

**EMPRESA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DE SÃO PAULO****Assessoria Jurídica Executiva**

Rua Líbero Badaró, 293, 22º andar, conjunto 22B - Bairro Centro - São Paulo/SP - CEP 01009-907

Telefone: (11) 3117-3100

Relatório**EMPRESA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DE SÃO PAULO S.A.****NIRE 35300471873****CNPJ/MF nº 21.278.214/0001-02****RELATÓRIO DE ADMINISTRAÇÃO E DEMONSTRAÇÕES FINANCEIRAS - 2019****1. APRESENTAÇÃO E DESTAQUES**

A **Empresa de Cinema e Audiovisual de São Paulo S.A. (Spcine)**, autorizada nos termos da Lei Municipal 15.929/2013, é uma sociedade de economia mista vinculada institucionalmente à **Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo (SMC)** e parte da Administração Indireta da **Prefeitura Municipal de São Paulo (PSMP)**, que detém seu controle acionário, tendo sido constituída em junho de 2014.

Com capital integralizado de **R\$ 25.000.000,00** (vinte e cinco milhões de reais), seu objeto social é a promoção do desenvolvimento da atividade cinematográfica e audiovisual no Estado e, principalmente, no Município de São Paulo. Atua principalmente como um escritório de desenvolvimento, financiamento e implementação de programas e políticas para os setores de cinema, TV, games e novas mídias. O objetivo é reconhecer e estimular o potencial econômico e criativo do audiovisual paulista e seu impacto em âmbito cultural e social.

Nos termos do Decreto Municipal nº 53.916/2013 e alterações a empresa firma **Compromisso de Desempenho Institucional (CDI)** junto à **PMSP**, sua acionista, documento que estabelece as diretrizes gerais de ações e despesas de modo a atingir um conjunto de metas e boas práticas de gestão.

A **Spcine** tem como:

-Visão

Desenvolver o audiovisual paulistano e paulista, formulando e implementando políticas públicas em permanente diálogo com o setor e a sociedade, fortalecendo suas dimensões simbólica, econômica e sociocultural.

-Missão

Atuar na área audiovisual de forma estratégica, criando, acelerando e promovendo o desenvolvimento do setor sob os pontos de vista econômico e cultural, bem como implementar políticas para o audiovisual observando as diretrizes de desenvolvimento econômico, inovação, criatividade e acesso no setor e promover a integração municipal estadual e federal, bem como o fortalecimento de atuação como *Film Commission* e a promoção da cidade de São Paulo como polo latino-americano do setor audiovisual e da economia criativa.

Ressalte-se ainda que a **Spcine** tem estreita relação institucional com a **SMC**, sendo institucionalmente vinculada ao órgão da Administração Direta e atuando em complementaridade a este para a formulação e implementação de políticas públicas no setor audiovisual. Nesta relação, a instituição da empresa constitui um avanço significativo na qualidade de gestão do recurso público.

Isto porque a empresa não se encontra vinculada pelo princípio da anualidade orçamentária como a Administração Direta, o que significa que os recursos por ela gerenciados podem ser alocados de maneira mais adequada à natureza do setor audiovisual e a respeitar diversos ciclos de investimentos que garantem maior estabilidade das metas propostas e ações realizadas, além de permitir maior controle na constante avaliação e aprimoramento destes ciclos.

Orientada pela transparência e otimização de sua estrutura corporativa, a **Spcine** busca que as decisões, observados os níveis de competência, sejam tomadas de forma colegiada, envolvendo toda sua equipe na definição de estratégias e aprovação de propostas, bem como busca o constante diálogo com a sociedade civil, em especial com o setor audiovisual e seus agentes.

A transversalidade e diálogo são valores inerentes à atuação da **Spcine**, que tem dentre seu escopo a realização de políticas públicas no setor audiovisual de maneira a atender demandas variadas, sem prejuízo de sua atuação de cunho empresarial (principalmente na qualidade de investidora, patrocinadora ou correalizadora de projetos). O caráter de sua atuação pública (na formulação e implementação de políticas) e privada (em áreas de desenvolvimento econômico de apelo mercadológico) são eixos complementares que orientam a formulação de suas ações.

A **Spcine** assumiu o compromisso expresso em 2019 no **enfrentamento à desigualdade racial e de gênero no acesso às políticas públicas audiovisuais**, à luz de estudos recentes que demonstram a falta de representatividade no audiovisual brasileiro. Levantamento da **Agência Nacional de Cinema (ANCINE)** com base nos 142 (cento e quarenta e dois) filmes brasileiros lançados comercialmente em 2016 mostra que homens brancos dirigiram 75,4% (setenta e cinco vírgula quatro por cento) dos longas metragens. Mulheres brancas foram responsáveis por 19,7% (dezenove vírgula sete por cento) dos filmes. Apenas 2,1% (dois vírgula um por cento) foram assinados por homens negros e nenhum filme foi dirigido ou roteirizado por uma mulher negra.

O estudo indicou predominância de homens brancos não apenas na direção, mas em todas as principais funções de liderança no cinema. Eles assinaram 68% (sessenta e oito por cento) dos roteiros de filmes de ficção, 63,6% (sessenta e três vírgula seis por cento) dos documentários e 100% (cem por cento) das animações brasileiras. O quadro se repete nas funções de direção de fotografia (85% [oitenta e cinco por cento]) e direção de arte (59% [cinquenta e nove por cento]).

Nas funções de produção, homens negros assinam apenas 2,1% (dois vírgula um por cento) e mulheres negras não assinam nenhuma produção. Apenas 01% (um por cento) de mulheres brancas e negras respondem pela função em equipes mistas.

Em vista deste contexto, em setembro de 2019 a **Spicine** promulgou a sua **Política de Ações Afirmativas** contendo metas de redução desta desigualdade e mecanismos para implementá-las de acordo com a área, sendo que esta política pode ter suas metas e diretrizes revisadas e atualizadas periodicamente.

Em 2019 apenas 01 (um) Edital lançado contou com aspectos da **Política de Ações Afirmativas**, visto sua promulgação já no final do exercício, mas esta será replicada para exercícios e editais futuros.

No aspecto de gestão a **Spicine** contou, no exercício de 2019 e na forma de seu estatuto, com uma **Diretoria Executiva**, composta por 03 (três) membros, bem como com um **Conselho de Administração**, composto por 07 (sete) membros, e um **Conselho Fiscal**, composto por 03 (três) membros, ambos de caráter permanente.

Além destes órgãos estatutários de administração e fiscalização, a **Spicine** retomou em 2019 reuniões regulares e formais do **Comitê Consultivo**, órgão que reúne entidades representativas do setor audiovisual em suas diversas expressões e linguagens, reunido conforme convocação da **Spicine** e tendo por objetivo o debate do setor e das políticas públicas de maneira ampla. Ressalte-se que tal **Comitê** não tem caráter estatutário ou deliberativo, mas de consulta pública junto aos representantes da classe audiovisual.

No exercício de 2018 não houve oportunidade de reuniões formais com o **Comitê Consultivo**, retomadas em 2019 com objetivo de conferir maior transparência a este diálogo com o setor e formalidade a possíveis planejamentos estratégicos resultantes.

Outro ponto que merece destaque é a retomada do **Concurso Público para a seleção de empregados públicos** de maneira a compor parte do quadro de pessoal da empresa, adequado de acordo com a reestruturação de organograma e de pessoal promovida no exercício.

Neste sentido, vale notar que em 2019 a empresa passou por uma mudança em sua administração superior, com alterações significativas de sua **Diretoria Executiva** e de seu **Conselho de Administração**. Especialmente na **Diretoria Executiva**, foi reinstituída a terceira diretoria (no exercício de 2018 a **Spicine** contou com apenas 02 [dois] diretores, sendo um Diretor Presidente e um Diretor Executivo).

Esta reformulação, alinhada a reformulações na **SMC**, teve por objetivo reorganizar o fluxo interno e organograma da empresa de maneira a atender a um novo planejamento estratégico, considerando-se especialmente a intenção de retomar ações de internacionalização, principalmente através da **São Paulo Film Commission**, bem como a reorganização interna de áreas da empresa de acordo com a reinstituição de uma das diretorias.

A **Spicine** também aprovou em 2019 a contratação de seguro de responsabilidade civil para administradores e gestores (comumente denominado *Directors and Officers – D&O*), bem como a contratação de auditoria externa independente trimestral, e não somente anual, coadunando-se com práticas atuais de responsabilidade e governança corporativa.

-Avaliação do cenário externo - Federal

O exercício de 2019 foi marcado pela paralisação parcial da **ANCINE** e do **Fundo Setorial do Audiovisual (FSA)**, principal fonte de financiamento do setor audiovisual, tanto por celeumas políticas envolvendo mudanças de gestão no órgão quanto por auditoria promovida pela Tribunal de Contas da União e diferenças de entendimento nas metodologias utilizadas para prestação de contas dos projetos apoiados.

Esta paralisação levou a um crescente estrangulamento de financiamento do setor, incluindo o impedimento de contratação de obras selecionadas através de Editais lançados pela própria **Spicine** com recursos do **FSA**, visto que a empresa executa ações em parceria com o Fundo através de seu Coarranjo Regional (instrumento utilizado pelo **FSA** para a alocação regional dos recursos federais).

Estes impactos demonstraram novamente, como em outras oportunidades, a relativa fragilidade envolvida nos mecanismos e políticas de financiamento público do setor audiovisual que, apesar de seus inegáveis méritos, encontra-se sujeito a vontades políticas que podem ser facilmente abaladas, levando à reflexão de necessidade de criação de mecanismos juridicamente mais robustos e da consolidação de políticas públicas perenes.

-Análise da Política do Governo Municipal para o setor:

Com a citada paralisação parcial da **ANCINE** e do **FSA**, a **Spicine** acabou por adquirir ao longo do exercício de 2019 um protagonismo em ações de fomento e investimento no setor, mantendo seus Editais conforme programados e o apoio a eventos setoriais.

Soma-se a isso o fato de que a **Spicine** articulou, em conjunto com a **SMC**, com a **Secretaria Municipal de Relações Internacionais** e com a **Secretaria Municipal de Turismo**, a primeira política pública concreta de atração de filmagens internacionais para a cidade de São Paulo através de mecanismo de reembolso parcial das despesas de produção (comumente denominado *cash rebate*), anunciada em dezembro de 2019 no Festival Ventana Sur, o que levou à colocação da empresa como uma referência no desenvolvimento e implementação de políticas públicas para o setor audiovisual também em âmbito nacional/internacional, e não só regional.

Esta consolidação e ampliação da atuação da **Spicine** se deveu a uma grande capacidade de articulação institucional proporcionada pela **PMSP** e suas respectivas secretarias e entidades da Administração Indireta, com as quais a empresa procura atuar em sinergia para a implementação de programas e políticas transversais.

-Análise SWOT:

Análise **SWOT** é uma ferramenta utilizada para fazer análise de cenário (ou análise de ambiente), sendo usada como base para gestão e planejamento estratégico de uma corporação ou empresa.

O termo **SWOT** é uma sigla oriunda do idioma inglês e é um acrônimo de **Forças (Strengths)**, **Fraquezas (Weaknesses)**, **Oportunidades (Opportunities)** e **Ameaças (Threats)**.

A análise **SWOT** da **Spicine** que deve ser levada em consideração para o seu planejamento estratégico compreende:

-Forças:

- Possibilidade de união de entidades setoriais em prol de uma política audiovisual expandida.
- Grande possibilidade de articulação institucional para implementação de suas políticas e ações.
- Equipe especializada e com experiências complementares de atuação no setor audiovisual.
- Grande interação e capacidade de diálogo com agentes do setor.

-Fraquezas:

- Reformulações administrativas e de gestão que podem provocar atrasos na execução de ações.
- Necessidade de lidar com as leis e processos públicos que se aplicam à empresa, em especial no tocante a novos modelos de negócios e soluções que precisam ser compatibilizadas com visões tradicionais dos órgãos de controle internos e externos.
- Dificuldade de sustentabilidade financeira frente a um cenário de dificuldades de diversificação de fontes de receita pelas suas características de atuação.

-Oportunidades:

-Vácuo institucional criado pelo período conturbado nos órgãos e políticas governamentais para o setor audiovisual, possibilitando o fortalecimento da atuação da empresa.

-São Paulo é o maior mercado audiovisual do país: (i) em quantidade de empresas produtoras de cinema, publicidade e TV; (ii) em quantidade de salas de cinema e bilheteria; (iii) em quantidade de distribuidoras cinematográficas; (iv) em quantidade de canais de TV por assinatura; (v) em quantidade de agências de publicidade; (vi) em quantidade de empresas de treinamento de mão de obra audiovisual; (vii) em quantidade de empresas de locação de equipamentos e pós-produção.

-Consolidação da atuação da **São Paulo Film Commission** e grande possibilidade de atuação como principal agente na atração de filmagens internacionais, especialmente com a articulação da política de **cash rebate**.

-Ameaças:

- Paralisação da **ANCINE** e do **FSA** que afetam o desenvolvimento do setor audiovisual em escala nacional.
- Potencial diminuição de recursos de investimento, levando à redução de capacidade de atuação e desenvolvimento de ações de impacto por parte da empresa.
- Cenário de esgotamento de capital social e de fontes de custeio, agravada pela ameaça de diminuição de receitas de investimento, que colocam em risco a permanência da empresa.

2. EIXOS E AÇÕES

Alinhada ao **Plano de Metas** da **PMSP**, a **Spicine** desenvolve suas ações integradas a **eixos** de atuação que são formulados e contratualizados junto à **SMC** através do Contrato de Acompanhamento e Metas.

Cada **eixo** possui **metas** com objetivos específicos que constituem o planejamento estratégico da empresa (junto de seu **CDI**) e através dos quais se avalia a execução orçamentária de seus recursos de investimento.

São estes:

EIXO I- DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO

Estímulo à sustentabilidade econômica do mercado audiovisual por meio de incentivo às etapas e agentes da cadeia produtiva do setor, dividindo-se em:

Meta: São Paulo Film Commission

Tem por objetivo a consolidação da cidade de São Paulo como o segundo maior destino de filmagens na América Latina (oportunamente o primeiro, após consolidação). Nesta meta, destaca-se no exercício de 2019 ações de internacionalização retomadas pela **Spicine** com o objetivo de divulgar a cidade de São Paulo como destino de filmagens, bem como de negociar e atrair filmagens internacionais de grande impacto e, ainda, a articulação da política de **cash rebate**.

A **São Paulo Film Commission** é o departamento da empresa responsável pelo recebimento, processamento, articulação e liberação das filmagens e gravações na cidade de São Paulo, em conformidade com o Decreto Municipal nº 56.905/2016 e alterações, bem como pela articulação e atração de filmagens internacionais para a cidade.

O departamento foi responsável pela implementação do **Cadastro Único de Filmagens e Gravações**, cadastro eletrônico que teve por objetivo a simplificação e centralização dos pedidos de filmagens na cidade permitindo, pela primeira vez, a análise e inteligência unificada de dados de filmagens e gravações no

município. Foi iniciado em 2019 processo para uma nova licitação que irá implementar melhorias no Cadastro, de maneira a tornar os pedidos e o atendimento realizado pelo departamento ainda mais eficiente.

O departamento é também responsável pelo gerenciamento do **Aplicativo SPFilm**, aplicativo para celulares que disponibiliza um mapeamento dos principais equipamentos públicos disponíveis para filmagens e gravações e suas principais informações.

No exercício de 2019 foram:

- **1.077** (um mil e setenta e sete) **obras atendidas**.
- **1.664** (um mil, seiscentos e sessenta e quatro) **autorizações de filmagens emitidas**.
- **25.700** (vinte e cinco mil e setecentos) **postos de trabalho gerados**.
- **Movimentação econômica de R\$ 561.221.237,19** (quinhentos e sessenta e um milhões, duzentos e vinte e um mil, duzentos e trinta e sete reais e dezenove centavos).

**Os dados de geração de postos de trabalho e movimentação econômica são retirados das informações prestadas pelas produtoras ao cadastrarem a solicitação no Cadastro Único de Filmagens e Gravações e envolvem postos de trabalhos diretos (equipe envolvida) e indiretos (serviços associados, como hospedagem, alimentação etc), bem como a movimentação financeira associada.*

Destaque-se que em agosto de 2019 a **São Paulo Film Commission** iniciou a cobrança dos custos operacionais referentes aos serviços prestados pelo departamento, dentro do planejamento de ampliação e diversificação das fontes de receitas da **Spicine**, principalmente as externas, nos termos da Portaria nº 03/2019/Spicine.

A definição do preço dos serviços levou em consideração experiências de outras *Film Commissions* e análise de mercado baseado na experiência acumulada do departamento objetivando a razoabilidade, de maneira a não afastar as produtoras interessadas em filmar na cidade de São Paulo.

Em 2019, de agosto a dezembro, foi faturado o valor de **R\$ 173.250,00** (cento e setenta e três mil, duzentos e cinquenta reais).

Meta: Programa de Investimento

Tem por objetivo o investimento da **Spicine** na cadeia produtiva do setor audiovisual, seja através de fomento ou investimento retornável.

Parte desta **Meta** foi viabilizada no exercício com recursos do Coarranjo Regional formalizado junto à **ANCINE** para a disponibilização de recursos do **FSA** para a cadeia econômica local.

A **Spicine** lançou no exercício de 2019 **04** (quatro) **Editais** para seleção e apoio ou investimento em propostas com objetos e objetivos variados. A maior parte destas, entretanto, são ações contínuas, com resultados esperados para exercícios futuros, assim como muitos dos projetos derivados dos **Editais** tem sua formalização, contratação, execução e resultados ao longo de um período mais estendido do que um único exercício.

Tabela síntese dos Editais

Editais Lançados	04
Período de Lançamento	2019
Valor total Investido	R\$ 18.700.000,00 (dezoito milhões e setecentos mil reais)
Número de projetos inscritos	182 (cento e oitenta e dois)
Número de contemplados	61 (sessenta e um)

Volume de recursos

No exercício de 2019 a **Spicine** teve disponível para execução um valor total de R\$ 27.150.000,00 (vinte sete milhões cento e cinquenta mil reais), sendo R\$ R\$ 20.000.000,00 (vinte milhões de reais) oriundo da “Chamada Pública **ANCINE/FSA** nº 01/2018 – Coinvestimentos Regionais”, e R\$ 7.150.000,00 (sete milhões, cento e cinquenta mil reais) de recursos locais através do Contrato de Acompanhamento e Metas nº 07/SMC-G/2017, formalizado com a **SMC**.

Do montante total, foram disponibilizados através dos Editais lançados no exercício o total de R\$ 18.700.000,00 (dezoito milhões e setecentos mil reais), permanecendo o restante para lançamento de Editais no exercício de 2020 ou seguintes.

Segue tabela analítica do volume de recursos por Edital:

Objeto	Editais	Tipo	Fonte do recurso	Valor disponibilizado
Distribuição de Longas-metragens	03/2019	Distribuição	LOCAL (CONTRA PARTIDA)	R\$3.000.000,00

Comercialização de Games (Publisher)	05/2019	Distribuição de Games	SMC	R\$700.000,00
Complementação de produção de Longas-metragens (GAP 50/70/90%)	04/2019	Produção	FSA	R\$5.000.000,00
Produção de Longa-metragem via processo seletivo I – Baixo Orçamento	06/2019	Produção	FSA	R\$3.000.000,00
TOTAL DISPONIBILIZADO R\$ 18.700.000,00				

Como dito no início, apenas 01 (um) do Editais contou ainda neste exercício com aspectos da **Política de Ações Afirmativas** da **Spicine**, a saber, o Edital nº 06/2019 (Produção de longa metragem via processo seletivo I – Baixo Orçamento), que apresentou os seguintes dados:

POLÍTICAS AFIRMATIVAS - TOTAL	
Dados	Quantidade
Projetos Inscritos	89
Projetos inscritos que pontuaram com Políticas Afirmativas	46
Proponentes inscritos com quadro societário com pelo menos uma pessoa negra ou parda	13
Projetos inscritos com pelo menos uma mulher em cargo de direção	40
Mulheres em cargos de direção	59
Mulheres como diretora	20
Mulheres como diretora de fotografia	21
Mulheres como coordenadora de pós	18
Projetos selecionados para Pitching	16
Projetos selecionados para Pitching que pontuaram com Políticas Afirmativas	14
Projetos selecionados para Pitching com quadro societário com pelo menos uma pessoa negra ou parda	7
Projetos selecionados para Pitching com pelo menos uma mulher em cargo de direção	12

Como a promulgação da **Política de Ações Afirmativas** ainda é recente, não há dados consolidados sobre sua efetividade nos resultados dos projetos selecionados, visto que o Edital que contou com estes mecanismos apenas teve seu resultado final no exercício de 2020, mas a continuidade de sua aplicação em exercícios futuros certamente permitirá uma avaliação mais completa destes números.

Retornos dos investimentos via Editais (acumulado)

Como se destacou, muitos dos resultados dos investimentos realizados pela empresa, inclusive financeiros, são percebidos ao longo de mais de um exercício, já que a cadeia econômica do setor audiovisual tende a ser mais ampla, com exploração econômica em diversas janelas e plataformas, razão pela qual no exercício de 2019 a **Spicine** realizou investimentos e obteve retornos de projetos selecionados nos Editais de exercícios anteriores.

Quanto aos investimentos realizados através de Editais lançados no próprio exercício de 2019, ainda não há retorno financeiro e, em muitos casos, não há também investimento, já que os projetos ainda estavam em fase de seleção, contratação ou em fase inicial de execução contratual.

Segue uma breve análise destes retornos considerando-se os 02 (dois) últimos exercícios (2018/2019):

Anos	2018		2019	
	Investimentos	Retorno	Investimentos	Retorno
Linha 1 - 2015	250.000,00	2.630,31	-	17.409,52

<u>Linha 2 - 2015</u>	-	17.109,03	-	712,97
<u>Linha 3 - 2015</u>	-	74.862,86	-	9.194,42
<u>Linha 4 - 2015</u>	-	12.292,64	-	898,52
Total Geral	250.000,00	106.894,84	-	28.215,43
% acumulado	8.960.000,00	12,80%	8.960.000,00	13,11%
Anos	2018		2019	
<u>Linhas</u>	<u>Investimentos</u>	<u>Retorno</u>	<u>Investimentos</u>	<u>Retorno</u>
<u>Linha 1 - 2016</u>	2.050.000,00	-	450.000,00	-
<u>Linha 2 - 2016</u>	-	25.488,22	-	31.834,69
<u>Investimento Direto - 2016</u>	-	2.619,42	-	3.732,43
<u>Linha 4 - 2016</u>	-	-	-	-
Total Geral	2.050.000,00	28.107,64	450.000,00	35.567,12
% acumulado	3.674.718,22	4,99%	4.124.718,22	5,31%
Anos	2018		2019	
<u>Linhas</u>	<u>Investimentos</u>	<u>Retorno</u>	<u>Investimentos</u>	<u>Retorno</u>
<u>GAP 1 - 2017</u>	526.338,85	-	623.667,04	-

<u>GAP 1-A - 2017</u>	429.507,50	-	351.328,12	-
Total Geral	955.846,35	-	974.995,16	-
% acumulado	955.846,35	0,00%	1.930.841,51	0,00%
Anos	2018		2019	
Linhas	Investimentos	Retorno	Investimentos	Retorno
<u>Edital Distribuição - 2019</u>		-	700.000,00	-
Total Geral	-	-	700.000,00	-
% acumulado	-	0,00%	700.000,00	0,00%
% acumulado total	13.590.564,57	9,79%	15.715.559,73	8,87%
		Total de receita	1.447.282,13	

*As tabelas de investimentos e de retornos discriminadas por exercício e por projetos encontram-se como Anexo I deste Relatório. Estão listadas aqui de maneira resumida apenas os investimentos e retornos dos últimos dois exercícios (2018/2019).

Estão listados apenas Editais e projetos em que a **Spicine possui participação nas eventuais receitas financeiras, excluídos demais editais de fomento a fundo perdido.

Meta: Formação

Tem por objetivo contribuir para a formação profissional e capacitação de agentes no setor audiovisual.

Sampa Criativa

No exercício de 2019 houve a continuidade e conclusão do **Programa Sampa Criativa**, iniciado em 2018, que contou com recursos no montante de **R\$ 400.000,00** (quatrocentos mil reais) por parte da parceira **Secretaria Municipal de Desenvolvimento Econômico e Trabalho** e **R\$ 100.000,00** (cem mil reais) por parte da **Spicine**.

O projeto objetiva a qualificação de jovens para recebimento de formação teórica em economia criativa e empreendedorismo, realizado através do SENAC (ainda no exercício de 2018), bem como formação prática em empresas de diversos ramos do setor audiovisual/economia criativa, como animação, webseries, aplicativos, realidade aumentada, dentre outros (realizada no exercício de 2019) e um período de estágio nestas empresas parceiras (realizada também no exercício de 2019).

Os participantes foram selecionados através do Edital nº 07/2018/Spicine, que contou com os seguintes resultados:

Inscritos	221
Sorteados	200
Sorteados habilitados com aceitação de 1 recurso	179
Sorteados não habilitados	21

Suplentes habilitados	19
Suplentes não habilitados	2
Sorteados + suplentes	198
Desistência	14
Total de jovens que foram convocados a iniciarem o curso	184

* Os relatórios de avaliação dos resultados do Programa encontram-se anexos a este Relatório (Anexo II).

Atividades formativas

A partir de meados do exercício de 2019, com a reformulação de seu planejamento estratégico e de algumas áreas da empresa, a **Spicine** objetivou ampliar suas ações de formação através da ativação de outras áreas e ações da empresa, como meio de potencializar sua eficiência em um cenário de risco de contingenciamento orçamentário para todas as ações intentadas.

Anualmente a **Spicine** apoia financeiramente diversas mostras, festivais e eventos do mercado audiovisual de São Paulo e, de acordo com sua natureza, algumas contrapartidas a este apoio passaram a ser articuladas na área de Formação. No segundo semestre do exercício foram produzidas *masterclasses*, *workshops* e *pitchings* como contrapartidas e sem qualquer custo à empresa, conforme quadro resumo abaixo:

Nome	Data	Público
Masterclass com Affonso Beato Tema: Cinematografia digital	23/07	100 (cem) pessoas
Masterclass Com Lauro Escorel Tema: Direção de fotografia	23/07	70 (setenta) pessoas
Masterclass com Alziro Barbosa Tema: O processo criativo na cinematografia	12/11	100 (cem) pessoas
Workshop com Carlos Ebert Tema: Cinematografia com celular	19/11	30 (trinta) pessoas
Workshop com Tide Borges Tema: Como se faz o som de um filme	13/12	30 (trinta) pessoas
Masterclass com André Abujamra Tema: Trilha sonora	13/12	30 (trinta) pessoas
		Total: 360 (trezentos e sessenta) pessoas

Formação Cineclubista

A **Formação Cineclubista** faz parte do programa **Cineclub Spicine**, que teve início em setembro de 2019.

O **Cineclub Spicine** é uma ação mista de Formação e de Difusão que objetiva a democratização do acesso ao conteúdo audiovisual e a ativação de redes e agentes cineclubistas nos territórios da cidade de São Paulo, em especial nas periferias e localidades não atendidas pelas redes exibidoras tradicionais ou pelo **Circuito Spicine de Cinema**.

Foram contratados 12 (doze) agentes cineclubistas selecionados através de chamamento público nos termos do Edital nº 07/2019/Spicine, que iniciaram as atividades na segunda semana de outubro de 2019 sob a coordenação da equipe da **Spicine** para mapeamento das regiões e início das programações nos equipamentos públicos atendidos. Além dos agentes, o programa conta com 03 (três) articuladores locais.

Os agentes cineclubistas contratados recebem formação para sua atuação em temas variados e estas atividades formativas são estendidas também aos suplentes selecionados pelo mencionado Edital, a 09 (nove) Jovens Monitores Culturais contemplados com projetos de cineclubes em equipamentos da **SMC** e 02 (dois) programadores do Cine Clube da Biblioteca Mario de Andrade e do Cineclub TCM (Tribunal de Contas do Município).

Abaixo a programação dos módulos de formação que tiveram início em outubro de 2019:

Duração	8 meses
Carga Horária	112 horas de formação em 7 macro temas, 487h horas de percurso formativo prático na realização das sessões com debates e formação extra via festivais apoiados pela Spicine.

Estrutura	<p>- aulas teóricas e práticas em macrotemas</p> <p>- prática em equipamentos da SMC programando cineclubes em cada um destes equipamentos</p>
Temas	<p>Tema 1- Mediação - 04 aulas</p> <p>Tema 2 -Curadoria/crítica - 04 aulas</p> <p>Tema 3- Programação -04 aulas</p> <p>Tema 4- Formação de Público - 04 aulas</p> <p>Tema 5 - Mobilização e Marketing/ Circulação e Distribuição - 04 aulas</p> <p>Tema 6 - Rede cineclubista - 04 aulas</p> <p>Tema 7- Festivais e Mostras de Cinema - 04 aulas</p>
Avaliação de desempenho	<p>- Lista de presença nos macro temas de formação.</p> <p>- Consistência da curadoria ao longo do ano em cada equipamento programado pelo agente: conexão com o equipamento e sua programação, com os projetos de cineclube ao redor, se houver.</p> <p>- Aplicação no projeto final Mostra Cineclubista: como programar, o que curar, como comunicar e como trabalhar o público.</p>

Macrotemas	
<p>Tema 1- Mediação</p> <p>(aulas dadas pelo Festival Entretodos^[1])</p> <p>objetivo: dar ferramentas para mediar os debates ao fim das sessões.</p>	<p>Aula 1- APRESENTAÇÃO, CONCEITOS DO OLHAR - Exercício de Percepção Estética: prática e análise a partir do "percurso visual" realizado pelo participante; - Introdução à história das artes no contexto da sociedade - a narrativa e a semiótica – a consciência do olhar</p>
	<p>Aula 2 CONCEITOS DO OLHAR - Análise e debate da narrativa visual presentes na imagem artística, publicitária e cinematográfica. - Introdução aos elementos componentes da narrativa audiovisual - argumento, roteiro, construção de narrativa, direção, fotografia, câmera e som</p>
	<p>Aula 3 CONCEITOS DA INTERMEDIÇÃO - O discurso da mídia: realidade x ficção - a interferência das narrativas - cidadania e Direitos Humanos; - O audiovisual como um instrumento intermediador, recurso transversal de comunicação</p>
	<p>Aula 4 - A MEDIAÇÃO E DIFUSÃO - Cultura Visual, definição e constituição, implicações, determinantes e o cotidiano; - Intermediação e difusão – o difusor e seu trajeto mediador</p>
	<p>Aula 1- HISTÓRIA E FUNÇÃO DA CRÍTICA - como as instituições, Fipresci, Abraccine e festivais contribuem para o debate.</p>

<p>Tema 2 -Curadoria/crítica</p> <p>objetivo: dar ferramentas estéticas, teóricas para que os alunos sejam capazes de criar uma programação plural.</p>	<p>professor convidado: Abraccine</p> <hr/> <p>Aula 2 - QUESTÕES DISCURSIVAS E DA REPRESENTAÇÃO - negros e mulheres na crítica de cinema.</p> <p>professora convidada: crítica do Coletivo Elviras</p> <hr/> <p>Aula 3 - ATIVIDADE PRÁTICA - A Crítica no Digital: formatos variados como blogs, vlogs, facebook.</p> <p>sugestão de professor: Abraccine</p> <hr/> <p>Aula 4 - Atividade PRÁTICA - A escrita impressa: formatos como revistas e jornais.</p> <p>sugestão de professor: Heitor Augusto</p>
<p>Tema 3 - Programação</p> <p>objetivo: compreender perfis de público, de “janelas” audiovisuais e campos de trabalho dentro do setor: plataformas, distribuidoras ou salas de exibição.</p>	<p>Aula 1 - PLATAFORMAS - plataformas online de nicho, ou seja público focado ou plataformas grandes como Netflix. Como criar uma programação que consiga atingir cada perfil e como o algoritmo^[5] auxilia.</p> <p>sugestão de professora: Mariangela</p> <hr/> <p>Aula 2 - PROGRAMAÇÃO EM SALAS TRADICIONAIS - conjunto das regras e procedimentos lógicos perfeitamente definidos que levam à solução de um problema em um número finito de etapas.</p> <p>sugestão de professora: Luiza Honda</p> <hr/> <p>Aula 3 - PROGRAMAÇÃO EM CIRCUITO PÚBLICO - A experiência da Spcine, maior circuito público de salas do país.</p> <p>professora convidada: Leticia Santinon</p> <hr/> <p>Aula 4 - DIFERENÇAS ENTRE PROGRAMAR NA DISTRIBUIDORA E NO EXIBIDOR - quais as diferenças entre trabalhar numa distribuidora e num exibidor.</p> <p>sugestão de professora convidada: Rebbeca de Paula</p>
<p>Tema 4 - Formação de público</p> <p>objetivo: dar ferramentas para que os jovens tenham instrumental para trazer novo público ou auxiliá-los a criar programação diversa da padrão de grandes redes.</p>	<p>Aula 1 - VIDEO CAMP - Video Camp é uma plataforma de filmes, a maioria dos filmes tem como temática o aspecto social. A plataforma serve como um atalho para exposições presenciais. É possível solicitar um filme para ser exibido na comunidade.</p> <hr/> <p>Aula 2 - MOSTRA ECO FALANTE - com filmes focados em</p>

	<p>sustentabilidade a Mostra percorre as escolas trazendo novas linguagens e novas temáticas aos alunos.</p> <p>professor convidado: Chico Guariba</p>
	<p>Aula 3 - TATURANA - distribuidora com forte enfoque em mobilização através de campanhas e debates.</p>
	<p>Aula 4 - CINE TELA BRASIL - programa pioneiro em levar cinema brasileiro para regiões nas quais as salas de cinema não chegam, com forte enfoque em formação de público e sensibilização para o audiovisual.</p> <p>professora convidada: Laís Bodanzky</p>
<p>Tema 5 - Mobilização e MKT</p> <p>objetivo: dar ferramentas para que os alunos saibam perfil de público, como atingi-lo e ter bom desempenho nas sessões.</p>	<p>Aula 1 - VITRINE - uma das principais distribuidoras brasileiras, responsável pela distribuição dos principais ganhadores dos últimos anos em Cannes e Berlim.</p> <p>sugestão de professora: Thalita</p> <p>Aula 2 - SONY - uma das principais majors (grandes distribuidoras norte americanas) no país com excelentes cases de sucesso em marketing.</p> <p>sugestão de professor: Rodolfo</p> <p>Aula 3 - Elo Company - distribuidora brasileira com portfólio variado, entre os filmes está O Menino e o Mundo, concorrente ao Oscar de melhor longa de animação.</p> <p>sugestão de professoras: Bárbara Sturm ou Sabrina Wagon</p> <p>Aula 4 - PARIS FILMES - maior distribuidora brasileira. Como a distribuidora interfere no casting (elenco), direção para criar um blockbuster de sucesso.</p> <p>sugestão de professor: André Fracarolli</p>
<p>Tema 6 - Rede Cineclubista Latino Americana.</p> <p>objetivo: criar network entre mercados latino americanos para que os jovens possam atuar e gerar negócios entre eles</p>	<p>Aula 1 - ARGENTINA</p> <p>Aula 2 - CHILE</p> <p>Aula 3 - COLÔMBIA</p> <p>Aula 4 - BRASIL</p>
	<p>Aula 1 - PERIFA CON - evento geek^[16] periférico que gerou negócios na periferia em 2019 em sua primeira edição com agentes locais mesclados com produções main streams (conhecidas do grande público)</p>

Tema 7 - Festivais objetivos: dar a dimensão da pluralidade de festivais e carreiras possíveis dentro de festivais a serem seguidas após o término do programa.	Aula 2 - FESTIVAL INTERNACIONAL DE CURTAS METRAGENS - festival com 30 anos, grande parte das novas gerações de profissionais do audiovisual passaram pelo festival com curtas metragens ou trabalhando no festival. sugestão de professora: Zita Carvalhosa
	Aula 3 - MOSTRA INTERNACIONAL DE SÃO PAULO - principal mostra do país, com 43 anos de existência. sugestão de professora: Renata Almeida
	Aula 4 - MOSTRA ZÓZIMO BUBU - principal mostra de cinema negro, traz sempre novos diretores negros de todo o mundo, em 2019 a intelectual e ativista Angela Davis veio para abrir o eixo de palestras. sugestão de professora: Viviane Ferreira

Edital de chamamento para interessadas em participar do "LATC Global Film & TV Program"

Em agosto de 2019 foi firmada uma parceria com a empresa *Latin America Trading Center* (LATC) que teve como finalidade selecionar e viabilizar a participação de duas mulheres negras, da área de produção executiva, interessadas em participar no *LATC GLOBAL FILM & TV PROGRAM*, que ocorreu no período de 06 (seis) a 11 (onze) de novembro de 2019. O evento é uma experiência de imersão para profissionais do setor audiovisual de todo o mundo, com uma agenda de quatro dias de reuniões e painéis sobre temas atuais da indústria cinematográfica, televisiva e de entretenimento dos EUA, incluindo participação no *American Film Market* (AFM), o principal mercado global de conteúdo audiovisual.

Essa foi a primeira ação de formação com recorte de raça e gênero em sintonia com a **Política de Ações Afirmativas da Spcine**.

Pelos termos da parceria, à **Spcine** coube selecionar as interessadas, custear as passagens aéreas e o processo de solicitação de visto norte americano. À parceira coube custear bolsa integral do curso ofertado e a hospedagem das selecionadas em Los Angeles.

As beneficiárias foram credenciadas e selecionadas através de chamamento público nos termos do Edital nº 08/2019/Spicine e, como contrapartida à sua participação, realização em data e formato a ser definido pela **Spcine** um *workshop* para replicar a experiência obtida para as atendidas pelos projetos de formação da empresa.

EIXO II- CIDADE/CIDADÃO

Estímulo a ações de impacto social e de democratização do acesso ao conteúdo audiovisual, dividindo-se em:

Meta: Difusão

Tem por objetivo a democratização e ampliação do acesso da população ao conteúdo audiovisual e a garantia de seus direitos culturais.

Circuito Spcine de Cinema

O **Circuito Spcine de Cinema**, implementado ao longo de 2016, é uma rede de **20** (vinte) salas, sendo **15** (quinze) em **Centros de Educação Unificada (CEUs)**, **04** (quatro) em **Centros Culturais** e **01** (uma) em **Biblioteca**, com equipamentos de projeção e sonorização de última geração, que tem por principal objetivo a democratização do acesso e a formação de público, através de programação constante e atualizada, sendo a rede capilarizada por diversos territórios da cidade e abrangendo, principalmente, locais privados de acesso ao circuito exibidor tradicional, seja pela distância geográfica, seja pela dificuldade de acesso por fatores socioeconômicos.

Em 2019, ao completar 03 (três) anos de existência, o **Circuito Spcine** se consolida como uma política pública de excelência em acesso ao cinema. O significativo número de público anual nas mais diferentes programações comprova que a população da cidade de São Paulo tem acesso a uma programação plural e de qualidade.

Conforme análise de relatório próprio da área responsável, o público do **Circuito Spcine** é majoritariamente formado por crianças sendo, portanto, essencial na formação de novos públicos em cinema e demais conteúdos audiovisuais. As salas do **Circuito Spcine** proporcionam a democratização de acesso ao cinema, com uma programação totalmente gratuita ou a preços populares, e amplia a oferta ao público para assistir a um conteúdo atualíssimo sem a necessidade de investir nos valores de ingressos praticados nas salas de cinemas comerciais. A título de comparação, vale registrar que o valor médio do ingresso nas salas comerciais é entre R\$ 20,00 (vinte reais) e R\$ 25,00 (vinte e cinco reais), custo que limita o acesso de famílias das classes C, D e E que vivem na cidade de São Paulo.

A alta taxa de ocupação das salas do **Circuito Spcine** também aos finais de semana confirma o alcance da política pública nas comunidades locais presente em cada um desses bairros e regiões. As salas localizadas nas regiões centrais, que exibem um conteúdo autoral e independente, além das mostras e festivais que ocorrem ao longo do ano, ampliam o repertório audiovisual em seu público.

Vale destacar ainda que o valor total investido por espectador é muito baixo. Ao dividirmos o custo do **Circuito Spcine** em 2019 (incluindo operação, manutenção e programação) pelo número de ingressos disponibilizados, temos um **custo anual de apenas R\$ 9,62 (nove reais e sessenta e dois centavos) por espectador**.

Até o dia 8 de dezembro, quando se encerraram as atividades do **Circuito Spcine**, o **público total das salas foi de 471.246** (quatrocentos e setenta e um mil, duzentos e quarenta e seis) **espectadores**, com **8.735** (oito mil, setecentos e trinta e cinco) **sessões**.

Isso representa um aumento de 6,2% (seis vírgula dois por cento) no total de público em comparação ao exercício de 2018, com 10,7% (dez vírgula sete por cento) de queda no número de sessões.

A queda no número de sessões se deve a dois motivos principais. O primeiro é que tivemos menos dias de programação em 2019, pois a data de início das atividades do **Circuito Spcine** foi na segunda quinzena de janeiro, com encerramento em 08 de dezembro. O segundo motivo para essa queda foi a quantidade de problemas que algumas salas enfrentaram, ocasionando o cancelamento de sessões. O CEU Paz, por exemplo, teve seu teatro interditado por problemas estruturais, o que nos deixou sem sessões desde o mês de janeiro. As salas do Cine Olido, CEU Jaçanã, CEU Jambreiro e CEU São Rafael também tiveram problemas técnicos, decorrentes do desgaste natural dos equipamentos. Por serem equipamentos de custo elevado, algumas salas acabaram passando mais tempo sem sessões.

Apesar disso, conseguimos garantir uma programação forte, que fez aumentar significativamente o público, ainda que com um menor número de sessões. A **taxa de ocupação média do ano foi de 21% (vinte e um por cento)** e o **público mensal das salas foi superior a 40.000 (quarenta mil) espectadores por 09 (nove) meses seguidos**, caindo apenas em dezembro, quando as atividades foram encerradas.

Análise de público comparativa

	Janeiro	Fevereiro	Março	Abril	Mai	Junho	Julho	Agosto	Setembro	Outubro	Novembro	Dezembro	Total
2016			2,049	9,276	13,709	37,230	37,915	47,903	45,426	44,676	36,652	10,925	285,761
2017	24,630	25,963	50,258	38,422	61,210	45,992	49,047	42,159	55,169	36,646	37,579	7,112	474,187
2018	33,527	29,486	39,774	51,494	35,199	28,172	30,654	53,564	40,616	45,179	38,755	17,456	443,876
2019	13,767	24,252	45,582	40,862	49,485	41,199	49,576	52,404	49,636	51,305	42,176	11,002	471,246
% (2018-2019)	-59%	-18%	15%	-21%	41%	46%	62%	-2%	22%	14%	9%	-37%	6%

Comparativo de público por sala

Público	Total 2018	Total 2019	Variação
Biblioteca Roberto Santos	6,141	10,263	67.1%
CCSP - Sala Lima Barreto	29,372	28,426	-3.2%
CCSP - Sala Paulo Emílio	23,807	23,843	0.2%
CFC Cidade Tiradentes	40,664	42,443	4.4%
Cine Olido	24,825	19,779	-20.3%
CEU Aricanduva	18,946	21,625	14.1%
CEU Butantã	16,054	18,009	12.2%

CEU Caminho do Mar	17,500	21,132	20.8%
CEU Feitiço da Vila	23,656	27,644	16.9%
CEU Jaçanã	20,327	24,958	22.8%
CEU Jambeiro	21,680	16,426	-24.2%
CEU Meninos	18,141	24,681	36.1%
CEU Parque Veredas	27,553	34,448	25.0%
Ceu Paz	25,854	695	-97.3%
CEU Perus	27,655	37,729	36.4%
CEU Quinta do Sol	18,383	23,513	27.9%
CEU São Rafael	18,191	7,723	-57.5%
CEU Três Lagos	28,870	41,037	42.1%
CEU Vila Atlântica	16,671	21,830	30.9%
CEU Vila do Sol	19,586	25,042	27.9%
Público Total	443,876	471,246	6.2%

Quando listamos o *ranking* de filmes por público, vemos que os **20** (vinte) **filmes mais vistos** contam com **08** (oito) **animações** e **06** (seis) **live actions infantis**, o que confirma que os filmes para esse público são os mais fortes no **Circuito Spcine**.

Título	Público total
Turma da Mônica: Laços	22.143
Toy Story 4	21.703
O Rei Leão	19.382
Aladdin	18.827
Vingadores: Ultimato	17.812
WiFi Ralph: Quebrando a Internet	15.988
Dumbo	15.116
Homem-Aranha: No Aranhaverso	13.441
Patrulha Canina: Super Filhotes	13.052
Homem-Aranha: Longe de Casa	12.724
Capitã Marvel	12.185

Corgi: Top Dog	10.667
Uma Aventura Lego 2	9.581
Aquaman	8.678
Cinderela Pop	7.356
Annabelle 3: De volta para casa	7.262
Detetives do Prédio Azul 2 - O mistério italiano	7.199
Bacurau	7.125
Meu amigo vampiro	7.108
UglyDolls	7.029

Assim como em 2018, mesmo alguns filmes que não têm desempenho forte no circuito comercial, como “Meu amigo vampiro” e “UglyDolls”, tendem a ir bem no **Circuito Spcine**.

Um destaque impressionante é o brasileiro “Sobre Rodas”, que não aparece entre os 20 (vinte) filmes mais vistos, mas teve **53,1%** (cinquenta e três vírgula um por cento) **de seu público no Circuito Spcine**.

Outro destaque é “Bacurau”, que se tornou o filme de classificação indicativa 16 anos mais visto na história do **Circuito Spcine**, superando inclusive vários filmes infantis.

Vale notar também um importante contraste com o ano de 2018, que contou com apenas 02 (dois) filmes brasileiros entre os 20 (vinte) mais assistidos, enquanto em 2019 esse número subiu para 04 (quatro) filmes, sendo 03 (três) infantis.

Tivemos ainda **02 (dois) filmes brasileiros a superar a marca de 20.000 (vinte mil) espectadores**, sendo o maior deles “Turma da Mônica: Laços”, que pode ser considerado o maior destaque do ano no **Circuito Spcine**.

Top 10 - Geral	
Filme	Público total
A Bela e a Fera	37.723
Carrossel 2: O Sumiço de Maria Joaquina	24.595
Os Smurfs e a Vila Perdida	23.745
Turma da Mônica: Laços	22.143
Os Incríveis 2	22.109
Toy Story 4	21.703
Procurando Dory	19.415
O Rei Leão	19.382
Aladdin	18.827
Pets - A Vida Secreta dos Bichos	18.800

As mudanças nesse *ranking* apenas reforçam que a audiência do **Circuito Spcine** é composta majoritariamente por crianças de famílias em condições de vulnerabilidade socioeconômica e privadas de plenas opções de entretenimento, mesma razão pela qual o **Circuito Spcine** não compete com o público do circuito exibidor comercial e pode coexistir com esse, **contribuindo não só para a efetivação de direitos culturais da população paulistana**, mas também para o combate à pirataria, visto que permite o acesso regular e legal deste público às obras que, de outra forma, não seriam acessíveis senão pelas vias ilegais.

Mostras e sessões especiais no Circuito Spcine

Em 2019 foram realizadas **59** (cinquenta e nove) **mostras** e **110** (cento e dez) **sessões especiais** no **Circuito Spcine**. Dentre as mostras grandes (com mais de 30 [trinta] sessões), as que mais se destacaram em número de público por sessão foram o Festival Mix Brasil, o Festival In-Edit Brasil e o Festival Varilux de Cinema Francês (que teve seu público impulsionado pelas sessões infantis realizadas nos CEUs).

As duas mostras que tiveram maior público absoluto foram a Mostra Ecofalante e a Mostra Internacional de Cinema de São Paulo. Vale destacar, no entanto, que a Mostra Ecofalante teve seus maiores públicos em sessões infantis realizadas nos CEUs.

Quanto às sessões especiais, ainda que haja certa irregularidade quanto ao público presente, há uma boa média de 41 (quarenta e uma) pessoas por sessão, especialmente quando consideramos que aumentamos o número dessas sessões em relação a 2018.

Análise comparativa de *marketshare* no Circuito Spcine

Distribuidora	Valor	Público	Sessões	Valor/público	Valor/sessão	Market share
Disney	R\$221,980.00	125241	1264	R\$1.77	R\$175.62	26.6%
Sony	R\$253,964.00	64050	1214	R\$3.97	R\$209.20	13.6%
Paris	R\$140,700.00	49118	613	R\$2.86	R\$229.53	10.4%
Warner	R\$114,000.00	44063	499	R\$2.59	R\$228.46	9.4%
Imagem	R\$121,500.00	33093	578	R\$3.67	R\$210.21	7.0%
Playarte	R\$73,950.00	19646	335	R\$3.76	R\$220.75	4.2%
Diamond	R\$77,550.00	14880	378	R\$5.21	R\$205.16	3.2%
Vitrine	R\$36,150.00	9151	229	R\$3.95	R\$157.86	1.9%
Galeria	R\$35,700.00	8739	156	R\$4.09	R\$228.85	1.9%
Elo	R\$12,750.00	4702	57	R\$2.71	R\$223.68	1.0%
Downtown	R\$33,600.00	4347	91	R\$7.73	R\$369.23	0.9%
Klaxon	R\$20,400.00	3827	77	R\$5.33	R\$264.94	0.8%
Outras distribuidoras	R\$194,270.00	20908	1134	R\$9.29	R\$171.31	4.4%
Eventos e Mostras	R\$44,350.00	64874	2000	R\$0.68	R\$22.18	13.8%
Sessões especiais e cineclubes	R\$10,200.00	4607	110	R\$2.21	R\$92.73	1.0%

Em análise comparativa, verifica-se que a distribuidora Disney permanece com o maior *marketshare*, o que se justifica em função da natureza dos títulos comumente licenciados por esta distribuidora e o principal público do **Circuito Spcine** (infantil).

* O relatório analítico completo do Circuito encontra-se anexo a este Relatório (Anexo III).

Única plataforma digital de *video on demand* (vídeo sob demanda-VOD) pública do país, a SpcinePlay intenta a disponibilização aos seus usuários de produtos audiovisuais selecionados e licenciados de acordo com política curatorial própria focada em conteúdo especializado.

Inaugurada em seu novo formato apenas no final de 2018, no exercício de 2019 a plataforma buscou a ampliação de seu catálogo e público alvo, com experimentações e análises de resultados para encontrar um plano de negócios e linha curatorial que mais se adequa aos seus objetivos, incluindo a programação de conteúdo original.

Entretanto, como possui apenas 01 (um) ano completo de atuação, análises de público alvo e performáticas ainda carecem de dados consolidados para o estabelecimento de uma estratégia comercial e de programação mais completa.

No exercício de 2019 a plataforma apresentou os seguintes resultados gerais:

Análise comparativa de público (visualizações)

	Janeiro	Fevereiro	Março	Abril	Mai	Junho	Julho	Agosto	Setembro	Outubro	Novembro	Dezembro	Total
2018										1.589	1.795	675	4.059
2019	597	541	1.054	1.078	5.608	4.352	1.841	1.188	558	5.404	2.922	1.528	26.671
% (2018-2019)										240%	63%	126%	557%

Top 10 - Geral		
Filme	Visualizações	Estante
Virada Cultural - Transmissão ao Vivo	5.095	Original
Angela Davis - Transmissão ao Vivo	2.603	Original
Time Will Burn - O Rock Underground Brasileiro do Começo dos Anos 90	1.260	In Edit 2018
História Secreta Do Pop Brasileiro - Parte 1	1.173	In Edit 2019
Virada do Livro da Biblioteca Mário de Andrade - Transmissão ao Vivo	658	Original
Sound System - A Voz da Quebrada	558	In Edit 2019
A Colony	461	Mostra Internacional de Cinema 2019
Feito Por Elas - O Rock Feminino e Feminista da Cidade de São Paulo	432	In Edit 2019
Transamazonia	430	Mix Brasil 2019
Oleg	323	Mostra Internacional de Cinema 2019
Top 5 - 2019		
Filme	Visualizações	Estante
Virada Cultural - Transmissão ao Vivo	5.095	Original
Angela Davis - Transmissão ao Vivo	2.603	Original
História Secreta Do Pop Brasileiro - Parte 1	1.173	In Edit 2019

Virada do Livro da Biblioteca Mário de Andrade - Transmissão ao Vivo	658	Original
Time Will Burn - O Rock Underground Brasileiro do Começo dos Anos 90	625	In Edit 2018

Mês	Visualizações	Valor Total (licenciamentos)	Valor bruto total (arrecadado)	Receita Spcine
Janeiro	597	R\$ 32.000,00	R\$ 79,80	R\$ 5,88
Fevereiro	541	R\$ 18.000,00	R\$ 99,75	R\$ 39,03
Março	1.054	R\$ 25.600,00	R\$ 135,66	R\$ 39,12
Abril	1.078	R\$ 0,00	R\$ 107,73	R\$ 43,89
Maiο	5.608	R\$ 19.645,00	R\$ 83,79	R\$ 33,15
Junho	4.352	R\$ 0,00	R\$ 107,73	R\$ 43,13
Julho	1.841	R\$ 0,00	R\$ 63,84	R\$ 25,28
Agosto	1.188	R\$ 20.000,00	R\$ 167,58	R\$ 63,56
Setembro	558	R\$ 0,00	R\$ 154,61	R\$ 58,68
Outubro	5.404	R\$ 81.400,00	R\$ 277,70	R\$ 109,14
Novembro	2.922	R\$ 12.187,50	R\$ 147,23	R\$ 54,76
Dezembro	1.528	R\$ 0,00	R\$ 188,94	R\$ 71,64
TOTAL	26.671	R\$ 208.832,50	R\$ 1.614,36	R\$ 587,26

* O relatório analítico completo detalhado da SpcinePlay encontra-se anexo a este Relatório (Anexo IV).

A transmissão ao vivo de parte da Virada Cultural de 2019 na **SpcinePlay** e de eventos selecionados foi bem recebida e demonstra um possível caminho de atuação na exibição de conteúdo original, mantida a sinergia da **Spcine** com outros órgãos e entidades da **PMSP**, possibilitando a estes um maior alcance de público de suas ações através da plataforma.

Meta: Eventos patrocinados

Tem por objetivo a consolidação da cidade de São Paulo como polo audiovisual e da indústria criativa, com a realização e consolidação de eventos diversos, entre mostras, festivais, mercado etc.

A **Spcine** apoia, institucional ou financeiramente via contratos de patrocínio, a realização de festivais, mostras e eventos relacionados ao setor audiovisual, tanto na cidade de São Paulo quanto, em alguns casos específicos, em outras localidades, tendo em vista a importância e qualificação do evento. Muitos destes já contavam com histórico de apoio por parte da Administração Direta.

A **PMSP** vem aportando recursos em eventos para o setor audiovisual ao longo de sua história. No entanto, com a **Spcine** começa a se desenvolver a evolução desses investimentos como esparsos para integrantes de uma política pública una e consolidada, de maneira a constituir um **calendário de eventos** do setor audiovisual, devidamente categorizados e com análise histórica de investimentos e resultados o que permitirá, em médio prazo, a obtenção de dados mais concretos e a formulação de indicadores mais precisos acerca dos resultados tangíveis e intangíveis destes eventos.

O maior objetivo desta meta é tornar oficial o calendário anual de eventos audiovisuais da cidade de São Paulo e posicionar a cidade como principal polo audiovisual latino-americano para eventos setoriais, de programação e mistos. Para tanto, faz parte dos desafios a consolidação de um calendário já existente e o estímulo constante à contemporização destes eventos, bem como gerar oportunidades para novos eventos, com oferta para a cidade de um conjunto de experiências para que o desenvolvimento seja amplo, diverso e democrático.

No exercício de 2019 foram apoiados os seguintes eventos:

--	--	--	--

EVENTO	APORTE SPCINE	VALOR TOTAL PROJETO	% do aporte/total do projeto	PERÍODO DE REALIZAÇÃO
24ª E Tudo Verdade	R\$ 200.000,00	R\$ 2.327.251,00	8,59%	DE 04 A 14 DE ABR
8ª Ecofalante	R\$ 60.000,00	R\$ 2.883.133,00	2,08%	DE 05 A 19 DE JUN
7º Big Festival	R\$ 250.000,00	R\$ 3.805.112,65	6,57%	DE 22 A 30 DE JUN
43º Mostra Internacional de Cinema	R\$874.111,00	R\$ 6.546.942,50	13,35%	DE 16 A 30 DE OUT
30º Festival Internacional de Curta Metragem	R\$ 200.000,00	R\$ 1.374.242,50	14,55%	DE 21 AGO A 01 SET
12º Entretodos	R\$ 250.000,00	nao informado		DE 09 A 14 DE SET
Semana ABC 2019	R\$ 100.000,00	R\$ 240.650,00	41,55%	DE 9 A 12 DE MAI
Br Lab 2019	R\$ 130.000,00	R\$ 689.110,58	18,86%	DE 3 A 9 DE OUT
Rio 2 C	R\$ 35.000,00	nao informado		DE 23 A 26 DE ABR
Marché du Film (Cannes Cinema do Brasil)	R\$ 60.000,00	nao informado		DE 14 A 23 DE MAI
Ciranda de Filmes	R\$ 50.000,00	R\$ 560.175,00	8,93%	DE 23 A 26 DE MAI
11º In Edit	R\$ 55.000,00	R\$ 975.000,00	5,64%	DE 12 A 23 DE JUN
27º Animamundi 2019	R\$ 150.000,00	nao informado		DE 24 A 28 DE JUN
3º Minuto Escola	R\$ 60.000,00	R\$ 60.000,00	100,00%	INICIO 01/07
GP 2019	R\$ 150.000,00	R\$ 1.326.672,00	11,31%	13/08/2019
14º Festival Latino-Americano	R\$ 200.000,00	nao informado		DE 24 A 31 DE JUL
ComKids 2019	R\$ 50.000,00	nao informado		DE 22 A 28 DE AGO
Expocine	R\$ 50.000,00	R\$ 1.000.000,00	5,00%	DE 01 A 04 DE OUT
Music Video Festival (M-V-F)	R\$ 30.000,00	nao informado		DE SET A SET
3º Cine Pitching	80.000,00	nao informado		DE 23 A 24 DE OUT
Docsp 2019	R\$ 80.000,00	nao informado		DE 31 DE OUT A 10 DE NOV
Oficina Kinoforum	R\$ 90.000,00	R\$ 90.000,00	100,00%	DE 01 DE OUT A 23 DE DEZ
27º Festival Mix Brasil 2019	R\$ 110.000,00	R\$ 110.000,00	100,00%	DE 13 A 20 DE NOV
Whext	R\$ 15.000,00	nao informado		DE 24 A 25 DE OUT
Nicho Novembro	R\$41.800,00	nao informado		DE 20 A 30 DE NOV
Festival Rio	R\$50.000,00	nao informado		DE 09 A 19 DE DEZ
Qtal Cinema	R\$3.600,00	nao informado		DE 11 DE DEZ A 11 DE FEV 2020
VALOR TOTAL INVESTIDO	R\$ 3.424.511,00			

Todos os eventos apoiados pela **Spcine** geram relatórios analíticos de seus resultados para alimentar as análises da empresa acerca de perspectiva de continuidade, sucesso da ação, dentre outros elementos necessários à formulação da respectiva política de apoio e fomento.

EIXO III- GESTÃO

Ações de gestão interna e relacional da **Spcine** com seu público alvo e a sociedade, dividindo-se em:

Meta: Comunicação

Tem por objetivo a publicidade e transparência das ações e programas da empresa de maneira a ampliar a visibilidade destes e o interesse nacional e estrangeiro nos serviços e ações da empresa.

A Comunicação foi uma das áreas da **Spcine** que passou por reformulações quanto à sua estrutura, intentando adequar-se aos novos objetivos e públicos, em especial considerando a retomada de ações de internacionalização.

A **Spcine** passou a manter uma rotina de divulgação constante das atividades e programação da empresa tanto por meio de contato direto com a imprensa (elaboração de releases, informativos, notas etc) quanto por meio de ativação de suas redes sociais, a saber:

Facebook Spcine: <https://www.facebook.com/spcinesp/>

Facebook SpcinePlay: <https://www.facebook.com/spcineplay/>

Facebook: Circuito Spcine: <https://www.facebook.com/spcinecircuito/>

Site: spcine.com.br

Site: spcineplay.com.br

Instagram Spcine: @spcine_

Instagram SP Film: @spfilmcommission

Instagram SpcinePlay: @spcineplayoficial

Considerando o público alvo da empresa, a divulgação através das redes sociais é a que se demonstra mais efetiva para efeitos de publicização de suas ações. Para cada ação é elaborada uma estratégia de divulgação pensando nos diferentes tipos de mídia: rádio, tv, impresso, online.

Além disso, são redigidos *posts* para as redes sociais da empresa, sempre destacando a programação da semana e lançamentos de novos programas e ações. A divulgação é feita ainda com entrevistas concedidas por um porta-voz da empresa.

A **Spcine** mantém ainda reuniões frequentes com a **SMC** e a **Secretaria Especial de Comunicação (Secom)** para alinhamento de estratégias e ampliação do alcance das suas divulgações.

Meta: Observatório

Tem por objetivo produzir diagnósticos do setor audiovisual com o recorte paulistano e mensurar o impacto das ações da **Spcine** para o setor.

No exercício de 2019 e com a reformulação da estrutura da empresa, decidiu-se pela reformulação da área de pesquisa com a criação do **Observatório Spcine**. Em seu pouco tempo de atuação em 2019 o Observatório iniciou a consolidação dos dados disponíveis para o estabelecimento de base de dados unificada e comum, bem como atuou na articulação de parcerias institucionais estratégicas para viabilização de pesquisas inéditas sobre o impacto econômico do setor audiovisual na cidade de São Paulo, mapeando as cadeias produtivas e seus empregos diretos e indiretos, conforme resumo abaixo:

Parceira	Objeto
Festival Anima Mundi	Viabilização da mais abrangente pesquisa sobre o setor de animação no Brasil
Ufscar	Articulação de parceria com a Universidade Federal de São Carlos para mapeamento do setor de Realidade Aumentada e Virtual no Brasil
PMSP	Cooperação em pesquisa junto com a Secretaria Municipal de Desenvolvimento Econômico e Trabalho e o Departamento Intersindical de Estatística e Estudos

Socioeconômicos para mapear a indústria audiovisual na cidade de São Paulo e dados de trabalho e renda
--

3. DEMONSTRAÇÕES FINANCEIRAS E ANÁLISE DE RESULTADO

Conforme relatório de auditoria independente, que integra o presente independente de transcrição, as demonstrações financeiras, devidamente avaliadas por contador habilitado, estão em ordem e refletem adequada e corretamente o fluxo de caixa e posição patrimonial da empresa de acordo com suas atividades e operações financeiras, tendo recebido parecer dos auditores por aprovações sem ressalvas, sem prejuízo das eventuais recomendações de melhorias de fluxos e procedimentos a serem elaboradas em relatório apartado.

Quanto aos resultados esperados para o exercício conforme CDI firmado pela empresa, destaca-se a análise conclusiva do **Comitê de Governança das Entidades da Administração Indireta (COGEAI)** no sentido de que *A SPCine, de modo geral, apresentou resultados medianos em 2019. Destaca-se a realização em quase sua totalidade dos produtos e indicadores. A empresa também demonstrou esforços na contenção de gastos com as despesas operacionais, renegociando contratos e promovendo reestruturação de cargos. Estes esforços, porém, que não foram suficientes para o atingimento da meta de despesas de pessoal e de resultado financeiro.*

Segue abaixo os principais dados da análise referente ao **CDI/2019**:

Sumário Executivo

Meta	Cumprimento	Observação
Resultado Operacional Bruto - ROB	Atingido	ROB atingiu 101% da meta proposta pelo CDI-2019.
Resultado Financeiro	Não Atingido	Houve consumo de caixa (- R\$5.516 mil), frente a uma meta de consumo de caixa de (- R\$ 4.378 mil). Quando analisado o caixa sem os recursos gerenciados e eventuais aportes da Administração Direta, temos um consumo de caixa de -R\$ 2.678 mil, frente a uma meta contratada, considerando as mesmas contas, de - R\$ 2.320 mil.
Meta Pessoal	Não atingido	O quantitativo de pessoal ficou abaixo da meta contratada pelo CDI, porém as despesas com pessoal atingiram 105% da meta proposta pelo CDI.
Plano de Investimentos	Não atingido	O único investimento proposto pelo CDI foi concluído em 32%.
Produtos	Satisfatório	Dos 6 (seis) produtos propostos pelo CDI, apenas 1 (um) não foi concluído.
Indicadores	Satisfatório	A maioria dos indicadores apresentou cumprimento satisfatório.
CDI 2019-2020		

Sobre as metas não atingidas, vale notar que a **Spicine** apresentou as justificativas cabíveis ao **COGEAI** e os resultados abaixo da meta foram ocasionados em especial pela necessária reestruturação de organograma e de pessoal para adequação das atividades e fluxograma da empresa ao novo planejamento estratégico.

Esta reestruturação implicou em aumento expressivo de verbas rescisórias e aumento de salários médios, já que *Apesar de não ter havido reajuste nos salários individuais, a nova estrutura de cargos e salários implementada tem, no seu aspecto global, cargos mais elevados, o que causou um aumento no salário médio da empresa.*

Já a meta de Plano de Investimentos teve sua previsão frustrada principalmente em função de atrasos na licitação de serviços e equipamentos de Tecnologia da Informação, que se concretizou no início do exercício de 2020. Como a análise do **CDI** leva em conta apenas a meta firmada no exercício, esta foi considerada não atingida.

O relatório analítico completo do **CDI** emitido por **COGEAI** encontra-se anexo a este Relatório (Anexo V).

São Paulo, junho de 2020.

Diretoria Executiva

Por: _____

Nome: Laís Bodanzky

Cargo: Diretora Presidente

Por: _____

Nome: Luiz Francisco Vasco de Toledo

Cargo: Diretor Executivo

Por: _____

Nome: Maria Luiza de Rezende e Carvalho Andrade

Cargo: Diretora Executiva



Documento assinado eletronicamente por **Maria Luiza de Rezende e Carvalho Andrade, Diretor(a)**, em 08/07/2020, às 20:30, conforme art. 49 da Lei Municipal 14.141/2006 e art. 8º, inciso I do Decreto 55.838/2015



Documento assinado eletronicamente por **Laís Bodanzky, Presidente**, em 09/07/2020, às 09:19, conforme art. 49 da Lei Municipal 14.141/2006 e art. 8º, inciso I do Decreto 55.838/2015



Documento assinado eletronicamente por **Luiz Francisco Vasco de Toledo, Diretor(a)**, em 09/07/2020, às 14:57, conforme art. 49 da Lei Municipal 14.141/2006 e art. 8º, inciso I do Decreto 55.838/2015



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site <http://processos.prefeitura.sp.gov.br>, informando o código verificador **030727745** e o código CRC **71F5D30B**.



RESUMO DO FATURAMENTO

MESES	2.015							2.016							2.017							2.018	
	RETORNO FILMES - R\$	% SOBRE TOTAL DO ANO	RETORNO FILMES - R\$	BILHETERIAS R\$	SMC - R\$	MENSAL R\$	ACUMULADO ANO - R\$	% SOBRE TOTAL DO ANO	RETORNO FILMES - R\$	BILHETERIAS R\$	SMC - R\$	MENSAL - R\$	ACUMULADO ANO - R\$	% SOBRE TOTAL DO ANO	% SOBRE ANO ANTERIOR	RETORNO FILMES - R\$	BILHETERIAS R\$	OUTRAS RECEITAS R\$	SMC - R\$	MENSAL - R\$	ACUMULADO ANO - R\$	% SOBRE TOTAL DO ANO	% SOBRE ANO ANTERIOR
JAN	-	0,00%	13,13	-	-	13,13	13,13	0,00%	95.444,57	1.164,00	-	96.608,57	96.608,57	6,29%	735785,00%	13.442,45	3.954,00	-	-	17.396,45	17.396,45	1,13%	18,01%
FEV	-	0,00%	9.158,96	-	-	9.158,96	9.172,09	2,36%	-	5.684,00	-	5.684,00	102.292,57	6,66%	1115,26%	1.356,28	12.530,00	-	45.000,00	58.886,28	76.282,73	4,94%	74,57%
MAR	-	0,00%	69.607,94	-	-	69.607,94	78.780,03	20,25%	26.424,11	9.818,00	-	36.242,11	138.534,68	9,02%	175,85%	-	12.860,00	-	82.500,00	95.360,00	171.642,73	11,10%	123,90%
ABR	-	0,00%	2.449,37	-	-	2.449,37	81.229,40	20,88%	3.063,02	4.078,00	-	7.141,02	145.675,70	9,48%	179,34%	7.048,94	13.412,00	-	10.450,00	30.910,94	202.553,67	13,10%	139,04%
MAI	-	0,00%	9,19	1.000,00	-	1.009,19	82.238,59	21,14%	1.061,95	5.046,00	-	6.107,95	151.783,65	9,88%	184,56%	301,23	7.584,00	-	192.817,57	200.702,80	403.256,47	26,09%	265,68%
JUN	-	0,00%	26.955,29	1.756,00	-	28.711,29	110.949,88	28,52%	37.430,78	8.328,00	-	45.758,78	197.542,43	12,86%	178,05%	6.989,51	3.678,00	-	90.454,10	101.121,61	504.378,08	32,63%	255,33%
JUL	-	0,00%	1.044,43	3.752,00	19.000,00	23.796,43	134.746,31	34,63%	23.851,09	3.954,00	-	27.805,09	225.347,52	14,67%	167,24%	243,71	9.590,00	-	162.139,16	171.972,87	676.350,95	43,76%	300,14%
AGO	-	0,00%	35.507,93	11.330,00	-	46.837,93	181.584,24	46,67%	18.395,47	12.728,00	-	31.123,47	256.470,99	16,70%	141,24%	14.199,51	14.844,00	4.372,91	196.020,28	229.436,70	905.787,65	58,60%	353,17%
SET	-	0,00%	24.932,62	10.388,00	-	35.320,62	216.904,86	55,75%	12.304,61	8.732,00	90.000,00	111.036,61	367.507,60	23,93%	169,43%	3,84	10.328,00	-	32.250,00	42.581,84	948.369,49	61,35%	258,05%
OUT	-	0,00%	23.832,12	6.921,00	-	30.753,12	247.657,98	63,65%	32.818,35	12.410,00	380.418,23	425.646,58	793.154,18	51,64%	320,26%	2.063,03	10.348,00	-	314.984,73	327.395,76	1.275.765,25	82,53%	160,85%
NOV	-	0,00%	728,36	15.308,00	-	16.036,36	263.694,34	67,77%	7.916,03	12.154,00	282.092,88	302.162,91	1.095.317,09	71,32%	415,37%	1.664,77	8.836,00	-	58.105,00	68.605,77	1.344.371,02	86,97%	122,74%
DEZ	181.418,15	100,00%	10.081,08	3.012,00	112.300,00	125.393,08	389.087,42	100,00%	4.849,06	2.924,00	432.779,15	440.552,21	1.535.869,30	100,00%	394,74%	-	4.488,00	-	196.876,95	201.364,95	1.545.735,97	100,00%	100,64%
TOTAL	181.418,15	100,00%	204.320,42	53.467,00	131.300,00	389.087,42	389.087,42	100,00%	263.559,04	87.020,00	1.185.290,26	1.535.869,30	1.535.869,30	100,00%	394,74%	47.313,27	112.452,00	4.372,91	1.381.597,79	1.545.735,97	1.545.735,97	100,00%	100,64%

RESUMO RECIBOS RETORNO DE FILMES

MESES	2.015			2.016			2.017			2.018		
	RETORNO FILMES - R\$	% SOBRE TOTAL DO ANO	RETORNO FILMES - R\$	ACUMULADO ANO - R\$	% SOBRE TOTAL DO ANO	RETORNO FILMES - R\$	ACUMULADO ANO - R\$	% SOBRE TOTAL DO ANO	RETORNO FILMES - R\$	ACUMULADO ANO - R\$	% SOBRE TOTAL DO ANO	
JAN	-	0,00%	-	-	0,00%	-	-	0,00%	-	-	0,00%	
FEV	-	0,00%	-	-	0,00%	-	-	0,00%	-	-	0,00%	
MAR	-	0,00%	-	-	0,00%	-	-	0,00%	-	-	0,00%	
ABR	-	0,00%	346.773,21	346.773,21	65,83%	16.915,29	16.915,29	36,88%	-	-	0,00%	
MAI	-	0,00%	-	346.773,21	65,83%	26.205,93	43.121,22	94,03%	10.511,69	10.511,69	12,95%	
JUN	-	0,00%	2.011,34	348.784,55	66,22%	-	43.121,22	94,03%	-	10.511,69	12,95%	
JUL	-	0,00%	66.736,96	415.521,51	78,89%	-	43.121,22	94,03%	68.977,99	79.489,68	97,90%	
AGO	-	0,00%	-	415.521,51	78,89%	-	43.121,22	94,03%	-	79.489,68	97,90%	
SET	-	0,00%	293,21	415.814,72	78,94%	18,13	43.139,35	94,07%	-	79.489,68	97,90%	
OUT	-	0,00%	-	415.814,72	78,94%	2.192,43	45.331,78	98,85%	-	79.489,68	97,90%	
NOV	-	0,00%	23.322,28	439.137,00	83,37%	527,94	45.859,72	100,00%	1.704,37	81.194,05	100,00%	
DEZ	-	0,00%	87.598,17	526.735,17	100,00%	-	45.859,72	100,00%	-	81.194,05	100,00%	
TOTAL	-	0,00%	526.735,17	526.735,17	100,00%	45.859,72	45.859,72	100,00%	81.194,05	81.194,05	100,00%	

Receitas Extraordinárias	
396.438,76	245.332,23
	61,9%



RESUMO DO FATURAMENTO

MESES	2.015		2.016					2.017				
	VALORES MENSAL RETORNO FILMES - R\$	ACUMULADO MENSAL - R\$	VALORES MENSAL RETORNO FILMES - R\$	VALORES MENSAL BILHETERIAS - R\$	VALORES MENSAL SMC - R\$	FATURAMENTO MENSAL - R\$	ACUMULADO MENSAL - R\$	VALORES MENSAL RETORNO FILMES - R\$	VALORES MENSAL BILHETERIAS - R\$	VALORES MENSAL SMC - R\$	FATURAMENTO MENSAL - R\$	ACUMULADO MENSAL - R\$
JANEIRO	-	-	13,13	-	-	13,13	13,13	95.444,57	1.164,00	-	96.608,57	96.608,57
FEVEREIRO	-	-	9.158,96	-	-	9.158,96	9.172,09	-	5.684,00	-	5.684,00	102.292,57
MARÇO	-	-	69.607,94	-	-	69.607,94	78.780,03	26.424,11	9.818,00	-	36.242,11	138.534,68
ABRIL	-	-	2.449,37	-	-	2.449,37	81.229,40	3.063,02	4.078,00	-	7.141,02	145.675,70
MAIO	-	-	9,19	1.000,00	-	1.009,19	82.238,59	1.061,95	5.046,00	-	6.107,95	151.783,65
JUNHO	-	-	26.955,29	1.756,00	-	28.711,29	110.949,88	37.430,78	8.328,00	-	45.758,78	197.542,43
JULHO	-	-	1.044,43	3.752,00	19.000,00	23.796,43	134.746,31	23.851,09	3.954,00	-	27.805,09	225.347,52
AGOSTO	-	-	35.507,93	11.330,00	-	46.837,93	181.584,24	18.395,47	12.728,00	-	31.123,47	256.470,99
SETEMBRO	-	-	24.932,62	10.388,00	-	35.320,62	216.904,86	12.304,61	8.732,00	90.000,00	111.036,61	367.507,60
OUTUBRO	-	-	23.832,12	6.921,00	-	30.753,12	247.657,98	32.818,35	12.410,00	380.418,23	425.646,58	793.154,18
NOVEMBRO	-	-	728,36	15.308,00	-	16.036,36	263.694,34	7.916,03	12.154,00	282.092,88	302.162,91	1.095.317,09
DEZEMBRO	181.418,15	181.418,15	10.081,08	3.012,00	112.300,00	125.393,08	389.087,42	4.849,06	2.924,00	432.779,15	440.552,21	1.535.869,30
TOTAL	181.418,15	181.418,15	204.320,42	53.467,00	131.300,00	389.087,42		263.559,04	87.020,00	1.185.290,26	1.535.869,30	

MESES	2.014	2.015	2.016	2.017
	RECEITA FINANCEIRA	RECEITA FINANCEIRA	RECEITA FINANCEIRA	RECEITA FINANCEIRA
JANEIRO	-	238.164,13	307.442,74	275.767,37
FEVEREIRO	-	201.898,51	291.872,87	225.333,60
MARÇO	-	255.973,59	340.436,34	244.447,58
ABRIL	-	234.817,36	309.227,15	171.382,53
MAIO	-	249.724,47	320.949,11	197.531,83
JUNHO	-	269.238,84	356.174,42	176.433,29
JULHO	-	310.833,51	359.572,69	203.062,72
AGOSTO	-	304.708,82	413.082,74	205.436,83
SETEMBRO	-	314.628,23	349.379,76	184.089,94
OUTUBRO	-	313.382,45	302.716,85	178.339,40
NOVEMBRO	-	299.165,74	283.583,73	148.548,83
DEZEMBRO	181.114,99	310.074,63	295.377,75	144.713,97
TOTAL	181.114,99	3.302.610,28	3.929.816,15	2.355.087,89



RESUMO DO FATURAMENTO - SPCINE

2.015														2.016														2.017			
MÊS	RETORNO FILMES	BILHETERIA	OUTRAS RECEITAS	SMC	MENSAL	ACUMULADO ANO	% TOTAL DO ANO	% ANO ANTERIOR	RETORNO FILMES	BILHETERIA	OUTRAS RECEITAS	SMC	MENSAL	ACUMULADO ANO	% TOTAL DO ANO	% ANO ANTERIOR	RETORNO FILMES	BILHETERIA	OUTRAS RECEITAS	SMC	MENSAL	ACUMULADO ANO	% TOTAL DO ANO	% ANO ANTERIOR							
JAN	-	-	-	-	-	-	0,0%	0,0%	13,13	-	-	-	13,13	13,13	0,0%	0,0%	95.444,57	1.164,00	-	-	96.608,57	96.608,57	6,3%	735785,0%							
FEV	-	-	-	-	-	-	0,0%	0,0%	9.158,96	-	-	-	9.158,96	9.172,09	2,4%	0,0%	-	5.684,00	-	-	5.684,00	102.292,57	6,7%	1115,3%							
MAR	-	-	-	-	-	-	0,0%	0,0%	69.607,94	-	-	-	69.607,94	78.780,03	20,2%	0,0%	26.424,11	9.818,00	-	-	36.242,11	138.534,68	9,0%	175,8%							
ABR	-	-	-	-	-	-	0,0%	0,0%	2.449,37	-	-	-	2.449,37	81.229,40	20,9%	0,0%	3.063,02	4.078,00	-	-	7.141,02	145.675,70	9,5%	179,3%							
MAI	-	-	-	-	-	-	0,0%	0,0%	9,19	1.000,00	-	-	1.009,19	82.238,59	21,1%	0,0%	1.061,95	5.046,00	-	-	6.107,95	151.783,65	9,9%	184,6%							
JUN	-	-	-	-	-	-	0,0%	0,0%	26.955,29	1.756,00	-	-	28.711,29	110.949,88	28,5%	0,0%	37.430,78	8.328,00	-	-	45.758,78	197.542,43	12,9%	178,0%							
JUL	-	-	-	-	-	-	0,0%	0,0%	1.044,43	3.752,00	-	-	4.796,86	134.746,31	34,6%	0,0%	23.851,09	3.954,00	-	-	27.805,09	225.347,52	14,7%	167,2%							
AGO	-	-	-	-	-	-	0,0%	0,0%	35.507,93	11.330,00	-	-	46.837,93	181.584,24	46,7%	0,0%	18.395,47	12.728,00	-	-	31.123,47	256.470,99	16,7%	141,2%							
SET	-	-	-	-	-	-	0,0%	0,0%	24.932,62	10.388,00	-	-	35.320,24	216.904,86	55,7%	0,0%	12.304,61	8.732,00	-	-	90.000,00	111.036,61	367,507,60	169,4%							
OUT	-	-	-	-	-	-	0,0%	0,0%	23.832,12	6.921,00	-	-	30.753,12	247.657,98	63,7%	0,0%	32.818,35	12.410,00	-	-	380.418,23	425.646,58	793.154,18	320,3%							
NOV	-	-	-	-	-	-	0,0%	0,0%	728,36	15.308,00	-	-	16.036,36	263.694,34	67,8%	0,0%	7.916,03	12.154,00	-	-	282.092,88	302.162,91	1.095.317,09	415,4%							
DEZ	181.418,15	-	-	-	181.418,15	181.418,15	100,0%	0,0%	10.081,08	3.012,00	-	-	112.300,00	125.393,08	389.087,42	100,0%	214,5%	4.849,06	2.924,00	-	-	432.779,15	1.535.869,30	100,0%	394,7%						
TOTAL	181.418,15	-	-	-	181.418,15	181.418,15	100,0%	0,0%	204.320,42	53.467,00	-	-	131.300,00	389.087,42	389.087,42	100,0%	214,5%	263.559,04	87.020,00	-	-	1.185.290,26	1.535.869,30	1.535.869,30	100,0%						

2.018														2.019														2.020			
MÊS	RETORNO FILMES	BILHETERIA	OUTRAS RECEITAS	SMC	MENSAL	ACUMULADO ANO	% TOTAL DO ANO	% ANO ANTERIOR	RETORNO FILMES	BILHETERIA	OUTRAS RECEITAS	FILM COMMISSION	SMC	MENSAL	ACUMULADO ANO	% TOTAL DO ANO	% ANO ANTERIOR	RETORNO FILMES	BILHETERIA	OUTRAS RECEITAS	FILM COMMISSION	SMC	MENSAL	ACUMULADO ANO	% TOTAL DO ANO	% ANO ANTERIOR					
JAN	13.442,45	3.954,00	-	-	17.396,45	17.396,45	1,1%	18,0%	237,55	3.248,00	-	-	31.000,00	34.485,55	34.485,55	1,3%	198,2%	20.010,45	9.022,00	4.642,66	19.680,00	47.750,00	101.105,11	101.105,11	6,6%	293,2%					
FEV	1.356,28	12.530,00	-	45.000,00	58.886,28	76.282,73	4,9%	74,6%	11.087,06	10.342,00	-	-	102.870,00	124.299,06	158.784,61	6,0%	208,2%	457,85	11.464,00	-	31.590,00	270.914,83	314.426,68	415.531,79	27,3%	261,7%					
MAR	-	12.860,00	-	82.500,00	95.360,00	171.642,73	11,1%	123,9%	17,83	13.740,00	-	-	90.139,81	103.897,64	262.682,25	10,0%	153,0%	71,12	6.864,00	2.160,41	24.840,00	437.867,32	471.802,85	887.334,64	58,2%	337,8%					
ABR	7.048,94	13.412,00	-	10.450,00	30.910,94	202.553,67	13,1%	139,0%	3.507,01	7.476,00	-	-	-	10.983,01	273.665,26	10,4%	135,1%	912,84	-	-	285,00	296.999,92	298.197,76	1.185.532,40	77,7%	433,2%					
MAI	301,23	7.584,00	-	192.817,57	200.702,80	403.256,47	26,1%	265,7%	7.452,15	9.092,00	-	-	449.789,49	466.333,64	739.998,90	28,1%	183,5%	483,61	-	-	3.285,00	302.262,58	306.031,19	1.491.563,59	97,8%	201,6%					
JUN	6.989,51	3.678,00	-	90.454,10	101.121,61	504.378,08	32,6%	255,3%	453,36	2.770,00	130,31	-	684.091,02	687.444,69	1.427.443,59	54,1%	283,0%	31.642,78	-	-	1.633,39	-	33.276,17	1.524.839,76	100,0%	106,8%					
JUL	243,71	9.590,00	-	162.139,16	171.972,87	676.350,95	43,8%	300,1%	8.594,42	6.058,00	-	-	72.979,73	87.632,15	1.515.075,74	57,5%	224,0%	-	-	-	-	-	-	-	1.524.839,76	100,0%	100,6%				
AGO	14.199,51	14.844,00	4.372,91	196.020,28	229.436,70	905.787,65	58,6%	353,2%	3.129,25	9.326,00	77.633,02	28.455,00	47.961,60	166.504,87	1.681.580,61	63,8%	185,6%	-	-	-	-	-	-	-	1.524.839,76	100,0%	90,7%				
SET	3,84	10.328,00	-	32.250,00	42.581,84	948.369,49	61,4%	258,1%	-	8.830,00	61.380,97	45.945,00	261.764,41	377.920,38	2.059.500,99	78,1%	217,2%	-	-	-	-	-	-	-	1.524.839,76	100,0%	74,0%				
OUT	2.063,03	10.348,00	-	314.984,73	327.395,76	1.275.765,25	82,5%	160,8%	-	20.218,00	-	31.515,00	36.953,36	88.686,36	2.148.187,35	81,5%	168,4%	-	-	-	-	-	-	-	1.524.839,76	100,0%	71,0%				
NOV	1.664,77	8.836,00	-	58.105,00	68.605,77	1.344.371,02	87,0%	122,7%	11,00	6.818,00	-	32.040,00	124.668,21	163.537,21	2.311.724,56	87,7%	172,0%	-	-	-	-	-	-	-	1.524.839,76	100,0%	66,0%				
DEZ	4.488,00	-	-	196.876,95	201.364,95	1.545.735,97	100,0%	100,6%	4.321,09	4.082,00	566,51	35.295,00	280.189,24	324.453,84	2.636.178,40	100,0%	170,5%	-	-	-	-	-	-	-	1.524.839,76	100,0%	57,8%				
TOTAL	47.313,27	112.452,00	4.372,91	1.381.597,79	1.545.735,97	1.545.735,97	100,0%	100,6%	38.810,72	102.000,00	139.710,81	173.250,00	2.182.406,87	2.636.178,40	2.636.178,40	100,0%	170,5%	53.578,65	27.350,00	8.436,46	79.680,00	1.355.794,65	1.524.839,76	1.524.839,76	100,0%						

RESUMO RECIBOS RETORNO DE FILMES																																		
2.016							2.017							2.018							2.019							2.020						
MÊS	RETORNO FILMES	ACUM. ANO	% TOTAL DO ANO	RETORNO FILMES	ACUM. ANO	% TOTAL DO ANO	% ANO ANTERIOR	RETORNO FILMES	ACUM. ANO	% TOTAL DO ANO	% ANO ANTERIOR	RETORNO FILMES	ACUM. ANO	% TOTAL DO ANO	% ANO ANTERIOR	RETORNO FILMES	ACUM. ANO	% TOTAL DO ANO	% ANO ANTERIOR	RETORNO FILMES	RECIBOS FILM. COMMISSION	ACUM. ANO	% TOTAL DO ANO	% ANO ANTERIOR										
JAN	-	-	0,0%	-	-	0,0%	0,0%	-	-	0,0%	0,0%	-	-	0,0%	0,0%	-	-	0,0%	0,0%	-	-	-	0,0%	0,0%										
FEV	-	-	0,0%	-	-	0,0%	0,0%	-	-	0,0%	0,0%	-	-	0,0%	0,0%	67,05	67,05	1,5%	0,1%	-	3.420,00	3.420,00	76,1%	4,2%										
MAR	-	-	0,0%	-	-	0,0%	0,0%	-	-	0,0%	0,0%	-	-	0,0%	0,0%	67,05	67,05	1,5%	0,1%	-	2.850,00	6.270,00	139,6%	7,7%										
ABR	-	-	0,0%	346.773,21	346.773,21	65,8%	0,0%	16.915,29	16.915,29	36,9%	3,2%	-	-	0,0%	0,0%	67,05	67,05	1,5%	0,1%	-	-	6.270,00	139,6%	7,7%										
MAI	-	-	0,0%	346.773,21	346.773,21	65,8%	0,0%	26.205,93	43.121,22	94,0%	8,2%	10.511,69	10.511,69	24,4%	22,9%	67,05	67,05	1,5%	0,1%	-	-	6.270,00	139,6%	7,7%										
JUN	-	-	0,0%	2.011,34	348.784,55	66,2%	0,0%	-	43.121,22	94,0%	8,2%	-	10.511,69	24,4%	22,9%	2.546,96	2.614,01	58,2%	3,2%	-	-	6.270,00	139,6%	7,7%										
JUL	-	-	0,0%	66.736,96	415.521,51	78,9%	0,0%	-	43.121,22	94,0%	8,2%	68.977,99	79.489,68	184,3%	173,3%	3.307,47	73,6%	4,1%	0,1%	-	-	6.270,00	139,6%	7,7%										
AGO	-	-	0,0%	-	415.521,51	78,9%	0,0%	-	43.121,22	94,0%	8,2%	-	79.489,68	184,3%	173,3%	-	3.307,47	73,6%	4,1%	-	-	6.270,00	139,6%	7,7%										
SET	-	-	0,0%	293,21	415.814,72	78,9%	0,0%	18,13	43.139,35	94,1%	8,2%	-	79.489,68	184,3%	173,3%	-	3.307,47	73,6%	4,1%	-	-	6.270,00	139,6%	7,7%										
OUT	-	-	0,0%	-	415.814,72	78,9%	0,0%	2.192,43	45.331,78	98,8%	8,6%	-	79.489,68	175,4%	173,3%	-	3.307,47	73,6%	4,1%	-	-	6.270,00	139,6%	7,7%										
NOV	-	-	0,0%	23.322,28	439.137,00	83,4%	0,0%	527,94	45.859,72	100,0%	8,7%	1.704,37	81.194,05	177,0%	177,0%	1.185,47	4.492,94	100,0%	5,5%	-	-	6.270,00	139,6%	7,7%										
DEZ	-	-	0,0%	87.598,17	526.735,17	100,0%	0,0%	-	45.859,72	100,0%	8,7%	-	81.194,05	177,0%	177,0%	-	4.492,94	100,0%	5,5%	-	-	6.270,00	139,6%	7,7%										
TOTAL	-	-	0,0%	526.735,17	526.735,17	100,0%	0,0%	45.859,72	45.859,72	100,0%	8,7%	81.194,05	81.194,05	177,0%	177,0%	4.492,94	4.492,94	100,0%	5,5%	-	6.270,00	6.270,00	139,55%	7,72%										

Receitas Extraordinárias - 2020	458.264,47	175.315,11	38,3%
---------------------------------	------------	------------	-------

Contrato SMC	6.236.389,57
--------------	--------------

Receitas Extraordinárias - 2019	245.332,23	458.264,47	186,79%
---------------------------------	------------	------------	---------

Ret. Filmes	1.447.282,13
-------------	--------------

PROGRAMA SAMPA CRIATIVA 2018

Iniciativa: Spcine / Assessoria Técnica: Tomara! Educação e Cultura

RELATÓRIO FASE 1

São Paulo, novembro de 2018

À Spcine - Empresa de Cinema e Audiovisual de São Paulo/PMSP

Ref.: Assessoria técnica para realização do acompanhamento pedagógico, monitoramento e avaliação do Programa SP Criativa de acordo com Edital n. 06/2018/Spcline “Chamamento para credenciamento de interessadas em realizar o acompanhamento pedagógico do Programa “Sampa Criativa 2018”.

