podemos observar a relevância dos projetos de qualificação profissional no que tange a proporcionar a contribuição da garantia de empregabilidade aos jovens em vulnerabilidade socioeconômica, aliada à uma formação profissional e pessoal.

2.6. METODOLOGIA

Princípios e experiências em que baseia a metodologia

A ECOS tem uma ampla experiência com o desenvolvimento de projetos de qualificação profissional, atuando desde sua fundação com tais propostas. No que se refere à qualificação específica no segmento da tecnologia, nossa experiência se baseia nos seguintes projetos: “Programa Brasil Empreendedor”, realizado no ano de 2001, em parceria com o sistema FIRJAN, oferecendo formação de profissionais com perfil voltado para o domínio de tecnologias inovadoras, para fomentar o desenvolvimento e construção de uma articulação e interação das demandas das Indústrias no Rio de Janeiro; “Vocação Rio” realizado em 2014, com beneficiários do Programa Família Carioca, oferecendo curso de informática básica; projeto Casa da Mulher Carioca, realizado em 2021, com o oferecimento de curso online de Técnico em Informática; e por último temos a parceria estabelecida em 2022 com o Fundo Municipal para Atendimento dos Direitos da Criança e do Adolescente –

FMDCA, sendo oferecida formação profissional e inserção no mercado de trabalho para adolescentes e jovens entre 14 e 18 anos, a formação profissional está vinculada às ferramentas de Designer Gráfico, introdução à Programação e Programação de Jogos, que estabelece uma relação direta com o objeto da capacitação do projeto “Ecoando oportunidades na área de TI”.

De acordo com o artigo do Guia da Carreira, com o aparecimento das novas mídias e a demanda das empresas precisarem reforçarem suas identidade e marca, vem contribuindo para ampliação das ofertas de oportunidades de trabalho para o designer gráfico. A pandemia também foi um aspecto que contribuiu consideravelmente para que as empresas invistam mais na digitalização dos seus serviços e conseqüentemente no marketing digital e em campanhas publicitárias.

Desta forma, a presença de uma pessoa capacitada na área de Design Gráfico é um diferencial e ele pode estar atuando com um cardápio variado de serviços, tais como: divulgações em offline, panfletos, folhetos, cartões, outdoors, anúncios em jornais, revistas e outros, mídias online, através de redes sociais, sites e afins.

Em uma breve pesquisa nos principais sites de empregabilidade da cidade do Rio de Janeiro, como BNE, CATHO e Indeed, encontramos 239 vagas para designer gráfico, reforçando que a proposta de qualificação que ora apresentamos tem uma coerência com a realidade da necessidade de pessoas capacitadas para suprirem a demanda desse mercado de trabalho.

Para a efetividade de parcerias que possam contribuir para inserção dos atendidos no mundo do trabalho, a ECOS já conta a rede de parceiros estabelecidos através dos seus convênios de gestão pública (Prefeituras e Estado) e com organismos internacionais (PNUD) e outros institutos. Porém se propõe a envolver atores sociais determinantes no processo de transformação social dos participantes do projeto e fazer alianças que assegurem a sustentabilidade da proposta e a incorporação de atores sociais influentes. A formalização das parcerias será por meio de documentos que deixem claro o papel e envolvimento de cada parceiro.

O curso de qualificação profissional possui uma carga horária de 252 horas totais. Temos a proposta que aconteça 03 vezes na semana (terça, quarta e quinta), em dois turnos (manhã e tarde), com duração de 03 horas de aulas, sendo de 09:00 às 12:00 e de 14:00 às 17:00. Para obtermos uma melhor qualidade e acompanhamento das aulas pelos atendidos, se faz necessário termos de duas turmas, com 15 alunos em cada.

Locais de realização da proposta:

Para as atividades de sala de aula e técnicas (laboratório de informática):

Tendo em vista a parceria de sucesso firmada entre ECOS e o Grêmio Recreativo e Esportivo dos Industriários da Penha – GREIP Penha o Projeto Ecoando Oportunidades na área de TI será realizado na área de abrangência da 4ª CASDH, sendo executado na Rua Santa Engracia, 440 - Greip da Penha – Penha.

Sendo necessário um laboratório de informática com 15 computadores ou notebooks (monitor, mouse e teclado) para os alunos e 01 computador ou notebooks para o professor, 01 datashow, 15 mesas com cadeiras, ar-condicionado, quadro branco.

