

/// PROJETO SIMPLIFICADO - VIVÊNCIAS TECNO-CRIATIVAS

APRESENTAÇÃO

O projeto **Vivências Tecno-criativas** tem por propósito ser uma **residência criativa para jovens da rede pública de ensino na cidade do Gama-DF**, com foco na **experimentação com ferramentas tecnológicas de novas mídias**. O projeto será realizado em **duas etapas**, em um primeiro momento, os jovens residentes passarão por **processos formativos, por meio de oficinas, mentorias e consultorias**, a fim de **desenvolver habilidades técnicas em novas tecnologias e proporcionar uma imersão criativa** com pensamento crítico em relação ao **espaço público na cidade do Gama**. A residência acontecerá de forma híbrida com encontros presenciais semanais e algumas atividades remotas.

Serão realizados três meses de consultorias, aprendizados e conexões. Na segunda etapa, os residentes e os monitores participantes do projeto **produzirão uma intervenção urbana criativa pública na cidade**, em colaboração com os residentes.

A participação do projeto para colaboração social se dá no **incentivo à cultura colaborativa de trabalho, no estreitamento da relação entre os cidadãos da cidade do Gama e no fomento à participação da comunidade nas discussões sobre tecnologia, futuro e cultura**. Devido às condições experimentais e escassez de recursos, o projeto pretende atuar em uma escala micro, **atendendo 4 jovens** neste momento inicial, sendo **2 vagas exclusivas para candidatos autodeclarados negros** que se encontram em situação de vulnerabilidade social.

Acreditamos que a criatividade e a inovação passam pelo convívio e vivências com experiências imersivas, disruptivas e colaborativas entre as pessoas, instituições e o espaço público. Somos grandes incentivadores e confiantes no poder das **trocas de experiências e compartilhamento das tecnologias digitais e sociais**.

JUSTIFICATIVA

Com o **avanço das novas tecnologias de mídias**, expresso pela acessibilidade à computação e aos equipamentos eletrônicos, estamos presenciando uma **expansão das possibilidades criativas dessas mídias eletrônicas**, seja na promoção da **cultura, inovação ou mesmo resolução de problemas e conflitos**.

Dado a complexidade das novas tecnologias, é comum percebermos a **crescente demanda de trabalho coletivos no campo das mídias e das tecnologias de informação**. Diariamente fica evidente as vantagens no mercado de trabalho para jovens com experiências em tecnologias, programação e com capacidade de criar de forma coletiva. Isso é expresso na ascensão do mercado nacional

de empresas com base tecnológicas e startups, que priorizam o trabalho em equipe e investem em tecnologias inovadoras e experimentais.

O conhecimento tecnológico computacional antes restrito a engenheiros e cientistas, já está presente no nosso cotidiano, expandindo-se para o campo da prestação de serviço, educação e economia criativa. Ao avaliarmos o nascimento de novas empresas e startups que estão inovando no contexto nacional, vemos que além da capacidade técnica, **a criatividade é um outro fator de impacto no mercado de trabalho.** Isso pode ser percebido no surgimento de espaços educacionais que fomentam a prática criativa e coletiva, formando profissionais que atuam em diversas áreas, que vão desde a cultura, empreendedorismo social, inovação tecnológica e educação, como é o caso dos **Fablabs, Hackerspaces, Makerspaces, Laboratórios de Inovação e Escola de Metodologias Criativas.** Estes espaços têm revelado **a potência da tecnologia e da criatividade estética como forma de inovação, impulsionando também a atuação cidadã empática e com consciência social.**

Infelizmente essa realidade **parece distante da realidade brasileira,** principalmente se considerarmos as cidades que não possuem grandes centros comerciais e industriais ou ainda cidades que carecem de tecnologias básicas como saneamento.

Ainda assim, temos no **Distrito Federal um exemplo de pioneirismo na construção de espaços de inovação,** como Makerspaces, Fablabs ou iniciativas no campo da educação, cultura e tecnologia, como o MidiaLab/UnB, um laboratório de arte computacional atuante desde os anos 70 que tem formado diversos profissionais de distintas áreas e se envolve em projetos sociais, acadêmicos, de inovação e transformação social através da criatividade e da tecnologia computacional.

No entanto, essas práticas se concentram no centro de Brasília ou em escolas e universidades afastadas das cidades satélites, **não alcançando a população jovem com menos oportunidades.** Identificamos no Gama uma **potência para implementar esse tipo de ação educativa, criativa e de formação social,** uma vez que há vários profissionais no campo da tecnologia, cultura e educação que residem na cidade mas que atuam em outras localidades.