ENTREGA DO RELATÓRIO FASE 1, que contempla os seguintes produtos:

- Produto 4 – Reuniões/visita para planejamento, orientação e acompanhamento pedagógico (Módulo Geral) (até 6) (Acompanhamento presencial do Módulo Geral)
- Produto 14 – Matriz avaliativa de indicadores
- Produto 15 – Plano de coleta de dados.
- Produto 18 – Relatório de Linha de Base do Programa
- Produto 19 – Relatório de Avaliação do Módulo Geral – Professores e Alunos

Atenciosamente,



Ana Luiza Mendes Borges

Sócia-diretora

Tomara Educação e Cultura LTDA - EPP

analuiza@tomaraeducacaoecultura.com.br

EXPEDIENTE

GESTÃO GERAL

SPCINE

Mauricio Ramos - Diretor Presidente

Renato Nery - Diretor Executivo

Carolina C. Narchi - Coordenadora de Formação

Claudia Moraes Fernandes - Assessora Executiva

ASSESSORIA TÉCNICA

Tomara! Educação e Cultura

Ana Luiza Mendes Borges

Júlia Serra Young Picchioni

Camila Iwasaki

Clara de Assunção Azevedo

Equipe técnica

Projeto pedagógico

Crislei Custódio

Monitoramento e Avaliação

Hamilton Harley

Sergio da Hora

Assistência Geral

Clarissa Batalha

Administrativo Financeiro

Claudia Tamashiro

SUMÁRIO

Apresentação	5
1. Frente Assessoria à Gestão	6
2. Frente Acompanhamento Pedagógico	7
2.1. Breve introdução sobre a frente e seus componentes	7
2.2. Etapa de inscrição dos jovens	7
2.3. Produto 4 – Reuniões/visita para planejamento, orientação e acompanhamento pedagógico (Módulo Geral) (até 6) (Acompanhamento presencial do Módulo Geral)	8
2.4. Considerações gerais e recomendações acerca da relação dos jovens com o Programa	16
2.5. Apresentação do processo de acompanhamento da frequência dos alunos (dados de presença, evasão e desistência)	17
3. Frente Monitoramento e Avaliação	22
3.1. Breve introdução sobre a frente e seus componentes	22
3.2. Produto 14 – Matriz avaliativa de indicadores	23
3.3. Produto 15 – Plano de coleta de dados Fase 1 - Realizado	25
3.4. Produto 18 – Relatório de Linha de Base do Programa	26
3.5. Produto 19 – Relatório de Avaliação do Módulo Geral – Professores e Alunos	41
3.6. Considerações gerais e recomendações acerca dos dados coletados junto aos jovens e professores do Módulo Geral	46
4. Lista de documentos anexos	47

Apresentação

Este relatório tem por finalidade apresentar o trabalho desenvolvido pela Tomara! Educação e Cultura no âmbito de suas assessorias pedagógicas e de monitoramento e avaliação ao Programa Sampa Criativa, promovido pela Spcine.

As duas frentes de ação da Tomara, embora independentes, tem sido, desde o início, desenvolvidas de forma inter-relacionada, mantendo as diversas ações empreendidas sempre alinhadas aos objetivos do trabalho como um todo.

Nesse sentido, optou-se por juntar em um mesmo relatório o que aqui estamos chamando de Fase 1 do Programa Sampa Criativa. A Fase 1 contempla, pois, todas as atividades desenvolvidas desde a etapa de planejamento geral e preparação até a conclusão do Módulo Geral. Ou seja, em vez de pulverizar em diversos subprodutos, como descrito inicialmente em nossa proposta, acordou-se que um melhor modelo de entrega seria esse, mais global, cumprindo a função de promover maior articulação e conexão entre as diversas ações.

Assim sendo, retomamos aqui que o presente relatório contempla o que inicialmente foi previsto como 05 diferentes produtos, a saber:

- Produto 4 – Reuniões/visita para planejamento, orientação e acompanhamento pedagógico (Módulo Geral) (até 6) (Acompanhamento presencial do Módulo Geral)
- Produto 14 – Matriz avaliativa de indicadores
- Produto 15 – Plano de coleta de dados
- Produto 18 – Relatório de Linha de Base do Programa
- Produto 19 – Relatório de Avaliação do Módulo Geral – Professores e Alunos

Isso posto, apresentamos a seguir a estrutura do presente relatório. Após essa breve introdução, apresentaremos no capítulo 1 as ações empreendidas no que chamaremos de Assessoria à Gestão do Programa. Nele estão descritas as diversas reuniões feitas até agora no âmbito da gestão do Sampa Criativa. No capítulo 2 apresentaremos as ações executadas na frente pedagógica de nossa assessoria, descrevendo brevemente o processo de inscrição e enturmação dos jovens no Módulo Geral ministrado pelo Senac, descrevendo as reuniões e visitas presenciais de acompanhamento do módulo (Produto 4) e apresentando as atividades de controle de frequência, desistências e demais ações similares. Já o capítulo 3 tratará das ações desenvolvidas na frente de monitoramento e avaliação do Programa, apresentando a Matriz Avaliativa de Indicadores desenvolvida (produto 14), o Plano de Coleta de Dados (produto 15), o Relatório de Linha de Base, com metodologia, estratégias de coleta, desafios enfrentados nessa etapa e os resultados obtidos com a aplicação do questionário junto aos jovens (produto 18); ainda contém o relatório de Avaliação do Módulo Geral em si, com base nas coletas empreendidas com alunos e professores envolvidos (Produto 19). Por fim e à parte deste documento (em pasta zipada enviada juntamente a este), teremos os anexos, compilando todos os produtos desenvolvidos e utilizados até o momento, além das tabelas e gráficos que são citados e analisados no Capítulo 3..

1. Frente Assessoria à Gestão do Programa Sampa Criativa

As atividades de assessoria da Tomara! para a Spcine tiveram início praticamente ao mesmo tempo do início do Programa em si. Apesar da previsão de cerca de um mês para o planejamento e preparação das diversas ações que estariam sob nossa responsabilidade, acabamos por ter pouco mais de cinco dias para essa organização prévia. Essa frente de atuação vem se desenvolvendo cotidianamente, em parceria direta e próxima com a Spcine e SMDE, o que certamente minimizou eventuais prejuízos que a falta de tempo poderia ter acarretado.

As trocas entre as equipes têm se dado por e-mail e WhatsApp diariamente, além de telefonemas, quando necessário, agilizando a resolução de problemas e amplificando o alinhamento entre os envolvidos.

Abaixo, sistematizamos as principais reuniões realizadas no período.

Quadro 01: Agenda de atividades realizadas – Assessoria à Gestão do Programa

N.	Data	Local	Objetivo	Participantes	Principais assuntos discutidos
1	24/09	Spcine	Apresentação das equipes envolvidas e alinhamento para início do trabalho	Ana Luiza, Júlia, Sergio (Tomara!), Carol e Claudinha (Spcine) e Marcela (SMDE)	Retomada da proposta de assessoria da Tomara e suas principais frentes e atividades. Apresentação por parte da Spcine do status do Programa, início das aulas, jovens inscritos e próximos passos.
2	27/09	Spcine	Articulação com Senac sobre os fluxos e acordos antes do início do Módulo Geral	Júlia e Sergio (Tomara!), Carol e Claudinha (Spcine) e Dafne e Cleber (Senac)	Apresentação dos envolvidos, da visão geral do curso e das aulas, alinhamento sobre fluxos de enturmação e monitoramento de frequência dos alunos. Combinados acerca do acompanhamento presencial da Tomara! durante o Módulo.
3	01/10	Senac	Apresentar a Tomara e a assessoria aos alunos do Módulo Geral	Ana Luiza e Sergio (Tomara!)	Apresentação da assessoria da Tomara e conversa sobre a importância do monitoramento e avaliação do Programa; enfoque na participação de todos nas atividades de pesquisa e coleta de dados ao longo do Programa.
4	02/10	Senac		Ana Luiza (Tomara!)	
5	03/10	Senac		Ana Luiza (Tomara!)	
6	05/10	Senac		Ana Luiza (Tomara!)	
7	30/10	Spcine	Encaminhamentos junto aos alunos faltantes e articulação dos próximos passos	Ana Luiza, Júlia e Sergio (Tomara!), Carol e Claudinha (Spcine) e Marcela e Paulo (SMDE)	Abono de faltas, avisos de desligamento, comunicação com os alunos, atividade do módulo optativo e status e próximos passos para o módulo específico (contratação das empresas, formação, etc)

2. Frente Acompanhamento Pedagógico

2.1. Breve introdução sobre a frente e seus componentes

O acompanhamento pedagógico que a Tomara! vem realizando no âmbito do Programa Sampa Criativa consiste na assistência, orientação e supervisão dos processos educacionais e formativos concernentes ao desenvolvimento do Programa. Nessa fase inicial, essa função foi exercida, principalmente, por meio do acompanhamento da frequência dos alunos no Módulo Geral, mapeamento do número de desistentes e evadidos e participação nas aulas e reunião pedagógica do Senac. Nas linhas que seguem, tais atividades são descritas e analisadas.

2.2. Etapa de inscrição dos jovens

Em julho de 2018 foi divulgado no Diário Oficial Cidade de São Paulo o edital n.7/2018 de seleção de 200 jovens para o Programa Sampa Criativa. Com o período de 24 de julho a 02 de agosto de 2018, os candidatos deveriam se inscrever por meio de um formulário no Google Forms, anexando também os seguintes documentos comprobatórios: I) Documento de Identidade; II) Declaração de residência no município de São Paulo, com discriminação de Distrito; III) Diploma ou declaração que comprove qualificação a partir do Ensino Médio Completo; IV) Declaração, certificado, diploma, contrato ou cópia da Carteira de Trabalho que comprove experiência teórica ou prática nas áreas de audiovisual ou economia criativa.

A seleção foi feita por meio de Sorteio Público, considerando-se os critérios de territorialidade e proporcionalidade por meio da equidade de gênero, observados os seguintes parâmetros: a divisão geográfica em distritos do município classificados em “área 1”, “área 2” e “área 3”¹ cruzada com a identidade de gênero dos inscritos. A partir desses dois eixos, foi estipulada uma distribuição percentual das vagas.

Finalizada a etapa de inscrição, que teve audiência de 221 jovens, iniciou-se o processo seletivo por meio de sorteio e em atendimento aos critérios e distribuição percentual estabelecidos, foi gerada uma lista de 200 nomes aprovados para ingressarem de fato no Sampa Criativa. Desses 200 jovens, 2 acabaram por ser desabilitados, por terem perfil incompatível com o exigido e 13

¹ ÁREA 03

Anhanguera, Brasilândia, Bom Retiro, Cachoeirinha, Campo Limpo, Cangaíba, Capão Redondo, Cidade Ademar, Cidade Dutra, Cidade Tiradentes, Ermelino Matarazzo, Grajaú, Guaianases, Iguatemi, Itaim Paulista, Itaquera, Jaçanã, Jaraguá, Jardim Ângela, Jardim Helena, Jardim São Luís, José Bonifácio, Lajeado, Marsilac, Parelheiros, Parque do Carmo, Pedreira, Perus, São Mateus, São Miguel, São Rafael, Sapopemba, Tremembé, Vila Curuçá, Vila Jacuí.

ÁREA 02

Água Rasa, Aricanduva, Artur Alvim, Brás, Campo Belo, Carrão, Casa Verde, Cidade Líder, Cursino, Freguesia do Ó, Ipiranga, Jabaquara, Jaguará, Jaguaré, Limão, Mandaqui, Morumbi, Pari, Penha, Pirituba, Ponte Rasa, Raposo Tavares, Rio Pequeno, Sacomã, São Domingos, São Lucas, Sé, Socorro, Vila Andrade, Vila Formosa, Vila Guilherme, Vila Maria, Vila Matilde, Vila Medeiros, Vila Prudente, Vila Sônia.

ÁREA 01

Alto de Pinheiros, Barra Funda, Bela Vista, Belém, Butantã, Cambuci, Campo Grande, Consolação, Itaim Bibi, Jardim Paulista, Lapa, Liberdade, Moema, Mooca, Perdizes, Pinheiros, República, Santa Cecília, Santana, Santo Amaro, Saúde, Tatuapé, Tucuruvi, Vila Leopoldina, Vila Mariana.

desistiram de participar ao receberem a solicitação de confirmação, totalizando, dessa maneira, 185 jovens aptos a cursarem o Módulo Geral. Assim, esses 185 jovens foram divididos em 6 turmas para acompanharem as 10 aulas (40 horas) do Módulo Geral, ministrados pelo Senac Lapa Scipião.

Quadro 02: Turmas e alunos – Módulo Geral

Turma 1	Turma 2	Turma 3	Turma 4	Turma 5	Turma 6
32	28	31	29	34	31

2.3. Produto 4 – Reuniões/visita para planejamento, orientação e acompanhamento pedagógico (Módulo Geral) (até 6) (Acompanhamento presencial do Módulo Geral)

Programa de aulas Senac

O Módulo Geral, desenvolvido e realizado pelo Senac, consistiu-se em um curso de 40 horas, organizado em 10 aulas, cada uma com quatro horas de duração. Intitulado “Economia Criativa no Audiovisual”, o curso teve seu currículo pensado em uma organização temática, distribuída por aula.

Quadro 03: Programa do Módulo Geral - Economia Criativa no Audiovisual

Aulas (4h cada uma)	Turma 1 Segundas e quartas	Turma 2 Segundas e quartas	Turma 3 Quartas e segundas	Turma 4 Quartas e segundas	Turma 5 Terças e quintas	Turma 6 Sextas e segundas
1. Economia Criativa	01/10	01/10	03/10	03/10	02/10	05/10
2. Empreendedorismo	03/10	03/10	08/10	08/10	04/10	08/10
3. Meios de Comunicação: histórico e sistemas	08/10	08/10	10/10	10/10	09/10	15/10
4. Projetos Culturais	10/10	10/10	15/10	15/10	11/10	19/10
5. Direitos Autorais	15/10	15/10	17/10	17/10	16/10	22/10
6. Marketing para projetos culturais	17/10	17/10	22/10	22/10	18/10	26/10
7. Leis de incentivo e financiamento coletivo	22/10	22/10	24/10	24/10	23/10	29/10
8. Convergência das mídias e novas tecnologias	24/10	24/10	29/10	29/10	25/10	05/11
9. Elaboração de um projeto cultural	29/10	29/10	31/10	31/10	30/10	09/11
10. Apresentação do projeto cultural	31/10	31/10	05/11	05/11	01/11	12/11

Agenda de reuniões e visitas

O acompanhamento pedagógico do Módulo Geral incluiu visitas presenciais ao Senac com o acompanhamento de aulas e reunião.

Quadro 04: Agenda de atividades realizadas – Acompanhamento Pedagógico

Data	Local	Objetivo	Participantes	Principais assuntos discutidos
18/10	Senac-Scipião	Conhecer parte dos jovens inscritos no programa e acompanhar a dinâmica e desenvolvimento de uma aula do Módulo Geral.	Prof. Márcio Cardoso (Senac) Crislei Custódio (tomara!) Alunos da turma 5	Marketing - O que é o marketing? - O que caracteriza o marketing para projetos culturais?
19/10	Senac-Scipião	Participar da reunião pedagógica, conhecendo os docentes e a organização das atividades para as turmas.	Hamilton Harley (Tomara!) Dafne Zanoni (Senac) Docentes do Senac	Heterogeneidade e características das turmas
31/10	Senac-Scipião	Acompanhar a apresentação dos projetos culturais dos alunos.	Prof. Márcio Cardoso e Prof. Cleber Rohrer (Senac) Crislei Custódio (Tomara!) Alunos das turmas 1 e 2	Atividade avaliativa: apresentação dos projetos culturais
01/11	Senac-Scipião	Acompanhar a apresentação dos projetos culturais dos alunos.	Prof. Márcio Cardoso (Senac) Crislei Custódio (Tomara!) Alunos da turma 5	Atividade avaliativa: Apresentação dos projetos culturais
13/11	Senac-Scipião	Acompanhar a apresentação dos projetos culturais dos alunos.	Prof. Márcio Cardoso e Prof. Ana Pires (Senac) Crislei Custódio (Tomara!) Equipe Spcine Alunos da turma 6	Atividade avaliativa: Apresentação dos projetos culturais

Participação em reunião pedagógica

No dia 19 de outubro, Hamilton Harley, integrante da equipe da Tomara!, participou da reunião pedagógica dos professores do Senac. A reunião teve duração de cerca de 1h20, contando com a presença de Dafne Zanoni e uma parte da equipe docente. De modo geral, discutiu-se sobre a heterogeneidade das turmas, tanto entre elas, como no interior delas.

Os professores relataram que havia jovens que já possuíam o projeto estruturado e outros que, inclusive, já tinham experiência na área e na implementação de projetos culturais, possuindo até portfólio de trabalho. Havia, por outro lado, jovens que não sabiam o que iriam fazer e outros que sequer haviam compreendido a estrutura de elaboração do projeto em si. Essa heterogeneidade, na visão dos docentes, se refletia no próprio desenvolvimento dos projetos,

pois, aqueles que já tinham um trabalho mais bem estruturado acabavam cooptando os demais, ainda perdidos, para os seus projetos. Para essa diferença notória no conhecimento e grau de inserção dos indivíduos no meio do audiovisual e da produção cultural, os professores tinham uma hipótese: como muitos jovens haviam reclamado da divulgação do edital do Programa Sampa Criativa, apontando falhas em sua ampla publicização, os docentes suspeitavam que parte dos jovens contemplados soube do programa e nele se inscreveu a convite dos mais experientes.

Foi explicado também que a elaboração dos projetos como atividade avaliativa do curso seria coletiva, havendo cerca de sete pessoas por grupo. Também foi discutido que as turmas 1 e 2 apresentariam seus projetos conjuntamente e as demais seguiriam a dinâmica interna da própria turma. Isso assim seria, pois os diferentes horários e cronograma tornavam incompatível uma apresentação geral que oportunizasse aos estudantes de uma turma o acesso às produções e projetos das outras turmas, algo mais rico e produtivo.

Por fim, foi debatida a questão da frequência dos alunos. Saliou-se que havia desistentes nas turmas e questionou-se a possibilidade de excluí-los das listas gerais e, portanto, do sistema. Foi dito também que até três faltas com justificativa não impediria a emissão do certificado e que o Senac avaliava justificativa por justificativa, sendo que, não necessariamente, a justificativa deveria se dar por meio da comprovação de um atestado médico ou documento comprobatório semelhante.

Combinou-se que os professores reforçariam o pedido aos alunos para o preenchimento dos questionários de linha de base. A hipótese da equipe docente para a baixa adesão, até aquele momento, era a de que muitos jovens só possuíam e-mail para permitir o acesso às redes sociais. Ou seja, o endereço eletrônico, na opinião deles, não devia ser checado com frequência por muitos jovens.

Participação em aulas: relatos das participações em sala de aula

Observação e acompanhamento de aula do Módulo Geral

No dia 18 de outubro, Crislei Custódio, da equipe da Tomara!, acompanhou uma aula do Módulo Geral para conhecer a dinâmica e organização pedagógica do curso, bem como para ter um primeiro contato presencial com parte dos jovens do Programa. A referida aula foi para a turma 5, tendo sido ministrada pelo Prof. Márcio Cardoso, docente que recebeu a profissional da equipe da Tomara! de maneira acolhedora e solícita. O tema abordado no dia foi Marketing.

Metade dos alunos estava presente no horário de início do encontro e os demais foram chegando com atraso. Houve o convite para que Crislei se apresentasse para a turma, o que permitiu a ela enunciar o propósito de sua visita e reforçar a necessidade de que os alunos respondessem ao questionário inicial.

O professor iniciou a aula com um brainstorming sobre o que os alunos tinham em mente ao se falar em Marketing e, em seguida, solicitou que eles se organizassem em grupos com 5 pessoas para discutirem uma das quatro definições de Marketing que ele havia selecionado previamente. Houve a exposição de cada grupo a respeito da compreensão comum a que se tinha chegado acerca do tema e, para além de conceituar o Marketing, eles tiveram que interpretar a concepção que lhes foi direcionada sob o viés de sua aplicação ao contexto da produção de projetos culturais.

Após a apresentação dos grupos, sempre comentada e ampliada pelo professor, houve uma aula expositiva que trazia noções básicas acerca da ideia de Marketing, como a definição e tipos de segmentação do público e o esquema dos 4P (público, promoção, praça e preço). Por fim, no segundo momento da aula, os alunos que já possuíam projetos que estavam em curso falaram sobre suas ações. Essa atividade foi solicitada por uma aluna e serviu de apoio para a reflexão dos grupos acerca dos projetos que seriam apresentados no último dia de aula.

Numa impressão geral, foi possível notar que a turma era bastante heterogênea, sendo composta por alunos que já possuíam uma inserção e atuação no campo (inclusive já tendo conseguido captar recursos de editais públicos), tal como por alunos ainda muito novos e que estavam começando a compreender, ao longo do curso, as possibilidades de atuação e as características da área. Havia também vários jovens que já cursam ou cursaram graduação em Comunicação Social, Rádio e TV e afins. Ao longo das discussões, notou-se também que há uma forte preocupação de intervenção social em determinados territórios por parte de alunos que visam trabalhar ou já trabalham principalmente com a produção de filmes, curtas, documentários e material para o YouTube.

Em dado momento da primeira parte da aula, enquanto os alunos ainda estavam em grupo, os discentes Cesar de Farias Barbosa e João Henrique Rezende Castro chegaram para falar com o professor sobre a justificativa da falta naquele dia e nas próximas duas aulas que se seguiriam. O professor chamou Crislei para tomar conhecimento do assunto. Os rapazes, que já atuam juntos em um projeto, conseguiram a aprovação em um edital internacional e estavam de partida para Amsterdã para cobrir um evento de produção de vídeo.

Acompanhamento das apresentações dos projetos culturais

31/10

As turmas 1 e 2 foram reunidas para o fechamento do curso, sob a avaliação dos professores Márcio Cardoso e Cleber Rohrer, do Senac, e acompanhamento de Crislei Custódio, da equipe da Tomara!. Na ocasião, houve a apresentação dos grupos de cada sala acerca do projeto de produção cultural pensado por eles. Do que foi possível notar, de maneira geral, existiam projetos muito bem delineados e já em curso ou em processo de início de execução, estando apenas no aguardo de financiamento público ou privado. Boa parte dos projetos apresentados, portanto, são reais e não apenas exercícios de conclusão de curso. Contudo, essa característica

testificou o que já havia sido enunciado pelos professores quando da participação de Hamilton Harley na reunião pedagógica: os alunos que já possuíam projetos em elaboração ou em curso atraíram para a sua empreitada aqueles que são menos experimentados e experientes na área. Isso ficou patente nas apresentações, visto que os líderes dos projetos se destacaram, demonstrando domínio dos objetivos e justificativas. Os demais membros do grupo, em geral, exerciam papel coadjuvante ou até figurante nas apresentações.

Segue abaixo uma breve descrição de cada um dos projetos que foram apresentados nesse dia:

Coletivo X: Projeto Vira Clipe

Tem o objetivo de fomentar a produção de videoclipes de artistas residentes nas periferias da cidade de São Paulo. A ideia é produzir quatro videoclipes, sendo um a cada dois meses, no período de vigência total da primeira fase do projeto, que é estimada em dez meses. O público alvo são jovens periféricos com prioridade para mulheres, LGBTQIs, negros e indígenas. Pretende-se selecioná-los por meio de edital público e, no ato da inscrição, o artista terá que subir a sua música numa plataforma, dado que o projeto se destina à produção apenas do videoclipe e não da canção. Os videoclipes ficarão hospedados no canal do coletivo no YouTube, tal como ocorre no maior canal brasileiro da atualidade, o Kondzilla.

Projeto Revitaliza

Visa fomentar o acesso e divulgação de atividades já desenvolvidas em espaços culturais situados nas periferias e que, por haver pouco conhecimento de sua existência por parte da população, são pouco frequentados. A ideia, portanto, é oferecer workshops de capacitação para os gestores desses locais e promover a ampla divulgação das atividades em mídias, redes sociais e nas instituições e espaços do próprio bairro.

Websérie “Casa 31”

Produção de uma sitcom, no mesmo estilo de Friends e Seinfeld, voltada para adultos de 18 a 35 anos, consumidores de conteúdo da internet e pertencentes a diferentes classes socioeconômicas. Trata-se da história de sete personagens femininas oriundas de diferentes regiões do país, com idades entre 20 e 35 anos, que, por necessidade e falta de condições financeiras, alugam quartos na casa de uma mulher de 65 anos, constituindo assim uma espécie de república improvisada. Ou seja, a reunião dessas mulheres não se dá, a princípio, por laços de amizade, mas pela necessidade de ter um local para morar na cidade de São Paulo. A linguagem que se pretende adotar na filmagem da sitcom é a de falso documentário e a distribuição será feita em plataformas de streaming, como YouTube, Vimeo e Netflix. Para além da questão do entretenimento e da comédia da vida cotidiana, a websérie objetiva apresentar uma visão menos estereotipada do feminino no contexto audiovisual, dando lugar de protagonismo às mulheres tanto como personagens principais quanto como produtoras de conteúdo, já que a equipe é majoritariamente feminina. Avalia-se um custo em torno de R\$170.000,00.

Cinema Itinerante

O projeto tem o objetivo de levar exposições de cinema para comunidades quilombolas, indígenas e ribeirinhas, inicialmente do Estado de São Paulo. A ideia é apresentar filmes de classificação livre em locais públicos e que estejam disponíveis em plataformas que permitam exposições sem o custo de direitos autorais, como a plataforma Taturana. Pensa-se também em contatar diretamente os diretores para solicitar a autorização da exposição. Nesse sentido, haverá a priorização de filmes nacionais e de produções alternativas. Há a previsão, numa segunda fase do projeto, de realização de oficinas de criação com a população local, para que as pessoas da comunidade possam, assim, começar a produzir conteúdo por si sós. Essas futuras produções poderão ser exibidas também em outras edições do projeto.

Projeto Abaçá - Animação

Com o intuito de promover a divulgação e valorização do folclore brasileiro, principalmente as lendas urbanas, o projeto configura-se como uma proposta de animação da lenda “Matinta Pereira”. Trata-se da produção de um filme de 15 minutos, de 16 frames por segundo e em 2D, voltado para o público adolescente e adulto, uma vez que a história é de terror.

Projeto Abaçá - Game

Parte complementar do mesmo projeto, essa vertente consiste na produção de um game em 2D de terror psicológico, voltado para o público de 16 a 30 anos. O jogo terá sua história balizada na personagem Catarina, da lenda Matinta Pereira. Ambas as frentes do projeto contam com o financiamento de editais estaduais e federais para o seu desenvolvimento e realização.

Projeto Olhar

Destinado a alunos da rede pública de ensino com idades entre 12 e 18 anos, o projeto diz respeito à imersão e aprendizagem de técnicas concernentes à linguagem da fotografia. A ideia é propor uma ação de quatro meses, com quatro módulos que versarão sobre: a) a imersão no universo da fotografia e na apreciação e fruição de obras dessa linguagem artística por meio de visita a exposições; b) desenvolvimento da prática de fotografar com saídas pela comunidade e entorno; c) conhecimento de técnicas de impressão e revelação de fotos; d) exploração de técnicas de edição de imagem no software Adobe, que é o mais requerido pelo mercado (não se descarta, no entanto, o uso de softwares livres).

01/11

A aula em questão era de encerramento do curso e, como tal, nela os alunos apresentariam os projetos que foram desenvolvidos em grupo em aulas anteriores. Reuniram-se, portanto, os alunos da turma 5, o Prof. Márcio Cardoso, do Senac, e Crislei Custódio, profissional da equipe da Tomara! responsável por acompanhar o desenvolvimento da atividade. Tal como ocorrido nas turmas 1 e 2, houve a apresentação de projetos reais, no entanto, diferentemente das turmas anteriores, os projetos apresentados eram ainda bem embrionários, com exceção de um que já existe desde 2014. Nesse sentido, as informações colhidas foram mais elementares, até

porque muitos pontos não estavam claros mesmo para os alunos. Segue abaixo uma breve descrição de cada um:

Projeto Plantaê

Voltado para o público de 7 a 9 anos, trata-se da produção de um jogo educativo sobre horta e jardins verticais. A ferramenta seria destinada ao uso em escolas públicas.

Projeto de documentário sobre as ocupações

Trata-se de um projeto que tem a finalidade de produzir um documentário e, posteriormente, uma série em nove capítulos sobre as ocupações no centro da capital paulistana. A fase de pré-produção contará com várias entrevistas feitas em tais ocupações para conhecer o cotidiano, a organização, as pessoas. A primeira ocupação a ser acompanhada é a Prestes Maia. Pretende-se com tal projeto apresentar e desmistificar as ocupações, bem como desconstruir a noção de invasão pelo cotejamento com a ideia de ocupação.

Projeto FIGAA

O projeto já existe como um espaço colaborativo de produção audiovisual. O que foi apresentado pelo grupo foram propostas de ampliação da ação com a compra de equipamentos, por meio de financiamento, para locação do espaço para produtores independentes e iniciantes. Há também a intenção de oferecerem-se oficinas para a formação de público, isto é, para as pessoas da comunidade que, uma vez iniciadas na linguagem e práticas de produção audiovisual, possam futuramente utilizar o espaço para desenvolver seus próprios projetos. O local em que se situa o espaço colaborativo é Heliópolis. Nessa nova etapa do projeto, o público a ser atingido seria: a) profissionais independentes, grupos e coletivos; b) profissionais amadores da região interessados nas oficinas.

Projeto Estéreofone

Programa de entretenimento musical e produção de videocliques, o referido projeto visa divulgar trabalhos musicais autorais e propor a mesclagem de ritmos diferentes, tal como se fazia no antigo Estúdio Coca-Cola e no projeto Play for Change. O produto final, ou seja, o programa musical em si, será oferecido para canais de TV destinados à música, tais como o Multishow, o Bis ou a Top TV. Houve uma grande discussão na apresentação deste projeto, pois um dos alunos questionou sobre o pagamento dos artistas participantes, ao que o grupo respondeu que seria a divulgação do trabalho em ampla escala. A classe, de modo geral, criticou muito esse ponto, alegando que é necessário remunerar-se os artistas que são, no fim, o maior produto comercializado no programa.

Projeto de documentário sobre a vida às margens do rio Tietê

Documentário sobre as famílias que vivem no entorno do rio Tietê no seu trecho urbano. A ideia é retratar a vida dessas pessoas, suas biografias e o impacto em seu cotidiano de habitar junto ao rio. O projeto foi estimado para ser executado no período de 8 a 10 meses.

Seguindo a mesma proposta já relatada, a aula em questão era de encerramento do curso e, neste caso, marcava o término do Módulo Geral como um todo, visto que a turma 6 foi a última a concluir suas atividades junto ao Senac. Por conta disso, nessa ocasião houve, para além da supervisão dos professores Márcio Cardoso e Ana Pires, do Senac, e da observação da colaboradora da Tomara!, Crislei Custódio, da Tomara!, a presença da equipe da Spcine que, para além do acompanhamento das apresentações dos alunos, participou efetivamente da avaliação dos projetos, os quais são descritos abaixo:

Podcast

Projeto de produção de um audiodrama em formato podcast para ser distribuído em plataformas de streaming. A empreitada prevê a elaboração de trilha sonora e roteiro original.

Projeto Luneta

Consiste na proposição de uma plataforma de streaming, nos moldes do Netflix, porém, voltada para filmes curtas-metragens. O mote para o projeto partiu do questionamento acerca da destinação dada aos curtas produzidos para festivais ou no contexto universitário. O principal objetivo da iniciativa seria o de estimular o consumo de tais produtos e, assim, valorizar a produção nacional no ramo. Teriam prioridade o material desenvolvido por produtores novos e independentes, bem como as obras que verssem sobre a temática da diversidade. A chamada de produtores e seleção das obras será realizada por uma equipe de curadores fixos e de curadores convidados. Espera-se que o projeto possa culminar, futuramente, numa startup.

Projeto Buh

A partir da seleção de pontos da cidade de São Paulo que são considerados mal-assombrados, o projeto visa oportunizar a criação de curtas-metragens de terror que explorem o espaço urbano e ajudem a recontar a história de lugares emblemáticos da capital. A ideia é instrumentalizar os participantes para que eles possam produzir material cinematográfico com o uso de câmeras de celular. Para isso, o projeto prevê o oferecimento de oficinas para conhecer a cidade e os pontos mal-assombrados, bem como workshops de produção.

Projeto Labirind

Destinado ao grupo de jovens considerados “nem-nem” e que se encontram na faixa etária de 17 a 29 anos, o projeto visa oferecer oficinas na periferia que potencializem os saberes e iniciativas dos jovens das comunidades. A ideia não é oferecer formação *stricto sensu*, mas, por meio de parcerias locais, oferecer subsídios para que os jovens possam produzir seus materiais audiovisuais e gráficos.

Projeto EnCine

Trata-se de um projeto a ser desenvolvido em escolas públicas e que objetiva propor oficinas de alfabetização audiovisual, isto é, de introdução às linguagens do audiovisual e de inserção em práticas e no uso de recursos acessíveis e de baixo custo para a produção de vídeos. Pretende-se, paralelamente ao desenvolvimento das oficinas, promover os cineclubes nas escolas,

incentivando um aprimoramento do olhar e a valorização estética do cinema. Além das frentes citadas, o projeto prevê o registro em vídeo das oficinas e a produção de tutoriais sobre como produzir com pouco orçamento e valer-se de pequenas “gambiaras”. Tais vídeos ficariam armazenados no canal do projeto no YouTube.

2.4. Considerações gerais e recomendações acerca da relação dos jovens com o Programa

O acompanhamento das apresentações dos projetos culturais propostos pelos jovens permitiu o conhecimento acerca dos interesses que eles manifestam, bem como dos saberes que dispõem, embora não tenha ficado claro quais conhecimentos lhes eram prévios e quais foram adquiridos ao longo do curso. Assim, considerando a brevidade do Módulo Geral e a quantidade de conteúdos abordados, crê-se que seria necessário, para futuras edições do Programa, oportunizar uma construção paulatina e progressiva desse projeto, introduzindo-o à dinâmica das aulas. Isso não apenas permitiria um desenvolvimento processual, como traria mais elementos avaliativos que possibilitariam ao professor acompanhar a progressão dos alunos, a compreensão que eles têm dos temas abordados e, ao mesmo tempo, verificar como se daria a assimilação e aplicação do conteúdo discutido em aula. Acredita-se também que a construção processual do projeto reduziria a possibilidade de que os alunos menos experientes se tornassem coadjuvantes no desenvolvimento da proposta.

Além dessa avaliação fomentada pelo acompanhamento das atividades do Módulo Geral, foi possível extrair elementos importantes para a gestão do trabalho da assessoria por meio das diversas conversas estabelecidas com os jovens discentes sobre a continuidade do Programa Sampa Criativa. Eles manifestaram muitas dúvidas sobre o formato do Módulo Específico e até mesmo julgavam que seriam as empresas, por meio da avaliação do desempenho deles neste módulo, que os selecionariam para o prosseguimento no Módulo Prático. Nessas conversas esclareceu-se que os critérios ainda estão sendo desenhados pela Spcine com a assessoria da Tomara!, que o Programa, de forma geral, está sendo tecido mais objetivamente no curso de sua execução, e que a seleção para o Módulo Prático não se daria meramente pela avaliação de desempenho, e sim por um conjunto de critérios técnicos. Foi salientada também a necessidade de se acompanhar periodicamente os e-mails, frisando-se que esse é o principal canal de comunicação entre nós: jovens discentes, a equipe da Spcine e o acompanhamento pedagógico da Tomara!.

Os jovens ainda questionaram sobre o local de realização do Módulo Específico, a possibilidade de se pensar horários alternativos, que não fosse o período vespertino, e a flexibilidade para se rever a escolha do eixo selecionado à época do ingresso no programa.

A partir de tais questões e para responder rapidamente a essas demandas, estruturamos novos comunicados aos jovens, que seguiram por e-mail. Considera-se que tais mecanismos de comunicação têm funcionado e deverão ser aprimorados e conjugados a outros meios ao longo do Programa, sempre que necessário.

2.5. Apresentação do processo de acompanhamento da frequência dos alunos (dados de presença, evasão e desistência)

Apresentação dos números

O Módulo Geral iniciou-se com 185 jovens matriculados nas 6 turmas do Senac, como vimos acima. Uma das atividades da Tomara! referentes ao acompanhamento pedagógico era o monitoramento da frequência desses estudantes no curso. Para isso, estabeleceu-se um acordo junto ao Senac e, ao término da semana de aulas, ou seja, aos sábados, a assistência da coordenação nos enviava uma lista atualizada com as faltas dos alunos.

Essa dinâmica funcionou em parte, pois exigiu um esforço contínuo de compatibilização e conferência de dados, uma vez que tínhamos diversos instrumentos em mãos: as listas iniciais da Spcine, as listas iniciais do Senac e as frequências semanais que, muitas vezes, não dialogavam entre si. Não foram raros os envios semanais que vinham com dados incompletos, como a ausência de registro de frequência em um dia específico da semana e em determinada turma, o que exigiu, nesses casos, o pedido de revisão do material enviado ou de conferência dos dados pelo Senac. De qualquer modo, houve empenho de todos os envolvidos para a resolução de tais inconsistências e, em todos os momentos, disposição e solicitude da parte dos profissionais da instituição para responder às mensagens e pedidos da Tomara! sempre que requisitados.

Uma vez que ainda não foi possível obter do Senac a lista final definitiva de frequência dos alunos no Módulo Geral (aula por aula, aluno por aluno) e que, portanto, há compatibilizações ainda a serem feitas para conseguirmos detalhar o cruzamento entre listas das turmas e listas de desistentes e evadidos, consideramos aqui o número inicial de 200 jovens habilitados no Programa, para efeito de cálculo do número atual de jovens participantes do Programa Sampa Criativa.

Partindo-se, diante disso, dos 200 jovens que iniciaram o Programa e com base nos eventos relatados abaixo, chegamos ao número de 156 jovens atualmente matriculados:

Quadro 05: Fluxo de evasão de jovens do Programa Sampa Criativa

Evento	Total inicial	Jovens a menos	Total pós evento
A Logo ao fechar a lista dos 200 jovens, a Spcine identificou 2 jovens não habilitados .	200	2	198
B Dos 13 desistentes informados à Spcine , 2 acabaram sendo matriculados nas turmas do Senac, porém desistiram do curso ao serem contatadas pelo Senac.	198	13	185
C O Senac contactou os jovens que não compareceram às aulas do início do curso e chegou-se a um contingente novo de desistentes (estudantes matriculados que não chegaram a frequentá-lo e que, após ligação ou envio de e-mail pelo Senac, informaram não terem mais interesse em permanecer no Programa). Houve confirmação de outras desistências, totalizando 10 jovens desistentes informados ao Senac .	185	10	175
D Houve ainda o caso de 3 jovens que nunca compareceram ao curso e que não anunciaram desistência.	175	3	172
E Em relação aos evadidos , foram contabilizados 16 jovens.	172	16	156

Quadro 06: Resumo do fluxo de evasão do Programa Sampa Criativa

Categoria	Selecionados para o Programa	A Não-habilitados	B Desistentes informados à Spcine	C Desistentes informados ao Senac	D Nunca compareceram	E Evadidos
Número	200	2	13	10	3	16
TOTAL: 156 JOVENS						

Portanto, considerando o número inicial de 200 jovens e somando os jovens classificados de A a E (quadro acima), chegamos em 21% de evasão/desistência (44 jovens) neste momento do Programa. Este dado, que em um primeiro olhar pode parecer alto, não chega a ser alarmante, uma vez que o Programa não está oferecendo auxílio transporte nem de outro tipo aos jovens e 79% deles permanece frequente nas atividades.

É importante salientar que, ao longo do acompanhamento da frequência no Módulo Geral, foram levantados dados prévios do número de ausência dos alunos. Esse levantamento culminou na criação de algumas categorias de classificação do status de frequência dos jovens, a saber:

- Alunos que comunicaram desistência
- Alunos que já não podem mais faltar
- Alunos que excederam em falta
- Alunos que faltaram uma vez
- Alunos presentes em todas as aulas

De posse desses dados de monitoramento da frequência, foram enviados e-mails de alerta para a categoria dos alunos: a) que já não podiam mais faltar; b) que faltaram uma vez. Considerou-se o número de 2 faltas como limite que estipulava a eliminação da possibilidade de ausência sem justificativa nas aulas futuras e de 3 faltas em diante para classificar os alunos excedentes em ausências, isto é, aqueles que haviam ultrapassado os 25% de ausências permitidas e que necessitariam de justificativa para serem certificados pela conclusão do módulo.

Constatou-se durante o processo de supervisão da frequência discente o número elevado de faltas, principalmente no início do curso. Outro aspecto relevante de se ressaltar é que, após o envio dos e-mails de alerta, alguns alunos questionaram o registro das faltas. Eles foram orientados, então, pela coordenação pedagógica do Programa a solicitarem esclarecimentos junto ao Senac, uma vez que o controle de presença foi integralmente feito pela instituição.

Desligamento de jovens

Processo e instrumentos

Uma vez detectado o número de jovens desistentes, elaborou-se um questionário de desligamento com o objetivo de recolher informações quanto às causas da desistência do Programa. O questionário foi enviado para os 10 jovens que informaram a desistência ao Senac e a duas alunas que, embora já tendo enunciado a declinação no Programa, foram matriculadas no Módulo Geral (pertencentes à categoria de desistentes informados à Spcine). Portanto, 12 jovens receberam o formulário². Abaixo seguem os nomes dos estudantes e o modelo do questionário.

Quadro 07 – Alunos desistentes que receberam por e-mail o formulário de desligamento.

Turma	Nome	Turma	Nome
1	Bruna Maria Cunha Martelli de Souza	3	Pedro Henrique Fernandes
	Paula Silva Cintra Ferreira		Priscila Guedes Rodrigues dos Santos
	Rogério Pereira de Lima	4	Daniel Drumond Ribeiro
Valesca Araújo de Lima	Pamella Regina D'Ornellas		
2	Ana Paula Uyema Lana	5	Glauber Thierry Torres Gonçalves
	Roberta Cristine Perônico Costa	6	Graziele Barbosa Moura

Até o fechamento desse relatório, apenas 6 jovens haviam retornado o e-mail com o formulário preenchido. A equipe da assessoria pedagógica da Tomara! continuará cobrando a resposta dos demais jovens, contudo entendemos que não há garantia na obtenção dessa formalização, já que os jovens já manifestaram seu interesse e, diante disso, infere-se que já se considerem formalmente desligados do Programa.

² Foi informado pela Spcine que houve um processo de registro das desistências quando informadas no início do Programa e aquelas referentes aos 13 jovens (número relatado acima) foram publicadas em DO e deverão ser compilados pela Tomara! na próxima etapa do Programa para que sejam consolidados os dados totais de desistência.

Abaixo, temos o formulário usado para esse fim, que pretendia trazer maiores informações sobre a(s) causa(s) da desistência:

<p style="text-align: center;">Programa Sampa Criativa - Spcine</p> <p style="text-align: center;"><u>AVISO DE DESLIGAMENTO – Auto Declarado</u></p> <p>Eu _____, RG - _____</p> <p>tendo sido selecionado(a) para o PROGRAMA Sampa Criativa, peço desligamento do mesmo pelo motivo abaixo:</p> <p><u>MOTIVOS REFERENTES AO DESLIGAMENTO: (assinalar apenas o principal motivo)</u></p> <p><input type="checkbox"/> Não me adaptei ao Programa, não era o que esperava</p> <p><input type="checkbox"/> Mudança de município/estado</p> <p><input type="checkbox"/> Problema de saúde</p> <p><input type="checkbox"/> Cuidar de dependentes (filhos / idosos / pessoas com deficiência, etc.)</p> <p><input type="checkbox"/> A distância inviabiliza minha participação</p> <p><input type="checkbox"/> Iniciei um outro curso ou projeto na mesma área</p> <p><input type="checkbox"/> Iniciei um outro curso ou projeto em outra área</p> <p><input type="checkbox"/> Iniciei um estágio na mesma área do curso</p> <p><input type="checkbox"/> Iniciei um estágio em outra área diferente da do curso</p> <p><input type="checkbox"/> Tomei-me Jovem Aprendiz</p> <p><input type="checkbox"/> Iniciei atividade remunerada como autônomo, temporário, abri uma MEI ou participando de uma cooperativa</p> <p><input type="checkbox"/> Iniciei uma atividade remunerada com registro em carteira (CLT)</p> <p><input type="checkbox"/> Outro. Especifique: _____</p> <p>DECLARO ainda, ter lido e compreendido o conteúdo deste pedido, concordando integralmente com o seu teor, estando ciente de que a partir desta data não terei qualquer direito ou benefício decorrente deste Programa.</p> <p style="text-align: center;">São Paulo, _____ de _____ de 20__</p> <p style="text-align: center;">_____ Assinatura</p>
--

Análise dos dados levantados/motivação da desistência/evasão

Dos 12 formulários enviados, seis foram respondidos e, desses:

- 2 alegaram ter iniciado outro curso ou projeto na área;
- 2 alegaram ter iniciado estágio ou atividade remunerada na mesma área do curso;
- 1 alegou não ter se adaptado ao Programa por não ser aquilo o que esperava;
- 1 alegou que a distância inviabilizou a sua participação.

Foram enviados três alertas para aqueles que não responderam o formulário, porém, não se obteve retorno da parte desses jovens.

Em relação aos alunos evadidos, há a necessidade de mapeamento das causas que os levaram a isso. Essa investigação só será empreendida diante do envio do relatório final consolidado com as listas de presença do Senac, contendo a frequência geral dos alunos, fato ainda não consumado até a elaboração desse relatório. Isso assim o é, pois, ao longo do processo de acompanhamento da frequência notou-se erros e inconsistências em alguns dados enviados, como o esquecimento de datas na listagem – o que exigiu pedidos de revisão – ou a informação de dados contraditórios em listas diferentes (ex. no controle da primeira semana um determinado aluno aparece com falta em um dia e, na próxima listagem enviada, ao repetirem-se os dados da semana anterior acrescidos dos dados da semana atual, já não consta mais a falta que havia sido registrada antes). Embora tais incongruências tenham sido enunciadas para o Senac, faz-se necessária a revisão e atualização dessas listas pela instituição para que se obtenha dados consolidados.

3. Frente Monitoramento e Avaliação

3.1. Breve introdução sobre a frente e seus componentes

O desenho do monitoramento e avaliação do Programa Sampa Criativa

O desenho de avaliação e monitoramento de um programa deve estar, necessariamente, relacionado aos seus objetivos, resultados esperados, suas hipóteses e estratégias. Nesse sentido, nenhum processo avaliativo deve ter a pretensão de responder a todas as questões colocadas pelo programa, mas sim àquelas que ajudem a compreender em que medida as ações desenvolvidas são aderentes ou não às expectativas traçadas inicialmente. Assim, para que a iniciativa de avaliar e/ou monitorar um programa seja bem-sucedida, é importante acoplar a avaliação à sua execução desde o início, em um movimento que una os dois percursos em seu ponto de partida, para que possam, assim, se desenvolver de forma concomitante e em constante diálogo. Em outras palavras, acoplar a avaliação ao programa já no planejamento do mesmo é algo que deve ser perseguido quando se almeja construir reais conteúdos avaliativos críticos sobre a iniciativa.

Entende-se também que o desempenho de um programa pode ser medido e avaliado de diversas formas. Nesse sentido, para obter um resultado consistente, as estratégias de monitoramento e avaliação devem sempre responder às demandas de entendimento sobre o funcionamento e o alcance do programa. Para isso, é importante que todas as partes interessadas tenham clareza quanto à finalidade e enfoque da avaliação.

Acredita-se que a avaliação deve apontar elementos fundamentais para a tomada de decisão no âmbito do programa avaliado. Os resultados de um processo avaliativo permitem a consolidação de bases mais objetivas, justas e relevantes para a melhoria da gestão e das práticas futuras do programa, retroalimentando as decisões políticas e programáticas, a escolha de prioridades a serem atendidas e a otimização e alocação de recursos. Assim, a avaliação de um programa ganha mais sentido quando seus processos de construção e execução podem ser compartilhados por todos os atores envolvidos. Espera-se que os sujeitos implicados no programa participem e se apropriem do próprio fazer avaliativo.

Execução do monitoramento e avaliação do Programa Sampa Criativa.

O monitoramento do Programa Sampa Criativa foi estruturado nas seguintes etapas de execução:

- O Planejamento do Processo Avaliativo cujo instrumento principal é a Matriz Avaliativa e, por consequência, o Plano de Coleta de dados associado a cada etapa de execução do Programa. Serão 7 (sete) instrumentos de coleta de dados a serem desenvolvidos ao longo de todo o acompanhamento do Programa;
- A construção de uma linha de base com informações iniciais sobre os jovens que ingressaram no Programa: nos primeiros dias de aula, os jovens foram apresentados ao

questionário inicial de linha de base que teve por objetivo levantar as seguintes informações:

- Perfil socioeconômico, cultural e escolar dos alunos.
 - Conhecimentos dos mesmos sobre os conteúdos a serem trabalhados no Programa.
 - Expectativas de aprendizagem que possuem em relação aos cursos.
- O monitoramento do processo pretende verificar o funcionamento das etapas a fim de aprimorar e entender como o Programa foi implantado e corresponde à investigação mais aprofundada sobre a participação dos diferentes envolvidos enquanto ele ainda está sendo executado. Assim, esperamos construir um panorama que permita monitorar e avaliar o processo de ensino e aprendizagem, entendendo não só a satisfação dos alunos em relação ao percurso formativo, como também a percepção de jovens, professores e mentores sobre o andamento do Programa e a implementação do mesmo. Para tanto, serão coletados dados referentes ao processo de ensino e aprendizagem tendo como base o monitoramento dos seguintes itens:
- Controle das atividades previstas e realizadas.
 - Controle de aulas previstas e aulas dadas.
 - Controle de frequência dos jovens nos diferentes cursos e diferentes Módulos.
 - Avaliação de docentes e jovens sobre o conteúdo e a satisfação em relação aos cursos ofertados nos Módulos Geral e Específico.
 - Avaliação de mentores e jovens sobre o conteúdo e a satisfação em relação ao Módulo Prático.
- A avaliação do Programa visa realizar um balanço global sobre a realização do mesmo, captando o alcance dos principais objetivos estipulados inicialmente. Para tanto, serão analisados os dados coletados ao longo do processo buscando captar:
- Satisfação de jovens, professores e estudantes em relação ao Programa;
 - Percepção sobre mudanças atitudinais dos jovens, por parte deles mesmos e dos professores e mentores;
 - Percepção dos jovens sobre os conteúdos assimilados com relação aos cursos oferecidos e ao Módulo Prático;
 - Informações sobre acesso dos jovens ao mercado de trabalho, relacionado ao Programa.

Neste relatório, para esta frente, serão apresentados a seguir os resultados dos seguintes componentes/produtos:

- Matriz avaliativa de indicadores
- Plano de coleta de dados
- Relatório de Linha de Base do Programa
- Relatório de Avaliação do Módulo Geral – Professores e Alunos

3.2. Produto 14 – Matriz avaliativa de indicadores

A Matriz Avaliativa de indicadores, inicialmente desenvolvida com base na análise documental do Programa, está sendo construída no decorrer da execução deste e assim o será até a última etapa, reorientada a cada fase do monitoramento, dado o ineditismo e dinâmica do Programa Sampa Criativa.

Trata-se de um exercício de fundamental importância, pois a partir da Matriz é possível ter mais clareza sobre as perguntas avaliativas que deverão ser respondidas ao final de cada etapa e, por fim, do encerramento desta edição do Programa.

A Matriz Avaliativa é o principal instrumento de trabalho dessa frente. Ela foi e continuará sendo utilizada para elaborar o plano de coleta de dados e os instrumentais para a coleta de dados.

Ela contem os seguintes campos: (1) Foco, (2) Dimensão, (3) Pergunta avaliativa, (4) Indicador, (5) Descritor observável, (6) Fonte, (7) Instrumento, (8) Enunciado da questão e (9) Respostas.

Apresentamos, neste relatório, sua versão até a execução do Módulo Geral, que, devido ao formato de quadro e extensão, pode ser acessada no Anexo 01, enviado juntamente a este. Abaixo, somente os três primeiros campos:

Quadro 08: Matriz Avaliativa de Indicadores do Programa Sampa Criativa (até Módulo Geral)

Foco	Dimensão	Pergunta avaliativa
Diagnóstico	Perfil socioeconômico, cultural e escolar dos jovens	Qual é o perfil inicial dos jovens inscritos no Programa Sampa Criativa 2018?
		Qual é o perfil socioeconômico, cultural e escolar dos jovens inscritos no Programa Sampa Criativa 2018?
	Conhecimentos prévios dos jovens	Qual é o conhecimento prévio que os jovens inscritos no Programa Sampa Criativa 2018 possuem a respeito do(s) curso(s) que farão?
	Expectativas de aprendizagem dos jovens	Quais são as expectativas que os jovens inscritos no Programa Sampa Criativa 2018 possuem a respeito do programa?
Processo	Resultados do Módulo Geral - jovens e professores	Qual a avaliação dos jovens sobre o Módulo Geral?
		Qual a avaliação dos professores sobre o Módulo Geral?

3.3. Produto 15 – Plano de coleta de dados Fase 1 - Realizado

Desde o início do acompanhamento do Programa (as aulas no Senac iniciaram-se em 01 de outubro deste ano) foram desenvolvidos três instrumentos de coleta de dados para o processo de monitoramento e avaliação. São eles:

Questionário Inicial de linha de base

O primeiro instrumento foi um questionário, ao qual chamamos de Questionário Inicial de linha de base, que teve a finalidade de construir uma linha de base do Programa, conforme mencionamos neste texto anteriormente. O mesmo contém 40 (quarenta) questões, em sua maioria fechadas de múltipla e única escolha, com algumas outras abertas, possibilitando a livre expressão do respondente, neste caso, o jovem aluno inscrito no Programa.

Este instrumento foi inicialmente disponibilizado via web, em formato digital, por meio da plataforma Survey Monkey. Os jovens receberam orientação em classe sobre o envio do link para a pesquisa por e-mail (coletados no ato de inscrição no Programa) e foram informados que teriam aproximadamente 20 dias corridos para o preenchimento do mesmo. Foram programados três “recalls”, praticamente um a cada semana, lembrando-os da data de finalização da coleta on-line.

Questionário de avaliação do Módulo Geral

Os outros dois instrumentos elaborados tiveram por objetivo registrar a avaliação do Módulo Geral, tanto do ponto de vista do aluno, como dos professores do Senac.

Alunos avaliaram o curso do ponto de vista do conteúdo, da didática, de suas expectativas, do espaço ofertado e do seu próprio aprendizado e puderam tecer considerações sobre como transcorreu o Módulo e quais suas expectativas futuras com o Programa.

Professores puderam avaliar o desenho proposto do Programa, o engajamento dos alunos e, também, puderam tecer comentários livres no intuito de melhorar o desenho do Programa em edições futuras. Esta coleta teve início já na última semana do curso, quando algumas turmas já haviam finalizado as aulas e outras estavam em processo de fechamento, apresentando os projetos finais de curso.

Para ambos foi utilizada a plataforma *Survey Monkey*, sendo que os jovens receberam os links para preenchimento em seus e-mails cadastrados no ato de inscrição no Programa. Apenas aqueles alunos que não tinham registro formal de desistência ou evasão no Programa, naquele momento do disparo dos e-mails, foram convidados a realizar esta avaliação.

Quadro 09: Quadro-síntese da coleta de dados

Foco	Instrumento	Fonte	Momento da aplicação	Método da aplicação	Número de respondentes alcançados
Diagnóstico	Questionário inicial de linha de base	Alunos	Início do Módulo Geral	Formulário online	151
Processo	Questionário de avaliação do Módulo Geral	Alunos	Término do Módulo Geral		126
		Professores			9

3.4. Produto 18 – Relatório de Linha de Base do Programa

Para a construção da linha de base do Programa utilizamos duas fontes de dados: (i) a base de dados proveniente da inscrição e (ii) o próprio questionário inicial de linha de base do Programa, aplicado on-line e, também, presencialmente, como vamos explicitar mais à frente.

No ato de inscrição, quando 221 jovens manifestaram interesse em participar do Programa, os seguintes dados foram coletados:

- Endereço de e-mail;
- Nome completo (sem abreviações);
- Etnia/Raça/Cor (esta informação foi coletada após a inscrição novamente na aplicação do questionário inicial de linha de base, pois os dados estavam incompletos para o total de inscritos);
- Data de nascimento;
- Gênero;
- Documento de Identidade – RG;
- Documento de Identidade – CPF;
- Endereço (Rua);
- Endereço (Número);
- Endereço (Complemento);
- Endereço (CEP);
- Telefone Celular;
- Escolaridade;
- 1ª Preferência - Dias e Horários - Módulo Geral (preferência para cursar o Módulo Geral no Senac);
- 2ª Preferência - Dias e Horários - Módulo Geral (preferência para cursar o Módulo Geral no Senac);
- 1ª Preferência - Eixos Módulo Específico (preferência por um dos eixos de estudo do Programa que irá cursar no Módulo Específico);

- 2ª Preferência - Eixos Módulo Específico (preferência por um dos eixos de estudo do Programa que irá cursar no Módulo Específico);
- Área do Distrito de Residência - adotou-se três áreas de residência prioritárias para a inscrição dos jovens:

<p>Área 1: Alto de Pinheiros, Barra Funda, Bela Vista, Belém, Butantã, Cambuci, Campo Grande, Consolação, Itaim Bibi, Jardim Paulista, Lapa, Liberdade, Moema, Mooca, Perdizes, Pinheiros, República, Santa Cecília, Santana, Santo Amaro, Saúde, Tatuapé, Tucuruvi, Vila Leopoldina, Vila Mariana</p>	<p>Área 2: Água Rasa, Aricanduva, Artur Alvim, Brás, Campo Belo, Carrão, Casa Verde, Cidade Líder, Cursino, Freguesia do Ó, Ipiranga, Jabaquara, Jaguará, Jaguaré, Limão, Mandaqui, Morumbi, Pari, Penha, Pirituba, Ponte Rasa, Raposo Tavares, Rio Pequeno, Sacomã, São Domingos, São Lucas, Sé, Socorro, Vila Andrade, Vila Formosa, Vila Guilherme, Vila Maria, Vila Matilde, Vila Medeiros, Vila Prudente, Vila Sônia.</p>	<p>Área 3: Anhanguera, Brasilândia, Bom Retiro, Cachoeirinha, Campo Limpo, Cangaíba, Capão Redondo, Cidade Ademar, Cidade Dutra, Cidade Tiradentes, Ermelino Matarazzo, Grajaú, Guaianases, Iguatemi, Itaim Paulista, Itaquera, Jaçanã, Jaraguá, Jardim Ângela, Jardim Helena, Jardim São Luís, José Bonifácio, Lajeado, Marsilac, Parelheiros, Parque do Carmo, Pedreira, Perus, São Mateus, São Miguel, São Rafael, Sapopemba, Tremembé, Vila Curuçá, Vila Jacuí.</p>
---	---	--

O questionário inicial de linha de base, por sua vez, possui a seguinte estrutura:

Quadro 10: Estrutura do questionário Inicial da linha de base do Programa

no.	Pergunta	Opções de Respostas
Perfil socioeconômico, cultural e escolar dos jovens		
1	Por favor, indique sua cor ou raça: (opção única)	a. Branca b. Preta c. Amarela d. Parda e. indígena
2	Por favor, indique seu estado civil: (opção única)	a. Solteiro(a) b. Casado(a) ou união estável c. Divorciado(a) d. Desquitado(a) ou separado(a) judicialmente e. Viúvo(a)
3	Você mora: (opção única)	a. Sozinho b. Com cônjuge c. Com família d. Com cônjuge e família e. Com amigos f. Outros. Quais:
4	Quantas pessoas residem em seu domicílio, além de você? (zero se você morar sozinho)	indicar número de pessoas além do informante
5	Qual tipo de domicílio você mora? (opção única)	a. Próprio, em seu nome ou cônjuge b. Próprio, da sua família c. Alugado, em seu nome ou cônjuge d. Alugado, por sua família e. Emprestado f. Outro. Qual:
6	Somando a renda de todas as pessoas na sua casa, qual a renda total, em reais: (opção única)	a. até R\$954,00 b. de R\$954,01 a R\$1.908,00 c. de R\$1.908,01 a R\$2.862,00 d. de R\$2.862,01 a R\$4.770,00 e. de R\$4.770,01 a R\$9.540,00

no.	Pergunta	Opções de Respostas
		f. mais de R\$9.540,01
7	Você utiliza: (múltipla escolha) (quadro: coluna não utilizo, próprio, emprestado, no trabalho)	a. Computador (desktop) b. Computador (notebook) c. Smartphone d. Impressora laser e. Impressora jato de tinta f. Impressora 3D g. Câmera de vídeo h. Máquina fotográfica digital
8	Com relação ao seu acesso à internet: (múltipla escolha)	a. Tenho internet a cabo, fibra ou rádio em casa b. Acesso à internet a cabo, fibra ou rádio compartilhada com um amigo ou vizinho c. Utilizo internet 3G, 4G ou 5G da minha operadora de telefonia d. Utilizo os serviços de uma <i>lan house</i> ou serviço público, como o ACESSA SP e os Telecentros e. Raramente acesso a internet
9	Já exerceu alguma atividade remunerada formal ou informal? (múltipla escolha)	a. sim, emprego formal, com carteira assinada (CLT) b. sim, funcionário público c. sim, trabalho informal d. sim, estágio remunerado e. sim, possui negócio formalizado próprio f. não
10	[Fluxo: Caso já tenha trabalhado] Com quantos anos você começou a trabalhar?	indicar idade completa na ocasião
11	Neste momento, exerce alguma atividade remunerada formal ou informal? (múltipla escolha)	a. sim, emprego formal, com carteira assinada (CLT) b. sim, funcionário público c. sim, trabalho informal d. sim, estágio remunerado e. sim, possui negócio formalizado próprio f. não
12	[Fluxo: Caso esteja trabalhando] Esta(s) atividade(s) toma(m) quanto do seu tempo? (opção única)	a. até 10 horas semanais, em média b. de 11 a 20 horas semanais, em média c. de 21 a 30 horas semanais, em média d. de 31 a 40 horas semanais, média e. mais de 40 horas semanais
13	Já empreendeu ou empreende algum tipo de negócio próprio? (múltipla escolha)	a. sim, já tive negócio próprio formalizado b. sim, tenho negócio próprio formalizado c. sim, já tive, mas não formalizado d. sim, tenho, mas não formalizado e. não, nunca tive
14	[Fluxo: Caso já tenha tido algum tipo de negócio próprio e não o tem mais] Por qual motivo não tem mais este negócio? (múltipla escolha)	a. não possuía o conhecimento necessário sobre como empreender b. não possuía o conhecimento técnico específico necessário para tocar o negócio c. não me adaptei à dinâmica de gerir um negócio próprio d. o negócio não se mostrou lucrativo e. decidi mudar de área de atuação f. recebi proposta de trabalho mais interessante g. outros. Quais:

no.	Pergunta	Opções de Respostas
15	Você possui uma formação profissional em nível médio ou superior? (opção única) Qual área? (identificar, a partir da resposta, na análise, se na área do Programa ou não)	a. sim, em nível médio b. sim, em nível superior c. sim, em nível médio e superior d. não
16	[Fluxo: Caso possua uma formação profissional] Você atua ou já atuou em sua área de formação profissional? (múltipla escolha)	a. sim, apenas no estágio b. sim, com emprego formal c. sim, com trabalho informal d. não
17	Você já fez ou faz parte de algum coletivo, grupo ou projeto, ligado ou não à economia solidária, como, por exemplo, trabalho voluntário? (opção única)	a. sim, já fiz b. sim, faço parte neste momento c. não
18	Você, ou alguém de sua família residindo no mesmo domicílio, já foi contemplado com alguma política afirmativa (cotas raciais ou sociais, por exemplo) em algum processo seletivo? (opção única)	a. sim b. não
19	Qual seu principal motivo para inscrever-se neste curso? (opção única)	a. aprofundar meus conhecimentos na área b. adquirir novos conhecimentos para aperfeiçoamento pessoal c. conseguir melhor posicionamento no mercado de trabalho d. mudar de área de atuação profissional e. meus pais ou amigos sugeriram que eu fizesse o curso f. meus professores sugeriram que eu fizesse o curso g. outro. Qual?
Conhecimentos dos jovens sobre os conteúdos a serem trabalhados no Programa		
20	Quais destas redes sociais você usualmente utiliza? (múltipla escolha) (quadro: coluna frequência de uso - não utilizo, raramente utilizo, 1 vez por semana, apenas aos finais de semana, de 3 a 6 dias por semana, todos os dias)	a. Facebook b. Instagram c. Twitter d. Tumblr e. Snapchat f. LinkedIn g. Outra. Qual? h. Não uso redes sociais
21	[Fluxo: caso utilize alguma rede social] Você utiliza as redes sociais para:	a. exprimir as suas opiniões b. busca de informações de assuntos do seu interesse c. manter contato com amigos e familiares d. divulgar produções artísticas suas e textos autorais e. organizar eventos f. divulgar suas atividades profissionais g. realizar contatos profissionais (networking) h. outro. Qual:

no.	Pergunta	Opções de Respostas
22	Você possui ou já possuiu algum blog, vlog ou canal no YouTube? (opção única) (se sim, e em uso, especifique o link)	a. sim b. não
23	Você já utilizou programas de edição de vídeo? (opção única)	a. sim, mas utilizo os recursos básicos do programa b. sim, e utilizo mais do que os recursos básicos do programa c. sim, e utilizo os recursos avançados do programa d. nunca usei
24	Você costuma jogar jogos digitais? (opção única)	a. sim, com frequência diária b. sim, de 3 a 4 vezes por semana c. sim, de 1 a 2 vezes por semana d. quinzenalmente e. mensalmente f. muito raramente g. nunca jogo
25	Assinale as alternativas com as quais já tenha tido alguma experiência: (múltipla escolha)	a. Desenvolvimento de Jogos Digitais/Games b. Desenvolvimento de Aplicativos c. Desenvolvimento de Projetos de Animação d. Produção de Conteúdo para Canais de Internet e/ou Websérie e. Produção de Obras Videomusicais f. Produção de Vídeo Jornalístico Investigativo g. Produção de Conteúdo Interativo (documentários interativos, livros h. interativos, plataformas interativas, dentre outras) i. Realidade X (Conteúdo Imersivo em 360, realidade virtual e outras tecnologias da mesma natureza) j. não tive experiência alguma com estas atividades
Expectativas de aprendizagem que possuem em relação aos cursos		
26	Já possui algum projeto que gostaria de desenvolver durante o curso por meio de alguma mentoria? (opção única)	a. sim b. não
27	[Fluxo] Se, sim, descreva-o um pouco.	400 caracteres
28	Com relação ao Módulo Geral, após ter recebido as informações das primeiras aulas, você acredita que ele terá qual importância na sua formação, de forma geral? (opção única)	a. muito importante b. importante c. pouco importante d. nenhuma importância
29	No Módulo Geral, você acredita que seria mais importante, para você, aprender sobre: (duas opções, no máximo)	a. Economia criativa b. Empreendedorismo c. Meios de Comunicação d. Projetos Culturais e. Direitos autorais f. Marketing para Projetos Culturais g. Leis de Incentivo e Financiamento h. Convergência das Mídias e Novas Tecnologias i. Aprender a elaborar um Projeto Cultural j. não sei dizer

no.	Pergunta	Opções de Respostas
		k. nenhuma é importante
30	Após o Módulo Geral, será oferecido um Módulo Complementar optativamente para você. (descrever com detalhes como se dará a oferta do módulo) Você tem interesse e disponibilidade de tempo para participar desta atividade não obrigatória? (opção única)	a. sim b. não c. não sei
31	Com relação ao Módulo Específico, você acredita que ele terá qual importância na sua formação? (opção única)	a. muito importante b. importante c. pouco importante d. nenhuma importância
32	Na sua opinião, quais conhecimentos serão os mais importantes a serem adquiridos no Módulo Específico? (descritivo)	400 caracteres
33	Você acredita que as suas escolhas para o Módulo Específico, realizadas no ato de inscrição, são as que melhor representam suas expectativas de campo de aprendizagem? (opção única)	a. sim b. estou em dúvida c. não, gostaria de rever
34	No Módulo Específico, você acredita que seria mais importante, para você: (opção única)	a. adquirir conceitos sólidos sobre a área específica de escolha b. desenvolver um projeto único na prática, do início ao fim c. ter diversos e variados exercícios práticos ao longo do curso d. outro. Qual?
35	[descrever com detalhes como se dará a oferta do Módulo Prático] Você pretende cursar o Módulo Prático? (opção única)	a. sim b. não c. não sei
36	[Fluxo: se quer participar do Módulo Prático] Como você gostaria de realizar seu Módulo Prático? (opção única)	a. por meio de estágio em uma empresa/instituição b. desenvolvendo um projeto próprio, com apoio de um mentor c. desenvolvendo um projeto coletivo, com apoio de um mentor

no.	Pergunta	Opções de Respostas
		d. outro. Qual?
37	Com relação ao Módulo Prático, você acredita que ele teria qual importância na sua formação?	a. muito importante b. importante c. pouco importante d. nenhuma
Considerações finais		
38	Você nos autoriza a inseri-lo em um grupo de whatsapp e um grupo de Facebook para que possamos manter contato com você e seu grupo?	a. sim b. não
39	Utilize este espaço para manifestar-se livremente sobre sua participação no Programa Sampa Criativa. (descritivo)	400 caracteres

Estratégias utilizadas para a coleta dos dados

Por tratar-se de um instrumento que deveria gerar a linha de base do Programa, nossa meta foi sempre alcançar o 100% de preenchimento do questionário, ao contrário dos cerca de 15 a 20% de retorno mais comuns em aplicação de questionários on-line.

Visando esse objetivo, como mencionamos acima, a aplicação do questionário inicial de linha de base foi realizada on-line, a princípio utilizando a plataforma *Survey Monkey*³, mas, já nos primeiros dias de uso, o sistema começou a apresentar diversos problemas técnicos, de falha no sistema enquanto o respondente efetuava o preenchimento do formulário. Um número considerável de questionários foi recebido sem o preenchimento total realizado.

Como medida de correção imediata, reproduzimos rapidamente o mesmo questionário na ferramenta *Google Forms* e relançamos o preenchimento para aqueles que ainda não o tinham realizado via *Survey Monkey* e também para aqueles cujos questionários estavam incompletos, em virtude dos problemas técnicos apresentados nesta plataforma.

Para além dos problemas técnicos iniciais enfrentados, a adesão ao preenchimento também sofreu uma queda brusca após os primeiros dias e, a despeito dos “recalls” que realizamos, o índice não aumentou consideravelmente. Imediatamente, mais duas estratégias foram adotadas: (1) envolvemos a direção e os professores do Senac para que estes fizessem um apelo ao preenchimento do questionário em sala de aula, por tratar-se de informações vitais ao processo de monitoramento do Programa; (2) também realizamos intervenções pelo WhatsApp,

³ Cabe ressaltar que realizamos algumas consultas técnicas ao suporte da empresa responsável pelo *Survey Monkey*, que apenas nos orientou a dar uma série de orientações extremamente técnicas aos respondentes, o que nos pareceu inviável de executar.

buscando sensibilizar os alunos a realizarem o preenchimento do instrumento e considerando que este canal permite chegarmos mais próximos aos jovens.

Por fim, já na última semana, identificamos todos os alunos que ainda não tinham respondido ao questionário, totalizando o número de 65 (sessenta e cinco) e o aplicamos presencialmente no intervalo das aulas do Senac, por meio de formulários impressos. Parte destes 65 alunos não foram alcançados e outros preferiram entrar on-line e realizar o preenchimento. Ao todo foram coletados 21 (vinte e um) questionários em papel, que foram inseridos no *Survey Monkey* manualmente. **Por fim, 151 (cento e cinquenta e um) alunos preencheram com êxito o questionário inicial de linha de base e é com este universo que apresentamos os dados de perfil na sequência.**

Os dados provenientes das coletas realizadas pelo *Survey Monkey* e pelo *Google Forms* tiveram que passar por um processo detalhado de compatibilização, uma vez que cada um dos aplicativos tem sua forma própria de gerar a estrutura do arquivo e o registro das informações coletadas. Optamos por adequar à estrutura do *Survey Monkey*, mais estruturada, mas os dados não puderam ser reinseridos na plataforma, por limitação da ferramenta. Assim, os dados foram organizados em planilha Excel e nesta ferramenta processados.

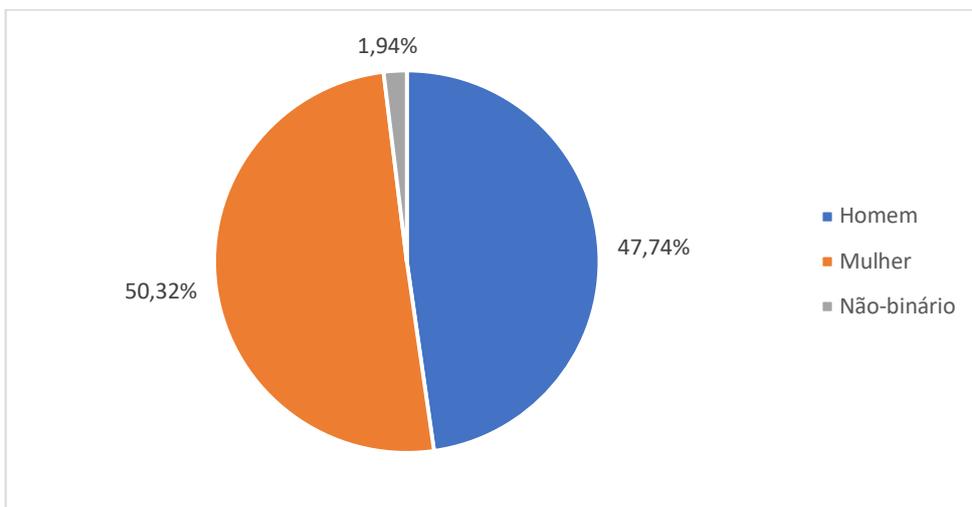
Resultados obtidos pela aplicação do questionário inicial de linha de base

Todas as tabelas e gráficos referidos ao longo desse capítulo encontram-se no Anexo 5, em documento à parte deste para consulta detalhada. Iremos tecer algumas considerações e faremos menções a elas, sempre indicando a numeração para facilitar a consulta. O Anexo 5 possui também um índice automático a partir do qual pode-se acessar rapidamente todas as tabelas e gráficos contidos nele e referidos aqui.

Perfil do aluno

Havia alguns pressupostos no Edital de seleção para participação no Programa relativos à distribuição por área distrital e igualdade de oportunidades no que diz respeito ao gênero. Ambos os critérios foram mantidos, sendo que houve uma adesão ligeiramente maior de mulheres ao Programa (50,3%).

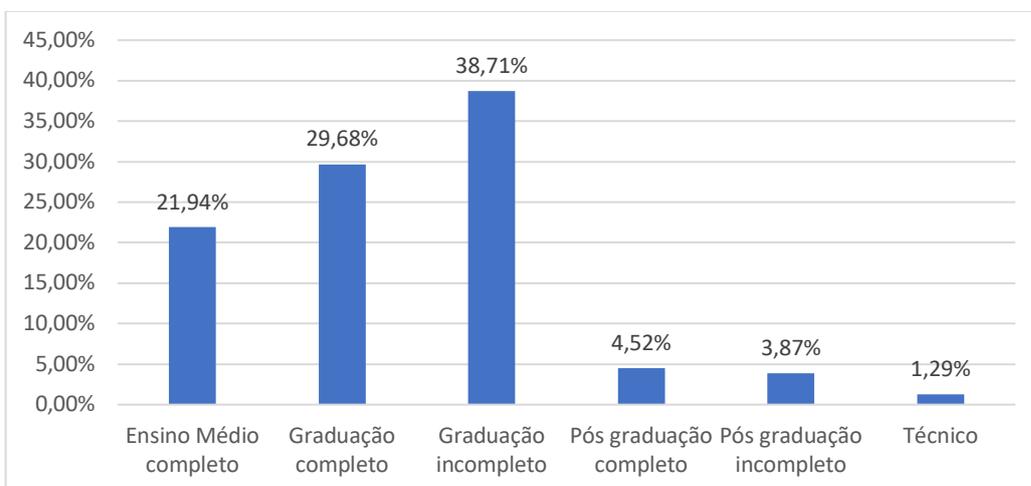
Gráfico 1 - Distribuição por gênero



Fonte: Programa Sampa Criativa – formulário de inscrição, set-2018

A maioria dos jovens, cerca de 68%, está cursando ou já possui nível superior, enquanto 8% está cursando ou já finalizou algum tipo de pós-graduação. Como cerca de 74% dos jovens está na faixa etária entre os 22 e 30 anos (tabela 1).

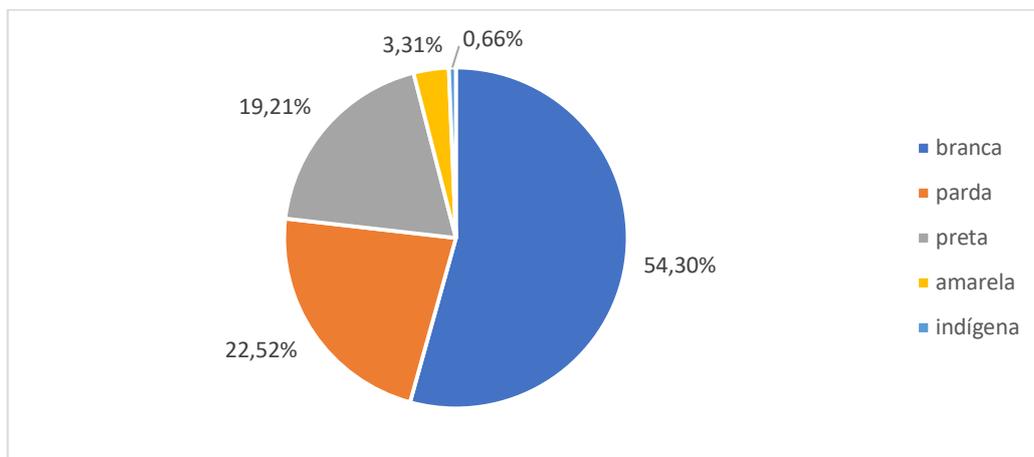
Gráfico 2 - Distribuição por escolaridade



Fonte: Programa Sampa Criativa – formulário de inscrição, set-2018

No que diz respeito à equidade de raça e cor, os critérios do Programa não previram algum tipo de política inclusiva, o que pode ser observado pelo gráfico que se segue, no qual 54% declarou ser branco, em oposição aos 22% de pardos e 19% de pretos.

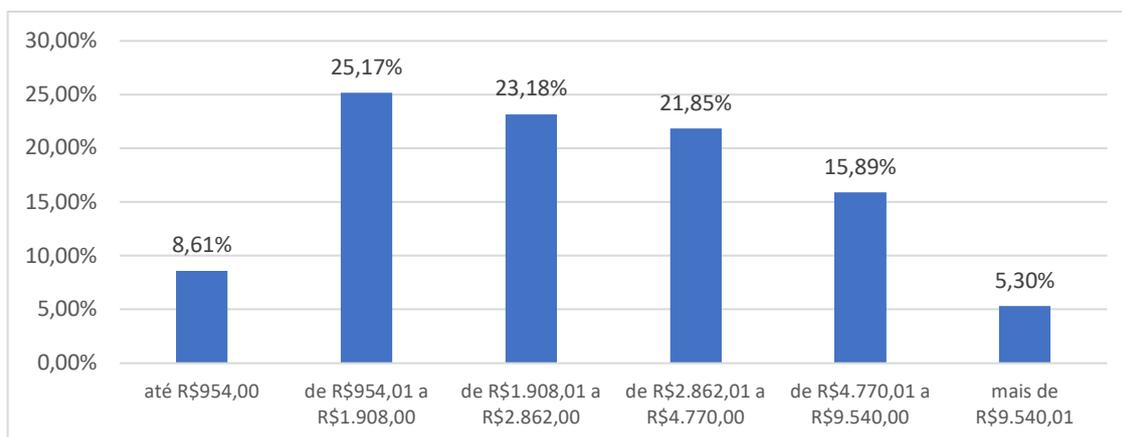
Gráfico 3 - Distribuição por raça/cor



Fonte: Programa Sampa Criativa - questionário de linha de base, nov-2018

No que diz respeito à composição familiar, 95% dos jovens são solteiros (tabela 6), sendo que 74% do total deles ainda mora com a família (tabela 8), a despeito da distribuição etária mencionada anteriormente. As famílias configuram-se com leve concentração na faixa dos três membros no domicílio (28%) (tabela 9). Poucas famílias possuem 5 membros ou mais e 56% deles mora em casas próprias da família (tabela 10). A renda familiar está relativamente distribuída nas faixas de 1 a 2 s.m., 2 a 3 s.m. e 3 a 4 s.m., sendo que ¼ dos jovens está na faixa de 1 a 2 s.m, a mais expressiva dentre todas.

Gráfico 4 – Renda familiar



Fonte: Programa Sampa Criativa - questionário de linha de base, nov-2018

Acesso a equipamentos tecnológicos e rede de dados

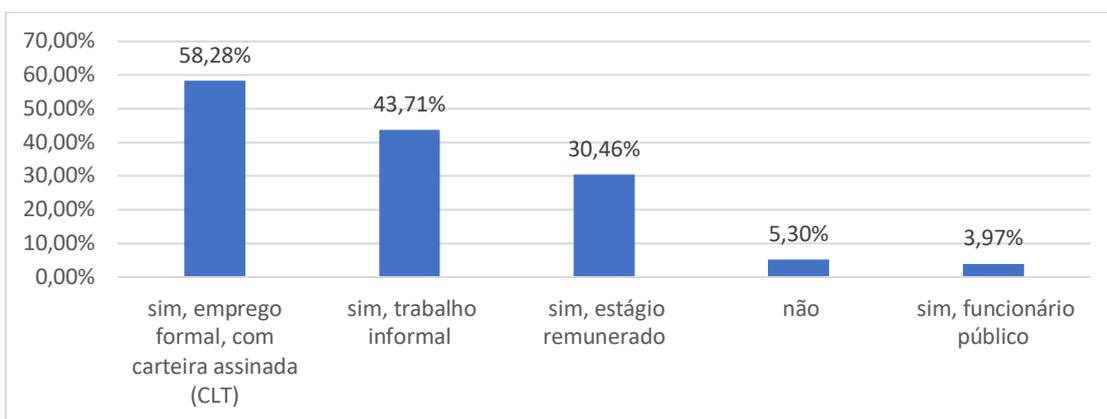
Com relação ao acesso a equipamentos de tecnologia digital e internet, a maioria possui computadores notebook (68%) em contraposição àqueles que não possuem computadores desktop (51%), denotando uma tendência do mercado do uso de computadores portáteis. Impressora laser (84%), Impressora jato de tinta (57%), câmera de vídeo (58%) e câmera

fotográfica digital (51%) são equipamentos nunca utilizados pela maioria, enquanto o smartphone é adotado por mais de 91%, segundo os respondentes (tabela 14). A maioria, 85%, possui acesso à internet a cabo, fibra ou rádio em casa e quando não, acessa por internet 3G, 4G ou 5G de operadoras de telefonia móvel (tabela 15).

Sobre inserção no mercado do trabalho

A maioria dos alunos já exerceu alguma atividade remunerada, sendo que 62% já teve inserido formalmente no mercado do trabalho, CLT ou estatutário, sem contar os estágios remunerados, também com percentual significativo (30%). No entanto, o trabalho informal é bastante presente também, pois 44% já exerceu alguma atividade informal. Chama a atenção o fato de 55% dos alunos terem iniciado no mercado de trabalho entre 16 e 18 anos (tabela 17).

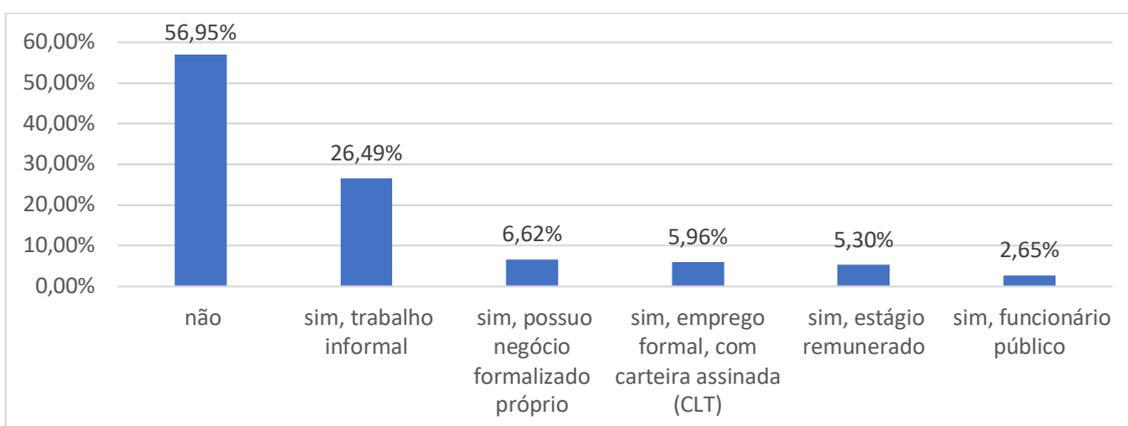
Gráfico 5 – Já exerceu atividade remunerada formal ou informal



Fonte: Programa Sampa Criativa - questionário de linha de base, nov-2018

No entanto, a maior parte dos alunos (57%) declarou não estar exercendo atividade remunerada agora ou estar exercendo atividade remunerada informal (27%), indicando uma fragilização do vínculo de trabalho da maioria dos respondentes.

Gráfico 6 – Exerce atividade remunerada formal ou informal neste momento



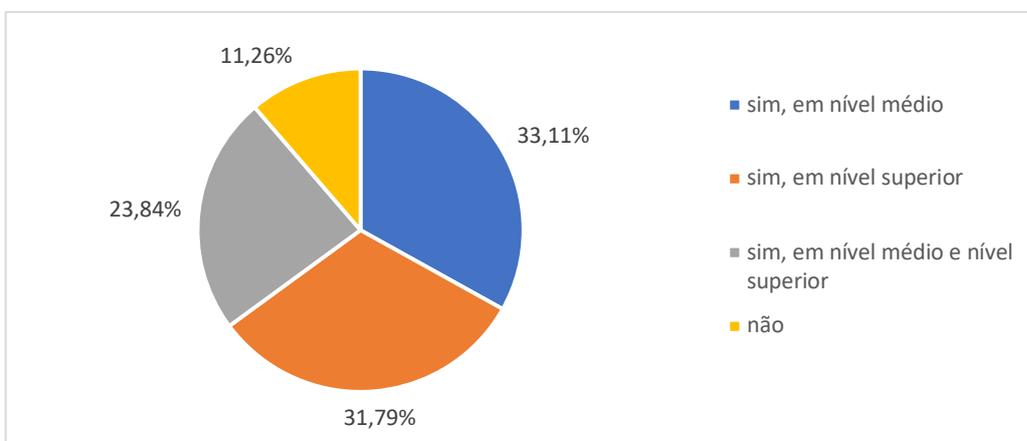
Fonte: Programa Sampa Criativa - questionário de linha de base, nov-2018

A maior parte dos respondentes (69%) nunca empreendeu ou está empreendendo (tabela 20) e, daqueles que já tiveram um negócio, 36% desistiu porque considerou não ter conhecimento para o negócio ou técnico suficiente para manter o negócio (tabela 21).

Formação profissional

Apenas 11% dos respondentes não possui algum tipo de formação profissional em nível médio ou superior, sendo que 55% possui ao menos uma formação profissional em nível superior. 64% dos alunos atua ou já atuou profissionalmente na área de formação (tabela 24).

Gráfico 7 – Possui uma formação profissional em nível médio ou superior



Fonte: Programa Sampa Criativa - questionário de linha de base, nov-2018

Participação em coletivos

Apenas 21% dos alunos participam de algum tipo de coletivo, 34% já participaram alguma vez e os demais nunca participaram (tabela 25).

Políticas afirmativas

57% dos alunos declararam que eles ou alguém da família residindo no mesmo domicílio não foram contemplados com alguma política afirmativa (cotas raciais ou sociais, por exemplo) em algum processo seletivo (tabela 26).

Motivos para participação no Programa

Fundamentalmente, os respondentes assinalaram que foram motivados a participar do Programa para aprofundar seus conhecimentos na área (34%), conseguir melhor posicionamento no mercado de trabalho (29%) e adquirir novos conhecimentos para aperfeiçoamento pessoal (23%) (tabela 27).