Para reuniões da equipe técnica:

A sede fiscal e jurídica da ECOS se situa na Avenida das Américas, na Barra da Tijuca - Rio de Janeiro, no edifício Barra Tower Offices. Esse espaço conta com uma antessala que serve como recepção e sala de espera para seis pessoas, uma sala de reunião e trabalhos coletivos para até 12 pessoas e um escritório privativo totalizando três espaços independentes, além de uma copa para refeição e um banheiro. Esta estrutura também conta com 4 mesas de trabalho, uma mesa de reunião, bem como 21 cadeiras, 4 computadores completos e 3 computadores portáteis, 2 impressoras multifuncionais, conexão de internet de alta velocidade, um servidor de arquivos, duas linhas telefônicas, além de armários e estantes para organização de arquivos e documentos. Na copa, um micro-ondas, uma geladeira e uma cafeteira. A estrutura conta com portaria 24h e estacionamento no local.

Base metodológica citando autores:

O projeto será desenvolvido pautado nas teorias desenvolvidas por Emília Ferreiro, que seguem pressupostos construtivistas/interacionistas de Vygotsky e Piaget, ou seja, “Do ato de ensinar, o processo desloca-se para o ato de aprender por meio da construção de um conhecimento que é realizado pelo educando, que passa a ser vicedoisto como um agente e não como um ser passivo que recebe e absorve o que lhe é “ensinado” “. Esta metodologia se propõe a possibilitar aos jovens a troca de experiências, vivências de aprendizados, a consciência do processo criativo pessoal e ainda o reconhecimento de aptidões e habilidades para a execução das tarefas que fazem parte do processo de aprendizagem, com isso fortalecendo o eixo de Formação Profissional e Pessoal.

Assim, a dinâmica das aulas serão estruturadas a partir de atividades teóricas e práticas, com ênfase em aulas mais expositivas, visando que a formação dos jovens crie oportunidades para o manuseio dos instrumentos e equipamentos da área técnica de formação, realização de tarefas e produção, além de fortalecer sua capacidade de reflexão, debate e a conscientização cidadã.

Além de Ferreira elegemos também a Pedagogia de Paulo Freire, por acreditarmos que a real educação deve ser voltada para a conscientização e a transformação da sociedade enfatizando que uma perspectiva onde só é possível ensinar em processo que é obtido socialmente e, não se trata de um ato de transmissão de conhecimentos, mas sim criação de oportunidades para a construção dos saberes, representando um processo de formação, na qual o aprendiz se torna sujeito de seu conhecimento. Desta forma, nesta formação é indispensável possibilitar ao jovem momentos de discussão, fomentando o pensamento crítico, a criatividade e suas próprias descobertas sobre o conhecimento compartilhando.

Desta forma, organizaremos as atividades utilizando os trabalhos em grupo, pesquisas de campo, realização de seminários, grupos de discussões, dinâmicas de grupo, entre outras ferramentas.

O planejamento das atividades serão mensais, seguindo as orientações contidas no módulo básico e específico do Projeto. Consideramos relevante ir gradativamente elaborando o material didático, conforme o desenvolvimento do conteúdo, ou seja, não ter uma “fórmula pronta”. Os recursos didáticos a serem utilizados contemplam vídeos, filmes, material impresso, livros, apostilas, apresentações em Powerpoint, internet, entre outros recursos.

Em relação ao processo de acompanhamento do desempenho e frequência dos jovens atendidos, propomos a realização de Quiz sobre os conteúdos desenvolvidos, trabalhos em grupo e testes rápidos (a serem desenvolvidos durante a rotina das aulas). Já a frequência será feita nos dias de aulas, tendo o jovem que assinar a folha de frequência.

Experiência na execução deste tipo de projeto

A ECOS tem uma ampla experiência com o desenvolvimento de projetos de qualificação profissional, atuando desde sua fundação com tais propostas. No que se refere à qualificação específica no segmento da tecnologia, nossa experiência se baseia nos seguintes projetos: “Programa Brasil Empreendedor”, realizado no ano de 2001, em parceria com o sistema FIRJAN, oferecendo formação de profissionais com perfil voltado para o domínio de tecnologias inovadoras, para fomentar o desenvolvimento e construção de uma articulação e interação das demandas das Indústrias no Rio de Janeiro; “Vocação Rio” realizado em 2014, com beneficiários do Programa Família Carioca, oferecendo curso de informática básica; projeto Casa da Mulher Carioca, realizado em 2021, com o oferecimento de curso online de Técnico em Informática; e por último temos a parceria estabelecida em 2022 com o Fundo Municipal para Atendimento dos Direitos da Criança e do Adolescente – FMDCA, sendo oferecido formação profissional e inserção no mercado de trabalho para adolescentes e jovens entre 14 e 18 anos, a formação profissional está vinculada às ferramentas de Designer Gráfico, introdução à Programação e Programação de Jogos, que estabelece uma relação direta com o objeto da capacitação do projeto “Ecoando oportunidades na área de TI”.

Resultados e impactos das ações de qualificação profissional efetivadas pela ECOS:

- Ampliação da formação de trabalhadores no segmento tecnológico;
- Criação/ ou ampliação da renda de familiar;
- Movimentação à economia da cidade;
- Promoção socioeconômica;
- Entre outros aspectos.

2.7. GRUPOS

Nome do grupo

Designer Gráfico básico

Atividade

Introdução à profissão de Designer Gráfico

Carga horária total: 3 horas

Quantas vezes por semana: 2

Conteúdo a ser trabalhado: Definição sobre o que faz o Designer Gráfico, principais funções desenvolvidas, perfil, características, habilidades necessárias, mercado de trabalho e suas perspectivas, evolução da profissão.

Objetivo: Ambientar os alunos sobre a profissão de designer gráfico e de como se desenvolve a atuação desse profissional no mercado de trabalho.

Material de referência: MILLMAN, Debbie. Fundamentos essenciais do design gráfico. Editora: Rosari. Janeiro de 2012.

DENIS, Rafael Cardoso. Uma introdução à história do design. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

SOUZA, Pedro Luiz de. Notas para uma história do design. Rio de Janeiro: Ed. 2ab, 1998.

NIEMEYER, Lucy. Design no Brasil: origens e instalação. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.

SANCHES, Giovanna. Tudo o que você precisa saber sobre o curso de Design Gráfico. <https://horadafacul.vestibulares.com.br/faculdades/tudo-o-que-voce-precisa-saber-sobre-o-curso-de-design-grafico/>. Pesquisa realizada em 24 de março de 2022.

Designer: tudo sobre a profissão. [https://querobolsa.com.br/carreiras-e-profissoes/designer?](https://querobolsa.com.br/carreiras-e-profissoes/designer?gclid=CjwKCAjwrfCRBhAXEiwAnkmKmUGwpfyMyj7KHiFdYOnGZ1G2Cmy5ts'pcQAvD_BwE)

[gclid=CjwKCAjwrfCRBhAXEiwAnkmKmUGwpfyMyj7KHiFdYOnGZ1G2Cmy5ts'pcQAvD_BwE](https://querobolsa.com.br/carreiras-e-profissoes/designer?gclid=CjwKCAjwrfCRBhAXEiwAnkmKmUGwpfyMyj7KHiFdYOnGZ1G2Cmy5ts'pcQAvD_BwE). Pesquisa realizada em 24 de março de 2022.

Atividade

Softwares de Design

Carga horária total: 50 horas

Quantas vezes por semana: 2

Conteúdo a ser trabalhado: Illustrator- Interface; Artboards e layers; Ferramentas de formas e caneta; Preenchimento, traço e amostras; Formulários de composição; Arquivos externos; Cores em Design Gráfico; Estilos de Texto; Criação de logotipo e Ícones e padrões.

Photoshop- Interface; trabalhar com fotos e arquivos externos; Seleção e corte; Ferramenta Caneta e máscaras; Pincéis; Cores; Tipos e textos; Retoque e manipulação de fotos; Efeitos, modos de mistura, filtros.

Indesign- Introdução ao InDesign; Entendendo ferramentas de tipografia, grid e link; Construindo uma revista: páginas e organização de textos volumosos; Recortando imagens no InDesign; Mesclando formas e estilos; Package, formatos para impressão e para mídias sociais;

Objetivo: Explicar e orientar sobre o uso de programas e ferramentas como Photoshop, Illustrator e suas interfaces e Indesign, facilitando o desenvolvimento do trabalho do designer gráfico.

Material de referência: Curso online de Design Gráfico. Escola Britânica de artes criativas & tecnologia. https://ebaonline.com.br/design-grafico?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=course_10_graphic-design_google_search_all_conversions_all&utm_content=c_10841177995|adg_1:299167228990|key_arte%20gr%C3%A1fica|dev_c|pst_|rgnid_9100812|placeme Acessado em 24 de março de 2022.

DONDIS, A. Donis. A sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

ESCOREL, Ana. O efeito multiplicador do design. São Paulo: SENAC, 2000.

HULBURT, Allen. Lay-out - O design da página impressa. São Paulo: Nobel, 1989.

MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual. São Paulo: Martins Fontes, s. d.