Redes Sociais e ferramentas

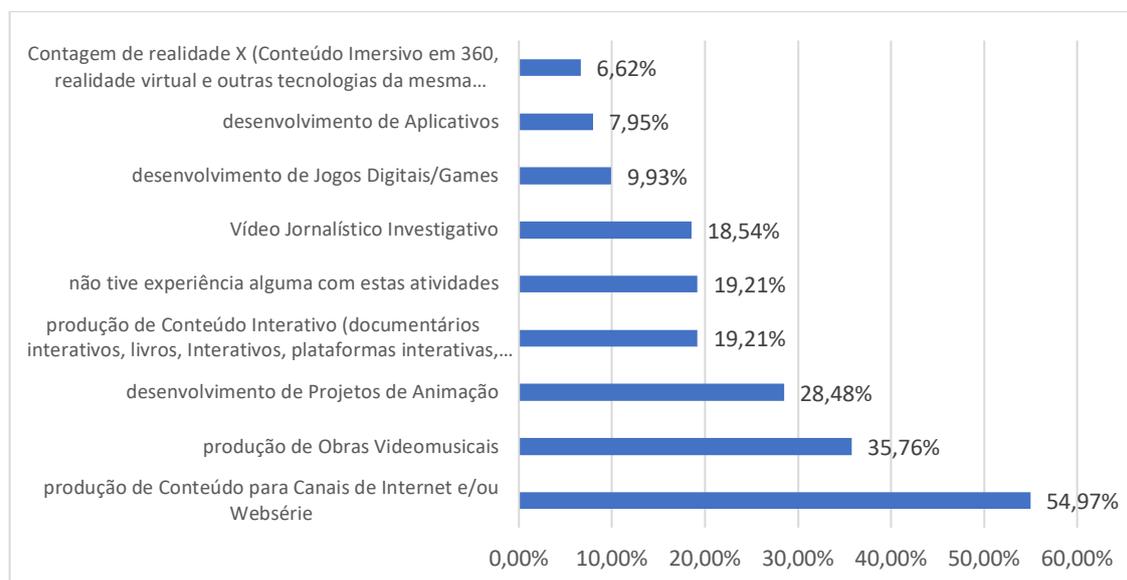
Das redes sociais, o Facebook (82%) e o Instagram (82%) são os mais acessados, todos os dias ou quase todos os dias da semana (tabela 30). A maioria deles, 88%, utiliza as redes para busca de informações de assuntos do seu interesse, manter contato com amigos(as) e familiares (77%) ou, ainda, realizar contatos profissionais (networking) (61%) (tabela 32).

Aproximadamente 38% dos respondentes possui ou já possuiu algum blog, vlog ou canal no YouTube (tabela 34); 91% deles utiliza programa de edição de vídeo com menor ou maior grau de autonomia (tabela 36) e 56% não joga ou raramente joga jogos digitais (tabela 37).

Experiências nas áreas do Programa

Das áreas que o Programa oferecerá a partir do Módulo Específico, 55% já teve experiência na produção de conteúdo para canais de internet e/ou website. Apenas 19% dos alunos não teve nenhuma experiência nas áreas de formação do Programa.

Gráfico 8 – Experiência anterior nas temáticas do Programa



Fonte: Programa Sampa Criativa - questionário de linha de base, nov-2018

Projeto para desenvolver durante o Programa

Dos alunos respondentes, 39% declarou que possui algum projeto que gostaria de desenvolver durante o Programa (tabela 39). A maior parte daqueles que descreveram seus projetos, mencionou projetos com webséries (7), youtube (4), documentários (4) e animação (4). Foram mencionados com menor frequência: roteirização, eventos musicais, criação de coletivos,

execução de curtas e longas metragem. Outros temas, como videoclipes, games e educação foram mencionados apenas uma vez. Para mais detalhes, consultar a tabela 40.

Módulo Geral

A maior parte dos alunos, 89%, considerou que o Módulo Geral, dentro da estrutura do Programa, é muito importante ou importante para a formação geral (tabela 41) e os temas mais mencionados foram Leis de incentivo e financiamento (35%) e aprender a elaborar um projeto cultural (29%).

Gráfico 9 – No Módulo Geral, você acredita que seria mais importante, para você, aprender sobre:



Fonte: Programa Sampa Criativa - questionário de linha de base, nov-2018

Módulo Específico

Já para 95% dos alunos, o Módulo Específico é muito importante ou importante, sendo que muito importante chega a 75%, ou seja, há uma alta expectativa em relação a esta etapa da formação (tabela 40). Na tabela 45, há 140 menções do que os alunos acreditam ser importante aprender nesta etapa da formação. A maior parte deles espera ter um aprofundamento da teoria na prática, troca de experiências, formação de networking e apropriarem-se de ferramentas que os possibilitem desenvolverem seus projetos de forma mais profissional.

Em uma outra questão, a maior parte dos alunos (40%) manifestou preferência por ter variados exercícios práticos ao longo do curso nesta etapa, mas também deseja adquirir conceitos sólidos sobre a área específica de escolha/estudo, ou seja, agregar fundamentos teóricos com muitos exercícios práticos, corroborando o que escreveram na questão aberta, esta mais detalhada.

Gráfico 10 – O que gostariam de obter de conhecimento no Módulo Específico

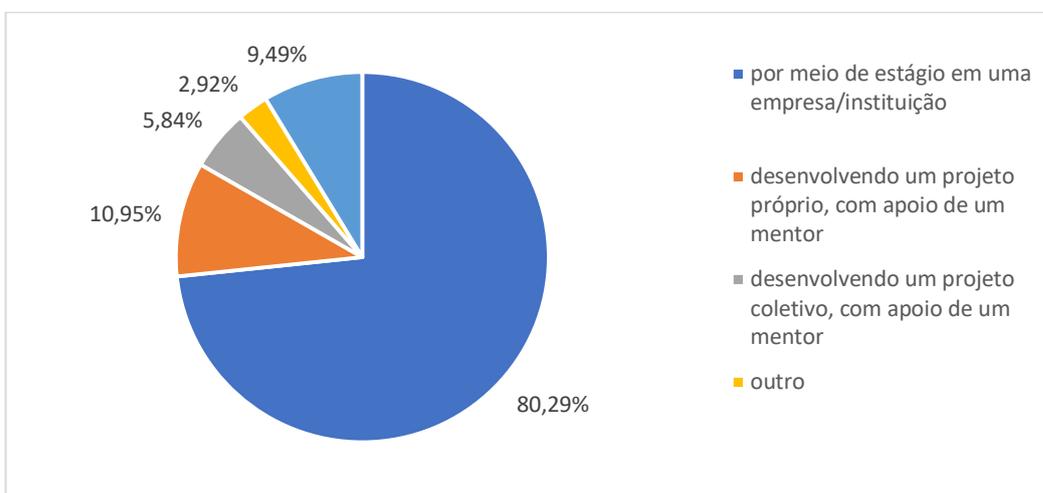


Fonte: Programa Sampa Criativa - questionário de linha de base, nov-2018

Módulo Prático

Alunos que declararam que gostariam de ser aceitos no Módulo Prático foram 89% (tabela 49) e, desses, a maior parte, 80%, gostaria de fazê-lo por meio de estágio em uma empresa/instituição. Também neste módulo, 95% declarou que considera o módulo muito importante (83%) ou importante (tabela 50), retomando o nível alto de expectativa em relação a essa etapa formativa.

Gráfico 11 – Como gostaria de realizar o Módulo Prático



Fonte: Programa Sampa Criativa - questionário de linha de base, nov-2018

Avaliação sobre a participação no Programa

Na tabela 52 estão listadas 76 manifestações livres dos alunos sobre sua participação no Programa, até o momento da resposta. Chama a atenção a quantidade de menções positivas à iniciativa. Poucos foram os problemas e empecilhos relatados. Como exemplo, podemos citar a

ausência de qualquer espécie de auxílio alimentação e transporte, apenas mencionado uma vez. Outro tema bastante citado nesta e em outras questões, apesar dos frequentes e-mails de contato com os alunos e dos informes em sala de aula, foi a pouca informação acerca das fases subsequentes do Programa.

A boa experiência com os professores do Senac e o contato com os colegas, proporcionando trocas de experiências, voltou a ser citada diversas vezes, além da importância de aprenderem a planejar seus projetos pessoais com base no conhecimento adquirido em sala de aula.

A oportunidade de participar de um programa público, que se pretende inclusivo na área, também foi amplamente elogiado em variadas manifestações dos alunos:

“Minha participação no Projeto Sampa Criativa está sendo uma incrível oportunidade de experimentação e aprendizagem no áudio visual. Em uma área totalmente excludente para quem não tem condições financeiras de manter e se manter no curso/graduação, o projeto está me possibilitando o acesso e me apresentando diversas possibilidades na área. Estou de fato me descobrindo e grato por essa oportunidade. Nesse primeiro módulo, a ótima estrutura do Senac junto às aulas teóricas dos professores, estão fazendo com que meu interesse em começar o módulo prático aumente ainda mais. Espero estar mais envolvido, aprendendo, trocando informações e contatos para que eu consiga me recolocar no mercado de trabalho, que no momento está sendo uma das minhas principais prioridades.”

E, também:

“O programa está sendo uma iniciativa surpreendente, trazendo jovens de toda Grande São Paulo e regiões periféricas, carregando cada um referências e conhecimentos no mundo do Audiovisual, os professores são sensacionais e sabem do que o mercado necessita.”

3.5. Produto 19 – Relatório de Avaliação do Módulo Geral – Professores e Alunos

Como mencionamos, a avaliação do Programa visa realizar um balanço global sobre a realização do mesmo, captando o alcance dos principais objetivos estipulados inicialmente. Os primeiros instrumentos de avaliação do Programa foram desenvolvidos para a avaliação do Módulo Geral. Eles foram estruturados basicamente em duas partes: uma com algumas assertivas para as quais eles declararam maior ou menor discordância e três questões abertas para que pudessem manifestar abertamente suas opiniões.

Alunos e professores do Senac foram convidados a responder as questões do instrumento.

Os questionários de avaliação possuem a seguinte estrutura:

Quadro 11: Estrutura do questionário de avaliação – alunos

no.	Pergunta	Opções de Respostas
1	<p>Indique o seu grau de concordância para as seguintes afirmativas abaixo: (opção única na linha)</p> <p>(quadro: coluna grau de concordância - Discordo plenamente, Discordo parcialmente, Não concordo nem discordo, Concordo parcialmente, Concordo plenamente)</p>	
	<p>a. De forma geral, o curso do Módulo Geral atendeu minhas expectativas iniciais</p> <p>b. Os conteúdos das aulas foram relevantes</p> <p>c. As metodologias de aula durante o curso foram adequadas</p> <p>d. O curso permitiu o aprofundamento dos conteúdos</p> <p>e. O curso atingiu os objetivos propostos</p> <p>f. O programa do curso, como foi apresentado, foi desenvolvido na integralidade</p> <p>g. A abordagem teórica do curso foi suficiente</p> <p>h. A abordagem prática do curso foi suficiente</p> <p>i. A carga horária do curso foi bem distribuída</p> <p>j. As instalações e recursos foram adequados</p> <p>k. Os materiais e recursos disponibilizados foram satisfatórios</p>	<p>l. Meu aproveitamento neste curso foi bom</p> <p>m. Poderei aplicar os conhecimentos adquiridos durante o curso na minha prática profissional</p> <p>n. Poderei aplicar os conhecimentos adquiridos durante o curso no desenvolvimento do meu projeto</p> <p>o. Os professores demonstraram clareza e objetividade ao expor os assuntos</p> <p>p. Os professores demonstraram conhecimentos suficientes sobre os assuntos tratados no curso</p> <p>q. Houve sequência e desencadeamento lógico dos assuntos e conteúdos</p> <p>r. O entrosamento do grupo foi bom</p> <p>s. O curso estimulou ou desencadeou novas ideias</p> <p>t. As instalações físicas foram suficientes para o desenvolvimento dos projetos</p>
2	O que você mudaria neste módulo do curso? (descritivo)	400 caracteres
3	O que você mais gostou neste módulo do curso? (descritivo)	400 caracteres
4	Fique à vontade para fazer outras considerações neste espaço: (descritivo)	400 caracteres

Quadro 12: Estrutura do questionário de avaliação – professores

no.	Pergunta	Opções de Respostas
1	<p>Indique o seu grau de concordância para as seguintes afirmativas abaixo: (opção única na linha)</p> <p>(quadro: coluna grau de concordância - Discordo plenamente, Discordo parcialmente, Não concordo nem discordo, Concordo parcialmente, Concordo plenamente)</p>	<p>a. O perfil dos alunos atendeu minhas expectativas iniciais</p> <p>b. Os alunos possuíam familiaridade com os conteúdos trabalhados em aula</p> <p>c. Consegui aprofundar os conteúdos como planejado</p> <p>d. O programa do curso foi plenamente desenvolvido</p> <p>e. A carga horária do curso foi suficiente para o desenvolvimento do conteúdo</p> <p>f. O aproveitamento dos alunos neste curso foi bom</p> <p>g. Os alunos demonstraram interesse pelos assuntos abordados</p> <p>h. O entrosamento do grupo foi bom</p> <p>i. Os alunos demonstraram ter desenvolvido novas ideias no contexto do curso</p>

no.	Pergunta	Opções de Respostas
2	Quais foram as maiores dificuldades em relação aos alunos? (descritivo)	400 caracteres
3	O que você mais gostou neste módulo do curso? (descritivo)	400 caracteres
4	Fique à vontade para fazer outras considerações neste espaço: (descritivo)	400 caracteres

Estratégias utilizadas para a coleta dos dados

A aplicação dos questionários de avaliação para alunos e professores foi realizada on-line utilizando a plataforma *Survey Monkey*. Apesar dos problemas apresentados na versão do questionário inicial de linha de base, recebemos a informação do suporte da empresa responsável pelo *Survey Monkey* que questionários mais simples – o questionário anterior foi considerado de alta complexidade estrutural pelo suporte da empresa – costuma ter melhor desempenho.

Apenas 4% dos questionários de alunos apresentaram algum problema na finalização do preenchimento, índice muito inferior à experiência anterior. A adesão de professores foi de 100% e a de alunos chegou próximo aos 80%. Foram realizados apenas dois “recalls” durante o período de dez dias.

Resultados obtidos pela aplicação dos questionários de avaliação

Encontram-se no anexo deste relatório todas as tabelas provenientes do processamento dos questionários de avaliação para alunos e professores para consulta detalhada. Vamos tecer algumas considerações, entretanto, no texto que segue.

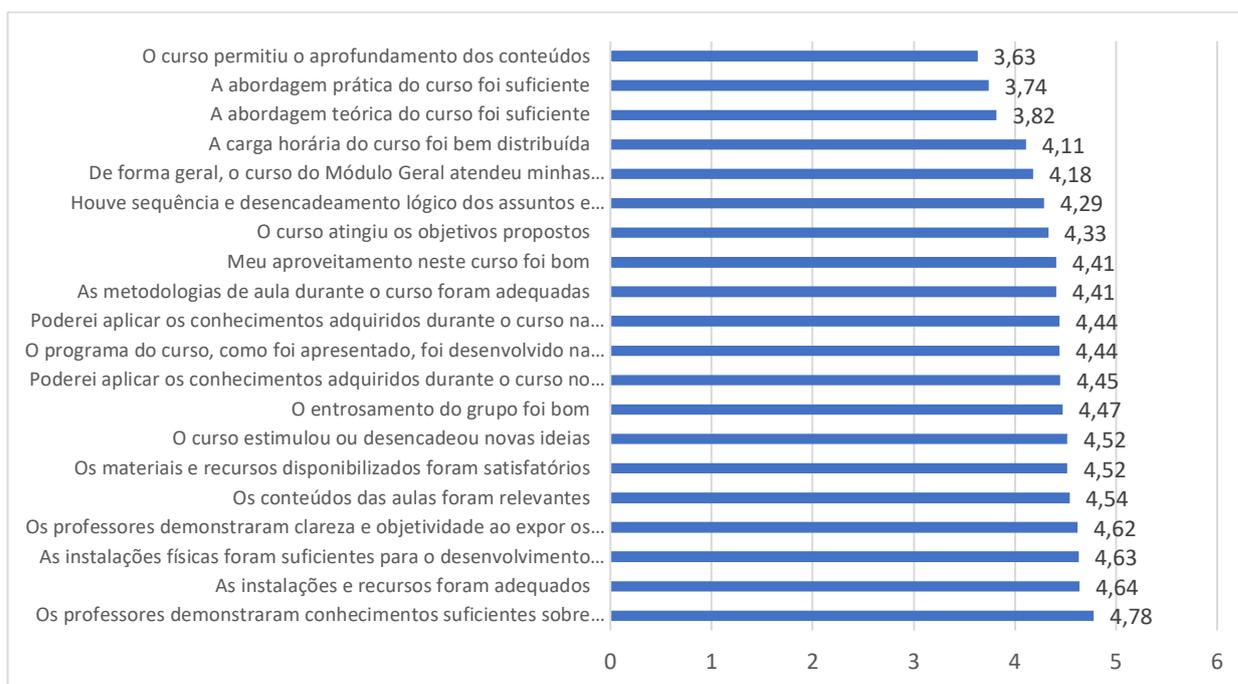
Alunos

Analisando a Tabela 53, na qual foram aplicados notas/pesos aos itens, observamos que os itens melhor avaliados foram: Os professores demonstraram conhecimentos suficientes sobre os assuntos tratados no curso (nota 4,78), As instalações e recursos foram adequados (nota 4,64), As instalações físicas foram suficientes para o desenvolvimento dos projetos (nota 4,63) e Os professores demonstraram clareza e objetividade ao expor os assuntos (nota 4,62). Desta forma, as melhores avaliações tenderam aos itens relacionados ao conhecimento e didática dos professores e às instalações/estrutura do Senac.

Por outro lado, as piores avaliações ficaram por conta de: A abordagem teórica do curso foi suficiente (nota 3,82), A abordagem prática do curso foi suficiente (nota 3,74) e O curso permitiu

o aprofundamento dos conteúdos (nota 3,63). Estes itens estão fortemente relacionados ao reclame geral de que o curso deveria ter sido mais extenso, possibilitando maior aprofundamento dos temas que o programa do curso propôs abordar. Se observarmos os itens próximos, com menores notas, estes também têm forte relação com a aquisição de conteúdo.

Gráfico 12 – Alunos: Grau de concordância (Média)



Fonte: Programa Sampa Criativa - questionário de avaliação - alunos, nov-2018

Na Tabela 55 os alunos puderam relacionar o que mudariam no Módulo Geral do Programa. A maior parte dos respondentes, 32%, mencionou que a carga horária do módulo deveria ser revista para mais horas, de forma a acomodar o conteúdo com maior aprofundamento. Outros 21%, solicitou aprofundamento de conteúdos específicos que, na maior parte dos casos, não teriam sido aprofundados por conta da carga horária insuficiente. A didática foi mencionada em 30% dos casos, normalmente relacionada ao desenvolvimento do projeto do curso e outra menção mais recorrente, 17%, foi a do horário vespertino destinado ao curso ser inadequado para aqueles alunos que trabalham ou moram muito longe.

Na Tabela 56 os alunos mencionaram o que mais gostaram no curso e classificamos as respostas nos seguintes agrupamentos: 38% dos alunos considerou que o conhecimento adquirido foi muito bom e fundamental para seu crescimento profissional; os professores do Senac foram muito elogiados e mencionados por 26% dos respondentes, seguido pelo apreço ao desenvolvimento dos projetos (25%) e pelo rol de disciplinas ofertado, que foi considerado muito bom por 24% dos alunos, além da rica experiência que tiveram com a interação com colegas, mencionada por 22% deles. Além disto, didática (14%) e infraestrutura do Senac (8%) também foram grupos mencionados.

De forma geral, a disponibilidade e envolvimento dos professores, a possibilidade de troca com os colegas e o desenvolvimento do projeto de curso foram a combinação que, segundo os alunos, foi o que de melhor o curso proporcionou.

Na última pergunta do questionário de alunos (tabela 57), abrimos para considerações gerais e neste espaço a maior parte foi elogiosa ao Programa. Algumas reivindicações foram retomadas, como maior carga horária, mudança do período das aulas e maior aderência da teoria à prática, apesar dos elogios à adoção do desenvolvimento do projeto de curso.

Foi neste espaço onde surgiram mais registros por escrito pela adoção de algum tipo de auxílio transporte e/ou alimentação.

Professores

Analisando a Tabela 58, na qual foram aplicadas notas/pesos aos itens, observamos que os itens melhor avaliados foram: O programa do curso foi plenamente desenvolvido (nota 4,89), Consegui aprofundar os conteúdos como planejado (nota 4,56) e Os alunos demonstraram ter desenvolvido novas ideias no contexto do curso (nota 4,56), itens mais relacionados ao desenvolvimento do programa do curso.

As avaliações com menor nota foram: Os alunos possuíam familiaridade com os conteúdos trabalhados em aula (nota 3,76), O perfil dos alunos atendeu minhas expectativas iniciais (nota 3,67) e Os alunos demonstraram interesse pelos assuntos abordados (nota 3,67), cuja temática tem mais proximidade ao perfil dos alunos aderente ao curso.

Gráfico 13 – Professores: Grau de concordância (Média)



Fonte: Programa Sampa Criativa - questionário de avaliação - professores, nov-2018

Com relação às dificuldades enfrentadas, os professores se dividem em dois grupos (tabela 60), praticamente ao meio. Um acredita que os alunos tiveram pouco envolvimento, sobretudo no início do módulo, havia pouco compromisso com horários e atividades e esperavam alunos mais iniciantes. No entanto, havia alunos já com vasta experiência na área e foi necessário um período de acomodação para que as aulas fluíssem melhor. O outro grupo acreditou que tudo fluiu bem, que houve grande entrosamento dos alunos e dos professores.

Contudo, quando analisamos as respostas da questão seguinte – o que mais gostaram nesta experiência (tabela 61) – eles são unânimes em dizer do envolvimento dos alunos nas aulas, na execução dos projetos e o que pareceu serem elementos dificultadores no início, transformaram-se em potencialidades no desenvolvimento das aulas. A própria pluralidade de alunos, no que diz respeito às bagagens profissionais, mencionada na questão anterior como um fator preocupante, tornou-se um elemento de desenvolvimento do grupo, na visão de um dos professores.

De qualquer forma, ficam como pontos de atenção, mencionados na última questão (tabela 62), olhar mais apurado sobre o perfil dos alunos, um melhor planejamento e conhecimento sobre o Programa por parte do corpo docente e, também os professores acreditam que a carga horária deva ser revista para maior.

3.6. Considerações gerais e recomendações acerca dos dados coletados junto aos jovens e professores do Módulo Geral

Para futuras edições, a despeito da excelente avaliação que em geral pudemos verificar até o momento, apontamos os seguintes aprimoramentos:

- 1) Incluir outros critérios, além de gênero e distrito de moradia, como cor e raça e, na medida do possível, socioeconômico, para seleção dos jovens tendo em vista auxiliar na garantia de maior inclusão e equidade ao Programa.
- 2) Vincular o fornecimento de algumas informações ao momento da inscrição e outras ao momento da confirmação de participação no Programa, dada a dificuldade apresentada na captação das informações pelo instrumento do questionário inicial de linha de base.
- 3) Atender, numa próxima edição, a demanda dos alunos por mais informações sobre as etapas subsequentes, por meio de um site, portal, página em rede social ou ainda outro meio, que seja implantado e gerido desde antes do início do Programa.
- 4) Tentar viabilizar auxílio transporte e/ou alimentação (ainda que pouco mencionado nos questionários) como mecanismos complementares de inclusão da população mais socioeconomicamente vulnerável.
- 5) Considerar predileção pelo horário da manhã declarada pelos jovens na organização de uma próxima edição, de forma a permitir uma melhor organização da agenda dos alunos.
- 6) Repensar (aumentar) carga horária e/ou programa do curso do Módulo Geral (reduzir, enxugar), possibilitando maior aprofundamento teórico dos temas debatidos.
- 7) Envolver mais o corpo docente, seja do Senac ou outra instituição que venha a assumir o

Módulo Geral numa próxima edição, no sentido de fazer com que se apropriem melhor do desenho do Programa, permitindo maior troca de informações e experiências, que favoreça tanto a execução do Módulo Geral quanto dos módulos subsequentes de forma harmônica.

- 8) Fazer uma análise mais detalhada sobre a heterogeneidade do perfil de conhecimento dos alunos na área, entendendo seus limites e potencialidades para que em uma nova edição seja possível explorar este cenário logo na largada do Módulo Geral, com o mínimo de impactos negativos, como mencionados pelos professores e pelos próprios alunos.

4. Lista de documentos anexos ao relatório

- **ANEXO 1** – Matriz Avaliativa de Indicadores
- **ANEXO 2** – Questionário Linha de Base
- **ANEXO 3** – Questionário Avaliação Módulo Geral – alunos
- **ANEXO 4** – Questionário Avaliação Módulo Geral – professores
- **ANEXO 5** – Tabelas e gráficos (Linha de Base + Avaliação Módulo Geral)

PROGRAMA SAMPA CRIATIVA 2018

Iniciativa: Spcine

Assessoria Técnica: Tomara! Educação e Cultura

RELATÓRIO FASE 2

São Paulo, maio de 2019

À Spcine - Empresa de Cinema e Audiovisual de São Paulo/PMSP

Ref.: Assessoria técnica para realização do acompanhamento pedagógico, monitoramento e avaliação do Programa SP Criativa de acordo com Edital n. 06/2018/Spcine “Chamamento para credenciamento de interessadas em realizar o acompanhamento pedagógico do Programa “Sampa Criativa 2018”.

ENTREGA DO RELATÓRIO PARCIAL* DA FASE 2, que contempla os seguintes produtos:

Produto 6 – Seleção e inserção de alunos no Módulo Específico.

Produto 20 – Relatório de Avaliação do Módulo Específico

* O Produto 3 – Formulação e realização do módulo optativo complementar “Pesquisa para narrativas de projetos culturais com foco em Território, História e Diversidade” e o Produto 5 – Dez (10) reuniões para planejamento, orientação e acompanhamento pedagógico relacionadas ao Módulo Específico, que também compõem esse relatório será entregue em sua versão final, prevista para 31 de maio de 2019.

Atenciosamente,



Ana Luiza Mendes Borges

Sócia-diretora

Tomara Educação e Cultura LTDA - EPP

analuiza@tomaraeducacaoecultura.com.br

EXPEDIENTE

GESTÃO GERAL

SPCINE

Laís Bodanzky - Diretor Presidente

Renato Nery - Diretor Executivo

Carolina C. Narchi - Coordenadora de Formação

Claudia Moraes Fernandes - Assessora Executiva

ASSESSORIA TÉCNICA

Tomara! Educação e Cultura

Ana Luiza Mendes Borges

Júlia Serra Young Picchioni

Camila Iwasaki

Clara de Assunção Azevedo

Equipe técnica

Projeto pedagógico

Crislei Custódio

Monitoramento e Avaliação

Frederica Padilha

Assistência Geral

Clarissa Batalha

Administrativo Financeiro

Claudia Tamashiro

SUMÁRIO

Apresentação

3. Frente Monitoramento e Avaliação

- 3.1. Breve introdução sobre a frente e seus componentes
- 3.2. Apresentação do processo e dos resultados do Monitoramento e Avaliação do Módulo Específico
 - 3.2.1. ETAPA DE INSCRIÇÃO / ENTURMAÇÃO DOS JOVENS
 - 3.2.2. ACOMPANHAMENTO E CONTROLE DO FLUXO DOS ALUNOS
 - 3.2.3. CONSIDERAÇÕES ACERCA DO MÓDULO ESPECÍFICO
- 3.3. Apresentação do processo e dos resultados do Monitoramento e Avaliação dos módulos optativos 1 e 2

Apresentação

Este relatório tem por finalidade apresentar o trabalho desenvolvido pela Tomara! Educação e Cultura no âmbito de sua assessoria ao Programa Sampa Criativa, promovido pela Spcine.

As três frentes de ação da Tomara - a saber (i) assessoria à gestão do Programa, (ii) assessoria pedagógica e (iii) monitoramento e avaliação - embora independentes, tem sido, desde o início, desenvolvidas de forma inter-relacionada, mantendo as diversas ações empreendidas sempre alinhadas aos objetivos do trabalho como um todo.

Nesse sentido, optou-se por juntar em um mesmo relatório todas as atividades desenvolvidas nessa chamada Fase 2, que contempla os Módulos Optativos e o Módulo Específico. Ou seja, em vez de pulverizar em diversos subprodutos, como descrito inicialmente em nossa proposta, acordou-se que um melhor modelo de entrega seria esse, mais global, cumprindo a função de promover maior articulação e conexão entre as diversas ações.

Assim sendo, retomamos aqui que o presente relatório contempla o que inicialmente foi previsto como 04 diferentes produtos, a saber:

- Produto 3 – Formulação e realização do módulo optativo complementar “Pesquisa para narrativas de projetos culturais com foco em Território, História e Diversidade”
- Produto 5 – Dez (10) reuniões para planejamento, orientação e acompanhamento pedagógico relacionadas ao Módulo Específico
- Produto 6 – Seleção e inserção de alunos no Módulo Específico
- Produto 20 – Relatório de Avaliação do Módulo Específico

Contudo, devido ao encavalamento do cronograma geral do Programa, que fez coincide a data de entrega desse relatório, referente ao Módulo Específico, com todas as ações concernentes ao planejamento de sua próxima etapa, o Módulo Prático, esse relatório está sendo entregue nessa data de maneira parcial. Dos referidos produtos acima citados, o Produto 3 – Formulação e realização do módulo optativo complementar “Pesquisa para narrativas de projetos culturais com foco em Território, História e Diversidade” e o Produto 5 - Dez (10) reuniões para planejamento, orientação e acompanhamento pedagógico relacionadas ao Módulo Específico não constam nesse relatório. Ou seja, os capítulos referentes à assessoria geral à gestão do Programa e a esses produtos ainda encontram-se em elaboração e serão entregues na versão final e completa do relatório do Módulo Específico, prevista para o dia 31 de maio.

Isto posto, vale frisar que prezamos por manter a entrega de relatório, ainda que parcialmente, na data previamente acordada, pois acreditamos que os dados aqui apresentados, sobre o monitoramento e avaliação do Programa podem já ser consumidos e analisados internamente e, assim, já auxiliar a Gestão

da Spcine nessa virada do Módulo Específico para o Prático. Assim sendo, desejamos uma boa leitura e colocamo-nos à disposição, como sempre!

3. Frente Monitoramento e Avaliação

3.1. Breve introdução sobre a frente e seus componentes

O monitoramento dos oito eixos ministrados no Módulo Específico teve a finalidade de acompanhar o funcionamento das etapas previstas (aulas e atividades complementares) e a participação dos diferentes atores envolvidos (jovens e empresas) a fim de registrar e aprimorar estes processos durante sua execução e para eventuais próximas edições do Programa.

Assim como no Módulo Geral, a avaliação do Módulo Específico teve como objetivo construir um panorama que permitisse compreender o processo de ensino e aprendizagem, buscando mensurar a satisfação dos alunos e professores em relação ao percurso formativo entre outros aspectos do Programa.

Dentro deste contexto, foram coletados dados referentes aos seguintes itens:

- Controle de aulas previstas e aulas dadas.
- Controle de frequência dos jovens nos oito diferentes eixos que compuseram o Módulo.
- Controle de desistências e evasões.
- Avaliação de docentes e jovens sobre o conteúdo e a satisfação em relação aos cursos ofertados no Módulo Específico.

3.2. Apresentação do processo e dos resultados do Monitoramento e Avaliação do Módulo Específico

3.2.1. ETAPA DE INSCRIÇÃO / ENTURMAÇÃO DOS JOVENS NO MÓDULO

As áreas/eixos de formação ofertadas pelo Programa Sampa Criativa e que foram desenvolvidas no Módulo Específico foram: i) Desenvolvimento de Jogos Digitais (games); (ii) Desenvolvimento de Aplicativos; (iii) Desenvolvimento de Projetos de Animação; (iv) Desenvolvimento de Conteúdo para Canais de Internet e/ou Websérie; (v) Produção de Obras Videomusicais; (vi) Produção de Vídeo Jornalístico Investigativo; (vii) Produção de Conteúdo Interativo (documentários interativos, livros interativos, plataformas interativas, dentre outras e (viii) Realidade X (conteúdo imersivo em 360º, realidade virtual e outras tecnologias correlatas que existem ou venham a existir em um futuro próximo).

Cada uma das áreas/eixos disponibilizou 25 vagas, totalizando assim as 200 vagas ofertadas pelo Programa como previsto no respectivo Edital. Os jovens do Programa, no ato de suas inscrições, escolheram duas áreas de interesse para cursarem no Módulo Específico. Estas duas áreas foram apontadas como primeira e segunda opção, para o caso de sua primeira escolha não ter a possibilidade de ser contemplada.

Para confirmar essa opção feita no ato da inscrição, ou seja, antes do início do Programa em si, durante o Módulo Geral, foi disponibilizado um questionário diagnóstico para que os jovens pudessem manifestar interesse em alterar ou não as escolhas feitas inicialmente. Diante dessa nova consulta, 23,18%

dos jovens apontaram que tinham interesse em alterar ou estavam em dúvida se queriam alterar suas opções iniciais de área para o Módulo Específico. Com esse mapeamento em mãos, seguimos o percurso abaixo descrito para fazer a enturmação dos jovens no Módulo Específico:

Etapa 1: Coleta de nova manifestação de interesse para as áreas/eixos de estudo

- a. Foi enviado um e-mail aos jovens habilitados a cursar o Módulo Específico¹ indicando a possibilidade de revisão de interesse para as áreas/eixos de estudo. Novamente, o jovem teve a oportunidade de indicar duas áreas de interesse: primeira e segunda opções.
- b. Para o caso daqueles alunos que não manifestaram interesse em mudar as opções declaradas no ato de inscrição, as já registradas no banco de dados do Programa foram utilizadas.

Etapa 2: Processo de enturmação

A partir da lista de preferências atualizada com as novas manifestações, foi realizado o processo de enturmação a partir das seguintes regras:

- a. Todas as manifestações de primeira opção foram alocadas em seus respectivos eixos até o limite de 25 jovens por eixo;
- b. Para os eixos em que mais de 25 jovens houvessem manifestado interesse como sua primeira opção, os jovens foram hierarquizados a partir de dois critérios: i) quantidade de faltas no Módulo Geral e ii) data de nascimento. Segundo estes critérios, os jovens com o menor número de faltas tiveram preferência pela vaga e, quando mesmo com este critério o número de alunos ultrapassou 25, foi dada preferência aos jovens mais velhos.
- c. Os jovens que, após esse processo, não puderam ser enturmados em suas opções 1 e 2, foram contatados pela Tomara! por e-mail e/ou telefone. Nesse contato foram informados da ausência de vagas nos eixos de sua preferência e as vagas disponíveis em outros eixos foram oferecidas para que os mesmos seguissem no Programa.

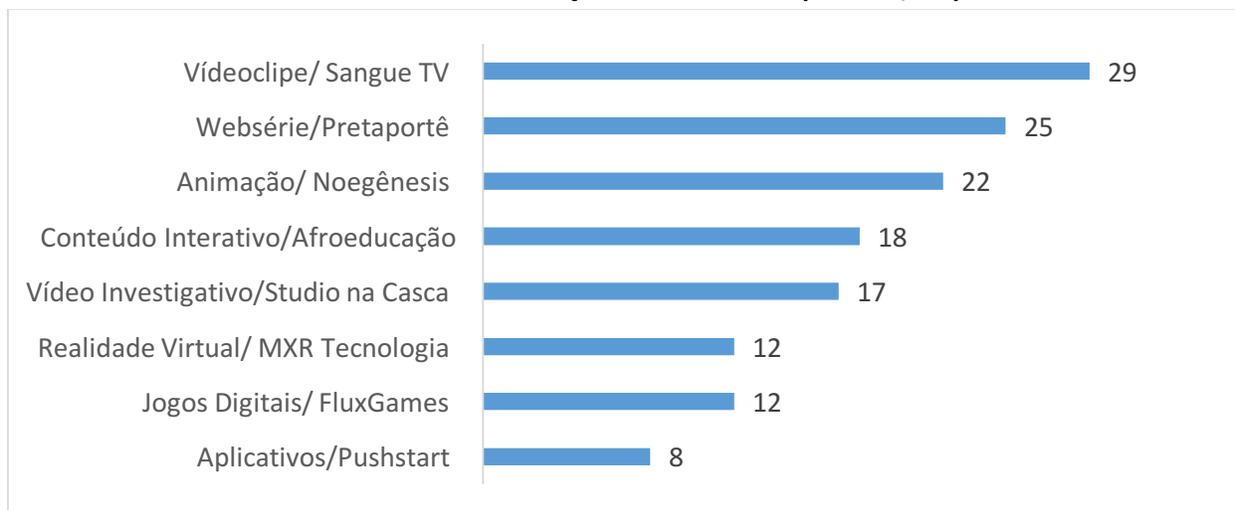
Etapa 3: Mudanças de turma até a segunda semana do Programa

Após o início do Módulo Específico, no dia 8 de fevereiro de 2019, foi dada aos alunos a oportunidade de manifestar interesse em mudar de eixo. Esse desejo de mudança deveria ser manifestado até a segunda semana do Programa (ou seja, a quarta aula). Cabe ressaltar os eixos tiveram interesse maior do que o número de vagas ofertado e abriram novas vagas já no início do Módulo. Assim, diante dessa possibilidade, alguns alunos optaram por mudar de eixo (6 alunos).

Desta forma, a enturmação foi concluída após a quarta aula do Módulo Específico com 143 jovens no total. O gráfico 3.1 abaixo mostra a distribuição final dos alunos nos oito eixos do Módulo Específico:

¹ Dos 198 jovens inscritos no Programa Sampa Criativa, 151 concluíram o Módulo Geral, com no mínimo 75% de presença, como exigia o Edital do Programa e foram assim considerados aptos a continuar no Programa e cursar o Módulo Específico. Destes 151, 143 se inscreveram no Módulo Específico.

Gráfico 3.1: Enturmação final de alunos por eixo/empresa*



*Os números mostrados acima incluem alunos que desistiram antes do início das aulas, possibilitando a transferência de alunos para turmas que estavam completas (com 25 alunos), por isso o eixo (v) Produção de Obras Videomusicais – Videoclipe aparece com mais de 25 alunos.

3.2.2. ACOMPANHAMENTO E CONTROLE DO FLUXO DOS ALUNOS NO MÓDULO

Para o acompanhamento e controle do fluxo dos alunos nos diferentes eixos no Módulo Específico foram utilizadas duas estratégias:

- a. As empresas responsáveis por cada eixo coletaram assinaturas dos jovens por aula por meio de lista de presença. Todas as listas estão anexadas a este documento.
- b. As empresas tinham de passar para uma planilha disponibilizada no GoogleDrive a lista consolidada de cada dia obedecendo a seguinte nomenclatura: (C= Compareceu), ausência (F= faltou), ou falta justificada (J= Justificou), como mostra a figura abaixo:

Figura 3.1: Exemplo de Planilha de Controle de Frequência

PROGRAMA SAMPA CRIATIVA
Registro de Comparecimento dos Alunos às aulas - Quadro Controle



EIXO: Desenvolvimento de Jogos Digitais/Games

Nome da Empresa: FLUX GAMES

Responsável(is): <nome do responsável pelo preenchimento>

Nome do aluno	e-mail (chave)	Aula																				Número de Faltas	Situação Ausências	Observação	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				
Bárbara Zaghi	barbarazaghi@gmail.com	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	0		DESISTENTE (15/2)	
César de Farias Barbosa	kaiserbarbosa@gmail.com	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	2			
Daniel Carvalho Barca Trevisan	daniboy_barca@hotmail.com	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	0			
Diego Rosse de Souza	diego.rosse.souza@gmail.com	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	0			
Eric Augusto Ferreira	jderic95@gmail.com	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	1			
Fernanda Silva Cintra Ferreira	fernandascf@hotmail.com	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	0			
Jean Nickolas Orlandeli Pavan	jnopavan@gmail.com	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	0			
Jorge Luiz Carvalho da Rocha	lunate.dev@gmail.com	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	4	ALERTA 15%	ALERTA 20%	
Michael Gregorio Valerio Dias	gregorio.michael@gmail.com	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	1			
Sara Teixeira Gama	sara2328@gmail.com	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	7	ALERTA 15%	ALERTA 20%	TRANSFERIDO DA NOEGET
Stive Washington Alves de Oliveira	stive_washington@hotmail.com	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	0		Evadido	

Ao atingir 15% (3 faltas) ou 20% (4 faltas) de faltas, a planilha indicava uma situação de alerta, uma vez que o limite de faltas no Módulo era de 25% (5 faltas). Os alunos nesta situação eram contatados pela equipe da Tomara! para alertá-los de sua situação. A última coluna da planilha era reservada para observações quanto a desistências, evasões ou transferências de eixo. Importante ressaltar que os alunos transferidos de turma após o começo das aulas foram mantidos em ambos os eixos (o que começou e o que pediu transferência), sendo indicado na observação a sua situação atualizada. Todas as planilhas de controle de frequência também se encontram no anexo deste documento. (Tabelas 3.1 a 3.8)

Considerando que as aulas foram ministradas às sextas-feiras à tarde e aos sábados pela manhã, as empresas tinham até a segunda-feira seguinte à noite para preencher as planilhas *online*. Na terça-feira de manhã, as empresas que não tinham preenchido eram lembradas sobre a necessidade do preenchimento via Whatsapp e email. No geral, das oito (8) empresas que ministraram o Módulo Específico, entre três (3) e (4) delas sempre precisavam ser lembradas da necessidade deste preenchimento, reforçando a importância de um acompanhamento externo deste processo.

Os alunos que não compareceram a nenhuma aula no decorrer do Módulo Específico (31 alunos), foram considerados desistentes ou evadidos desde a primeira aula². Para os alunos que se declararam desistentes durante o curso, foi considerada como data de desistência o dia seguinte à última aula em que o jovem compareceu. Por fim, os alunos com mais de 50% de faltas que não responderam a nenhum

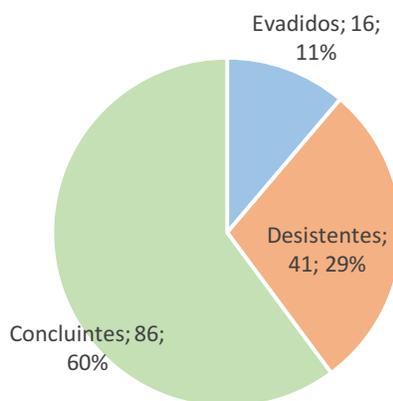
² Foram considerados desistentes aqueles que responderam aos contatos da TOMARA! justificando sua saída do curso e evadidos aqueles que não responderam nenhum contato e não deram nenhuma justificativa.

dos contatos realizados pela Tomara! foram considerados evadidos. Os dados referentes ao número de alunos em cada eixo, número de faltas, desistências e evasões serão analisados a seguir.

Fluxo dos alunos

Dos 151 alunos que terminaram o Módulo Geral, 143 se inscreveram em algum eixo do Módulo Específico. Destes, 31 (22%) nem chegaram a frequentar as aulas. Até o final do curso, outros 26 alunos desistiram ou evadiram, totalizando 57 alunos nessa situação. Assim, o Módulo Específico terminou com 86 alunos concluintes (60% dos 143 que se inscreveram no curso), como mostra o gráfico 3.2.

Gráfico 3.2: Situação final dos 143 alunos matriculados no Módulo Específico



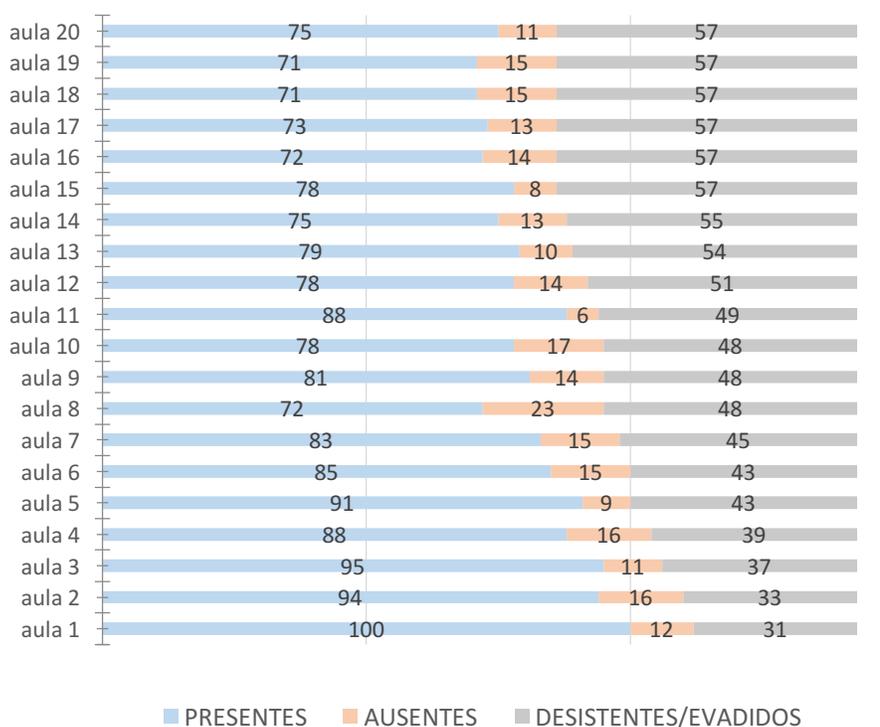
Dos 143 alunos matriculados no Módulo Específico, 41 são considerados desistentes, ou seja, manifestaram e justificaram que não iriam continuar no curso após e-mail enviado pela TOMARA!.

Já os outros 16 alunos são considerados evadidos são aqueles que possuem nove (9) faltas ou mais e não responderam aos contatos da TOMARA! solicitando uma posição sobre sua frequência no curso. Cabe ressaltar que foi solicitado aos alunos que manifestassem e justificassem sua desistência diversas vezes e por vários meios (e-mail, Whatsapp, Googleforms). Dentre os que responderam ao contato da Tomara e preencheram o formulário destinado a registrar o desligamento do Programa, os motivos alegados foram:

- Mercado de trabalho (16 ocorrências): aluno trabalha ou conseguiu uma vaga durante o curso, inviabilizando sua participação.
- Outro curso (5 ocorrências): aluno começou outro curso, inviabilizando sua participação.
- Problemas com os dias/horários em que os cursos foram ministrados (9 ocorrências).
- Distância (2 ocorrências).
- Problemas financeiros (5 ocorrências).
- Outros (Problemas de saúde, de adaptação, TCC, vestibular).

No gráfico 3.3 podemos observar o fluxo de frequência (presentes e ausentes) e o número de alunos desistentes ou evadidos por aula, considerando os oito eixos em conjunto, ou seja, total de 143 jovens.

Gráfico 3.3: Controle do fluxo de alunos consolidado



Os gráficos 3.4 e 3.5 mostram a distribuição dos alunos por status por eixo/empresa, primeiro em porcentagem, depois em número absoluto.

Gráfico 3.4: Distribuição em % dos alunos por status por eixo/empresa (entre parênteses o número de alunos matriculados e transferidos por eixo)

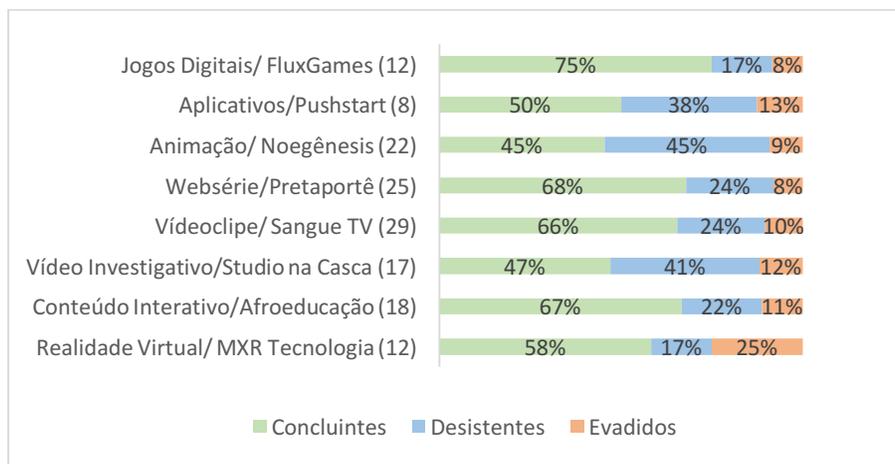
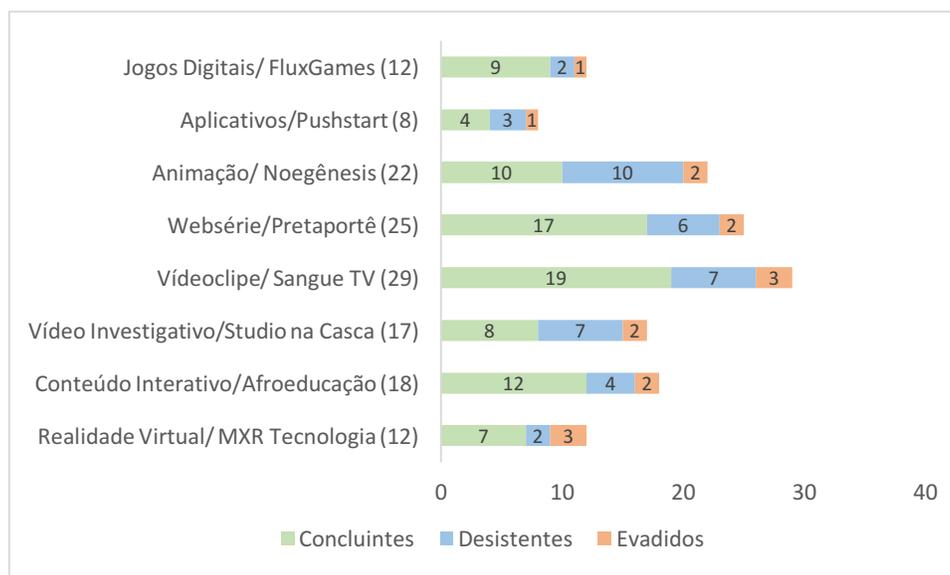


Gráfico 3.5: Distribuição em número absoluto dos alunos por status por eixo/empresa (entre parênteses o número de alunos matriculados e transferidos por eixo)



3.2.3. APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS DA AVALIAÇÃO DO MÓDULO ESPECÍFICO

Estratégias utilizadas para a coleta dos dados

A aplicação dos questionários de avaliação do Módulo Específico para alunos e formadores foi realizada on-line utilizando a plataforma *Survey Monkey*. O questionário foi enviado para 93 alunos,

considerados como cursando o Módulo ao final do curso³. Destes 93 alunos, 60 responderam à avaliação (55 respostas completas e 5 parciais), ou seja, um retorno de 65% de respostas. Já em relação aos formadores, o questionário foi enviado a 15 deles, com retorno de oito (8) respostas. A maioria das áreas teve um formador respondente, com exceção da Fluxgames (2 respondentes) e Noegênesis (0 respondentes). Vale frisar que foi realizado um “recall” com envio de diversos lembretes durante o período de nove (9) dias.

A tabela 01 abaixo mostra a quantidade de respondentes e concluintes por eixo e, na última coluna, a porcentagem de concluintes que responderam o questionário de avaliação.

Tabela 01: Respondentes e concluintes por eixo

	Respondentes	Concluintes	Respondentes /Concluintes
Desenvolvimento de Jogos Digitais - Fluxgames	7	9	78%
Desenvolvimento de Aplicativos - Pushstart	3	4	75%
Desenvolvimento de vídeos de animação - Noegênesis	6	10	60%
Desenvolvimento de websérie - Pretaportê	14	17	82%
Desenvolvimento de vídeo musical - Sangue TV	11	19	58%
Desenvolvimento de vídeo investigativo - Studio na Casca	5	8	63%
Conteúdo Interativo - Afroeducação	8	12	67%
Realidade virtual - MXR Tecnologia	6	7	86%

Resultados obtidos pela aplicação dos questionários de avaliação

Encontram-se no anexo deste relatório todas as tabelas provenientes do processamento dos questionários de avaliação para alunos e professores para consulta detalhada. Vamos tecer algumas considerações, entretanto, no texto que segue.

Alunos

Com relação aos itens avaliados, foi pedido aos alunos que indicassem seu grau de concordância às afirmações apresentadas (Discordo plenamente; Discordo parcialmente; Não concordo nem discordo; Concordo parcialmente; Concordo plenamente). Tal escala recebeu notas de 1 a 5.

Analisando o gráfico 3.6 observamos que os itens melhor avaliados foram:

³ No entanto, cabe ressaltar que alguns já tinham desistido e ainda não tínhamos informações sobre essas desistências.

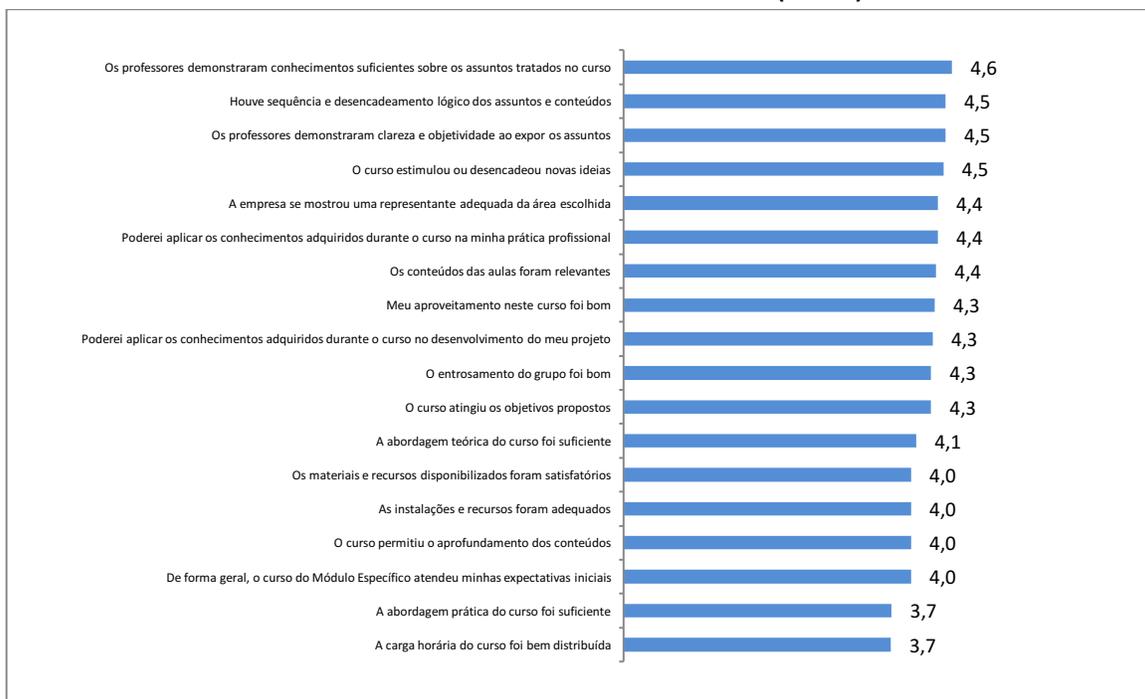
- Os formadores demonstraram conhecimentos suficientes sobre os assuntos tratados no curso (nota 4,6)
- Houve sequência e desencadeamento lógico dos assuntos e conteúdos (nota 4,5)
- Os formadores demonstraram clareza e objetividade ao expor os assuntos (nota 4,5)

Ou seja, todos os itens mais bem avaliados tiveram relação com a atuação dos formadores.

Por outro lado, as piores avaliações ficaram por conta de:

- A carga horária do curso foi bem distribuída (nota 3,7)
- A abordagem prática do curso foi suficiente (nota 3,7)
- De forma geral, o curso do Módulo Específico atendeu minhas expectativas iniciais (nota 4,0)

Gráfico 3.6: Alunos - Grau de concordância (Média)



Nas outras questões, sobre o que os alunos mudariam no curso e as considerações gerais, podemos destacar os seguintes pontos que apareceram com maior frequência:

- Dificuldade com os horários/carga horária:
 - Necessidade de maior “espaço” entre as aulas
 - Aulas de sexta à tarde são um problema para quem trabalha

- Problemas com relação à receptividade da ESPM
 - Acesso aos recursos e instalações
 - Relatos de casos e sensação de preconceito
- Necessidade de uma ajuda de custo para transporte e alimentação

Formadores

Na avaliação dos formadores, as maiores notas foram atribuídas a:

- “Os alunos demonstraram ter desenvolvido novas ideias no contexto do curso” (nota 5,0)
- “O entrosamento do grupo foi bom” (nota 4,9)
- “Os alunos demonstraram interesse pelos assuntos abordados” (nota 4,9)

Os itens com avaliação mais baixa foram:

- “A carga horária do curso foi suficiente para o desenvolvimento do conteúdo” (nota 3,5)
- “Consegui aprofundar os conteúdos como planejado” (nota 3,6)

O item “O perfil dos alunos atendeu minhas expectativas iniciais” ficou com a nota 3,8.

Gráfico 3.7: Formadores - Grau de concordância (Média)



Nas outras questões, sobre as maiores dificuldades que enfrentaram com os alunos e as considerações gerais, podemos destacar os seguintes pontos:

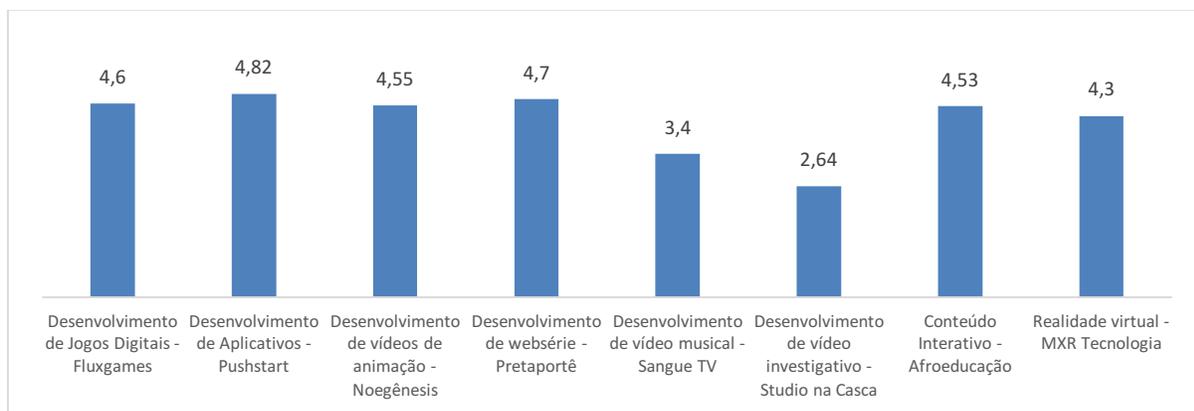
- Quantidade de faltas e atrasos;
- Adaptação do plano de aula em função dos conhecimentos dos alunos;
- Executar as atividades fora do tempo de aulas e do uso do laboratório;
- Conflitos e dificuldades em respeitar regras;
- A falta de flexibilidade de mudar datas;
- Dias/horários ruins;
- Falta de um encerramento oficial do módulo com troca de experiências;
- Processo de seleção dos alunos pouco criterioso;
- Sugestão de aulas práticas em laboratório antes do início dos cursos.

Essas avaliações gerais, no entanto, não esgotam as análises possíveis, uma vez que os cursos dos diferentes eixos foram ministrados por empresas diferentes e trataram de temas distintos. Assim, as análises a seguir examinarão os resultados das avaliações obtidas por eixo.

Resultado da Avaliação do Módulo Específico por área

O gráfico 3.8 aponta que os cursos tiveram avaliações bastante variadas. Essa nota final de cada eixo é uma média geral, resultado da média de todos os itens avaliados individualmente. Os cursos de Desenvolvimento de Aplicativos e Desenvolvimento de Websérie receberam as melhores notas, enquanto os cursos de Desenvolvimento de Vídeo Investigativo e Desenvolvimento de Vídeo Musical, as mais baixas. Esta variação será investigada a seguir na análise da avaliação individual dos cursos.

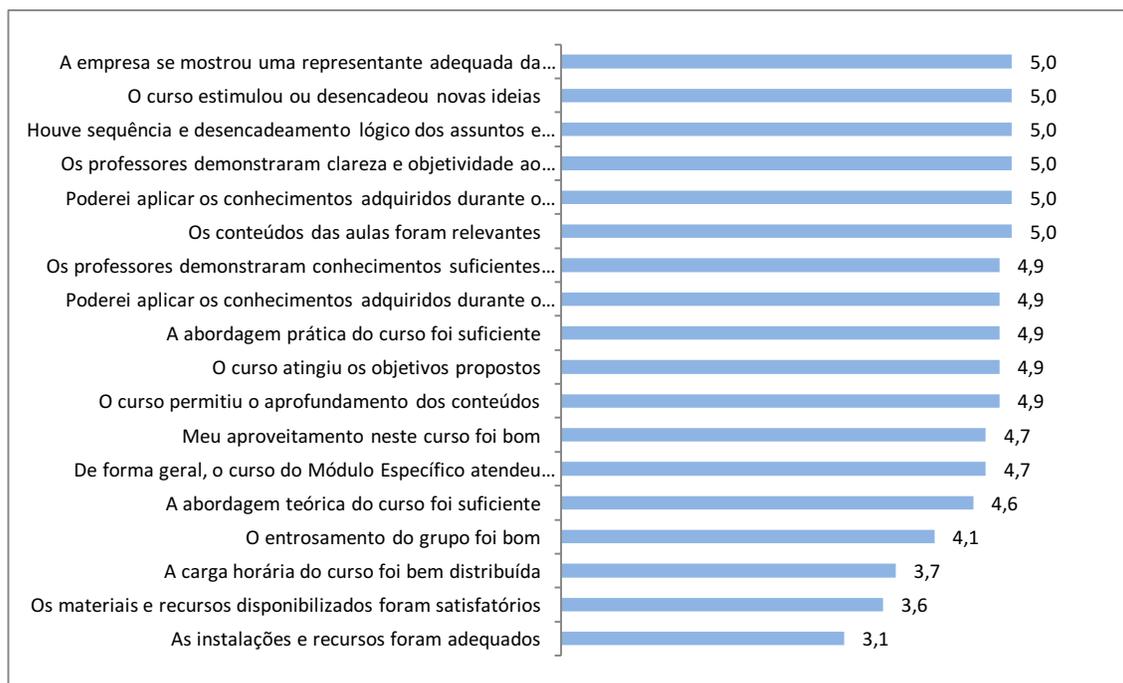
Gráfico 3.8 – Nota média geral dos cursos



Desenvolvimento de Jogos Digitais – Empresa Fluxgames

O curso Desenvolvimento de Jogos Digitais, ministrado pela empresa Fluxgames teve uma avaliação geral bastante positiva, alcançando uma nota de 4,6. O gráfico abaixo detalha as notas dadas a cada item:

Gráfico 3.9: Alunos Grau de concordância (Média) - Desenvolvimento de Jogos Digitais



Como apontado no gráfico acima, 5 itens obtiveram a nota máxima (5), entre eles: “A empresa se mostrou uma representante adequada da área escolhida” e “Os professores demonstraram clareza e objetividade ao expor os assuntos”. Os itens com avaliação mais baixa foram referentes aos materiais, recursos e instalações. De fato este ponto aparece criticado nas questões seguintes.

Quando questionados sobre o que mudariam no curso, dois alunos apontaram a questão da carga horária e três alunos apontaram a questão do espaço (no caso, a ESPM), como mostram os comentários:

“O espaço nos deu várias limitações. Não tinham os programas que precisávamos instalados nos computadores, mesmo depois dos professores pedirem para os técnicos instalarem.”

“Acho que a ESPM foi um pouco não receptiva com os alunos, nos sentimos como intrusos, além disso o horário era desfavorável sem respiro entre elas.”

Nos comentários gerais sobre o curso, a questão do uso do espaço voltou a aparecer em dois dos três comentários. O terceiro era um elogio:

“Na ESPM poderiam tratar os alunos da Sampa Criativa como um dos alunos deles também e não proibirem o uso dos laboratórios e das salas. Sendo que elas estejam livres e como alunos da própria ESPM os usando, o que todos nós da Sampa Criativa entendemos com isso foi que não importa o que façamos a universidade está nos fazendo um favor em nos deixar estudar em uma renomada instituição de ensino. Todos entendemos que existem regras, mas ainda sim tudo poderia ser mais aberto e de fácil acesso à informação para conosco.”

“Os professores são excelentes! Além de grandes nomes do mercado brasileiro de games, tem ótima metodologia!”

Os dois formadores que responderam a avaliação da empresa Fluxgames deram as maiores notas para os itens “O aproveitamento dos alunos neste curso foi bom” e “Os alunos demonstraram interesse pelos assuntos abordados” (ambos nota 5) e as notas mais baixas para: “O perfil dos alunos atendeu minhas expectativas iniciais” (nota 3) e “Consegui aprofundar os conteúdos como planejado” (nota 2,5).

As maiores dificuldades encontradas pelos formadores foram:

“Executar as atividades fora do tempo de aulas e do uso do laboratório, e acompanhar a quantidade de conteúdos do planejamento inicial. Replanejamos e reajustamos no decorrer das semanas para melhor aproveitamento dos alunos.”

“Ajustar o ritmo de entrega de conteúdo a partir da taxa absorção de conteúdo, diferente do que esperávamos - foi um desafio, mas deu certo. Comunicar mudanças foi difícil pela falta de um canal oficial. Grupo de whatsapp é ok (eu pessoalmente não gosto), mas nem todos tinham acesso. Deixamos algumas coisas muito abertas e isso complicou. Deveríamos ter sido mais rígidos com algumas decisões (qual ferramenta usar para prototipar, por exemplo).”

Suas considerações sobre o curso:

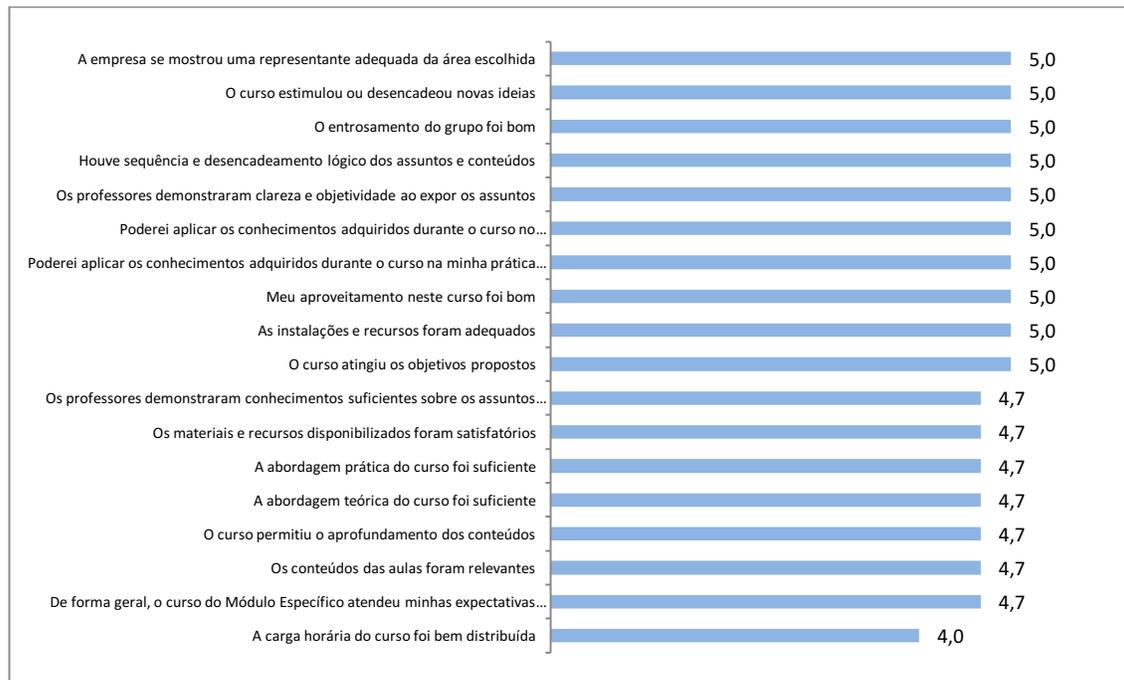
“Os alunos tiveram diversas reclamações em relação ao espaço, falta de softwares para executar as tarefas e dificuldades de testarem seus conteúdos. Alguns até traziam o equipamento de casa.”

“A falta de flexibilidade de mudar datas foi muito ruim. Ter aulas sexta à tarde e sábado de manhã foi muito ruim também. Alunos reclamaram de não poder usar as instalações da ESPM e de sentirem-se nada bem-vindos por lá.”

Desenvolvimento de Aplicativos – Empresa Pushstart

A despeito do baixo número de alunos concluintes (4), os três respondentes da avaliação deram nota máxima (disseram concordar plenamente) para mais da metade das afirmações (10 afirmações com nota 5), entre elas: “A empresa se mostrou uma representante adequada da área escolhida” e “Poderei aplicar os conhecimentos adquiridos durante o curso na minha prática profissional”. A nota mais baixa ficou por conta do item relativo à carga horária, mas ainda assim é uma nota que aponta que, na média, os alunos concordam parcialmente com a afirmação de que a carga horária foi bem distribuída, de modo que o curso obteve a nota mais alta entre os oito eixos (4,82).

Gráfico 3.10: Alunos Grau de concordância (Média) - Desenvolvimento de Aplicativos



Para a questão relativa ao que mudariam no curso, todos os três respondentes discorreram sobre a carga horária nos comentários, além de fazerem dois elogios:

“Mudaria a distribuição dos horários das aulas. Um dia de tarde e logo no dia seguinte pela manhã é muito puxado, talvez os dois dias de tarde ou com um dia de diferença, ou no mesmo dia.”

“A experiência foi muito relevante e aprimorou conhecimentos prévios.”

O formador da Pushstart que respondeu à avaliação deu nota máxima para os itens: “O programa do curso foi plenamente desenvolvido”, “O entrosamento do grupo foi bom” e “Os alunos demonstraram ter desenvolvido novas ideias no contexto do curso”. Os outros itens receberam nota 4, com exceção do item “A carga horária do curso foi suficiente para o desenvolvimento do conteúdo”, que recebeu nota 2.

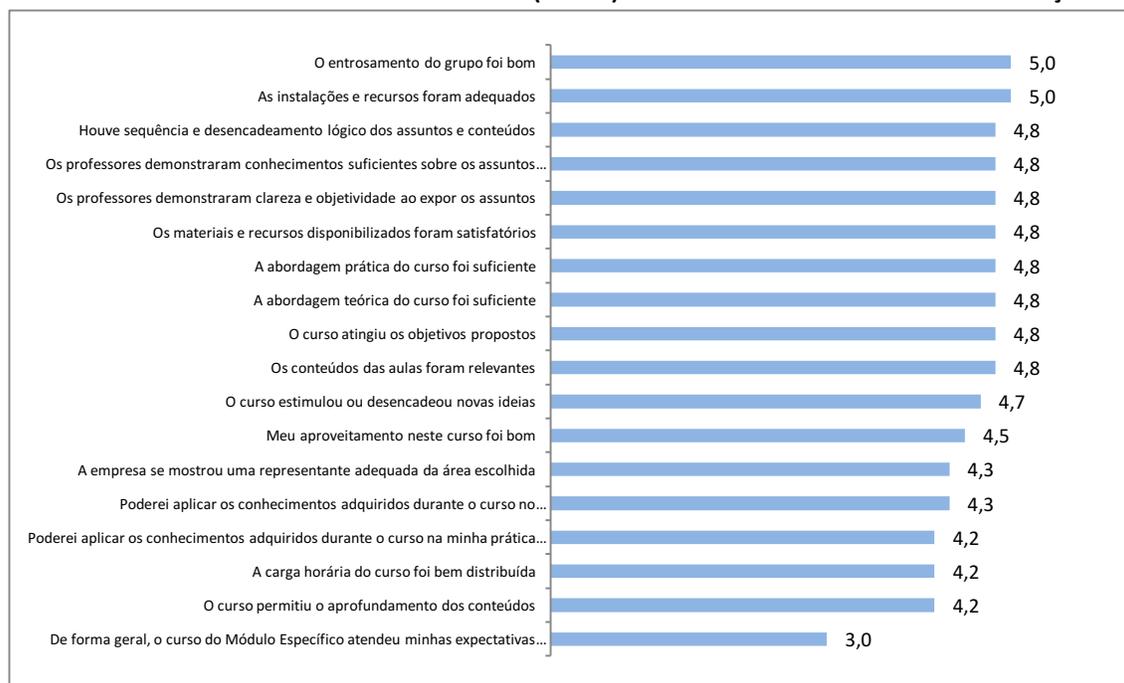
A maior dificuldade que este professor apontou com relação ao curso foi a quantidade de faltas. Seu comentário em relação ao curso:

“O curso foi planejado para atender jovens com diferentes formações prévias e alcançou seu objetivo com os alunos que se interessaram e atenderam às aulas.”

Desenvolvimento de vídeos de animação – Empresa Noegênesis

O curso de animação teve uma nota geral relativamente alta (nota 4,55). Os itens “O entrosamento do grupo foi bom” e as “Instalações e recursos foram adequados” obtiveram as notas máximas, como mostra o gráfico abaixo.

Gráfico 3.11: Alunos Grau de concordância (Média) - Desenvolvimento de vídeos de animação



Chama a atenção, contudo, que a pior nota tenha sido dada para o item “De forma geral, o curso do Módulo Específico atendeu minhas expectativas iniciais” (nota 3,0). A razão desta “frustração” de

expectativas parece ter se dado em função da técnica de animação trabalhada no curso, que parece não ter sido suficientemente ou claramente explicitado, como aparece nos comentários da questão 3, sobre o que os alunos mudariam no curso:

“O título. Animação está voltada a uma idéia de movimento. Neste curso trabalhamos uma técnica específica de desenho chamada WHITE BOARD. Também seria interessante ter trabalhado com um software de edição de vídeo profissional, quando chegamos na etapa de edição. O IMovie é uma ferramenta amadora, e extremamente limitada.”

“Explicitaria que o curso de animação whiteboard não é animação de fato, mas uma técnica de vídeo para ilustração em tempo real.”

Essa crítica também apareceu nos comentários sobre o curso:

“Acho que também seria bacana deixar claro que o curso não se trata de Animação quadro a quadro, e sim de Whiteboard Animation. Eu adorei o segmento, porém notei uma evasão considerável desde o primeiro dia de aula pois a maioria achava que o curso se tratava de animação tradicional e preferiu não dar continuidade. Mas o curso ainda continua interessantíssimo e relevante.”

Por fim, cabe destacar também um comentário sobre a organização do curso:

“Gostaria só de colocar a observação para que os participantes possam se organizar melhor, informações sobre datas e horários com antecedência, desde o início do curso.”

Nenhum formador preencheu a avaliação sobre o curso, mas no encontro de formação do dia 10 de maio de 2019, os formadores presentes comentaram a questão da técnica aplicada, dizendo que foram claros sobre este tópico na descrição do curso apresentada aos alunos antes que se inscrevessem. Assim, pode-se inferir que, provavelmente, alguns alunos tenham se inscrito para o curso apenas pelo nome, sem ler a descrição.

Desenvolvimento de Websérie – Empresa Pretaportê

O curso de Desenvolvimento de Websérie foi o segundo melhor avaliado, ficando com uma nota média geral de 4,7. As melhores notas foram atribuídas aos itens referentes à aplicação dos conhecimentos adquiridos, tanto no projeto quanto na vida profissional. Ainda assim, a nota mais baixa

foi atribuída à afirmação “A abordagem prática do curso foi suficiente”, destacando a importância que os alunos atribuem à prática nesta área.

Gráfico 3.12: Alunos Grau de concordância (Média) - Desenvolvimento Websérie



Na questão sobre o que os alunos mudariam no curso, destacaram-se os seguintes temas: carga horária maior e melhor distribuída (6 vezes) e mais aulas práticas (7 vezes). A questão da falta de receptividade da ESPM com os alunos do Programa também foi citada:

“Maior carga-horária ou melhor ambiente para as aulas, visto que a Espm mostrou-se não abraçar os alunos do Sampa Criativa, de modo que não éramos tratados como alunos, não podendo ter acesso à biblioteca e laboratórios diferente do que aconteceu no Senac quando a instituição abraçou a todos e forneceu-nos todo o amparo para expandir os conhecimentos adquiridos em aulas como se fôssemos alunos pagantes.”

Esta questão voltou a aparecer nas considerações sobre o curso, onde a participação da Tomara! também foi citada:

“Acredito que a Fundação Tomara pode melhorar a sua organização e tomar frente de algumas situações de preconceito sofridas por alunos e alunas neste módulo, dentro da ESPM. Além de fazer uma avaliação com os alunos que abandonaram o curso.”

Houve também elogios ao curso e à empresa:

“A Preta Portê se mostrou a melhor escolha para ministrar esse módulo, pois levou a outro patamar, apresentando referências de cinema negro em suas próprias produções, sempre dando ênfase na responsabilidade social ao ser militante de uma pauta. A Preta Portê arrasou.”

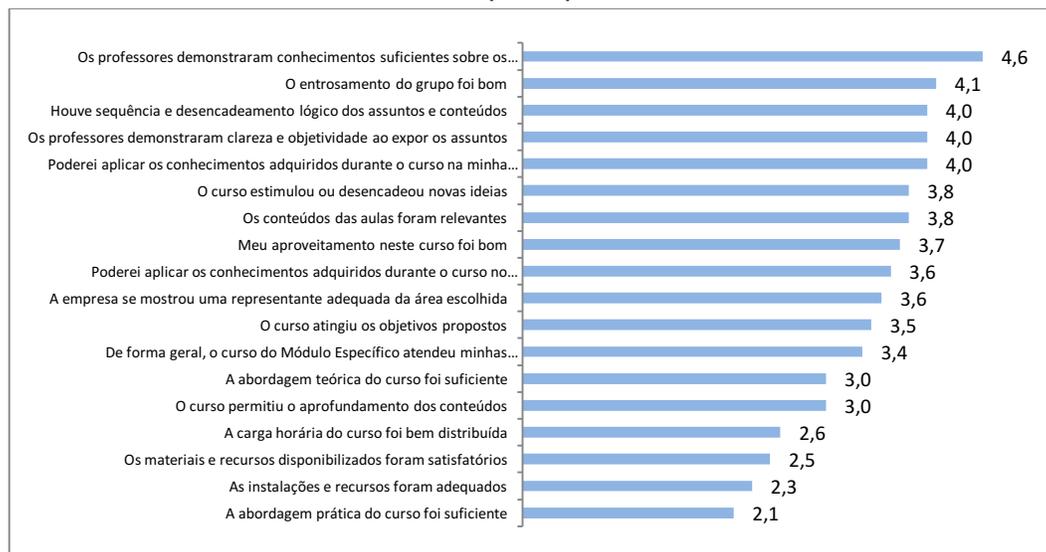
O formador da Pretaportê que respondeu a avaliação deu nota 4 ou 5 para todos os itens. Sua maior dificuldade foi:

“A maior e no momento até então única questão foi mais a adaptação do plano de aula perante a bagagem dos alunos, visto que boa parte deles já era formado na área, seja por graduação ou cursos livres e técnicos. A elaboração de um conteúdo que não se tornasse repetitivo, mas sim inovador e que agregasse na formação que já possuíam.”

Desenvolvimento de vídeo musical – Empresa Sangue TV

O curso de Desenvolvimento de vídeo musical foi o segundo pior avaliado dentre todos os eixos, com uma nota média de 3,4. Os itens melhor avaliados pelos alunos deste curso foram aqueles relativos aos formadores (conhecimento, atuação, clareza) e ao entrosamento do grupo. Já os itens com pior avaliação foram aqueles relacionados às instalações, materiais e recursos, carga horária e falta de uma abordagem mais prática.

Gráfico 3.12: Alunos Grau de concordância (Média) - Desenvolvimento de vídeo musical



Nos comentários sobre o que mudariam no curso, destacam-se falas sobre a falta de aula prática e a dificuldade de se produzir apenas um vídeo clipe em um grupo de 25 pessoas (8 vezes), como no exemplo abaixo, que também coloca a questão da falta de receptividade da ESPM:

“Gostaria que houvesse 2 exercícios práticos de videoclípe, um só não foi o suficiente para todos da sala entrosarem. Era necessário também um orçamento pré-determinado pela spcine em relação a realização do videoclípe. Muitos de nós tivemos que pagar do próprio bolso para atender às demandas de produção geral, de arte, de alimentação, de transporte da banda e demais participantes. A ESPM infelizmente não demonstrou flexibilidade durante todo o curso, talvez seja necessário rever essa parceria. Muitos alunos se sentiram deslocados de alguma forma, tivemos pouquíssimo tempo para gravar um videoclípe (quatro horas é um tempo absurdo para toda uma gravação). Espero que essas críticas sejam estudadas para os próximos participantes terem um aproveitamento plenamente satisfatório.”

A falta de adequação da empresa escolhida para ministrar o curso também apareceu em um dos comentários:

“Colocaria uma produtora de videoclípes para ministrar essa parte do curso. Pois Sangue TV não é uma produtora de videoclípes e se mostrou totalmente incapaz de planejar um projeto de videoclípe. Tudo foi feito no caminho após conversar com alunos e Tertulia e Hai. Esperava alguma produtora de nome tanto para o curso quanto para o estágio, pois tivemos aula prática com uma autônoma, não uma grande empresa, como foi vendido no curso.”

Além disso, dois comentários fizeram menção à necessidade de alguma ajuda, como transporte e alimentação, aos alunos:

“Tentar conseguir auxílio transporte e ter alimentação. Gastei muito em transporte, mesmo não tendo condições e não senti um retorno legal do curso, referente ao aprendizado.”

“Outra consideração que gostaria de propor era que nos disponibilizassem ao menos um pequeno lanche (bolachas, que fossem). Como a maioria dos alunos está desempregado, e graças a isso, conseguiram cumprir a carga horária do curso, somando-se ao tempo de deslocamento para chegarmos à ESPM, passávamos muitas horas sem nos alimentarmos, por falta de dinheiro. No meu caso, todo dinheiro que conseguia era gasto com as passagens de ida e volta, já que utilizo ônibus + Metrô pra chegar ao destino. Com isso, não me sobrava dinheiro algum para me alimentar na região, por ser um bairro caro, frequentado por uma classe social bem marcada. Isso por muitas vezes me desestimulou a seguir, mas continuei. Isso era comentado inclusive por alunos

de outros módulos nos quais, a quantidade de alunos desistentes era bem maior. Coisas simples, mas que complementam nossos sonhos.”

O formador da Sangue TV que respondeu a avaliação deu notas 4 ou 5 para todos os itens com exceção da carga horária, que recebeu nota 2. Sua maior dificuldade foi:

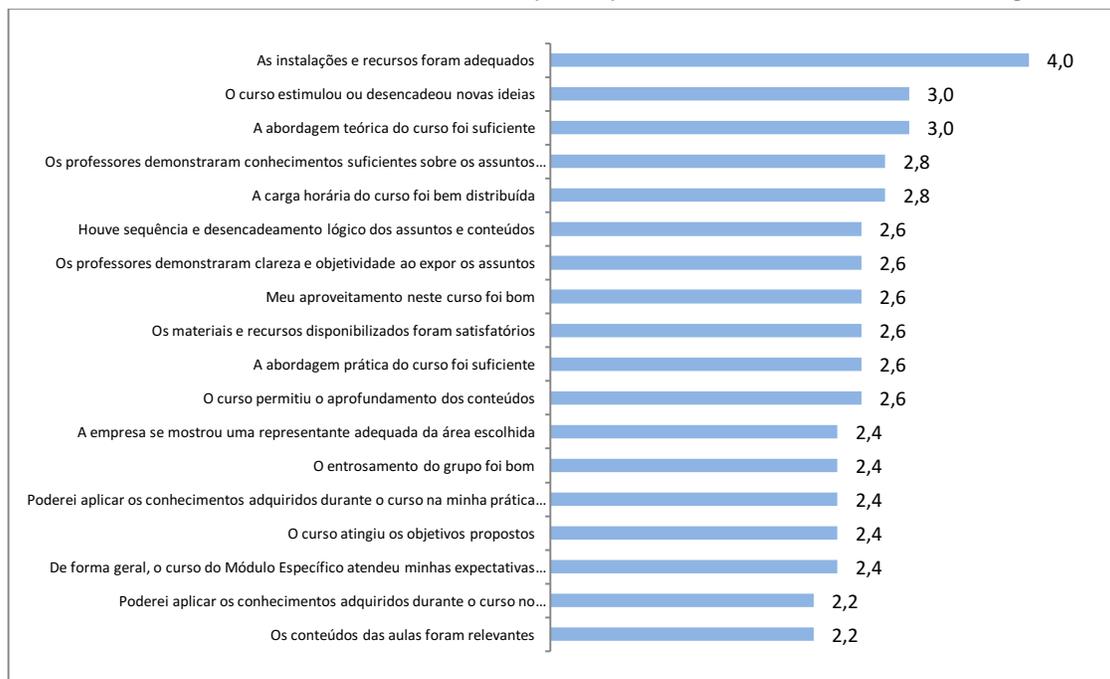
“O modelo de calendário de aula proposta - 2 aulas de 4 horas na sexta e sábado; a burocracia da ESPM e o fato do local ser de elite, que gerou um mal estar com os alunos.”

Desenvolvimento de vídeo investigativo – Empresa Studio na Casca

O curso de desenvolvimento de vídeo investigativo foi o que obteve a pior nota média geral: 2,6. Dos 11 alunos que começaram a fazer o curso, 5 desistiram ou pediram transferência nas primeiras semanas. Dos 6 alunos que concluíram o curso, 5 responderam à avaliação.

Com efeito, o item melhor avaliado foi referente às instalações e recursos ofertados. As piores notas ficaram por conta do conteúdo apresentado, da aplicação dos conhecimentos adquiridos, dos objetivos propostos e das expectativas, itens bastante relevantes.

Gráfico 3.13: Alunos Grau de concordância (Média) - Desenvolvimento de vídeo investigativo



Nos comentários sobre o que mudariam no curso, a questão da carga horária voltou a aparecer (2 vezes), assim como a questão da falta de prática nas aulas (1 vez). Contudo, em um comentário há críticas aos formadores e em outro, críticas ao curso em geral (onde a pouca receptividade da ESPM com os alunos e a necessidade de ajudas de custo aparecem novamente):

“Chamaria pessoas aptas a lecionar o curso em questão.”

“Do encetativo: conúbio entre a instituição realizadora do projeto com as produtoras para elaborar/aduzir componentes curriculares verazes; porquanto, neste módulo específico, — vídeo investigativo —, o conteúdo didático que denotá-lo-iam, não fora lecionado; e, — dado a inépcia dos professores, o gerenciamento do tempo/aula fora desastroso. Do aluno: custear o acesso deste à instituição receptiva por meio da isenção de tarifa/transporte; haja vista que, os discentes são (ou deveriam sê-lo) de regiões periféricas e/ou pertencente a classe C e D. Do espaço: haver constante diálogo entre às instituições realizadoras para que não haja, no gesto ajustado a palavra, sevícia ou malícia de funcionários ante aos alunos do projeto; outrossim, multifárias situações constrangedoras ocorreram ESPM, fizeste-los na microação do gesto: acarando na composição indumentária e no tom de voz.”

Das considerações finais, vale destacar:

“À frente repiso o agradecimento às instituições realizadoras e na extensão da oportunidade que trá-lo-íeis; entretanto, no módulo segundo, senti-lo-ia profundo desprezo dos professores, — remanso indescritível na elaboração do projeto, observância míope, atmosfera sepulcral, interrupções tolas entre ambos, inépcia ante ao conteúdo, filáucia no trato e incompetência no gerenciamento do tempo. E cá elenco o porquê da dissaboridade: 1. Negar objetos frugais para gravação (câmera, lapela, etc); 2. Inúmeras interrupções entre os professores no decorrer da aula, externando assim, profundo constrangimento. 3. Desprezível ausência de educação em plataformas de comunicação virtuais [WhatsApp], criando lívida atmosfera entre aluno/professor. E cá esmiuço: a professora Cristiane ao confundir os adjetivos oportuno e oportunista, discorreu severa, palavras omimosas e de cunho ameaçador. Um aluno (a) que, solicitou o nome e/ou o artigo feminino, — direito este que estava na inscrição, teve seu nome de registro civil constantemente aduzido pelos professores; porquanto, mesmo o aluno pedindo para ser chamada no feminino, e — outros alunos que advertiram por igual, este fora ridicularizado pela professora, que assim refutou: "se ele quer, tudo bem, mas acho estranho". Demonstrando toda sua incapacidade pedagógica e insuficiência moral. E até mesmo no crédito do filme isto não respeitado. Porca e fedegosa ação. 4. Ao solicitar equipamentos frugais de gravação/captação, os professores prontamente recusara, sugerindo que, usássemos câmera de celular para gravarmos em externas fora do horário de curso; incessante, também, as inúmeras ideias que foram desprezadas, reiterando que o ideal seria fazer um vídeo institucional de locais comerciais, vide a

experiência que (eles) dispõe com a produtora de casamento, e que o investigativo/social era despendioso e na contramão d' Seus interesses comerciais e derivados. 5. Observância turva aos alunos; prognoses e análises torpes, sintetizando os alunos à arquétipos, ignorando a capacidade e/ou anulando ideias e ações; solicitando trabalhos teóricos que nunca foram discutidos em aula; usurpando métodos pedagógicos, que não é errado; porém, explicitado inépcia ao fazê-lo. Um remanso que causou ojeriza, notá-lo-ia no sem-números de alunos que desistiram; doutros que, logo cessaram a hipótese do estágio, temendo trabalhar com esses indivíduos. 6. Epilogo, dessarte, num brado tônico todo meu dissabor com esses parlapatões mercadejadores da cultura que, demonstrou incapacidade/incoerência em todo decorrer do curso, do seus depauperados recursos tácitos, da insuficiência didática; sobre tudo, das sevícias que comete-lo-iam; anulando, ridicularizando e enganando os alunos. Um eixo investigativo que nada investigou. Espúrios e irresponsáveis. Um engodo!”

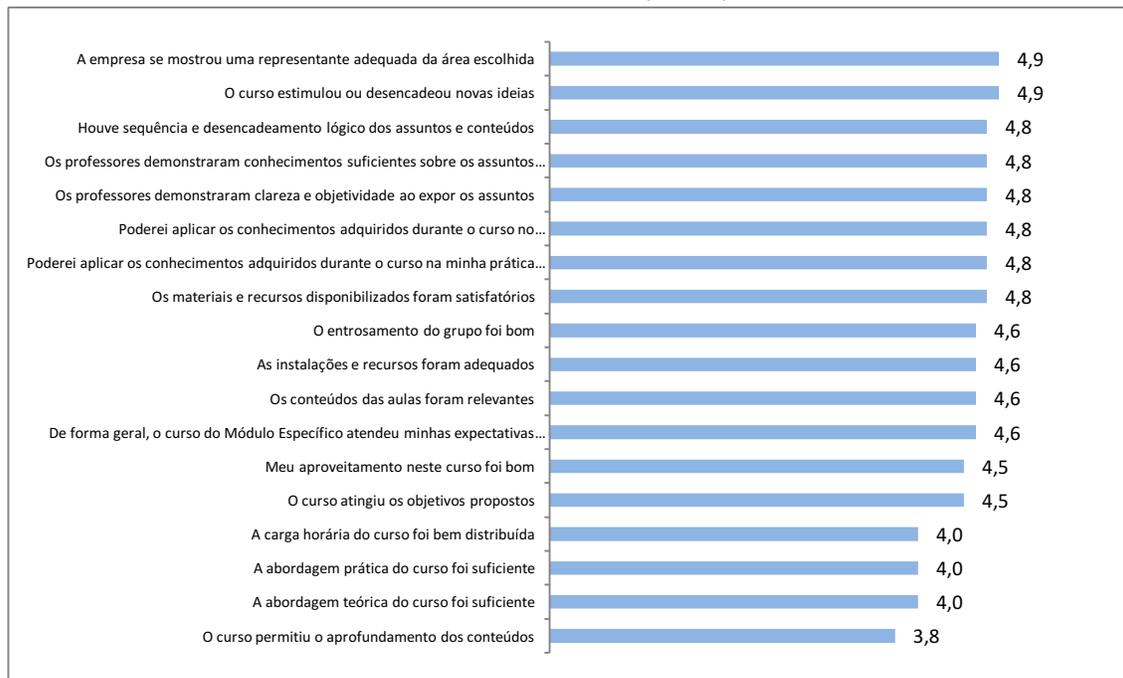
O formador do Studio na Casca que respondeu a avaliação deu nota 4 ou 5 para todos os itens com exceção da carga horária, que recebeu nota 3. Sua maior dificuldade foi:

“Conflitos entre colegas e dificuldade dos alunos em respeitar regras.”