WILLIAMS, Robin. Design para quem não é designer. São Paulo: Ed. Callis, 1995.

Curso Design Gráfico. https://designagora.onlineaprender.com/?gclid=CjwKCAjwrfCRBhAXEiwAnkmKmbcBG031QVBEM6wlZTJQePs32Mgqtrl5YYPWp1xyRoCw6wQAvD_BwE

Atividade

Tipografia

Carga horária total: 12 horas

Quantas vezes por semana: 2

Conteúdo a ser trabalhado: Princípios da tipografia; semântica do tipo; licenciamento de fonte; anatomia e harmonia das fontes; composição tipográfica.

Objetivo: Trazer para os alunos a compreensão sobre a relevância da tipografia na identidade visual de uma marca e criar opções de estilos de fonte.

Material de referência: Curso online de Design Gráfico. Escola Britânica de artes criativas & tecnologia. https://ebaonline.com.br/design-grafico?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=course_10_graphic-design_google_search_all_conversions_all&utm_content=c_10841177995|adg_1:299167228990|key_arte%20gr%C3%A1fica|dev_c|pst_|rgnid_9100812|placeme Acessado em 24 de março de 2022.

HOCHULI, Jost. O detalhe na tipografia. Editora: WMF Martins Fontes. Junho de 2020.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Tipografia. Editora: Bookman. 2011.

Atividade

BRANDING

Carga horária total: 20 horas

Quantas vezes por semana: 2

Conteúdo a ser trabalhado: Conceitos básicos e elementos primários; estratégia de brand e os principais marcos do projeto; tendência e estilos de logotipos e como redesenhar um logo; construção de uma identidade visual; aspectos legais e éticos do processo de criação.

Objetivo: Compreender o que quer dizer o posicionamento da marca e desenvolver do início ao fim, sobre elementos de identidade visual.

Material de referência: Wheeler, Alina. Design de Identidade da Marca: Guia Essencial para Toda a Equipe de Gestão de Marcas. Bookman. 18 de abril de 2019.

BEDENDO, MarcosBranding: Processos e Práticas Para a Construção de Valor. Saraiva Uni. 08 de novembro de 2019.

BRANDING: o que é, conceitos, dicas e livros de gestão de marcas. <https://resultadosdigitais.com.br/marketing/o-que-branding/>. Acessado em 24 de março de 2022.

Atividade

Relacionamento com o cliente e gestão de projetos

Carga horária total: 12 horas

Quantas vezes por semana: 2

Conteúdo a ser trabalhado: Gestão: do cliente, de projeto e de carreira.

Objetivo: Compreender as relevantes contribuições ao gerenciamento, como fazer uma coleta de informações adequadas do cliente, para a elaboração do briefing, a utilização de fórmulas para o cálculo dos orçamentos e as melhores ações para apresentação da proposta de trabalho.

Material de referência: CASTRO, Luciana Patrício Souza de. Estruturação de projetos gráficos: a tipografia como base do planejamento. Appris Editora. 18 de julho de 2018.

NUNES, Ana Rita Pinto Vieira. A gestão de projetos de Design Gráfico O caso. Mario de 2018. Dielmarfile:///C:/Users/lucia/Downloads/Ana%20Rita%20Nunes(17).pdf. Acessado em 25 de março de 2022.

Lowdermilk, Travis Design. Centrado no Usuário. Novatec Editora. 04 de junho de 2013.

Atividade

Atividade final

Carga horária total: 27 horas

Quantas vezes por semana: 2

Conteúdo a ser trabalhado: criação de materiais gráficos, de acordo com a escolha de cada aluno.

Objetivo: Colocar em prática os conhecimentos adquiridos durante o curso.

Material de referência: Vamos considerar as bibliografias já citadas e as que os alunos poderão fazer durante as aulas do projeto final.

Nome do grupo

Módulo básico

Atividade

Cidadania

Carga horária total: 40 horas

Quantas vezes por semana: 3

Conteúdo a ser trabalhado: O Instituto Cooperforte encaminhará material com as diretrizes pedagógicas para aplicação de acordo com a metodologia a ser desenvolvida pela organização ECOS.

Objetivo: Contribuir para o desenvolvimento da consciência cidadã em cada aluno e da sua prática.

Material de referência: Instituto Cooperforte

Atividade

Empreendedorismo

Carga horária total: 16 horas

Quantas vezes por semana: 3

Conteúdo a ser trabalhado: . O Instituto Cooperforte encaminhará sugestão de conteúdo formativo

Objetivo: Contribuir para o desenvolvimento das habilidades que envolvem o tema empreendedorismo.

Material de referência: Instituto Cooperforte

Atividade

Educação Financeira

Carga horária total: 12 horas

Quantas vezes por semana: 3

Conteúdo a ser trabalhado: Será aplicado no formato on-line pelo Instituto Cooperforte.

Objetivo: : Contribuir para o desenvolvimento da consciência financeira e aplicação no seu dia a dia.

Material de referência: Instituto Cooperforte

Atividade

Empoderamento digital

Carga horária total: 60 horas

Quantas vezes por semana: 3

Conteúdo a ser trabalhado: Será aplicado no formato on-line pelo Instituto Cooperforte.

Objetivo: Contribuir para o desenvolvimento do empoderamento digital.

Material de referência: Instituto Cooperforte

2.8. LOCAIS DE REALIZAÇÃO

Grêmio Recreativo e Esportivo dos Industriários da Penha – GREIP Penha
Rua Santa Engrácia, 440. Penha, Rio de Janeiro/RJ

Sede ECOS

Avenida das Américas, 8445. Barra da Tijuca, Rio de Janeiro/RJ

2.9. ANEXOS

Objetivo Geral: Promover a qualificação profissional na área de Designer Gráfico de 30 jovens e inserir 70% dos atendidos no mundo do trabalho.

Breve detalhamento do Projeto: ☑ Qualificar profissionalmente na área de Designer Gráfico 30 jovens;

☑ Captar e formalizar parceria com no mínimo de 06 empresas para a geração de empregabilidade;

☑ Contribuir para o potencial empreendedor dos jovens;

☑ Inserir no mínimo 70% dos jovens atendidos no mercado formal e/ou para geração de renda.

Justificativa: De acordo com a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) Contínua do 1º trimestre de 2020 apontam que 152 mil jovens cariocas com idade entre 14 e 24 anos estavam desempregados. A taxa de desocupação entre os jovens de 14 a 17 anos foi de 61,8% e a de jovens entre 18 e 24 anos é de 32,6% na mesma pesquisa. Esses números refletem a pressão e a dificuldade do início da vida profissional dos jovens, cenário que afeta de maneira ainda mais acentuada a juventude negra e periférica.

Dessa forma, ampliar as oportunidades da juventude carioca, garantindo as ferramentas necessárias para a sua emancipação

é uma tarefa urgente que a ECOS assume como prioridade a fim de mudar o quadro de desemprego, que se agrava por meio da promoção de instrumentos e políticas públicas intersetoriais voltadas às temáticas de empregabilidade, geração de renda e acesso à educação e à qualificação profissional.

Área de atuação (capacitação): Tecnologia/ TI- Ferramentas de Designer/ Introdução a Programação e Programação de Jogos.

Perfil do público: Jovens de 18 a 24 anos, ambos os sexos, residentes no município do Rio de Janeiro, em situação de vulnerabilidade socioeconômica e exclusão social, tendo como escolaridade mínima a partir do 1º ano do ensino fundamental.

Quantidade de atendidos: 30

Período: 08

Orçamento Simplificado:

VALOR SOLICITADO AO INSTITUTO COOPERFORTE	CONTRAPARTIDA DA ORGANIZAÇÃO	VALOR TOTAL DO PROJETO
R\$ 90.000,00	R\$ 70.400,00	R\$ 160.400,00

Objetivo Geral: Promover a qualificação profissional na área de Designer Gráfico de 30 jovens e inserir 70% dos atendidos no mundo do trabalho.

Breve detalhamento do Projeto: Qualificar profissionalmente na área de Designer Gráfico de 30 jovens;

☑ Captar e formalizar parceria com no mínimo de 06 empresas para a geração de empregabilidade;

☑ Contribuir para o desenvolvimento das habilidades socioemocionais dos jovens;

☑ Inserir no mínimo 70% dos jovens atendidos no mercado formal e/ou para geração de renda.

Justificativa: De acordo com a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) Contínua do 1º trimestre de 2020 apontam que 152 mil jovens cariocas com idade entre 14 e 24 anos estavam desempregados. A taxa de desocupação entre os jovens de 14 a 17 anos foi de 61,8% e a de jovens entre 18 e 24 anos é de 32,6% na mesma pesquisa. Esses números refletem a pressão e a dificuldade do início da vida profissional dos jovens, cenário que afeta de maneira ainda mais acentuada a juventude negra e periférica.