Conteúdo Interativo – Empresa Afroeducação

O curso de Conteúdo Interativo teve uma média geral de 4,5. Os itens com as maiores notas foram “A empresa se mostrou uma representante adequada da área escolhida” e “O curso estimulou ou desencadeou novas ideias”. O item com a nota mais baixa (3,8) foi: “O curso permitiu o aprofundamento dos conteúdos”, provavelmente em função da restrição de tempo colocada em alguns comentários.

Gráfico 3.14: Alunos Grau de concordância (Média) – Conteúdo Interativo



Na questão sobre o que mudariam no curso, além de comentários sobre a distribuição da carga horária (3), ajuda de custo e mais acesso aos recursos da ESPM (1), em três respostas os alunos apontam que uma dificuldade encontrada foi que o curso parecia requerer certa experiência que nem todos possuíam:

“Acho que o professor poderia ter tido uma conversa com os alunos antes de montar a grade, porque apesar de ser necessário experiência, muitos não tinham, o que deixou as coisas um pouco complicadas, então, se ele pudesse conversar com os alunos antes, para saber realmente o que cada um já fez, poderia ter montado uma grade que mais se adequasse às necessidades e expectativas de todos.”

“Material teórico seria bom, pois nem todos da sala possuem conhecimento na área principalmente com os programas, quem sabe uma aula introdutória ensinando pelo menos o básico, já facilitaria.”

Nas considerações finais, cabe ressaltar que dos 5 comentários, 4 eram elogios à empresa, ao professor e, diferente das críticas dos outros cursos, à ESPM:

“Quero agradecer ao professor, que foi incrível com todos, e também a ESPM, por fazer o possível para nos ajudar em nossos projetos.”

“Eu gostaria de deixar aqui registrado um elogio ao espaço que nos permitiu um bom desenvolvimento do projeto e ao nosso professor que foi muito mais do que esperava dele.”

“Gostaria agradecer à Afroeducação e principalmente ao Diego Balbino que foi quem esteve com a gente na maioria das aulas, pelo conteúdo apresentado, pela grade do módulo que se dividiu bem entre aulas práticas e teóricas, pelo entrosamento dele com a turma e pelo estímulo ao entrosamento entre os alunos. Fiquei muito feliz em participar desse módulo nesse eixo, com essa turma e com esse professor.”

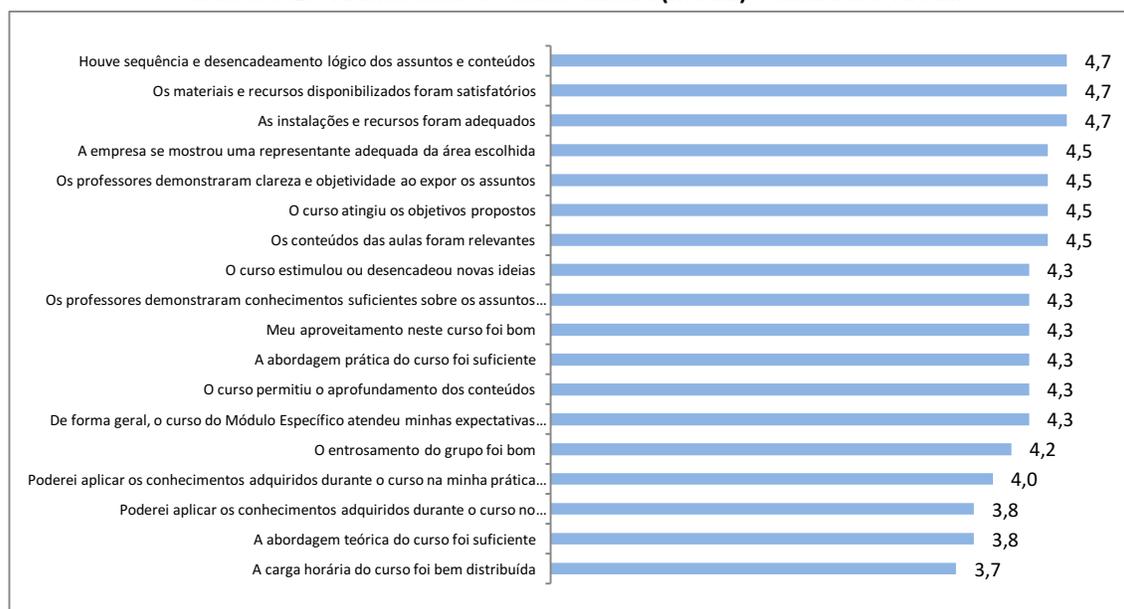
O formador da Afroeducação que respondeu a avaliação atribuiu notas 4 ou 5 para todos os itens. Sua maior dificuldade foram “Atrasos nas aulas de sábado”. Seu comentário sobre o curso:

“Faltou finalização para que os grupos dos módulos pudessem conhecer os trabalhos uns dos outros. Um encerramento oficial por parte do programa Sampa Criativa.”

Realidade virtual – Empresa MXR Tecnologia

Os alunos do curso de Realidade Virtual deram suas maiores notas para os itens “Houve sequência e desencadeamento lógico dos assuntos e conteúdos”, “Os materiais e recursos disponibilizados foram satisfatórios” e “As instalações e recursos foram adequados” (todos com nota 4,7). A pior nota foi dada ao item relativo à distribuição da carga horária (3,7).

Gráfico 3.15: Alunos Grau de concordância (Média) – Realidade Virtual



Na questão sobre o que mudariam no curso, apareceu a necessidade de mais tempo (3 vezes), entre outras questões referentes ao planejamento, nem sempre em consonância:

“Apresentaria mais teoria.”

“Mais exercícios práticos durante as aulas”

“Um planejamento melhor das aulas, com mais conteúdos.”

“Distribuiria um pouco melhor o conteúdo prático abordado para abranger outras áreas da realidade X, além da realidade aumentada. No entanto, acredito que não houve um tempo suficiente no curso para acontecer isso.”

Por fim, os comentários foram mais elogiosos:

“As aulas foram incríveis, os profissionais da empresa sempre traziam novas experiências em realidade aumentada e realidade virtual para os alunos experimentarem e adquirirem conhecimento sobre o assunto e/ou suas interfaces. Além disso, a explicação do conteúdo pela professora Camila foi muito boa, além de dominar com propriedade a matéria, ela realizou guias e apresentações com passo a passo para se mexer no software e os disponibilizou para os alunos. Fora isso, é possível perceber a atenção e preocupação dos profissionais da empresa com os alunos para saber se todos estavam entendendo a matéria.”

O formador da MXR que respondeu a avaliação deu notas 4 ou 5 para todos os itens com exceção do perfil dos alunos, que recebeu nota 2. Sua maior dificuldade foi:

“Interação com conteúdo imersivo em realidade virtual por ser novidade.”

E seu comentário em relação ao curso:

“A estrutura foi muito adequada ao curso e garantiu a execução no prazo estipulado. A proposta do projeto Sampa Criativa é inédita e possui caráter inovador, parabênzo a organização.”

3.2.4. CONSIDERAÇÕES ACERCA DO MÓDULO ESPECÍFICO

O Módulo Específico do Programa Sampa Criativa teve uma taxa de 60% de concluintes em relação ao número de alunos inscritos, taxa 15% menor do que a verificada no Módulo Geral, de 75%.

Como demonstraram as avaliações dos alunos sobre o Módulo, a principal razão de desistências e evasões parece estar relacionada aos horários das aulas, incompatíveis com horário de trabalho, além de outros fatores como ausência de ajuda de custo, por exemplo.

Dos 151 alunos que terminaram o Módulo Geral, 143 se inscreveram no Módulo Específico. Destes, 31 ou 22% nem chegaram a frequentar as aulas. Até o final do curso, outros 26 alunos desistiram ou evadiram, totalizando 57 alunos nessa situação, e 86 concluíram o Módulo, ou 60% dos 143 que se inscreveram no curso.

De modo geral, os cursos/eixos foram bem avaliados pelos alunos, em especial os itens relacionados aos formadores. O mesmo se deu na avaliação dos formadores, que deram as maiores notas para os itens relacionados aos alunos. Cabe aqui apontar algumas exceções, especialmente em relação ao eixo Desenvolvimento de Vídeo Investigativo, em que a empresa contratada, Studio na Casca, parece não ter sido a escolha mais adequada.

Cabe ainda ressaltar uma observação feita pelos formadores das empresas no encontro do dia 10 de maio de 2019, em que os dados da avaliação do Módulo Específico foram apresentados e discutidos. Segundo eles, o perfil dos alunos (a maioria com formação na área escolhida) foi diferente do que esperavam, uma vez que o edital do Programa se referia à oportunidade para jovens de baixa renda e, portanto, com um nível mais baixo ou inicial de formação. Muitos deles disseram que tiveram que readequar o conteúdo das aulas, pois os alunos já tinham mais conhecimento prévio do que o esperado.

Os dados sobre renda e escolaridade coletados no início do Programa mostram que, de fato, entre os desistentes/evadidos no Módulo Geral observam-se mais jovens de baixa renda e baixo nível de escolaridade do que entre os concluintes (gráficos 3.16 e 3.17). Já no Módulo Específico, essa dinâmica não acontece, como mostram os gráficos 3.18 e 3.19.

Gráfico 3.16: Faixa de renda dos alunos concluintes e desistentes/evadidos no Módulo Geral

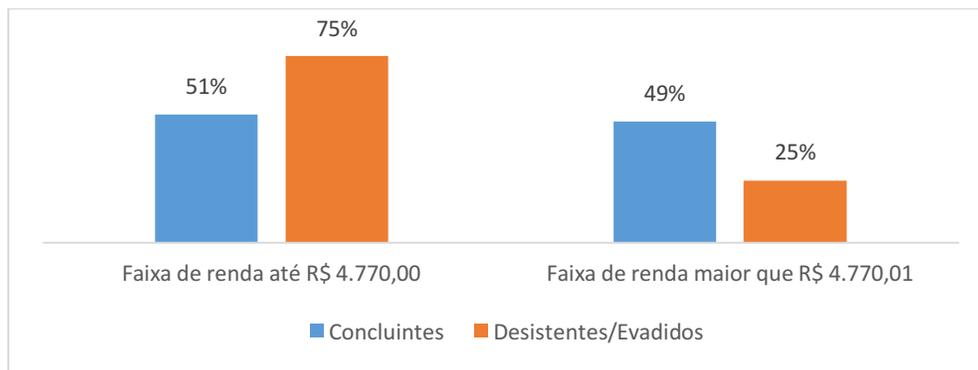


Gráfico 3.17: Faixa de escolaridade dos alunos concluintes e desistentes/evadidos no Módulo Geral

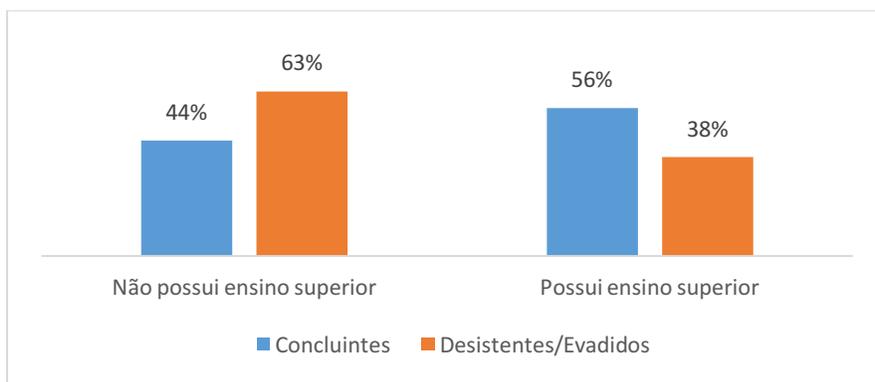


Gráfico 3.18: Faixa de renda dos alunos concluintes e desistentes/evadidos no Módulo Específico

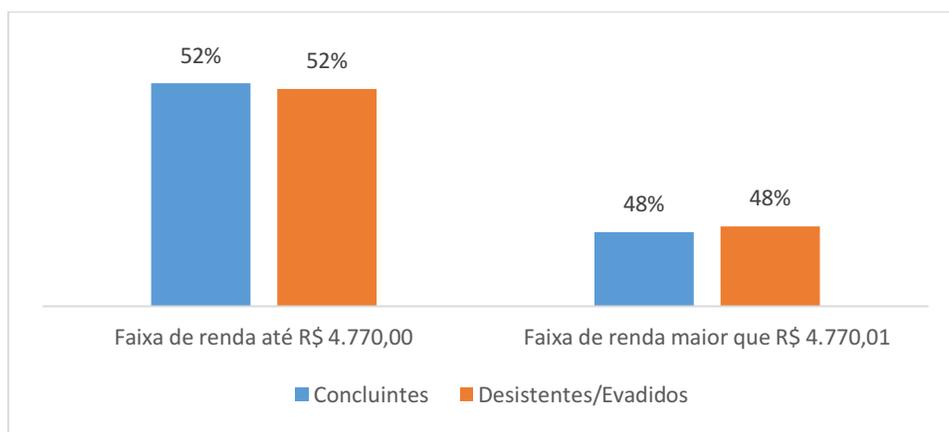
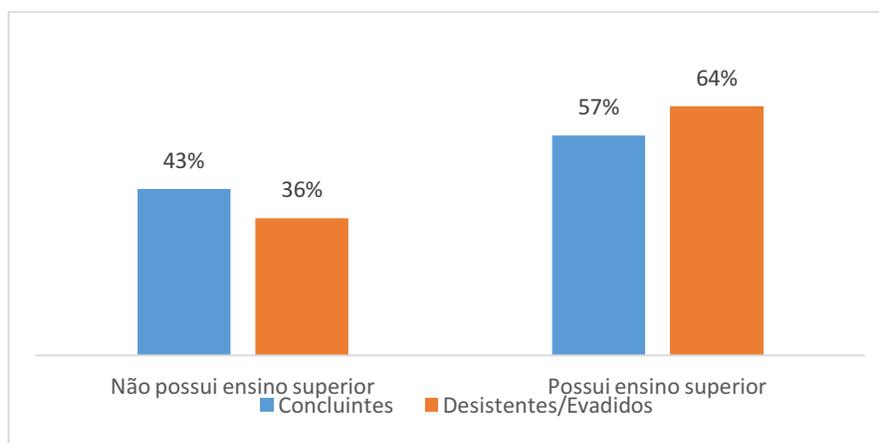


Gráfico 3.19: Faixa de escolaridade dos alunos concluintes e desistentes/evadidos no Módulo Específico



Recomendações para continuidade e melhoria

Em linhas bastante gerais, e a partir das avaliações dos alunos, sugere-se as seguintes melhorias em uma eventual nova edição do Programa, a fim de se alcançar um quadro com menos faltas, desistências e evasões e de incentivar a permanência de alunos de renda mais baixa no Programa:

- Aulas noturnas e/ou aos sábados.
- Pelo menos um dia de intervalo entre uma aula e outra.
- Ajuda de custo para os alunos (transporte e alimentação).
- Maior detalhamento nas apresentações e ementas dos cursos a fim de evitar mal-entendidos.
- Seleção mais criteriosa das empresas responsáveis por cada eixo, considerando uma melhor adequação das empresas contratadas à área específica sob sua responsabilidade.



Sp Cine



PROGRAMA SAMPA CRIATIVA 2018

Iniciativa: Spcine

Assessoria Técnica: Tomara! Educação e Cultura

RELATÓRIO FASE 3 (parcial)

São Paulo, agosto de 2019



Spicine



À Spicine - Empresa de Cinema e Audiovisual de São Paulo/PMSP

Ref.: Assessoria técnica para realização do acompanhamento pedagógico, monitoramento e avaliação do Programa SP Criativa de acordo com Edital n. 06/2018/Spicine "Chamamento para credenciamento de interessadas em realizar o acompanhamento pedagógico do Programa "Sampa Criativa 2018".

Atenciosamente,

A handwritten signature in blue ink that reads "Ana Luiza Mendes Borges".

Ana Luiza Mendes Borges

Sócia-diretora

Tomara Educação e Cultura LTDA - EPP

analuiza@tomaraeducacaoecultura.com.br



SpCine



EXPEDIENTE

GESTÃO GERAL

SPCINE

Laís Bodanzky - Diretora Presidente

Mallu Andrade - Diretora Executiva

Barbara Trugillo - Coordenadora de Formação

Claudia Moraes Fernandes - Assessora Executiva

ASSESSORIA TÉCNICA

Tomara! Educação e Cultura

Ana Luiza Mendes Borges

Júlia Serra Young Picchioni

Camila Iwasaki

Clara de Assunção Azevedo

Equipe técnica

Projeto pedagógico

Crislei Custódio

Monitoramento e Avaliação

Frederica Padilha

Assistência Geral

Clarissa Batalha

Administrativo Financeiro

Claudia Tamashiro

SUMÁRIO

Apresentação	5
1. Atividades Remuneradas	6
a. Roda de conversa com jovens	6
b. Avaliação de processo dos jovens	12
1. Opinião dos jovens sobre o que aprenderam no Módulo Prático até agora	
2. Como os jovens avaliam sua experiência de trabalho na empresa até aqui	
3. Itens que os jovens esperam aprender no Módulo Prático ou na empresa	
4. Comentários	
5. Considerações	
c. Avaliação de processo das empresas	24
1. Assiduidade	
2. Comportamento	
3. Capacidade de Iniciativa	
4. Responsabilidade	
5. Produtividade	
6. Conhecimento	
7. Comentários	
8. Considerações	
d. Desistências/desligamentos	30
2. Mentoria de projetos	31
a. Roda de conversa com jovens	31
b. Avaliação de processo dos jovens	35
1. Atividades realizadas	
2. Avanços e alterações nos projetos	
3. O que os jovens têm aprendido ao longo da etapa de mentoria que tem sido fundamental para o desenvolvimento do projeto.	
4. Comentários	
5. Considerações	
c. Avaliação de processo dos mentores	44
1. Atividades Realizadas	
2. Objetivos Educacionais	
3. Comentários	
4. Considerações	
d. Desistências/desligamentos	52



Spicine



Apresentação

Este relatório tem por finalidade apresentar o trabalho desenvolvido pela Tomara! Educação e Cultura no âmbito de sua assessoria ao Programa Sampa Criativa, promovido pela Spicine.

As três frentes de ação da Tomara - a saber (i) assessoria à gestão do Programa, (ii) assessoria pedagógica e (iii) monitoramento e avaliação - embora independentes, tem sido, desde o início, desenvolvidas de forma inter-relacionada, mantendo as diversas ações empreendidas sempre alinhadas aos objetivos do trabalho como um todo.

Nesse sentido, optou-se por juntar em um mesmo relatório todas as atividades desenvolvidas nessa chamada Fase 3, que contempla o Módulo Prático do Programa. Ou seja, em vez de pulverizar em diversos subprodutos, como descrito inicialmente em nossa proposta, acordou-se que um melhor modelo de entrega seria esse, mais global, cumprindo a função de promover maior articulação e conexão entre as diversas ações.

Contudo, devido ao atraso no cronograma geral do Programa, que fez coincidir a data de entrega deste relatório, referente ao Módulo Prático, com atividades ainda não concluídas de encerramento do próprio Módulo e do Programa como um todo, esse relatório está sendo entregue nessa data de maneira parcial. Ou seja, os capítulos referentes aos produtos relativos a essa fase do programa: o Módulo Geral em si e o encerramento do Programa Sampa Criativa como um todo, serão entregues na versão final e completa do relatório, prevista para o dia 27 de setembro de 2019.

Isto posto, vale frisar que prezamos por manter a entrega de relatório, ainda que parcialmente, na data previamente acordada, pois acreditamos que os dados aqui apresentados, sobre o monitoramento e avaliação do Programa podem já ser consumidos e analisados internamente e, assim, já auxiliar a Gestão da Spicine nesse balanço do Módulo Prático. Assim sendo, desejamos uma boa leitura e colocamo-nos à disposição, como sempre!

1. Atividades Remuneradas

a. Roda de conversa com jovens

Reunimo-nos em 03 de julho na Hemeroteca Mário de Andrade para a realização da primeira roda de conversa com os/as jovens em atividades remuneradas, tal como previsto no plano de acompanhamento pedagógico do Módulo Prático. Embora na segunda metade do Módulo Específico a Spicine tenha promovido um encontro com os/as jovens, na ESPM, para a apresentação da sua nova presidente, a cineasta Laís Bodanzky, é possível afirmar que essa reunião do Módulo Prático foi a primeira ação, durante todo o decorrer do Sampa Criativa, voltada exclusivamente para o debate e troca de experiências entre os/as beneficiários/as do Programa. Nesse sentido, o objetivo era primordialmente o de dar espaço de voz e vez para os/as jovens, permitindo-lhes avaliar, analisar e intercambiar suas experiências entre os/as pares, em um diálogo completamente horizontal que os/as colocasse não apenas na condição de participantes, mas também de protagonistas e agentes do seu próprio processo formativo. Nesse encontro, então, contamos com 25 jovens presentes e 3 jovens ausentes (28 jovens estavam, na ocasião, nas atividades práticas junto às empresas do Módulo Prático). Todas as empresas foram representadas com participantes, como pode-se constatar na lista abaixo:

	Nome do aluno	Empresa	Status
1	Adriana Caroline Balduino Ferreira	Afroeducação	Presente
2	Adriano Alves de Sousa	Sangue tv	Presente
3	Arthur Bento Caetano	Mxr	Presente
4	Beatriz de Oliveira	Mxr	AUSENTE
5	Bianca Paula P. de A. Rezende	Studio na casca	Presente
6	Bruna Lopes Ferreira	Pushstart	Presente
7	Camila de Oliveira Ghendov	Mxr	Presente
8	Daniel Carvalho Barca Trevisan	Fluxgames	Presente
9	Danielle Menon	Sangue TV	DESISTENTE
10	Diana Mayumi Oka Rodrigues	Pretaportê	Presente
11	Elitom de Souza Silva	Pushstart	Presente
12	Eric Augusto Ferreira	Fluxgames	Presente
13	Felipe Llussa Lelli	Studio na casca	AUSENTE
14	Fernanda Silva Cintra Ferreira	Fluxgames	Presente
15	Filipe Bispo Barbosa	Sangue tv	Presente

16	Francisco Paulo de Jesus Neto	Studio na casca	Presente
17	Izabella da Costa Teixeira	Sangue tv	Presente
18	Janaina Mariano de Sobral	Noegênesis	DESISTENTE
19	Jean Nickolas Orlandeli Pavan	Fluxgames	Presente
20	Jéssica Elaine Rocha Cavalcanti	Pushstart	AUSENTE
21	João Paulo Bocchi Faustino	Pretaportê	Presente
22	Johnatan Wesley de S. Ferreira	Mxr	Presente
23	Leonardo Torres Pereira	Afroeducação	Presente
24	Letícia Felipe Santos	Noegênesis	Presente
25	Lia Noemi Matsubara	Noegênesis	Presente
26	Milena Cristina Prado de Almeida	Afroeducação	Presente
27	Murillo Guedes Manalischí	Pushstart	DESISTENTE
28	Nathália Duarte de Oliveira	Afroeducação	Presente
29	Pedro Henrique Silva Cordeiro	Pretaportê	Presente
30	Tais de Souza Ribeiro	Pretaportê	Presente
31	Victor Pinheiro Galvão	Studio na casca	DESISTENTE
32	Yuri Hirata Fontana	Noegênesis	Presente

Iniciamos o encontro com uma rodada breve de apresentação dos/as jovens e seguimos para uma organização em pequenos grupos com 4 ou 5 participantes, um de cada empresa. Cada minigrupo tinha a tarefa de discutir um dos seguintes indicadores de avaliação da experiência nas atividades remuneradas até o presente momento:

- 1) Relações pessoais/institucionais e clima de trabalho (superior direto, demais jovens, funcionários da empresa, clientes)
- 2) Organização e orientação do trabalho a ser desenvolvido (fluxos, prazos, orientação e explicação clara por parte do supervisor acerca das tarefas a serem desenvolvidas, oferecimento de subsídios, possibilidade de criação e autonomia nas atividades)
- 3) Condições materiais e técnicas para o desempenho das atividades
- 4) Motivação para o trabalho e aprendizado adquirido no decorrer das atividades remuneradas
- 5) Aspectos e condições objetivas que melhorariam a experiência dos jovens nas atividades remuneradas em cada empresa

Após a discussão temática nos pequenos grupos, a roda de conversa foi aberta com a exposição dos principais pontos elencados pelos/as jovens no debate travado nos agrupamentos menores. A partir

da enunciação do compilado de itens e destaques trazidos pelos grupos, todos/as os/as demais puderam intervir acrescentando pontos aos indicadores em debate. Foi possível notar, em um primeiro momento, certo zelo excessivo dos/as jovens para pontuarem críticas ou fazerem observações que apontassem para deficiências na organização e gestão do trabalho da empresa, no entanto, conforme a equipe Tomara! retomou a importância e propósito do encontro, ressaltando que aquele fórum era para o debate e para a troca de experiências com vistas à melhoria da ação de todos os parceiros e do Programa em si, eles/as passaram a sentir-se mais à vontade para exporem suas impressões francas sobre as vivências no Módulo Prático.

De modo geral, os/as jovens se ocuparam em fazer elogios à acolhida e ao empenho dos/as empregadores/as, bem como de destacar que a experiência de trabalho, na maioria das vezes, tem sido enriquecedora. Salientaram a dificuldade que tem sido manter-se no Programa sem um auxílio financeiro maior, já que aqueles/as que cumprem turno diário presencialmente nas empresas gastam praticamente toda a bolsa com transporte e alimentação, não sobrando nada dessa remuneração para si.

No que diz respeito a pontos mais específicos, os/as jovens destacaram que o entrosamento obtido no Módulo Específico foi importante para essa etapa final, uma vez que os/as responsáveis das empresas já os/as conheciam e a recepção no espaço de trabalho foi favorecida por essa proximidade já estabelecida. Foi salientado como ponto positivo a flexibilidade de horário no cumprimento da carga horária e a boa integração com a equipe veterana das empresas - isso no caso, sobretudo, dos/as jovens que estão trabalhando *in loco*.

Como ponto a ser melhorado, foi salientada certa desorganização das empresas no repasse das demandas. Alguns/as jovens disseram que sentiram um descompasso entre os seus interesses e habilidades com o trabalho que lhes foi delegado. E aqui entram situações distintas: a) há jovens que já possuíam determinados conhecimentos, competências e habilidades - às vezes até previamente ao ingresso no Sampa Criativa -, e, em virtude disso, foram encaminhados/as para atividades cujo foco está associado a tais saberes prévios, não permitindo uma expansão para novos conhecimentos e aprendizado acerca de outras técnicas, capacidades e afins; b) há jovens que desempenharam trabalhos que não gostam ou que não lhes parecem diretamente ligados à atividade fim da empresa (aquela designada pela divisão de eixos temáticos do Módulo Específico do Programa), como a produção de um vídeo institucional comemorativo do aniversário da empresa, quando o eixo cursado pelo/a jovem no Módulo Específico foi de produção de aplicativos e, o que se tinha como expectativa a princípio, era ter algum contato com o desenvolvimento de apps, ou como a alocação fixa do jovem na área de produção de material para as redes sociais e comunicação da empresa quando esperava-se um contato maior com a produção audiovisual especificamente, a saber o desenvolvimento de vídeo investigativo, de videoclipes etc. Houve um jovem que explicitou sua frustração por ter passado o primeiro mês das atividades remuneradas estudando e pesquisando a legislação sobre editais do PROAC, quando sua expectativa ao ser selecionado para trabalhar na produtora foi a de ter contato direto com a criação de videoclipes. Outra jovem, a quem foi destinada a função de desenhar os

quadros para a produção dos vídeos de animação em whiteboard, salientou que, embora não goste de desenhar, não vê possibilidade de desempenhar outra função, pois, no modelo de trabalho proposto pela Noegenesis, todos os vídeos do projeto que os jovens estão desenvolvendo já possuem roteiros e propostas definidos anteriormente. Por outro lado, outro jovem que foi alocado em um setor mais administrativo e outro que foi direcionado para a escrita de roteiro de uma websérie, ambos assuntos explorados superficialmente nos eixos que eles cursaram no Módulo Específico, demonstraram satisfação no cumprimento de suas tarefas, ainda que elas não dialoguem diretamente com o currículo percorrido na segunda etapa do Sampa Criativa.

No que se refere às condições materiais ofertadas para o desenvolvimento do trabalho, foram citadas algumas limitações que, do ponto de vista dos/as jovens, não chegam a ser entraves. Por exemplo, a questão do espaço físico de algumas empresas ser pequeno ou de não se ter um computador para cada um/a dos/as jovens, nos casos em que há atividades presenciais. Já em relação a quem tem desenvolvido trabalho em home office, às vezes ocorrem atrasos na distribuição das tarefas pelo fato do/a responsável da empresa não conseguir realizar reuniões periódicas ou de, como citado o caso da MXR, agendarem-se encontros no espaço de co-working da Google em que nem sempre há mesas disponíveis para todos/as. Há também casos em que a atividade a ser realizada pelo/a jovem fica restrita ao acesso que ele/a tem a determinados equipamentos pessoais, uma vez que, trabalhando em home office, ele/a possui, em geral, apenas os seus próprios materiais.

Um ponto muito relevante que foi ressaltado, e sobre o qual não tínhamos informação, é que boa parte dos/as jovens tiveram ou estão com problemas para obter concessão da prefeitura para emitir nota fiscal. O processo de abertura de MEI já foi concluído por todos/as, no entanto, por questões administrativas dos órgãos municipais, há uma espera mínima de 60 dias para a liberação da nota. Considerando que o Módulo Prático tem pouco mais de 2 meses de duração e que os/as jovens só foram informados/as da necessidade de abertura de MEI após a seleção por parte das empresas e início das atividades remuneradas, esse foi um problema muito destacado pelos/as presentes. Eles/as também salientaram a questão dos custos de manutenção de um cadastro como MEI para o recebimento de R\$500,00, já que o imposto mensal toma 10% do valor bruto, o qual já é insuficiente para custear gastos com alimentação e transporte.

Compilação das avaliações do encontro

Ao final do encontro, como nas demais atividades presenciais desenvolvidas pela Tomara!, foi passada uma ficha para avaliação da roda de conversas, para preenchimento dos jovens de maneira anônima. Segue, abaixo a transcrição das colocações dos jovens:

Eu felicito (Foi legal!)	Eu critico (Precisa melhorar)	Eu sugiro (Que tal se...)
Entender que nossa experiência é interligada e ouvir outras experiências.	Fala de poucos no sentido de representatividade em grupos. Mais encontros talvez para sanar esse ponto.	Sugiro mais encontros.
Escutar a experiência dos outros participantes.	Poucos encontros.	Um tempo maior de encontro.
O rendimento do encontro onde foram levantados debates construtivos, onde pude ver pontos de vista dos demais estagiários.	Acredito que para uma primeira reunião ela fluiu muito bem. Não tenho o que acrescentar.	Acho que nada no momento.
A experiência de conhecer o local de trabalho de audiovisual e expandir os olhares para a área.	Um pouco da organização sobre delegação de tarefas dos estagiários.	Abrir mais opções de pagamento das bolsas.
A oportunidade de falar sobre o programa e ouvir os outros colegas.	O retorno dos questionamentos e os esclarecimentos.	Mais encontros durante todo o programa.
- Lugar - Espaço - Horário	Podia ter mais meia hora.	EM BRANCO
Pudemos conversar sobre diversos assuntos, sobre o projeto Sampa Criativa, sobre as empresas e sobre a remuneração (MEI).	EM BRANCO	Deixar o momento de discussão aberto, pois foi o momento que mais gerou discussão entre todos.
O espaço e o tempo que todos tiveram para falar sobre suas experiências e sanar possíveis dúvidas.	EM BRANCO	Aumentar o tempo do encontro.
- Troca de experiências - Espaço de fala - Localização de fácil acesso - Coffee break - Interação entre outros - Estagiários	EM BRANCO	EM BRANCO
Acredito que a conversa foi de extrema importância para saber como as outras empresas estão trabalhando e comunicar aos organizadores a relação de trabalho.	EM BRANCO	Acredito que o debate dos cinco pontos entre os participantes da mesma empresa poderia ser mais produtivo e comparativo.

Deu para ter uma ideia geral do andamento dos participantes e das empresas. Tempo da reunião adequado.	EM BRANCO	Avaliações individuais substituindo as de grupo, talvez houvesse mais detalhes.
A interação com pessoas/ empresas.	- Remuneração - Realizar o que foi proposto de fato referente às áreas ----- - Foi pouco tempo	- Remuneração - Flexibilidade de estudos/trabalho - Ter mais vezes, uma vez por mês.
Foi bom discutir sobre o que está funcionando ou não na empresa.	EM BRANCO	Mais dessas reuniões.
- Discussão sobre pontos importantes. - Troca de experiência.	Tempo maior para discussão ampla.	Discussão individual com cada eixo.
Saber e ouvir outras experiências vividas por outras pessoas em outras empresas, ou também sobre outros olhares sobre o programa.	Acho que tudo no encontro foi bem bacana e tranquilo, nada a criticar. Ouviram sem julgamentos.	Façam da forma que fizeram, mas também juntem as pessoas da mesma empresa para uma avaliação mais direta da mesma.
Sim. As perguntas postadas na roda de conversa fazem total sentido com o momento que estamos vivenciando.	EM BRANCO	Um envolvimento maior na escuta para dar respostas coerentes às questões colocadas pelos participantes.
Metodologia de fala foi boa. Deu espaço para todos que queriam falar.	A acústica da sala é bem difícil para conversar durante as rodas em grupo.	Tempo maior, pois foi muito curto.
Foi interessante a abertura de uma comunicação com os participantes de outros eixos e os impactos das empresas.	EM BRANCO	Mais realizações desses encontros em futuras edições.
A abertura e a recepção das informações dos outros estagiários.	Acredito que o tempo para a reunião.	Que a reunião seja informada com mais antecedência para melhor organização de agenda.
- Roda de discussão foi uma boa ideia para conversar em uma boa divisão. - Bom horário e localização.	EM BRANCO	Ter mais tempo para troca, ela ficou um pouco corrida.
EM BRANCO	EM BRANCO	- Sugiro que nas próximas edições as empresas identifiquem se é MEI ou carteira assinada. - Como o projeto tem objetivo periférico, a remuneração possa ser maior e melhor distribuída.
- Integração entre os eixos - Horizontalidade nos lugares de fala	- Tempo das atividades para que todos possam ser ouvidos	
- O programa em si - A ideia e a oportunidade - O aprendizado e as amizades feitas	- Esclarecimentos sobre os módulos específicos - Horários de aulas e encontros	- Tivesse uma ajuda de custo (transporte e alimentação)

<ul style="list-style-type: none"> - Ouvir sobre a vivência dos demais participantes do Programa para até mesmo nos autoavaliarmos enquanto participantes. - Aclarações sobre algumas dúvidas em relação ao funcionamento do Programa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Não encontrei críticas durante o encontro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sugiro também haver avaliações por eixos, para que questões pontuais sobre cada empresa possam ser discutidas pontualmente.
<ul style="list-style-type: none"> - A ideia de ouvir os estagiários - A forma de comunicação da empresa Tomara! 	<p>Embora tenha uma boa comunicação, precisa melhorar na organização com as empresas.</p>	<p>Que exista um acordo mais específico de cronograma de atividades. Se possível com mais antecedência.</p>

Como é possível perceber por meio das avaliações, a roda de conversa foi uma ação bem recebida e elogiada pelos/as jovens que, por julgarem o momento muito importante, destacaram a imprescindibilidade de que encontros como esse possam acontecer com mais frequência, sobretudo nas novas edições do Programa. Nota-se que alguns/as sugerem que em outras rodas de conversa haja um tempo para que os/as jovens da mesma empresa possam discutir os indicadores entre si. Isso nos pareceu interessante, pois, no planejamento da reunião foi pensado em pequenos grupos com jovens de empresas diferentes para que eles/as pudessem trocar experiências e desenvolver padrões e critérios de avaliação por meio da comparação com vivências distintas daquelas às quais eles/as estão inseridos/as na empresa em que trabalham. Também presumiu-se que os/as jovens da mesma empresa já possuíam um contato frequente entre si, dispensando-se o oferecimento de um espaço de conversa entre eles/as. No entanto, face a essa sugestão, pode-se concluir que, mesmo trabalhando na mesma instituição, os/as jovens não têm a possibilidade de trocarem muito entre si.

b. Avaliação de processo dos jovens

A seguir estão sistematizados as respostas dos jovens à primeira avaliação sobre o Módulo Prático/Atividades Remuneradas, realizada um mês após o início das atividades. A avaliação foi realizada através do instrumento Googleforms e foi respondida por 28 jovens, pelo menos 3 de cada empresa, com exceção da Studio na Casca, em que somente dois jovens responderam a avaliação. No geral os jovens pareceram estar tendo uma experiência boa e proveitosa na empresa. A maioria das avaliações foram positivas, com apenas dois jovens da MXR colocando algumas críticas ao processo. As respostas seguem na íntegra, separadas por empresa e com algumas observações.

1) Principais atividades que os jovens têm realizado na empresa

Nos relatos sobre as principais atividades realizadas pelos jovens neste primeiro mês, é possível observar que estas atividades estão bastante alinhadas com o foco da empresa. Além disso, dentro de uma mesma empresa, os jovens parecem estar sendo alocados em atividades diferentes não reunidos em torno de uma mesma atividade.

Em dois casos, nas empresas MXR e Sangue TV, a maioria das atividades parecem estar sendo realizadas via home office, sendo que na Sangue TV, todas as atividades foram realizadas desta forma. Abaixo os relatos dos jovens por empresa.

Afroeducação

- Participação em reuniões virtuais e presenciais, atividades técnicas e participação em eventos. Apoio às sessões de cinema da Afroeducação, pesquisa de roteiro, desenvolvimento e planejamento para gravação de vídeo institucional. Planejamento e organização das redes sociais e conteúdo da Afroeducação.
- Desenvolvimento de roteiros, construção de argumento, teste em câmeras, reuniões por skype com o grupo e equipe, reuniões presenciais e atividade assistencial em exibição de cinema.
- Auxílio em evento, recepcionando convidados, fotografando e organizando; montagem de vídeo institucional, participando de reuniões e desenvolvendo o roteiro através de programas online, para tal, utilização de computador, máquina fotográfica e material de papelaria.

Fluxgames

- Estou participando e ajudando nos projetos da empresa como desenvolvedor e programador. Através de um computador cedido pela empresa, consigo desenvolver pedaços específicos de jogos, facilitando o processo dos mesmos. Programação e implementação de um jogo, utilizando computador com a ferramenta Unity. Reuniões diárias de planejamento.
- As minhas atividades na empresa são: criação e toda a documentação sobre jogos de empresas em que nos contratam, no meu caso (PlayTable). Participação em eventos sobre a área, estudos sobre o cargo, incentivo para falar em outros idiomas, participar de reuniões diárias para avaliação no progresso de trabalho, um pouco de coordenação de equipe. Função: Game Designer Junior. Equipamentos: Um notebook com uma segunda tela para maior desempenho, uma mesa única para cada funcionário, vários celulares, tablets, mouses, teclados e etc..."
- Na empresa, estou realizando a parte de arte do jogo, desde a documentação da direção de arte e wireframe até a criação de personagens, cenários, objetos e botões em arte 2d.
- Estou utilizando o Adobe Photoshop para a produção das artes, junto de uma mesa digitalizadora que ajuda no processo de criação da arte digital.

MXR Tecnologia

- Realizei para a empresa edição de pequenos vídeos utilizando o meu próprio computador, uma vez que se trata de um trabalho home office. A edição, por sua vez, se tratou de um aprendizado prévio que eu já possuía associado a uma aplicação ensinada durante as aulas específicas.
- Buscar soluções de realidade virtual e aumentada para uma empresa de construção civil (incorporadora). Fazer busca de softwares, testar alguns e apresentar em reunião para a incorporadora. As pesquisas têm sido feitas em home office.
- Faço parte da Assessoria de Imprensa e Comunicação da MXR. Tenho publicado semanalmente matérias no blog Medium, sempre com o assunto da realidade virtual. Além de postar essas

matérias no Facebook da empresa. Fiz também pesquisas para um futuro podcast a ser desenvolvido.

Noegenesis

- Nós produzimos storyboards em dupla, pois temos uma demanda consideravelmente grande de vídeos. Estamos mantendo a produção para ser feito ao menos um vídeo por semana. Depois de concluído, nós começamos a gravar os quadros. Tudo é feito com o equipamento certo e com ótimas câmeras. Tudo é acompanhado pelo pessoal do estúdio. Nos encontramos todas as sextas porém nem todos os encontros são necessariamente no estúdio. No entanto, temos liberdade de ir para o estúdio qualquer dia que estivermos disponíveis (para terminar de gravar ou terminar os storyboards).
- Realizamos análise de roteiro, criação de storyboard a partir do roteiro, depois da animação criada e finalizada, efetuamos gravação dos desenhos e mandamos para edição de vídeo. E também realizamos a gravação do áudio para ser inserido no vídeo.
- Analisar roteiros, desenvolver storyboards baseados nesses roteiros e gravar vídeos utilizando a técnica de whiteboard. Utilizando papel, canetas, quadro branco, câmera, tripé e luz.
- Realização de vídeos de whiteboard animation, que inclui storyboard, gravação e locução. Utilizamos um quadro branco e câmera para gravar.

Pretaportê

- Levantamento de imagens e seleção para um promo do projeto intitulado Na Batida do Erê. Estou editando no premiere e compondo esse levantamento desde ritmo de cena aos efeitos sonoros, estruturando ao máximo para aprovação.
- Estou tendo bastante contato com regulamentos de festivais, editais, conhecendo algumas empresas e descobrindo orçamentos de algumas atividades como doctoring e tradução. Auxiliei em um edital e estou inscrevendo alguns filmes da produtora em festivais nacionais e internacionais conforme vão aparecendo. Estou usando basicamente internet e computador.
- Meus trabalhos dentro da produtora se dão principalmente na área de edição/montagem e roteiro. Na parte de edição/montagem, já fui responsável pela transcrição e legendagem de uma série de TV, além de ter cuidado, por alguns dias, da coordenação de pós produção do mesmo projeto (recebimento dos arquivos de cor, som, legenda e efeitos) para finalização de cada episódio e envio para o canal. Em roteiro, estou esboçando a primeira versão de episódios de uma série de TV a partir de argumentos criados previamente. Todos estes trabalhos, portanto, são feitos dentro da própria produtora, nos computadores de lá.
- Realizei atividade de pré produção no documentário da Ruth de Souza, pesquisas de personagens para novos projetos da produtora e organizei pastas de produção executiva para alguns projetos.

Pushstart

- Será realizado vídeo institucional de comemoração de 5 anos da empresa. Até o momento foi realizado pesquisa, roteiro e gravação de entrevistas.

- Até o presente momento fizemos análises sobre a construção do branding digital da marca. Começamos pela produção audiovisual de vídeo comemorativo dos seus 5 anos, vídeo institucional e em breve a construção das mídias sociais digitais, bem como o estudo e planejamento que vem sendo desenvolvido para a concretização do mesmo. Temos usado os equipamentos de filmagem da empresa, bem como o pacote Adobe. Realizamos entrevistas com os funcionários e com os fundadores.
- Por termos mais familiaridade com a parte audiovisual, combinamos com a empresa de cuidar da parte institucional dela, principalmente das mídias sociais. Até o momento, estamos fazendo reuniões entre a gente e os donos da empresa para traçar objetivos e planos de execução. Estamos com uma sala para fazer as reuniões, utilizando os equipamentos da empresa (câmera, gravador, notebook, etc).
- As principais atividades desenvolvidas na empresa foram a criação, o planejamento e o desenvolvimento de conteúdo audiovisual para algumas plataformas de comunicação da empresa. Tivemos acesso a equipamentos de gravação e edição de vídeos, notebook e também a uma sala ambientada para trabalho. Realizamos diversas reuniões com os fundadores da empresa afim de ter um briefing e apresentar uma ideia de vídeo comemorativo de 05 anos da empresa. Fora isso, pudemos pensar em ideias sobre conteúdo específico para as redes sociais e também conteúdo para alguns produtos internos da empresa, como o jogo "Laboratório da Luna". Vejo esse trabalho como algo totalmente relacionado com o que a empresa faz, pois tudo tem um começo e um término, e nesse tempo pude presenciar parte de como a empresa elabora e desenvolve seus projetos. Mesmo se tratando de um vídeo, vejo total relação na abordagem aplicada por nossos supervisores, para que entendêssemos o fluxo interno de trabalho na empresa.

Sangue TV

- Trabalho remoto como assistente de produção executiva. Mexo com contratos, direitos de imagem e som, planilhas, cronogramas, orçamentos e com contato a clientes da empresa. Utilizo meu próprio computador.
- As principais atividades realizadas neste primeiro mês foram todas aplicadas remotamente. Primeiramente, começamos pelas reuniões de orientação e contratação referentes ao módulo e à resolução de dúvidas. Após isso, a parte prática consistiu em fazer uma análise técnica do primeiro corte do documentário "Valeu Animais: 25 Anos do Programa Garagem", no qual observei a estrutura de montagem e indiquei alterações, cortes e construí uma planilha de minutagem indicando tais modificações e acatando, também, as orientações pré-estabelecidas pelos produtores. O longa com duas horas de duração foi encurtado para 80 minutos. Além da análise técnica, fiquei responsável em atualizar as redes sociais da Cinestésico, sendo elas o Medium e o Facebook, editando textos e programando posts. Todas essas atividades foram realizadas online, via computador. Além disso, pude tirar da gaveta um projeto pessoal, relacionado à produção de um álbum visual, que será incubado pela produtora e vem sendo acompanhado de forma bastante esclarecedora. Tivemos também um workshop muito atualizado e satisfatório sobre Cinematografia, com a fotógrafa Hellen Braga. Pude sanar diversas dúvidas

em relação aos processos de fotografia (e até mesmo direção de arte) que conformam a produção de um longa, de um curta, duma série ou de um videoclipe.

- Assistência de produção executiva em projetos culturais inscritos em editais e leis de incentivo, monitoramento; revisão de projetos a serem inscritos.

Studio na Casca

- Dentre as atividades que realizei ao longo do último mês, encontram-se principalmente a edição de material fotográfico, de vídeo, prospecção de clientes para a empresa, divulgação de materiais e gravação de vídeo institucional.
- Edição de fotos, divulgação, prospecção de clientes, realização de propostas, pesquisa de referência para vídeos institucionais, realização de roteiro, assistência em gravações. Necessário o uso de computadores (notebook), acesso à Internet, programas de edição como Lightroom, etc.

2) Opinião dos jovens sobre o que aprenderam no Módulo Prático até o presente momento

Questões sobre o aprendizado, o dia a dia da empresa, a relação com o cliente, a organização do trabalho, o respeito à hierarquia e a prática do conteúdo aprendido no Módulo Específico, apareceram na maioria dos relatos, com exceção da Sangue TV e MXR, nas quais as atividades têm sido desenvolvidas via home office. Nesta última (MXR), em dois dos três relatos, os jovens afirmam que praticamente não houve aprendizado, já na Sangue TV, o formato “a distância” parece não ter impedido a possibilidade de novos aprendizados, ainda que não relacionados ao dia a dia da empresa.

Afroeducação

- Organização e desenvolvimento de vídeo institucional.
- Organização e trabalho em equipe. Desenvoltura para atuar com o público e estímulo para o desenvolvimento artístico.
- Aprendi muito sobre o dia a dia dentro de uma instituição cultural, a dinâmica prática do desenvolvimento e execução de projetos além de noções de fotografia e roteiro

Fluxgames

- Em pouco tempo de experiência, desenvolvi muito minhas habilidades como programador e desenvolvedor de jogos, aprendi com os orientadores e os funcionários da empresa a melhorar o trabalho que já exercia antes, aperfeiçoando os detalhes e melhorando o tempo de execução de tarefas. Como empresas desse ramo funcionam, como elas se organizam e como é a produção dos jogos nela.
- Aprendi bastante em todos os Módulos, mas a cada um em que prossegui fui aprendendo cada vez mais, no Módulo Prático estou aprendendo muito mais do que nos outros porque não apenas aprendo como também participo de muitas atividades da empresa diretamente. Estou realmente tendo um verdadeiro aproveitamento sobre como falar com clientes, organização dos meus

projetos e os da empresa, conhecimento maior sobre ferramentas usadas no ramo, maior domínio do inglês, conhecimento maior sobre a área em que estou atuando.

- Acredito que pude colocar em prática o que aprendi no Módulo Específico, pois os professores nos ensinaram o método como eles trabalham na empresa e, com isso, pude ver como realmente é a produção e documentação da parte artística de um jogo.
- Como empresas desse ramo funcionam, como elas se organizam e como é a produção dos jogos nela.

MXR Tecnologia

- Até o exato momento não houve um grande aprendizado nas atividades remuneradas uma vez que não utilizei tanto do conhecimento prévio dos Módulos Geral e Específicos ou foi explicado o próprio funcionamento da empresa.
- Na verdade, o aprendizado (conhecer novos softwares) partiu de que eu tivesse a iniciativa de pesquisar para poder apresentar para incorporadora. Não houve muitos aprendizados novos até o momento.
- Estratégias de comunicação. Assuntos e informações relevantes sobre o universo da realidade virtual.

Noegenesis

- Acho que principalmente sobre o ambiente de trabalho, e também sobre como fazer um roteiro para um cliente que já tem até mesmo o que quer nos quadros.
- Aprendemos a elaborar um storyboard de qualidade profissional, a rotina de uma produtora, e a finalização de projetos, para inserção no mercado de trabalho.
- Aprendi como funciona o fluxo de trabalho e de arquivamento dos materiais, como arrumar um set up para gravação de whiteboard e outros takes zenitais e como funciona uma produtora de conteúdo. O Módulo Específico me deu uma base maior para me adequar ao Módulo Prático do que o Módulo Geral.
- Gerir a criatividade num prazo menor e aperfeiçoar a habilidade de transformar a comunicação escrita em comunicação visual.

Pretaportê

- Na prática ter autonomia para criar um projeto, tendo apoio de que vai dar certo no fim. Em suma atribuo segurança como palavra chave para esse atual momento.
- Estou aprendendo bastante sobre editais e festivais, coisa que anteriormente eu não possuía conhecimento algum, visto que minha formação é RTV e lá não usávamos muito. Acredito que ainda não se articulam muito, visto que a Pretaportê não costuma fazer webséries.
- O programa de aulas dos Módulos Geral e Específico frisavam a coletividade e o trabalho em grupo. Acredito que até o momento o que mais aprendi foi, especificamente, desenvolver um projeto criativamente a partir de uma ideia previamente concebida por outra pessoa, um desafio que já havia sido citado durante as aulas do segundo Módulo, por exemplo. E tem me sido muito bom para uma melhor compreensão dos modelos de produção existentes no mercado.

- Aprendi bastante sobre a área de produção executiva e pude ver o dia a dia do trabalho de um produtor na parte de pré-produção de um projeto que me deu uma nova perspectiva da área.

Pushstart

- Foi realizada estratégia de projeto da mesma forma que foi realizado no brainstorm das aulas de aplicativos.
- Até o presente momento o aprendizado abrangeu áreas específicas do audiovisual como: pré-produção, roteiro, áudio, iluminação, pós-produção, animatic, etc. Quanto a articulação do que foi visto no primeiro módulo, não vi ligação até o presente momento. Atualmente estamos executando processos bem diferentes dos realizados no módulo específico, porém mesmo assim, estamos tendo contato direto com o modo como a empresa realiza seus planejamentos, o que foi super importante no desenvolvimento dos projetos e que a Push brilhantemente nos conduziu durante o curso.
- A como organizar melhor todos os projetos que vou fazer. Dissecar a produção de um aplicativo (na sua fase inicial) deu uma melhor noção de organização e os cuidados necessários para tomar antes de executar qualquer projeto.
- Tive acesso a todos os projetos já produzidos pela empresa: projetos de animação, projetos de aplicativos, jogos e também conteúdo interativo. Consegui absorver formas diferentes de se elaborar um projeto, e também de algumas regrinhas que precisamos nos atentar antes de se pular para uma nova etapa no processo como um todo. O principal ponto foi respeitar a hierarquia existente dentro do ambiente de trabalho, que por mais que não fosse tão evidente ao longo do dia, pois nossos supervisores confiavam que poderíamos propor e elaborar bons conteúdos, ela existe e necessariamente deve ser seguida. Como por exemplo, o fato de uma ideia ser apresentada não quer dizer que ela seguirá e será executada por completo. Cada pequena etapa de criação e desenvolvimento deve ser validada por nossos superiores e assim prosseguir conforme nos é delegado.

Sangue TV

- Novos conhecimentos sobre produção executiva sobre uma perspectiva de uma produtora, a necessidade de contrato bem formalizados, registros de email com conversas, informações que podem ser úteis para registrar formalidades.
- Aprendi sobre minutagem para processos de montagem e análise técnica, sobre divulgação de conteúdos via redes sociais, sobre incubação de projetos e bastante sobre cinematografia.
- Como é de fato estar produzindo um videoclipe, desde organizar até começar a produzir.

Studio na Casca

- Cumprir prazos e realizar atividades ligadas à área.
- Aprendi a administrar meu tempo de trabalho, a buscar formar de divulgação e a usar programas de edição de imagens.

3) Como os jovens avaliam sua experiência de trabalho na empresa até aqui

Dos 28 jovens, 26 avaliam sua experiência de forma positiva, com adjetivos que vão de “satisfatória” a “mais do que excelente”. A exceção ocorre em dois casos, na MXR, em que os jovens avaliam não ter tido nenhum aprendizado relevante até o momento.

Afroeducação

- Ótima. Os profissionais envolvidos na empresa são muito acessíveis, deixam a gente confortável para colocar nossas ideias em prática, estão sempre dispostos a compartilhar seus conhecimentos de maneira horizontal.
- Muito agradável. Os professores são atenciosos e sempre presentes. Os demais estagiários possuem uma energia muito boa e os projetos que desenvolvemos junto da empresa são educativos.
- Agradável, todos foram extremamente receptivos e pacientes em explicar e ajudar em tudo que precisei, além de nos fazer sentir parte da equipe sempre.

Fluxgames

- Por enquanto está sendo uma experiência bastante rica, acredito que tanto pra mim quanto pra empresa, estou adquirindo bastante conhecimento enquanto executo um trabalho que está sendo útil para a empresa.
- Tem sido uma boa experiência, o ambiente é agradável e as tarefas são coisas que consigo fazer sem complicações grandes, até o momento.
- Minha avaliação é bem mais do que excelente, essa empresa realmente tem sido tudo para mim e eu não poderia estar mais feliz, aqui eu tenho todo o total apoio sobre muitas coisas, entendem todas as minhas dificuldades diárias, me ajudam a poder chegar cada vez mais longe, todos me tratam muito bem, confiam em mim e me dão voz em qualquer assunto em que eu entrar sobre a empresa.
- Acredito que está sendo muito boa, fui bem recebida por todos da empresa, todos estão dispostos a ajudar e a ensinar e tenho a oportunidade de aprimorar meus conhecimentos artísticos.

MXR Tecnologia

- Até o exato momento não adquiri muito conhecimento sobre a empresa ou realização de trabalhos/eventos, assim, considero que não tenha sido algo tão vantajoso.
- No início teve muita dificuldade de contato e marcar reuniões com a empresa para receber as atividades. Recentemente, eles ajustaram a forma de comunicação, mas ainda tem uns gaps de planejamento.
- Tem sido uma boa experiência. Estou aprendendo a lidar com temas relacionados a tecnologia. E tenho uma certa autonomia nas edições da publicação (que são revisadas pela empresa), o que considero positivo para o meu desenvolvimento profissional.

Noegenesis

- Estou gostando muito, está sendo bem satisfatória. Os horários são flexíveis e eles nos dão bastante liberdade para criar ou inovar nas técnicas.
- Tem sido positiva, para aprendizado de uma rotina profissional e acompanhar cada passo da produção em uma produtora, com diversos profissionais de diferentes áreas.
- Boa. A comunicação com o pessoal da produtora é bem rápido e eficaz, os horários são bem flexíveis, as pessoas são legais e dispostas a ajudar e o trabalho não é tão pesado.
- Boa, pois estamos focados na realização dos vídeos de whiteboard, que foi ensinada no módulo anterior e temos todo o suporte necessário.

Pretaportê

- Desafiadora, afinal estou experienciando uma nova dinâmica de relações e metas.
- Bastante interessante, estou aprendendo coisas diferentes e vendo coisas diferentes. É uma experiência profissional diferente e muito interessante para mim.
- Além da edição de imagem, com a qual já tinha uma experiência um pouco maior, uma das minhas maiores vontades -- que inclusive foi uma das responsáveis pela minha escolha pela área, abrangendo toda a parte criativa -- sempre foi trabalhar na concepção de roteiros. Esta é a primeira vez que consigo desenvolver um trabalho nesta modalidade e me está sendo muito proveitoso. Tenho me interessado, até, muito mais do que imaginava.
- Satisfatória, finalizo todas as tarefas no prazo e tenho apoio para qualquer dúvida.

Pushstart

- A experiência foi relevante pois estar em contato com a empresa e fazer parte de sua rotina teve um impacto muito positivo.
- Bastante proveitosa, apesar de no início ter me sentido um pouco sem norte sobre o que e como eu iria usar os meus talentos para agregar valores a empresa. Hoje já me sinto integrada e focada em entregar o que me propus a fazer.
- Muito boa. Todos os donos são muito atenciosos e a empresa é ligada a tudo o que gosto, como produção audiovisual.
- Minha experiência tem sido muito proveitosa e prazerosa. A empresa oferece um ambiente de trabalho bem leve e descontraído. Todos os funcionários são ótimas pessoas e trabalham por que gostam do que fazem e fazem o que gostam. Existe muito espaço para diálogo e para troca de ideias. Por isso tento aproveitar ao máximo para conhecer o trabalho dos funcionários e também entender como cada um trabalha em prol de um projeto ou determinado produto.

Sangue TV

- Interessante e diferente, pois existe uma diferença grande de embasamento teórico para o prático. E efetuar esse prático está sendo um ensinamento mais profundo.
- Avalio de forma enriquecedora por estar desvendando e observando muito os processos de trabalho e criação que existem nos bastidores de uma produtora audiovisual. Acompanho reuniões e chats online e aprendo muito sobre resolução de problemas, sobre como apresentar

propostas e sobre como executá-las, apesar de ainda todas as atividades práticas terem se dado de forma remota. Aprendo inclusive sobre editoração e marketing digital via redes sociais. O acompanhamento da coordenação é bastante ágil e disposto, o que gera uma boa confiança.

- Tem sido positiva a experiência, pois tenho tido contato com uma área que eu não tive tanto contato, então estou absorvendo o máximo.

Studio na Casca

- Muito boa, por proporcionar uma oportunidade de aprendizado prático.
- Muito satisfatória. A empresa administra bem as atividades e nos comunica as tarefas a ser realizadas com facilidade.

4) Itens que os jovens esperam aprender ao longo do Módulo Prático ou setor/área de atuação da empresa que gostaria de ter contato nesse período das atividades remuneradas

Quanto às expectativas dos jovens em relação ao aprendizado deste Módulo, a maioria (60%) citou itens relativos a uma área específica (roteiro, fotografia, produção, programação, etc). Três dos respondentes disseram estar satisfeitos com o que estão aprendendo e outros seis citaram itens relacionados ao dia dia e funcionamento da empresa, como relação com clientes, captação de recursos, etc.

Afroeducação

- Por enquanto está tudo dentro das minhas expectativas, estou tendo oportunidade de aprender tudo que esperava, em relação a fotografia e a vídeo.
- Pessoas do meio audiovisual para que eu agregue contatos e indicações para vagas fixas na área.
- Gostaria de me aprofundar mais na parte do desenvolvimento de projetos, pois acredito que será essencial para meu futuro na área cultural.

Fluxgames

- Estou diretamente em contato com o foco da minha carreira e estou bastante satisfeito com as experiências encontradas pelo percurso.
- Como sou da área de programação, espero aprender mais técnicas de programação que são comumente utilizadas em jogos.
- Não porque aqui eu acredito fortemente que já estou e vou aprender tudo o que eu preciso, isso apenas no módulo prático.
- Estou no setor que eu gostaria, o de arte. Gostaria de conhecer mais sobre essa área, aprender e melhorar com todos da empresa, crescer e poder ajudar a empresa com meus conhecimentos.

MXR Tecnologia

- Eu gostaria de saber mais sobre o funcionamento da empresa, seus clientes, estilo de trabalho para assim, ter uma noção melhor do mercado de novas mídias.

- Eu sou formada em arquitetura, e aprecio a ideia de aprender VR associado a esse assunto. Porém, eu gostaria de aprender coisas diferentes também como VideoMapping, Vídeo 360º, Drones, e etc, porque eu também sou da área de design.
- A área de Comunicação é a que me interessa. Neste módulo pretendo me aprofundar ainda mais nesse meio.

Noegenesis

- Eu gostaria de ter mais contato com a área de edição de vídeo da empresa. Eles já nos dão liberdade caso desejemos nós mesmos editar os vídeos, porém gostaria mais de ver como os editores realizam as animações na pós-edição.
- Espero aprender captação de clientes e formas de promover o trabalho para captação de clientes.
- Gostaria de aprender mais sobre edição e animação 2D ou motion graphics. Porque eu quero me utilizar desses formatos para trabalhos futuros e crescimento pessoal na área do audiovisual.
- Sim, talvez elaborar vídeos com temas proposto por nós e com materiais diferentes.

Pretaportê

- No momento me sinto confortável com a pós-produção; acho que tem muito a me aprimorar, contudo roteiro me interessa, pelo fato de ser uma área que ainda não domino.
- Eu gosto muito de aprender, então se eu pudesse aprender algo sobre todas as áreas eu ficaria bem feliz e satisfeita, não há nada em específico, mas sim ter uma noção de tudo para aí sim poder entender o que me agrada mais.
- Para além de todo o aprendizado que tenho tido, principalmente em edição e roteiro, com os projetos que estou lidando atualmente, me interesso pela ideia de me aprimorar ainda mais em desenvolvimento de roteiro e pesquisa para projetos. Talvez, dependendo da demanda, participar de uma writer's room e o desenvolvimento geral de uma série.
- Área de produção, por ser uma área que sempre tive interesse.

Pushstart

- Eu gostaria de posteriormente do vídeo institucional participar dos projetos internos da empresa.
- Gostaria de poder acompanhar de perto o trabalho do marketing/atendimento da empresa. Ter acesso a reuniões sobre o planejamento do mesmo e atividades externas que possam vir a acontecer.
- Gostaria de ter maior contato com a parte de animação da empresa, porque iniciei uma graduação em Desenho de Animação, mas não conclui. Vi alguns projetos de animação da empresa e fiquei encantado. Eles levam isso bem a sério e fazem com muita qualidade.
- Sim, esperava aprender um pouco de programação, já que não imaginava que seria possível fazer um aplicativo sem de fato aprender uma linguagem computacional.

Sangue TV

- Pretendo continuar como produção executiva, pois é a área que menos tenho conhecimento.
- Gostaria de entender mais sobre produção executiva e formas de captação de recursos para projetos audiovisuais. Também gerar conteúdo escrito para o portal da empresa seria bem

interessante. A parte técnica gostaria muito de ter contato, como acompanhar sets de filmagem ou processos de pré e pós-produção, mas sei que a empresa é de Curitiba e isso dificulta um pouco o acesso a essa parte.

- Ter um contato maior com a área de videoclipe, dirigir clipes e também ter a possibilidade de fazer a montagem.

Studio na Casca

- Sim, gravação de materiais voltados ao meio publicitário, já que é uma área que pretendo seguir.
- Gostaria de aprender mais sobre fotografia, como fazer composição e como iluminar principalmente.

5) Comentários

Nos comentários, além de elogios, surgiram algumas dúvidas com relação à carga horária e remuneração.

Afroeducação

- Gostaria de saber se tem algum total de horas a ser cumprido durante o último módulo, já que não nos foi informado nada sobre quantidade de faltas que podemos ter ou mesmo carga horária total por semana e acredito que sejam informações que a Sampa Criativa deveria fornecer.

Fluxgames

- O edital abriu portas e oportunidades muito boas para seus participantes, só houveram benefícios até o presente momento, obrigado pela oportunidade!
- Só tenho a agradecer pela oportunidade de ter participado do projeto Sampa Criativa. Muito obrigado!

MXR Tecnologia

- Sem comentários

Noegenesis

- Tenho aproveitado o máximo possível da oportunidade, grata!

Pretaportê

- Me sinto satisfeita até o dado momento, não tenho nada além a dizer.
- Seria válido uma ajuda de transporte ou passe livre já que o meu acesso a empresa tem que ser feito por ônibus e metrô.

Pushstart

- A experiência com a empresa está sendo de extrema valia.
- Espero que nos próximos meses possamos colher os frutos que estamos plantando no momento. A Pushstart me surpreendeu positivamente em todos os sentidos e a equipe é excelente no que faz. Satisfação até aqui por ter essa oportunidade.

- Ainda não ficou claro quando serão feitos os pagamentos do estágio.

Sangue TV

- Por enquanto não existem outros pontos a serem comentados em relação ao módulo.

Studio na Casca

- Sem comentários.

6) Considerações

Os resultados desta primeira avaliação dos alunos do Módulo Prático - Atividades Remuneradas, se mostraram bastante positivos. De modo geral, com exceção de dois jovens da MXR, os jovens parecem estar aproveitando e aprendendo bastante neste processo. Na outra ponta, este processo também parece estar sendo bastante proveitoso para as empresas que, como indicado no Relatório de Avaliação das Empresas, elogiaram muito a atuação dos jovens e apontaram uma alta taxa de possível contratação.

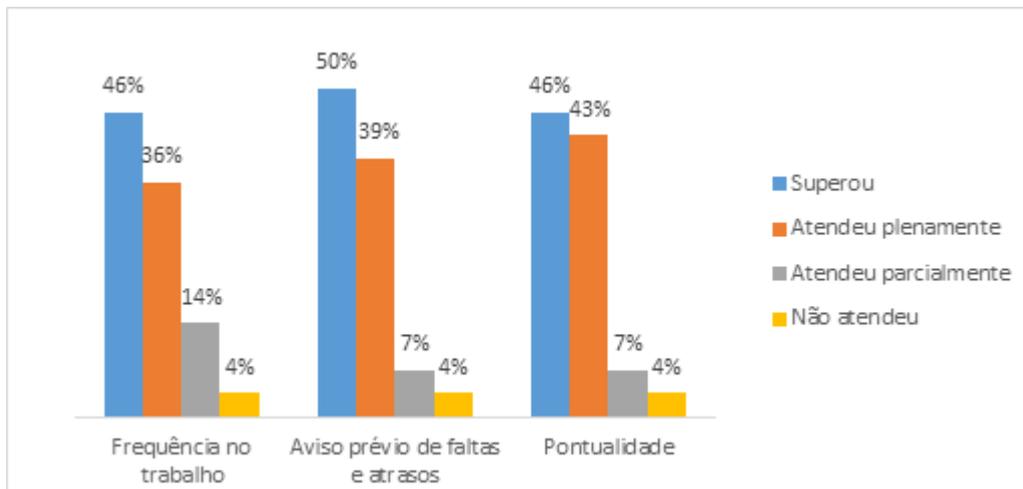
No encontro realizado com os jovens no dia 03 de julho, muito destes apontamentos puderam ser aprofundados, com a discussão de possíveis encaminhamentos para que este processo possa ser cada vez mais proveitoso.

c. Avaliação de processo das empresas

A seguir estão sistematizadas as respostas das empresas à primeira avaliação sobre o Módulo Prático/Atividades Remuneradas. A avaliação foi realizada via formulário (Googleforms) e respondida por todas as empresas com exceção da Sangue TV, totalizando 28 alunos avaliados. Na maioria dos casos (entre 85% e 93%) as empresas relatam que os jovens vêm superando ou atendendo plenamente os itens avaliados. A exceção fica por conta da Studio na Casca que avaliou que os jovens não vêm atendendo as expectativas na maioria dos itens, em especial dois jovens. Para as empresas Afroeducação, MXR Tecnologia, Pushstart e Pretaportê os jovens avaliados superaram ou atenderam plenamente às expectativas em todos os itens avaliados. Outro ponto de destaque é que as empresas disseram ter a intenção de contratar 24 dos 28 alunos avaliados, ou 85%. Seguem abaixo os resultados por item avaliado.

1) Assiduidade

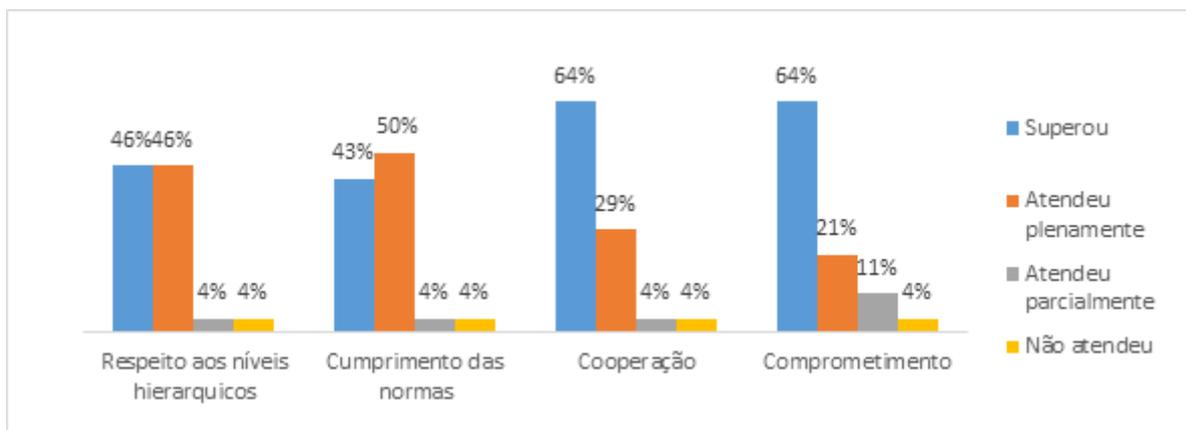
Gráfico 01: Avaliação sobre itens relativos à ASSIDUIDADE dos jovens



No item assiduidade, a empresa Studio na Casca apontou que os jovens não atenderam ou atenderam parcialmente às expectativas, pois estão apresentando muitas faltas e atrasos. Afora o caso desta empresa, apenas a Noegenesis apontou que uma aluna atendeu parcialmente o item de frequência, pois encontra-se muito atarefada com as obrigações da universidade.

2) Comportamento

Gráfico 02: Avaliação sobre itens relativos ao COMPORTAMENTO dos jovens



Com relação ao comportamento, novamente a empresa Studio na Casca apontou que os jovens não atenderam ou atenderam parcialmente às expectativas, em especial dois jovens. Em um dos casos, o jovem não tem comparecido na empresa (Vitor Galvão) e, no outro, o jovem (Francisco Paulo) vem apresentando muitos problemas:

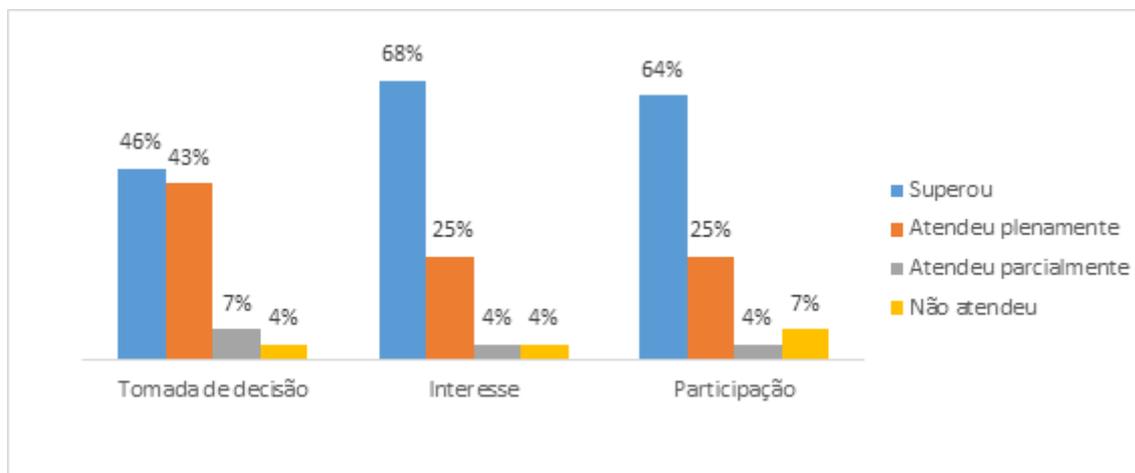
“É difícil saber o perfil do Francisco. Mas no geral é muito ríspido e responde de forma ignorante. É um pouco mal-educado, percebemos este comportamento. É necessário melhorar, ser mais cortês, etc. Entrou no estabelecimento sem dar bom dia quando chega ou licença. Percebemos isso na gravação que fizemos dia 09/06 numa cafeteria.”

“Tem dificuldade de receber a informação que é transferida. Mas, ao invés de esclarecer dúvidas, procura mantê-las. Parece sempre distraído. Mexe no celular nos momentos importantes de prestatividade, acredito que esse tbm é um dos motivos da dispersão. Já comunicamos que todos precisam estar presentes e ter atenção no que é dito. Os outros entenderam, ele parece que finge não entender...”

No item **comprometimento**, as empresas Noegenesis e Fluxgames também apontaram que um dos jovens em cada empresa atendeu parcialmente às expectativas. No primeiro caso, em função de atrasos em entregas, e, no segundo, em função de dificuldades na execução de tarefas, mas, segundo a empresa, a jovem em questão “se demonstrou interessada em aprender e se adaptou rapidamente às mudanças”.

3) Capacidade de Iniciativa

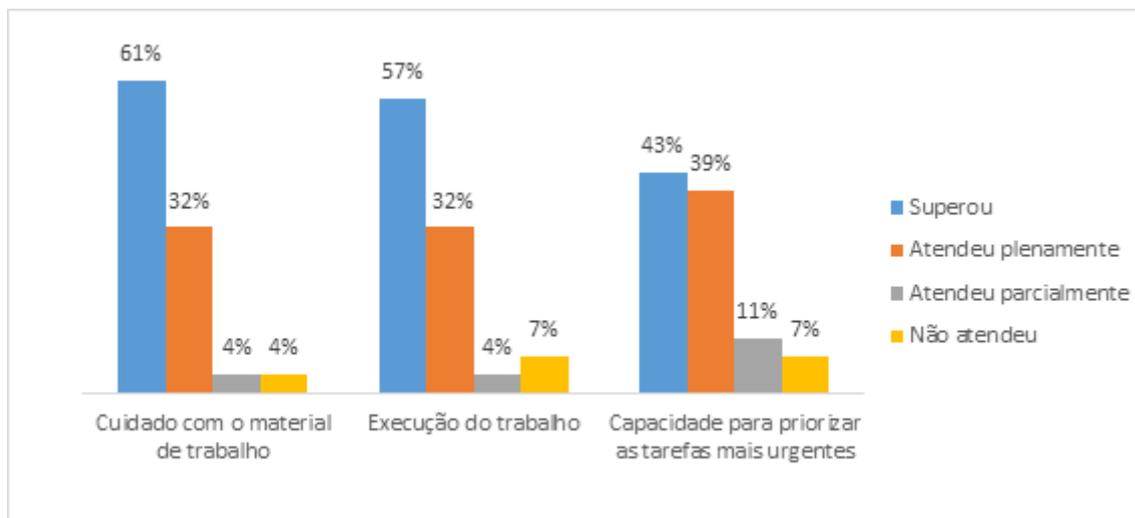
Gráfico 03: Avaliação sobre itens relativos à CAPACIDADE DE INICIATIVA dos jovens



No item **capacidade de iniciativa**, além dos dois jovens da Studio na Casca mencionados nos outros itens, a Neogênese apontou que um dos jovens não atendeu às expectativas com relação à participação, pois: “executa muito bem as tarefas, mas falta um pouco de criatividade e ímpeto nas propostas fora do círculo de atividades comuns”.

4) Responsabilidade

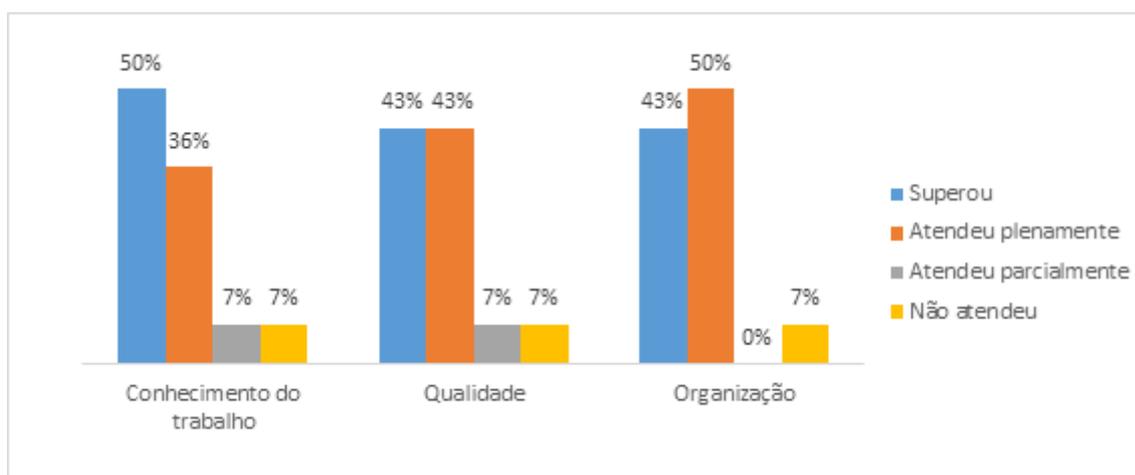
Gráfico 04: Avaliação sobre itens relativos à RESPONSABILIDADE dos jovens



Com relação à **responsabilidade**, novamente a empresa Studio na Casca apontou que os dois jovens acima mencionados não atenderam às expectativas e outro atendeu parcialmente. A Fluxgames também apontou que 3 dos jovens tiveram dificuldade para priorizar e distinguir tarefas, atendendo parcialmente às expectativas, sobretudo em função da falta de experiência.

5) Produtividade

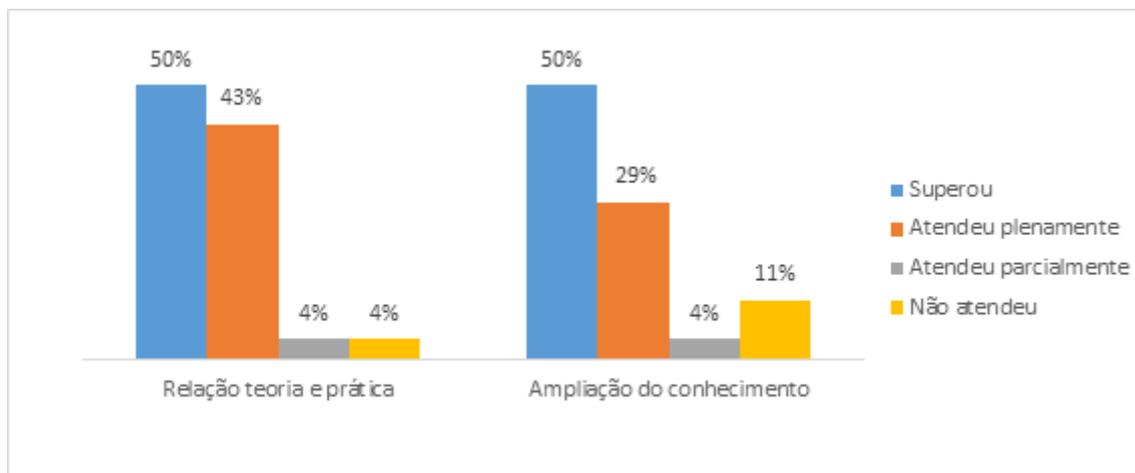
Gráfico 05: Avaliação sobre itens relativos à PRODUTIVIDADE dos jovens



No item **produtividade**, novamente a empresa Studio na Casca apontou que os dois jovens acima mencionados não atenderam às expectativas. A Fluxgames também apontou que dois jovens tiveram dificuldade, sobretudo no item qualidade, atendendo parcialmente às expectativas, mas ressaltaram que os jovens estão melhorando.

6) Conhecimento

Gráfico 06: Avaliação sobre itens relativos ao CONHECIMENTO dos jovens



No item **conhecimento**, novamente a empresa Studio na Casca apontou que os dois jovens acima mencionados não atenderam às expectativas. A Noegenesis também apontou que dois jovens tiveram dificuldade, sobretudo no item qualidade, atendendo parcialmente às expectativas no item ampliação do conhecimento.

7) Comentários

Abaixo os comentários realizados pelas empresas sobre os alunos:

Empresa/eixo	Nome completo do jovem avaliado	Comentários gerais
MXR Tecnologia	Arthur Bento Caetano	Realizou com competência a edição de vídeos em seu estágio de vídeo mapping.
	Beatriz de Oliveira	A Beatriz cumpriu com o estágio de assessoria e comunicação.
	Camila de Oliveira Ghendov	Camila realizou com competência sobre soluções inovadoras para arquitetura e construções.
	Johnatan Wesley de Sousa Ferreira	Johnatan desempenhou com excelência o desenvolvimento de soluções no aplicativo de realidade aumentada.
Pushstart	Bruna Lopes Ferreira	Bruna tem demonstrado bastante interesse e empenho nas atividades propostas. Sua contratação depende das demandas do estúdio ao fim do estágio.
	Elitom de Souza Silva	Bastante empenhado e motivado, sua contratação depende do surgimento de uma vaga no estúdio.
	Jéssica Elaine Rocha Cavalcanti	Empenhada e motivada, sua contratação depende do surgimento de uma vaga na empresa.

	Murillo Guedes Manalíschi	Murillo conseguiu um emprego em tempo integral e abandonou o módulo prático.
Studio Na Casca	Felipe L.	Até o momento temos interesse em chamá-lo para atividades relacionadas à nossa empresa tais como edição como freelancer inicialmente.
	Bianca Paula	É uma aluna que há um certo interesse, mas não temos total certeza devido a falta de comprometimento com os horários. Precisa melhorar neste quesito, até mesmo por que íamos encaixá-la num evento e desistimos por essas situações de atrasos e falta.
	Francisco Paulo	Por enquanto não há interesse. É um rapaz que tem 29 anos, mas que não tem muita flexibilidade. Quer executar somente o que tem interesse.
	Victor Galvão	É um aluno dócil, muito amigável. Mas a parte profissional deixa muito a desejar. Está envolvido em outros projetos (pessoais) e não consegue cumprir as tarefas da nossa empresa.
Pretaportê	Diana Mayumi Oka Rodrigues	Prospectamos a contratação da Diana, por ser uma garota muito esforçada e com vontade de aprender. Ela não leva dúvidas para casa, pergunta sempre que pode e é criativa.
	João Paulo Bocchi Faustino	O João é um grande candidato a ser contratado, pois é um garoto muito criativo, agora ele está em processo de escrita do roteiro de 4 episódios para uma série da produtora em desenvolvimento, uma ficção que fala sobre orixás que se chama "Na Batida do Erê".
	Pedro Henrique Silva Cordeiro	O Pedro é um jovem que lida muito bem com pesquisas. Boa parte do seu trabalho foi centrada nisso, visto que o mesmo tem facilidade com este trabalho.
	Tais de Souza Ribeiro	A Tais é uma garota muito boa no que faz. Visto que é a mais experiente do grupo, devido a sua formação e já ter trabalhado em algumas produtoras na parte de pós-produção. No momento ela dá assistência ao montador da produtora.
Noegenesis	Yuri Hirata Fontana	Yuri é um ótimo colaborador em aspectos técnicos relacionados à filmagem, tem se mostrado pró-ativo e competente. Revelou-se um ótimo locutor também.
	Lia Noemi Matsubara	Lia tem sido a colaboradora mais dedicada do projeto e que mais mostrou evolução em aspectos criativos e técnicos.
	Letícia Felipe Santos	Letícia possui um enorme ímpeto criativo, o que por outro lado a deixa um pouco apressada. Mas propõe, traz ideias novas e as executa com dedicação.
	Janaina Mariano de Sobral	Janaína possui habilidade e boa vontade, embora não demonstre muito interesse.

8) Considerações

Os resultados da primeira avaliação realizada pelas empresas em relação aos jovens que estão realizando o Módulo Prático/ Atividades Remuneradas foi, no geral, bastante positiva. A maioria dos jovens vem superando, ou atendendo plenamente, as expectativas das empresas nos itens avaliados. Os casos discrepantes foram bastante pontuais, normalmente em relação a algum item específico que os jovens ainda têm que desenvolver. A exceção fica por conta da Studio na Casca, que avaliou que os jovens não vêm atendendo as expectativas na maioria dos itens, em especial dois jovens, sendo que um deles já desistiu do módulo.

d. Desistências/desligamentos

- Noegenesis - Janaina Mariano de Sobral
- Pushstart - Murillo Guedes Manalischi
- Sangue TV - Danielle Louise Menon de Oliveira
- Studio na Casca - Victor Pinheiro Galvão

2. Mentoria de projetos

a. Roda de conversa com jovens

O encontro foi realizado no período noturno na Hemeroteca Mário de Andrade e, diferentemente da roda de conversa realizada com jovens em atividades remuneradas, este contou com baixa presença de participantes do Programa. Dos 37 jovens que estão na mentoria do Módulo Prático, apenas 16 compareceram, o que significa um total de 21 ausentes. Dos 27 projetos inscritos atualmente nessa modalidade, 11 estiveram representados por meio dos 16 jovens presentes, como é possível constatar no quadro abaixo:

Projeto			Proponentes	Status
1	Cinemas ao redor	1	Raquel Cristina dos Santos	Presente
		2	Rute Oliveira Martins	Presente
2	Canal Four-Eyes	3	Lucas Padilha de Souza Almeida	Ausente
		4	Thaiza Evelyn Moreira	Ausente
3	As Crônicas Em Série	5	Paulo Rogério Araújo Brandão	Presente
4	5 roteiros	6	Vanessa dos Santos da Silva	Desistente
5	POC Cast	7	Rafael Jose Da Silva	Presente
6	Startup LIGS	8	Giovana Alícia do N. Oliveira	Desistente
7	Literatura Postal	9	Gustavo Guimarães Gonçalves	Presente
8	Quanto vale o seu sonho	10	Raihana Souza Araujo	Presente
9	Kaizen-Casa31	11	Michael Gregorio	Presente
		12	Raquel Catelan	Desistente
		13	Vinicius Kerhart	Presente
10	Beijo de Línguas	14	Matheus Cardoso Nogueira	Desistente
11	Tripé Audiovisual	15	Brunno Bimbati Gonçalves	Presente
		16	Gabriel Gomes Macedo	Presente
		17	João Italo de Freitas	Presente
12	DUO - Dê Uma Olhada	18	Ana Paula Hippler Gassen	Ausente
		19	Beatriz de Oliveira	Ausente
		20	Fernanda de Souza Oliveira	Ausente
13	Belacqua	21	Pamella Caúla Martins	Presente

14	Visões de uma Inocente	22	Camila Eneas Martins	Ausente
		23	Marcela Pavan Bega	Ausente
15	Como "Não" Fazer um Musical	24	Jaqueline Erica Murata	Ausente
		25	Leonardo Torres Pereira	Ausente
16	Quantas pétalas tem uma rosa?	26	Marco Aurélio Gal	Ausente
17	Bik!	27	Rodrigo de Oliveira Ribeiro	Presente
18	CaptAção	28	Matheus Barbosa Morgão	Desistente
19	Por que Brasil?	29	Phatrick Rocha Correia	Ausente
20	Wop!mation	30	Wandré Gouveia do C. Ananais	Presente
21	Ocupar	31	Leticia Almeida de Souza	Ausente
22	You'll never walk alone	32	Amanda Freitas	Ausente
		33	Mário Meireles Macedo	Ausente
23	Frutificar	34	Catherine Nikole da Cruz	Ausente
24	Feel Me Produtora	35	Cassiano Giroto Zanella	Ausente
25	Moondo da Lua	36	Carolina Brancaglion Pereira	Ausente
26	Cartunália	37	César de Farias Barbosa	Ausente
		38	João Henrique Rezende Castro	Ausente
27	Rede de Cinema Periférico, LarCraia, Diálogo Feminista	39	Alan Vinicius F. L. de Oliveira	Presente
		40	Amanda Coelho de Godoy	Presente
		41	Leticia Lakatos Carvalho	Ausente
		42	Wesley Bruno da Silva Costa	Ausente

A reunião iniciou-se após 15 minutos de espera inicial e, após a apresentação da pauta e explicação acerca dos propósitos daquela atividade, foi estabelecido que todos/as deveriam registrar o encontro na planilha de horas. Com este mote, foi retomada a necessidade de se fazer o registro de todas as atividades desenvolvidas no projeto, para além das reuniões com o/a mentor/a, pois, em levantamento feito pela frente de monitoramento e avaliação do Programa antes do encontro constatou-se que os/as jovens pouco têm se dedicado a essa atividade crucial para o acompanhamento do Módulo Prático por parte da equipe de gestão e coordenação do Sampa Criativa. Foi salientado que o registro na planilha não é uma atividade meramente burocrática ou um mero mecanismo de controle, mas sim um instrumento que permite organizar as ações desenvolvidas e oferecer dados para o monitoramento e a avaliação do Módulo Prático. Notou-se que havia algumas

dúvidas sobre o registro em si e sobre a necessidade de se preencher uma planilha, assim, após 30 minutos de conversa sobre esse ponto, os propósitos e forma do registro foram alinhados.