Dessa forma, ampliar as oportunidades da juventude carioca, garantindo as ferramentas necessárias para a sua emancipação é uma tarefa urgente que a ECOS assume como prioridade a fim de mudar o quadro de desemprego, que se agrava por meio da promoção de instrumentos e políticas públicas intersetoriais voltadas às temáticas de empregabilidade, geração de renda e acesso à educação e à qualificação profissional.

Área de atuação (capacitação): Tecnologia/ TI- Ferramentas de Designer/ Introdução a Programação e Programação de Jogos.

Perfil do público: Jovens de 18 a 24 anos, ambos os sexos, residentes no município do Rio de Janeiro, em situação de vulnerabilidade socioeconômica e exclusão social, tendo como escolaridade mínima a partir do 9º ano do ensino fundamental.

Quantidade de atendidos: 30

Período: 08

Orçamento Simplificado:

VALOR SOLICITADO AO INSTITUTO COOPERFORTE	CONTRAPARTIDA DA ORGANIZAÇÃO	VALOR TOTAL DO PROJETO
R\$ 90.000,00	R\$ 77.440,00	R\$ 167.440,00

2.10. ORÇAMENTO DO PROJETO

CATEGORIA	SOLICITADO	PARCEIROS	RECURSOS PRÓPRIOS	VALOR
Recursos Humanos	R\$ 32.400,00	R\$ 0,00	R\$ 64.000,00	R\$ 96.400,00
Materiais de Consumo	R\$ 5.374,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00	R\$ 5.374,00
Transporte, Diárias e Hospedagem	R\$ 19.896,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00	R\$ 19.896,00
Alimentação	R\$ 15.000,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00	R\$ 15.000,00
Comunicação e Divulgação	R\$ 6.050,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00	R\$ 6.050,00
Outras despesas	R\$ 10.800,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00	R\$ 10.800,00
Total	R\$ 89.520,00	R\$ 0,00	R\$ 64.000,00	R\$ 153.520,00
%	58,31 %	0,00 %	41,69 %	100,00 %

2.11. COMUNICAÇÃO

🌐 <http://www.ecosbrasil.org/>

📘 <https://www.facebook.com/paraibaecos>

📷 @complexoesportivodobarreto

3. Plano de Execução

3.1. PLANO DE AÇÃO DOS OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1  Qualificar profissionalmente na área de Designer Gráfico 30 jovens;

29/04/2022 até **29/04/2022**

Monitoramento: Único (1 etapa)

Ação planejada: Selecionar os profissionais para o projeto;

Resultado esperado: Seleção de profissionais capacitados para desenvolver a formação.

29/04/2022 até **31/05/2022**

Monitoramento: Semanal (5 etapas)

Ação planejada: Divulgar o projeto;

Resultado esperado: Divulgação do projeto nas mídias sociais, no site da organização e no local de execução do projeto.

29/04/2022 até **31/05/2022**

Monitoramento: Único (1 etapa)

Ação planejada: Confeccionar material didático, peças gráficas, camisetas;

Resultado esperado: Confeção de material didático, peças gráficas e camisetas

29/04/2022 até **31/05/2022**

Monitoramento: Único (1 etapa)

Ação planejada: Recrutar e selecionar os jovens a serem atendidos;

Resultado esperado: Seleção de 30 jovens.

29/04/2022 até **31/05/2022**

Monitoramento: Único (1 etapa)

Ação planejada: Outras ações necessárias relacionadas ao respectivo objetivo específico.

Resultado esperado: Realizar ações necessárias relacionado ao citado objetivo específico

29/04/2022 até **01/11/2022**

Monitoramento: Único (1 etapa)

Ação planejada: site institucional

Resultado esperado: Divulgação do Projeto, com o objetivo de dar visibilidade às suas ações.

2  Captar e formalizar parceria com no mínimo de 06 empresas para a geração de empregabilidade;

29/04/2022 até **01/11/2022**

Monitoramento: Semanal (27 etapas)

Ação planejada: Mapear as empresas na área de TI no município do RJ;

Resultado esperado: Mapeamento das empresas de TI do município do RJ

29/04/2022 até **01/11/2022**

Monitoramento: Semanal (27 etapas)

Ação planejada: Estabelecer os primeiros contatos com envio de e-mails/ ou contato telefônico;

Resultado esperado: Estabelecimento de contatos telefônicos e envio de e-mails para empresas

29/04/2022 até **01/11/2022**

Monitoramento: Semanal (27 etapas)

Ação planejada: Agendar visitas na empresa para apresentação da proposta do projeto;

Resultado esperado: Agendamento de visitas semanais às empresas para apresentação da proposta do projeto

29/04/2022 até **01/11/2022**

Monitoramento: Mensal (8 etapas)

Ação planejada: Agendar visitas das empresas no espaço do projeto;

Resultado esperado: Agendamento de visitas das empresas ao projeto

02/05/2022 até **02/05/2022**

Monitoramento: Único (1 etapa)

Ação planejada: Elaborar release sobre o projeto;

Resultado esperado: Elaboração de release do projeto

29/04/2022 até **01/11/2022**

Monitoramento: Semanal (27 etapas)

Ação planejada: Outras ações necessárias relacionadas ao respectivo objetivo específico.