Em seguida, os/as jovens foram distribuídos/as em pequenos grupos, recebendo um dos indicadores de avaliação abaixo para ser debatido entre eles/as:

- 1) Relações pessoais e comunicação (receptividade do/a mentor/a e escuta das demandas dos/as proponentes do projeto, acolhimento das dúvidas, possibilidade de estabelecimento de interlocução e discordância acerca dos rumos do projeto, disposição de disponibilidade para atender aos jovens mentorados/as, facilidade para contatar e/ou agendar os encontros com o/a docente)
- 2) Organização e orientação do trabalho a ser desenvolvido (fluxos, prazos, orientação e explicação clara por parte do mentor acerca das tarefas a serem desenvolvidas, oferecimento de subsídios, possibilidade de criação e autonomia nas atividades e na proposição de ideias)
- 3) Metodologia do modelo de negócios (análise dos prós e contras da adoção desse modelo como eixo norteador das orientações dadas na mentoria, consonância ou não entre o tipo de projeto e a metodologia utilizada na mentoria, auxílio do docente em relação ao aprofundamento e compreensão do Canvas aplicado ao projeto mentorado)
- 4) Perspectivas de continuidade e desenvolvimento do projeto a partir da definição do plano estratégico (orientação sobre os próximos passos de desenvolvimento do projeto após o período da mentoria, subsídios acerca da busca de financiamento e seus diferentes modelos, discussão sobre a definição clara das etapas subsequentes de curto, médio e longo prazo).
- 5) Definição clara do produto esperado para o término da mentoria e orientações objetivas para a concepção da apresentação a ser feita no pitch, tanto do Sampa Criativa como em geral).
- 6) Motivação e aprendizado até o presente momento, bem como aspectos e condições objetivas que melhorariam a experiência dos jovens nas atividades de mentoria.

Após o momento de discussão nos pequenos grupos, a palavra foi aberta para que a síntese dos debates travados nos agrupamentos menores fosse compartilhada com o coletivo e, deste modo, todos pudessem acrescentar algo e expor as suas opiniões a respeito dos indicadores de avaliação e dos pontos levantados pelos colegas. Os temas tratados e sugestões dadas pelos/as jovens foram as seguintes:

- Durante a mentoria os jovens gostariam de utilizar a infraestrutura da ESPM, principalmente laboratórios e estúdios.
- As mentorias poderiam ser realizadas pelas empresas do Módulo Específico e não pela ESPM.
- Como os mentores não são especialistas na área no audiovisual, os jovens gostariam de ter acesso a uma rede de apoio/colaborativa para que possam tirar dúvidas sobre temas específicos, do audiovisual e de outras áreas (direito autoral, contabilidade, etc).
- Fazer mentorias híbridas, somando temas do audiovisual com negócios.
- Disponibilizar materiais de apoio, como bibliografia e webgrafia.

- Divisão da premiação entre todos os projetos.
- Premiação através de equipamentos, (computadores, etc).
- Certificados do Módulo Prático assinados pela ESPM.
- Parceria permanente com a ESPM, para além do Programa Sampa Criativa.

Compilação das avaliações do encontro

Ao final do encontro, como nas demais atividades presenciais desenvolvidas pela Tomara!, foi passada uma ficha para avaliação da roda de conversas, para preenchimento dos jovens de maneira anônima. Segue, abaixo a transcrição das colocações dos jovens:

Eu felicito (Foi legal!)	Eu critico (Precisa melhorar)	Eu sugiro (Que tal se...)
A iniciativa de propor uma roda de conversa para as pessoas exporem suas insatisfações e avanços quanto aos nossos projetos.	Quanto à mentoria, professores híbridos que possam atender a especificidade artística e mercadológica.	Durante a mentoria e no acompanhamento, alunos ou ex-alunos dos eixos específicos auxiliando em paralelo aos professores.
Segundo módulo do eixo de jogos.	Tempo para desenvolvimento.	Definir melhor as responsabilidades.
Premiação para os melhores projetos.	Mentoria: escolha dos mentores e como relacionam-se com os projetos.	Trabalhe-se melhor a relação e escolha da instituição de ensino e o que é de acesso aos alunos.
A possibilidade de ser ouvida, de comentar sobre o processo e ouvir meus colegas, assim podemos saber de nossos avanços e frustrações.	O pouco tempo de encontro. Acredito que estarmos juntos é vantajoso!	Como dito no encontro, sugiro aulas voltadas para a escrita de editais.
<ul style="list-style-type: none"> - A participação dos orientadores, para colocar as questões que faltavam para melhorar o projeto. - A ESPM e sua estrutura para encontros. - A organização com relação aos questionários e e-mails da Clarissa nos informando. 	A falta de aprofundamento dos orientadores no projeto. E a falta de disponibilidade dessa orientação.	<ul style="list-style-type: none"> - Melhorar os apontamentos que coloquei nas críticas. - Rever as parcerias e ser mais informativo.
O canal aberto que foi criado pela equipe Tomara, onde tiramos as dúvidas e fomos respondidos na medida do possível.	A forma da escolha dos mentores, geralmente não sendo da área de atuação do projeto.	Rever as parcerias.
O Programa Sampa Criativa.	A falta de adequação da mentoria aos respectivos projetos.	Oficinas com foco nos editais audiovisuais.
<ul style="list-style-type: none"> - O espaço para troca - Ser ouvido 	Desconhecimento sobre pontos importantes do programa.	Encontros fossem avisados com maior antecedência.

Ouvir as experiências e as opiniões gerais de todos os projetos, nos colocando a par dos problemas do curso.	Tempo e controle de fala dos participantes.	Tivessem mais reuniões assim.
Diálogos horizontais, abertos a responder e escutar.	Organização do horário.	Mais encontros como este no decorrer do processo.
Participar da ESPM com restrições.	<ul style="list-style-type: none"> - Acesso físico e tecnológico - Retorno financeiro: permuta para câmeras, computador, patrocínio para participantes, fones para todos. - Retorno e troca administrativa tardia 	EM BRANCO
Dinâmico para o grupo.	Tempo e espaço.	Mais reuniões, de preferência nos finais de semana.
Apontar prós e contras do projeto.	Comunicação entre ESPM, Tomara e participantes.	Clareza no processo, principalmente de premiação.
<ul style="list-style-type: none"> - As ações - O tutor - As buscas - O olhar para os alunos. 	O caso "Vandré" e a forma que tudo aconteceu.	<ul style="list-style-type: none"> - Que a ESPM realmente abra as portas e saia do discurso - Mais rodas de conversa
Repisar o agradecimento às instituições participantes e/ou elaboradora.	Nada.	Manter o projeto como está.
EM BRANCO	EM BRANCO	Que sejam feitos mais encontros entre os participantes para a melhoria do projeto coletivo.

Como aponta o quadro acima, as avaliações dos/as jovens recaíram mais sobre o Módulo Prático na modalidade mentoria do que sobre o encontro especificamente. Vários/as jovens salientam a importância de se ter um olhar mais acurado para a escolha dos mentores, tendo em vista, sobretudo, a constituição de uma equipe mais afinada com a linguagem, lógica e cultura do setor audiovisual.

b. Avaliação de processo dos jovens

A seguir estão sistematizadas as respostas dos jovens à primeira avaliação sobre o Módulo Prático - Mentoria, realizada um mês após o início das atividades. O Módulo teve 43 alunos inscritos em 27 projetos, sendo que a maioria foram projetos individuais (17), seguidos por projetos em duplas (6), trios (2) e quatro integrantes (2). Até o final desta primeira etapa 4 alunos, de projetos individuais, haviam desistido do Módulo. A avaliação foi realizada via formulário (Googleforms) e teve 18 respondentes de 18 projetos diferentes.

1) Atividades realizadas

Assim como nos relatos dos professores, a maioria dos jovens citou que as principais atividades realizadas estão sendo a análise da viabilidade do projeto a partir da ferramenta CANVAS. No entanto, é possível perceber que há diferenças relevantes entre os projetos em relação ao seu andamento, pois, enquanto alguns ainda parecem estar estruturando o projeto, em outros casos o projeto parece estar já em pleno andamento, como mostra a tabela 01, onde as atividades realizadas estão descritas pelos jovens.

Tabela 01: Atividades realizadas

Identificação do projeto	Descreva as atividades realizadas por você(s) até o presente momento, destacando as ações específicas desempenhadas por cada membro do projeto:
1 - Cinemas ao redor	Estrutura do Projeto: - Parceiros (Parceiros chave e secundários) - Canais (por onde o programa vai circular) - Atividades (o que será realizado durante os episódios e temporadas, e como será feito) - Recursos (meios de captação de recursos financeiros) - Proposta de Valor - Custos (por episódio e por temporada) - Durabilidade (outras propostas de temas dentro do mesmo programa).
2 - Volt	Lucas - Estudo do TCC "Comportamento do Consumidor"; análise estrutural do desenho "Steven Universe"; Desenvolvimento da primeira parte do texto, com justificativa do projeto e introdução de público-alvo; Pesquisa sobre público geek surdo geek; Desenvolvimento do texto sobre público-alvo; Thaisa - Pesquisa de youtubers surdos; Análise de canais de YouTube de entretenimento para surdos; Reescrita e diagramação de pontos iniciais do projeto; Desenvolvimento do projeto: apresentação e parte da estrutura narrativa a ser utilizada no desenvolvimento do conteúdo narrativo da websérie; Ambos - Pesquisa sobre público surdo e consumo de anúncios em tv; Pesquisa de artigos acadêmicos sobre o público surdo; Pesquisa sobre comerciais feitos para pessoas surdas; Pesquisa Censo 2010; Estudo de artigo e debate em equipe sobre comportamento do consumidor surdo; Estudo de artigos sobre publicidade acessível na TV; Pesquisa e elaboração do projeto escrito, da Missão e dos Valores, das necessidades do público que o canal suprirá, das dificuldades atuais, e das estratégias de curto a longo prazo de elaboração de conteúdo, construção e desenvolvimento do canal e parcerias possíveis. Pesquisa sobre tipos de conteúdo geek, canais de YouTube referências para nosso projeto, além de possíveis YouTubers parceiros; Desenvolvimento do cronograma de produção dos ciclos da websérie;
3 - As Crônicas Em Série	Curso de animação numa escola pública em São Bernardo do Campo, pesquisa sobre formato, planilha de custos e definição de fonte de receita

7 - Literatura Postal e Realidade Aumentada	<p>Estamos retrabalhando o Canvas, principalmente na questão orçamentária, pois foi a mais confusa e a que eu menos entendia. Ficamos de trabalhar melhor essa questão de custos de pré produção, produção e pós produção para assim alavancarmos o projeto. Orçar, mapear parceiros em potencial, tentar dar uma dimensão maior para o público alvo foram as ações desenvolvidas graças a orientação do professor Walfredo Campos. Mapeei influenciadores, orcei em diversos locais e estou desenvolvendo o pitching.</p>
8 - QUANTO VALE O SEU SONHO	<p>ESTRUTURA DE CUSTO DETALHADA, IDENTIFICAÇÃO DOS MEIOS DE FINANCIAMENTO, PRECISO INICIAR A ESTRUTURA DE APRESENTAÇÃO DO PROJETO.</p>
11 - Tripé Audiovisual	<p>Desde o início da mentoria, semanalmente trabalhamos aspectos do Canvas (“O quê?”, “Para Quem?”, “Como?” e “Quanto?”), estudamos segmentos de clientes que consomem conteúdo no YouTube, como se formalizam parcerias-chave, definimos o formato de conteúdo necessário para entregar a proposta/pacote de valor do canal e como ponte uma loja virtual (para obter receitas além do canal), pesquisamos os requisitos mínimos para obter monetização no YouTube (1.000 inscritos e 4.000 de exibição), estabelecemos os recursos físicos, humanos, intelectuais e financeiros para dar início ao projeto, canais de distribuição (mídias sociais para impulsionar o ranqueamento do conteúdo), como se dará o relacionamento com os nossos usuários, e os custos preliminares para uma estrutura de negócio equilibrada.</p>
12 - DUO - Dê Uma Olhada	<p>Imersão no modelo de negócios Canvas, incluindo pesquisa de dados, definição de tópicos e descrição detalhada do Projeto visando a apresentação Pitch. Participamos das reuniões semanais com o nosso orientador Fernando Coelho, nessa parte ocorreu alguns desencontros quanto a compromissos e horários, não sendo possível uma reunião com todas as proponentes ao mesmo tempo, por conta disso nos atrasamos um pouco na entrega dos resultados, o que não prejudicou na dedicação e produção de conteúdos sobre o projeto.</p> <p>As atividades foram realizadas em conjunto, através de documentos online compartilhados para que ao passo que cada uma fizesse uma contribuição o mesmo documento era preenchido.</p>
13 - Belacqua - uma experimentação em música e vídeo	<p>O processo de composição musical está a todo vapor, estamos nos reunindo com frequência com o intuito de finalizarmos 6 músicas, que resultarão no primeiro EP da banda Belacqua e os Mundanus (nome provisório do projeto). Enquanto isso, seguimos a recomendação do professor Fernando de focarmos também no CANVAS. Como sou do tipo que gosta de fazer mil coisas ao mesmo tempo, escrevi o roteiro de dois dos videocliques que queremos gravar e tenho a intenção de iniciar as atividades no canal do youtube da banda antes do pitch agendado pelo Sampa Criativa.</p>
14 - Visões de uma Inocente	<p>Trabalhamos na bíblia da série. Sinopse, argumento, ficha dos personagens, pesquisamos sobre o tema tratado na série, assistindo as referências que a mentora nos orientou que serviram de inspiração ou referência e que dialogam com o nosso tema e formato. Estamos em processo de construção das sinopses dos outros episódios/roteiro e orçamento do projeto. Estamos trabalhando também na justificativa e objetivos. Afim de nós prepararmos para o pitching de agosto. Estamos desenvolvendo as atividades de forma conjunta, já que é um processo que ambas participantes querem desenvolver.</p>
15 - Como "Não" Fazer um Musical	<p>Trabalhamos no projeto seguindo o modelo canvas. Definimos o público-alvo, canais e relacionamento com cliente, pensamos em possíveis patrocinadores. Estamos averiguando as possibilidades de como produzir o primeiro episódio de forma independente.</p> <p>Jaqueline: estou estudando e planejando questões orçamentárias para o primeiro episódio Leonardo: está fazendo ajustes no roteiro do primeiro episódio</p>

16 - Quantas pétalas tem uma rosa?	Reformulação do CANVAS, novos tratamentos do roteiro, desenvolvimento do projeto (objetivos, cronograma e missão e valores).
17 - Bik! Reescrevendo Uma História	<ul style="list-style-type: none"> — Possibilidades narrativas e tipográficas do projeto/animação. — Análise fílmica de curtas de animação e/ou similares. — Desenvolvimento de personagens. — Leitura de artigos acadêmicos correlacionados com o gênero de animação. Leitura do livro 'Criatividade S.A' de Ed Catmull. — Aulas online na plataforma/programa de estudo Pixar in Box.
19 - Diferentes Tipos de Morte	Leitura dos livros sobre documentário e livro sobre Canvas, contato com caboverdianos e visita ao Centro de Referência e Atendimento ao Imigrante.
23 - Frutificar	Apresentei e expliquei o projeto, desenvolvemos o canvas, o projeto orientativo, cronograma e orçamento.
24 - Feel Me Produtora	Elaboração do Canvas, Missão Visão e Valores, Plano de Negócios, Orçamento e Cronograma.
25 - Moondo da Lua	Pesquisa, criação de apresentação em power point e testes de vídeo para canal do youtube.
27 - Rede de Cinema Periférico, LarCraia, Diálogo Feminista	<p>Amanda - Apresentação Completa Compartilhada, Definições, Cronograma, Ideais, Desenvolvimento, modelo de Escala de Colaboradores, Coordenação</p> <p>Alan Malik - Produção Musical, Roteiro 1, Canvas, Parceiros</p> <p>Wesley Bruno - Parceiros, Pilares, Ideias para Monetização, Assessoria</p>

2) Avanços e alterações nos projetos

Em termos dos avanços e alterações nos projetos, os relatos apontam que os ficaram mais objetivos com o auxílio da mentoria, que tem ajudado os alunos a definir melhor o escopo dos projetos e as questões relacionadas à viabilidade do mesmo, sobretudo com relação aos custos. Em alguns casos, a mentoria proporcionou uma revisão do escopo do projeto como no Projeto 2 - Volt, que foi direcionado para a comunidade surda geek.

Tabela 02: Avanços e alterações nos projetos

Identificação do projeto	Avanços e alterações observados até aqui
1 - Cinemas ao redor	Tivemos somente um dia de mentoria por falta de comunicação da nossa parte, porém conseguimos correr atrás do tempo perdido e a ajuda do mentor foi de extrema importância para filtrarmos melhor os objetivos do projeto.

<p>2 - Volt</p>	<p>Inicialmente pensamos apenas na parte estrutural e objetivo da websérie ficcional Volt. Durante a mentoria realizada pelo professor Bonassa, repensamos o objetivo e conseguimos direcionar o projeto para que possa agregar mais valor à comunidade surda geek. Estamos encaminhando o projeto para a criação de um canal, onde, além do conteúdo ficcional, haverá também vídeos apresentados por um influencer surdo, abordando temas geeks voltados para o nosso público-alvo.</p> <p>Percebemos como o projeto tem capacidade de se manter a longo prazo, se bem estruturado inicialmente.</p>
<p>3 - As Crônicas Em Série</p>	<p>Estruturação do plano de negócios.</p>
<p>7 - Literatura Postal e Realidade Aumentada</p>	<p>O projeto saiu do campo das ideias e está se concretizando de uma forma mais madura. Antes eu imaginava sua execução apenas com as políticas públicas e agora vejo de outra forma. Sendo vendável.</p>
<p>8 - QUANTO VALE O SEU SONHO</p>	<p>O PROJETO ESTÁ ANDANDO, O MENTOR GOSTOU DA PROPOSTA E DO TEMA, IMPUTAMOS ALGUMAS IDÉIAS E PRECISO APRESENTAR AO MENTOR ALGUMAS AÇÕES SOLICITADAS.</p>
<p>11 - Tripé Audiovisual</p>	<p>O projeto que antes era uma ideia agora é uma estrutura visível graças ao Canvas, que sofre modificações constantes, sendo lapidado e permitindo visualizar o negócio como um todo, desenvolvendo uma mentalidade empreendedora, e tomando dados lastreados com a realidade e validando com cases do audiovisual, semelhantes ao nosso projeto, para de antemão observar a concorrência e gerar diferencial competitivo. Aliado com o nosso pensamento de não tratar o canal do YouTube como algo isolado, mas sim integrado a uma plataforma de e-commerce a partir do conteúdo de qualidade realizado, conseguimos repensar nossos conceitos de monetização e geração de lucro para o projeto, o que requisitou uma maior percepção e levantamento dos itens que acarretam custos e como podemos desenvolver as receitas, formando assim um pacote de valor do Tripé Audiovisual. Um avanço notável é sempre pensar agora primeiro nos custos para depois contabilizar as receitas/monetização, em uma projeção que nossos recursos minimamente paguem os custos da natureza do negócio para começar a operar de forma recorrente, deixando o projeto mais pautado na realidade e o tornando cada vez mais viável.</p>
<p>12 - DUO - Dê Uma Olhada</p>	<p>Nosso projeto ficou muito mais conciso e objetivo, conseguimos visualizar os pontos-chaves e resolver possíveis dúvidas iniciais sobre os canais de distribuição e mercados em potenciais, ou seja, focar no produto e no público que visamos atingir.</p>
<p>13 - Belacqua - uma experimentação em música e vídeo</p>	<p>Acredito que o mais importante passo foi tornar mais objetivo o projeto. Com a ajuda do professor Fernando, estamos caminhando com o CANVAS, enquanto um planejamento se desenha no sentido de concluirmos músicas e vídeos até o dia de apresentação da banda para o Sampa Criativa. Já temos ideias mais concretas, as músicas estão sendo produzidas com muito carinho e em breve teremos conteúdo para publicar e dar início ao plano de divulgação e ação da banda.</p>
<p>14 - Visões de uma Inocente</p>	<p>A mentoria tem sido de grande importância, a Flávia tem feito apontamentos que tem nos dado mais clareza em relação a pontos do projeto que até então não tínhamos. Com certeza o projeto está bem mais maduro e "redondinho" agora. Melhoramos o material que tínhamos e estamos trabalhando em pontos que até então não havia nada, como orçamento.</p>
<p>15 - Como "Não" Fazer um Musical</p>	<p>Acho que avançamos bastante no desenvolvimento do projeto como um produto audiovisual. No início da mentoria, tínhamos alguns materiais mais voltados para o roteiro, história, personagens, etc, mas não pensávamos muito em como iríamos produzir e vender essa série. Entramos na mentoria com o projeto para fazer uma temporada inteira da série, mas depois da primeira conversa com o mentor, decidimos focar na produção do primeiro episódio, dessa</p>

	forma, sendo mais viável produzirmos de forma independente e apresentar nosso trabalho para produtoras maiores ou canais de streaming ou tv paga
16 - Quantas pétalas tem uma rosa?	Reformulação do CANVAS, novos tratamentos do roteiro, desenvolvimento do projeto (objetivos, cronograma e missão e valores).
17 - Bik! Reescrevendo Uma História	O projeto iniciara com desacertos na criação das personagens e suas características/composições adnexas à narrativa; conquanto, o mentor, através de exercícios e orientações, auxiliou-me na reestruturação/aprimoramento. Através de referências narrativas e visuais, aclarou outras possibilidades no meu lume criativo; possibilitando, dessarte —, elaborações significativas na [re]construção do projeto.
19 - Diferentes Tipos de Morte	Houve alterações na proposta inicial e uma maior delimitação da abrangência que o projeto deve seguir. Como por exemplo, a definição da nacionalidade dos possíveis entrevistados.
23 - Frutificar	Separamos o projeto em duas partes, por conta da parte interativa dele ser uma plataforma online e a outra um documentário, desenvolvemos dois canvas, dois orçamentos, dois projetos orientativos, de modo a cada um estar específico para sua função e objetivos.
24 - Feel Me Produtora	Mudança do local de atuação da produtora, e ampliação das atividades e reformulação da proposta de valor
25 - Moondo da Lua	Avançamos muito desde o começo da mentoria até aqui. No início a ideia estava muito crua, agora, ainda que necessite de mais pesquisa, o projeto já está mais bem estruturado e vendável.
27 - Rede de Cinema Periférico, LarCraia, Diálogo Feminista	Estamos alinhando as ideias e as possibilidades de replicação, realização através de monetização e colaboração (não temos via de investimento base porém temos muitos contatos e possibilidades de permuta), organizando as ideias palpáveis, rentáveis e que gostaríamos muito de realizar. Conseguimos inserir tudo isso numa única apresentação que proporciona uma indicação de crescimento e possibilidade para o projeto.

3) O que os jovens têm aprendido ao longo da etapa de mentoria que tem sido fundamental para o desenvolvimento do projeto.

Em consonância com os relatos até aqui, a maioria dos jovens identifica as ferramentas para tonar o projeto viável (planejamento, organização, estrutura de custos) como um dos aprendizados mais importantes do Projeto até aqui, como mostra a tabela 04.

Tabela 04: Aprendizados fundamentais para o projeto

Identificação do projeto	O que os jovens tem aprendido ao longo da etapa de mentoria que tem sido fundamental para o desenvolvimento do projeto:
1 - Cinemas ao redor	Com a mentoria pudemos segmentar nosso público-alvo, mensurar custos, estabelecer possíveis parceiros e entender melhor a motivação desse projeto.

2 - Volt	<p>Como criativos, acabamos nos focando apenas no desenvolvimento do conteúdo narrativo que tínhamos em mente. Com a mentoria, conseguimos pensar na viabilidade do projeto, na parte logística, de marketing e venda, para que atinja as pessoas que temos em mente e também possa se manter e ter impacto sociocultural de longo prazo.</p>
3 - As Crônicas Em Série	<p>Estrutura de custos e fontes de receita</p>
7 - Literatura Postal e Realidade Aumentada	<p>Além dos 3 Ps pude entender melhor o canvas, com uma mentoria sendo direcional para as questões do meu projeto. Assim estou tendo uma visão ampla sobre o que estou fazendo e o que posso fazer.</p>
8 - QUANTO VALE O SEU SONHO	<p>ACIMA DE TUDO, CRIAR UM PROJETO VIÁVEL AO MEU MOMENTO ATUAL. ACREDITO QUE O PROJETO ELABORADO É UM EXEMPLO DISSO. O MEU PRINCIPAL OBJETIVO É TIRAR O PROJETO DO PAPEL E TRAZER PARA A VIDA REAL.</p>
11 - Tripé Audiovisual	<p>Com o direcionamento do mentor Fernando na estruturação, tem sido essencial pensar o canal no YouTube de forma enxuta e escalável, no ciclo de vida dos 6 primeiros meses do negócio, prestando atenção quanto ao ponto de equilíbrio da previsão de custos básicos (fixos ou mensais) e o capital necessário para cobrir as despesas (4 ou 5 mais importantes dentro de uma faixa de 80%), o que gera o desafio de conseguir uma quantidade mínima de apoiadores para equilibrar a estrutura de custos e contribuir na obtenção de receita. Quanto ao segmento de público que queremos atingir com o conteúdo, estabelecendo um diálogo horizontal, tem sido primordial visar nichos e micro-nichos dentro do meio audiovisual, até mesmo pensando na loja virtual (usuários potenciais que gostam de cinema independente e filmes brasileiros como especificidades de demanda e que estejam dispostos a seguir o canal). Os tópicos do Canvas, e isso nos foi dado muita ênfase pelo mentor, foram tangenciados com fatos e pesquisas detalhadas para se ter como respaldo, o que facilitou por exemplo mapear os agrupamentos de usuários no YouTube, que se dividem por motivações de se sentir conectado com o criador de conteúdo, se entreter e obter um conhecimento mais aprofundado, e a partir de tais observações é possível preencher uma carência de conteúdo para cinema, com embasamento e criatividade.</p>
12 - DUO - Dê Uma Olhada	<p>Como transformar um projeto intelectual em um negócio rentável com possibilidades reais de crescimento e continuidade. Através das orientações e da imersão no modelo canvas, conseguimos definir mais objetivamente nossas metas.</p>
13 - Belacqua - uma experimentação em música e vídeo	<p>O professor Fernando solicitou que fosse feito o CANVAS, que tem sido um desafio interessante para mim. Valorizo a importância dessa atividade na organização do projeto, percebo tornar-se mais tático o planejamento, já temos músicas prontas, algumas bem próximas de sua conclusão. Confesso que gostaria de uma mentoria um pouco mais direcionada para o cenário musical, mas estou feliz em ver o projeto com o qual tanto sonhei tomar proporções reais, ganhar uma estrutura de custos e estar baseado em uma fonte de renda. É como se finalmente o sonho saísse do plano abstrato e começasse a fincar pés na realidade.</p>
14 - Visões de uma Inocente	<p>A organização de um projeto de série. Como funciona um pitching e nos preparando pra esse momento. Estamos pensando no projeto para além do programa. O foco não é ganhar a premiação, e sim preparar o projeto, deixar ele pronto pra ser tocado mesmo fora do</p>

	<p>programa. A Flávia tem trazido um olhar mais técnico, nós puxando para as coisas mais práticas, com dicas e toques.</p>
<p>15 - Como "Não" Fazer um Musical</p>	<p>Está sendo incrivelmente produtivo ter a visão de alguém "de fora", especialmente considerando que o mentor não é da área do audiovisual. O Prof. Fábio tem feito apontamentos focados em marketing e desenvolvimento de projeto, que nos tem ajudado a visualizar nossa série como um produto que deve ser pensado para um público e dessa forma, conseguimos pensar em pontos que não havíamos chegado antes, mas como também pensamos no que é necessário modificar na questão técnica audiovisual.</p> <p>Também tivemos conversas muito produtivas em relação a possibilidades de produção para esse primeiro episódio, em como realizar esse projeto com as ferramentas que temos disponíveis no momento</p>
<p>16 - Quantas pétalas tem uma rosa?</p>	<p>Visão de mercado, no sentido de apresentar/vender o projeto</p>
<p>17 - Bik! Reescrevendo Uma História</p>	<p>A fortiori, — o avolumar das ideias, pesquisas e referências, e, principalmente, o olhar clínico do mentor que, através d'Sua experiência conceitual/didática/empírica, auxiliá-lo-á no meu desenvolvimento; outrossim, percebo uma evolução no projeto, haja vista minha relação/ideia com o objeto criado que, hoje, parece-me mais interno. Tateável.</p>
<p>19 - Diferentes Tipos de Morte</p>	<p>Como usar o modelo de negócios, transformando-o em um projeto de cauda longa, que gere uma viabilidade financeira a longo prazo.</p>
<p>23 - Frutificar</p>	<p>Aprendi a desenvolver o canvas de forma objetiva, para causar impacto e demonstrar da melhor forma possível a ideia do projeto</p>
<p>24 - Feel Me Produtora</p>	<p>Um olhar mais voltado ao mercado e ao andamento a longo prazo</p>
<p>25 - Moondo da Lua</p>	<p>O principal aspecto que tenho aprendido até o presente momento é o mercadológico: como vender meu produto, quais pontos destacar para que ele se torne interessante aos olhos dos investidores e como torná-lo viável economicamente.</p>
<p>27 - Rede de Cinema Periférico, LarCraia, Diálogo Feminista</p>	<p>Tenho me organizado para que todos meus projetos futuros e lições solicitadas já estejam envolvidos ao projeto da mentoria, assim posso testar ideias e propor desenvolvimentos mais detalhados.</p>

4) Comentários

Identificação do projeto:	Comentários finais
<p>1 - Cinemas ao redor</p>	<p>O mentor esclareceu algumas das etapas do projeto, mas o que não entendemos muito bem foi a escolha de um professor que não é da área do audiovisual/cinema/vídeo que é o foco do nosso projeto. As vezes não conseguimos transmitir ou entender algumas ideias porque não faz parte do seu repertório profissional. Fora isso, estamos correndo bem com o projeto.</p>

2 - Volt	Acreditamos que a mentoria tem sido de extrema importância para nosso projeto. Realmente estamos tirando lições que impactam o desenvolvimento dele, de maneira positiva, e que pode nos ajudar a tirá-lo do papel para que tenha o impacto que desejamos. Iniciamos essa fase com muitas dúvidas sobre o retorno, e a cada encontro ficamos mais animados e felizes pela oportunidade de ter um especialista nos ajudando no planejamento de um sonho.
3 - As Crônicas Em Série	Queria um mentor experiente em produtoras de animação ou um professor de animação.
7 - Literatura Postal e Realidade Aumentada	Gostaria de receber mais informações sobre o pitching para que ele seja melhor preparado.
11 - Tripé Audiovisual	A mentoria com o Fernando Coelho está sendo uma fase importante de instrução para o pitching, em que o norteamento e estruturação do projeto visam sempre torná-lo sólido, enxuto e saudável, mensurando os principais recursos a serem dispostos para o negócio operar, os custos consideráveis e o quanto iremos gerar de receita, tendo nosso pacote de valor como justificativa.
12 - DUO - Dê Uma Olhada	A orientação foi um ponto crucial para avançarmos com o Projeto, o Professor Fernando Coelho foi um ótimo parceiro, com paciência e flexibilidade para nos ajudar nessa etapa.
14 - Visões de uma Inocente	Estamos muito satisfeitas com o processo até aqui.
17 - Bik! Reescrevendo Uma História	Repisar meu agradecimento às instituições criadoras, aos coordenadores, professores e partícipes do projeto.
23 - Frutificar	Estou adorando a mentoria. O professor Rodolpho Ruiz não pôde me atender, porém, o professor Plínio é muito atencioso e animado com o projeto, o que dá ânimo de estar me dedicando a mentoria.
24 - Feel Me Produtora	Gostaria de palestras sobre pitching e financiamento de projetos antes do final
25 - Moondo da Lua	O Walfredo tem sido muito atencioso e solícito em relação ao meu projeto. É um excelente mentor.
27 - Rede de Cinema Periférico, LarCraia, Diálogo Feminista	Esperamos que essa mentoria, com seu auxílio técnico e apoio financeiro, possam ser um pontapé inicial para um projeto de grande importância para a diversidade, com história, empreendedorismo, identidade e auto-estima para as comunidades.

5) Considerações

Segundo os relatos dos jovens é possível perceber que os projetos têm avançado, mas em ritmos bastante distintos. Nesta primeira etapa a estruturação do projeto em torno de sua viabilidade através da metodologia CANVAS parece ter sido o foco principal das mentorias, ainda que algumas tenham avançado para a implementação dos projetos.

c. Avaliação de processo dos mentores

A seguir estão sistematizadas as respostas dos professores à primeira avaliação sobre o Módulo Prático/Mentoria, realizada um mês após o início das atividades. A avaliação foi realizada via formulário (Googleforms) e foi respondida por 12 professores, responsáveis por um total de 24 projetos. Dos 27 projetos inscritos, houve 4 desistências de jovens, listadas ao final deste item.

1) Atividades Realizadas

Das atividades realizadas, a maioria dos professores utilizaram os encontros iniciais para discutir a viabilidade do projeto, em termos de custos, parceiros, prazos, e o seu planejamento através do modelo CANVAS, uma ferramenta de planejamento estratégico que permite desenvolver e esboçar modelos de negócio novos ou existentes. Em 15 dos 24 projetos (63%) os professores relataram estar implementando esta ferramenta.

Outras atividades como pesquisa, elaboração de um projeto piloto e de apresentações sobre o projeto também foram relatadas. Na tabela 01 abaixo encontram-se todas as atividades realizadas por projetos segundo relato dos professores:

Tabela 01: Atividades realizadas pelas professores

Identificação do projeto	Atividades
1 - Cinemas ao redor	quantificar e encontrar informações que substanciem as afirmações de público, custo, atratividade feitas no projeto
2 - Volt	Um fluxo de caixa com valores próximos aos reais (dentro das possibilidades que eles têm). Um esboço do raciocínio percorrido desde a estratégia até a viabilidade econômica.

3 - As Crônicas Em Série	<p>Discussão geral do CANVAS, de ideias para melhor focalização da proposta de valor e segmentos de clientes, associando aos demais elementos do CANVAS. Proposta de mínimo produto viável para ao projeto, bem como de possível produção de piloto ainda em junho. Encaminhamento para fechamento do CANVAS, com foco no produto, público, canais e indicação para fechamento da estrutura de custos.</p> <p>Discussão acerca da escalabilidade do projeto, desdobrando em mapa de personagens e visão do todo. Detalhamento de tarefas, recursos e custos para montagem de orçamento médio de cada animação em um horizonte de 1 ano.</p> <p>Discussão do plano de trabalho:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apresentação 2D digital. 2. Descrição dos personagens principais e sugestão da temporada e episódios. 3. Realizar encadeamento lógico do produto com as tarefas (dentro das etapas) e custos dos recursos. 4. Colocar em documento único com o CANVAS, detalhando o CANVAS de acordo com os tópicos do mesmo. 5. Verificar fontes de receita/patrocínio com base no que a concorrência faz.
4 - 5 roteiros (ainda sem título)	<p>A aluna não compareceu às reuniões. Enviou e-mail desistindo do projeto.</p>
5 - POC Cast - No ar e em cores	<ul style="list-style-type: none"> - Pesquisa e leitura de artigos sobre produção de podcasts; - Criação de uma apresentação em PPT, pelo modelo Canvas SEBRAE; - Finalização do projeto escrito;
6 - Startup LIGS	<p>Nunca entrou em contato comigo</p>
7 - Literatura Postal e Realidade Aumentada	<p>O projeto é sensorialmente muito interessante mais possuía dificuldades para se pensar na sua viabilidade e sua escalabilidade. As orientações iam nessa direção, solicitando reflexões em torno de custo de execução, pensar as formas de distribuição, a maneira de rentabilizar o projeto, e a maneira de torná-lo escalável</p>
8 - QUANTO VALE O SEU SONHO	<p>A aluna tinha um ótimo projeto, no entanto, tratava-se de um projeto grande, que exigia um grande investimento. Por causa disso a discussão inicial foi nessa direção, dela entender o quanto custará seu projeto para ser executado, e busca formas de viabilizar esse investimento, desde estratégias audiovisuais específicas até o encontro de parceiros chave.</p>
9 - Kaizen-Casa31	<p>Reestruturação do canvas , Desenvolvimento do Game Concept e Game Design.</p>
10 - Beijo de Línguas	<p>Discussão geral do CANVAS, de ideias para melhor focalização da proposta de valor e segmentos de clientes, associando aos demais elementos do CANVAS. O aluno deverá buscar com o grupo coletivo corposinalizante os temas para definir o escopo e cronograma do projeto.</p> <p>Discussão de alternativas para os temas do projeto. Encaminhamento para fechamento do CANVAS do projeto.</p> <p>Fechamento do CANVAS e discussão dos pontos: Detalhar os 5 roteiros e possíveis desdobramentos, para indicar tempo de produção.</p> <p>Desenvolver um cronograma de atividades para 1 ano.</p> <p>Detalhar atividades/etapas e recursos.</p> <p>Detalhar os custos.</p> <p>Refletir acerca das fontes.O aluno enviou e-mail desistindo do projeto por motivos familiares.</p>
11 - Tripé Audiovisual	<p>Elaboração de vídeos sobre a empresa e o Canvas, em preparação para a apresentação futura do empreendimento.</p>

12 - DUO - Dê Uma Olhada	Enxugamento e adaptação do Canvas, por conter excesso de informações estar fora do formato-padrão. Ajustes nos recursos-chave e na proposta de valor, além da especificação dos custos e receitas estimadas para o projeto.
13 - Belacqua - uma experimentação em música e vídeo	Conclusão das últimas etapas do CANVAS, mais especificamente as partes referentes aos custos e às receitas do projeto.
15 - Como "Não" Fazer um Musical	<p>Discussão geral do CANVAS, de ideias para melhor focalização da proposta de valor e segmentos de clientes, associando aos demais elementos do CANVAS. Discussão de possíveis caminhos e de o projeto focalizar apenas o primeiro episódio da primeira (de quatro) temporadas da série.</p> <p>Encaminhamento para fechamento do CANVAS, a partir da discussão do produto inicial a ser defendido no pitch.</p> <p>Discussão detalhada do formato do produto (animação + série), detalhamento de atividades, recursos e formação de custo/orçamento.</p> <p>Discussão de custos, receitas e atividades. Encaminhamento para fechar o modelo de negócios.</p>
16 - Quantas pétalas tem uma rosa?	Formatação da modelagem de negócios(Canvas), Elaboração e Business Plan orientativo e construção do pitch de apresentação
17 - Bik! Reescrevendo Uma História	Aprimoramento das características psicológicas dos personagens sugeridos a partir das características funcionais de cada um. Sugerir também que definíssemos com maior clareza o arco fundamental da história e tentássemos criar algumas situações-chave para os 3 atos do texto.
19 - Diferentes Tipos de Morte	<p>03/06/2019 Orientação sobre a viabilidade de produção do projeto Atividades: 1. Ler o projeto e manual DOCTV/ livros sobre DOC (Sérgio Puccini/Bill Nichols) - 2. Fazer pesquisa de campo para identificar possíveis personagens. - 3. Leitura sobre Canvas e início de esboço de modelo de negócio. - 4. Reestruturar projeto inicial - pensar se vai seguir como está ou se vai alguma alteração</p> <p>10/06/2019 - Continuar pesquisa de campo: 1. Foi na igreja mas não conseguiu o contato - vai tentar de novo e ver se é possível - 2. Pesquisar sobre imigrantes africanos no Brasil - 3. Procurar personagens na República - foco na busca dos moçambicanos - Foco narrativo comum entre eles - (porque vieram pra cá/motivo da escolha do Brasil/ lugar que os acolheu/local os une culturalmente/cotidiano. Próxima reunião - trazer a proposta real do projeto, mais definida e possíveis personagens.</p> <p>19/06/2019 - Fez pesquisas de campo e começa a reestruturar o projeto. Próxima reunião trazer itens do projeto redigidos. Iniciar o desenvolvimento dos itens Canvas.</p> <p>26/06/2019 - Reestruturar os itens projeto com base: Manual DOC TV - ver os exemplos - Pesquisa mais aprofundada do tema - imigração africana - porque os caboverdianos vieram para o Brasil? Como se dão os ciclos migratórios dos africanos para o Brasil? Qual o local em São Paulo que acolhe os imigrantes africanos. O que fazem, quais os trabalhos e ocupações mais frequentes. Iniciou desenvolvimento do Canvas com proposta de desenvolver uma produtora para produzir projetos audiovisuais e as possíveis parcerias para viabilizá-los. O projeto apresentado seria um piloto que possa servir como base para uma série sobre imigrantes africanos em São Paulo - pesquisar modelos (que falam de produção audiovisual) e finalizar em julho o modelo de negócios.</p>
21 - Ocupar	Descrição da sinopse e elencar os colaboradores do documentário
22 - You'll never walk alone	Formatação da modelagem de negócios (Canvas), Elaboração de um Business Plan orientativo e construção do pitch de apresentação

23 - Frutificar	Formatação da modelagem de negócios (Canvas), Elaboração de um Business Plan orientativo e construção do pitch de apresentação
24 - Feel Me Produtora	Formatação da modelagem de negócios (Canvas), Elaboração de um Business Plan orientativo e construção do pitch de apresentação
25 - Moondo da Lua	Foram solicitadas diversas atividades, entre elas um melhor entendimento do produto midiático que a aluna estava trabalhando, detalhamento do campo de atuação da obra audiovisual, entendendo concorrências, parceiros chaves, oferta de valor e formas de rentabilidade. Estruturação do projeto em PPT.
26 - Cartunália	<ol style="list-style-type: none"> 1) Reformulado/ revisitado o modelo de negocios_Canvas; 2) orientações sobre como Elaborar um Business Plan orientativo com objetivos, justificativa, missão, visão, valores, cronograma e orçamento; 3) orientações de como deverá ser o Pitch de apresentação com 10 minutos em agosto.
27 - Rede de Cinema Periférico, LarCraia, Diálogo Feminista	<p>Discussão geral do CANVAS, de ideias para melhor focalização da proposta de valor e segmentos de clientes, associando aos demais elementos do CANVAS. Proposta de mínimo produto viável para ao projeto. Descrição dos temas que serão o DNA da proposta, valendo para um ano de operação. Apresentação da evolução do produto do projeto. Discussão para fechamento do CANVAS e possível apresentação do pitch.</p> <p>Discussão sobre o detalhamento do cronograma de eventos associados ao canal e formas de monetização. Verificação de parâmetros úteis de comparação com outros canais, para utilização de melhores práticas e o que deve ser evitado. Detalhamento dos custos.</p> <p>Discussão geral do projeto, CANVAS e modelos de custos e financiamento.</p>

2) Objetivos Educacionais

Quanto aos objetivos educacionais das atividades realizadas, 19 de 24 professores (80%) apontaram a elaboração de um modelo de negócio para tornar o projeto viável e buscar formas de captação e fomento. Em um caso foi apontada a importância do trabalho em equipe e em dois casos os professores citaram itens relativos ao conteúdo do projeto (criar profundidade e camadas de leitura para os personagens e para a história, reflexão sobre o conceito de podcast, etc). As respostas na íntegra estão na tabela 2 abaixo:

Tabela 2: Objetivos educacionais das atividades realizadas

Identificação do projeto	Objetivos educacionais	Justificativa
1 - Cinemas ao redor	transformar uma ideia em um negócio viável	Informações requeridas são vitais para a análise de viabilidade do projeto
2 - Volt	Aprendam a ter raciocínio de causa-efeito de suas decisões nas diversas etapas do projeto e quantificar/ monetizar um projeto	Estas atividades levarão a construção do pitch e do que falar na apresentação
3 - As Crônicas Em Série	Compor modelo de negócios para a proposta de série de animação "As crônicas em série".	Articulação das ideias de conteúdo a uma proposta mercadológica.
4 - 5 roteiros (ainda sem título)	A aluna não compareceu às reuniões. Enviou e-mail desistindo do projeto.	A aluna não compareceu às reuniões. Enviou e-mail desistindo do projeto.
5 - POC Cast - No ar e em cores	Produção de projeto; Adequação do relatório de projeto; reflexão sobre o conceito de podcast	o aluno tem pesquisado sobre o formato podcast, mídia que está emergente no mercado de audiovisual. Para tanto, precisou realizar leituras sugeridas pelo mentor para conhecer as etapas de produção do podcast que tem como projeto. Além disso, o aluno envolveu-se com a ferramenta Canvas, aprendida nas oficinas da ESPM para planejar estrategicamente seu negócio. Para tanto esboçou seu projeto pelo site do SEBRAE criando um projeto de novo negócio.
6 - Startup LIGS	nunca entrou em contato comigo	nunca entrou em contato comigo
7 - Literatura Postal e Realidade Aumentada	Foi solicitado um olhar mais mercadológico em torno do produto, visando sua viabilidade, para além da execução de apenas uma boa ideia.	As atividades ajudam a viabilizar e rentabilizar o projeto e pensá-lo dentro do mercado audiovisual em que ele irá atuar.

8 - QUANTO VALE O SEU SONHO	Tornar mais concreto o seu projeto, levando em consideração o ponto de vista de outros agentes que podem contribuir para viabilizar seu projeto.	Em termos de produto midiático a aluna tinha uma ótima proposta, faltava uma perspectiva mercadológica para viabilizar o projeto.
9 - Kaizen-Casa31	Compreender o modelo de negócios. Desenvolver o documento de game design. Criar a mecânica do jogo.	O grupo deve reestruturar o modelo de negócios, haja visto que houve um pivoteamento do produto, passando de um game para um jogo de tabuleiro.
10 - Beijo de Línguas	Compor modelo de negócios para a proposta da série "Beijo de línguas".	Compor proposta de viabilidade de projeto que proporciona luz a "voz" de surdos e interações com ouvintes.
11 - Tripé Audiovisual	Estarem prontos para explicar o conceito do negócio e defenderem suas ideias diante da banca de avaliação.	O Canvas do negócio já está completo. Essa última fase compreende o ajuste fino e preparação para a defesa do trabalho.
12 - DUO - Dê Uma Olhada	Levantamento de dados primários e secundários, visão sistêmica do projeto e trabalho em equipe.	O que foi solicitado está diretamente alinhado ao processo de preenchimento do CANVAS, no qual o grupo se encontra um pouco atrasado. A dificuldade inicial do grupo em levantar os principais custos do projeto está muito relacionado às questões do recursos-chave do projeto. No entanto, parece-me que o problema foi superado.
13 - Belacqua - uma experimentação em música e vídeo	Levantamento de dados primários e secundários para fazer estimativas a respeito dos custos e receitas do projeto.	Essas atividades compõem a parte final do CANVAS elaborado pela aluna, que se encontra bem elaborado.
15 - Como "Não" Fazer um Musical	Compor modelo de negócios para a proposta da série "Projeto: Como "Não" Fazer um Musical".	Compor modelo de negócios para a proposta de série de televisão.
16 - Quantas pétalas tem uma rosa?	Formatar e estruturar um modelo de negócios para buscar alternativas de fomento.	Fundamentos para dar sustentação ao plano de negócios.
17 - Bik! Reescrevendo Uma História	Criar profundidade e camadas de leitura para os personagens e para a história. Enxergar com maior clareza como as diversas peças da trama, situações e personagens, podem contribuir para a confecção de um universo auto-centrado.	O aluno está na primeira parte de um projeto que se propõe bem maior. Minha ideia é solidificar ideias que estavam dispersas e sem conexão orgânica. A partir de uma construção de personagens mais elaborada, espero poder influenciar os caminhos de um pré-roteiro a partir das respostas que esses personagens darão aos problemas que se apresentam.

<p>19 - Diferentes Tipos de Morte</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ter competência para fazer pesquisas em projetos audiovisuais - verificar a viabilidade do projeto - compreender a produção audiovisual não como um trabalho isolado, mas como pode ser viabilizado em termos de produções constantes, em termos narrativo e de negócios - verificar a necessidade do projeto para o mercado nacional e internacional 	<p>O aluno apresentou pouco repertório tanto quanto ao desenvolvimento do produto como de modelo de negócio. Assim, foi necessário, inicialmente, fazê-lo compreender a viabilidade real de produção do tema proposto, o que implicou no esclarecimento sobre o trabalho de campo para verificar a aplicação efetiva da proposta inicial. Constatou-se a dificuldade em encontrar imigrantes moçambicanos no Brasil que tinham ligação com a tragédia do ciclone de Moçambique, o que fez com que a proposta inicial fosse alterada para um curta-metragem documental piloto, com entrevistas e cenas do cotidiano de imigrantes africanos que vivem em São Paulo, em especial os caboverdianos. Também foi discutido que este projeto teria mais repercussão se pudesse ser desmembrado em outras narrativas, optando assim por uma série sobre os imigrantes africanos no Brasil, em que o projeto sugerido ao Sampa Criativa seria um piloto. Dessa maneira, também foi possível pensar em uma produção que estaria ligada a um modelo de negócio mais rentável e que pudesse se perpetuar em outras produções. Dessa maneira, a mentoria foi mais importante para o aluno melhorar o desenvolvimento do produto do que pensar no modelo de negócio, etapa esta que foi enfatizada na mentoria, mas que será mais desenvolvida pelo aluno durante o mês de julho.</p>
<p>21 - Ocupar</p>	<p>Espero que ela consiga realizar o projeto de captação do documentário</p>	<p>Com o projeto (roteiro de captação) a aluna pode exercer a captação do documentário com segurança.</p>
<p>22 - You'll never walk alone</p>	<p>Formatar e estruturar um modelo de negócios para buscar alternativas de fomento.</p>	<p>Fundamentos para dar sustentação ao plano de negócios.</p>
<p>23 - Frutificar</p>	<p>Formatar e estruturar um modelo de negócios para buscar alternativas de fomento.</p>	<p>Fundamentos para dar sustentação ao plano de negócios.</p>
<p>24 - Feel Me Produtora</p>	<p>Formatar e estruturar um modelo de negócios para buscar alternativas de fomento.</p>	<p>Fundamentos para dar sustentação ao plano de negócios.</p>
<p>25 - Moondo da Lua</p>	<p>Espera que, para além do produto artístico, a aluna desenvolvesse maior entendimento de como tornar seu projeto viável, pensando também em um crescimento autônomo e sustentável do projeto.</p>	<p>As atividades contribuem para tornarem as ideias mais concretas.</p>
<p>26 - Cartunália</p>	<p>Colocar em prática o projeto</p>	<p>Ajudam a perceber e identificar os melhores caminhos para colocar em ação o projeto</p>

27 - Rede de Cinema Periférico, LarCraia, Diálogo Feminista	Compor modelo de negócios para a proposta de Canal Coletivo.	Compor proposta de viabilidade de projeto que proporciona luz a "voz" da periferia, negros, LGBTI e feminismo.
--	--	--

3) Comentários

Em sete dos doze comentários os professores elogiaram muito os jovens, que parecem estar bastante comprometidos e motivados. Em um caso o professor citou um certo distanciamento das ideias dos jovens da realidade e em outro uma certa falta de integração do grupo, como mostra a tabela 3.

Tabela 03: Comentários por projeto

Identificação do projeto	Espaço para comentários adicionais
1 - Cinemas ao redor	Grupo tem boas idéias mas não consegue fazer ponte com a realidade, pode ser que tenham dificuldade em encontrar informações, ou estão tão certas que a ideia é boa que não conseguem dar o próximo passo.
2 - Volt	Grupo muito dedicado, realista e conhecedor dos reais desafios do projeto. Muito bom
3 - As Crônicas Em Série	O aluno demonstrou bastante interesse e esforço no desenvolvimento das atividades, possui criatividade destacada e proposta de conteúdo bem interessante.
4 - 5 roteiros (ainda sem título)	A aluna não compareceu às reuniões. Enviou e-mail desistindo do projeto.
6 - Startup LIGS	Nunca entrou em contato comigo
10 - Beijo de Línguas	O aluno enviou e-mail desistindo do projeto por motivos familiares. Lamento, porque o mesmo estava bem entusiasmado com o tema e oportunidade.
11 - Tripé Audiovisual	Grupo de excelente alunos, muito motivados e envolvidos no projeto.
12 - DUO - Dê Uma Olhada	Tenho a impressão de que o grupo carece de maior integração. Em nenhum dos 4 encontros que tivemos houve a presença de todos os seus integrantes, e em alguns momentos houve a necessidade de comunicar novamente coisas discutidas em outras ocasiões.
13 - Belacqua - uma experimentação em música e vídeo	A aluna é muito engajada em seu projeto. Orientá-la tem sido uma ótima experiência. A proatividade é um traço importante. No nosso primeiro encontro, ela já tinha prontos alguns aspectos do CANVAS.
15 - Como "Não" Fazer um Musical	A equipe possui um roteiro em estágio avançado de conteúdo relevante e interessante. Foram bem ativos e dedicados ao longo do processo.
26 - Cartunália	César esteve na França recentemente e por isso houve apenas um encontro presencial. Porém nesse encontro foi percebido a maturidade das ideias e as orientações foram muito bem recebidas para melhorar ainda mais o caminho para implantação do projeto.
27 - Rede de Cinema Periférico, LarCraia, Diálogo Feminista	A equipe possui conteúdo rico e complexo, com desafios em converter em canal de acesso atrativo ao público-alvo.

4) Considerações

Segundo a avaliação dos professores os jovens estão bastante motivados e empenhados na realização dos projetos. Nesta primeira etapa, a maior parte dos professores parece estar centrada na viabilidade do projeto, sobretudo através da aplicação da ferramenta de planejamento CANVAS.

d. Desistências/desligamentos

- Projeto 4 - 5 roteiros - Vanessa dos Santos da Silva
- Projeto 6 - Startup LIGS Giovana Alícia do Nascimento Oliveira
- Projeto 10 - Beijo de Língua - Matheus Cardoso Nogueira
- Projeto 18 - CaptAção - Matheus Barbosa Morgão
- A jovem Raquel Catelan desistiu da participação no Projeto 9 - Kaizen-Casa31, entretanto o projeto continua com outros dois proponentes.



Spicine



PROGRAMA SAMPA CRIATIVA 2018

Iniciativa: Spicine

Assessoria Técnica: Tomara! Educação e Cultura

RELATÓRIO FASE 3 (final)

São Paulo, outubro de 2019



Spicine



À Spicine - Empresa de Cinema e Audiovisual de São Paulo/PMSP

Ref.: Assessoria técnica para realização do acompanhamento pedagógico, monitoramento e avaliação do Programa SP Criativa de acordo com Edital n. 06/2018/Spicine "Chamamento para credenciamento de interessadas em realizar o acompanhamento pedagógico do Programa "Sampa Criativa 2018".

Atenciosamente,

A handwritten signature in blue ink that reads "Ana Luiza Mendes Borges". The signature is written in a cursive style.

Ana Luiza Mendes Borges

Sócia-diretora

Tomara Educação e Cultura LTDA - EPP

analuiza@tomaraeducacaoecultura.com.br



SpCine



EXPEDIENTE

GESTÃO GERAL

SPCINE

Laís Bodanzky - Diretora Presidente

Malu Andrade - Diretora Executiva

Barbara Trugillo - Coordenadora de Formação

Claudia Moraes Fernandes - Assessora Executiva

ASSESSORIA TÉCNICA

Tomara! Educação e Cultura

Ana Luiza Mendes Borges

Júlia Serra Young Picchioni

Camila Iwasaki

Clara de Assunção Azevedo

Equipe técnica

Projeto pedagógico

Crislei Custódio

Monitoramento e Avaliação

Frederica Padilha

Assistência Geral

Clarissa Batalha

Administrativo Financeiro

Claudia Tamashiro

SUMÁRIO

Apresentação	6
1. Frente Assessoria à Gestão	7
2. Atividades Remuneradas	8
a. Inserção dos jovens na modalidade	8
b. Controle de frequência dos jovens	9
c. Reuniões de formação e orientação pedagógica	10
d. Roda de conversa com jovens	16
e. Avaliação de processo dos jovens	23
1. Opinião dos jovens sobre o que aprenderam no Módulo Prático até agora	
2. Como os jovens avaliam sua experiência de trabalho na empresa até aqui	
3. Itens que os jovens esperam aprender no Módulo Prático ou na empresa	
4. Comentários	
5. Considerações	
f. Avaliação de processo das empresas	35
1. Assiduidade	
2. Comportamento	
3. Capacidade de Iniciativa	
4. Responsabilidade	
5. Produtividade	
6. Conhecimento	
7. Comentários	
8. Considerações	
g. Desistências/desligamentos	40
h. Avaliação final Módulo Prático	40
1. Resultados obtidos pela aplicação dos questionários de avaliação dos jovens	
2. Avaliação do Programa Sampa Criativa	
3. Resultados obtidos pela aplicação dos questionários de avaliação das empresas	
3. Mentoria de projetos	48
a. Inserção dos jovens na modalidade	48
b. Controle de frequência dos jovens	48
c. Roda de conversa com jovens	49
d. Avaliação de processo dos jovens	54
1. Atividades realizadas	
2. Avanços e alterações nos projetos	
3. O que os jovens têm aprendido ao longo da etapa de mentoria que tem sido fundamental para o desenvolvimento do projeto.	
4. Comentários	
5. Considerações	

e. Avaliação de processo dos mentores	63
1. Atividades Realizadas	
2. Objetivos Educacionais	
3. Comentários	
4. Considerações	
<hr/>	
f. Desistências/desligamentos	70
<hr/>	
g. Pitching	70
<hr/>	
h. Avaliação final Módulo Prático	72
1. Resultados obtidos pela aplicação dos questionários de avaliação dos jovens	
2. Avaliação do Programa Sampa Criativa	
3. Resultados obtidos pela aplicação dos questionários de avaliação das empresas	
<hr/>	
Lista de documentos anexos	79
<hr/>	

Apresentação

Este relatório tem por finalidade apresentar o trabalho desenvolvido pela Tomara! Educação e Cultura no âmbito de sua assessoria ao Programa Sampa Criativa, promovido pela Spicine.

As três frentes de ação da Tomara - a saber (i) assessoria à gestão do Programa, (ii) assessoria pedagógica e (iii) monitoramento e avaliação - embora independentes, têm sido, desde o início, desenvolvidas de forma inter-relacionada, mantendo as diversas ações empreendidas sempre alinhadas aos objetivos do trabalho como um todo.

Nesse sentido, optou-se por juntar em um mesmo relatório todas as atividades desenvolvidas nessa chamada Fase 3, que contempla o Módulo Prático do Programa. Ou seja, em vez de pulverizar em diversos subprodutos, como descrito inicialmente em nossa proposta, acordou-se que um melhor modelo de entrega seria esse, mais global, cumprindo a função de promover maior articulação e conexão entre as diversas ações. Sendo assim, neste relatório estão contemplados os seguintes produtos:

- Produto 7 – Seleção e inserção de alunos no Módulo Prático.
- Produto 8 – Duas (2) reuniões para acompanhamento das empresas/instituições parceiras com jovens trabalhando de maneira remunerada.
- Produto 12 – Modelo de relatório de mentoria e de relatório das empresas/instituições, que deverá ser preenchido e enviado para a Tomara! ao final do Módulo Prático.
- Produto 13 – Apoio à realização de até três (3) eventos pertinentes e alinhados ao propósito do Programa, a serem definidos conjuntamente com a SPCINE.
- Produto 21 – Relatório de Avaliação do Módulo Prático

1. Frente Assessoria à Gestão

O presente relatório abrange os meses de maio a setembro de 2019. Durante esse período foi realizado o Módulo Prático, dividido em duas frentes: (i) atividades remuneradas nas empresas e (ii) mentorias de projetos na ESPM. Todas essas frentes serão descritas detalhadamente nos capítulos seguintes.

As trocas entre a equipe de gestão da Spicine e a equipe técnica da Tomara! seguiu intensa nesse período, envolvendo a troca de e-mails e mensagens via WhatsApp diariamente, além de telefonemas, quando necessário. A reunião semanal (presencial ou a distância) da equipe da Tomara! também foi continuada nesse período, sempre às quintas-feiras, o que proporcionou um acompanhamento próximo, agilizando a resolução de problemas e amplificando o alinhamento entre os envolvidos.

Abaixo, quadro com detalhamento das principais reuniões realizadas no período.

Quadro 01: Agenda de atividades realizadas

N.	Data	Local	Objetivo	Participantes	Principais assuntos discutidos
1	04/05	ESPM	Aula de Empreendedorismo	José Eduardo Amato Balian (palestrante ESPM), Ana, Julia e 48 jovens inscritos	Empreendedorismo. Perfil empreendedor. Modelo de Negócio. Tendências de Negócios. Plano de Negócio e seus impactos. Estratégia. Aspectos Mercadológicos. Aspectos Operacionais. Aspectos Financeiros. Aspectos Legais.
2	10/05	Teatro Centro da Terra	Reunião de alinhamento com empresas responsáveis pelas atividades remuneradas	Ana, Júlia, Clarissa, Cris, Frederica (Tomara!), Carol (Spicine), e representantes das 8 empresas	Apresentação de ações de acompanhamento pedagógico e de monitoramento e avaliação do Módulo Prático e combinados para a última etapa do Programa.
3	01/07	Tomara	Reunião com a empresa Studio na Casca	Ana, Cris, Julia (Tomara!) e Cristiane (Studio na Casca)	Reunião para esclarecer reclamações de jovem participante.
4	02/07	Skype	Reunião de gestão para alinhamento de mudança de coordenação	Ana, Clarissa, Julia (Tomara!) e Malu (Spicine)	Avaliação do Programa (Fases 1 e 2) e mudança de gestão da coordenação da Spicine.
5	03/07	Hemeroteca Mário de Andrade	Roda de Conversa com jovens das atividades remuneradas	Ana, Clarissa, Cris (Tomara!), Malu, Bárbara (Spicine), e 25 jovens	Acompanhamento do processo formativo dos jovens por meio da escuta de suas experiências e cotidiano no ambiente de trabalho, da inserção e acolhida na empresa, e troca entre os/as participantes.
6	06/07	ESPM	Oficina Economia Criativa	Gisele Jordão (ESPM) e 28 jovens	Comunicação e perfil do público consumidor

				inscritos	de cultura (“como descobrir seu público”); análise de dados para auxiliar na construção do produto.
7	10/07	Hemeroteca Mário de Andrade	Roda de Conversa com jovens da mentoria	Ana, Julia, Clarissa, Cris (Tomara!), e 16 jovens	Acompanhamento do processo formativo dos jovens por meio da escuta de suas experiências e cotidiano nas atividades de mentoria voltadas para a reflexão e desenvolvimento dos seus projetos, e troca entre os/as participantes.
8	16/07	Tomara	Reunião de Gestão	Ana, Julia (Tomara!), Bárbara (Spicine)	Retomada/apresentação das fases do Programa para nova coordenadora e definição de próximos passos.
9	07/08	Tomara	Reunião de Gestão	Ana, Clarissa (Tomara!), Bárbara (Spicine)	Definição da finalização da mentoria (pitching, premiação, formatura).
10	16/08	ESPM	Aula Pitching e Comunicação	Júlia, Clarissa (Tomara), Bárbara (Spicine), Cao, Gisele e Luiz (ESPM) e 25 jovens	Apresentação com o professor Cao Quintas, especialista em pitching.
11	31/08	ESPM	Pitching	Ana, Clarissa, Cris, Julia (Tomara!), Bárbara, Malu (Spicine), Gisele e Luiz (ESPM) e 22 projetos inscritos	Apresentação dos 22 projetos inscritos e aprovados.
12	27/09	Paço das Artes	Formatura	Equipes Tomara!, Spicine, ESPM, empresas, mentores e 56 jovens concluintes	Evento de finalização do Programa Sampa Criativa.

2. Atividades Remuneradas

a. INSERÇÃO DOS JOVENS NA MODALIDADE

Para dar início ao Módulo Prático, a Tomara! realizou uma consulta sobre qual opção os participantes gostariam de se candidatar¹, sendo possível optar entre as frentes: (i) Atividades remuneradas nas empresas (responsáveis pelas aulas do Módulo Específico) e (ii) Mentorias para aprofundamento e fortalecimento de projetos culturais e/ou empreendimentos criativos com professores da ESPM (projetos inéditos). Com essa consulta foi possível mapear o cenário de

¹ Uma primeira consulta sobre a opção a ser seguida no Módulo Prático havia sido feita pela Spicine no ato da inscrição do jovem. Contudo, com o desenvolvimento do Programa e a vivência do jovem no decorrer do mesmo, optou-se por refazer a consulta e assim permitir que essa escolha feita inicialmente pudesse ser revisada.

expectativas dos jovens para seguir na organização do processo seletivo entre eles para essas duas frentes:

- 65 jovens optaram por Atividades remuneradas
- 23 jovens optaram por Mentoria de projetos
- 6 jovens optaram por não dar continuidade ao Módulo Específico
- 1 jovem não respondeu a consulta

Dos 65 jovens interessados em participar do processo seletivo para as atividades remuneradas, foram selecionados 32 (4 por empresa), como já previsto e divulgado no edital do Programa. Os critérios para a seleção dos jovens foram construídos em parceria com as 8 empresas, onde cada uma delas apontou o perfil desejado, as características do trabalho a ser desenvolvido e a incorporação do jovem na empresa. Os critérios de seleção estão detalhados nos próximos itens do relatório.

b. CONTROLE DE FREQUÊNCIA DOS JOVENS

Os 32 jovens participantes da frente Atividades remuneradas receberam acesso a uma planilha individual para registro de atividades disponibilizada via Google Drive, onde as horas de atividades foram registradas por eles e monitoradas pela Tomara!, por meio de acompanhamento e verificação semanal das atividades desenvolvidas em cada empresa, por cada jovem. Os responsáveis de cada empresa receberam acesso a uma planilha idêntica à dos jovens para fazer seus registros.

A orientação de preenchimento que foi dada aos jovens e mentores segue abaixo:

A planilha deverá ser preenchida diariamente com as informações solicitadas em cada coluna (data, horário de entrada e saída - se houver -, atividades realizadas, formato, carga horária e observações).

Toda sexta-feira a equipe da TOMARA! fará a verificação de preenchimento das planilhas.

Caso você precise faltar algum dia em que esteja planejada uma atividade na empresa ou com supervisão fora da empresa, esta ausência deve constar na planilha, com data e justificativa (a ser registrada no campo Observações).

A primeira linha preenchida é um exemplo para ajudar no preenchimento; ela deve ser apagada quando começarem a utilizar.

Ao final do módulo, esta planilha deverá ser impressa, assinada e datada e, posteriormente, remetida à Spicine e à Tomara!, em prazo a combinar que não ultrapasse 10 dias do término do módulo.

Todas as 64 planilhas de acompanhamento (32 planilhas dos jovens e 32 para preenchimento das empresas) encontram-se anexas a esse relatório.

c. REUNIÕES DE FORMAÇÃO E ORIENTAÇÃO PEDAGÓGICA

Para promover a unidade entre as diferentes etapas do Sampa Criativa e proporcionar uma reflexão pedagógica acerca da formação profissional, foram pensadas ações formativas que propiciassem aos representantes das empresas refletirem sobre o processo educativo dos jovens no Programa e, ao mesmo tempo, os subsidiassem na construção de critérios avaliativos objetivos e concernentes com os objetivos educacionais que orientaram o trabalho docente no Módulo Específico. Dessa forma, foram realizadas duas reuniões pedagógicas presenciais e uma reunião individual a distância entre o final do Módulo Específico e início do Módulo Prático.

A primeira reunião, ocorrida em 11 de abril de 2019, objetivou capacitar os representantes das empresas para realizar com sucesso a formação dos jovens do Programa Sampa Criativa no Módulo Específico, promovendo um momento dedicado ao alinhamento de concepções pedagógicas e práticas de ensino que pautassem a reflexão acerca dos processos de avaliação, bem como discutir com as empresas os dados de fluxo dos alunos nas aulas do Módulo Específico e iniciar o debate sobre a seleção para o Módulo Prático. Nesse sentido, embora a reunião tenha ocorrido ainda na última parte do Módulo Específico, a ideia foi de abordar o tema da avaliação por meio: a) da sensibilização dos participantes acerca do significado do termo ‘avaliação’ como ato de atribuir valor a algo e ação de ajuizar; b) do debate sobre as aproximações e diferenciações possíveis entre uma avaliação da aprendizagem e uma avaliação voltada à seleção profissional; c) da discussão inicial sobre critérios de seleção para o Módulo Prático e de perfis de jovens para a futura contratação na empresa. Essa reunião, portanto, foi crucial para alinhar conceitos e expor as dificuldades na conciliação entre avaliação pedagógica e avaliação profissional.

Após esse encontro, os representantes foram orientados a preencherem o “Quadro de definição de perfil do jovem e da vaga referente ao processo de seleção para o Módulo prático (atividades remuneradas)²”. Este instrumento foi criado para possibilitar que os representantes pudessem de fato, depois das discussões sobre avaliação feitas na reunião pedagógica, se debruçar sobre o modo em que avaliariam os jovens e conceber critérios objetivos para isso. Assim, tal documento solicitava que fossem descritos: I) Perfil do jovem – características gerais e habilidades exigidas; II) Características do trabalho a ser desenvolvido pelo jovem – área/setor e atividades a serem desenvolvidas no trabalho; III) Incorporação do jovem à empresa – supervisor responsável, distribuição da carga horária e quais ações seriam providenciadas para garantir a boa inserção do jovem no ambiente e com a equipe de trabalho. Com o intuito de orientá-los neste processo de seleção, foi sugerido também que, além da reflexão sobre e preenchimento do quadro, os representantes fizessem:

- i) O levantamento de frequência dos jovens ao longo do Módulo Específico, uma vez que a assiduidade e envolvimento nas atividades do referido módulo seria um critério importante a ser considerado.

² O quadro geral preenchido pelos representantes de todas as empresas pode ser consultado nos anexos deste relatório.

- ii) Uma consulta das expectativas dos jovens sobre o trabalho na empresa. Para isso indicou-se que fosse feito:
 - a) Levantamento dos jovens interessados no período de experiência profissional na empresa;
 - b) Solicitação da escrita, por parte dos candidatos, de uma carta de intenções na qual eles relatassem suas expectativas para o trabalho, o que pretendiam aprender com a experiência, descrevessem suas experiências profissionais e formativas no setor até o presente momento e justificassem o interesse por essa modalidade oferecida no Módulo Prático).
- iii) Definição clara dos critérios de avaliação dos projetos que seriam entregues como trabalho de conclusão do Módulo Específico.

Os quadros foram preenchidos, os critérios debatidos entre a coordenação pedagógica e os representantes das empresas e, em 10 de maio de 2019, houve a primeira reunião pedagógica do Módulo Prático, o último do Sampa Criativa. Este encontro teve o objetivo de apresentar para os parceiros das empresas as ações de acompanhamento pedagógico e de monitoramento e avaliação do Módulo Prático e estabelecer combinados que nortearam esta última etapa do Programa. Foram apresentados dados de frequência, evasão e avaliação dos jovens no Módulo Específico, bem como foram compartilhados os planos de ação das duas frentes de trabalho da Tomara! no Programa.

O plano da frente de acompanhamento pedagógico previa:

- i) Orientação para elaboração do quadro de perfil dos jovens e da vaga – que já havia sido feita antes daquela reunião;
- ii) Três reuniões presenciais de acompanhamento do processo formativo dos jovens no contexto do trabalho: a primeira era exatamente aquela de abertura do Módulo, a segunda consistiria em uma roda de conversa com os jovens prevista para ocorrer em julho, e a terceira, prevista para ser realizada ao término do Módulo Prático, seria destinada a um balanço do Módulo e do Programa Sampa Criativa como um todo, com discussão sobre as dificuldades encontradas pelos representantes das empresas, os pontos positivos e sugestões para uma próxima edição;
- iii) Uma reunião individual com o representante de cada empresa, via Skype, para tratar sobre como teria se dado o processo de inserção do jovem no ambiente de trabalho.
- iv) A criação de um canal de ouvidoria voltado para que os jovens, anonimamente, pudessem denunciar ou reclamar de possíveis situações de constrangimento, assédio moral, sobrecarga de trabalho etc.
- v) A manutenção do canal de comunicação via e-mail em que a Tomara! continuaria recebendo dúvidas, sugestões e demais demandas trazidas por jovens e representantes das empresas que dissessem respeito ao processo de formação, às questões interpessoais e relacionais e demais aspectos que atravessam o relacionamento entre empregadores/formadores e jovens do Programa no contexto de trabalho. O referido canal de comunicação, diferentemente da ouvidoria, objetivava o acolhimento de tais demandas em uma relação direta, individualizada.
- vi) Relatórios de acompanhamento para jovens e empresas.

Todas as ações previstas no plano foram realizadas, exceto a última reunião presencial de avaliação do Programa junto aos representantes das empresas. Isso não ocorreu devido aos atrasos no calendário do Sampa Criativa, o que impossibilitou a convocação para mais uma atividade que, caso ocorresse, seria no final de agosto. No entanto, em consonância com o plano de trabalho apresentado na reunião do dia 10 de maio, nas semanas de 27 de maio a 4 de junho de 2019, a coordenação pedagógica efetuou as reuniões individuais com os representantes de cada empresa para obter informações sobre o processo de inserção dos jovens no ambiente de trabalho. As informações colhidas na ocasião foram as seguintes:

Studio na Casca

- Data da reunião: 29/05
- Início das atividades dos jovens: 13/05
- Proposição de jornada de trabalho: segundas, quartas e sextas das 14h às 17h e sábado e domingo das 10h às 18h.
- Contratação: emissão de MEI para o pagamento, porém, sem contrato.
- Supervisão: Cristiane
- Jovens selecionados: Bianca Paula Pinheiro de Alencar Rezende, Felipe Llussa Lelli, Francisco Paulo de Jesus Neto e Victor Pinheiro Galvão.

- Relato:

Cristiane relatou que os jovens estavam distribuídos em diferentes funções – edição de fotos e pesquisa – relacionadas a um projeto da empresa de produção de um documentário sobre uma cafeteria, cujos donos haviam os contratado. Assim, desde o início das atividades, ela se encontrava presencialmente com os jovens em um dia da semana no stand da cafeteria contratante no Shopping Tatuapé para distribuir as demandas de trabalho. Ela justificou que os jovens não foram incorporados à empresa na forma de trabalho presencial porque o espaço físico que eles dispõem não comportaria a todos. No entanto, até aquele momento, o fluxo proposto - reunião presencial e *home office* - não vinha funcionando a contento, já que ainda não havia tido um encontro presencial em que todos estivessem presentes no horário estipulado.

A representante da empresa também destacou que a jovem Vita possuía grave dificuldade de organização, não tendo comparecido a 2 encontros presenciais e tendo também atrasado na entrega dos trabalhos que lhe haviam sido demandados. Segundo Cristiane, Vita ficava entre a capital, uma cidade do sul e uma cidade do interior paulista, não tendo tempo (ou não organizando-se da melhor maneira) para realizar o que lhe era pedido.

Em relação aos encontros presenciais, Beatriz também havia faltado a um e sequer avisou a supervisora com antecedência, o que mostrava, como foi salientado pela coordenação pedagógica junto a Cristiane, uma necessidade de repactuação dos combinados e reorientação de rota, já que, ao que parecia, alguns jovens estavam fazendo o que lhes apetecia.

Foi dito ainda pela representante que, no início, Francisco não podia desempenhar as atividades dadas por não possuir equipamento para isso.

Esses conflitos iniciais trazidos por Cristiane nesta primeira conversa tiveram continuidade e desdobramento, o que demandou uma intervenção direta da Tomara!, por meio da chamada de

uma reunião presencial entre a representante da empresa e os jovens Vita e Francisco em 01 de julho, mediada pela coordenação pedagógica e pelas gestoras da assessoria – Ana Luiza e Julia. Nesta reunião, em que Vita, que não comparecia aos encontros de planejamento com a supervisora da Studio Na Casca nem entregava os trabalhos que eram demandados pela empresa, faltou, sendo desligada de vez do Programa. Francisco, o outro jovem que vivia uma relação conflituosa na empresa, compareceu e, após uma conversa de repactuação dos combinados e esclarecimentos quanto ao pagamento e ao tipo de trabalho a ser executado, concordou em permanecer nas atividades remuneradas, comprometendo-se com os prazos e as entregas dos trabalhos solicitados. Cristiane, em vista da falta de equipamentos pessoais do jovem – notebook com boa extensão de memória – para a execução de tarefas diferenciadas das que ele vinha desempenhando, comprometeu-se em emprestar o seu computador para que, nos dias de reunião presencial, Francisco pudesse trabalhar, aprendendo mais acerca da edição de fotos, tarefa esta que ele tinha o interesse em se aperfeiçoar.

Noegenesis

- Data da reunião: 29/05
- Início das atividades com os jovens: 24/05
- Proposição de jornada de trabalho: carga horária relacionada ao desenvolvimento da atividade. Nesse sentido, a maneira como o jovem se organizasse em *home office* deveria dar conta da entrega da tarefa semanal que lhe foi dada.
- Contratação: contrato de prestação de serviços por tempo determinado e emissão de nota por MEI. O contrato, até o momento da conversa, ainda não havia sido assinado pelos jovens, porém, Pedro e Priscila salientaram que isso seria feito até a sexta-feira seguinte, dia 01/06.
- Supervisão: Pedro
- Jovens selecionados: Janaina Mariano de Sobral, Letícia Felipe Santos, Lia Noemi Matsubara e Yuri Hirata Fontana.

- Relato:

Participaram da reunião Pedro e Priscila e eles salientaram que o trabalho dos jovens se organizava com base no seguinte fluxo: por *WhatsApp* e às segundas, o supervisor distribuía as tarefas para os jovens, os quais estavam organizados em duplas de trabalho. Até quarta-feira, os jovens deviam enviar o plano de filmagem, que seria realizada em estúdio e presencialmente todas as sextas. Os representantes da Noegenesis explicaram que os jovens estavam inseridos em um projeto de elaboração de um vídeo por semana na linguagem *whiteboard* voltado para o estudo de jovens das periferias de Osasco de um cursinho popular. Desse modo, embora o ritmo de produção fosse acelerado, os roteiros de gravação já estavam todos prontos e foram elaborados pela equipe que coordenava o referido projeto.

Flux Games

- Data da reunião: 27/05
- Início das atividades com os jovens: 13/05

- Contratação: contrato de prestação de serviços por tempo determinado com emissão de nota via MEI

- Supervisão: Paulo

- Jovens selecionados: Daniel Carvalho Barca Trevisan, Eric Augusto Ferreira, Fernanda Silva Cintra Ferreira e Jean Nickolas Orlandeli Pavan.

- Relato:

Stiven relatou que os 4 jovens estavam alocados dentro da empresa, cumprindo horário diário na unidade. A proposta inicial da Flux Game era que os jovens desenvolvessem um protótipo de game, seguindo a documentação e etapas que lhes foram ensinados durante o curso, para que, ao término desse desenvolvimento, o produto pudesse ser comercializado pela empresa no mercado. No entanto, assim que os jovens foram contratados, surgiu uma demanda real de elaboração de um produto para um cliente de Curitiba. Aproveitando a vinda desse cliente para a participação em um evento em São Paulo, os representantes da Flux propuseram uma reunião presencial da qual os 4 jovens participaram. Assim, desde o dia 20 de maio, os bolsistas do Sampa Criativa estavam tocando diretamente o desenvolvimento do referido projeto de game, tendo metas semanais estipuladas pelo supervisor Paulo. Eles possuíam o período de um mês para fazer a pesquisa e preenchimento da documentação que compunha o detalhamento das demandas do projeto, desenvolver o protótipo, ajustar os detalhes de design e testar o produto.

Foi salientado que, além da supervisão do Paulo, cada jovem, de acordo com a função que executava, tinha um "padrinho" na empresa para consultar e tirar dúvidas.

PushStart

- Data da reunião: 27/05

- Início das atividades com os jovens: 17/05

- Proposição de jornada de trabalho: os jovens foram distribuídos, a princípio, em duas duplas, de modo que uma cumpria o horário matutino e a outra o horário vespertino. Passados os primeiros dias de trabalho, todos concordaram que o cumprimento de um único horário seria mais profícuo.

- Contratação: contrato de prestação de serviços por tempo determinado e emissão de nota via MEI.

- Supervisão: Vinícius

- Jovens selecionados: Bruna Lopes Ferreira, Elitom de Souza Silva, Gabriela Cristina de Melo Pereira Jéssica Elaine Rocha Cavalcanti, Murillo Guedes Manalischi.

- Relato:

Vinícius relatou que a empresa estava em fase de conclusão de projetos e que as novas demandas só entrariam a partir de julho. Enquanto isso, os jovens tinham se ocupado de produzir o vídeo institucional em comemoração aos 5 anos da PushStart, fazer a divulgação nas redes do aplicativo Laboratório da Luna e cuidar da comunicação nos canais da empresa (*Facebook*, site etc.). Todos os jovens estavam alocados na empresa e, de acordo com o Vinícius, bem integrados à equipe, já que, ao longo do Módulo Específico, houve uma preocupação da PushStart em trazer diferentes profissionais da startup para lecionar e/ou participar das aulas junto aos jovens.

Preta Portê

- Data da reunião: 27/05
- Início das atividades com os jovens: 13/05
- Proposição de jornada de trabalho: todos os jovens estavam cumprindo expediente das 10h às 16h (com uma hora de almoço), presencialmente, na produtora.
- Contratação: contrato de prestação de serviços por tempo determinado e emissão de nota via MEI.
- Supervisão: Kamila
- Jovens selecionados: Diana Mayumi Oka Rodrigues, João Paulo Bocchi Faustino, Pedro Henrique Silva Cordeiro e Tais de Souza Ribeiro.

- Relato:

Kamila relatou como os jovens haviam sido recebidos na empresa com uma apresentação da história, área de atuação e missão da Preta Portê. Eles conheceram as dependências da produtora e assistiram aos últimos filmes produzidos ali. Houve ainda um bate papo com Juliana, a dona da empresa, para apresentar e explicar os projetos atuais da Preta. Na ocasião, os jovens tinham iniciado a realização de diferentes tarefas, a saber: João estava trabalhando na legendagem e transcrição de vídeos, Pedro na assistência à equipe de produção, Diana na pesquisa acerca da distribuição dos novos produtos da empresa e Taís na edição de filmes.

Sangue TV

- Data da reunião: 29/05
- Início das atividades dos jovens: assinatura do contrato em 17/05 e início efetivo das atividades em 20/05
- Proposição de jornada de trabalho: *home office* com reuniões presenciais esporádicas.
- Contratação: contrato de prestação de serviço por tempo determinado.
- Supervisão: João
- Jovens selecionados: Adriano Alves de Sousa, Danielle Louise Menon de Oliveira, Filipe Bispo Barbosa e Izabella da Costa Teixeira.

- Relato:

João relatou que na distribuição das tarefas tinha tentado atender as características dos jovens, ou seja, os seus interesses pessoais de formação na área. A expectativa da empresa era da entrada de novos projetos em julho. Até lá, os jovens vinham trabalhando em pesquisa de conteúdo, elaboração de roteiros e escaletas, leitura da legislação de direitos autorais e de captação de recursos. Os quatro faziam *home office*, de modo que 2 estavam ocupados da leitura da legislação do Proac, 1 estava auxiliando a produção do documentário do Programa Garagem e 1 estava cuidando da inserção de trilha sonora em um vídeo produzido pela Sangue TV.

MXR

- Data da reunião: 04/06
- Início das atividades com os jovens: 20/05
- Proposição de jornada de trabalho: as atividades estavam sendo desenvolvidas em *home office*, havendo uma reunião presencial semanal prevista.

- Contratação: contrato de prestação de serviço por tempo determinado e emissão de RPA.
- Supervisão: Camila
- Jovens selecionados: Arthur Bento Caetano, Beatriz de Oliveira, Camila de Oliveira Ghendov e Johnatan Wesley de Sousa Ferreira.

- Relato:

Os jovens foram recebidos na empresa com um tour pelas dependências e a explicação das áreas de atuação e projetos atuais desenvolvidos pela startup. Camila salientou que a escolha pelo *home office* se deu, sobretudo, pelo fato da MXR se situar na USP, local distante da residência dos quatro jovens. Considerando o baixo valor da bolsa e o não oferecimento de auxílio transporte, a exigência da presença física dos jovens na empresa traria muitos custos financeiros para eles.

Na ocasião, cada jovem estava trabalhando em uma função:

Beatriz, estudante de jornalismo, havia criado um blog para a empresa, o qual estava sendo atualizado semanalmente. Ela também propôs a criação de um *podcast* e estava elaborando o projeto, tendo já feito orçamento do preço da locação por hora em um estúdio e afins.

Artur, que é estudante de animação, estava desenvolvendo um projeto da empresa em vídeo mapping. Já Camila, que possui uma especialização em Arquitetura na Escola de Belas Artes, estava trabalhando na pesquisa de soluções para construções em realidade virtual. A empresa possuía um cliente em vista e o projeto da aluna desenvolvido no Módulo Específico havia resultado em um protótipo para ser atualizado e comercializado pela MXR.

Jonathan estava pesquisando soluções inovadoras em realidade aumentada, sendo que a ele foi demandado que fizesse alguns cursos virtuais disponibilizados pela MXR sobre a produção de *softwares* nessa área. Esse investimento em formação se deu por conta da demanda do jovem de produzir e apresentar um protótipo de *app* simples para o *Brasília Map Festival*, evento do qual a empresa participaria.

Desde o início das atividades, havia ocorrido uma reunião presencial no espaço Google Startup e a outra reunião teve que ser feita a distância pelo fato de que Camila estava fora de São Paulo. Diferentemente da reunião presencial, a reunião a distância não foi coletiva, mas particular com cada jovem.

Camila salientou que acompanhava o trabalho dos jovens e distribuía tarefas por meio de um grupo em *WhatsApp* e de um grupo na plataforma *Slack*. Ela contou ainda que a MXR havia sido contratada pelo Sesc Jundiaí para dar uma oficina sobre realidade virtual e aumentada e havia sido oferecida aos jovens a possibilidade de eles trabalharem como monitores neste Sesc durante a realização da oficina. Três dos quatro jovens se interessaram e eles foram selecionados pela instituição, tendo feito contrato de prestação de serviço diretamente com o Sesc. Eles trabalhariam nos dias 09, 13 e 14/07, em uma jornada de 6h +1h de almoço.

Naquela circunstância, Camila enunciara o interesse da empresa de, ao término do Programa Sampa Criativa, contratar Jonathan e Camila.

d. RODA DE CONVERSA COM JOVENS

Reunimo-nos em 03 de julho na Hemeroteca Mário de Andrade para a realização da primeira roda de conversa com os/as jovens em atividades remuneradas, tal como previsto no plano de acompanhamento pedagógico do Módulo Prático. Embora na segunda metade do Módulo Específico a Spicine tenha promovido um encontro com os/as jovens, na ESPM, para a apresentação da sua nova presidenta, a cineasta Laís Bodanzky, é possível afirmar que essa reunião do Módulo Prático foi a primeira ação, durante todo o decorrer do Sampa Criativa, voltada exclusivamente para o debate e troca de experiências entre os/as beneficiários/as do Programa. Nesse sentido, o objetivo era primordialmente o de dar espaço de voz e vez para os/as jovens, permitindo-lhes avaliar, analisar e intercambiar suas experiências entre os/as pares, em um diálogo completamente horizontal que os/as colocasse não apenas na condição de participantes, mas também de protagonistas e agentes do seu próprio processo formativo. Nesse encontro, então, contamos com 25 jovens presentes e 3 jovens ausentes (28 jovens estavam, na ocasião, nas atividades práticas junto às empresas do Módulo Prático). Todas as empresas foram representadas com participantes, como pode-se constatar na lista abaixo:

	Nome do aluno	Empresa	Status
1	Adriana Caroline Balduino Ferreira	Afroeducação	Presente
2	Adriano Alves de Sousa	Sangue tv	Presente
3	Arthur Bento Caetano	Mxr	Presente
4	Beatriz de Oliveira	Mxr	AUSENTE
5	Bianca Paula P. de A. Rezende	Studio na casca	Presente
6	Bruna Lopes Ferreira	Pushstart	Presente
7	Camila de Oliveira Ghendov	Mxr	Presente
8	Daniel Carvalho Barca Trevisan	Fluxgames	Presente
9	Danielle Menon	Sangue TV	DESISTENTE
10	Diana Mayumi Oka Rodrigues	Pretaportê	Presente
11	Elitom de Souza Silva	Pushstart	Presente
12	Eric Augusto Ferreira	Fluxgames	Presente
13	Felipe Llussa Lelli	Studio na casca	AUSENTE
14	Fernanda Silva Cintra Ferreira	Fluxgames	Presente
15	Filipe Bispo Barbosa	Sangue tv	Presente

16	Francisco Paulo de Jesus Neto	Studio na casca	Presente
17	Izabella da Costa Teixeira	Sangue tv	Presente
18	Janaina Mariano de Sobral	Noegenesis	DESISTENTE
19	Jean Nickolas Orlandeli Pavan	Fluxgames	Presente
20	Jéssica Elaine Rocha Cavalcanti	Pushstart	AUSENTE
21	João Paulo Bocchi Faustino	Pretaportê	Presente
22	Johnatan Wesley de S. Ferreira	Mxr	Presente
23	Leonardo Torres Pereira	Afroeducação	Presente
24	Letícia Felipe Santos	Noegenesis	Presente
25	Lia Noemi Matsubara	Noegenesis	Presente
26	Milena Cristina Prado de Almeida	Afroeducação	Presente
27	Murillo Guedes Manalischi	Pushstart	DESISTENTE
28	Nathália Duarte de Oliveira	Afroeducação	Presente
29	Pedro Henrique Silva Cordeiro	Pretaportê	Presente
30	Tais de Souza Ribeiro	Pretaportê	Presente
31	Víctor Pinheiro Galvão	Studio na casca	DESISTENTE
32	Yuri Hirata Fontana	Noegenesis	Presente

Iniciamos o encontro com uma rodada breve de apresentação dos/as jovens e seguimos para uma organização em pequenos grupos com 4 ou 5 participantes de cada empresa, formando agrupamentos em que havia membros de diferentes empresas. Cada minigrupo tinha a tarefa de discutir um dos seguintes indicadores de avaliação da experiência nas atividades remuneradas até o presente momento:

1. Relações pessoais/institucionais e clima de trabalho (superior direto, demais jovens, funcionários da empresa, clientes)
2. Organização e orientação do trabalho a ser desenvolvido (fluxos, prazos, orientação e explicação clara por parte do supervisor acerca das tarefas a serem desenvolvidas, oferecimento de subsídios, possibilidade de criação e autonomia nas atividades)
3. Condições materiais e técnicas para o desempenho das atividades
4. Motivação para o trabalho e aprendizado adquirido no decorrer das atividades remuneradas
5. Aspectos e condições objetivas que melhorariam a experiência dos jovens nas atividades remuneradas em cada empresa

Após a discussão temática nos pequenos grupos, a roda de conversa foi aberta com a exposição dos principais pontos elencados pelos/as jovens no debate travado nos agrupamentos menores. A partir da enunciação do compilado de itens e destaques trazidos pelos grupos, todos/as os/as demais puderam intervir acrescentando pontos aos indicadores em debate. Foi possível notar, em um primeiro momento, certo zelo excessivo dos/as jovens para pontuarem críticas ou fazerem observações que apontassem para deficiências na organização e gestão do trabalho da empresa, no entanto, conforme a equipe Tomara! retomou a importância e propósito do encontro, ressaltando que aquele fórum era para o debate e para a troca de experiências com vistas à melhoria da ação de todos os parceiros e do Programa em si, eles/as passaram a sentir-se mais à vontade para exporem suas impressões francas sobre as vivências no Módulo Prático.