Resultado esperado: Realizações de ações necessárias ao presente objetivo

29/04/2022 até **01/11/2022**

Monitoramento: Único (1 etapa)

Ação planejada: release

Resultado esperado: Divulgação do Projeto para as empresas e futuras parcerias para geração de empregabilidade.

01/06/2022 até **01/11/2022**

Monitoramento: Semanal (22 etapas)

Ação planejada: Desenvolver conteúdos sobre o tema empreendedorismo;

Resultado esperado: Desenvolvimento de conteúdo sobre empreendedorismo.

01/06/2022 até **01/11/2022**

Monitoramento: Semanal (22 etapas)

Ação planejada: Estimular as habilidades dos jovens;

Resultado esperado: Estimulação das habilidades dos jovens.

01/06/2022 até **01/11/2022**

Monitoramento: Mensal (6 etapas)

Ação planejada: Realizar roda de conversa com empreendedores convidados de variadas áreas;

Resultado esperado: Realização de roda de conversa com empreendedores convidados.

01/06/2022 até **01/11/2022**

Monitoramento: Bimestral (3 etapas)

Ação planejada: Agendar visitas a ações empreendedoras.

Resultado esperado: Agendamento de visitas à ações empreendedoras

01/06/2022 até **01/11/2022**

Monitoramento: Semanal (22 etapas)

Ação planejada: Outras ações necessárias relacionadas ao respectivo objetivo específico.

Resultado esperado: Realização de ações necessárias ao presente objetivo específico

03/10/2022 até **01/11/2022**

Monitoramento: Semanal (5 etapas)

Ação planejada: Preparar os jovens para processo seletivo (elaboração de currículo, entrevista, dinâmica de grupo, redação);

Resultado esperado: Jovens preparados para os processos seletivos

03/10/2022 até **01/11/2022**

Monitoramento: Semanal (5 etapas)

Ação planejada: Desenvolver testes práticos sobre a área de formação;

Resultado esperado: Realização de testes rápidos sobre a formação

03/10/2022 até **01/11/2022**

Monitoramento: Semanal (5 etapas)

Ação planejada: Encaminhar os jovens para processos seletivos na área de TI;

Resultado esperado: Encaminhamento de jovens para processo seletivo

03/10/2022 até **01/11/2022**

Monitoramento: Semanal (5 etapas)

Ação planejada: Outras ações necessárias relacionadas ao respectivo objetivo específico.

Resultado esperado: Realização de ações necessárias ao presente objetivo específico

3.2. EQUIPE DO PROJETO

NOME	ÁREA DE ATUAÇÃO	FUNÇÃO	REMUNERADO COM RECURSOS DO PROJETO	SALÁRIO
A contratar	Equipe técnica	Assistente Social	Não	
A contratar	Equipe técnica	Educador conteúdo básico	Sim	R\$ 2.400,00
A contratar	Equipe técnica	Educador de TI	Sim	R\$ 3.000,00
A contratar	Equipe técnica	Psicólogo	Não	
Luciana Silva	Coordenador	Coordenador técnico	Não	

3.3. PARCEIROS DO PROJETO

NOME DO PARCEIRO	PESSOA PARA CONTATO	PARCERIA FORMALIZADA
Grêmio Recreativo e Esportivo dos Industriários da Penha – GREIP Penha		Sim