De modo geral, os/as jovens se ocuparam em de fazer elogios à acolhida e ao empenho dos/as empregadores/as, bem como de destacar que a experiência de trabalho, na maioria das vezes, tem sido enriquecedora. Salientaram a dificuldade de manter-se no Programa sem um auxílio financeiro maior, já que aqueles/as que cumprem turno diário presencialmente nas empresas gastam praticamente toda a bolsa com transporte e alimentação, não sobrando nada dessa remuneração para si.

No que diz respeito a pontos mais específicos, os/as jovens destacaram que o entrosamento obtido no Módulo Específico foi importante para essa etapa final, uma vez que os/as responsáveis das empresas já os/as conheciam e a recepção no espaço de trabalho foi favorecida por essa proximidade já estabelecida. Foi salientado como ponto positivo a flexibilidade de horário no cumprimento da carga horária e a boa integração com a equipe veterana das empresas - isso no caso, sobretudo, dos/as jovens que estão trabalhando in loco.

Como ponto a ser melhorado, foi salientada certa desorganização das empresas no repasse das demandas. Alguns/as jovens disseram que sentiram um descompasso entre os seus interesses e habilidades com o trabalho que lhes foi delegado. E aqui entram situações distintas: a) há jovens que já possuíam determinados conhecimentos, competências e habilidades - às vezes até previamente ao ingresso no Sampa Criativa -, e, em virtude disso, foram encaminhados/as para atividades cujo foco está associado a tais saberes prévios, não permitindo uma expansão para novos conhecimentos e aprendizado acerca de outras técnicas, capacidades e afins; b) há jovens que desempenham trabalhos que não gostam ou que não lhes parecem diretamente ligados à atividade fim da empresa (aquela designada pela divisão de eixos temáticos do Módulo Específico do Programa), como a produção de um vídeo institucional comemorativo do aniversário da empresa, quando o eixo cursado pelo/a jovem no Módulo Específico foi de produção de aplicativos e, o que se tinha como expectativa a princípio, era ter algum contato com o desenvolvimento de apps, ou como a alocação fixa do jovem na área de produção de material para as redes sociais e comunicação da empresa quando esperava-se um contato maior com a produção audiovisual especificamente, a saber o desenvolvimento de vídeo investigativo, de videoclipes etc. Houve um jovem que explicitou sua frustração por ter passado o primeiro mês das atividades remuneradas estudando e pesquisando a

legislação sobre editais do PROAC, quando sua expectativa ao ser selecionado para trabalhar na produtora foi a de ter contato direto com a criação de videocliques. Outra jovem, a quem foi destinada a função de desenhar os quadros para a produção dos vídeos de animação em *whiteboard*, salientou que, embora não gostasse de desenhar não via possibilidade de desempenhar outra função, pois, no modelo de trabalho proposto pela Noegenesis, todos os vídeos do projeto que os jovens estão desenvolvendo já possuem roteiros e propostas definidos anteriormente. Por outro lado, outro jovem que foi alocado em um setor mais administrativo e outro que foi direcionado para a escrita de roteiro de uma websérie, ambos assuntos explorados superficialmente nos eixos que eles cursaram no Módulo Específico, demonstraram satisfação no cumprimento de suas tarefas, ainda mesmo que elas não dialoguem se comuniquem diretamente com o currículo percorrido na segunda etapa do Sampa Criativa.

No que se refere às condições materiais ofertadas para o desenvolvimento do trabalho, foram citadas algumas limitações no desenvolvimento do trabalho que, do ponto de vista dos/as jovens, não chegam a ser entraves. Por exemplo, a questão do espaço físico de algumas empresas ser pequeno ou de não se ter um computador para cada um/a dos/as jovens, nos casos em que há atividades presenciais. Já em relação a quem tem desenvolvido trabalho em *home office*, às vezes ocorrem atrasos na distribuição das tarefas pelo fato do/a responsável da empresa não conseguir realizar reuniões periódicas ou de, como citado o caso da MXR, agendarem-se encontros no espaço de *co-working* da *Google* em que nem sempre há mesas disponíveis para todos/as. Há também casos em que a atividade a ser realizada pelo/a jovem fica restrita ao acesso que ele/a tem a determinados equipamentos pessoais, uma vez que, trabalhando em *home office*, ele/a possui, em geral, apenas os seus próprios materiais.

Um ponto muito relevante que foi ressaltado, e sobre o do qual não tínhamos informação, é que boa parte dos/as jovens tiveram ou estão com problemas para obter concessão da prefeitura para emitir nota fiscal. O processo de abertura de MEI já foi concluído por todos/as, no entanto, por questões administrativas dos órgãos municipais, há uma espera mínima de 60 dias para a liberação da nota. Considerando que o Módulo Prático tem pouco mais de 2 meses de duração e que os/as jovens só foram informados/as da necessidade de abertura de MEI após a seleção por parte das empresas e início das atividades remuneradas, esse foi um problema muito destacado pelos/as presentes. Eles/as também salientaram a questão dos custos de manutenção de um cadastro como MEI para o recebimento de R\$500,00, já que o imposto mensal toma 10% do valor bruto, o qual já é insuficiente para custear gastos com alimentação e transporte.

Compilação das avaliações do encontro

Ao final do encontro, como nas demais atividades presenciais desenvolvidas pela Tomara!, foi distribuída uma ficha para avaliação da roda de conversa, para preenchimento dos jovens de maneira anônima. Segue, abaixo a transcrição das colocações dos jovens:

Eu felicito (Foi legal!)	Eu critico (Precisa melhorar)	Eu sugiro (Que tal se...)
Entender que nossa experiência é interligada e ouvir outras experiências.	Fala de poucos no sentido de representatividade em grupos. Mais encontros talvez para sanar esse ponto.	Sugiro mais encontros.
Escutar a experiência dos outros participantes.	Poucos encontros.	Um tempo maior de encontro.
O rendimento do encontro onde foram levantados debates construtivos, onde pude ver pontos de vista dos demais estagiários.	Acredito que para uma primeira reunião ela fluiu muito bem. Não tenho o que acrescentar.	Acho que nada no momento.
A experiência de conhecer o local de trabalho de audiovisual e expandir os olhares para a área.	Um pouco da organização sobre delegação de tarefas dos estagiários.	Abrir mais opções de pagamento das bolsas.
A oportunidade de falar sobre o programa e ouvir os outros colegas.	O retorno dos questionamentos e os esclarecimentos.	Mais encontros durante todo o programa.
<ul style="list-style-type: none"> - Lugar - Espaço - Horário 	Podia ter mais meia hora.	EM BRANCO
Pudemos conversar sobre diversos assuntos, sobre o projeto Sampa Criativa, sobre as empresas e sobre a remuneração (MEI).	EM BRANCO	Deixar o momento de discussão aberto, pois foi o momento que mais gerou discussão entre todos.
O espaço e o tempo que todos tiveram para falar sobre suas experiências e sanar possíveis dúvidas.	EM BRANCO	Aumentar o tempo do encontro.
<ul style="list-style-type: none"> - Troca de experiências - Espaço de fala - Localização de fácil acesso - Coffee break - Interação entre outros - Estagiários 	EM BRANCO	EM BRANCO
Acredito que a conversa foi de extrema importância para saber como as outras empresas estão trabalhando e comunicar aos organizadores a relação de trabalho.	EM BRANCO	Acredito que o debate dos cinco pontos entre os participantes da mesma empresa poderia ser mais produtivo e comparativo.
Deu para ter uma ideia geral do andamento dos participantes e das empresas. Tempo da reunião adequado.	EM BRANCO	Avaliações individuais substituindo as de grupo, talvez houvesse mais detalhes.
A interação com pessoas/ empresas.	<ul style="list-style-type: none"> - Remuneração - Realizar o que foi proposto de fato referente às áreas ----- - Foi pouco tempo 	<ul style="list-style-type: none"> - Remuneração - Flexibilidade de estudos/trabalho - Ter mais vezes, uma vez por mês.

Foi bom discutir sobre o que está funcionando ou não na empresa.	EM BRANCO	Mais dessas reuniões.
- Discussão sobre pontos importantes. - Troca de experiência.	Tempo maior para discussão ampla.	Discussão individual com cada eixo.
Saber e ouvir outras experiências vividas por outras pessoas em outras empresas, ou também sobre outros olhares sobre o programa.	Acho que tudo no encontro foi bem bacana e tranquilo, nada a criticar. Ouviram sem julgamentos.	Façam da forma que fizeram, mas também juntem as pessoas da mesma empresa para uma avaliação mais direta da mesma.
Sim. As perguntas postadas na roda de conversa fazem total sentido com o momento que estamos vivenciando.	EM BRANCO	Um envolvimento maior na escuta para dar respostas coerentes às questões colocadas pelos participantes.
Metodologia de fala foi boa. Deu espaço para todos que queriam falar.	A acústica da sala é bem difícil para conversar durante as rodas em grupo.	Tempo maior, pois foi muito curto.
Foi interessante a abertura de uma comunicação com os participantes de outros eixos e os impactos das empresas.	EM BRANCO	Mais realizações desses encontros em futuras edições.
A abertura e a recepção das informações dos outros estagiários.	Acredito que o tempo para a reunião.	Que a reunião seja informada com mais antecedência para melhor organização de agenda.
- Roda de discussão foi uma boa ideia para conversar em uma boa divisão. - Bom horário e localização.	EM BRANCO	Ter mais tempo para troca, ela ficou um pouco corrida.
EM BRANCO	EM BRANCO	- Sugiro que nas próximas edições as empresas identifiquem se é MEI ou carteira assinada. - Como o projeto tem objetivo periférico, a remuneração possa ser maior e melhor distribuída.
- Integração entre os eixos - Horizontalidade nos lugares de fala	- Tempo das atividades para que todos possam ser ouvidos	
- O programa em si - A ideia e a oportunidade - O aprendizado e as amizades feitas	- Esclarecimentos sobre os módulos específicos - Horários de aulas e encontros	- Tivesse uma ajuda de custo (transporte e alimentação)
- Ouvir sobre a vivência dos demais participantes do Programa para até mesmo nos autoavaliarmos enquanto participantes. - Aclarações sobre algumas dúvidas em relação ao funcionamento do Programa.	- Não encontrei críticas durante o encontro.	- Sugiro também haver avaliações por eixos, para que questões pontuais sobre cada empresa possam ser discutidas pontualmente.
- A ideia de ouvir os estagiários - A forma de comunicação da empresa Tomara!	Embora tenha uma boa comunicação, precisa melhorar na organização com as empresas.	Que exista um acordo mais específico de cronograma de atividades. Se possível com mais antecedência.

Como é possível perceber por meio das avaliações, a roda de conversa foi uma ação bem recebida e elogiada pelos/as jovens que, por julgarem o momento muito importante, destacaram a imprescindibilidade de que encontros como esse possam acontecer com mais frequência, sobretudo nas novas edições do Programa. Nota-se que alguns/as sugerem que em outras rodas de conversa haja um tempo para que os/as jovens da mesma empresa possam discutir os indicadores entre si. Isso nos pareceu interessante, pois, no planejamento da reunião foi pensado em pequenos grupos com jovens de empresas diferentes para que eles/as pudessem trocar experiências e desenvolver padrões e critérios de avaliação por meio da comparação com vivências distintas daquelas às quais eles/as estão inseridos/as na empresa em que trabalham. Também presumiu-se que os/as jovens da mesma empresa já possuíam um contato frequente entre si, dispensando-se o oferecimento de um espaço de conversa entre eles/as. No entanto, face a essa sugestão, pode-se concluir que, mesmo trabalhando na mesma instituição, os/as jovens não têm a possibilidade de trocarem muito entre si.

e. AVALIAÇÃO DE PROCESSO DOS JOVENS

A seguir estão sistematizadas as respostas dos jovens à primeira avaliação sobre o Módulo Prático/Atividades Remuneradas, realizada um mês após o início das atividades. A avaliação foi realizada por meio do instrumento *Googleforms* e foi respondida por 28 jovens, pelo menos 3 de cada empresa, com exceção da Studio na Casca, em que somente dois jovens responderam a avaliação. No geral os jovens pareceram estar tendo uma experiência boa e proveitosa na empresa. A maioria das avaliações foram positivas, com apenas dois jovens da MXR colocando algumas críticas ao processo. As respostas seguem na íntegra, separadas por empresa e com algumas observações.

Vale atentar que o tempo verbal das perguntas e respostas foram reproduzidos tal e qual como foram feitos e registrados no momento dessa primeira avaliação, em pleno desenvolvimento do Módulo.

1) Principais atividades que os jovens têm realizado na empresa

Nos relatos sobre as principais atividades realizadas pelos jovens no primeiro mês do Módulo, foi possível observar que estas atividades estavam bastante alinhadas com o foco da empresa. Além disso, dentro de uma mesma empresa, os jovens pareceram estar sendo alocados em atividades diferentes, e não reunidos em torno de uma mesma atividade.

Em dois casos, nas empresas MXR e Sangue TV, a maioria das atividades parecem ter sido realizadas via *home office*, sendo que na Sangue TV, todas as atividades foram realizadas desta forma. Abaixo os relatos dos jovens por empresa.

Afroeducação

- Participação em reuniões virtuais e presenciais, atividades técnicas e participação em eventos. Apoio às sessões de cinema da Afroeducação, pesquisa de roteiro, desenvolvimento e

planejamento para gravação de vídeo institucional. Planejamento e organização das redes sociais e conteúdo da Afroeducação.

- Desenvolvimento de roteiros, construção de argumento, teste em câmeras, reuniões por *skype* com o grupo e equipe, reuniões presenciais e atividade assistencial em exibição de cinema.
- Auxílio em evento, recepcionando convidados, fotografando e organizando; montagem de vídeo institucional, participando de reuniões e desenvolvendo o roteiro através de programas online, para tal, utilização de computador, máquina fotográfica e material de papelaria.

Fluxgames

- Estou participando e ajudando nos projetos da empresa como desenvolvedor e programador. Através de um computador cedido pela empresa, consigo desenvolver pedaços específicos de jogos, facilitando o processo dos mesmos. Programação e implementação de um jogo, utilizando computador com a ferramenta *Unity*. Reuniões diárias de planejamento.
- As minhas atividades na empresa são: criação e toda a documentação sobre jogos de empresas em que nos contratam, no meu caso (*PlayTable*). Participação em eventos sobre a área, estudos sobre o cargo, incentivo para falar em outros idiomas, participar de reuniões diárias para avaliação no progresso de trabalho, um pouco de coordenação de equipe. Função: *Game Designer Junior*. Equipamentos: Um notebook com uma segunda tela para maior desempenho, uma mesa única para cada funcionário, vários celulares, *tablets*, *mouses*, teclados e etc..."
- Na empresa, estou realizando a parte de arte do jogo, desde a documentação da direção de arte e *wireframe* até a criação de personagens, cenários, objetos e botões em arte 2d.
- Estou utilizando o *Adobe Photoshop* para a produção das artes, junto de uma mesa digitalizadora que ajuda no processo de criação da arte digital.

MXR Tecnologia

- Realizei para a empresa edição de pequenos vídeos utilizando o meu próprio computador, uma vez que se trata de um trabalho *home office*. A edição, por sua vez, se tratou de um aprendizado prévio que eu já possuía associado a uma aplicação ensinada durante as aulas específicas.
- Buscar soluções de realidade virtual e aumentada para uma empresa de construção civil (incorporadora). Fazer busca de *softwares*, testar alguns e apresentar em reunião para a incorporadora. As pesquisas têm sido feitas em *home office*.
- Faço parte da Assessoria de Imprensa e Comunicação da MXR. Tenho publicado semanalmente matérias no *blog Medium*, sempre com o assunto da realidade virtual. Além de postar essas matérias no *Facebook* da empresa. Fiz também pesquisas para um futuro *podcast* a ser desenvolvido.

Noegenesis

- Nós produzimos *storyboards* em dupla, pois temos uma demanda consideravelmente grande de vídeos. Estamos mantendo a produção para ser feito ao menos um vídeo por semana. Depois de concluído, nós começamos a gravar os quadros. Tudo é feito com o equipamento certo e com ótimas câmeras. Tudo é acompanhado pelo pessoal do estúdio. Nos encontramos todas as

sextas porém nem todos os encontros são necessariamente no estúdio. No entanto, temos liberdade de ir para o estúdio qualquer dia que estivermos disponíveis (para terminar de gravar ou terminar os *storyboards*).

- Realizamos análise de roteiro, criação de *storyboard* a partir do roteiro, depois da animação criada e finalizada, efetuamos gravação dos desenhos e mandamos para edição de vídeo. E também realizamos a gravação do áudio para ser inserido no vídeo.
- Analisar roteiros, desenvolver *storyboards* baseados nesses roteiros e gravar vídeos utilizando a técnica de *whiteboard*. Utilizando papel, canetas, quadro branco, câmera, tripé e luz.
- Realização de vídeos de *whiteboard animation*, que inclui *storyboard*, gravação e locução. Utilizamos um quadro branco e câmera para gravar.

Pretaportê

- Levantamento de imagens e seleção para um promo do projeto intitulado Na Batida do Erê. Estou editando no *premiere* e compondo esse levantamento desde ritmo de cena aos efeitos sonoros, estruturando ao máximo para aprovação.
- Estou tendo bastante contato com regulamentos de festivais, editais, conhecendo algumas empresas e descobrindo orçamentos de algumas atividades como *doctoring* e tradução. Auxiliei em um edital e estou inscrevendo alguns filmes da produtora em festivais nacionais e internacionais conforme vão aparecendo. Estou usando basicamente *internet* e computador.
- Meus trabalhos dentro da produtora se dão principalmente na área de edição/montagem e roteiro. Na parte de edição/montagem, já fui responsável pela transcrição e legendagem de uma série de TV, além de ter cuidado, por alguns dias, da coordenação de pós produção do mesmo projeto (recebimento dos arquivos de cor, som, legenda e efeitos) para finalização de cada episódio e envio para o canal. Em roteiro, estou esboçando a primeira versão de episódios de uma série de TV a partir de argumentos criados previamente. Todos estes trabalhos, portanto, são feitos dentro da própria produtora, nos computadores de lá.
- Realizei atividade de pré-produção no documentário da Ruth de Souza, pesquisas de personagens para novos projetos da produtora e organizei pastas de produção executiva para alguns projetos.

Pushstart

- Será realizado vídeo institucional de comemoração de 5 anos da empresa. Até o momento foi realizado pesquisa, roteiro e gravação de entrevistas.
- Até o presente momento fizemos análises sobre a construção do *branding* digital da marca. Começamos pela produção audiovisual de vídeo comemorativo dos seus 5 anos, vídeo institucional e em breve a construção das mídias sociais digitais, bem como o estudo e planejamento que vem sendo desenvolvido para a concretização do mesmo. Temos usado os equipamentos de filmagem da empresa, bem como o pacote *Adobe*. Realizamos entrevistas com os funcionários e com os fundadores.
- Por termos mais familiaridade com a parte audiovisual, combinamos com a empresa de cuidar da parte institucional dela, principalmente das mídias sociais. Até o momento, estamos fazendo

reuniões entre a gente e os donos da empresa para traçar objetivos e planos de execução. Estamos com uma sala para fazer as reuniões, utilizando os equipamentos da empresa (câmera, gravador, *notebook*, etc).

- As principais atividades desenvolvidas na empresa foram a criação, o planejamento e o desenvolvimento de conteúdo audiovisual para algumas plataformas de comunicação da empresa. Tivemos acesso a equipamentos de gravação e edição de vídeos, *notebook* e também a uma sala ambientada para trabalho. Realizamos diversas reuniões com os fundadores da empresa afim de ter um *briefing* e apresentar uma ideia de vídeo comemorativo de 05 anos da empresa. Fora isso, pudemos pensar em ideias sobre conteúdo específico para as redes sociais e também conteúdo para alguns produtos internos da empresa, como o jogo "Laboratório da Luna". Vejo esse trabalho como algo totalmente relacionado com o que a empresa faz, pois tudo tem um começo e um término, e nesse tempo pude presenciar parte de como a empresa elabora e desenvolve seus projetos. Mesmo se tratando de um vídeo, vejo total relação na abordagem aplicada por nossos supervisores, para que entendêssemos o fluxo interno de trabalho na empresa.

Sangue TV

- Trabalho remoto como assistente de produção executiva. Mexo com contratos, direitos de imagem e som, planilhas, cronogramas, orçamentos e com contato a clientes da empresa. Utilizo meu próprio computador.
- As principais atividades realizadas neste primeiro mês foram todas aplicadas remotamente. Primeiramente, começamos pelas reuniões de orientação e contratação referentes ao módulo e à resolução de dúvidas. Após isso, a parte prática consistiu em fazer uma análise técnica do primeiro corte do documentário "Valeu Animais: 25 Anos do Programa Garagem", no qual observei a estrutura de montagem e indiquei alterações, cortes e construí uma planilha de minutagem indicando tais modificações e acatando, também, as orientações pré-estabelecidas pelos produtores. O longa com duas horas de duração foi encurtado para 80 minutos. Além da análise técnica, fiquei responsável em atualizar as redes sociais da Cinestésico, sendo elas o *Medium* e o *Facebook*, editando textos e programando *posts*. Todas essas atividades foram realizadas *online*, via computador. Além disso, pude tirar da gaveta um projeto pessoal, relacionado à produção de um álbum visual, que será incubado pela produtora e vem sendo acompanhado de forma bastante esclarecedora. Tivemos também um *workshop* muito atualizado e satisfatório sobre Cinematografia, com a fotógrafa Hellen Braga. Pude sanar diversas dúvidas em relação aos processos de fotografia (e até mesmo direção de arte) que conformam a produção de um longa, de um curta, duma série ou de um videoclipe.
- Assistência de produção executiva em projetos culturais inscritos em editais e leis de incentivo, monitoramento; revisão de projetos a serem inscritos.

Studio na Casca

- Dentre as atividades que realizei ao longo do último mês, encontram-se principalmente a edição de material fotográfico, de vídeo, prospecção de clientes para a empresa, divulgação de materiais e gravação de vídeo institucional.
- Edição de fotos, divulgação, prospecção de clientes, realização de propostas, pesquisa de referência para vídeos institucionais, realização de roteiro, assistência em gravações. Necessário o uso de computadores (*notebook*), acesso à *Internet*, programas de edição como *Lightroom*, etc.

2) Opinião dos jovens sobre o que aprenderam no Módulo Prático até o presente momento

Questões sobre o aprendizado, o dia a dia da empresa, a relação com o cliente, a organização do trabalho, o respeito à hierarquia e a prática do conteúdo aprendido no Módulo Específico, apareceram na maioria dos relatos, com exceção da Sangue TV e MXR, nas quais as atividades foram desenvolvidas via *home office*. Nesta última (MXR), em dois dos três relatos, os jovens afirmam que praticamente não houve aprendizado, já na Sangue TV, o formato “a distância” parece não ter impedido a possibilidade de novos aprendizados, ainda que não relacionados ao dia a dia da empresa.

Afroeducação

- Organização e desenvolvimento de vídeo institucional.
- Organização e trabalho em equipe. Desenvoltura para atuar com o público e estímulo para o desenvolvimento artístico.
- Aprendi muito sobre o dia a dia dentro de uma instituição cultural, a dinâmica prática do desenvolvimento e execução de projetos além de noções de fotografia e roteiro

Fluxgames

- Em pouco tempo de experiência, desenvolvi muito minhas habilidades como programador e desenvolvedor de jogos, aprendi com os orientadores e os funcionários da empresa a melhorar o trabalho que já exercia antes, aperfeiçoando os detalhes e melhorando o tempo de execução de tarefas. Como empresas desse ramo funcionam, como elas se organizam e como é a produção dos jogos nela.
- Aprendi bastante em todos os Módulos, mas a cada um em que prossegui fui aprendendo cada vez mais, no Módulo Prático estou aprendendo muito mais do que nos outros porque não apenas aprendo como também participo de muitas atividades da empresa diretamente. Estou realmente tendo um verdadeiro aproveitamento sobre como falar com clientes, organização dos meus projetos e os da empresa, conhecimento maior sobre ferramentas usadas no ramo, maior domínio do inglês, conhecimento maior sobre a área em que estou atuando.

- Acredito que pude colocar em prática o que aprendi no Módulo Específico, pois os professores nos ensinaram o método como eles trabalham na empresa e, com isso, pude ver como realmente é a produção e documentação da parte artística de um jogo.
- Como empresas desse ramo funcionam, como elas se organizam e como é a produção dos jogos nela.

MXR Tecnologia

- Até o exato momento não houve um grande aprendizado nas atividades remuneradas uma vez que não utilizei tanto do conhecimento prévio dos Módulos Geral e Específicos ou foi explicado o próprio funcionamento da empresa.
- Na verdade, o aprendizado (conhecer novos *softwares*) partiu de que eu tivesse a iniciativa de pesquisar para poder apresentar para incorporadora. Não houve muitos aprendizados novos até o momento.
- Estratégias de comunicação. Assuntos e informações relevantes sobre o universo da realidade virtual.

Noegenesis

- Acho que principalmente sobre o ambiente de trabalho, e também sobre como fazer um roteiro para um cliente que já tem até mesmo o que quer nos quadros.
- Aprendemos a elaborar um *storyboard* de qualidade profissional, a rotina de uma produtora, e a finalização de projetos, para inserção no mercado de trabalho.
- Aprendi como funciona o fluxo de trabalho e de arquivamento dos materiais, como arrumar um *set up* para gravação de *whiteboard* e outros *takes* zenitais e como funciona uma produtora de conteúdo. O Módulo Específico me deu uma base maior para me adequar ao Módulo Prático do que o Módulo Geral.
- Gerir a criatividade num prazo menor e aperfeiçoar a habilidade de transformar a comunicação escrita em comunicação visual.

Pretaportê

- Na prática ter autonomia para criar um projeto, tendo apoio de que vai dar certo no fim. Em suma atribuo segurança como palavra chave para esse atual momento.
- Estou aprendendo bastante sobre editais e festivais, coisa que anteriormente eu não possuía conhecimento algum, visto que minha formação é RTV e lá não usávamos muito. Acredito que ainda não se articulam muito, visto que a Pretaportê não costuma fazer *webséries*.
- O programa de aulas dos Módulos Geral e Específico frisavam a coletividade e o trabalho em grupo. Acredito que até o momento o que mais aprendi foi, especificamente, desenvolver um projeto criativamente a partir de uma ideia previamente concebida por outra pessoa, um desafio que já havia sido citado durante as aulas do segundo Módulo, por exemplo. E tem me sido muito bom para uma melhor compreensão dos modelos de produção existentes no mercado.
- Aprendi bastante sobre a área de produção executiva e pude ver o dia a dia do trabalho de um produtor na parte de pré-produção de um projeto que me deu uma nova perspectiva da área.

Pushstart

- Foi realizada estratégia de projeto da mesma forma que foi realizado no *brainstorm* das aulas de aplicativos.
- Até o presente momento o aprendizado abrangeu áreas específicas do audiovisual como: pré-produção, roteiro, áudio, iluminação, pós-produção, *animatic*, etc. Quanto a articulação do que foi visto no primeiro módulo, não vi ligação até o presente momento. Atualmente estamos executando processos bem diferentes dos realizados no módulo específico, porém mesmo assim, estamos tendo contato direto com o modo como a empresa realiza seus planejamentos, o que foi super importante no desenvolvimento dos projetos e que a Push brilhantemente nos conduziu durante o curso.
- A como organizar melhor todos os projetos que vou fazer. Dissecar a produção de um aplicativo (na sua fase inicial) deu uma melhor noção de organização e os cuidados necessários para tomar antes de executar qualquer projeto.
- Tive acesso a todos os projetos já produzidos pela empresa: projetos de animação, projetos de aplicativos, jogos e também conteúdo interativo. Consegui absorver formas diferentes de se elaborar um projeto, e também de algumas regrinhas que precisamos nos atentar antes de se pular para uma nova etapa no processo como um todo. O principal ponto foi respeitar a hierarquia existente dentro do ambiente de trabalho, que por mais que não fosse tão evidente ao longo do dia, pois nossos supervisores confiavam que poderíamos propor e elaborar bons conteúdos, ela existe e necessariamente deve ser seguida. Como por exemplo, o fato de uma ideia ser apresentada não quer dizer que ela seguirá e será executada por completo. Cada pequena etapa de criação e desenvolvimento deve ser validada por nossos superiores e assim prosseguir conforme nos é delegado.

Sangue TV

- Novos conhecimentos sobre produção executiva sobre uma perspectiva de uma produtora, a necessidade de contrato bem formalizados, registros de *email* com conversas, informações que podem ser úteis para registrar formalidades.
- Aprender sobre minutagem para processos de montagem e análise técnica, sobre divulgação de conteúdos via redes sociais, sobre incubação de projetos e bastante sobre cinematografia.
- Como é de fato estar produzindo um videoclipe, desde organizar até começar a produzir.

Studio na Casca

- Cumprir prazos e realizar atividades ligadas à área.
- Aprender a administrar meu tempo de trabalho, a buscar formas de divulgação e a usar programas de edição de imagens.

3) Como os jovens avaliam sua experiência de trabalho na empresa até aqui

Dos 28 jovens, 26 avaliam sua experiência de forma positiva, com adjetivos que vão de “satisfatória” a “mais do que excelente”. A exceção ocorre em dois casos, na MXR, em que os jovens avaliam não ter tido nenhum aprendizado relevante até o momento.

Afroeducação

- Ótima. Os profissionais envolvidos na empresa são muito acessíveis, deixam a gente confortável para colocar nossas ideias em prática, estão sempre dispostos a compartilhar seus conhecimentos de maneira horizontal.
- Muito agradável. Os professores são atenciosos e sempre presentes. Os demais estagiários possuem uma energia muito boa e os projetos que desenvolvemos junto da empresa são educativos.
- Agradável, todos foram extremamente receptivos e pacientes em explicar e ajudar em tudo que precisei, além de nos fazer sentir parte da equipe sempre.

Fluxgames

- Por enquanto está sendo uma experiência bastante rica, acredito que tanto pra mim quanto pra empresa, estou adquirindo bastante conhecimento enquanto executo um trabalho que está sendo útil para a empresa.
- Tem sido uma boa experiência, o ambiente é agradável e as tarefas são coisas que consigo fazer sem complicações grandes, até o momento.
- Minha avaliação é bem mais do que excelente, essa empresa realmente tem sido tudo para mim e eu não poderia estar mais feliz, aqui eu tenho todo o total apoio sobre muitas coisas, entendem todas as minhas dificuldades diárias, me ajudam a poder chegar cada vez mais longe, todos me tratam muito bem, confiam em mim e me dão voz em qualquer assunto em que eu entrar sobre a empresa.
- Acredito que está sendo muito boa, fui bem recebida por todos da empresa, todos estão dispostos a ajudar e a ensinar e tenho a oportunidade de aprimorar meus conhecimentos artísticos.

MXR Tecnologia

- Até o exato momento não adquiri muito conhecimento sobre a empresa ou realização de trabalhos/eventos, assim, considero que não tenha sido algo tão vantajoso.
- No início teve muita dificuldade de contato e marcar reuniões com a empresa para receber as atividades. Recentemente, eles ajustaram a forma de comunicação, mas ainda tem uns gaps de planejamento.
- Tem sido uma boa experiência. Estou aprendendo a lidar com temas relacionados a tecnologia. E tenho uma certa autonomia nas edições da publicação (que são revisadas pela empresa), o que considero positivo para o meu desenvolvimento profissional.

Noegenesis

- Estou gostando muito, está sendo bem satisfatória. Os horários são flexíveis e eles nos dão bastante liberdade para criar ou inovar nas técnicas.
- Tem sido positiva, para aprendizado de uma rotina profissional e acompanhar cada passo da produção em uma produtora, com diversos profissionais de diferentes áreas.
- Boa. A comunicação com o pessoal da produtora é bem rápida e eficaz, os horários são bem flexíveis, as pessoas são legais e dispostas a ajudar e o trabalho não é tão pesado.
- Boa, pois estamos focados na realização dos vídeos de *whiteboard*, que foi ensinada no módulo anterior e temos todo o suporte necessário.

Pretaportê

- Desafiadora, afinal estou experienciando uma nova dinâmica de relações e metas.
- Bastante interessante, estou aprendendo coisas diferentes e vendo coisas diferentes. É uma experiência profissional diferente e muito interessante para mim.
- Além da edição de imagem, com a qual já tinha uma experiência um pouco maior, uma das minhas maiores vontades -- que inclusive foi uma das responsáveis pela minha escolha pela área, abrangendo toda a parte criativa -- sempre foi trabalhar na concepção de roteiros. Esta é a primeira vez que consigo desenvolver um trabalho nesta modalidade e me está sendo muito proveitoso. Tenho me interessado, até, muito mais do que imaginava.
- Satisfatória, finalizo todas as tarefas no prazo e tenho apoio para qualquer dúvida.

Pushstart

- A experiência foi relevante pois estar em contato com a empresa e fazer parte de sua rotina teve um impacto muito positivo.
- Bastante proveitosa, apesar de no início ter me sentido um pouco sem norte sobre o que e como eu iria usar os meus talentos para agregar valores a empresa. Hoje já me sinto integrada e focada em entregar o que me propus a fazer.
- Muito boa. Todos os donos são muito atenciosos e a empresa é ligada a tudo o que gosto, como produção audiovisual.
- Minha experiência tem sido muito proveitosa e prazerosa. A empresa oferece um ambiente de trabalho bem leve e descontraído. Todos os funcionários são ótimas pessoas e trabalham por que gostam do que fazem e fazem o que gostam. Existe muito espaço para diálogo e para troca de ideias. Por isso tento aproveitar ao máximo para conhecer o trabalho dos funcionários e também entender como cada um trabalha em prol de um projeto ou determinado produto.

Sangue TV

- Interessante e diferente, pois existe uma diferença grande de embasamento teórico para o prático. E efetuar esse prático está sendo um ensinamento mais profundo.
- Avalio de forma enriquecedora por estar desvendando e observando muito os processos de trabalho e criação que existem nos bastidores de uma produtora audiovisual. Acompanho reuniões e *chats online* e aprendo muito sobre resolução de problemas, sobre como apresentar

propostas e sobre como executá-las, apesar de ainda todas as atividades práticas terem se dado de forma remota. Aprendo inclusive sobre editoração e *marketing* digital via redes sociais. O acompanhamento da coordenação é bastante ágil e disposto, o que gera uma boa confiança.

- Tem sido positiva a experiência, pois tenho tido contato com uma área que eu não tive tanto contato, então estou absorvendo o máximo.

Studio na Casca

- Muito boa, por proporcionar uma oportunidade de aprendizado prático.
- Muito satisfatória. A empresa administra bem as atividades e nos comunica as tarefas a ser realizadas com facilidade.

4) Itens que os jovens esperam aprender ao longo do Módulo Prático ou setor/área de atuação da empresa que gostaria de ter contato nesse período das atividades remuneradas

Quanto às expectativas dos jovens em relação ao aprendizado deste Módulo, a maioria (60%) citou itens relativos a uma área específica (roteiro, fotografia, produção, programação, etc). Três dos respondentes disseram estar satisfeitos com o que estão aprendendo e outros seis citaram itens relacionados ao dia a dia e funcionamento da empresa, como relação com clientes, captação de recursos, etc.

Afroeducação

- Por enquanto está tudo dentro das minhas expectativas, estou tendo oportunidade de aprender tudo que esperava, em relação a fotografia e a vídeo.
- Pessoas do meio audiovisual para que eu agregue contatos e indicações para vagas fixas na área.
- Gostaria de me aprofundar mais na parte do desenvolvimento de projetos, pois acredito que será essencial para meu futuro na área cultural.

Fluxgames

- Estou diretamente em contato com o foco da minha carreira e estou bastante satisfeito com as experiências encontradas pelo percurso.
- Como sou da área de programação, espero aprender mais técnicas de programação que são comumente utilizadas em jogos.
- Não porque aqui eu acredito fortemente que já estou e vou aprender tudo o que eu preciso, isso apenas no módulo prático.
- Estou no setor que eu gostaria, o de arte. Gostaria de conhecer mais sobre essa área, aprender e melhorar com todos da empresa, crescer e poder ajudar a empresa com meus conhecimentos.

MXR Tecnologia

- Eu gostaria de saber mais sobre o funcionamento da empresa, seus clientes, estilo de trabalho para assim, ter uma noção melhor do mercado de novas mídias.

- Eu sou formada em arquitetura, e aprecio a ideia de aprender VR associado a esse assunto. Porém, eu gostaria de aprender coisas diferentes também como *VideoMapping*, *Vídeo 360º*, *Drones*, e etc, porque eu também sou da área de design.
- A área de Comunicação é a que me interessa. Neste módulo pretendo me aprofundar ainda mais nesse meio.

Noegenesis

- Eu gostaria de ter mais contato com a área de edição de vídeo da empresa. Eles já nos dão liberdade caso desejemos nós mesmos editar os vídeos, porém gostaria mais de ver como os editores realizam as animações na pós-edição.
- Espero aprender captação de clientes e formas de promover o trabalho para captação de clientes.
- Gostaria de aprender mais sobre edição e animação 2D ou *motion graphics*. Porque eu quero me utilizar desses formatos para trabalhos futuros e crescimento pessoal na área do audiovisual.
- Sim, talvez elaborar vídeos com temas proposto por nós e com materiais diferentes.

Pretaportê

- No momento me sinto confortável com a pós-produção; acho que tem muito a me aprimorar, contudo roteiro me interessa, pelo fato de ser uma área que ainda não domino.
- Eu gosto muito de aprender, então se eu pudesse aprender algo sobre todas as áreas eu ficaria bem feliz e satisfeita, não há nada em específico, mas sim ter uma noção de tudo para aí sim poder entender o que me agrada mais.
- Para além de todo o aprendizado que tenho tido, principalmente em edição e roteiro, com os projetos que estou lidando atualmente, me interesso pela ideia de me aprimorar ainda mais em desenvolvimento de roteiro e pesquisa para projetos. Talvez, dependendo da demanda, participar de uma *writer's room* e o desenvolvimento geral de uma série.
- Área de produção, por ser uma área que sempre tive interesse.

Pushstart

- Eu gostaria de posteriormente do vídeo institucional participar dos projetos internos da empresa.
- Gostaria de poder acompanhar de perto o trabalho do *marketing*/atendimento da empresa. Ter acesso a reuniões sobre o planejamento do mesmo e atividades externas que possam vir a acontecer.
- Gostaria de ter maior contato com a parte de animação da empresa, porque iniciei uma graduação em Desenho de Animação, mas não conclui. Vi alguns projetos de animação da empresa e fiquei encantado. Eles levam isso bem a sério e fazem com muita qualidade.
- Sim, esperava aprender um pouco de programação, já que não imaginava que seria possível fazer um aplicativo sem de fato aprender uma linguagem computacional.

Sangue TV

- Pretendo continuar como produção executiva, pois é a área que menos tenho conhecimento.

- Gostaria de entender mais sobre produção executiva e formas de captação de recursos para projetos audiovisuais. Também gerar conteúdo escrito para o portal da empresa seria bem interessante. A parte técnica gostaria muito de ter contato, como acompanhar *sets* de filmagem ou processos de pré e pós-produção, mas sei que a empresa é de Curitiba e isso dificulta um pouco o acesso a essa parte.
- Ter um contato maior com a área de videoclipe, dirigir clipes e também ter a possibilidade de fazer a montagem.

Studio na Casca

- Sim, gravação de materiais voltados ao meio publicitário, já que é uma área que pretendo seguir.
- Gostaria de aprender mais sobre fotografia, como fazer composição e como iluminar principalmente.

5) Comentários

Nos comentários, além de elogios, surgiram algumas dúvidas com relação à carga horária e remuneração.

Afroeducação

- Gostaria de saber se tem algum total de horas a ser cumprido durante o último módulo, já que não nos foi informado nada sobre quantidade de faltas que podemos ter ou mesmo carga horária total por semana e acredito que sejam informações que a Sampa Criativa deveria fornecer.

Fluxgames

- O edital abriu portas e oportunidades muito boas para seus participantes, só houveram benefícios até o presente momento, obrigado pela oportunidade!
- Só tenho a agradecer pela oportunidade de ter participado do projeto Sampa Criativa. Muito obrigado!

MXR Tecnologia

- Sem comentários

Noegenesis

- Tenho aproveitado o máximo possível da oportunidade, grata!

Pretaportê

- Me sinto satisfeita até o dado momento, não tenho nada além a dizer.
- Seria válido uma ajuda de transporte ou passe livre já que o meu acesso a empresa tem que ser feito por ônibus e metrô.

Pushstart

- A experiência com a empresa está sendo de extrema valia.

- Espero que nos próximos meses possamos colher os frutos que estamos plantando no momento. A Pushstart me surpreendeu positivamente em todos os sentidos e a equipe é excelente no que faz. Satisfação até aqui por ter essa oportunidade.
- Ainda não ficou claro quando serão feitos os pagamentos do estágio.

Sangue TV

- Por enquanto não existem outros pontos a serem comentados em relação ao módulo.

Studio na Casca

- Sem comentários.

6) Considerações

Os resultados desta primeira avaliação dos alunos do Módulo Prático - Atividades Remuneradas, feita entre os dias 16 e 31 do mês de agosto, se mostraram bastante positivos. De modo geral, com exceção de dois jovens da MXR, os jovens pareceram estar aproveitando e aprendendo bastante neste processo. Na outra ponta, este processo também pareceu ter sido bastante proveitoso para as empresas que, como indicado no Relatório de Avaliação das Empresas, elogiaram muito a atuação dos jovens e apontaram uma alta taxa de possível contratação.

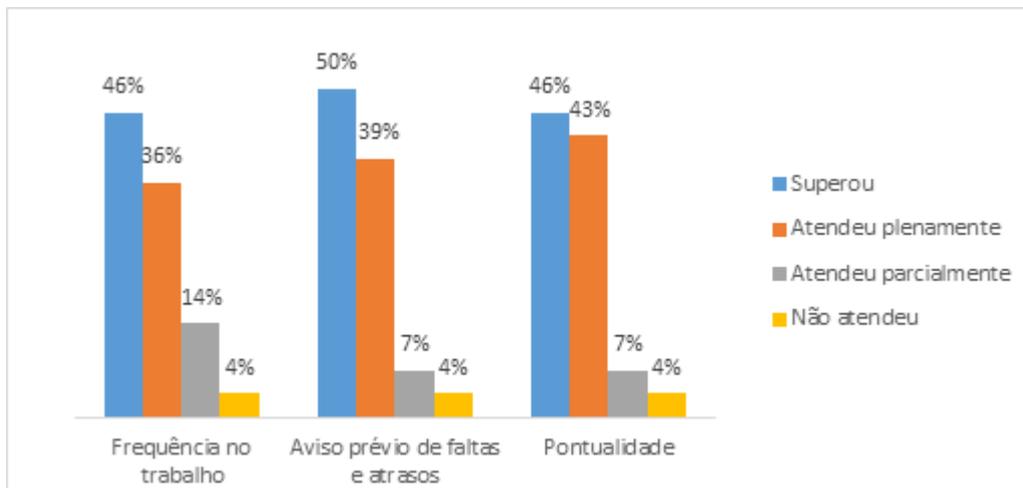
No encontro realizado com os jovens no dia 03 de julho, muito destes apontamentos puderam ser aprofundados, com a discussão de possíveis encaminhamentos para que este processo possa ser cada vez mais proveitoso.

f. AVALIAÇÃO DE PROCESSO DAS EMPRESAS

A seguir estão sistematizadas as respostas das empresas à primeira avaliação sobre o Módulo Prático/Atividades Remuneradas. A avaliação foi realizada via formulário (*Googleforms*) durante os dias 16 e 31 do mês de agosto e respondida por todas as empresas com exceção da Sangue TV, totalizando 28 alunos avaliados. Na maioria dos casos (entre 85% e 93%) as empresas relatam que os jovens vêm superando ou atendendo plenamente os itens avaliados. A exceção fica por conta da Studio na Casca que avaliou que os jovens não vêm atendendo as expectativas na maioria dos itens, em especial dois jovens. Para as empresas Afroeducação, MXR Tecnologia, Pushstart e Pretaportê os jovens avaliados superaram ou atenderam plenamente às expectativas em todos os itens avaliados. Outro ponto de destaque é que as empresas disseram ter a intenção de contratar 24 dos 28 alunos avaliados, ou 85%. Seguem abaixo os resultados por item avaliado nessa primeira avaliação, feita cerca de 1 mês após o início do Módulo.

1) Assiduidade

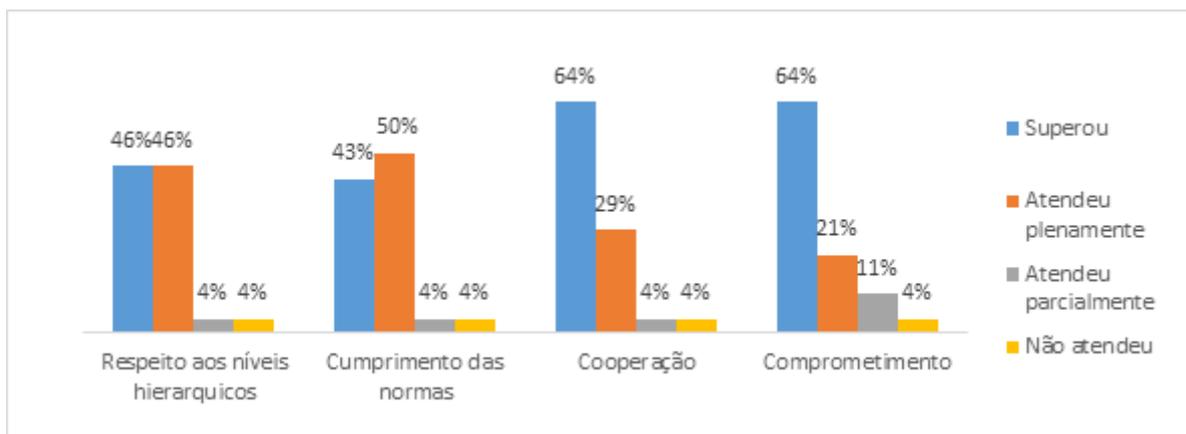
Gráfico 01: Avaliação sobre itens relativos à ASSIDUIDADE dos jovens



No item assiduidade, a empresa Studio na Casca apontou que os jovens não atenderam ou atenderam parcialmente às expectativas, pois estão apresentando muitas faltas e atrasos. Fora o caso desta empresa, apenas a Noegenesis apontou que uma aluna atendeu parcialmente o item de frequência, pois encontra-se muito atarefada com as obrigações da universidade.

2) Comportamento

Gráfico 02: Avaliação sobre itens relativos ao COMPORTAMENTO dos jovens



Com relação ao comportamento, novamente a empresa Studio na Casca apontou que os jovens não atenderam ou atenderam parcialmente às expectativas, em especial dois jovens. Em um dos casos, o jovem não tem comparecido na empresa (Vitor Galvão) e, no outro, o jovem (Francisco Paulo) vem apresentando muitos problemas:

“É difícil saber o perfil do Francisco. Mas no geral é muito ríspido e responde de forma ignorante. É um pouco mal-educado, percebemos este comportamento. É necessário

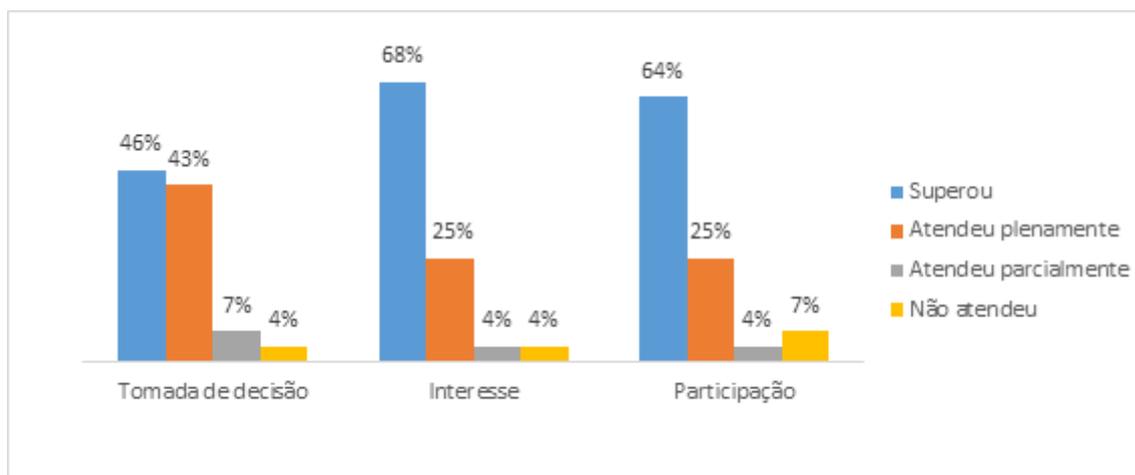
melhorar, ser mais cortês, etc. Entrou no estabelecimento sem dar bom dia quando chega ou licença. Percebemos isso na gravação que fizemos dia 09/06 numa cafeteria.”

“Tem dificuldade de receber a informação que é transferida. Mas, ao invés de esclarecer dúvidas, procura mantê-las. Parece sempre distraído. Mexe no celular nos momentos importantes de prestatividade, acredito que esse tbm é um dos motivos da dispersão. Já comunicamos que todos precisam estar presentes e ter atenção no que é dito. Os outros entenderam, ele parece que finge não entender...”

No item **comprometimento**, as empresas Noegenesis e Fluxgames também apontaram que um dos jovens em cada empresa atendeu parcialmente às expectativas. No primeiro caso, em função de atrasos em entregas, e, no segundo, em função de dificuldades na execução de tarefas, mas, segundo a empresa, a jovem em questão “se demonstrou interessada em aprender e se adaptou rapidamente às mudanças”.

3) Capacidade de Iniciativa

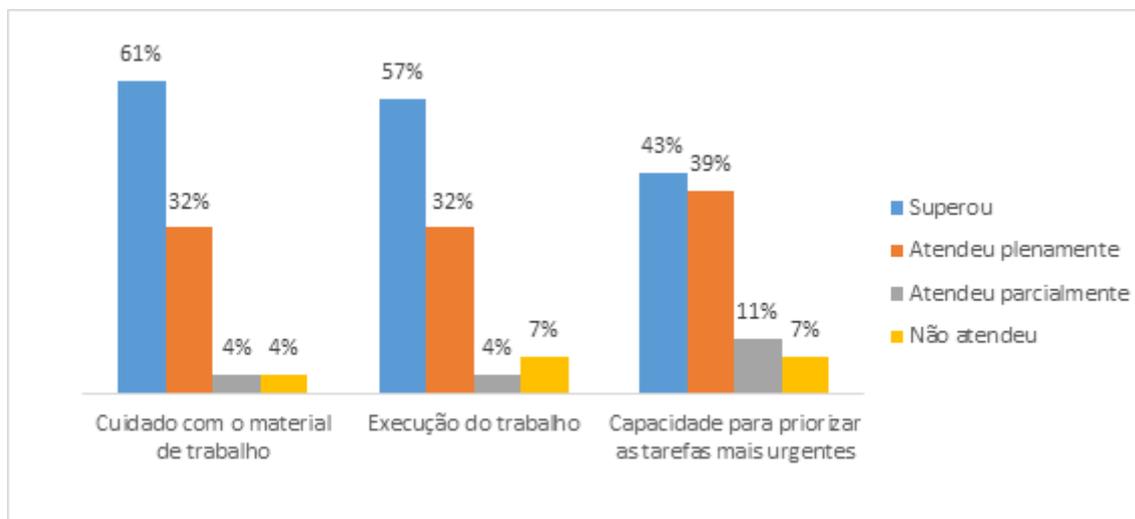
Gráfico 03: Avaliação sobre itens relativos à CAPACIDADE DE INICIATIVA dos jovens



No item **capacidade de iniciativa**, além dos dois jovens da Studio na Casca mencionados nos outros itens, a Neogênese apontou que um dos jovens não atendeu às expectativas com relação à participação, pois: “executa muito bem as tarefas, mas falta um pouco de criatividade e ímpeto nas propostas fora do círculo de atividades comuns”.

4) Responsabilidade

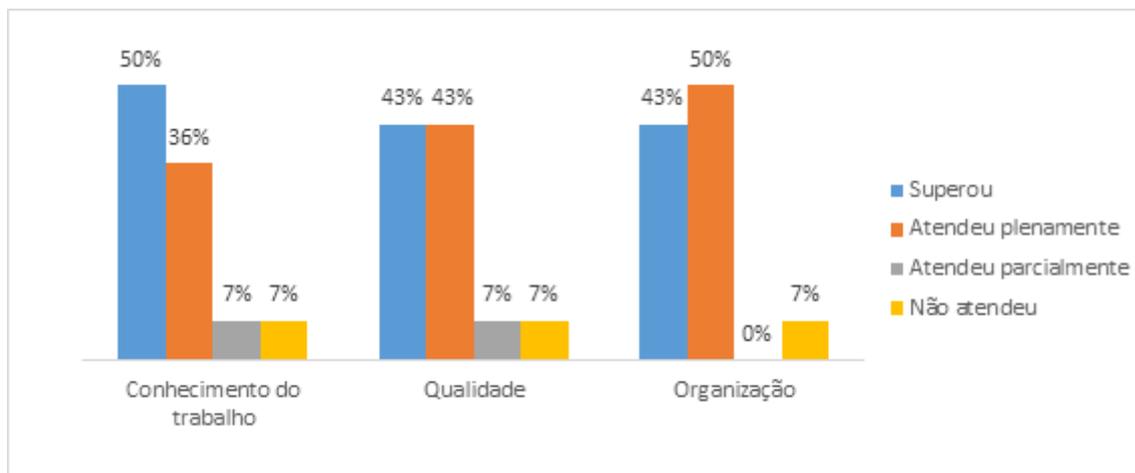
Gráfico 04: Avaliação sobre itens relativos à RESPONSABILIDADE dos jovens



Com relação à **responsabilidade**, novamente a empresa Studio na Casca apontou que os dois jovens acima mencionados não atenderam às expectativas e outro atendeu parcialmente. A Fluxgames também apontou que 3 dos jovens tiveram dificuldade para priorizar e distinguir tarefas, atendendo parcialmente às expectativas, sobretudo em função da falta de experiência.

5) Produtividade

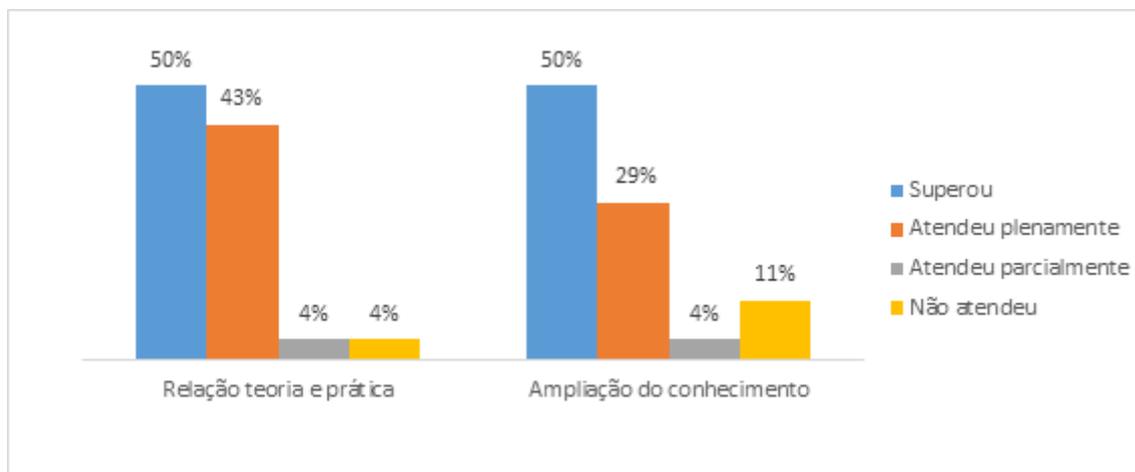
Gráfico 05: Avaliação sobre itens relativos à PRODUTIVIDADE dos jovens



No item **produtividade**, novamente a empresa Studio na Casca apontou que os dois jovens acima mencionados não atenderam às expectativas. A Fluxgames também apontou que dois jovens tiveram dificuldade, sobretudo no item qualidade, atendendo parcialmente às expectativas, mas ressaltaram que os jovens estão melhorando.

6) Conhecimento

Gráfico 06: Avaliação sobre itens relativos ao CONHECIMENTO dos jovens



No item **conhecimento**, novamente a empresa Studio na Casca apontou que os dois jovens acima mencionados não atenderam às expectativas. A Noegenesis também apontou que dois jovens tiveram dificuldade, sobretudo no item qualidade, atendendo parcialmente às expectativas no item ampliação do conhecimento.

7) Comentários

Abaixo os comentários realizados pelas empresas sobre os alunos³:

Empresa/ eixo	Nome completo do jovem avaliado	Comentários gerais
MXR Tecnologia	Arthur Bento Caetano	Realizou com competência a edição de vídeos em seu estágio de vídeo mapping.
	Beatriz de Oliveira	A Beatriz cumpriu com o estágio de assessoria e comunicação.
	Camila de Oliveira Ghendov	Camila realizou com competência sobre soluções inovadoras para arquitetura e construções.
	Johnatan Wesley de Sousa Ferreira	Johnatan desempenhou com excelência o desenvolvimento de soluções no aplicativo de realidade aumentada.
Pushstart	Bruna Lopes Ferreira	Bruna tem demonstrado bastante interesse e empenho nas atividades propostas. Sua contratação depende das demandas do estúdio ao fim do estágio.
	Elitom de Souza Silva	Bastante empenhado e motivado, sua contratação depende do surgimento de uma vaga no estúdio.
	Jéssica Elaine Rocha Cavalcanti	Empenhada e motivada, sua contratação depende do surgimento de uma vaga na empresa.
	Murillo Guedes Manalishi	Murillo conseguiu um emprego em tempo integral e abandonou o módulo prático.

³ As empresas Afroeducação e Flux Games não responderam essa questão. A empresa Sangue TV, como já mencionado, não preencheu a avaliação como um todo.

Studio Na Casca	Felipe L.	Até o momento temos interesse em chamá-lo para atividades relacionadas à nossa empresa tais como edição como freelancer inicialmente.
	Bianca Paula	É uma aluna que há um certo interesse, mas não temos total certeza devido a falta de comprometimento com os horários. Precisa melhorar neste quesito, até mesmo por que íamos encaixá-la num evento e desistimos por essas situações de atrasos e falta.
	Francisco Paulo	Por enquanto não há interesse. É um rapaz que tem 29 anos, mas que não tem muita flexibilidade. Quer executar somente o que tem interesse.
	Victor Galvão	É um aluno dócil, muito amigável. Mas a parte profissional deixa muito a desejar. Está envolvido em outros projetos (pessoais) e não consegue cumprir as tarefas da nossa empresa.
Pretaportê	Diana Mayumi Oka Rodrigues	Prospectamos a contratação da Diana, por ser uma garota muito esforçada e com vontade de aprender. Ela não leva dúvidas para casa, pergunta sempre que pode e é criativa.
	João Paulo Bocchi Faustino	O João é um grande candidato a ser contratado, pois é um garoto muito criativo, agora ele está em processo de escrita do roteiro de 4 episódios para uma série da produtora em desenvolvimento, uma ficção que fala sobre orixás que se chama "Na Batida do Erê".
	Pedro Henrique Silva Cordeiro	O Pedro é um jovem que lida muito bem com pesquisas. Boa parte do seu trabalho foi centrada nisso, visto que o mesmo tem facilidade com este trabalho.
	Tais de Souza Ribeiro	A Tais é uma garota muito boa no que faz. Visto que é a mais experiente do grupo, devido a sua formação e já ter trabalhado em algumas produtoras na parte de pós-produção. No momento ela dá assistência ao montador da produtora.
Noegenesis	Yuri Hirata Fontana	Yuri é um ótimo colaborador em aspectos técnicos relacionados à filmagem, tem se mostrado pró-ativo e competente. Revelou-se um ótimo locutor também.
	Lia Noemi Matsubara	Lia tem sido a colaboradora mais dedicada do projeto e que mais mostrou evolução em aspectos criativos e técnicos.
	Letícia Felipe Santos	Letícia possui um enorme ímpeto criativo, o que por outro lado a deixa um pouco apressada. Mas propõe, traz ideias novas e as executa com dedicação.
	Janaína Mariano de Sobral	Janaína possui habilidade e boa vontade, embora não demonstre muito interesse.

8) Considerações

Os resultados da primeira avaliação realizada pelas empresas em relação aos jovens que realizaram o Módulo Prático/ Atividades Remuneradas foi, no geral, bastante positiva. A maioria dos jovens superou ou atendeu plenamente, as expectativas das empresas nos itens avaliados.

Os casos discrepantes foram bastante pontuais, normalmente em relação a algum item específico que os jovens ainda têm que desenvolver. A exceção fica por conta da Studio na Casca, que avaliou que os jovens não atenderam às expectativas na maioria dos itens, em especial dois jovens, sendo que um deles já desistiu do módulo.

g. DESISTÊNCIAS/DESLIGAMENTOS

- Noegenesis - Janaina Mariano de Sobral
- Pushstart - Murillo Guedes Manalischi
- Sangue TV - Danielle Louise Menon de Oliveira
- Studio na Casca - Victor Pinheiro Galvão

h. AVALIAÇÃO FINAL MÓDULO PRÁTICO

Neste item do relatório estão sistematizadas as respostas das empresas e dos jovens à avaliação sobre o Módulo Prático/Atividades Remuneradas, realizada após o encerramento das atividades.

Os questionários foram enviados no dia 16 de agosto de 2019 e os jovens e empresas tiveram duas semanas para responder. Durante este período foram enviados 3 e-mails de lembretes para os que ainda não tinham respondido.

A aplicação dos questionários de avaliação para jovens e professores foi realizada on-line utilizando a plataforma *Survey Monkey*. O questionário foi enviado para os 32 jovens que ingressaram no Módulo Prático na categoria de atividades remuneradas nas empresas. No entanto, cabe ressaltar que quatro jovens já tinham desistido do Módulo e nenhum destes respondeu o questionário. Assim, dos 28 jovens que concluíram o módulo, 22 responderam à avaliação ou 79% de respostas. Já com relação as empresas, foram enviados 15 convites de avaliação, com 9 respostas, uma por empresa, com exceção da Fluxgames, que enviou duas avaliações de diferentes representantes. No geral o Módulo Prático foi bem avaliado pela maioria dos jovens, com críticas pontuais, sobretudo de jovens que fizeram as atividades de maneira remota e portanto, não puderam vivenciar o dia a dia da empresa. O valor da remuneração também foi bastante criticado, no sentido e ter sido um valor baixo para a quantidade de horas requisitada. Já a atuação das empresas e de suas equipes foi bastante elogiada.

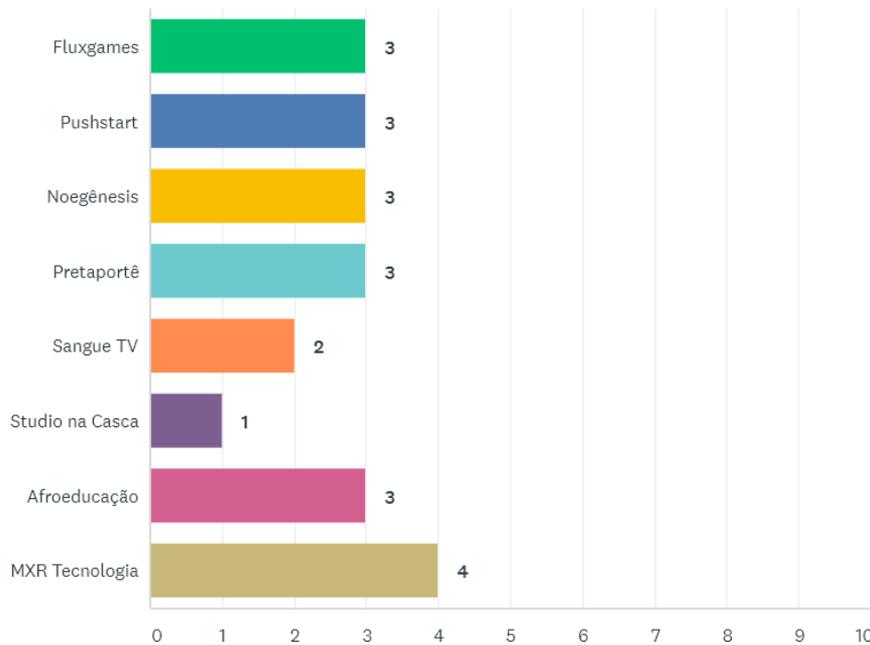
1) Resultados obtidos pela aplicação dos questionários de avaliação dos jovens

Distribuição das respostas por empresas

Como mostra o gráfico 01 abaixo, 6 das 8 empresas tiveram pelo menos 3 respondentes dos 4 jovens participantes do Módulo. As empresas Sangue TV e Studio na Casca, cada uma com um jovem

desistentes, foram as que registraram o menor número de respostas, 2 na primeira e apenas 1 jovem respondente na última.

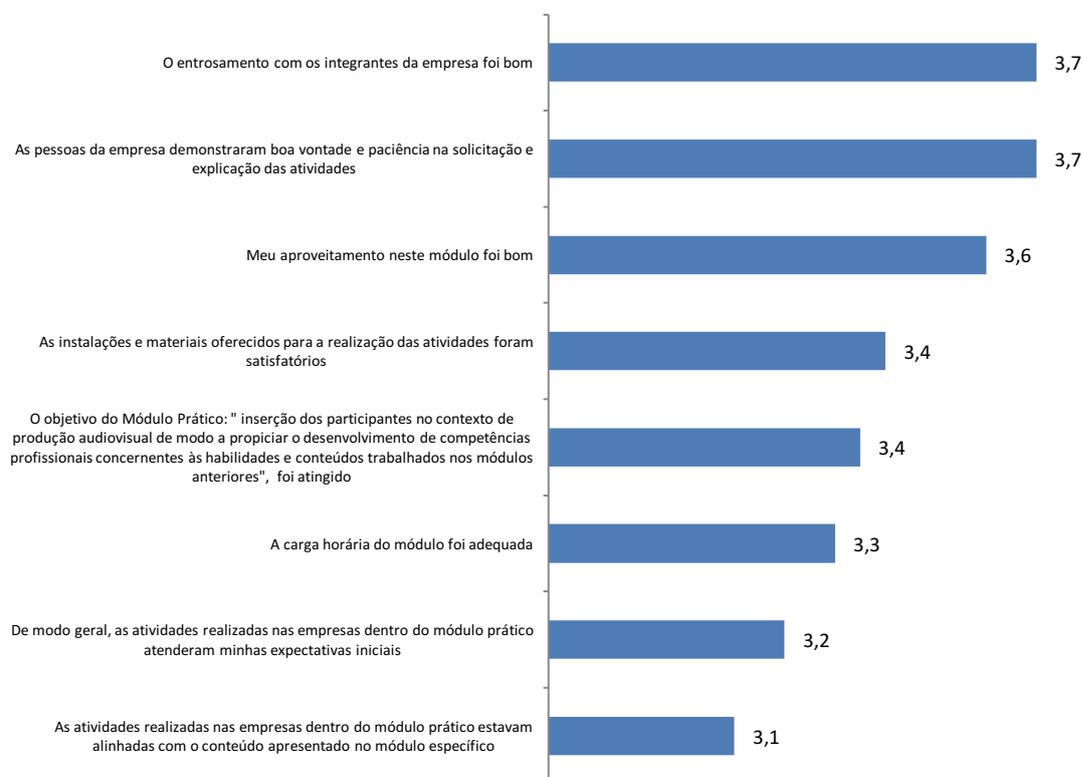
Gráfico 01: Respostas por empresa



Com relação aos itens avaliados, foi pedido aos jovens que colocassem seu grau de concordância às afirmações apresentadas (Discordo plenamente; Discordo parcialmente; Concordo parcialmente; Concordo plenamente).

Analisando o gráfico 2 no qual foram aplicadas notas/pesos aos itens, gerando notas de 1 a 4, observamos primeiramente que todos os itens foram muito bem avaliados, com uma nota média não menor do que 3,1. A tabela 01, no anexo deste documento (tabela A8), mostra a distribuição das respostas em cada item, sobre a qual serão tecidas algumas considerações levando em conta também a empresa nas quais os jovens realizaram as atividades.

Gráfico 02: Avaliação dos jovens de itens referentes ao Módulo Prático



Primeiramente, nos dois itens mais bem avaliados, todos os respondentes concordaram, plenamente ou parcialmente que entrosamento com as pessoas da empresa foi bom e que elas demonstraram boa vontade e paciência na solicitação e explicação das atividades.

No terceiro item mais bem avaliado, sobre o aproveitamento do Módulo pelos jovens, apenas um jovem discordou parcialmente e que seu aproveitamento tenha sido bom.

Quanto as instalações e materiais oferecidos pelas empresas para a realização das atividades, um respondente da Pushstart e o respondente da Studio na Casca consideraram não satisfatórios.

Quanto ao cumprimento do objetivo do Módulo Prático, o respondente da Studio na Casca e um respondente da Sangue TV discordara parcialmente da afirmação de que este objetivo foi cumprido.

Quanto à carga horária, 4 alunos de diferentes empresas discordaram parcialmente de que esta tenha sido adequada.

Os itens que ficaram com as notas mais baixas, foram a aqueles com relação às expectativas dos alunos e com o alinhamento das atividades com o conteúdo apresentado no Módulo Específico. No primeiro caso, quatro jovens disseram discordar de que o Módulo tenha atendido suas expectativas, dois casos da Pushstart, um da Sangue TV, e novamente o único respondente da Studio na Casca. No segundo caso, novamente quatro jovens discordaram que as atividades estavam alinhadas com o

conteúdo apresentado no Módulo Específico, incluindo mais uma vez o único respondente da Studio na Casca.

Na questão seguinte da avaliação, foi pedido que os jovens descrevessem as principais atividades que realizaram na empresa. Como as respostas variaram muito de uma empresa para a outra, elas estão transcritas na íntegra no anexo deste documento (tabela A9). Em seguida serão traçadas algumas considerações gerais sobre as respostas.

Na maioria das empresas, ainda que os jovens tenham descritos as atividades de forma ora mais detalhada ora mais resumida, as atividades solicitadas aos jovens parecem ter sido similares, como exceção da MXR onde, pela descrição feita pelos jovens, cada um parece ter assumido uma função diferente. No entanto, não foram observadas críticas no sentido de que um jovem tivesse recebido atividades melhores que outros. Por outro lado, houve críticas quanto à necessidade de uso de material próprio e do excesso de trabalho remoto (*home office*), não permitindo aos jovens vivenciar o dia-a-dia da empresa.

Neste sentido, quase metade dos jovens respondentes (10 de 22) colocaram que um de seus principais aprendizados no Módulo Prático foi o contato com questões relacionadas à rotina das empresas (trabalho em equipe, cumprimento de prazos, contato com clientes, respeito a hierarquia, etc), destacando a importância de que o Módulo Prático seja realizado, pelo menos em parte, de modo presencial nas empresas. Os outros aprendizados elencados foram mais relacionados às respectivas áreas das empresas. A íntegra das respostas está no final do documento (tabela A10).

A questão seguinte pedia que os jovens relatassem se houve algo em específico que os jovens gostariam de ter aprendido no Módulo Prático ou algum setor/área de atuação da empresa que gostariam de ter tido contato nesse período das atividades remuneradas, mas que não ocorreu. Dos 22 respondentes, 4 disseram responderam que não e 2 reforçaram que gostariam de ter feito o trabalho nas empresas, uma vez que em ambos os casos o trabalho foi feito via *home office*. O restante dos jovens citou itens mais relacionados às respectivas áreas das empresas. A íntegra das respostas está no final do documento (tabela A11).

Em seguida, foi solicitado que os jovens avaliassem sua experiência de trabalho na empresa. A maioria dos jovens respondeu de maneira bastante positiva, com exceção do jovem respondente da Studio na Casca, que classificou sua experiência como “aceitável” e de um jovem da Sangue TV, que voltou a criticar o sistema de trabalho *home office*. A íntegra das respostas está no final do documento (tabela A12).

2) Avaliação do Programa Sampa Criativa

As três últimas questões da avaliação, pediam que os jovens que fizeram todos os módulos do Programa, avaliassem este como um todo. Na primeira questão, foi pedido para que os jovens refletissem sobre como entraram e como estão saindo. Entre a resposta, os amigos e contatos adquiridos ao longo do programa foram destaque. Seguem algumas respostas (tabela A13).

Entrei achando que seria um curso mais básico sobre assuntos que já tinha estudado na faculdade ou estava estudando mas sai muito mais completo, principalmente pelos módulos específico e pratico. Hoje sou um profissional da minha área muito mais capaz do que era antes devido à participação nesse edital. (Agradeço muito!) (Jovem Fluxgames)

Entrei animada com a oportunidade que abraçaria e sai feliz com o conhecimento e os contatos que consegui adquirir durante todo o percurso do Sampa Criativa. Um network pra vida! :) (Jovem Pushstart)

Entrei esperando pouca teoria e muita prática e vivi o inverso. (Jovem Pretaportê)

A questão seguinte pedia que os jovens elencassem 3 pontos fortes e 3 pontos fracos do programa. Os itens que apareceram com maior frequência no caso dos pontos fortes foram: qualidade dos professores (3 vezes), contatos/networking (2), instalações/estrutura/equipamentos (7) e os parceiros/equipe/empresas (8). No caso dos pontos fracos, o item mais citado foi o valor da bolsa das atividades remuneradas (9 vezes), considerado muito baixo pelos jovens. A falta de ajuda de custo para o transporte e alimentação durante o Programa foi o segundo item mais citado como ponto fraco do programa (5 vezes), seguido por respostas relacionadas a problemas de comunicação interna do programa, como por exemplos, avisos de última hora (4 vezes). Também aparecem itens como atrasos no cronograma, horário dos módulos e muito tempo entre um módulo e outro. A íntegra das respostas segue no anexo (tabela A14).

Finalmente, foi perguntado aos jovens se o Programa atendeu suas expectativas iniciais (tabela A15). Mais da metade dos respondentes (12), responderam essa pergunta de forma positiva (todos os jovens das empresas Fluxgames, Pretaportê e MXR). Nos outros casos, os jovens pontuaram que suas expectativas foram parcialmente atendidas. Seguem alguns exemplos do dois casos:

Sim, atendeu, pois minhas expectativas eram de, ao final do programa, estar preparado para entrar no mercado de trabalho na minha área. (Jovem Fluxgames)

Considero que sim. Atendeu bem as minhas expectativas, acredito que de uma forma ou de outra, fui bem preparada pela empresa que escolhi e digo que valeu muito a pena fazer parte dessa experiência. (Jovem Pretaportê).

Mais ou menos, gostaria de ter concluído em menos tempo, acredito que por falta de organização o programa se estendeu mais que o esperado e não pude concluir até o fim, por ter que trabalhar pra manter-me. (Jovem Noegenesis).

Acredito que não, o programa ainda tem muito o que melhorar, principalmente com relação a alinhamento dos contratantes com os alunos/estagiários nas atividades remuneradas. (Jovem Pushstart).

3) Resultados obtidos pela aplicação dos questionários de avaliação das empresas

Modelo de seleção dos jovens

Na avaliação das empresas, a primeira pergunta referia-se ao modelo de seleção dos jovens. Neste item, metade das empresas considerou o processo “fácil, pois o número de jovens interessados e capacitados coincidiu com o número de vagas” enquanto a outra metade considerou o processo “difícil, pois havia mais jovens interessados e capacitados do que vagas na empresa.”. Cabe destacar

que nenhuma empresa declarou que não havia jovens suficientemente capacitados para o número de vagas.

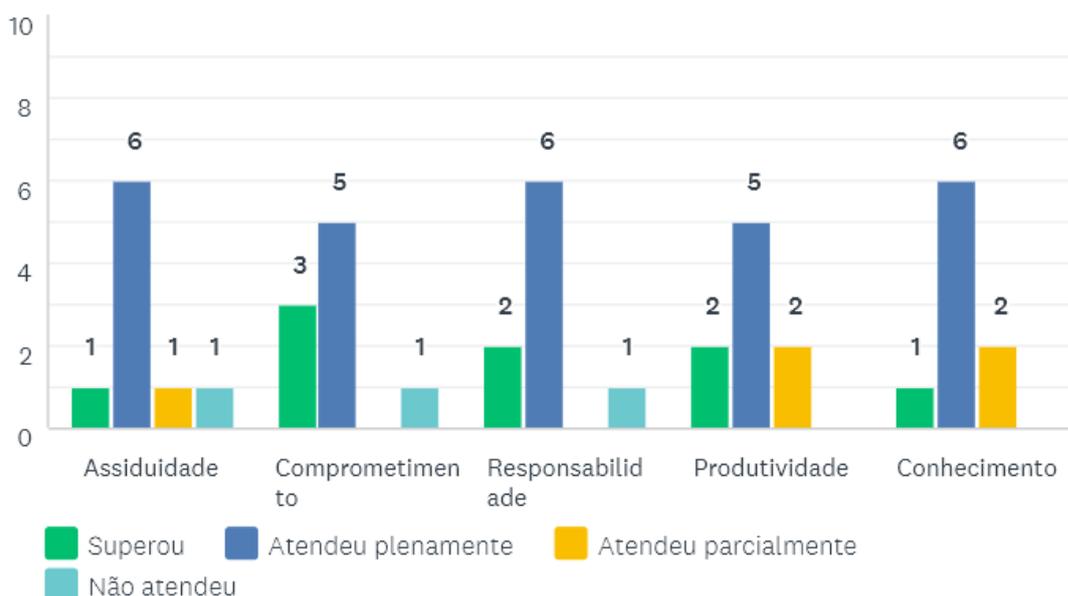
Modelo de contratação dos jovens

A segunda pergunta da avaliação referia-se ao modelo de contratação dos jovens durante o período das atividades remuneradas, tema que trouxe alguns questionamentos e dúvidas no encontro realizado com as empresas antes do início do Módulo Prático. Neste item, 6 das 8 empresas consideraram o modelo adotado como adequado para empresa, enquanto 2 (Afroeducação e Noegenesis) consideraram que “foi o modelo possível, mas não o mais adequado”.

Atuação dos jovens em relação às expectativas

Na terceira questão da avaliação foi pedido que as empresas avaliassem alguns itens da atuação dos jovens (média dos jovens) considerando o grau em que suas expectativas foram atendidas. O gráfico 01 abaixo ilustra que em todos os itens avaliados, quase a maioria das empresas considerou que os jovens atenderam plenamente ou superaram suas expectativas. Os itens são analisados a seguir por empresa e a tabela com a distribuição das respostas está no anexo (tabela A16).

Gráfico 04: Grau em que as expectativas das empresas foram atendidas em relação à atuação dos jovens



Afroeducação

Para a empresa Afroeducação os jovens atenderam plenamente as expectativas em todos os itens, com exceção do item “Conhecimento”, em que a empresa considerou que os jovens atenderam parcialmente as expectativas da empresa.

Fluxgames

Na empresa Fluxgames, dois representantes responderam a avaliação. Para um deles os jovens atenderam plenamente as expectativas em todos os itens, enquanto para o outro, os jovens superaram as expectativas no item comprometimento, mas atenderam parcialmente no item produtividade.

Pretaportê

Para a empresa Pretaportê os jovens superaram as expectativas em todos os itens avaliados.

Sangue TV

Para a empresa Sangue TV os jovens superaram as expectativas nos itens comprometimento e responsabilidade e atenderam plenamente as expectativas nos outros itens.

Noegenesis

Para a empresa Noegenesis os jovens superaram as expectativas em todos os itens avaliados.

Pushstart

Para a empresa Pushstart os jovens superaram as expectativas no item produtividade e atenderam plenamente as expectativas nos outros itens.

Studio na Casca

A empresa Studio na Casca foi a que avaliou a experiência dos jovens na empresa de modo mais crítico. Para esta empresa, os jovens não atenderam as expectativas nos itens assiduidade, comprometimento e responsabilidade e atenderam parcialmente nos itens produtividade e conhecimento.

MXR Tecnologia

Para a empresa MXR os jovens atenderam plenamente as expectativas em todos os itens, com exceção da assiduidade, onde eles atenderam parcialmente.

Comentários

- *As atividades planejadas e desenvolvidas durante o programa contribuíram direta e profundamente para os planejamentos futuros da empresa.*
- *Tenho certeza que todos aprenderam muito com a experiência e saíram profissionais melhores. Não pudemos contratar todos, porém sentimos que todos estão extremamente capacitados.*
- *Sentimos uma certa dificuldade em relação ao modelo contratual e por algumas questões não ficarem claras ao início do projeto e no modelo contratual. No geral, o projeto superou muito nossas expectativas e aprendemos muito ao longo do processo, agradecemos a todos os envolvidos nesta iniciativa.*
- *Foi muito bacana. Experiência muito legal e proveitosa.*

3. Mentoria de projetos

a. INSERÇÃO DOS JOVENS NA MODALIDADE

Para dar início ao Módulo Prático - Mentoria de projetos com a parceria da ESPM, os participantes que optaram por essa modalidade tiveram que inscrever seus projetos respeitando os critérios estabelecidos pela coordenação do Programa. Para isso, um formulário de inscrição foi elaborado no *Google Forms* e enviado *link* de acesso por e-mail aos jovens. Os projetos puderam ser inscritos de forma individual ou em grupos de até 04 pessoas. Os conteúdos e objetivos dos projetos deveriam ser inéditos, ainda que inspiradas nos exercícios coletivos feitos anteriormente.

Após o fechamento das inscrições, no dia 7 de maio, foi feita a leitura e análise de todos os 27 projetos submetidos. Foi elaborado um quadro de análise por projeto, onde a equipe da Tomara! e a equipe da ESPM destacaram os pontos positivos e os pontos de atenção de cada projeto. Cada jovem recebeu essa devolutiva e, esse mesmo quadro, baseou a organização e designação dos mentores para os respectivos projetos.

Todos os documentos citados estão anexados a esse relatório.

b. CONTROLE DE FREQUÊNCIA DOS JOVENS

Assim como na frente Atividades Remuneradas, os jovens participantes da frente Mentoria de projetos também receberam acesso a planilhas do Google Drive, onde os 27 projetos puderam ser monitorados, através de acompanhamento e verificação semanal das horas destinadas as atividades desenvolvidas por projeto. Os mentores receberam acesso a uma planilha idêntica a dos jovens para fazer seus registros.

A orientação de preenchimento que foi dada aos jovens e mentores segue abaixo:

- *Estas planilhas deverão ser preenchidas diariamente com as informações solicitadas em cada coluna (data, local/formato, atividade desenvolvida, quantidade de horas e observação).*
- *O grupo de alunos deve se organizar para preencher a planilha após cada atividade realizada; o mentor deve fazer o mesmo.*
- *Toda sexta-feira a equipe da Tomara! fará a verificação de preenchimento das planilhas para monitoramento.*
- *Caso algum encontro planejado não aconteça, sugere-se que isso seja registrado nas planilhas com detalhamento no campo OBSERVAÇÕES.*
- *A primeira linha preenchida é um exemplo para ajudar no preenchimento; ela deve ser apagada quando começarem a registrar as atividades no documento.*
- *Ao final do Módulo Prático - Mentoria de Projetos, esta planilha deverá ser impressa, assinada e datada e, posteriormente, remetida à Spicine e à Tomara!, em prazo a combinar que não ultrapasse 10 dias do término do módulo.*

- Vale lembrar que as diferentes atividades relacionadas à Mentoria, que engloba: os 6 encontros com mentores, tempo de escrita detalhada dos itens do projeto, aprofundamento no Canvas, pesquisa, estudo, atividades técnicas, atividades criativas, atividades externas relacionadas ao projeto, reuniões entre os membros do grupo, criação de orçamento/cronogramas, participação nas oficinas, etc deverão totalizar, pelos menos, 300 horas (entre 27 de maio e o pitch, que ocorrerá em meados de agosto).

Vale ressaltar que na Mentoria a adesão ao preenchimento da planilha de acompanhamento foi bastante fraca (entre jovens e mentores), apenas alguns projetos cumpriram com assiduidade os registros durante os meses da mentoria. Ao final da etapa poucos projetos tinham alcançado ou superado a totalidade das 300 horas exigidas pelo Programa. Para que os jovens pudessem ser certificados na etapa final, foram exigidos que todos os projetos se dedicassem ao registro das horas, ainda que retroativamente, caso contrário não receberiam a ajuda de custo de R\$500,00 por projeto que foi aprovado pela coordenação do Programa.

Todas as 54 planilhas de acompanhamento (27 projetos e 27 mentores) encontram-se anexadas a esse relatório.

c. RODA DE CONVERSA COM JOVENS

O encontro foi realizado no período noturno na Hemeroteca Mário de Andrade e, diferentemente da roda de conversa realizada com jovens em atividades remuneradas, este contou com baixa presença de participantes do Programa. Dos 37 jovens da mentoria do Módulo Prático, apenas 16 compareceram, o que significa um total de 21 ausentes. Dos 23 projetos inscritos nessa modalidade, 11 estiveram representados por meio dos 16 jovens presentes, como é possível constatar no quadro abaixo:

Projeto			Proponentes	Status
1	Cinemas ao redor	1	Raquel Cristina dos Santos	Presente
		2	Rute Oliveira Martins	Presente
2	Canal Four-Eyes	3	Lucas Padilha de Souza Almeida	Ausente
		4	Thaisa Evelyn Moreira	Ausente
3	As Crônicas Em Série	5	Paulo Rogério Araújo Brandão	Presente
4	5 roteiros	6	Vanessa dos Santos da Silva	Desistente
5	POC Cast	7	Rafael Jose Da Silva	Presente
6	Startup LIGS	8	Giovana Alícia do N. Oliveira	Desistente
7	Literatura Postal	9	Gustavo Guimarães Gonçalves	Presente

8	Quanto vale o seu sonho	10	Raihana Souza Araujo	Presente
9	Kaizen-Casa31	11	Michael Gregorio	Presente
		12	Raquel Catelan	Desistente
		13	Vinicius Kerhart	Presente
10	Beijo de Línguas	14	Matheus Cardoso Nogueira	Desistente
11	Tripé Audiovisual	15	Brunno Bimbati Gonçalves	Presente
		16	Gabriel Gomes Macedo	Presente
		17	João Italo de Freitas	Presente
12	DUO - Dê Uma Olhada	18	Ana Paula Hippler Gassen	Ausente
		19	Beatriz de Oliveira	Ausente
		20	Fernanda de Souza Oliveira	Ausente
13	Belacqua	21	Pamella Caúla Martins	Presente
14	Visões de uma Inocente	22	Camila Eneas Martins	Ausente
		23	Marcela Pavan Bega	Ausente
15	Como "Não" Fazer um Musical	24	Jaqueline Erica Murata	Ausente
		25	Leonardo Torres Pereira	Ausente
16	Quantas pétalas tem uma rosa?	26	Marco Aurélio Gal	Ausente
17	Bik!	27	Rodrigo de Oliveira Ribeiro	Presente
18	CaptAção	28	Matheus Barbosa Morgão	Desistente
19	Por que Brasil?	29	Phatrick Rocha Correia	Ausente
20	Wop!mation	30	Wandré Gouveia do C. Ananais	Presente
21	Ocupar	31	Leticia Almeida de Souza	Ausente
22	You'll never walk alone	32	Amanda Freitas	Ausente
		33	Mário Meireles Macedo	Ausente
23	Frutificar	34	Catherine Nikole da Cruz	Ausente
24	Feel Me Produtora	35	Cassiano Giroto Zanella	Ausente
25	Moondo da Lua	36	Carolina Brancaglioni Pereira	Ausente
26	Cartunália	37	César de Farias Barbosa	Ausente
		38	João Henrique Rezende Castro	Ausente

27	Rede de Cinema Periférico, LarCraia, Diálogo Feminista	39	Alan Vinicius F. L. de Oliveira	Presente
		40	Amanda Coelho de Godoy	Presente
		41	Letícia Lakatos Carvalho	Ausente
		42	Wesley Bruno da Silva Costa	Ausente

A reunião iniciou-se após 15 minutos de espera inicial e, depois da apresentação da pauta e explicação acerca dos propósitos daquela atividade, foi estabelecido que todos/as deveriam registrar o encontro na planilha de horas. Com este mote, foi retomada a necessidade de se fazer o registro de todas as atividades desenvolvidas no projeto, para além das reuniões com o/a mentor/a, pois, em levantamento feito pela frente de monitoramento e avaliação do Programa antes do encontro constatou-se que os/as jovens pouco vinham se dedicando a essa atividade crucial para o acompanhamento do Módulo Prático por parte da equipe de gestão e coordenação do Sampa Criativa. Foi salientado que o registro na planilha não era uma atividade meramente burocrática ou um mero mecanismo de controle, mas sim um instrumento que permitiria organizar as ações desenvolvidas e oferecer dados para o monitoramento e a avaliação do Módulo Prático. Notou-se que havia algumas dúvidas sobre o registro em si e sobre a necessidade de se preencher uma planilha, assim, após 30 minutos de conversa sobre esse ponto, os propósitos e forma do registro foram alinhados.

Em seguida, os/as jovens foram distribuídos/as em pequenos grupos, recebendo um dos indicadores de avaliação abaixo para ser debatido entre eles/as:

1. Relações pessoais e comunicação (receptividade do/a mentor/a e escuta das demandas dos/as proponentes do projeto, acolhimento das dúvidas, possibilidade de estabelecimento de interlocução e discordância acerca dos rumos do projeto, disposição de disponibilidade para atender aos jovens mentorados/as, facilidade para contatar e/ou agendar os encontros com o/a docente)
2. Organização e orientação do trabalho a ser desenvolvido (fluxos, prazos, orientação e explicação clara por parte do mentor acerca das tarefas a serem desenvolvidas, oferecimento de subsídios, possibilidade de criação e autonomia nas atividades e na proposição de ideias)
3. Metodologia do modelo de negócios (análise dos prós e contras da adoção desse modelo como eixo norteador das orientações dadas na mentoria, consonância ou não entre o tipo de projeto e a metodologia utilizada na mentoria, auxílio do docente em relação ao aprofundamento e compreensão do Canvas aplicado ao projeto mentorado)
4. Perspectivas de continuidade e desenvolvimento do projeto a partir da definição do plano estratégico (orientação sobre os próximos passos de desenvolvimento do projeto após o período da mentoria, subsídios acerca da busca de financiamento e seus diferentes modelos, discussão sobre a definição clara das etapas subsequentes de curto, médio e longo prazo).
5. Definição clara do produto esperado para o término da mentoria e orientações objetivas para a concepção da apresentação a ser feita no pitch, tanto do Sampa Criativa como em geral).

6. Motivação e aprendizado até o presente momento, bem como aspectos e condições objetivas que melhorariam a experiência dos jovens nas atividades de mentoria.

Após o momento de discussão nos pequenos grupos, a palavra foi aberta para que a síntese dos debates travados nos agrupamentos menores fosse compartilhada com o coletivo e, deste modo, todos pudessem acrescentar algo e expor as suas opiniões a respeito dos indicadores de avaliação e dos pontos levantados pelos colegas. Os temas tratados e sugestões dadas pelos/as jovens foram as seguintes:

- Durante a mentoria os jovens gostariam de utilizar a infraestrutura da ESPM, principalmente laboratórios e estúdios. De acordo com eles/as, o acesso à estrutura, tal como os/as alunos/as da instituição, lhes traria, a depender do caso, até mais benefícios do que a mentoria em si, considerando que muitos dos mentores, como eles mesmos salientaram, não são especialistas no setor audiovisual.
- As mentorias poderiam ser realizadas pelas empresas do Módulo Específico e não pela ESPM.
- Como os mentores não são especialistas na área do audiovisual, os jovens gostariam de ter acesso a uma rede de apoio/colaborativa para que possam tirar dúvidas sobre temas específicos, do audiovisual e de outras áreas (direito autoral, contabilidade etc.).
- Fazer mentorias híbridas, somando temas do audiovisual com negócios.
- Disponibilizar materiais de apoio, como bibliografia e webgrafia.
- Divisão da premiação entre todos os projetos.
- Premiação do/a vencedor/a do pitching com equipamentos (computadores etc.) e não necessariamente com dinheiro.
- Certificados do Módulo Prático assinados pela ESPM.
- Parceria permanente com a ESPM, para além do Programa Sampa Criativa.

Notou-se nas sugestões feitas pelos/as jovens que, do ponto de vista deles/as, as mentorias seriam mais bem aproveitadas caso os/as mentores/as possuíssem mais conhecimento sobre o setor audiovisual e pudessem orientá-los acerca dos meandros da concepção e produção na área. Vários/as relataram que questões práticas, como os mecanismos e formas de captação de recurso, eram desconhecidas dos/as mentores/as, bem como as especificidades da execução de projetos audiovisuais. Foi relatado também que, embora o modelo de negócios seja importante, a visão de empreendedorismo da ESPM muitas vezes não condizia com projetos que se ocupavam muito mais do impacto social do que da capitalização do produto a ser produzido.

Compilação das avaliações do encontro

Ao final do encontro, como nas demais atividades presenciais desenvolvidas pela Tomara!, foi passada uma ficha para avaliação da roda de conversas, para preenchimento dos jovens de maneira anônima. Segue, abaixo a transcrição das colocações dos jovens:

Eu felicito (Foi legal!)	Eu critico (Precisa melhorar)	Eu sugiro (Que tal se...)
A iniciativa de propor uma roda de conversa para as pessoas exporem suas insatisfações e avanços quanto aos nossos projetos.	Quanto à mentoria, professores híbridos que possam atender a especificidade artística e mercadológica.	Durante a mentoria e no acompanhamento, alunos ou ex-alunos dos eixos específicos auxiliando em paralelo aos professores.
Segundo módulo do eixo de jogos.	Tempo para desenvolvimento.	Definir melhor as responsabilidades.
Premiação para os melhores projetos.	Mentoria: escolha dos mentores e como relacionam-se com os projetos.	Trabalhe-se melhor a relação e escolha da instituição de ensino e o que é de acesso aos alunos.
A possibilidade de ser ouvida, de comentar sobre o processo e ouvir meus colegas, assim podemos saber de nossos avanços e frustrações.	O pouco tempo de encontro. Acredito que estarmos juntos é vantajoso!	Como dito no encontro, sugiro aulas voltadas para a escrita de editais.
<ul style="list-style-type: none"> - A participação dos orientadores, para colocar as questões que faltavam para melhorar o projeto. - A ESPM e sua estrutura para encontros. - A organização com relação aos questionários e e-mails da Clarissa nos informando. 	A falta de aprofundamento dos orientadores no projeto. E a falta de disponibilidade dessa orientação.	<ul style="list-style-type: none"> - Melhorar os apontamentos que coloquei nas críticas. - Rever as parcerias e ser mais informativo.
O canal aberto que foi criado pela equipe Tomara, onde tiramos as dúvidas e fomos respondidos na medida do possível.	A forma da escolha dos mentores, geralmente não sendo da área de atuação do projeto.	Rever as parcerias.
O Programa Sampa Criativa.	A falta de adequação da mentoria aos respectivos projetos.	Oficinas com foco nos editais audiovisuais.
<ul style="list-style-type: none"> - O espaço para troca - Ser ouvido 	Desconhecimento sobre pontos importantes do programa.	Encontros fossem avisados com maior antecedência.
Ouvir as experiências e as opiniões gerais de todos os projetos, nos colocando a par dos problemas do curso.	Tempo e controle de fala dos participantes.	Tivessem mais reuniões assim.
Diálogos horizontais, abertos a responder e escutar.	Organização do horário.	Mais encontros como este no decorrer do processo.
Participar da ESPM com restrições.	<ul style="list-style-type: none"> - Acesso físico e tecnológico - Retorno financeiro: permuta para câmeras, computador, patrocínio para participantes, fones para todos. - Retorno e troca administrativa 	EM BRANCO

	tardia	
Dinâmico para o grupo.	Tempo e espaço.	Mais reuniões, de preferência nos finais de semana.
Apontar prós e contras do projeto.	Comunicação entre ESPM, Tomara e participantes.	Clareza no processo, principalmente de premiação.
<ul style="list-style-type: none"> - As ações - O tutor - As buscas - O olhar para os alunos. 	O caso "Vandré" e a forma que tudo aconteceu.	<ul style="list-style-type: none"> - Que a ESPM realmente abra as portas e saia do discurso - Mais rodas de conversa
Repisar o agradecimento às instituições participantes e/ou elaboradora.	Nada.	Manter o projeto como está.
EM BRANCO	EM BRANCO	Que sejam feitos mais encontros entre os participantes para a melhoria do projeto coletivo.

Como aponta o quadro acima, as avaliações dos/as jovens recaíram mais sobre o Módulo Prático na modalidade mentoria do que sobre o encontro especificamente. Vários/as jovens salientaram a importância de se ter um olhar mais acurado para a escolha dos mentores, tendo em vista, sobretudo, a constituição de uma equipe mais afinada com a linguagem, lógica e cultura do setor audiovisual.

d. AVALIAÇÃO DE PROCESSO DOS JOVENS

A seguir estão sistematizadas as respostas dos jovens à primeira avaliação sobre o Módulo Prático - Mentoria, realizada um mês após o início das atividades. O Módulo teve 43 alunos inscritos em 27 projetos, sendo que a maioria foram projetos individuais (17), seguidos por projetos em duplas (6), trios (2) e quatro integrantes (2). Até o final desta primeira etapa 4 alunos, de projetos individuais, haviam desistido do Módulo. A avaliação foi realizada via formulário (Googleforms) e teve 18 respondentes de 18 projetos diferentes.

Vale atentar que o tempo verbal das perguntas e respostas foram reproduzidos tal e qual como foram feitos e registrados no momento dessa primeira avaliação, em pleno desenvolvimento do Módulo.

1) Atividades realizadas

A maioria dos jovens citou que as principais atividades realizadas até o momento diziam respeito à análise da viabilidade do projeto a partir da ferramenta CANVAS. No entanto, é possível perceber que há diferenças relevantes entre os projetos em relação ao seu andamento, pois, enquanto alguns ainda parecem estar estruturando o projeto, em outros casos o projeto parece estar já em pleno andamento, como mostra a tabela 01, onde as atividades realizadas foram descritas pelos jovens.

Tabela 01: Atividades realizadas

Identificação do projeto	Descreva as atividades realizadas por você(s) até o presente momento, destacando as ações específicas desempenhadas por cada membro do projeto:
1 - Cinemas ao redor	Estrutura do Projeto: - Parceiros (Parceiros chave e secundários) - Canais (por onde o programa vai circular) - Atividades (o que será realizado durante os episódios e temporadas, e como será feito) - Recursos (meios de captação de recursos financeiros) - Proposta de Valor - Custos (por episódio e por temporada) - Durabilidade (outras propostas de temas dentro do mesmo programa).
2 - Volt	Lucas - Estudo do TCC "Comportamento do Consumidor"; análise estrutural do desenho "Steven Universe"; Desenvolvimento da primeira parte do texto, com justificativa do projeto e introdução de público-alvo; Pesquisa sobre público geek surdo geek; Desenvolvimento do texto sobre público-alvo; Thaisa - Pesquisa de youtubers surdos; Análise de canais de YouTube de entretenimento para surdos; Reescrita e diagramação de pontos iniciais do projeto; Desenvolvimento do projeto: apresentação e parte da estrutura narrativa a ser utilizada no desenvolvimento do conteúdo narrativo da websérie; Ambos - Pesquisa sobre público surdo e consumo de anúncios em tv; Pesquisa de artigos acadêmicos sobre o público surdo; Pesquisa sobre comerciais feitos para pessoas surdas; Pesquisa Censo 2010; Estudo de artigo e debate em equipe sobre comportamento do consumidor surdo; Estudo de artigos sobre publicidade acessível na TV; Pesquisa e elaboração do projeto escrito, da Missão e dos Valores, das necessidades do público que o canal suprirá, das dificuldades atuais, e das estratégias de curto a longo prazo de elaboração de conteúdo, construção e desenvolvimento do canal e parcerias possíveis. Pesquisa sobre tipos de conteúdo geek, canais de YouTube referências para nosso projeto, além de possíveis YouTubers parceiros; Desenvolvimento do cronograma de produção dos ciclos da websérie;
3 - As Crônicas Em Série	Curso de animação numa escola pública em São Bernardo do Campo, pesquisa sobre formato, planilha de custos e definição de fonte de receita
4 - 5 roteiros	Não respondeu a avaliação (desistente).
5 - POC Cast - No ar e em cores	Não respondeu a avaliação.
6 - Startup LIGS	Não respondeu a avaliação (desistente).
7 - Literatura Postal e Realidade Aumentada	Estamos retrabalhando o Canvas, principalmente na questão orçamentária, pois foi a mais confusa e a que eu menos entendia. Ficamos de trabalhar melhor essa questão de custos de pré produção, produção e pós produção para assim alavancarmos o projeto. Orçar, mapear parceiros em potencial, tentar dar uma dimensão maior para o publico alvo foram as ações desenvolvidas graças a orientação do professor Walfredo Campos. Mapeei influenciadores, orcei em diversos locais e estou desenvolvendo o pitching.

8 - Quanto Vale O Seu Sonho	Estrutura de custo detalhada, identificação dos meios de financiamento, preciso iniciar a estrutura de apresentação do projeto.
9 - Kaizen-Casa31	Não respondeu a avaliação.
10 - Beijo de Línguas	Não respondeu a avaliação (desistente).
11 - Tripé Audiovisual	Desde o início da mentoria, semanalmente trabalhamos aspectos do Canvas (“O quê?”, “Para Quem?”, “Como?” e “Quanto?”), estudamos segmentos de clientes que consomem conteúdo no YouTube, como se formalizam parcerias-chave, definimos o formato de conteúdo necessário para entregar a proposta/pacote de valor do canal e como ponte uma loja virtual (para obter receitas além do canal), pesquisamos os requisitos mínimos para obter monetização no YouTube (1.000 inscritos e 4.000 de exibição), estabelecemos os recursos físicos, humanos, intelectuais e financeiros para dar início ao projeto, canais de distribuição (mídias sociais para impulsionar o ranqueamento do conteúdo), como se dará o relacionamento com os nossos usuários, e os custos preliminares para uma estrutura de negócio equilibrada.
12 - DUO - Dê Uma Olhada	Imersão no modelo de negócios Canvas, incluindo pesquisa de dados, definição de tópicos e descrição detalhada do Projeto visando a apresentação Pitch. Participamos das reuniões semanais com o nosso orientador Fernando Coelho, nessa parte ocorreu alguns desencontros quanto a compromissos e horários, não sendo possível uma reunião com todas as proponentes ao mesmo tempo, por conta disso nos atrasamos um pouco na entrega dos resultados, o que não prejudicou na dedicação e produção de conteúdos sobre o projeto. As atividades foram realizadas em conjunto, através de documentos online compartilhados para que ao passo que cada uma fizesse uma contribuição o mesmo documento era preenchido.
13 - Belacqua - uma experimentação em música e vídeo	O processo de composição musical está a todo vapor, estamos nos reunindo com frequência com o intuito de finalizarmos 6 músicas, que resultarão no primeiro EP da banda Belacqua e os Mundanus (nome provisório do projeto). Enquanto isso, seguimos a recomendação do professor Fernando de focarmos também no CANVAS. Como sou do tipo que gosta de fazer mil coisas ao mesmo tempo, escrevi o roteiro de dois dos vídeos que queremos gravar e tenho a intenção de iniciar as atividades no canal do youtube da banda antes do pitch agendado pelo Sampa Criativa.
14 - Visões de uma Inocente	Trabalhamos na bíblia da série. Sinopse, argumento, ficha dos personagens, pesquisamos sobre o tema tratado na série, assistindo as referências que a mentora nos orientou que serviram de inspiração ou referência e que dialogam com o nosso tema e formato. Estamos em processo de construção das sinopses dos outros episódios/roteiro e orçamento do projeto. Estamos trabalhando também na justificativa e objetivos. Afim de nós prepararmos para o pitching de agosto. Estamos desenvolvendo as atividades de forma conjunta, já que é um processo que ambas participantes querem desenvolver.
15 - Como "Não" Fazer um Musical	Trabalhamos no projeto seguindo o modelo canvas. Definimos o público-alvo, canais e relacionamento com cliente, pensamos em possíveis patrocinadores. Estamos averiguando as possibilidades de como produzir o primeiro episódio de forma independente. Jaqueline: estou estudando e planejando questões orçamentárias para o primeiro episódio Leonardo: está fazendo ajustes no roteiro do primeiro episódio
16 - Quantas	Reformulação do CANVAS, novos tratamentos do roteiro, desenvolvimento do projeto (objetivos,

pétalas tem uma rosa?	cronograma e missão e valores).
17 - Bik! Reescrevendo Uma História	<ul style="list-style-type: none"> — Possibilidades narrativas e tipográficas do projeto/animação. — Análise fílmica de curtas de animação e/ou similares. — Desenvolvimento de personagens. — Leitura de artigos acadêmicos correlacionados com o gênero de animação. Leitura do livro 'Criatividade S.A' de Ed Catmull. — Aulas online na plataforma/programa de estudo Pixar in Box.
18 - CaptAção	Não respondeu a avaliação (desistente).
19 - Diferentes Tipos de Morte	Leitura dos livros sobre documentário e livro sobre Canvas, contato com caboverdianos e visita ao Centro de Referência e Atendimento ao Imigrante.
20 - Wop!mation	Não respondeu a avaliação.
21 - Ocupar	Não respondeu a avaliação.
22 - You'll never walk alone	Não respondeu a avaliação.
23 - Frutificar	Apresentei e expliquei o projeto, desenvolvemos o canvas, o projeto orientativo, cronograma e orçamento.
24 - Feel Me Produtora	Elaboração do Canvas, Missão Visão e Valores, Plano de Negócios, Orçamento e Cronograma.
25 - Moondo da Lua	Pesquisa, criação de apresentação em power point e testes de vídeo para canal do youtube.
26 - Cartunália	Não respondeu a avaliação.
27 - Rede de Cinema Periférico, LarCraia, Diálogo Feminista	<p>Amanda - Apresentação Completa Compartilhada, Definições, Cronograma, Ideais, Desenvolvimento, modelo de Escala de Colaboradores, Coordenação</p> <p>Alan Malik - Produção Musical, Roteiro 1, Canvas, Parceiros</p> <p>Wesley Bruno - Parceiros, Pilares, Ideias para Monetização, Assessoria</p>

2) Avanços e alterações nos projetos

Em termos dos avanços e alterações nos projetos, os relatos apontam que os mesmos ficaram mais objetivos com o auxílio da mentoria, que tem ajudado os alunos a definir melhor o escopo dos projetos e as questões relacionadas à viabilidade do mesmo, sobretudo com relação aos custos. Em alguns casos, a mentoria proporcionou uma revisão do escopo do projeto como no Projeto 2 - Volt, que foi direcionado para a comunidade surda *geek*.

Tabela 02: Avanços e alterações nos projetos

Identificação do projeto	Avanços e alterações observados até aqui
1 - Cinemas ao redor	Tivemos somente um dia de mentoria por falta de comunicação da nossa parte, porém conseguimos correr atrás do tempo perdido e a ajuda do mentor foi de extrema importância para filtrarmos melhor os objetivos do projeto.
2 - Volt	Inicialmente pensamos apenas na parte estrutural e objetivo da websérie ficcional Volt. Durante a mentoria realizada pelo professor Bonassa, repensamos o objetivo e conseguimos direcionar o projeto para que possa agregar mais valor à comunidade surda geek. Estamos encaminhando o projeto para a criação de um canal, onde, além do conteúdo ficcional, haverá também vídeos apresentados por um influencer surdo, abordando temas geeks voltados para o nosso público-alvo. Percebemos como o projeto tem capacidade de se manter a longo prazo, se bem estruturado inicialmente.
3 - As Crônicas Em Série	Estruturação do plano de negócios.
7 - Literatura Postal e Realidade Aumentada	O projeto saiu do campo das ideias e está se concretizando de uma forma mais madura. Antes eu imaginava sua execução apenas com as políticas públicas e agora vejo de outra forma. Sendo vendável.
8 - Quanto Vale O Seu Sonho	O projeto está andando, o mentor gostou da proposta e do tema, imputamos algumas ideias e preciso apresentar ao mentor algumas ações solicitadas.
11 - Tripé Audiovisual	O projeto que antes era uma ideia agora é uma estrutura visível graças ao Canvas, que sofre modificações constantes, sendo lapidado e permitindo visualizar o negócio como um todo, desenvolvendo uma mentalidade empreendedora, e tomando dados lastreados com a realidade e validando com cases do audiovisual, semelhantes ao nosso projeto, para de antemão observar a concorrência e gerar diferencial competitivo. Aliado com o nosso pensamento de não tratar o canal do YouTube como algo isolado, mas sim integrado a uma plataforma de e-commerce a partir do conteúdo de qualidade realizado, conseguimos repensar nossos conceitos de monetização e geração de lucro para o projeto, o que requisitou uma maior percepção e levantamento dos itens que acarretam custos e como podemos desenvolver as receitas, formando assim um pacote de valor do Tripé Audiovisual. Um avanço notável é sempre pensar agora primeiro nos custos para depois contabilizar as receitas/monetização, em uma projeção que nossos recursos minimamente paguem os custos da natureza do negócio para começar a operar de forma recorrente, deixando o projeto mais pautado na realidade e o tornando cada vez mais viável.
12 - DUO - Dê Uma Olhada	Nosso projeto ficou muito mais conciso e objetivo, conseguimos visualizar os pontos chaves e resolver possíveis dúvidas iniciais sobre os canais de distribuição e mercados em potenciais, ou seja, focar no produto e no público que visamos atingir.
13 - Belacqua - uma experimentação em música e vídeo	Acredito que o mais importante passo foi tornar mais objetivo o projeto. Com a ajuda do professor Fernando, estamos caminhando com o CANVAS, enquanto um planejamento se desenha no sentido de concluirmos músicas e vídeos até o dia de apresentação da banda para o Sampa Criativa. Já temos ideias mais concretas, as músicas estão sendo produzidas com muito carinho e em breve teremos conteúdo para publicar e dar início ao plano de divulgação e ação da banda.

14 - Visões de uma Inocente	A mentoria tem sido de grande importância, a Flávia tem feito apontamentos que tem nos dado mais clareza em relação a pontos do projeto que até então não tínhamos. Com certeza o projeto está bem mais maduro e "redondinho" agora. Melhoramos o material que tínhamos e estamos trabalhando em pontos que até então não havia nada, como orçamento.
15 - Como "Não" Fazer um Musical	Acho que avançamos bastante no desenvolvimento do projeto como um produto audiovisual. No início da mentoria, tínhamos alguns materiais mais voltados para o roteiro, história, personagens, etc, mas não pensávamos muito em como iríamos produzir e vender essa série. Entramos na mentoria com o projeto para fazer uma temporada inteira da série, mas depois da primeira conversa com o mentor, decidimos focar na produção do primeiro episódio, dessa forma, sendo mais viável produzirmos de forma independente e apresentar nosso trabalho para produtoras maiores ou canais de streaming ou tv paga
16 - Quantas pétalas tem uma rosa?	Reformulação do CANVAS, novos tratamentos do roteiro, desenvolvimento do projeto (objetivos, cronograma e missão e valores).
17 - Bik! Reescrevendo Uma História	O projeto iniciara com desacertos na criação das personagens e suas características/composições adnexas à narrativa; conquanto, o mentor, através de exercícios e orientações, auxiliou-me na reestruturação/aprimoramento. Através de referências narrativas e visuais, aclarou outras possibilidades no meu lume criativo; possibilitando, dessarte —, elaborações significativas na [re]construção do projeto.
19 - Diferentes Tipos de Morte	Houve alterações na proposta inicial e uma maior delimitação da abrangência que o projeto deve seguir. Como por exemplo, a definição da nacionalidade dos possíveis entrevistados.
23 - Frutificar	Separamos o projeto em duas partes, por conta da parte interativa dele ser uma plataforma online e a outra um documentário, desenvolvemos dois canvas, dois orçamentos, dois projetos orientativos, de modo a cada um estar específico para sua função e objetivos.
24 - Feel Me Produtora	Mudança do local de atuação da produtora, e ampliação das atividades e reformulação da proposta de valor
25 - Moondo da Lua	Avançamos muito desde o começo da mentoria até aqui. No início a ideia estava muito crua, agora, ainda que necessite de mais pesquisa, o projeto já está mais bem estruturado e vendável.
27 - Rede de Cinema Periférico, LarCraia, Diálogo Feminista	Estamos alinhando as ideias e as possibilidades de replicação, realização através de monetização e colaboração (não temos via de investimento base porém temos muitos contatos e possibilidades de permuta), organizando as ideias palpáveis, rentáveis e que gostaríamos muito de realizar. Conseguimos inserir tudo isso numa única apresentação que proporciona uma indicação de crescimento e possibilidade para o projeto.

3) O que os jovens têm aprendido ao longo da etapa de mentoria que tem sido fundamental para o desenvolvimento do projeto.

Em consonância com os relatos até aqui, a maioria dos jovens identificou as ferramentas para tonar o projeto viável (planejamento, organização, estrutura de custos) como um dos aprendizados mais importantes do Projeto até aqui, como mostra a tabela 04.

Tabela 04: Aprendizados fundamentais para o projeto

Identificação do projeto	O que os jovens tem aprendido ao longo da etapa de mentoria que tem sido fundamental para o desenvolvimento do projeto:
---------------------------------	--

1 - Cinemas ao redor	<p>Com a mentoria pudemos segmentar nosso público-alvo, mensurar custos, estabelecer possíveis parceiros e entender melhor a motivação desse projeto.</p>
2 - Volt	<p>Como criativos, acabamos nos focando apenas no desenvolvimento do conteúdo narrativo que tínhamos em mente. Com a mentoria, conseguimos pensar na viabilidade do projeto, na parte logística, de marketing e venda, para que atinja as pessoas que temos em mente e também possa se manter e ter impacto sociocultural de longo prazo.</p>
3 - As Crônicas Em Série	<p>Estrutura de custos e fontes de receita</p>
7 - Literatura Postal e Realidade Aumentada	<p>Além dos 3 Ps pude entender melhor o canvas, com uma mentoria sendo direcional para as questões do meu projeto. Assim estou tendo uma visão ampla sobre o que estou fazendo e o que posso fazer.</p>
8 - Quanto Vale O Seu Sonho	<p>Acima de tudo, criar um projeto viável ao meu momento atual. Acredito que o projeto elaborado é um exemplo disso. O meu principal objetivo é tirar o projeto do papel e trazer para a vida real.</p>
11 - Tripé Audiovisual	<p>Com o direcionamento do mentor Fernando na estruturação, tem sido essencial pensar o canal no YouTube de forma enxuta e escalável, no ciclo de vida dos 6 primeiros meses do negócio, prestando atenção quanto ao ponto de equilíbrio da previsão de custos básicos (fixos ou mensais) e o capital necessário para cobrir as despesas (4 ou 5 mais importantes dentro de uma faixa de 80%), o que gera o desafio de conseguir uma quantidade mínima de apoiadores para equilibrar a estrutura de custos e contribuir na obtenção de receita. Quanto ao segmento de público que queremos atingir com o conteúdo, estabelecendo um diálogo horizontal, tem sido primordial visar nichos e micro-nichos dentro do meio audiovisual, até mesmo pensando na loja virtual (usuários potenciais que gostam de cinema independente e filmes brasileiros como especificidades de demanda e que estejam dispostos a seguir o canal). Os tópicos do Canvas, e isso nos foi dado muita ênfase pelo mentor, foram tangenciados com fatos e pesquisas detalhadas para se ter como respaldo, o que facilitou por exemplo mapear os agrupamentos de usuários no YouTube, que se dividem por motivações de se sentir conectado com o criador de conteúdo, se entreter e obter um conhecimento mais aprofundado, e a partir de tais observações é possível preencher uma carência de conteúdo para cinema, com embasamento e criatividade.</p>
12 - DUO - Dê Uma Olhada	<p>Como transformar um projeto intelectual em um negócio rentável com possibilidades reais de crescimento e continuidade. Através das orientações e da imersão no modelo canvas, conseguimos definir mais objetivamente nossas metas.</p>
13 - Belacqua - uma experimentação em música e vídeo	<p>O professor Fernando solicitou que fosse feito o CANVAS, que tem sido um desafio interessante para mim. Valorizo a importância dessa atividade na organização do projeto, percebo tornar-se mais tátil o planejamento, já temos músicas prontas, algumas bem próximas de sua conclusão. Confesso que gostaria de uma mentoria um pouco mais direcionada para o cenário musical, mas estou feliz em ver o projeto com o qual tanto sonhei tomar proporções reais, ganhar uma estrutura de custos e estar baseado em uma fonte de renda. É como se finalmente o sonho saísse do plano abstrato e começasse a fincar pés na realidade.</p>
14 - Visões de uma Inocente	<p>A organização de um projeto de série. Como funciona um pitching e nos preparando pra esse momento. Estamos pensando no projeto para além do programa. O foco não é ganhar a</p>

	<p>premiação, e sim preparar o projeto, deixar ele pronto pra ser tocado mesmo fora do programa. A Flávia tem trazido um olhar mais técnico, nós puxando para as coisas mais práticas, com dicas e toques.</p>
<p>15 - Como "Não" Fazer um Musical</p>	<p>Está sendo incrivelmente produtivo ter a visão de alguém "de fora", especialmente considerando que o mentor não é da área do audiovisual. O Prof. Fábio tem feito apontamentos focados em marketing e desenvolvimento de projeto, que nos tem ajudado a visualizar nossa série como um produto que deve ser pensado para um público e dessa forma, conseguimos pensar em pontos que não havíamos chegado antes, mas como também pensamos no que é necessário modificar na questão técnica audiovisual.</p> <p>Também tivemos conversas muito produtivas em relação a possibilidades de produção para esse primeiro episódio, em como realizar esse projeto com as ferramentas que temos disponíveis no momento</p>
<p>16 - Quantas pétalas tem uma rosa?</p>	<p>Visão de mercado, no sentido de apresentar/vender o projeto</p>
<p>17 - Bik! Reescrevendo Uma História</p>	<p>A fortiori, — o avolumar das ideias, pesquisas e referências, e, principalmente, o olhar clínico do mentor que, através d'Sua experiência conceitual/didática/empírica, auxiliá-lo-á no meu desenvolvimento; outrossim, percebo uma evolução no projeto, haja vista minha relação/ideia com o objeto criado que, hoje, parece-me mais interno. Tateável.</p>
<p>19 - Diferentes Tipos de Morte</p>	<p>Como usar o modelo de negócios, transformando-o em um projeto de cauda longa, que gere uma viabilidade financeira a longo prazo.</p>
<p>23 - Frutificar</p>	<p>Apreendi a desenvolver o canvas de forma objetiva, para causar impacto e demonstrar da melhor forma possível a ideia do projeto</p>
<p>24 - Feel Me Produtora</p>	<p>Um olhar mais voltado ao mercado e ao andamento a longo prazo</p>
<p>25 - Moondo da Lua</p>	<p>O principal aspecto que tenho aprendido até o presente momento é o mercadológico: como vender meu produto, quais pontos destacar para que ele se torne interessante aos olhos dos investidores e como torná-lo viável economicamente.</p>
<p>27 - Rede de Cinema Periférico, LarCraia, Diálogo Feminista</p>	<p>Tenho me organizado para que todos meus projetos futuros e lições solicitadas já estejam envolvidos ao projeto da mentoria, assim posso testar ideias e propor desenvolvimentos mais detalhados.</p>

4) Comentários

Identificação do projeto:	Comentários finais
<p>1 - Cinemas ao redor</p>	<p>O mentor esclareceu algumas das etapas do projeto, mas o que não entendemos muito bem foi a escolha de um professor que não é da área do audiovisual/cinema/vídeo que é o foco do nosso projeto. As vezes não conseguimos transmitir ou entender algumas ideias porque não faz parte do seu repertório profissional. Fora isso, estamos correndo bem com o projeto.</p>

2 - Volt	Acreditamos que a mentoria tem sido de extrema importância para nosso projeto. Realmente estamos tirando lições que impactam o desenvolvimento dele, de maneira positiva, e que pode nos ajudar a tirá-lo do papel para que tenha o impacto que desejamos. Iniciamos essa fase com muitas dúvidas sobre o retorno, e a cada encontro ficamos mais animados e felizes pela oportunidade de ter um especialista nos ajudando no planejamento de um sonho.
3 - As Crônicas Em Série	Queria um mentor experiente em produtoras de animação ou um professor de animação.
7 - Literatura Postal e Realidade Aumentada	Gostaria de receber mais informações sobre o pitching para que ele seja melhor preparado.
11 - Tripé Audiovisual	A mentoria com o Fernando Coelho está sendo uma fase importante de instrução para o pitching, em que o norteamento e estruturação do projeto visam sempre torná-lo sólido, enxuto e saudável, mensurando os principais recursos a serem dispostos para o negócio operar, os custos consideráveis e o quanto iremos gerar de receita, tendo nosso pacote de valor como justificativa.
12 - DUO - Dê Uma Olhada	A orientação foi um ponto crucial para avançarmos com o Projeto, o Professor Fernando Coelho foi um ótimo parceiro, com paciência e flexibilidade para nos ajudar nessa etapa.
14 - Visões de uma Inocente	Estamos muito satisfeitas com o processo até aqui.
17 - Bik! Reescrevendo Uma História	Repisar meu agradecimento às instituições criadoras, aos coordenadores, professores e partícipes do projeto.
23 - Frutificar	Estou adorando a mentoria. O professor Rodolpho Ruiz não pôde me atender, porém, o professor Plínio é muito atencioso e animado com o projeto, o que dá ânimo de estar me dedicando a mentoria.
24 - Feel Me Produtora	Gostaria de palestras sobre pitching e financiamento de projetos antes do final
25 - Moondo da Lua	O Walfredo tem sido muito atencioso e solícito em relação ao meu projeto. É um excelente mentor.
27 - Rede de Cinema Periférico, LarCraia, Diálogo Feminista	Esperamos que essa mentoria, com seu auxílio técnico e apoio financeiro, possam ser um pontapé inicial para um projeto de grande importância para a diversidade, com história, empreendedorismo, identidade e auto-estima para as comunidades.

5) Considerações

Segundo os relatos dos jovens é possível perceber que os projetos têm avançado, mas em ritmos bastante distintos. Nesta primeira etapa a estruturação do projeto em torno de sua viabilidade através da metodologia CANVAS parece ter sido o foco principal das mentorias, ainda que algumas tenham avançado para a implementação dos projetos.

e. AVALIAÇÃO DE PROCESSO DOS MENTORES

A seguir estão sistematizadas as respostas dos professores à primeira avaliação sobre o Módulo Prático/Mentoria, realizada um mês após o início das atividades. A avaliação foi realizada via formulário (*Googleforms*) e foi respondida por 12 professores, responsáveis por um total de 24 projetos. Dos 27 projetos inscritos, houve 4 desistências de jovens, listadas ao final deste item.

1) Atividades Realizadas

Das atividades realizadas, a maioria dos professores utilizaram os encontros iniciais para discutir a viabilidade do projeto, em termos de custos, parceiros, prazos, e o seu planejamento através do modelo CANVAS, uma ferramenta de planejamento estratégico que permite desenvolver e esboçar modelos de negócio novos ou existentes. Em 15 dos 24 projetos (63%) os professores relataram estar implementando esta ferramenta. Outras atividades como pesquisa, elaboração de um projeto piloto e de apresentações sobre o projeto também foram relatadas. Na tabela 01 abaixo encontram-se todas as atividades realizadas por projetos segundo relato dos professores:

Tabela 01: Atividades realizadas pelas professores⁴

Identificação do projeto	Atividades
1 - Cinemas ao redor	quantificar e encontrar informações que substanciem as afirmações de público, custo, atratividade feitas no projeto
2 - Volt	Um fluxo de caixa com valores próximos aos reais (dentro das possibilidades que eles têm). Um esboço do raciocínio percorrido desde a estratégia até a viabilidade econômica.

⁴ Os projetos que não constam nesta tabela não tiveram as avaliações preenchidas pelos respectivos mentores.

3 - As Crônicas Em Série	<p>Discussão geral do CANVAS, de ideias para melhor focalização da proposta de valor e segmentos de clientes, associando aos demais elementos do CANVAS. Proposta de mínimo produto viável para ao projeto, bem como de possível produção de piloto ainda em junho. Encaminhamento para fechamento do CANVAS, com foco no produto, público, canais e indicação para fechamento da estrutura de custos.</p> <p>Discussão acerca da escalabilidade do projeto, desdobrando em mapa de personagens e visão do todo. Detalhamento de tarefas, recursos e custos para montagem de orçamento médio de cada animação em um horizonte de 1 ano.</p> <p>Discussão do plano de trabalho:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apresentação 2D digital. 2. Descrição dos personagens principais e sugestão da temporada e episódios. 3. Realizar encadeamento lógico do produto com as tarefas (dentro das etapas) e custos dos recursos. 4. Colocar em documento único com o CANVAS, detalhando o CANVAS de acordo com os tópicos do mesmo. 5. Verificar fontes de receita/patrocínio com base no que a concorrência faz.
4 - 5 roteiros (ainda sem título)	<p>A aluna não compareceu às reuniões. Enviou e-mail desistindo do projeto.</p>
5 - POC Cast - No ar e em cores	<ul style="list-style-type: none"> - Pesquisa e leitura de artigos sobre produção de podcasts; - Criação de uma apresentação em PPT, pelo modelo Canvas SEBRAE; - Finalização do projeto escrito;
6 - Startup LIGS	<p>Nunca entrou em contato comigo</p>
7 - Literatura Postal e Realidade Aumentada	<p>O projeto é sensorialmente muito interessante mais possuía dificuldades para se pensar na sua viabilidade e sua escalabilidade. As orientações iam nessa direção, solicitando reflexões em torno de custo de execução, pensar as formas de distribuição, a maneira de rentabilizar o projeto, e a maneira de torná-lo escalável</p>
8 - Quanto Vale O Seu Sonho	<p>A aluna tinha um ótimo projeto, no entanto, tratava-se de um projeto grande, que exigia um grande investimento. Por causa disso a discussão inicial foi nessa direção, dela entender o quanto custará seu projeto para ser executado, e busca formas de viabilizar esse investimento, desde estratégias audiovisuais específicas até o encontro de parceiros chave.</p>
9 - Kaizen-Casa31	<p>Reestruturação do canvas , Desenvolvimento do Game Concept e Game Design.</p>
10 - Beijo de Línguas	<p>Discussão geral do CANVAS, de ideias para melhor focalização da proposta de valor e segmentos de clientes, associando aos demais elementos do CANVAS. O aluno deverá buscar com o grupo coletivo corposinalizante os temas para definir o escopo e cronograma do projeto.</p> <p>Discussão de alternativas para os temas do projeto. Encaminhamento para fechamento do CANVAS do projeto.</p> <p>Fechamento do CANVAS e discussão dos pontos: Detalhar os 5 roteiros e possíveis desdobramentos, para indicar tempo de produção.</p> <p>Desenvolver um cronograma de atividades para 1 ano.</p> <p>Detalhar atividades/etapas e recursos.</p> <p>Detalhar os custos.</p> <p>Refletir acerca das fontes.O aluno enviou e-mail desistindo do projeto por motivos familiares.</p>
11 - Tripé Audiovisual	<p>Elaboração de vídeos sobre a empresa e o Canvas, em preparação para a apresentação futura do empreendimento.</p>

12 - DUO - Dê Uma Olhada	Enxugamento e adaptação do Canvas, por conter excesso de informações estar fora do formato-padrão. Ajustes nos recursos-chave e na proposta de valor, além da especificação dos custos e receitas estimadas para o projeto.
13 - Belacqua - uma experimentação em música e vídeo	Conclusão das últimas etapas do CANVAS, mais especificamente as partes referentes aos custos e às receitas do projeto.
15 - Como "Não" Fazer um Musical	Discussão geral do CANVAS, de ideias para melhor focalização da proposta de valor e segmentos de clientes, associando aos demais elementos do CANVAS. Discussão de possíveis caminhos e de o projeto focalizar apenas o primeiro episódio da primeira (de quatro) temporadas da série. Encaminhamento para fechamento do CANVAS, a partir da discussão do produto inicial a ser defendido no pitch. Discussão detalhada do formato do produto (animação + série), detalhamento de atividades, recursos e formação de custo/orçamento. Discussão de custos, receitas e atividades. Encaminhamento para fechar o modelo de negócios.
16 - Quantas pétalas tem uma rosa?	Formatação da modelagem de negócios(Canvas), Elaboração e Business Plan orientativo e construção do pitch de apresentação
17 - Bik! Reescrevendo Uma História	Aprimoramento das características psicológicas dos personagens sugeridos a partir das características funcionais de cada um. Sugerir também que definíssemos com maior clareza o arco fundamental da história e tentássemos criar algumas situações-chave para os 3 atos do texto.
19 - Diferentes Tipos de Morte	03/06/2019 Orientação sobre a viabilidade de produção do projeto Atividades: 1. Ler o projeto e manual DOCTV/ livros sobre DOC (Sérgio Puccini/Bill Nichols) - 2. Fazer pesquisa de campo para identificar possíveis personagens. - 3. Leitura sobre Canvas e início de esboço de modelo de negócio. - 4. Reestruturar projeto inicial - pensar se vai seguir como está ou se vai alguma alteração 10/06/2019 - Continuar pesquisa de campo: 1. Foi na igreja mas não conseguiu o contato - vai tentar de novo e ver se é possível - 2. Pesquisar sobre imigrantes africanos no Brasil - 3. Procurar personagens na República - foco na busca dos moçambicanos - Foco narrativo comum entre eles - (porque vieram pra cá/motivo da escolha do Brasil/ lugar que os acolheu/local os une culturalmente/cotidiano. Próxima reunião - trazer a proposta real do projeto, mais definida e possíveis personagens. 19/06/2019 - Fez pesquisas de campo e começa a reestruturar o projeto. Próxima reunião trazer itens do projeto redigidos. Iniciar o desenvolvimento dos itens Canvas. 26/06/2019 - Reestruturar os itens projeto com base: Manual DOC TV - ver os exemplos - Pesquisa mais aprofundada do tema - imigração africana - porque os caboverdianos vieram para o Brasil? Como se dão os ciclos migratórios dos africanos para o Brasil? Qual o local em São Paulo que acolhe os imigrantes africanos. O que fazem, quais os trabalhos e ocupações mais frequentes. Iniciou desenvolvimento do Canvas com proposta de desenvolver uma produtora para produzir projetos audiovisuais e as possíveis parcerias para viabilizá-los. O projeto apresentado seria um piloto que possa servir como base para uma série sobre imigrantes africanos em São Paulo - pesquisar modelos (que falam de produção audiovisual) e finalizar em julho o modelo de negócios.
21 - Ocupar	Descrição da sinopse e elencar os colaboradores do documentário
22 - You'll never walk alone	Formatação da modelagem de negócios (Canvas), Elaboração de um Business Plan orientativo e construção do pitch de apresentação
23 - Frutificar	Formatação da modelagem de negócios (Canvas), Elaboração de um Business Plan

	orientativo e construção do pitch de apresentação
24 - Feel Me Produtora	Formatação da modelagem de negócios (Canvas), Elaboração de um Business Plan orientativo e construção do pitch de apresentação
25 - Moondo da Lua	Foram solicitadas diversas atividades, entre elas um melhor entendimento do produto midiático que a aluna estava trabalhando, detalhamento do campo de atuação da obra audiovisual, entendendo concorrências, parceiros chaves, oferta de valor e formas de rentabilidade. Estruturação do projeto em PPT.
26 - Cartunália	1) Reformulado/ revisitado o modelo de negocios_Canvas; 2) orientações sobre como Elaborar um Business Plan orientativo com objetivos, justificativa, missão, visão, valores, cronograma e orçamento; 3) orientações de como deverá ser o Pitch de apresentação com 10 minutos em agosto.
27 - Rede de Cinema Periférico, LarCraia, Diálogo Feminista	Discussão geral do CANVAS, de ideias para melhor focalização da proposta de valor e segmentos de clientes, associando aos demais elementos do CANVAS. Proposta de mínimo produto viável para ao projeto. Descrição dos temas que serão o DNA da proposta, valendo para um ano de operação. Apresentação da evolução do produto do projeto. Discussão para fechamento do CANVAS e possível apresentação do pitch. Discussão sobre o detalhamento do cronograma de eventos associados ao canal e formas de monetização. Verificação de parâmetros úteis de comparação com outros canais, para utilização de melhores práticas e o que deve ser evitado. Detalhamento dos custos. Discussão geral do projeto, CANVAS e modelos de custos e financiamento.

2) Objetivos Educacionais

Quanto aos objetivos educacionais das atividades realizadas, 19 de 24 professores (80%) apontaram a elaboração de um modelo de negócio para tornar o projeto viável e buscar formas de captação e fomento. Em um caso foi apontada a importância do trabalho em equipe e em dois casos os professores citaram itens relativos ao conteúdo do projeto (criar profundidade e camadas de leitura para os personagens e para a história, reflexão sobre o conceito de *podcast*, etc). As respostas na íntegra estão na tabela 2 abaixo:

Tabela 2: Objetivos educacionais das atividades realizadas⁵

Identificação do projeto	Objetivos educacionais	Justificativa
1 - Cinemas ao redor	transformar uma ideia em um negócio viável	Informações requeridas são vitais para a análise de viabilidade do projeto
2 - Volt	Aprendam a ter raciocínio de causa-efeito de suas decisões nas diversas etapas do projeto e quantificar/ monetizar um projeto	Estas atividades levarão a construção do pitch e do que falar na apresentação
3 - As Crônicas Em	Compor modelo de negócios	Articulação das ideias de conteúdo a uma proposta

⁵ Os projetos que não constam nesta tabela não tiveram as avaliações preenchidas pelos respectivos mentores.

Série	para a proposta de série de animação "As crônicas em série".	mercadológica.
4 - 5 roteiros (ainda sem título)	A aluna não compareceu às reuniões. Enviou e-mail desistindo do projeto.	A aluna não compareceu às reuniões. Enviou e-mail desistindo do projeto.
5 - Bem Me Queer - Podcast	Produção de projeto; Adequação do relatório de projeto; reflexão sobre o conceito de podcast	o aluno tem pesquisado sobre o formato podcast, mídia que está emergente no mercado de audiovisual. Para tanto, precisou realizar leituras sugeridas pelo mentor para conhecer as etapas de produção do podcast que tem como projeto. Além disso, o aluno envolveu-se com a ferramenta Canvas, aprendida nas oficinas da ESPM para planejar estrategicamente seu negócio. Para tanto esboçou seu projeto pelo site do SEBRAE criando um projeto de novo negócio.
6 - Startup LIGS	nunca entrou em contato comigo	nunca entrou em contato comigo
7 - Literatura Postal e Realidade Aumentada	Foi solicitado um olhar mais mercadológico em torno do produto, visando sua viabilidade, para além da execução de apenas uma boa ideia.	As atividades ajudam a viabilizar e rentabilizar o projeto e pensá-lo dentro do mercado audiovisual em que ele irá atuar.
8 - Quanto Vale O Seu Sonho	Tornar mais concreto o seu projeto, levando em consideração o ponto de vista de outros agentes que podem contribuir para viabilizar seu projeto.	Em termos de produto midiático a aluna tinha uma ótima proposta, faltava uma perspectiva mercadológica para viabilizar o projeto.
9 - Filhas de Íasy	Compreender o modelo de negócios. Desenvolver o documento de game design. Criar a mecânica do jogo.	O grupo deve reestruturar o modelo de negócios, haja visto que houve um pivoteamento do produto, passando de um game para um jogo de tabuleiro.
10 - Beijo de Línguas	Compor modelo de negócios para a proposta da série "Beijo de Línguas".	Compor proposta de viabilidade de projeto que proporciona luz a "voz" de surdos e interações com ouvintes.
11 - Tripé Audiovisual	Estarem prontos para explicar o conceito do negócio e defenderem suas ideias diante da banca de avaliação.	O Canvas do negócio já está completo. Essa última fase compreende o ajuste fino e preparação para a defesa do trabalho.
12 - DUO - Dê Uma Olhada	Levantamento de dados primários e secundários, visão sistêmica do projeto e trabalho em equipe.	O que foi solicitado está diretamente alinhado ao processo de preenchimento do CANVAS, no qual o grupo se encontra um pouco atrasado. A dificuldade inicial do grupo em levantar os principais custos do projeto está muito relacionado às questões do recursos-chave do projeto. No entanto, parece-me que o problema foi superado.
13 - Belacqua - uma experimentação em música e vídeo	Levantamento de dados primários e secundários para fazer estimativas a respeito	Essas atividades compõem a parte final do CANVAS elaborado pela aluna, que se encontra bem elaborado.

	dos custos e receitas do projeto.	
15 - Como "Não" Fazer um Musical	Compor modelo de negócios para a proposta da série "Projeto: Como "Não" Fazer um Musical".	Compor modelo de negócios para a proposta de série de televisão.
16 - Quantas pétalas tem uma rosa?	Formatar e estruturar um modelo de negócios para buscar alternativas de fomento.	Fundamentos para dar sustentação ao plano de negócios.
17 - Bik! Reescrevendo Uma História	Criar profundidade e camadas de leitura para os personagens e para a história. Enxergar com maior clareza como as diversas peças da trama, situações e personagens, podem contribuir para a confecção de um universo auto-centrado.	O aluno está na primeira parte de um projeto que se propõe bem maior. Minha ideia é solidificar ideias que estavam dispersas e sem conexão orgânica. A partir de uma construção de personagens mais elaborada, espero poder influenciar os caminhos de um pré-roteiro a partir das respostas que esses personagens darão aos problemas que se apresentam.
19 - Assis - Histórias de Lá e de Cá	<ul style="list-style-type: none"> - ter competência para fazer pesquisas em projetos audiovisuais - verificar a viabilidade do projeto - compreender a produção audiovisual não como um trabalho isolado, mas como pode ser viabilizado em termos de produções constantes, em termos narrativo e de negócios - verificar a necessidade do projeto para o mercado nacional e internacional 	O aluno apresentou pouco repertório tanto quanto ao desenvolvimento do produto como de modelo de negócio. Assim, foi necessário, inicialmente, fazê-lo compreender a viabilidade real de produção do tema proposto, o que implicou no esclarecimento sobre o trabalho de campo para verificar a aplicação efetiva da proposta inicial. Constatou-se a dificuldade em encontrar imigrantes moçambicanos no Brasil que tinham ligação com a tragédia do ciclone de Moçambique, o que fez com que a proposta inicial fosse alterada para um curta-metragem documental piloto, com entrevistas e cenas do cotidiano de imigrantes africanos que vivem em São Paulo, em especial os caboverdianos. Também foi discutido que este projeto teria mais repercussão se pudesse ser desmembrado em outras narrativas, optando assim por uma série sobre os imigrantes africanos no Brasil, em que o projeto sugerido ao Sampa Criativa seria um piloto. Dessa maneira, também foi possível pensar em uma produção que estaria ligada a um modelo de negócio mais rentável e que pudesse se perpetuar em outras produções. Dessa maneira, a mentoria foi mais importante para o aluno melhorar o desenvolvimento do produto do que pensar no modelo de negócio, etapa esta que foi enfatizada na mentoria, mas que será mais desenvolvida pelo aluno durante o mês de julho.
21 - Ocupar	Espero que ela consiga realizar o projeto de captação do documentário	Com o projeto (roteiro de captação) a aluna pode exercer a captação do documentário com segurança.
22 - You'll never walk alone	Formatar e estruturar um modelo de negócios para buscar alternativas de fomento.	Fundamentos para dar sustentação ao plano de negócios.

23 - Transfunda	Formatar e estruturar um modelo de negócios para buscar alternativas de fomento.	Fundamentos para dar sustentação ao plano de negócios.
24 - Feel Me Produtora	Formatar e estruturar um modelo de negócios para buscar alternativas de fomento.	Fundamentos para dar sustentação ao plano de negócios.
25 - Moondo da Lua	Espera que, para além do produto artístico, a aluna desenvolvesse maior entendimento de como tornar seu projeto viável, pensando também em um crescimento autônomo e sustentável do projeto.	As atividades contribuem para tornarem as ideias mais concretas.
26 - Cartunália	Colocar em prática o projeto	Ajudam a perceber e identificar os melhores caminhos para colocar em ação o projeto
27 - Canal Coletivo	Compor modelo de negócios para a proposta de Canal coletivo.	Compor proposta de viabilidade de projeto que proporciona luz a "voz" da periferia, negros, LGBTI e feminismo.

3) Comentários

Em sete dos doze comentários os professores elogiaram muito os jovens, que parecem estar bastante comprometidos e motivados. Em um caso o professor citou um certo distanciamento das ideias dos jovens da realidade e em outro uma certa falta de integração do grupo, como mostra a tabela 3.

Tabela 03: Comentários por projeto⁶

Identificação do projeto	Espaço para comentários adicionais
1 - Cinemas ao redor	Grupo tem boas ideias mas não consegue fazer ponte coma realidade, pode ser que tenham dificuldade em encontrar informações, ou estão tão certas que a ideia é boa que não conseguem dar o próximo passo.
2 - Volt	Grupo muito dedicado, realista e conhecedor dos reais desafios do projeto. Muito bom
3 - As Crônicas Em Série	O aluno demonstrou bastante interesse e esforço no desenvolvimento das atividades, possui criatividade destacada e proposta de conteúdo bem interessante.
4 - 5 roteiros (ainda sem título)	A aluna não compareceu às reuniões. Enviou e-mail desistindo do projeto.
6 - Startup LIGS	Nunca entrou em contato comigo

⁶ Os projetos que não constam nesta tabela não tiveram as avaliações preenchidas pelos respectivos mentores.

10 - Beijo de Línguas	O aluno enviou e-mail desistindo do projeto por motivos familiares. Lamento, porque o mesmo estava bem entusiasmado com o tema e oportunidade.
11 - Tripé Audiovisual	Grupo de excelente alunos, muito motivados e envolvidos no projeto.
12 - DUO - Dê Uma Olhada	Tenho a impressão de que o grupo carece de maior integração. Em nenhum dos 4 encontros que tivemos houve a presença de todos os seus integrantes, e em alguns momentos houve a necessidade de comunicar novamente coisas discutidas em outras ocasiões.
13 - Belacqua - uma experimentação em música e vídeo	A aluna é muito engajada em seu projeto. Orientá-la tem sido uma ótima experiência. A proatividade é um traço importante. No nosso primeiro encontro, ela já tinha prontos alguns aspectos do CANVAS.
15 - Como "Não" Fazer um Musical	A equipe possui um roteiro em estágio avançado de conteúdo relevante e interessante. Foram bem ativos e dedicados ao longo do processo.
26 - Cartunália	César esteve na França recentemente e por isso houve apenas um encontro presencial. Porém nesse encontro foi percebido a maturidade das ideias e as orientações foram muito bem recebidas para melhorar ainda mais o caminho para implantação do projeto.
27 - Canal coletivo	A equipe possui conteúdo rico e complexo, com desafios em converter em canal de acesso atrativo ao público-alvo.

4) Considerações

Segundo a avaliação dos professores os jovens estão bastante motivados e empenhados na realização dos projetos. Nesta primeira etapa, a maior parte dos professores parece estar centrada na viabilidade do projeto, sobretudo através da aplicação da ferramenta de planejamento CANVAS.

f. DESISTÊNCIAS/DESLIGAMENTOS

- Projeto 4 - 5 roteiros - Vanessa dos Santos da Silva
- Projeto 6 - Startup LIGS - Giovana Alícia do Nascimento Oliveira
- Projeto 10 - Beijo de Língua - Matheus Cardoso Nogueira
- Projeto 18 - CaptAção - Matheus Barbosa Morgão
- A jovem Raquel Catelan desistiu da participação no Projeto 9 - Kaizen-Casa31, entretanto o projeto continuou com outros dois proponentes. Durante a mentoria, o projeto foi abandonado e os alunos emplacaram outra ideia, sendo o novo projeto chamado de Filhas de Íasy.

g. PITCHING

Como atividade de conclusão do Módulo Prático na modalidade de mentoria, em 31 de agosto ocorreu um *pitching* no qual os 28 projetos mentorados ao longo do processo puderam ser apresentados a uma banca examinadora formada por Gisele Jordão, da ESPM, e Barbara Trugillo e

Malu Andrade, da Spicine. Para preparar e subsidiar os jovens para a apresentação, em 16 de agosto foi oferecida uma aula sobre *pitching* e comunicação na ESPM, ministrada pelos professores Gisele Jordão e Cao Quintas, e, na semana de 26 a 29/08, os mesmos docentes disponibilizaram horários em suas agendas para atender aos grupos e sanar dúvidas referentes à atividade de encerramento do Módulo.

No referido dia, houve as apresentações e os jovens representantes de cada projeto contaram com 3 minutos de exposição, seguidos por 7 minutos de arguição da banca examinadora. Alguns aspectos gerais foram possíveis de ser notados nas apresentações e que suscitam hipóteses e/ou inferências:

- A diferença dos níveis de desenvolvimento dos projetos apresentados, de modo que, algo que já havia sido detectado na roda de conversa com os jovens se fez patente no dia do *pitching*: havia projetos que já existiam antes do Sampa Criativa e que, ao longo do percurso formativo, foram sendo aprofundados e aperfeiçoados; projetos que começaram a ser pensados no curso do Programa, entre os Módulos Geral e Específico; e projetos recém-criados. Destes últimos, houve alguns casos em que o *pitching*, em vez de ser tomado como meio para o aperfeiçoamento do projeto e etapa em direção à sua execução, pareceu ter sido concebido como fim circunscrito a uma avaliação de caráter somativo e classificatório ou ainda como mera etapa final obrigatória para a conclusão do Módulo. Nessas ocasiões em que a atividade pareceu ter sido entendida como fim, no duplo sentido de término e de finalidade, as apresentações mostraram-se ou superficiais e vagas ou mirabolantes e sem prospecção de viabilização efetiva.
- Outro dado relevante observado nas apresentações foi a pouca familiaridade e aparente desconhecimento dos jovens em relação ao mercado audiovisual no que diz respeito a valores, formas de captação, processos internos etc. Boa parte dos grupos parecia não fazer ideia de como são concebidas e o que costuma ser considerado em parcerias com marcas ou outros tipos de financiadores, além de, em alguns casos, apresentarem orçamentos altíssimos para a realidade do mercado. Como essa evidência foi detectada na apresentação de vários grupos e não apenas de um ou dois, é possível questionar-se sobre qual o foco que foi dado nas orientações de mentoria – que, dada a brevidade do processo, o tempo reduzido dos encontros semanais, em alguns casos, ao que parece pode ter deixado escapar esse ponto por, talvez, ter enfatizado outros aspectos – e, ainda, como foi muito salientado pelos jovens na roda de conversa, isso pode indicar que o desconhecimento dos mentores acerca das especificidades do campo e o oferecimento de uma mentoria direcionada para aspectos mais gerais do empreendedorismo e dos negócios tenham repercutido num processo formativo amplo em demasia.
- Por fim, algo que também foi possível notar é que poucos grupos assimilaram bem a linguagem do *pitching* enquanto forma de apresentação de um projeto como produto a ser vendido. Nesse sentido, é possível pensar que esse descompasso tenha a ver com o fato de que vários dos jovens só tiveram contato com esse modelo no Módulo Prático e no fim, já que a aula sobre *pitching* foi dada duas semanas antes do evento. Ou seja, não houve tempo hábil para que os jovens compreendessem o formato, experimentassem e tivessem mais contato com essa linguagem. Esse dado também aponta para certa descontinuidade no Programa em si que, como qualquer outra iniciativa em sua primeira edição e ainda com

uma longa extensão e complexa organização em diferentes módulos, foi sendo delineado durante o próprio percurso de execução.

Mas qual seria essa descontinuidade? Ora, ao debruçar-se, em retrospectiva, sobre o processo é possível observar que a ideia de projeto começa a tomar forma entre o término do Módulo Geral e o início do Módulo Específico. Ou seja, este não foi o fio condutor do planejamento das ações desde o início. Ainda no escopo de atuação do Senac no Módulo Geral, o que os jovens tiveram que fazer, ao término do curso, foi uma apresentação em grupo. Essa apresentação tinha o propósito de expor o que havia sido formulado até ali e o papel dos professores na avaliação foi o de apontar questões iniciais na concepção dos projetos que, na maioria dos casos, haviam acabado de ser pensados e que, naquele momento, ainda eram parte de um exercício formativo e não um projeto efetivo para a execução. Elaborados por grandes grupos, aqueles projetos, naquele momento, eram mais um exercício profícuo de pensamento e de tentativa de transposição do conhecimento adquirido para uma atividade contextualizada e com significado social do que um projeto de negócios – e isso ainda que o modelo Canvas tivesse sido apresentado durante o Módulo.

Quando há a passagem para o Módulo Específico, a noção de projeto começa a ser maturada, no entanto, ela ganha outros contornos: nas turmas com poucos estudantes, o projeto vira uma demanda pessoal ou em dupla, enquanto nas turmas grandes ele segue como uma empreitada em grupo. Apenas nos eixos de aplicativos e de games houve um fechamento no formato *pitching*. Ou seja, para muitos jovens, essa linguagem de apresentação surge apenas no final do Sampa Criativa e implica outra lógica de apresentação, não vivenciada em todo o processo formativo do Programa e ainda com um enfoque diferenciado daquele que fora dado nos módulos anteriores: altamente voltado para o empreendedorismo e para os negócios.

h. AVALIAÇÃO FINAL MÓDULO PRÁTICO

A seguir estão sistematizadas as respostas dos professores-mentores e dos jovens na avaliação sobre o Módulo Prático/Mentoria, realizada após o encerramento das atividades.

A aplicação dos questionários de avaliação para jovens e professores foi realizada *on-line* utilizando a plataforma *Survey Monkey*. O questionário foi enviado para os 27 projetos que ingressaram no Módulo Prático na categoria de mentoria, e 17 responderam à avaliação ou 63% de respostas. Já com relação aos professores mentores, foram enviados 12 convites de avaliação, respondidos por 7 professores, responsáveis pela mentoria de um total de 15 projetos.

Os questionários foram enviados no dia 3 de setembro de 2019 e os jovens e mentores tiveram uma semana para responder. Durante este período foram enviados 3 e-mails de lembretes para os que ainda não tinham respondido.

No geral, a categoria de mentoria do Módulo Prático foi bem avaliada pela maioria dos jovens, com críticas pontuais, sobretudo relacionadas à pouca afinidade dos mentores com as áreas dos projetos. Com relação a este ponto, dado que os relatórios parciais também mostraram que os mentores estavam focados em montar um plano de negócios para os projetos, uma recomendação para uma

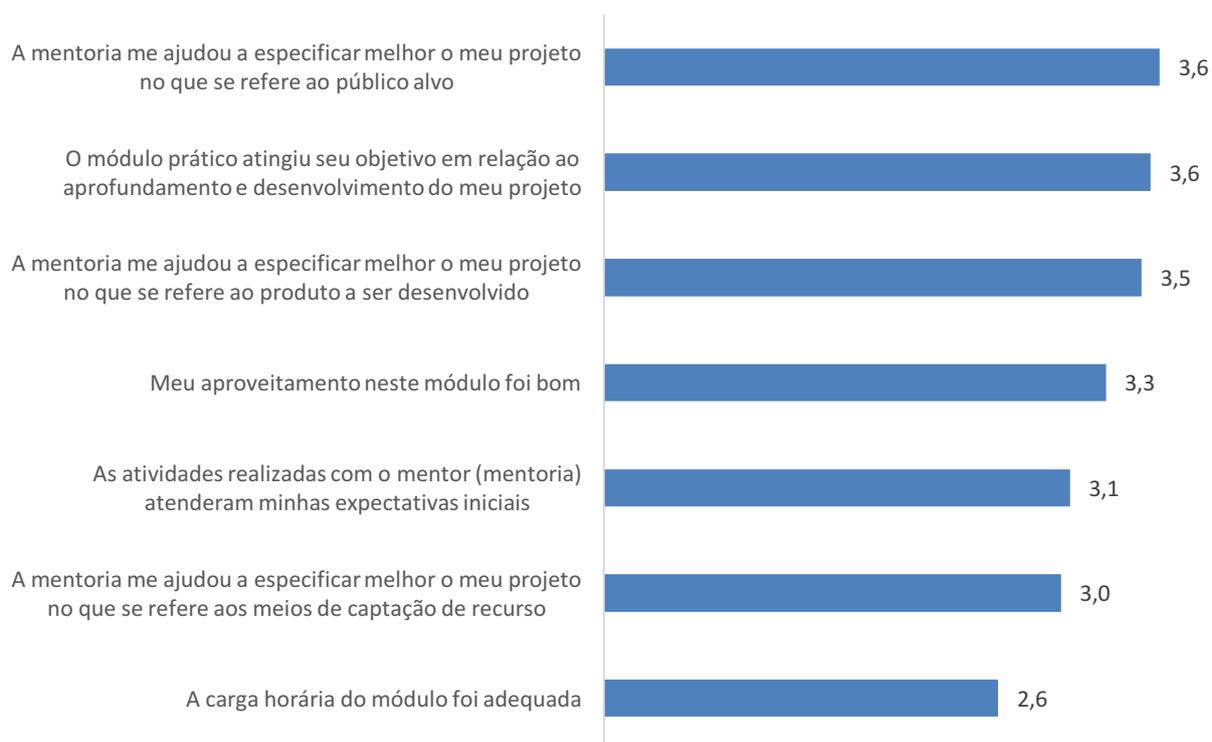
próxima edição seria um maior esclarecimento para os alunos sobre o foco da mentoria, caso este modelo seja mantido, a fim de um maior alinhamento de expectativas.

1) Resultados obtidos pela aplicação dos questionários de avaliação dos jovens

Primeiramente, foi pedido aos jovens que colocassem seu grau de concordância às afirmações apresentadas sobre o processo de mentoria (Discordo plenamente; Discordo parcialmente; Concordo parcialmente; Concordo plenamente).

Analisando o gráfico 1 no qual foram aplicadas notas/pesos aos itens, gerando notas de 1 a 4, observamos primeiramente que todos os itens foram muito bem avaliados, com uma nota média não menor do que 3,1. A tabela A1, no anexo deste documento, mostra a distribuição das respostas em cada item, sobre a qual serão tecidas algumas considerações.

Gráfico 01: Avaliação dos jovens de itens referentes ao Módulo Prático- Mentoria



Os itens relacionados à especificação do projeto em relação ao público alvo e ao produto a ser desenvolvido foram muito bem avaliados pelos jovens. Quase a totalidade dos jovens (com duas exceções) disse concordar que o processo de mentoria ajudou nestes itens e a totalidade deles disse concordar que o módulo atingiu seu objetivo de aprofundamento e desenvolvimento do projeto.

Sobre o aproveitamento do Módulo pelos jovens, apenas um jovem discordou que seu aproveitamento tenha sido bom, mas mais da metade (53%) disse concordar parcialmente com esta afirmação.

Quanto às atividades realizadas com o mentor, 76% dos jovens disseram concordar (plenamente ou parcialmente) que suas expectativas foram atendidas.

Quanto à especificação do projeto no que se refere aos meios de captação de recursos, quatro jovens discordaram plenamente que o processo de mentoria tenha ajudado. Por fim, o item com a avaliação mais baixa foi a carga horária, considerada adequada por 58% dos jovens.

Na questão seguinte da avaliação, foi pedido que os jovens descrevessem como foi a experiência da mentoria para eles, destacando quais foram os seus principais desafios, dificuldades e avanços. Como as respostas variam muito de um projeto para o outro, elas estão transcritas na íntegra no anexo deste documento (tabela A2). Em seguida serão traçadas algumas considerações gerais sobre as respostas.

Em metade das descrições, o processo de mentoria foi citado como central para o aprimoramento do projeto no que se refere ao seu plano de negócios (marketing, custos, formato comercial), o que está alinhado com os relatos da primeira avaliação realizada no Módulo, onde a maioria dos jovens citou o método de plano de negócios CANVAS como uma das principais atividades que estavam realizando. Porém, ainda que esta atividade tenha sido descrita como bastante importante por parte dos jovens, alguns (5) disseram ter sentido falta de uma mentoria mais voltada para o tema dos projetos, com professores das respectivas áreas, que pudessem trabalhar temas mais específicos, como por exemplo, voltados para o orçamento. Em três casos, o pouco tempo junto aos mentores também foi criticado. A seguir alguns exemplos de declarações:

Gostei bastante da experiência da mentoria. No início estava esperando que fosse mais voltada para o desenvolvimento do projeto no seu teor técnico audiovisual (roteiro, questões de fotografia, produção etc), porém acabou sendo mais voltado para o desenvolvimento de marketing (definição de público-alvo, canais de relacionamento etc), o que considerei muito útil, pois não pensávamos nesses pontos anteriormente. Pensar no nosso projeto nesses quesitos se mostrou um desafio para a gente, mas trouxe muitos avanços.

A mentoria só não foi tão satisfatória pelo mentor designado não ser da área de atuação que o projeto aborda, dificultando um pouco as coisas para nos entendermos. Porém ele nos fez enxergar o projeto como um produto de fato, nos ajudando a filtrar público alvo, objetivos e continuidade do projeto após realizado, por exemplo. Houve vezes que não conseguimos nos comunicar, acabando por ter apenas 3 encontros.

A mentoria junto ao professor foi de bastante utilidade para o meu projeto e acredito que tenha rendido bastante. As atividades que ocorreram durante o período, porém, poderiam ter sido melhor planejadas e avisadas com antecedência, respeitando a agenda das pessoas que participaram do módulo.

A questão seguinte pedia que jovens avaliassem o desenvolvimento do seu projeto ao longo desse período, descrevendo quais foram os principais aprendizados adquiridos nessa etapa e que foram aplicados na concepção e melhoria do projeto (tabela A3).

Novamente, a maioria dos jovens, 70%, citou o plano de negócios realizado para o projeto e seus desdobramentos dentro as respectivas áreas, como mostram os exemplos abaixo:

Pude entender o projeto como um plano de negócio, cobrindo brechas do mercado, atendendo necessidades do meu público, traçando estratégias para alcança-lo da melhor forma, entendendo seus

hábitos de consumo e estabelecendo possibilidades de parcerias. Tudo isso destrinchado em um plano de operações que cobrem todos os estágios de produção.

O foco e a busca pelo melhor modelo de negócios foram as melhores coisas que consegui desenvolver na mentoria.

Em seguida, foi pedido aos jovens que descrevessem as principais alterações que o projeto sofreu ao longo do Módulo Prático (tabela A4). Em dois casos, os jovens disseram que o projeto mudou totalmente e em um caso que não houve nenhuma mudança. Três jovens disseram que o projeto passou a ter mais foco depois da mentoria e três citaram mudanças com relação aos dados do projeto como o público-alvo e os custos. Em quatro casos os jovens disseram que o projeto adquiriu um formato mais comercial e com uma visão de longo prazo a partir do plano de negócios e, em três casos, os jovens relataram mudanças de linguagem ou mudança nos personagens do projeto.

2) Avaliação do Programa Sampa Criativa

As três últimas questões da avaliação pediam que os jovens que fizeram todos os módulos do Programa, avaliassem este como um todo. Na primeira questão, foi pedido para que os jovens refletissem sobre como entraram e como estão saindo (tabela A5). Entre as respostas dos jovens que completaram o processo de mentoria, o aprendizado e o amadurecimento trazidos pelo programa, além dos contatos e relações durante o processo, foram destaque, como mostram os exemplos abaixo:

Entre bem aberta, ainda não me sentia segura pra tocar o meu sonho. Estou saindo enriquecida pelas tantas vivências e trocas com as pessoas incríveis que tive o prazer de conhecer graças a essa oportunidade.

O processo todo foi muito importante e superou demais as minhas expectativas. Apesar de ter algumas ressalvas em relação a alguns pontos. Como um todo, foi muito prazeroso. Gostei muito do módulo teórico no Senac, o módulo prático foi espetacular com a afro educação, construímos laços que vamos levar para além do sampa criativa. Foi ótimo conhecer e fazer tantos novos contatos.

Pessoalmente, eu estava bem desanimada por estar fora do mercado, me sentindo desatualizada e participar do programa trouxe de volta meu ânimo, minha autoestima. Minha paixão pelo audiovisual foi renovada, espero em breve estar no mercado produzindo.

Entre curioso e aberto para o aprendizado. Saio com um conhecimento maior e mais maduro quanto a projetos e ideias.

A questão seguinte pedia que os jovens elencassem 3 pontos fortes e 3 pontos fracos do programa (tabela A6). Os itens que apareceram com maior frequência no caso dos pontos fortes foram: o processo de mentoria, sobretudo o piching (9 vezes), a oportunidade oferecida pelo programa para jovens de baixa renda (5), a qualidade dos professores (4), a divisão do Programa em módulos (4) e o acompanhamento e suporte oferecido aos jovens durante o Programa (5). No caso dos pontos fracos, problemas de comunicação interna do programa, como por exemplo, avisos de última hora e atrasos no cronograma foram os itens que apareceram com mais frequência (10 vezes), seguido por problemas de organização (4), questões relacionadas ao módulo específico (4), ao horário das aulas

(4) e ao acesso limitado às instalações da ESPM. A falta de ajuda de custo para o transporte e alimentação durante o Programa também apareceu (5 vezes) como um dos pontos fracos do programa. A íntegra das respostas segue anexa.

Finalmente, foi perguntado aos jovens se o Programa atendeu às suas expectativas iniciais (tabela A7). A maioria dos jovens (70%) respondeu essa pergunta de forma positiva: 10 jovens responderam que o programa atendeu às suas expectativas e 2 jovens disseram que foram superadas). Em três outros casos, os jovens pontuaram que suas expectativas foram parcialmente atendidas e em um caso o jovem disse que não, “pois queria uma oportunidade para entrar no mercado que não ocorreu”. Seguem alguns exemplos:

Superou, pois como papel formativo cumpre sua função de nos introduzir a eixos norteadores do audiovisual com a possibilidade de desenvolver projetos próprios e conferir a eles viabilidade técnica e operacional, e o saldo final é muito positivo.

Olha... mais ou menos, viu... mas assim, no mais amei a oportunidade e me sinto muito mais enriquecida pela vivência do que qualquer outra coisa. Confesso que logo no começo não sabia muito o que esperar e a primeira etapa do projeto, achei bem ok! Como a segunda etapa foi muito maravilhosa pra mim, apesar das falhas, elevei as expectativas pra última etapa, que foi quando houve uma queda na qualidade do desenvolvimento. Mas sou grata pela atenção e oportunidade.

3) Resultados obtidos pela aplicação dos questionários de avaliação dos mentores

A avaliação dos professores mentores teve um total de 7 respondentes. Na tabela abaixo o número de projetos mentorados por eles:

Tabela 01: Professores respondentes e número de projetos mentorados

Professores responsáveis por 1 projeto	3
Professores responsáveis por 2 projetos	1
Professores responsáveis por 3 projetos	2
Professores responsáveis por 4 projetos	1
Total de professores respondentes	7
Total de projetos mentorados pelos respondentes	15

A primeira questão era sobre o tempo de duração do processo de mentoria, se este foi suficiente para realizar as atividades propostas e avançar para outras ideias surgidas no processo. Nesta questão, apenas um respondente disse ter achado que o tempo foi insuficiente, especialmente pela quebra no cronograma ocorrida durante as férias de julho.

A questão seguinte pedia que os professores descrevessem resumidamente sua experiência no processo de mentoria. Com exceção de um respondente, a maioria das respostas traz experiências bastante positivas e elogios ao desempenho dos alunos. Os relatos, no entanto, são bastante

distintos entre os mentores, assim como os relatos das considerações, pontos fortes e pontos fracos, solicitados na questão seguinte, de modo que serão apresentados na íntegra a seguir.

Tabela 2: Descrição da experiência, pontos fortes e pontos fracos do processo de mentoria pelos professores respondentes da avaliação

Respostas	Experiência	Considerações
1	Complexa essa pergunta, especialmente porque as meninas vieram com uma proposta muito fechada do que queriam. O projeto final teve algumas mudanças importantes no roteiro, mas elas insistiram em orçar (e apresentar) a série completa, mesmo eu insistindo que mostrar um projeto mais simples, apenas do piloto nesse primeiro momento, seria melhor. Por inúmeras razões, mas o projeto teve fôlego e foi bem conduzido, por mim e por elas.	O tempo foi o ponto mais crítico no processo, além é claro da ansiedade em formatar rapidamente um produto final a contento - acho que isso se inclui no quesito tempo também. O orçamento também foi um ponto bem importante, mas tivemos ajuda da profª Neusa, essencial. A troca foi o ponto forte, acredito que as meninas saíram muito mais confiantes e maduras - empoderadas no processo e conscientes do árduo trabalho que é se envolver com projetos audiovisuais. Foi uma grata descoberta pra mim, espero que pra elas também.
2	A evolução dos alunos foi bastante positiva.	Revisão dos conceitos aos alunos. Experiência prática, proporcionando profunda reflexão por parte dos estudantes.
3	Auxiliei o aluno na reestruturação da proposta do projeto inicial, que estava muito ampla e pouco concreta. Incentivei o aluno a ir a campo para entrar em contato com a temática e definir personagens reais que pudessem contribuir com a ideia. Neste processo, o foco inicial do projeto acabou sendo alterado, e o aluno aprendeu que fazer documentário implica entrar em contato e pesquisar não apenas em documentos (na internet), mas ir a campo e descobrir a melhor maneira de construir a realidade que pretende retratar no filme. O aluno também conseguiu ter uma visão mais ampla sobre a viabilidade comercial da proposta, que de um simples curta documentário, passou a ser uma série documental, com proposta de produção de projeto piloto, para ser viabilizado em festivais e comercializado em plataformas on demand.	Pontos Fracos: - falta de repertório do aluno, tanto para a concepção de projetos audiovisuais como da parte relacionada a modelo de negócio; - Aluno desenvolvia várias atividades paralelas (universidade, cursos e outros projetos audiovisuais) e não tinha tempo hábil para se dedicar de forma efetiva ao projeto proposto, o que as vezes atrasava as entregas; - cumprimento com as atividades previstas no cronograma. Pontos Fortes -entrou em contato com uma bibliografia da área de documentário e ampliou seu repertório audiovisual; - compreensão mais sistematizada do mercado de produção e distribuição audiovisual; - aluno foi a campo e conheceu a realidade que pretendia retratar de uma maneira mais realista e eficaz; - entrou em contato com possíveis personagens no seu cotidiano, o que permitiu a experiência empírica de se fazer documentário; - Conseguiu evoluir a ideia inicial e trazer uma proposta possível de ser viabilizada.
4	Tive dois orientandos que realmente se dedicaram na etapa final, seguindo orientações e propostas. Uma desapareceu.	O ponto forte foi as oficinas ofertadas para os alunos sobre pitching

5	<p>O projeto seria transmídia, diante da leitura da proposta adequamos para um documentário. O motivo da mudança foram as limitações de equipamento que a nossa colaboradora tinha. A condução da pesquisa e da montagem do roteiro ajudou e muito a nossa colaboradora. ela saiu da ideia, ou storyline, para uma estrutura de roteiro em 10 horas de orientação.</p>	<p>Pontos fortes: contato com ótimos profissionais de audiovisual da ESPM. Pontos fracos: não acompanhar o colaborador até a exibição do documentário.</p>
6	<p>As conversas foram boas, o projeto melhorou, mas mentorado não formalizou um projeto final</p>	<p>...</p>
7	<p>Experiência muito produtiva e estimulante, em que a postura dos alunos foi fundamental na melhoria dos produtos por eles propostos.</p>	<p>Pontos fortes: ideias originais, com potencial de mercado e de geração de caixa. Pontos críticos: demora para informar sobre o processo de avaliação dos alunos no pitching.</p>

4. Lista de documentos anexos

- Anexo 1_email consulta modulo pratico
- Anexo 2.1_ModPratico_atividadesremuneradas_selecionados_Afroeducacao
- Anexo 2.2_ModPratico_atividadesremuneradas_selecionados_Fluxgames
- Anexo 2.3_ModPratico_atividadesremuneradas_selecionados_MXR
- Anexo 2.4_ModPratico_atividadesremuneradas_selecionados_Noegenesis
- Anexo 2.5_ModPratico_atividadesremuneradas_selecionados_Pretaporte
- Anexo 2.6_ModPratico_atividadesremuneradas_selecionados_Pushstart
- Anexo 2.7_ModPratico_atividadesremuneradas_selecionados_SangueTV
- Anexo 2.8_ModPratico_atividadesremuneradas_selecionados_StudioCasca
- Anexo 3_Atividadesremuneradas_email selecionados
- Anexo 4_Atividadesremuneradas_email não selecionados
- Anexo 5_Atividadesremuneradas_email para empresas_planilha de acompanhamento
- Anexo 6_Atividadesremuneradas_email para jovens_planilha de acompanhamento
- Anexo 7.1_relatório das EMPRESAS de avaliação individual dos jovens em atividades remuneradas - Formulários Google
- Anexo 7.2_relatório das EMPRESAS de avaliação individual dos jovens em atividades remuneradas (respostas)
- Anexo 8.1_relatório dos JOVENS em atividades remuneradas - INDIVIDUAL - Formulários Google
- Anexo 8.2_relatório dos JOVENS em atividades remuneradas - INDIVIDUAL (respostas)
- Anexo 9.1_planilha_controle_ativ. remuneradas_afroeducacao_empresas_adriana
- Anexo 9.2_planilha_controle_ativ. remuneradas_afroeducacao_empresas_leonardo
- Anexo 9.3_planilha_controle_ativ. remuneradas_afroeducacao_empresas_milena
- Anexo 9.4_planilha_controle_ativ. remuneradas_afroeducacao_empresas_nathalia
- Anexo 9.5_planilha_controle_ativ. remuneradas_afroeducacao_jovens_adriana
- Anexo 9.6_planilha_controle_ativ. remuneradas_afroeducacao_jovens_leonardo
- Anexo 9.7_planilha_controle_ativ. remuneradas_afroeducacao_jovens_milena
- Anexo 9.8_planilha_controle_ativ. remuneradas_afroeducacao_jovens_nathalia
- Anexo 9.9_planilha_controle_ativ. remuneradas_fluxgames_empresas_daniel
- Anexo 9.10_planilha_controle_ativ. remuneradas_fluxgames_empresas_eric
- Anexo 9.11_planilha_controle_ativ. remuneradas_fluxgames_empresas_fernanda
- Anexo 9.12_planilha_controle_ativ. remuneradas_fluxgames_empresas_jean
- Anexo 9.13_planilha_controle_ativ. remuneradas_fluxgames_jovens_daniel
- Anexo 9.14_planilha_controle_ativ. remuneradas_fluxgames_jovens_eric
- Anexo 9.15_planilha_controle_ativ. remuneradas_fluxgames_jovens_fernanda
- Anexo 9.16_planilha_controle_ativ. remuneradas_fluxgames_jovens_jean
- Anexo 9.17_planilha_controle_ativ. remuneradas_mxr_empresas_arthur
- Anexo 9.18_planilha_controle_ativ. remuneradas_mxr_empresas_beatriz

- Anexo 9.19_planilha_controle_ativ. remuneradas_mxr_empresas_camila
- Anexo 9.20_planilha_controle_ativ. remuneradas_mxr_empresas_johnatan
- Anexo 9.21_planilha_controle_ativ. remuneradas_mxr_jovens_arthur
- Anexo 9.22_planilha_controle_ativ. remuneradas_mxr_jovens_beatriz
- Anexo 9.23_planilha_controle_ativ. remuneradas_mxr_jovens_camila ghendov
- Anexo 9.24_planilha_controle_ativ. remuneradas_mxr_jovens_johnatan
- Anexo 9.25_planilha_controle_ativ. remuneradas_noegenesis_empresas_janaina
- Anexo 9.26_planilha_controle_ativ. remuneradas_noegenesis_empresas_leticia
- Anexo 9.27_planilha_controle_ativ. remuneradas_noegenesis_empresas_lia
- Anexo 9.28_planilha_controle_ativ. remuneradas_noegenesis_empresas_yuri
- Anexo 9.29_planilha_controle_ativ. remuneradas_noegenesis_jovens_janaina
- Anexo 9.30_planilha_controle_ativ. remuneradas_noegenesis_jovens_leticia
- Anexo 9.31_planilha_controle_ativ. remuneradas_noegenesis_jovens_lia
- Anexo 9.32_planilha_controle_ativ. remuneradas_noegenesis_jovens_yuri
- Anexo 9.33_planilha_controle_ativ. remuneradas_pretaporte_empresas_diana
- Anexo 9.34_planilha_controle_ativ. remuneradas_pretaporte_empresas_joão paulo
- Anexo 9.35_planilha_controle_ativ. remuneradas_pretaporte_empresas_pedro henrique
- Anexo 9.36_planilha_controle_ativ. remuneradas_pretaporte_empresas_tais
- Anexo 9.37_planilha_controle_ativ. remuneradas_pretaporte_jovens_diana
- Anexo 9.38_planilha_controle_ativ. remuneradas_pretaporte_jovens_joão paulo
- Anexo 9.39_planilha_controle_ativ. remuneradas_pretaporte_jovens_pedro henrique
- Anexo 9.40_planilha_controle_ativ. remuneradas_pretaporte_jovens_tais
- Anexo 9.41_planilha_controle_ativ. remuneradas_pushstart_empresas_bruna
- Anexo 9.42_planilha_controle_ativ. remuneradas_pushstart_empresas_elitom
- Anexo 9.43_planilha_controle_ativ. remuneradas_pushstart_empresas_jessica
- Anexo 9.44_planilha_controle_ativ. remuneradas_pushstart_empresas_murillo
- Anexo 9.45_planilha_controle_ativ. remuneradas_pushstart_jovens_bruna
- Anexo 9.46_planilha_controle_ativ. remuneradas_pushstart_jovens_elitom
- Anexo 9.47_planilha_controle_ativ. remuneradas_pushstart_jovens_jessica
- Anexo 9.48_planilha_controle_ativ. remuneradas_pushstart_jovens_murillo
- Anexo 9.49_planilha_controle_ativ. remuneradas_sanguetv_empresas_adriano
- Anexo 9.50_planilha_controle_ativ. remuneradas_sanguetv_empresas_danielle
- Anexo 9.51_planilha_controle_ativ. remuneradas_sanguetv_empresas_filipe
- Anexo 9.52_planilha_controle_ativ. remuneradas_sanguetv_empresas_izabella
- Anexo 9.53_planilha_controle_ativ. remuneradas_sanguetv_jovens_adriano
- Anexo 9.54_planilha_controle_ativ. remuneradas_sanguetv_jovens_danielle
- Anexo 9.55_planilha_controle_ativ. remuneradas_sanguetv_jovens_filipe
- Anexo 9.56_planilha_controle_ativ. remuneradas_sanguetv_jovens_izabella
- Anexo 9.57_planilha_controle_ativ. remuneradas_studio_empresas_bianca
- Anexo 9.58_planilha_controle_ativ. remuneradas_studio_empresas_felipe

- Anexo 9.59_planilha_controle_ativ. remuneradas_studio_empresas_francisco
- Anexo 9.60_planilha_controle_ativ. remuneradas_studio_empresas_victor
- Anexo 9.61_planilha_controle_ativ. remuneradas_studio_jovens_bianca
- Anexo 9.62_planilha_controle_ativ. remuneradas_studio_jovens_felipe
- Anexo 9.63_planilha_controle_ativ. remuneradas_studio_jovens_francisco
- Anexo 9.64_planilha_controle_ativ. remuneradas_studio_jovens_victor
- Anexo 10_email para inscrição dos projetos na mentoria
- Anexo 11.1_Inscrição de projetos para Mentoria na ESPM - Módulo Prático - Formulários Google
- Anexo 11.2_Inscrição de projetos para Mentoria na ESPM - Módulo Prático (Responses)
- Anexo 12_email para divulgação dos mentores e planilha de acompanhamento
- Anexo 13.1_Formulário de acompanhamento das atividades autônomas dos jovens – MENTORIA - Formulários Google
- Anexo 13.2_Formulário de acompanhamento das atividades autônomas dos jovens – MENTORIA (respostas)
- Anexo 14.1_Relatório mensal referente aos projetos mentorados - MENTORIA - Formulários Google
- Anexo 14.2_Relatório mensal referente aos projetos mentorados - MENTORIA (respostas)
- Anexo 15.1_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P1_jovens
- Anexo 15.2_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P1_professor
- Anexo 15.3_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P2_jovens
- Anexo 15.4_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P2_professor
- Anexo 15.5_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P3_jovens
- Anexo 15.6_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P3_professor
- Anexo 15.7_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P4_jovens
- Anexo 15.8_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P4_professor
- Anexo 15.9_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P5_jovens
- Anexo 15.10_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P5_professor
- Anexo 15.11_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P6_jovens
- Anexo 15.12_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P6_professor
- Anexo 15.13_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P7_jovens
- Anexo 15.14_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P7_professor
- Anexo 15.15_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P8_jovens
- Anexo 15.16_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P8_professor
- Anexo 15.17_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P9_jovens
- Anexo 15.18_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P9_professor
- Anexo 15.19_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P10_jovens
- Anexo 15.20_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P10_professor
- Anexo 15.21_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P11_jovens
- Anexo 15.22_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P11_professor

- Anexo 15.23_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P12_jovens
- Anexo 15.24_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P12_professor
- Anexo 15.25_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P13_jovens
- Anexo 15.26_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P13_professor
- Anexo 15.27_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P14_jovens
- Anexo 15.28_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P14_professor
- Anexo 15.29_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P15_jovens
- Anexo 15.30_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P15_professor
- Anexo 15.31_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P16_jovens
- Anexo 15.32_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P16_professor
- Anexo 15.33_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P17_jovens
- Anexo 15.34_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P17_professor
- Anexo 15.35_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P18_jovens
- Anexo 15.36_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P18_professor
- Anexo 15.37_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P19_jovens
- Anexo 15.38_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P19_professor
- Anexo 15.39_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P20_jovens
- Anexo 15.40_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P20_professor
- Anexo 15.41_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P21_jovens
- Anexo 15.42_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P21_professor
- Anexo 15.43_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P22_jovens
- Anexo 15.44_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P22_professor
- Anexo 15.45_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P23_jovens
- Anexo 15.46_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P23_professor
- Anexo 15.47_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P24_jovens
- Anexo 15.48_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P24_professor
- Anexo 15.49_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P25_jovens
- Anexo 15.50_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P25_professor
- Anexo 15.51_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P26_jovens
- Anexo 15.52_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P26_professor
- Anexo 15.53_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P27_jovem
- Anexo 15.54_PLANILHA_CONTROLE_MENTORIA_P27_professor
- Anexo 16_Listas de presença
- Anexo17_Avaliacao final do Modulo Pratico

RELATÓRIO CIRCUITO SPCINE 2019

1. Introdução

Este relatório tem como objetivo expor os resultados do Circuito Spcine no ano de 2019. Foram considerados dados quantitativos de todas as salas do Circuito com base nos relatórios diários de público. Será apresentado um comparativo geral entre o público de 2019 e o de 2018, considerando o contexto do mercado cinematográfico no Brasil. Faremos também uma análise quantitativa de público por sala, com os aumentos e quedas em relação ao ano anterior, seguida de uma avaliação qualitativa que mostra os diferentes perfis que são levados em conta na programação.

2. Público final e dados gerais em 2019

Até o dia 8 de dezembro, quando se encerraram as atividades do Circuito Spcine, o público total das salas foi de 471.246 espectadores, com 8.735 sessões. Isso representa um aumento de 6,2% no total de público em comparação a 2018, com 10,7% de queda no número de sessões.

A queda no número de sessões se deve a dois motivos principais. O primeiro é que tivemos menos dias de programação em 2019, pois a data de início das atividades do Circuito Spcine foi na segunda quinzena de janeiro, com encerramento em 08 de dezembro. O segundo motivo para essa queda foi a quantidade de problemas que algumas salas enfrentaram, ocasionando o cancelamento de sessões. O CEU Paz, por exemplo, teve seu teatro interditado por problemas estruturais, o que nos deixou sem sessões desde o mês de janeiro. As salas do Cine Olido, CEU Jaçanã, CEU Jambeiro e CEU São Rafael também tiveram problemas técnicos, decorrentes do desgaste natural dos equipamentos. Por serem equipamentos de custo elevado, algumas salas acabaram passando mais tempo sem sessões.

Apesar disso, conseguimos garantir uma programação forte, que fez aumentar significativamente o público, ainda que com um menor número de sessões. A taxa de ocupação média do ano foi de 21% e o público mensal das salas foi superior a 40 mil espectadores por 9 meses seguidos, caindo apenas em dezembro, quando as atividades foram encerradas.