3.4. GESTÃO DE RISCOS

Evasão dos jovens atendidos	<p>Chances de ocorrer: Média</p> <p>Motivo: Ausência de interesse pela qualificação ou dificuldades em compreender os conteúdos e técnicas.</p> <p>Resposta: Busca ativa do jovem com o apoio do Assistente Social do Projeto e apoio extra dos instrutores para uma melhor apropriação sobre a qualificação oferecida.</p>
Violência Urbana na região do Projeto	<p>Chances de ocorrer: Alta</p> <p>Motivo: Infelizmente a violência é um fato presente no Rio de Janeiro, onde o poder paralelo, milícias e polícia militar travam constantes embates, que podem vir a prejudicar pontualmente o funcionamento do Projeto.</p> <p>Resposta: Como a ECOS possui uma estrutura digital adequada para realização de cursos online e aulas ao vivo. Estamos preparados para adequar a qualificação aos moldes online, quando necessário.</p>
Piora da pandemia (Covid-19)	<p>Chances de ocorrer: Alta</p> <p>Motivo: Como ainda não temos a pandemia totalmente controlada, pode ocorrer novas variantes com mais amplo grau de contaminação.</p> <p>Resposta: Como colocamos anteriormente, a organização possui uma estrutura digital adequada para realização de cursos online e aulas ao vivo. Estamos preparados para adequar a qualificação aos moldes online, quando necessário.</p>
Dificuldades em inserir os jovens no mundo do trabalho	<p>Chances de ocorrer: Média</p> <p>Motivo: Dificuldades com a baixa escolaridade, não aprovação no processo seletivo, jovens recusando determinadas propostas de inserção, processos seletivos exigindo requisitos que ainda os jovens atendidos não possuem.</p> <p>Resposta: Buscar oportunidades que correspondam aos requisitos dos jovens atendidos, buscar oportunidades em programas de trainee, startups, sites de empregabilidade, LinkedIn; desenvolver laboratórios sobre os processos seletivos; verificar dentre os parceiros da organização, possibilidades de inserção dos jovens atendidos.</p>

Dificuldades para selecionar profissionais para o desenvolvimento das aulas

Chances de ocorrer: Baixa

Motivo: Como vivemos uma crise econômica, agravada pela pandemia. Estamos oferecendo um salário de acordo com a carga horária a ser desenvolvida no Projeto, não tendo como ter uma perspectiva maior de salário.

Resposta: Buscar profissionais no quadro da organização, que estejam dispostos a contribuir de forma compromissada como o desenvolvimento do Projeto

3.5. ITENS DE DIVULGAÇÃO UTILIZADOS

CATEGORIA	ITENS	QUANTIDADE
Digital	1	30
Impresso	2	103

Estratégia de atuação em comunicação e alcance potencial das atividades

A coordenação de comunicação da Ecos propõe um planejamento de divulgação com foco na prestação de contas das ações executadas pela organização, com objetivo de promover maior transparência dos serviços prestados, divulgação de pautas em diversos veículos de comunicação, em sintonia com a assessoria de imprensa do Instituto Cooperforte. A intenção é divulgar atividades e informações do projeto desenvolvido, com fácil acesso ao cidadão, por meio do portal da Ecos, redes sociais, material impresso e releases enviados à imprensa.

Avaliação de resultados em comunicação

A ECOS possui um profissional de comunicação específico para monitorar e acompanhar os resultados da comunicação a ser desenvolvida no projeto.

3.6. MATRIZ DE AVALIAÇÃO DOS OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1 -  Qualificar profissionalmente na área de Designer Gráfico 30 jovens;	<p>Pergunta de avaliação</p> <p>Quantos jovens foram certificados?</p> <p>Indicador quantitativo: 30 certificados emitidos</p> <p>Indicador qualitativo: Jovens qualificados para o mercado de TI</p> <p>Meio de verificação: Lista de frequência e avaliação do aluno por módulo do conteúdo aplicado, obtendo 75% de frequência no curso.</p>
---	---

2 -  Captar e formalizar parceria com no mínimo de 06 empresas para a geração de empregabilidade;

Pergunta de avaliação

Com quantas empresas foram formalizadas parcerias?

Indicador quantitativo:

03 empresas

Indicador qualitativo:

Estabelecimento de parceria formal com empresas

Meio de verificação:

Ficha de visita, documento de estabelecimento de parceria, relatórios, registro fotográfico (quando possível)

3 -  Contribuir para o desenvolvimento das habilidades socioemocionais dos jovens

Pergunta de avaliação

Quantos jovens desenvolveram habilidades socioemocionais?

Indicador quantitativo:

27 jovens (90% do público atendido)

Indicador qualitativo:

Jovens com habilidades socioemocionais

Meio de verificação:

Relatório, ficha de avaliação para habilidade emocional, acompanhamento socioprofissional

4 -  Inserir no mínimo 70% dos jovens atendidos no mercado formal e/ou para geração de renda.

Pergunta de avaliação

Quantos jovens inseridos no mercado formal e/ou para geração de renda?

Indicador quantitativo:

70% de inserções

Indicador qualitativo:

Jovens inseridos no mercado formal e/ou para geração de renda.

Meio de verificação:

Cópia do contrato de trabalho ou CLT, registro fotográfico (quando possível), relatórios, documento de MEI.