O comparativo de público mês a mês (abaixo) mostra que, embora o ano tenha começado em queda em relação aos números de público, especialmente pelo fato de o início das atividades ter sido mais tarde que nos anos anteriores, logo recuperamos. O destaque fica para os meses de maio a julho, que tiveram grande aumento de público, uma vez que tivemos o contrato da Disney vigente por todo o ano, diferentemente de 2018, e que fechamos contrato com a Warner.

	Janeiro	Fevereiro	Março	Abril	Mai	Junho	Julho	Agosto	Setembro	Outubro	Novembro	Dezembro	Total
2016			2,049	9,276	13,709	37,230	37,915	47,903	45,426	44,676	36,652	10,925	285,761
2017	24,630	25,963	50,258	38,422	61,210	45,992	49,047	42,159	55,169	36,646	37,579	7,112	474,187
2018	33,527	29,486	39,774	51,494	35,199	28,172	30,654	53,564	40,616	45,179	38,755	17,456	443,876
2019	13,767	24,252	45,582	40,862	49,485	41,199	49,576	52,404	49,636	51,305	42,176	11,002	471,246
% (2018-2019)	-59%	-18%	15%	-21%	41%	46%	62%	-2%	22%	14%	9%	-37%	6%

Os dois meses que tiveram maiores quedas, como explicado anteriormente, foram janeiro e dezembro, pois tivemos menos dias de programação nesses meses, quando comparados a 2018. As

outras quedas significativas foram em fevereiro e abril. Fevereiro é um mês naturalmente fraco para o Circuito Spcine, como mostram os números dos anos anteriores. Isso se deve, principalmente, ao fato de as escolas ainda não realizarem agendamentos das sessões neste mês. Como o nosso maior público é decorrente de escolas, a queda é natural. A queda em abril se deve ao fato de 2018 ter contado com um número particularmente forte no mês, uma vez que o público de abril se manteve superior a 40 mil espectadores.

3. Público por sala

Abaixo, temos uma tabela mostrando o público total por sala, com um comparativo entre 2018 e 2019:

Público	Total 2018	Total 2019	Variação
Biblioteca Roberto Santos	6,141	10,263	67.1%
CCSP - Sala Lima Barreto	29,372	28,426	-3.2%
CCSP - Sala Paulo Emílio	23,807	23,843	0.2%
CFC Cidade Tiradentes	40,664	42,443	4.4%
Cine Olido	24,825	19,779	-20.3%
CEU Aricanduva	18,946	21,625	14.1%
CEU Butantã	16,054	18,009	12.2%
CEU Caminho do Mar	17,500	21,132	20.8%
CEU Feitiço da Vila	23,656	27,644	16.9%
CEU Jaçanã	20,327	24,958	22.8%
CEU Jambeiro	21,680	16,426	-24.2%
CEU Meninos	18,141	24,681	36.1%
CEU Parque Veredas	27,553	34,448	25.0%
Ceu Paz	25,854	695	-97.3%
CEU Perus	27,655	37,729	36.4%
CEU Quinta do Sol	18,383	23,513	27.9%
CEU São Rafael	18,191	7,723	-57.5%
CEU Três Lagos	28,870	41,037	42.1%
CEU Vila Atlântica	16,671	21,830	30.9%
CEU Vila do Sol	19,586	25,042	27.9%
Público Total	443,876	471,246	6.2%

Como é possível perceber, nossas maiores quedas ocorreram nas salas que enfrentaram problemas técnicos, como explicado anteriormente. A única exceção é a sala Lima Barreto, do CCSP, que teve uma queda muito pequena.

O público da Biblioteca Roberto Santos foi o que apresentou maior variação positiva, comprovando que as nossas estratégias de mudança de programação, iniciadas em 2018, tiveram excelente resultado. A sala, que tinha uma média de 8,5 espectadores por sessão em 2018, teve 13,7 em 2019 e bateu todos os recordes de público mensais dos anos anteriores. A sessão Quarta na

Faixa, de exibição gratuita de filmes clássicos, contou com 726 pessoas, ou 7% do público total da sala no ano.

É importante destacar o aumento de público em algumas salas. Os CEUs Três Lagos e Vila Atlântica, que contaram com quedas em 2018, tiveram uma recuperação altíssima e bateram suas melhores marcas de público em 2019. Os CEUs Meninos e Perus também se destacam, por seus ganhos de público superiores a 35%. É importante destacar, também, que as duas salas que tiveram maior aumento de público em 2018, CFC Cidade Tiradentes e Paulo Emílio, conseguiram superar as marcas alcançadas naquele ano. A sala CFC Cidade Tiradentes tem a melhor taxa de ocupação de todo o Circuito Spcine, 41%.

4. Análise de perfil de cada sala

A partir dos resultados do ano de 2019, fizemos uma análise dos perfis de cada sala, com um comparativo em relação à análise feita em 2018. Com isso, podemos ter um cenário ainda mais completo, que nos indicará possíveis mudanças de programação em 2020. Abaixo, seguem detalhes de cada uma, à exceção da sala CCSP Lima Barreto, cuja programação é composta exclusivamente de mostras.

4.1. CEU Aricanduva (21.625):

Em 2018, verificamos que a sala tem muita força com animações. Em 2019, ano que contou com menos filmes do gênero, notamos que os filmes infantis mantiveram sua força. Entre os dez primeiros colocados em público, há 8 filmes infantis (sendo 4 animações) e 2 de ação. Filmes menos conhecidos, mesmo os indicados em premiações, costumam ir mal. Filmes independentes e dramas costumam ter desempenho fraco. Mostras, especialmente de curtas, têm desempenho deplorável.

Vale destacar o desempenho de Bacurau, que teve público acima da média da sala.

O maior público se mantém às **quartas-feiras**.

4.2. CEU Butantã (18.009):

Filmes infantis e filmes com divulgação mais forte costumam ir bem. Entre os dez primeiros, 7 são infantis (sendo 2 animações) e 3 são ações. Também nessa sala, **Bacurau** merece um destaque, por ter tido público acima da média. Filmes independentes e mostras vão mal.

Nessa sala, houve uma mudança de perfil de público segundo o dia da semana. Em 2018, os maiores públicos eram às **quartas-feiras**. Em 2019, houve um grande equilíbrio entre os três dias da semana, com um público ligeiramente maior aos **domingos**.

4.3. CEU Caminho do Mar (21.132):

Filmes infantis e filmes com divulgação mais forte costumam ir bem. Entre os dez primeiros, 8 são infantis (sendo 4 animações) e 2 são ações. Filmes independentes, mostras e filmes menos conhecidos vão mal.

O maior público ainda é o das **quartas-feiras**.

4.4. CEU Feitiço da Vila (27.644):

Filmes infantis vão bem. Entre os dez primeiros, há 8 filmes infantis (sendo 4 animações) e 2 ações. Mostras e filmes menos conhecidos tendem a ir mal. Vale destacar que filmes de terror tendem a ter bom desempenho, mesmo os menos famosos. Merece destaque também **Turma da Mônica: Laços**, que foi o filme mais visto nessa sala.

Houve mudança de perfil de público segundo o dia da semana. O maior público é às **quartas-feiras**, diferentemente do ano passado, quando havia um certo equilíbrio entre os três dias.

4.5. CEU Jaçanã (24.958):

Filmes infantis vão bem. Entre os dez primeiros, há 9 filmes infantis (sendo 5 animações) e 1 ação. Filmes de terror têm bom desempenho, desde que sejam mais conhecidos. Filmes independentes, filmes menos conhecidos e mostras, especialmente de curtas, tendem a ir mal. **Turma da Mônica: Laços** também merece destaque nessa sala, tendo público mais de 20% superior ao segundo colocado, **O Rei Leão**.

De longe, os maiores públicos se mantêm às **quintas-feiras**.

4.6. CEU Jambreiro (16.426):

Filmes com divulgação mais forte, em geral, vão bem. Vale destacar os filmes de **animação e alguns de terror**. Entre os dez primeiros, há 8 filmes infantis (sendo 5 animações) e 2 ações. Filmes independentes, filmes menos conhecidos e mostras, especialmente de curtas, tendem a ir mal. Merece destaque uma animação brasileira que foi excepcionalmente bem nessa sala. **Tito e os Pássaros** teve o 11º maior público e a maior média de espectadores por sessão. **Bacurau** também se destacou por ter uma média de público superior à da sala.

De longe, os maiores públicos continuam sendo às **quartas-feiras**.

4.7. CEU Meninos (24.681):

Filmes infantis, especialmente animações, costumam ir bem. Entre os 10 primeiros, 9 são infantis (sendo 4 animações) e 1 é ação (**Vingadores: Ultimato**, em 9º lugar). Filmes independentes, filmes menos conhecidos e mostras tendem a ir mal, embora tenha havido algumas boas sessões de mostras infantis. Filmes de terror e filmes com maior divulgação têm bom desempenho. Além de **Turma da Mônica: Laços**, maior público da sala, merece destaque o filme infantil brasileiro **Sobre Rodas**, que foi o 10º mais visto, à frente de vários filmes de super-herói.

De longe, os maiores públicos continuam sendo às **quartas-feiras**.

4.8. CEU Parque Veredas (34.448):

Filmes infantis, especialmente animações, e filmes com divulgação mais forte costumam ir bem. Entre os dez primeiros, há 8 filmes infantis (sendo 4 animações) e 2 ações. Filmes independentes, filmes menos conhecidos e mostras, especialmente de curtas, tendem a ir mal. Um destaque é **Meu Amigo Vampiro**, animação que ficou em 9º lugar, à frente de vários filmes de super-herói, o que mostra que a sala tem um público forte até para animações menos famosas.

De longe, os maiores públicos continuam sendo às **quartas-feiras**.

4.9. CEU Paz (695):

Devido à interdição do teatro do CEU, só foram realizadas 21 sessões esse ano, número muito baixo para podermos avaliar se houve mudanças no perfil de público.

4.10. CEU Perus (37.729):

Filmes com divulgação mais forte, em geral, vão bem. Entre os dez primeiros, há 6 filmes infantis (sendo 3 animações) e 4 ações (todas de super-herói). Filmes de terror também merecem destaque. Filmes independentes, filmes menos conhecidos e mostras, especialmente de curtas, costumam ir terrivelmente mal. Vale destacar a sessão especial do filme **O Tradutor**, com a presença do ator Rodrigo Santoro, que atingiu a ocupação máxima da sala.

Houve uma mudança de perfil de público quanto ao dia da semana. Ao invés das **quartas-feiras**, a sala teve seu melhor público em 2019 aos **domingos**, dado que ressalta a forte ocupação da sala por parte da comunidade.

4.11. CEU Quinta do Sol (23.513):

Filmes infantis e com divulgação mais forte costumam ir bem. Entre os dez primeiros, 8 são infantis (sendo 4 animações) e 2 são ações. Filmes de terror também têm bom desempenho. Filmes independentes, filmes menos conhecidos e mostras, especialmente de curtas, costumam ir mal, apesar de haver algumas mostras infantis com bom público. Além de **Turma da Mônica: Laços**, maior público da sala, merecem destaque as animações em geral, que contam com grande público.

Os maiores públicos se mantêm às **quartas-feiras**.

4.12. CEU São Rafael (7.723):

Apesar de essa sala ter ficado parada por aproximadamente a metade do ano, é possível fazermos uma análise com base nas sessões realizadas.

Animações e filmes de terror costumam ir bem, além dos **filmes com maior divulgação**. Dentre os dez primeiros filmes, há 8 infantis (sendo 5 animações e 1 sessão de mostra de curtas) e 2 ações. Em geral, o público é meio homogêneo.

O maior público continua sendo o das **quartas-feiras**.

4.13. CEU Três Lagos (41.037):

Filmes infantis e filmes com divulgação mais forte vão bem. Terror também costuma ir bem. Entre os dez primeiros, há 6 infantis (sendo 3 animações) e 4 ações (todas de super-herói). Vale mencionar que algumas **sessões especiais** tiveram bom público. Os filmes independentes, os menos famosos e as mostras costumam ir mal. Um destaque é **Aquaman**, que ficou em 6º lugar nessa sala, quando não conseguiu ficar entre os dez primeiros nas outras. Também vale mencionar que essa é a segunda sala da história do Circuito Spcine a ultrapassar a marca de 40 mil espectadores em um ano.

Os maiores públicos continuam sendo às **quintas-feiras**.

4.14. CEU Vila Atlântica (21.830):

Filmes infantis costumam ir bem, assim como filmes de maior divulgação. Filmes de terror também têm bom desempenho. 8 entre os dez primeiros são infantis (sendo 5 animações) e os outros dois são filmes de ação. Filmes independentes, filmes menos conhecidos e mostras costumam ir mal, apesar de algumas mostras infantis terem tido bom desempenho.

Embora haja um equilíbrio entre quintas e quartas, os maiores públicos se mantêm às **quintas-feiras**.

4.15. CEU Vila do Sol (25.042):

Filmes infantis e filmes com divulgação mais forte costumam ir bem. Filmes de terror, mesmo os menos conhecidos, podem ter bom desempenho. Entre os dez primeiros, 8 são infantis (sendo 4 animações) e 2 são ações. Filmes independentes, filmes menos conhecidos e mostras, especialmente de curtas, costumam ir mal. Dois destaques dessa sala são o campeão de público, **Turma da Mônica: Laços**, com 23,5% a mais do que o segundo colocado (**Toy Story 4**), e **Bacurau**, que teve média de público superior à da sala.

Os maiores públicos, de longe, são às **quartas-feiras**, o que mostra uma mudança em relação a 2018, quando havia um equilíbrio entre quintas e quartas.

4.16. CFC Cidade Tiradentes (42.443):

Filmes com divulgação mais forte, em geral, vão bem, de quaisquer gêneros. Vale destacar os filmes de terror, que não entram no Top 10, mas têm altas médias de público por sessão. Entre os dez primeiros, há 7 filmes infantis (sendo 3 animações) e 3 filmes de ação, todos de super-herói. Mostras e filmes menos conhecidos tendem a ir mal. Vale destacar que, pelo segundo ano consecutivo, essa sala superou a marca de 40 mil espectadores.

O maior público é aos **domingos**, sendo o segundo maior aos **sábados**. Isso mostra uma inversão em relação ao ano passado, mas reforça que o fim de semana concentra a maior parcela de público dessa sala. A sala da Cidade Tiradentes, assim como o CEU Perus, possui uma alta ocupação da comunidade em suas sessões.

4.17. Cine Olido (19.779):

Apesar de ter contado com um número menor de sessões devido a problemas técnicos, é possível fazer uma análise dessa sala.

Os filmes com maior público costumam ser **independentes, ganhadores de prêmios, indicados ao Oscar ou que apresentam temas mais ligados a diversidade**. Entre os dez primeiros, todos se enquadram nessas categorias. **Mostras** tendem a ir muito bem. Os destaques ficam por conta de **Bacurau**, maior público da sala, mesmo com um número menor de sessões, e os Festivais In-Edit, Mix Brasil, e a Mostra Mosfilm de Cinema Soviético e Russo.

De longe, os maiores públicos continuam sendo aos **sábados**.

4.18. CCSP - Sala Paulo Emílio (23.843):

Os filmes com maior público costumam ser **independentes, ganhadores de prêmios ou indicados ao Oscar**. Entre os dez primeiros, todos se enquadram nessas categorias. Um destaque é “Cafarnaum”, drama franco-libanês que ficou em primeiro lugar no ranking. Um outro destaque importante é **Bacurau**, o quarto filme mais visto na sala. Por uma questão de grade, **Bacurau** acabou sendo exibido na sala Lima Barreto, também do CCSP, por uma semana. Somando-se o público das duas salas, tem-se que esse foi o filme mais visto no CCSP, com 1.016 espectadores, 25% a mais que **Cafarnaum**. **Mostras** tendem a ir muito bem. Filmes independentes menos famosos tendem a não ir tão bem.

Os maiores públicos são aos **sábados e domingos**.

4.19. Biblioteca Roberto Santos (10.263):

O público é bem homogêneo. Em geral, vão melhor os **filmes infantis e alguns independentes**. Ainda assim, o público costuma ser baixo, embora com um aumento extremamente significativo em 2019. Entre os dez primeiros filmes, há 8 infantis (sendo 3 animações), 1 drama (Era Uma Vez em... Hollywood) e uma ficção científica (Bacurau). Os grandes destaques ficam por conta de **Bacurau**, que teve o maior público da história da sala, e do Festival Varilux de Cinema Francês, que teve várias sessões com altas médias de público.

Vale destacar que outras mostras vão bem, com destaque para o Festival Boca do Inferno, que também teve excelente média de público por sala. Também se destacou a sessão Quarta na Faixa, que mantém excelentes resultados.

Os maiores públicos são aos **sábados e domingos**. É interessante notar que, em comparação com 2018, os domingos tiveram um aumento muito significativo de público.

5. A força da animação e do filme infantil

Quando listamos o ranking de filmes por público, vemos que o nosso top 20 conta com 8 animações e 6 live actions infantis, o que confirma que os filmes para esse público são os mais fortes no Circuito Spcine. Esse número total, de 14 títulos, é igual ao de 2018, quando tivemos 14 animações infantis no Top 20.

Título	Público total
Turma da Mônica: Laços	22143
Toy Story 4	21703
O Rei Leão	19382
Aladdin	18827
Vingadores: Ultimato	17812
WiFi Ralph: Quebrando a Internet	15988
Dumbo	15116
Homem-Aranha: No Aranhaverso	13441
Patrulha Canina: Super Filhotes	13052
Homem-Aranha: Longe de Casa	12724
Capitã Marvel	12185

Corgi: Top Dog	10667
Uma Aventura Lego 2	9581
Aquaman	8678
Cinderela Pop	7356
Annabelle 3: De volta para casa	7262
Detetives do Prédio Azul 2 - O mistério italiano	7199
Bacurau	7125
Meu amigo vampiro	7108
UglyDolls	7029

Assim como em 2018, mesmo alguns filmes que não têm desempenho forte no circuito comercial, como “Meu amigo vampiro” e “UglyDolls” tendem a ir bem no Circuito Spcine. Um destaque impressionante é o brasileiro “Sobre Rodas”, que não aparece no Top 20, mas teve 53,1% de seu público no Circuito Spcine.

Outro destaque é **Bacurau**, que se tornou o filme de classificação indicativa 16 anos mais visto na história do Circuito Spcine, superando inclusive vários filmes infantis.

Vale notar também um importante contraste com o ano de 2018, que contou com apenas 2 filmes brasileiros entre os 20 mais assistidos do Circuito Spcine. Em 2019, esse número subiu para 4 filmes, sendo 3 infantis.

Os quatro primeiros colocados nesse ranking, todos infantis, entraram para o top 10 geral do Circuito Spcine desde o início de seu funcionamento, em 2016. Tivemos dois filmes a superar a marca de 20 mil espectadores, sendo o maior deles **Turma da Mônica: Laços**, que pode ser considerado o maior destaque do ano no Circuito Spcine.

Top 10 - Geral	
Filme	Público total
A Bela e a Fera	37,723
Carrossel 2: O Sumiço de Maria Joaquina	24,595
Os Smurfs e a Vila Perdida	23,745
Turma da Mônica: Laços	22,143
Os Incríveis 2	22,109
Toy Story 4	21,703
Procurando Dory	19,415
O Rei Leão	19,382
Aladdin	18,827
Pets - A Vida Secreta dos Bichos	18,800

As mudanças nesse ranking só reforçam que nossa audiência é composta de crianças e de famílias que têm carência financeira e de opções de entretenimento, mesma conclusão a que chegamos em 2018. Provamos, mais uma vez, que o Circuito Spcine não tira público das salas do circuito comercial, pois o público que tem condições financeiras de pagar para ir ao cinema o faz nas

primeiras semanas. O público que não tem condições prefere esperar determinados filmes caírem na pirataria, quando são mais acessíveis.+

De novo, o Circuito Spcine se mostra como uma alternativa a isso, pois permite que as pessoas assistam ao filme nos cinemas antes que ele seja distribuído em digital ou home video, o que facilita a pirataria. Ou seja, ao contratar os filmes, o Circuito Spcine é quase um intermediário entre a primeira e a segunda janelas de exibição. Vale destacar que, se existe um concorrente real para o Circuito, esse concorrente é a pirataria.

6. Mostras e sessões especiais

Em 2019, foram realizadas 59 mostras e 110 sessões especiais no Circuito Spcine. Dentre as mostras grandes (com mais de 30 sessões), as que mais se destacaram em número de público por sessão foram o Festival Mix Brasil, o Festival In-Edit Brasil e o Festival Varilux de Cinema Francês (que teve seu público impulsionado pelas sessões infantis realizadas nos CEUs).

As duas mostras que tiveram maior público absoluto foram a Mostra Ecofalante e a Mostra Internacional de Cinema de São Paulo. Vale destacar, no entanto, que a Mostra Ecofalante teve seus maiores públicos em sessões infantis realizadas nos CEUs.

Quanto às sessões especiais, ainda que haja certa irregularidade quanto ao público presente, há uma boa média de 41 pessoas por sessão, especialmente quando consideramos que aumentamos o número dessas sessões em relação a 2018.

7. A consolidação do Circuito Spcine como política pública audiovisual

Em 2019, ao completar três anos de existência, o Circuito Spcine se consolida como uma política pública de excelência em acesso ao cinema. O significativo número de público anual nas mais diferentes programações, comprova que a população da cidade de São Paulo tem acesso a uma programação plural e de qualidade.

Conforme apresentado no relatório, o nosso público é majoritariamente formado por crianças, sendo o Circuito Spcine essencial na formação de novos públicos em cinema e demais conteúdos audiovisuais. As salas do Circuito Spcine proporcionam a democratização de acesso ao cinema, com uma programação totalmente gratuita ou a preços populares, amplia a oferta ao público em assistir a um conteúdo atualíssimo sem a necessidade de investir os valores de ingressos praticados nas salas de cinemas comerciais. A título de comparação, vale registrar que o valor médio do ingresso nas salas comerciais é entre R\$ 20,00 e R\$ 25,00, custo que limita o acesso de famílias das classes C, D e E que vivem na cidade de São Paulo.

A alta taxa de ocupação das salas do Circuito Spcine também aos finais de semana confirma o alcance da política pública nas comunidades locais presente em cada um desses bairros e regiões. As salas localizadas nas regiões centrais, que exibem um conteúdo autoral e independente, além das mostras e festivais que ocorrem ao longo do ano, ampliam o repertório audiovisual em seu público.

Vale destacar ainda que o valor total investido por espectador é muito baixo. Ao dividirmos o custo do Circuito Spcine em 2019 (incluindo operação, manutenção e programação) pelo número de ingressos disponibilizados, temos um custo anual de apenas R\$9,62 por espectador.

Todos os dados e análises expostos evidenciam o êxito do Circuito Spcine como política pública audiovisual. Os investimentos do Circuito Spcine promovem a construção do cidadão paulistano no âmbito cultural, precisando ser analisados em toda sua abrangência. Há ainda mais público a se conquistar para as salas do Circuito Spcine, sendo o investimento em divulgação indispensável.

Mês	Sessões	Público	Taxa de Ocupação	Valor
Janeiro	320	13.767	18%	R\$ 81.030,00
Fevereiro	762	24.252	12%	R\$ 171.950,00
Março	825	45.582	21%	R\$ 120.250,00
Abril	764	40.862	20%	R\$ 158.300,00
Mai	815	49.485	24%	R\$ 129.496,00
Junho	814	41.199	20%	R\$ 111.970,00
Julho	759	49.576	25%	R\$ 123.340,00
Agosto	903	52.404	22%	R\$ 106.160,00
Setembro	829	49.636	24%	R\$ 111.305,00
Outubro	894	51.305	22%	R\$ 125.563,00
Novembro	841	42.176	20%	R\$ 122.850,00
Dezembro	209	11.002	18%	R\$ 28.850,00
TOTAL	8735	471.246	21%	R\$ 1.391.064,00
Média de público/sessão		54		
Média de valor/sessão				R\$ 159,25
Valor médio do ingresso				R\$ 2,95

PÚBLICO 2016	285.761
PÚBLICO 2017	474.187
PÚBLICO 2018	443.876
PÚBLICO 2019	471.246
PÚBLICO TOTAL CIRCUITO	1.675.070

VALOR TOTAL 2016	R\$ 1.105.159,00
VALOR TOTAL 2017	R\$ 1.262.877,00
VALOR TOTAL 2018	R\$ 1.665.915,30
VALOR TOTAL 2019	R\$ 1.391.064,00
VALOR TOTAL CIRCUITO	R\$ 5.425.015,30

R\$ 87.786,00

Sessões 2016	5.655
Sessões 2017	9.796
Sessões 2018	9.787
Sessões 2019	8.735
Sessões Total	33.973

Top 10 - Geral	
Filme	Público total
A Bela e a Fera	37.723
Carrossel 2: O Sumiço de Maria Joaquina	24.595
Os Smurfs e a Vila Perdida	23.745
Turma da Mônica: Laços	22.143
Os Incríveis 2	22.109
Toy Story 4	21.703
Procurando Dory	19.415
O Rei Leão	19.382
Aladdin	18.827
Pets - A Vida Secreta dos Bichos	18.800

17% 21%
45 48
170,22 128,92
3,75 2,66

Top 5 - 2019	
Filme	Público total
Turma da Mônica: Laços	22.143
Toy Story 4	21.703
O Rei Leão	19.382
Aladdin	18.827
Vingadores: Ultimato	17.812

Top 5 - 2016	
Filme	Público total
Carrossel 2: O Sumiço de Maria Joaquina	24.595
Procurando Dory	19.415
Pets - A Vida Secreta dos Bichos	18.800
Angry Birds	12.864
Hotel Transilvânia 2	11.153

Top 5 - 2017	
Filme	Público total
A Bela e a Fera	37.723
Os Smurfs e a Vila Perdida	23.745
A Cabana	18.713
Carros 3	18.173
Moana - Um Mar de Aventuras	17.473

Top 5 - 2018	
Filme	Público total
Os Incríveis 2	22.109
Hotel Transilvânia 3: Férias Monstruosas	18.459
O Touro Ferdinand	16.408
Viva - A vida é uma festa	16.004
Thor: Ragnarok	11.759

Spicine play								
Mês	Visualizações	Valor Pago Total	Valor bruto total	Valor Spcine	Top 10 - Geral			
Janeiro	597	R\$ 32.000,00	R\$ 79,80	R\$ 5,88	Filme	Visualizações	Estante	
Fevereiro	541	R\$ 18.000,00	R\$ 99,75	R\$ 39,03	Virada Cultural - Transmissão ao Vivo	5.095	Original	
Março	1.054	R\$ 25.600,00	R\$ 135,66	R\$ 39,12	Angela Davis - Transmissão ao Vivo	2.603	Original	
Abril	1.078	R\$ 0,00	R\$ 107,73	R\$ 43,89	Time Will Burn - O Rock Underground	1.260	In Edit 2018	
Maio	5.608	R\$ 19.645,00	R\$ 83,79	R\$ 33,15	História Secreta Do Pop Brasileiro - Parte 1	1.173	In Edit 2019	
Junho	4.352	R\$ 0,00	R\$ 107,73	R\$ 43,13	Virada do Livro da Biblioteca Mário de Andrade - Transmissão ao Vivo	658	Original	
Julho	1.841	R\$ 0,00	R\$ 63,84	R\$ 25,28	Sound System - A Voz da Quebrada	558	In Edit 2019	
Agosto	1.188	R\$ 20.000,00	R\$ 167,58	R\$ 63,56	A Colony	461	Mostra Internacional de Cinema 2019	
Setembro	558	R\$ 0,00	R\$ 154,61	R\$ 58,68	Feito Por Elas - O Rock Feminino e Feminista da Cidade de São Paulo	432	In Edit 2019	
Outubro	5.404	R\$ 81.400,00	R\$ 277,70	R\$ 109,14	Transamazonia	430	Mix Brasil 2019	
Novembro	2.922	R\$ 12.187,50	R\$ 147,23	R\$ 54,76	Oleg	323	Mostra Internacional de Cinema 2019	
Dezembro	1.528	R\$ 0,00	R\$ 188,94	R\$ 71,64				
TOTAL	26.671	R\$ 208.832,50	R\$ 1.614,36	R\$ 587,26	Top 5 - 2019			
					Filme	Visualizações	Estante	
					Virada Cultural - Transmissão ao Vivo	5.095	Original	
					Angela Davis - Transmissão ao Vivo	2.603	Original	
VISUALIZAÇÕES 2018	4.062				História Secreta Do Pop Brasileiro - Parte 1	1.173	In Edit 2019	
VISUALIZAÇÕES 2019	26.671				Virada do Livro da Biblioteca Mário de Andrade - Transmissão ao Vivo	658	Original	
VISUALIZAÇÕES TOTAIS	30.733				Time Will Burn - O Rock Underground Brasileiro do Começo dos Anos 90	625	In Edit 2018	
					Top 5 - 2018			
VALOR PAGO TOTAL 2018	R\$ 99.550,00				Filme	Visualizações	Estante	
VALOR PAGO TOTAL 2019	R\$ 208.832,50				Time Will Burn - O Rock Underground Brasileiro do Começo dos Anos 90	635	Festival In-Edit 2018	
VALOR PAGO TOTAL	R\$ 308.382,50				Amantes na Fronteira	257	Catálogo Mostra Internacional de Cinema 2018	
					José	245	Catálogo Mostra Internacional de Cinema 2018	
					L'amour Debout	224	Catálogo Mostra Internacional de Cinema 2018	
					Malila - A Flor do Adeus	179	Catálogo Mostra Internacional de Cinema 2018	



**CIDADE DE
SÃO PAULO**

RELATÓRIO DE ACOMPANHAMENTO DO CDI

**SPCINE
2019**

COGEAI

Junho/2020

RELATÓRIO DE ACOMPANHAMENTO DO CDI 2019

Apresentação

Pensar a longo prazo e definir claramente metas traz sinergia à gestão, maior qualidade ao gasto público e, conseqüentemente, melhor aproveitamento das ações voltadas à população. Este documento visa apresentar o relatório anual do Compromisso de Desempenho Institucional – CDI.

O Compromisso de Desempenho Institucional – CDI, pactuado entre o Município de São Paulo, por meio da Junta Orçamentário-Financeira - JOF, e as entidades descentralizadas de administração indireta, é uma ferramenta de governança, com a prerrogativa de assegurar a preservação do patrimônio público, a economicidade e a qualidade das atividades prestadas pelas entidades da administração indireta. Ele é regido por meio do Decreto nº 58.093, de 21 de fevereiro de 2018, e é composto por planejamento estratégico, seis metas (econômica, financeira, pessoal, produtos, investimento e indicadores) e ações que visam a melhoria da eficiência e da governança da empresa.

Quanto às metas, estas são definidas de forma a estimular um desempenho superior aos resultados históricos na empresa, eventualmente ponderados por situações excepcionais. E o acompanhamento do executado permite averiguar as ações que influenciaram positivamente e negativamente a empresa, e, deste modo, permite ao leitor que avalie o andamento da empresa frente a sua finalidade.

Na avaliação de atingimento da meta utiliza-se a mensuração do resultado alcançado, corrigido pela imprevisibilidade e empenho das empresas. Os critérios para tanto estão expressos nos itens detalhados a seguir:

Resultados Econômico e Financeiro:

Atingido: O resultado foi igual ou melhor que a meta definida no CDI.

Atingido com ressalvas: O resultado foi atingido exclusivamente porque houve fatos ou eventos imprevisíveis que impactaram diretamente sobre o planejamento inicial, e, sem tais fatos ou eventos, o resultado da empresa não atingiria a meta definida no CDI.

Não atingido com ressalvas: O resultado não foi atingido exclusivamente porque houve fatos ou eventos imprevisíveis que impactaram diretamente sobre o planejamento inicial e não puderam ser evitados mesmo com o empenho da empresa.

Não atingido: O resultado foi inferior à meta definida no CDI.

Meta de Pessoal:

Atingido: quando atingir a meta quantitativa de pessoal e não exceder as despesas com pessoal pactuadas na meta definida no CDI.

Não Atingido: quando não atingir a meta quantitativa de pessoal e/ou exceder as despesas com pessoal pactuadas na meta definida no CDI.

Indicadores; Produtos e Investimentos:

Satisfatório: quando mais de 75% dos itens atingirem uma execução de 100% da meta definida no CDI.

Não Satisfatório: quando menos de 75% dos itens atingirem uma execução de 100% da meta definida no CDI.

O benefício deste processo de definição e de acompanhamento dos resultados é ter uma orientação de ação para cada grande agrupamento de indicadores de desempenho da empresa. Adicionalmente, o acompanhamento dos resultados traz transparência para órgãos de controle e de governança, como os conselhos fiscais e os órgãos de acompanhamento, principalmente por meio da disponibilização das informações no SADIN – Sistema de Acompanhamento da Administração Indireta e, posteriormente, nos relatórios e no portal de transparência.

Cenário

A Administração Indireta da Prefeitura de São Paulo representa um importante braço de execução de políticas públicas, compreende organismos que recebem a delegação ou a outorga da prestação de serviços públicos, podendo ser: autarquias, sociedade de economia mista, empresa pública, fundações públicas e serviços sociais autônomos. Trata de assuntos prioritários para a cidade como a Saúde, Habitação, Transporte Público, Trânsito, Cultura, Previdência Pública, Urbanismo, Obras, Desenvolvimento Econômico.

Assim como a Cidade, essas entidades em conjunto apresentam números colossais, como mais de 23 mil vínculos trabalhistas e que, só no mês de dezembro de 2019, custaram aproximadamente R\$ 285 milhões.

As entidades que são acompanhadas pelo Compromisso de Desempenho Institucional – CDI obtiveram ingresso de recursos de R\$ 2.271 milhões no ano de 2019. Desse montante, 73% são recursos da PMSP.

Empresa de Cinema e Audiovisual de São Paulo

SPCINE

2019

SUMÁRIO EXECUTIVO

Meta	Cumprimento	Observação
Resultado Operacional Bruto - ROB	Atingido	ROB atingiu 101% da meta proposta pelo CDI-2019.
Resultado Financeiro	Não Atingido	Houve consumo de caixa (- R\$5.516 mil), frente a uma meta de consumo de caixa de (- R\$ 4.378 mil). Quando analisado o caixa sem os recursos gerenciados e eventuais aportes da Administração Direta, temos um consumo de caixa de -R\$ 2.678 mil, frente a uma meta contratada, considerando as mesmas contas, de - R\$ 2.320 mil.
Meta Pessoal	Não atingido	O quantitativo de pessoal ficou abaixo da meta contratada pelo CDI, porém as despesas com pessoal atingiram 105% da meta proposta pelo CDI.
Plano de Investimentos	Não atingido	O único investimento proposto pelo CDI foi concluído em 32%.
Produtos	Satisfatório	Dos 6 (seis) produtos propostos pelo CDI, apenas 1 (um) não foi concluído.
Indicadores	Satisfatório	A maioria dos indicadores apresentou cumprimento satisfatório.
CDI 2019-2020		

A SPCine, de modo geral, apresentou resultados medianos em 2019. Destaca-se a realização em quase sua totalidade dos produtos e indicadores. A empresa também demonstrou esforços na contenção de gastos com as despesas operacionais, renegociando contratos e promovendo reestruturação de cargos. Estes esforços, porém, que não foram suficientes para o atingimento da meta de despesas de pessoal e de resultado financeiro.

Por ocasião da análise do relatório de 2018 o COGEAI havia exarado as seguintes recomendações:

- a) *A análise de todos os parâmetros avaliados no Relatório de Acompanhamento leva à conclusão de que, em 2018, a empresa apresentou uma menor capacidade de conseguir recursos privados/ próprios.*

A empresa esclareceu que continua reforçando junto à SMC a necessidade de lançar Editais de Distribuição. Frisou que no final do exercício de 2018 obteve R\$ 3 milhões para efetuar o lançamento em 2019 de edital, gerando retorno de aproximadamente 20% a 30% dependendo da seleção de filmes. Também esclareceu que, em 2019, iniciou a cobrança dos serviços prestados de autorização de filmagem no município de São Paulo (*"Film Comission"*).

- b) *O COGEAI solicita que a empresa apresente um plano crível de sustentabilidade da empresa para o curto prazo (a partir de janeiro de 2020), sem considerar aportes do Tesouro Municipal.*

Ao final de 2018 a empresa encaminhou via SEI nº 6017.2018/0048049-0 – documento nº 012115456, plano detalhado de investimentos com previsão de retorno dos lançamentos de editais em 2020, com o objetivo de alcançar a sustentabilidade financeira. Cabe observar que o plano enviado contemplava o valor de R\$ 6 milhões em Aporte de Capital para 2019, que não foi concretizado.

No momento em que este relatório é elaborado, foi aprovado aporte para aumento de capital da empresa no valor de até R\$ 5 milhões, para seu custeio, dado o exaurimento de recursos livres em seu caixa. Como consequência, em 2021 a empresa integrará o orçamento fiscal do Município de São Paulo, na condição de empresa dependente do Tesouro Municipal.

RESULTADO ECONÔMICO

<i>R\$ Mil</i>					
Resultado Econômico	Meta 2018	Realizado 2018	Meta 2019	Realizado 2019	% Realizado Meta X Realizado
1.1 - Resultado Operacional Bruto	3.030	1.331	2.244	2.265	101%

Status: Atingido

A) ANÁLISE DO RESULTADO OPERACIONAL BRUTO

Para melhor compreensão do Resultado econômico da SPCine, importante destacar alguns pontos relevantes na composição de suas receitas.

A empresa tem um contrato denominado “Contrato de Acompanhamento de Metas” com a Secretaria Municipal de Cultura – SMC – para promover o setor audiovisual na Cidade de São Paulo. Por esse contrato, a empresa recebe uma quantia anual¹ para gerenciar e promover editais de filmes, eventos, operacionalizar contratos entre a Secretaria e os tomadores de recursos e a Prefeitura e realizar projetos especiais. A empresa será, então, remunerada a uma taxa de 15%² dos recursos tomados por terceiros.

A empresa ainda tem três fontes de receitas externas à Prefeitura: a primeira advém de *fees* de retorno que os filmes promovidos pagam à empresa quando realizam retorno financeiro. A segunda vem de bilheterias pagas³ em Salas de Cinema promovidas pela Empresa; e, por fim, temos as tarifas de *Film Commission*, que correspondem à cobrança da remuneração dos serviços de autorização das filmagens no município de São Paulo.

O quadro abaixo demonstra a evolução das receitas a serem consideradas para apuração do resultado da empresa, ou seja, as receitas faturadas de acordo com o regime de competência no período de 2019, por fonte:

¹ Os valores em cada ciclo foram de: R\$ 6 milhões no início de 2015, R\$ 9 milhões no final de 2015, R\$ 12,4 milhões em 2016, R\$ 18,5 milhões em 2017, R\$ 15,3 milhões em 2018, sendo que R\$ 1,8 milhão veio da SME para custeio do circuito SPCine nas Salas de Cinema CEUs e 16,5 milhões em 2019, sendo R\$ 2,2 milhões da SME.

² A taxa é de 15% para projetos especiais, mas o montante total destinado a esses recursos é bastante diminuto. Em 2019, a SPCine reajustou sua taxa de remuneração para 15% sobre o valor do contrato.

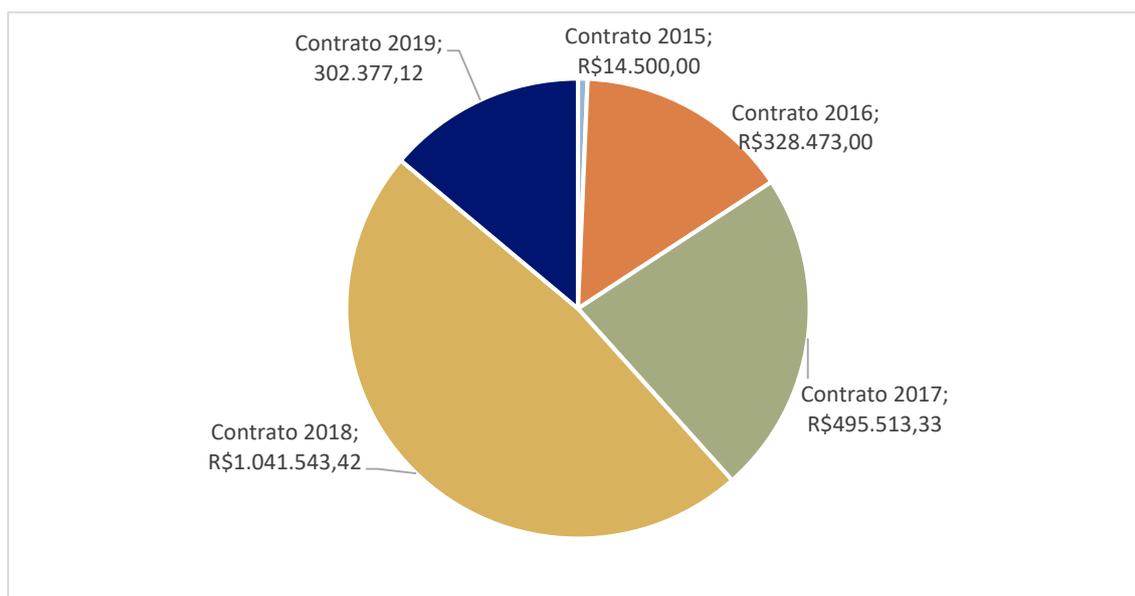
³ A empresa promove diversas salas de Cinema – em CEUs, principalmente – que, por determinação política, não tem a bilheteria paga pelo público.

Receitas	2017	2018	2019	Δ (2018/2017)	Δ (2019/2018)
P MSP/SMC - Contrato de Acompanhamento de metas	R\$ 1.185.290,26	R\$ 1.381.597,79	R\$ 2.182.406,87	17%	58%
Cientes externos	R\$ 350.579,04	R\$ 164.138,18	R\$ 280.521,53	-53%	71%
Bilheterias de salas de cinema	R\$ 87.020,00	R\$ 112.452,00	R\$ 102.000,00	29%	-9%
Centro Cultural Vergueiro	R\$ 44.934,00	R\$ 54.460,00	R\$ 51.150	21%	-6%
Sala Olido	R\$ 36.094,00	R\$ 46.178,00	R\$ 28.762	28%	-38%
Sala Roberto Santos	R\$ 5.992,00	R\$ 11.814,00	R\$22.088	97%	87%
Editais	R\$ 263.559,04	R\$ 51.686,18	R\$ 178.521,53	-80%	245%
Film Commission	-	-	R\$ 173.250,00		
TOTAL	R\$ 1.535.869,30	R\$ 1.545.735,97	R\$ 2.636.178,40	1%	71%

Observa-se que, entre 2018 e 2019, houve aumento de 58% nos valores faturados com a Secretaria Municipal de Cultura, referente ao Contrato de Acompanhamento de Metas. Ressalta-se que o aumento expressivo foi decorrente de faturamentos de receitas do ano de 2018 ocorridos em 2019.

Cabe salientar que os repasses do Contrato de Acompanhamento da Secretaria para SPCine são feitos proporcionais à realização dos projetos pela empresa. Assim, em 2019, a empresa obteve recursos de direitos dos contratos dos anos de 2015 a 2019.

O gráfico abaixo demonstra a participação dos contratos de anos anteriores no faturamento de 2019 da SPCine com a Secretaria da Cultura:



O contrato de Acompanhamento para 2019 foi de R\$ 16,5 milhões. Desse contrato foi faturado apenas R\$ 302.377,12 mil, equivalente a 1,83% do contrato. No total, a Empresa tem ainda cerca de R\$ 3 milhões a faturar de contratos já firmados com a Secretaria Municipal de Cultura, o que equivale a aproximadamente 7 (sete) meses das suas despesas de custeio, conforme a seguinte distribuição:

	2015	2016	2017	2018	2019
Valor total do contrato	R\$ 8.739.895,31	R\$ 12.299.200,00	R\$ 18.524.223,87	R\$ 15.374.750,00	R\$ 16.500.000,00
Valor total passível de faturamento (I)	R\$ 873.989,53	R\$ 1.229.920,00	R\$ 1.852.422,39	R\$ 1.537.475,00	R\$ 2.475.000,00
Valor já faturado (II)	R\$ 975.648,84	R\$ 1.073.538,14	R\$ 1.475.487,40	R\$ 1.053.543,42	R\$ 302.377,12
Valor a faturar (I) - (II)	-R\$ 101.659,31	R\$ 156.381,86	R\$ 376.934,99	R\$ 483.931,58	R\$ 2.172.622,88

TOTAL R\$ 3.189.871,31

As demais receitas operacionais da Empresa – que são de clientes externos à Prefeitura –, tiveram aumento de 71%. A maior variação observada nessa rubrica foi na receita de retorno de editais, que apresentou aumento de 245% em relação a 2018. Essa variação foi decorrente do lançamento de um edital de games em 2016 “Mana Spark”, que teve seu resultado em 2018, mas seu faturamento ocorreu apenas em 2019, no valor de R\$ 114.105 mil.

Adicionalmente, em 2019, a partir do mês de agosto, a empresa iniciou a (chamada “*Film Comission*”), que resultou numa receita de R\$173 mil à empresa.

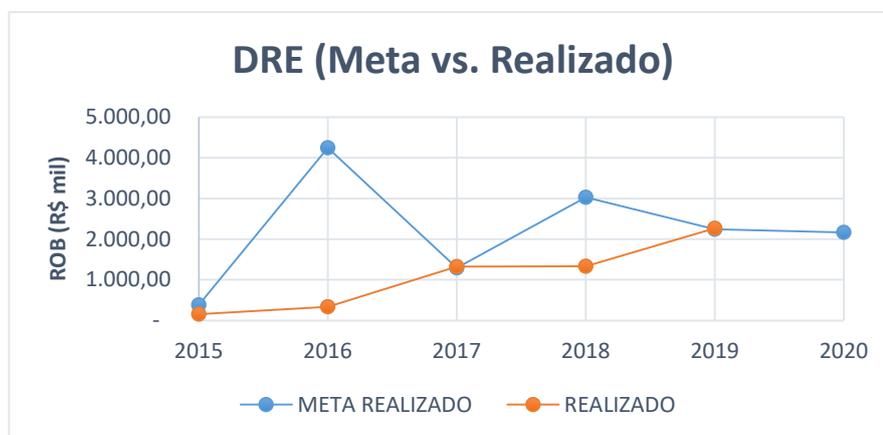
Já as receitas das bilheterias de salas de cinema tiveram redução de 9% em relação a 2018. A sala de cinema “Olido” teve o maior índice de redução, ou seja, queda de 38%.

A empresa não possui custo de mercadorias vendidas, uma vez que presta serviços e não possui controle de custos alocados por setor. As únicas deduções na DRE antes das despesas equivalem aos impostos sobre seu faturamento.

Analisando mais precisamente o Resultado Econômico apurado em 2019, notamos que a empresa obteve resultado de R\$ 2.265 mil, apresentando acréscimo de 70% em relação a 2018, cujo resultado havia sido de R\$ 1.331mil.

Em relação à meta do CDI, a empresa apresentou resultado econômico satisfatório, praticamente igualando a meta contratada.

O gráfico abaixo demonstra comparativo dos últimos anos das metas propostas em relação aos resultados obtidos:



ANÁLISE DOS CUSTOS

Apesar de fugir ao escopo da meta do CDI, passaremos a analisar o restante da DRE da empresa, a título de estudo. As despesas operacionais somaram R\$ 6.304 mil, cerca de R\$ 973 mil superior em relação ao ano de 2018. Com isso a empresa apurou prejuízo de R\$ 4.038 mil no ano.

Cabe destacar que as principais despesas operacionais da empresa são: despesas com pessoal, despesas administrativas e despesas gerais, as quais serão detalhadas na análise de fluxo de caixa constante neste relatório.

Quanto ao resultado apresentado na demonstração de resultado, nota-se que a empresa mantém determinada linearidade em seus resultados, com prejuízos líquidos em cerca de R\$ 4.000 mil ao ano.

Em 2019, com o prejuízo acima apresentado, a empresa demonstrou em seu Balanço Patrimonial prejuízo acumulado de aproximadamente R\$ 16.000 mil, contra um capital realizado de R\$ 25.000 mil, ou seja, caso os resultados da empresa se mantenham, poderá haver uma descapitalização total de seu patrimônio, nos próximos dois anos.

Assim, destacamos a necessidade da empresa manter continuamente esforços para contenção de gastos e aumento de suas receitas.

Demonstração do Resultado do Exercício para o resultado findo de 2019 apresenta os valores, conforme demonstrativo enviado pela Empresa:

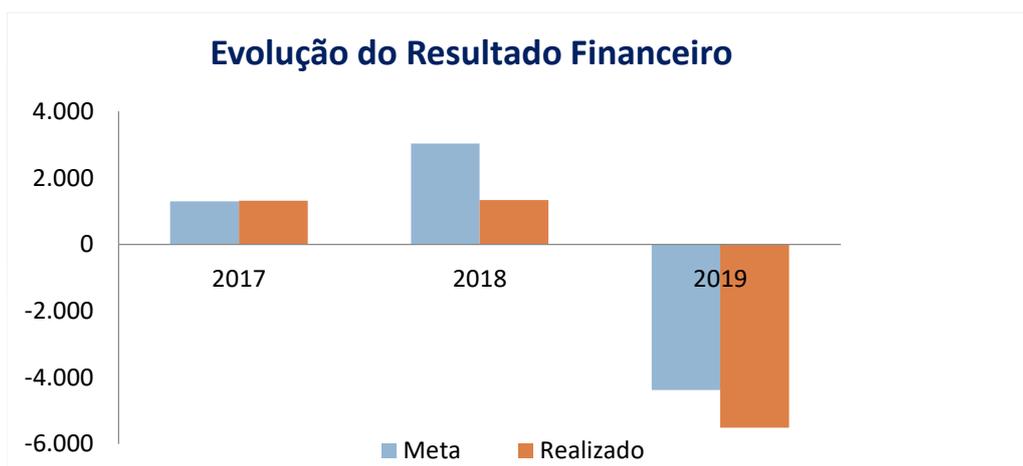
Demonstração de Resultado - DRE	2018	2019
Receita Operacional	R\$ 1.545.736,00	R\$ 2.636.178,40
(-) Deduções da Receita	-R\$ 214.645,00	-R\$ 370.561,00
Receita Operacional Líquida	R\$ 1.331.091,00	R\$ 2.265.617,40
Despesas Operacionais	-R\$ 5.331.152,00	R\$ 6.304.365,30
Despesas Gerais e Administrativas	-R\$ 1.466.724,00	-R\$ 1.467.620,34
Despesa com Pessoal	-R\$ 4.642.756,00	-R\$ 4.612.368,79
Despesas Tributárias	-R\$ 87.204,00	-R\$ 6.319
Despesas Financeiras	-R\$ 982,00	-
Outras Despesas operacionais	-R\$ 128.709,00	-
Resultado Financeiro Líquido	R\$ 995.223,00	-R\$ 218.057,17
Despesa Financeira	-R\$ 510.721,00	R\$ 1.153,543,72
Receita Financeira	R\$ 1.505.944,00	R\$ 935.486,55
Lucro antes da CSLL	-R\$ 4.000.060,00	-R\$ 4.038.747,90
CSLL	R\$ -	
Lucros antes do IRPJ	-R\$ 4.000.060,00	-R\$ 4.038.747,90
IRPJ	R\$ -	
Prejuízo Líquido do Exercício	-R\$ 4.000.060,00	-R\$ 4.038.747,90

RESULTADO FINANCEIRO

Status: Não Atingido

(R\$ mil)

RESULTADO FINANCEIRO	ANUAL					
	Meta CDI 2018	Realizado 2018	Meta CDI 2019	Realizado 2019	Varição % Anual	Varição % CDI
INGRESSOS	37.215	19.059	21.975	22.168	16%	1%
1. Receitas Próprias	4.715	1.952	2.674	2.755	41%	-87%
1.1. Clientes PMSP	-	1.382	2.006	2.182	58%	9%
1.2. Clientes Externos	-	249	546	438	76%	-20%
1.3. Outras Receitas Próprias	-	322	122	134	-58%	10%
2. Recursos Gerenciados	17.500	17.107	20.700	19.413	13%	-6%
3. Investimentos	-	-	-	-	-	-
4. Financiamentos	15.000	-	-	-	-	-
DESEMBOLSOS	26.228	20.141	26.352	27.684	37%	5%
5. Custeio	5.628	4.943	4.994	5.433	10%	9%
5.1. Despesas com Pessoal	4.480	4.156	4.123	4.528	9%	10%
5.2. Serviços de Terceiros	268	266	248	198	-26%	-20%
5.3. Material de Consumo	12	10	15	9	-13%	-40%
5.4. Despesas Gerais	538	395	455	446	13%	-2%
5.5. Tributárias	329	117	153	252	115%	65%
6. Recursos Gerenciados	17.500	14.890	21.358	22.219	49%	4%
7. Investimentos	3.100	308	101	32	-90%	68%
8. Financiamentos	-	-	-	-	-	0%
RESULTADO DO PERÍODO	10.987	- 1.083	-4.378	- 5.516	410%	26%
SALDO INICIAL	16.302	27.233	-	26.150	-4%	-
SALDO FINAL	37.215	26.150	-	20.634	-21%	-



ANÁLISE DO RESULTADO FINANCEIRO OBTIDO

A SPCine encerrou o ano de 2019 com resultado financeiro negativo, apresentando consumo de caixa de -R\$ 5.516 mil, considerados conjuntamente os recursos livres e gerenciados. A meta contratada havia sido de -R\$ 4.378 mil. O resultado, portanto, foi 26% abaixo da meta.

No entanto, devido à natureza distinta dos recursos, é interessante a análise segregada dos fluxos.

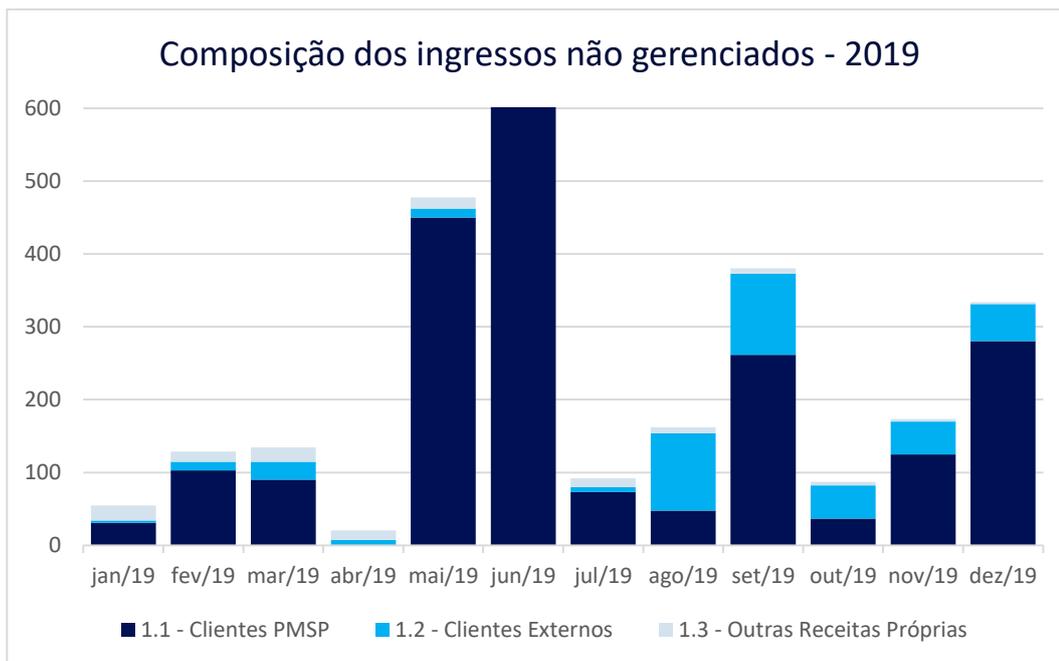
Primeiramente, procederemos à análise do fluxo de caixa livre, isto é, que desconsidera os recursos gerenciados. Neste, houve consumo de caixa de -R\$ 2.678 mil, constituído por um ingresso de receitas próprias de R\$ 2.755 mil e desembolsos de R\$ 5.465 mil, sendo R\$ 5.433 mil de custeio (99% do total de desembolsos) e R\$ 32 mil de investimentos. Do total da quantia desembolsada com custeio, R\$ 4.528 mil – ou 82% - corresponde a despesa de pessoal.

Em 2018, a empresa havia apresentado resultado financeiro de recursos livres de - R\$ 2.966 mil. Nesse aspecto, observa-se que o resultado obtido em 2019 apresentou tímida melhora, reduzindo seu consumo de caixa livre em aproximadamente 10% no período.

INGRESSOS

Em relação aos ingressos, houve aumento nos ingressos das rubricas “1.1 Clientes PMSP” e “1.2 Clientes Externos” – pelos motivos destacados na seção anterior.

Já a rubrica “1.3 - Outras receitas próprias” apresentou redução em relação ao ano de 2018 de 58%, devido à redução do saldo em caixa e, adicionalmente, à redução na taxa básica de juros.



DESEMBOLSOS

Os desembolsos da empresa apresentaram, no geral, aumento de 37% em relação ao ano de 2018. Em relação à meta houve pouca variação no projetado x realizado, apresentando 5% acima da meta contratada no CDI.

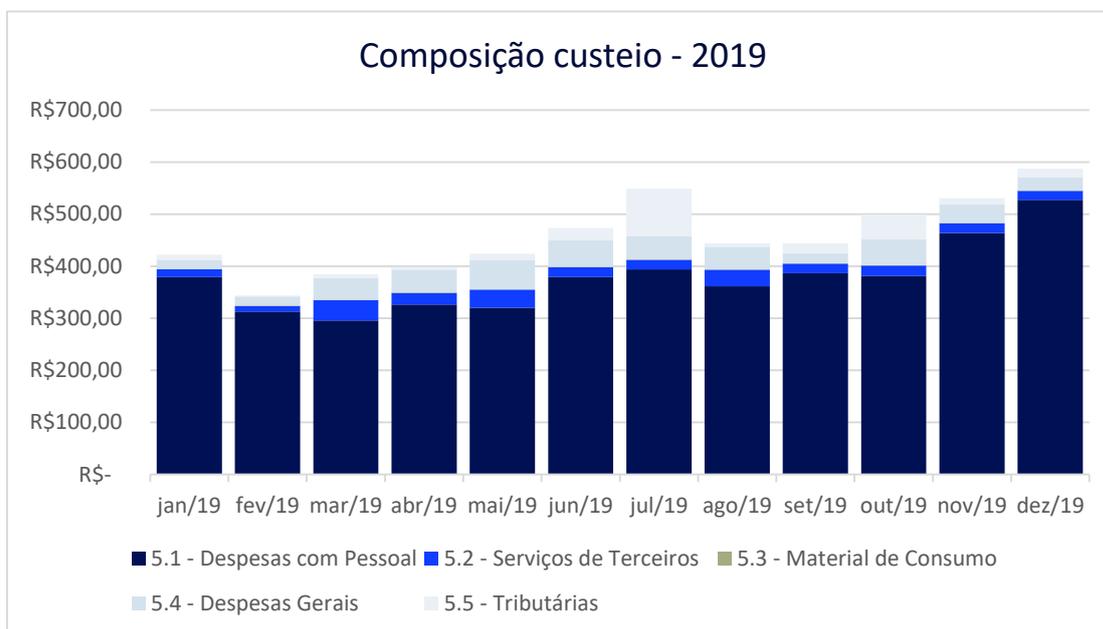
As despesas com pessoal, no ano de 2019, somaram-se R\$ 4.528 mil contra R\$ 4.156 mil em 2018, ou seja, variação anual de 9%, ou, R\$ 372 mil. Esse aumento observado refere-se ao valor global das despesas com pessoal, incluindo as despesas com rescisões, as quais ocasionaram gastos extras no período de R\$ 173 mil – ou 4% -, devido à reestruturação de carreira promovida pela empresa no ano. Os demais gastos (R\$ 199 mil) foram reflexos dessa reestruturação, notadamente aumento médio dos salários da empresa⁴, impactando aumento de aproximadamente 5% nas despesas com pessoal.

Já as despesas de serviços gerais, material de consumo e despesas gerais demonstraram reduções em relação ao realizado em 2018 e em relação à meta do CDI-2019. A SPCine esclareceu que a redução faz parte de uma política de redução de despesas a qual vem adotando para reduzir os contratos com terceiros, assim como renegociando os já existentes.

As despesas tributárias mostraram-se 115% maiores que a despesas realizadas em 2018. O aumento foi reflexo da redução de aplicações financeiras, o que ocasionou valor menor

⁴ Apesar de não ter havido reajuste nos salários individuais, a nova estrutura de cargos e salários implementada tem, no seu aspecto global, cargos mais elevados, o que causou um aumento no salário médio da empresa.

de IRRF retido. Assim, a empresa, no ano, teve valores menores de IRRF a compensar, dependendo maior valor em caixa para pagamento das despesas tributárias.



RECURSOS GERENCIADOS

A meta do fluxo de caixa de recursos gerenciados contratada havia sido nula, isto é, considerava-se um mesmo valor de ingressos e dispêndios, de R\$ 20.700 mil.

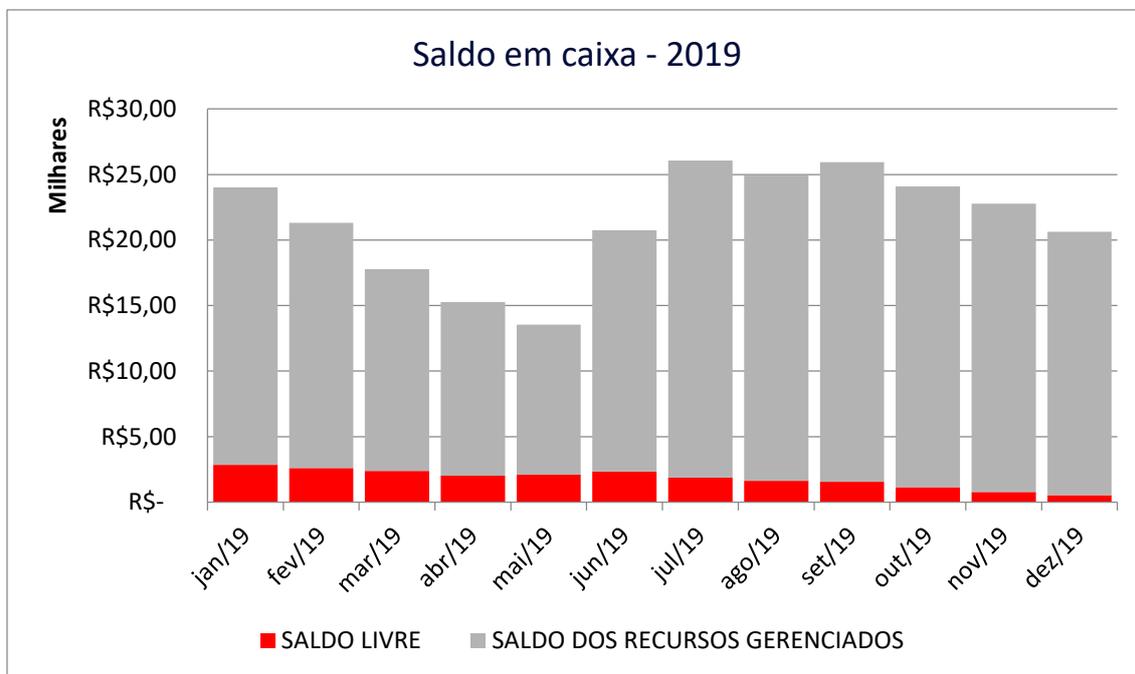
O valor realizado de ingressos, em 2019, foi de R\$ 19.413 mil, inferior, portanto, em 6% em relação à meta proposta. Houve, por outro lado, aumento de 13% em relação a 2018, resultado do recebimento no período de recursos da SME para custeio do circuito SPCine de salas de cinema no valor de R\$ 2.200 mil.

Os desembolsos de recursos gerenciados, por sua vez, somaram R\$ 22.219 mil, aumento de 49% em relação a 2018. A empresa esclareceu que o aumento foi decorrente de atrasos da SMC em 2018, o que gerou concentração na execução de contratos no ano de 2019, com conseqüente maior desembolso de recursos. Em relação à meta, o valor desembolsado superou-a em 4%.

Desta forma, o fluxo de recursos gerenciados consumiu caixa de -R\$ 2.807 mil, o que consideramos positivo, pois demonstra a colocação dos recursos em políticas públicas na atividade-fim da empresa.

O gráfico a seguir mostra a evolução do saldo em caixa, segregando os recursos gerenciados e livres. Observa-se um exaurimento dos recursos no caixa que a empresa utiliza

para seu custeio (“saldo livre”), confirmando a tendência observada em anos anteriores de que a empresa não gera caixa suficiente para seu custeio. Como consequência, esses recursos devem acabar em 2020, necessitando a empresa de aporte de capital para manutenção de suas atividades o que, acreditamos, constitui indício de sua dependência.



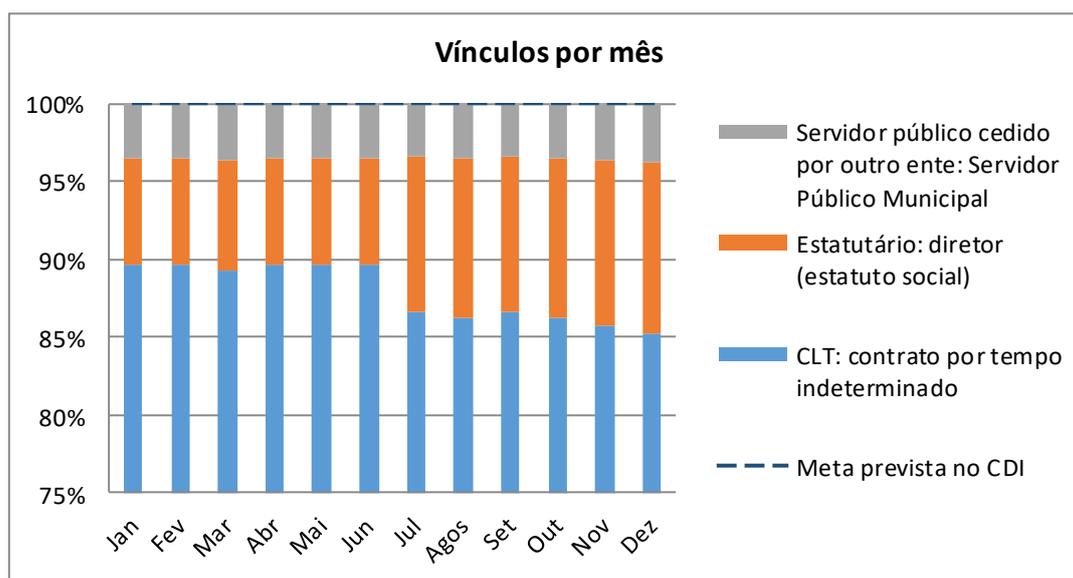
DESPESA DE PESSOAL

DESPESA DE PESSOAL	Total 2018	Total 2019	2019 Vs 2018	Meta 2019	% Realizado em Relação à Meta - 2019
3.1 - Quantidade de Pessoal *	28	26	-2	29	89,7%
CLT: contrato por tempo indeterminado	25	23	-2		
CLT: contrato por tempo determinado	0	0	0		
CLT: aprendiz	0	0	0		
Estatutário: conselho administrativo (estatuto social)	6	6	6		
Estatutário: conselho fiscal (estatuto social)	3	3	3		
Estatutário: diretor (estatuto social)	2	3	2		
Estagiário	6	6	6		
Servidor público cedido por outro ente: Servidor Público Municipal	1	1	1		
Desligado	1	4	1		

3.2 - Fluxo de Caixa - rubrica 5.1 - Total Despesas de Pessoal	4.156	4.528	9%		
(-) rubrica 5.1.11 - Rescisões Contratuais	87	174	99%		
(-) rubrica 5.1.12 - Reclamações e Acordos Trabalhistas	9	-	0%		
= Fluxo de Caixa - Despesas de Pessoal a serem consideradas para análise da Meta CDI 2018 **	4.060	4.354	7%	4.123	105,61 %

Observação: A meta quantitativa não leva em consideração os seguintes vínculos: Conselheiros de Administração, Conselheiros Fiscais, Desligados, Estagiários, Aprendizes e Contratos por Tempo Determinado. A meta de despesa de pessoal considera todos os vínculos, porém não considera despesas com rescisões trabalhistas.

Status: Não Atingido



O quantitativo de pessoal da SPCine encerrou a ano com 26 vínculos, dentro, portanto, do quantitativo de 29 vínculos estipulado como Meta no CDI - 2019. Para fins de meta do CDI são considerados apenas os vínculos celetistas por tempo indeterminado, diretores estatutários e servidores cedidos por outros entes.

Quanto à meta de despesas de Pessoal do CDI-2019, a empresa encerrou o ano com resultado de R\$ 4.354 mil, tendo contratado meta de R\$ 4.123 mil, ou seja, ultrapassou em 5% a meta acordada, em decorrência, principalmente, da reestruturação implantada, que ocasionou aumento no salário médio da empresa, conforme explicado na seção anterior.

Ressalta-se que a empresa ultrapassou a meta mesmo sem a aplicação, em 2019, do reajuste previsto em sua Convenção Coletiva, de 4,43%. Em razão da situação financeira cronicamente deficitária da empresa e da reestruturação realizada, a JOF orientou que a empresa se absteresse de conceder qualquer reajuste decorrente da Convenção Coletiva de Trabalho, o que foi observado. Caso tais medidas não tivessem sido tomadas, o estouro da meta teria sido maior e, também, o caixa da empresa teria se exaurido antes.

Ainda, em 2019, foram realizadas 9 rescisões contratuais, ao custo total de R\$ 173 mil em verbas rescisórias. O elevado número de rescisões ocorreu devido à reestruturação havida na empresa.

Por fim, em 2019 a empresa retomou o andamento do concurso público para provimento de pessoal, que havia sido suspenso em dezembro de 2018. Atualmente, o concurso encontra-se em fase de finalização das etapas, com provas aplicadas em 1º de março de 2020.

Status: Não Satisfatório

R\$ mil

PLANO DE INVESTIMENTOS							
INVESTIMENTO	DESCRIÇÃO	Objetivo Estratégico Relacionado	Valor Realizado em 2018	Meta CDI 2019	Realizado em 2019	% Realizado em 2019	Riscos à Execução conforme Compromisso / Justifique o resultado apresentado
Investimento em Máquinas e Equipamentos	Aquisição de computadores para substituição dos equipamentos adquiridos em 2016. A previsão é que sejam adquiridos 23 computadores.	Promover o desenvolvimento econômico e social do setor audiovisual.	R\$ 203	R\$ 100	R\$ 32.000	32%	Com o adiamento da licitação dos Serviços de Tecnologia da Informação, foram postergadas os investimentos em aquisição de equipamentos.
CDI 2019 - 2020			-	-		-	

Status: Satisfatório

PRODUTOS						
PRODUTO	DESCRIÇÃO	Valor Realizado em 2018	Meta CDI 2019	Realizado 2019	% Realizado vs Meta	Riscos à Execução conforme Compromisso / Justifique o resultado apresentado
1 - Circuito SPCine de Salas de Cinema	Investimento para a operacionalização e programação do circuito SPCine de salas de cinema.	R\$ 5.200	R\$ 5.300	R\$ 5.409	102%	No ano, os dispêndios foram decorrentes de manutenção dos projetores e equipamentos que deverão ser repostos somente no prazo de 3 anos.
2 - Calendários de Eventos	Investimento em eventos de relevância para a política de audiovisual. Partes estruturantes da política audiovisual.	R\$ 3.000	R\$ 2.600	R\$ 3.590	138%	Devido ao maior investimentos na "Mostra Internacional de Cinema de São Paulo", bem como inclusão de novos eventos em São Paulo, a empresa alcançou a meta proposta.
3 - Programas de Investimento em editais	Investimento na cadeia produtiva do audiovisual por meio de editais.	R\$ 6.711	R\$ 9.500	6.745	71%	Resultado alcançado devido à performance incrementada pela contratação de filmes do Edital de Produção de Longas Metragens - 2016 e Pelo Lançamento do Edital de Distribuição em 2019.
4- Elaborar Concurso Público	Elaborar concurso público com intuito de atendimento do TAC assinado com Ministério Público de São Paulo	-	100%	100%	100%	Concurso devidamente contratado junto à Vunesp em Dezembro/19.

PRODUTOS						
PRODUTO	DESCRIÇÃO	Valor Realizado em 2018	Meta CDI 2019	Realizado 2019	% Realizado vs Meta	Riscos à Execução conforme Compromisso / Justifique o resultado apresentado
5- Atendimentos ao cronograma do concurso público	Conforme cronograma definido iremos concursar 12 cargos com preenchimento das vagas em 4 anos, sendo 3 vagas preenchidas por ano.	-	-	-	-	Meta a ser atingida e mensurada somente para em 2020.
6- Incrementos de Receitas Acessórias em 15%	Necessidade de que as empresas da Administração Indireta busquem formas de aumentar suas receitas por meio de iniciativas próprias, ligadas ao seu objeto social ou dele decorrentes de forma acessória, a fim de que dependam cada vez menos de aportes da Administração Direta.	-38%	15%	87%	579%	O resultado positivo foi decorrência do início da cobrança dos serviços prestados pela Film commission, pelas autorizações de filmagens na cidade de São Paulo.

PRODUTO 1 – CIRCUITO SPCINE DE SALAS DE CINEMA

O Circuito é atualmente composto por 20 salas, e tem o objetivo de reproduzir a experiência de um circuito regular de cinema, além de ser plataforma para mostras, eventos e ações cineclubistas. A ação incide diretamente sobre o gargalo de acesso às telas que o cinema nacional historicamente enfrenta.

O montante apurado como “Valor Realizado” está associado ao custo de operacionalização do Circuito, isto é, inclui o contrato mantido com o operador das salas, bem como a aquisição dos filmes que serão exibidos nas telas dos CEUS e Salas da Cultura. O valor do produto indica, portanto, o quanto a empresa gastou para a operacionalização do Circuito. No ano de 2019, o valor despendido acima da meta teve como compensação um público acima da meta contratada.

Quanto ao escopo, a empresa entregou satisfatoriamente o produto, isto é, manteve o Circuito operante durante todo o ano, com uma diversidade de eventos e programações, atraindo público variado ao cinema e cumprindo com a sua função inicialmente prevista.

Para 2020, o produto tem previsão de acréscimo, em função da projeção de instalação de mais 5 salas de circuito.

PRODUTO 2 – CALENDÁRIO DE EVENTOS

A promoção de um calendário de eventos do Audiovisual é parte estruturante de uma política de promoção deste setor. Neste sentido, é relevante que este produto englobe o investimento em eventos consolidados, em consolidação e novos eventos.

PRODUTO 3 – PROGRAMA DE INVESTIMENTOS

O programa de investimento fomenta a criação, produção e circulação de diversas propriedades intelectuais sejam elas transmídia ou não, para cinema, televisão, web, games e VOD em formatos variados de duração.

O valor apurado como “Produto Realizado” corresponde ao obtido na liquidação de contratos para os proponentes vencedores do Edital de Desenvolvimento de Longas Metragens de 2015 e 2016, edital de distribuição de 2016, além de editais de 2017- Desenvolvimento e finalização de Produção de Longa.

PRODUTO 4 – ELABORAÇÃO DE CONCURSO PÚBLICO

A SPCine em atendimento ao termo de ajustamento de conduta assinado junto ao Ministério Público de São Paulo, em 2019, promoveu abertura de concurso público para preenchimento de seu quadro de pessoal via concurso público.

PRODUTO 5 – ATENDIMENTO AO CRONOGRAMA DO CONCURSO PÚBLICO

Em decorrência do produto 4, a empresa estabeleceu a meta para preenchimento dos novos concursados em até 4 anos, a meta será acompanhada anualmente. Em 2019, a empresa ainda estava na fase de término do processo seletivo.

PRODUTO 6 – INCREMENTO DE RECEITAS ACESSÓRIAS EM 15%

O estabelecimento deste produto advém de deliberação conjunta entre COGEAI e JOF para que toda a empresa da Administração Indireta promova por vias próprias incrementos em suas receitas de forma acessória, para assim possam depender de menores recursos da Administração Direta com o tempo e ser autossuficientes.

Nesse sentido, a SPCine vem implementado receitas conforme sua capacidade econômica ligada ao seu objeto social. Em 2019, a empresa incrementou receitas em *Film commission*, o que provocou impacto positivo em seu faturamento.

INDICADORES

INDICADOR	DESCRIÇÃO	Interpretação	Realizado 2018	Meta 2019	Realizado 2019	Explicações sobre o resultado alcançado em 2019.
1 - Alavancar recursos através de parcerias públicas e privadas	Executar ações de financiamento audiovisual com recursos obtidos do Fundo Setorial do Audiovisual FSA geridos pela Ancine, por meio da publicação de editais de fomento, considerando os lançamentos de novos editais em 2019 e 2020, bem como os saldos dos editais de 2016/2017/2018. Indicador apurado em R\$ mil.	Quanto mais alto melhor	3.246	9.000	13.170	Foi efetuado o lançamento dos Editais do Arranjo Regional - Recursos do FSA - Fundo Setorial do Audiovisual - Governo Federal - Total de R\$ 20.000.000,00. Também, foi lançado editais de GAP 50%, GAP 70% e GAP 90% num total de R\$ 12.000.000,00. Ainda houve contratação do edital de Produção de Longa Metragem – 2016.
2 - Retorno sobre Capital Investido	Montante retornado sobre o valor investido em editais de fomento. O indicador será apurado em percentual e será considerado montante acumulado dos editais lançados pela SPCine.	Quanto mais alto melhor	9%	13%	9%	Não houve lançamentos de editais de distribuição em 2017 e 2018. Somente no final de 2019 a empresa voltou a lançar editais, com resultados esperados para 2020.
3 - Obras licenciadas – Film Comission	Incentivar as produções e filmagens atuando como agente de agilização e liberação das solicitações do mercado audiovisual. A meta será apurada pelo número de obras licenciadas pela Film Commission para filmagem em São Paulo.	Quanto mais alto melhor	-	1.100	1.077	O desempenho foi prejudicado devido à troca de comando em algumas regionais. Isto fez com que fossem retardadas as liberações de autorizações das filmagens nestas regiões, as negociações para a aplicabilidade do decreto de filmagem foi efetuada individualmente, sendo que o tempo dispendido nas negociações comprometeu alguns meses do resultado.
4 - Espectadores do Circuito SPCine de Salas de Cinema	Por meio de investimentos na programação do Circuito SPCine de Salas de Cinema, pretende-se dar acesso ao público paulistano e gerar novos consumidores. A meta será apurada de acordo com o quantitativo apurado pela bilhetagem.	Quanto mais alto melhor	443.876	470.000	471.246	Desempenho dentro do previsto, com destaque para o 2º semestre que apresentou números bem mais consistentes e recuperou a performance total.

Status: Satisfatório

ANÁLISE DOS RESULTADOS DOS INDICADORES – 2019

O resultado dos indicadores, em 2019, foi considerado satisfatório. Em dois deles, a empresa atingiu 100% da meta contratada e, nos outros dois, realizou acima de 90% da meta. Esses resultados foram superiores aos realizados em 2018.

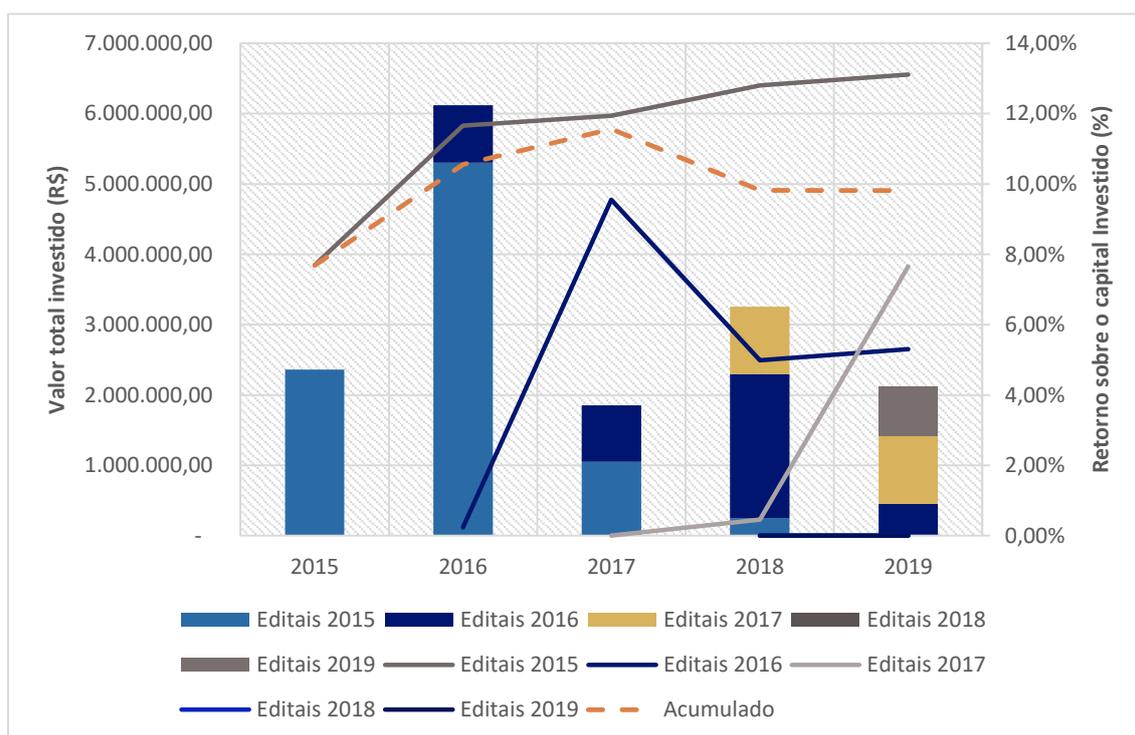
Para melhor análise compreensão dos indicadores, seguem algumas considerações:

INDICADOR 1 - ALAVANCAR RECURSOS ATRAVÉS DE PARCERIAS PÚBLICAS E PRIVADAS

O indicador, em 2019, apresentou resultado de 146% em relação à meta contratada, ou seja, ficou acima da meta esperada em 46%. A superação da meta deu-se pelas contratações de editais lançados em 2016, 2017 e 2018, bem como antecipação do lançamento do GAP em 2019.

INDICADOR 2 - RETORNO SOBRE O CAPITAL INVESTIDO

A respeito do indicador “Retorno sobre o capital investido”, o gráfico abaixo resume os investimentos feitos ano a ano, assim como a evolução do indicador ao longo dos anos:



Observa-se que o indicador de retorno sobre o capital investido tem se estabilizado em valor levemente abaixo de 10%, nos últimos anos. Tal valor tem sido alavancado, especialmente, pelos editais de 2015 e 2016. Em 2019, foi relevante também o retorno do edital de games de 2017.

Observa-se que, nos últimos anos, a empresa vem mudando a estratégia, focando principalmente em editais de distribuição, a fim de ter retorno financeiro mais rápido do valor

distribuído. Essa estratégia está em linha com a necessidade, apontada no início do relatório, da empresa alcançar a sua sustentabilidade financeira. Essa estratégia, no entanto, ainda não alcançou resultados observáveis, uma vez que não houve tempo hábil para observar os retornos esperados.

De todo modo, valores investidos em editais da ordem de R\$ 2 a 3 milhões por ano resultarão, com um índice de retorno de 10 a 15%, em não mais que R\$ 450 mil ao ano, representando, assim, menos de 10% do custeio anual da empresa.

INDICADOR 3 - OBRAS LICENCIADAS – FILM COMISSION

A SP Film Commission, criada em 2015, ligada à SPcine, tem por objetivo facilitar e estimular as filmagens na cidade de São Paulo. A partir da centralização de um cadastro único as informações passam a compor uma série de dados sobre a atividade.

A empresa atingiu 97% da meta pactuada, devido, conforme explicou a empresa, “a fatores administrativos de parceiros da SPcine”.

INDICADOR 4 - ESPECTADORES DO CIRCUITO SPCINE- SALAS DE CINEMA

Em 2019, o indicador apresentou aumento de 6% em relação ao ano de 2018. O aumento foi resultado de reprogramações de filmes no segundo semestre de 2019. A reprogramação consistiu na programação de filmes da Disney, que atraiu maior quantidade de público no período.

Plano De Trabalho Do Conselho Fiscal

A análise das atas do Conselho Fiscal permite observar que o Plano de Trabalho foi satisfatoriamente cumprido. Embora não tenha havido análise de todos os pontos nos meses programados, essa ausência foi compensada por outros itens na pauta, com demanda de análise mais urgente.

Mês	Item do Plano de Trabalho	Status	Observações
jan/19	1. Situação geral das contas - Mensal e Análise do Fluxo de Caixa mensal e projeção anual - mensal	Concluído	Na reunião de janeiro, também constou da pauta o item Análise do CDI-2019 e incluído para próximas reuniões os "assuntos gerais" para acompanhamento de demandas e manifestações do conselho fiscal.
	2. Resultado dos trabalhos de auditoria independente	Concluído	
	3. Análise dos ativos	Concluído	
	4. Análise do Passivo	Concluído	
	5. Análise da situação de regularidade fiscal	Concluído	
fev/19	1. Situação geral das contas - Mensal e Análise do Fluxo de Caixa mensal e projeção anual - mensal	Concluído	Na reunião de fevereiro, também constaram da pauta os itens: - Encaminhamento do CDI-2019 e explanação das metas propostas; - Análise dos ofícios recebidos pelo MP em relação às inconformidades no edital nº 11/2018 e 10/2018.
	2. Acompanhar as despesas de pessoal	Não Concluído	
	3. Fiscalização de contratações	Concluído	
mar/19	1. Situação geral das contas - Mensal e Análise do Fluxo de Caixa mensal e projeção anual - mensal	Concluído	Na reunião de março, também constaram os itens em "assuntos gerais": - Análise da requisição de documentos solicitados pelo TCM, que fará auditoria de pessoal na SPCine.
	2. Análise dos prejuízos	Concluído	
	3. Análises de eventuais recomendações do TCM e auditoria externa	Concluído	
abr/19	1. Situação geral das contas - Mensal e Análise do Fluxo de Caixa mensal e projeção anual - mensal	Concluído	O relatório não pode ser analisado pois ainda não havia sido concluído pela equipe da Secretaria da Fazenda.
	2. Análise do relatório do CDI	Não Concluído	
mai/19	1. Situação geral das contas - Mensal e Análise do Fluxo de Caixa mensal e projeção anual - mensal	Concluído	Na reunião de Maio, também foi pauta a apresentação da SPCine ao novo presidente da empresa. - Em outros "assuntos gerais" foi analisado o andamento da seleção pública, tendo em vista manifestação do MP.
	2. Análise dos ativos	Concluído	
	3. Análise do Passivo	Concluído	
	4. Análise da situação de regularidade fiscal	Concluído	
jun/19	1. Situação geral das contas - Mensal e Análise do Fluxo de Caixa mensal e projeção anual - mensal	Concluído	Na reunião de junho, também constaram da pauta os seguintes itens: - Apresentação da empresa ao novo Presidente e em outros assuntos" foi destacado o andamento do concurso público, assim como o posicionamento sobre a reorganização das carreiras.
	2. Análise dos prejuízos	Concluído	
	3. Fiscalização de contratações	Concluído	
jul/19	1. Situação geral das contas - Mensal e Análise do Fluxo de Caixa mensal e projeção anual - mensal	Concluído	Na reunião tomaram posse os novos conselheiros;
	2. Acompanhar as despesas de pessoal	Não Concluído	

Mês	Item do Plano de Trabalho	Status	Observações
	3. Análises de eventuais recomendações do TCM e auditoria externa	Não Concluído	- Foi agendada para próxima reunião a elaboração do plano de trabalho para 2020.
ago/19	1. Situação geral das contas - Mensal e Análise do Fluxo de Caixa mensal e projeção anual - mensal	Concluído	Foi apresentado e discutido o assunto: Fundo Setorial Audiovisual.
	2. Detalhamento das Operações da Empresa (Formas de remuneração e serviços prestados)	Concluído	
	3. Aprovação do Plano de Trabalho 2019/2020	Não Concluído	
	4. Análise dos prejuízos	Não Concluído	Na reunião foi apresentado e aprovado o plano de trabalho do conselho.
	5. Análise da proposta orçamentária para o exercício seguinte	Não Concluído	
	6. Análise de eventuais recomendações do TCM e auditoria externa	Não Concluído	
set/19	1. Situação geral das contas - Mensal e Análise do Fluxo de Caixa mensal e projeção anual - mensal	Concluído	Na reunião de setembro, foi aprovado o novo plano de trabalho do Conselho Fiscal para o mandato de 2019/2020. Também foi feito o posicionamento das ações judiciais da empresa.
	2. Análise dos prejuízos	Não Concluído	
	3. Análise da situação de regularidade fiscal	Não Concluído	
	4. Análise da folha de pagamentos e encargos	Não Concluído	
out/19	1. Situação geral das contas - Mensal e Análise do Fluxo de Caixa mensal e projeção anual - mensal	Concluído	Na reunião foi posicionado sobre os resultados até então obtidos para os investimentos do CDI 2019.
	2. Análise dos ativos	Concluído	
	3. Análise do Passivo	Concluído	
	4. Fiscalização de contratações	Concluído	
nov/19	1. Situação geral das contas - Mensal e Análise do Fluxo de Caixa mensal e projeção anual - mensal	Concluído	Na reunião foi discutido sobre o orçamento 2020.
	2. Avaliar plano de investimento da empresa, Plano de Administração e execução do CDI	Concluído	
	3. Acompanhar as despesas de pessoal	Concluído	
dez/19	1. Situação geral das contas - Mensal e Análise do Fluxo de Caixa mensal e projeção anual - mensal	Concluído	Na reunião também foi analisado os resultados do CDI 2019. Foi apresentada agenda de reunião para 2020.
	2. Análise dos prejuízos	Concluído	
	3. Análise de eventuais recomendações do TCM e auditoria externa	Não Concluído	

Fonte De Dados

Documento	Período	Solicitação	Limite	Recebimento
Questionário	2019	27/01/2020	28/02/2020	26/03/2020
Atas das Reuniões do Conselho Fiscal	Todas as atas foram enviadas pelo SADIN a tempo de serem analisadas para confecção deste relatório			
Atas das Reuniões do Conselho de Administração	Todas as atas foram enviadas pelo SADIN a tempo de serem analisadas para confecção deste relatório			
Preenchimento do SADIN	Fluxo de Caixa	Até o dia 10 de cada mês		No prazo
	Folha de Pagamento	Até o dia 10 de cada mês		No prazo
	DRE	Até o dia 20 do mês seguinte ao fechamento do trimestre.		No prazo