Acreditamos que o Gama tem uma tradição de participação cidadã para transformação social da sociedade, isso se reflete nas ações executadas por grupos de serviço como o Rotary Club Gama, Rotaract Gama, Lions Club Gama, em associações como a CORGAMA (Associação de Corredores do Gama), ASMAC (Associação Maria da Conceição) e as outras iniciativas que colaboram de forma ativa com a sociedade como o projeto da Estação de Metarreciclagem (Programando o Futuro) e participação ativa de empresários em projetos sociais. Tendo em vista esse cenário e reconhecendo **as possibilidades e oportunidade do projeto, presumimos que estes argumentos justificam a necessidade do projeto e demonstra a sua viabilidade e consistência.**

OBJETIVOS

Gerais

- + Desenvolver experiências coletivas e qualificativas através da organização de atividades culturais e formativas.
- + Fortalecer o pensamento crítico sobre a percepção da Cidade, mediante práticas de vivência criativa.
- + Valorizar o conhecimento e experiências individuais de cada participante, morador da cidade do Gama.
- + Promover integração das entidades civis, empresários e população ativa na cidade da Gama.
- + Contribuir com a prática econômica cultural da cidade e colaborar na divulgação e valorização da cultura local.

Específicos

- + Capacitar jovens da rede pública de ensino médio para operar novas tecnologias computacionais de mídia (fotografia, vídeo) e emergentes (impressão 3d, eletrônica).
- + Estruturar e documentar um modelo experimental de educação e criação coletiva, para servir de material útil para a comunidade acadêmica e cultural.
- + Propor uma experiência imersiva cultural e educativa.
- + Organizar uma intervenção criativa e coletiva no espaço público.

ATIVIDADES

As atividades do projeto acontecerão de forma híbrida, com encontros presenciais, totalizando 8 horas semanais e algumas atividades remotas, que completam a carga horária semanal do curso de 10h. O processo qualificativo express usará a metodologia ativa e participativa de educação, incorporando conceitos da prática de residência artística e educação imersiva, considerando a bagagem e experiência de cada participantes, respeitando suas escolhas e valorizando sua autonomia. Esperamos também aplicar técnicas de aprendizado em grupo, como micro-fóruns e exercícios projetuais.

As atividades formativas são pautadas na **troca de experiências, no fomento e difusão das tecnologias digitais.** As oficinas tem como proposta envolver **aspectos da prática e técnica computacional como elemento motivador** de participação dos integrantes no processo de ensino-aprendizagem, sob uma **perspectiva criativa das novas tecnologias de informação.** O planejamento pedagógico do projeto foi dividido em módulos; no módulo **imagem digital**, os residentes irão ter contato com o básico da técnica de fotografia e as suas particulares quando aplicadas ao contexto digital; no módulo **imagem em movimento** será apresentado técnicas de animação em stop-motion e noções básicas de captura e edição de vídeo; no módulo **imagem computacional**, os

residentes serão expostos a novas tecnologias computacionais de produção de imagem, como a linguagem de programação *processing* e técnicas de *living code*; no módulo **outros suportes** os residentes entrarão em contato com novas tecnologias de suportes de imagem e comunicação, como projeção mapeada e impressão 3D; no módulo **eletrônica e vestíveis** será explorado questões ligadas à eletrônica, microcontroladores e suas aplicações vestíveis; no último módulo, **intervenção urbana**, iremos trabalhar coletivamente para a construção de um conhecimento sobre a imagem na paisagem da cidade mediada pelas mídias digitais. É previsto a visita e participação de convidados externos ao projeto para agregar durante o processo educativo, entre eles estão artistas, acadêmicos e outros agentes culturais.

Prioritariamente, as atividades presenciais poderão acontecer no BOX 123 localizado no Shopping Popular do Gama ou em outros pontos estratégicos da cidade. **Ambos os participantes (monitores e residentes) receberão uma ajuda de custo mensal**, referente ao projeto, a fim de cobrir os gastos com transporte e alimentação.

Como atividade de encerramento do projeto, **será desenvolvida uma intervenção urbana e pública**, a ser combinada e gerida pelos próprios participantes. A intervenção urbana em si, não é a finalidade do projeto, mas uma **forma de materializar os conhecimentos e habilidades construídas de forma coletiva**.

Ao fim, os participantes receberão um **certificado de participação da residência formativa**, totalizando 150 horas de atividades.

PÚBLICO ALVO

Residentes

Jovens **estudantes da rede pública** de ensino, **preferencialmente no nível médio**, que se **interessem por tecnologias, criações artísticas e outras manifestações culturais**. Será dada preferência aos jovens que se encontram em **situação de vulnerabilidade econômica e social**.

Monitores

Profissionais ou estudantes que **atuem no campo da cultura e tecnologia** e possuam **interesse em práticas tecnológicas e coletivas**. Preferencialmente é esperado que o candidato tenha alguma experiência em participação de projetos culturais, acadêmicos ou sociais.

FINANCIAMENTO

O planejamento do projeto deve endereçar os custos de produção aos apoiadores, **esperamos contar com o apoio da sociedade civil, empresas e pequenos empresários do Gama.** É prevista a **organização de eventos mensais para arrecadação de recursos, sendo estes exclusivos e restritos às demandas de manutenção do projeto.** Os eventos devem ser geridos e propostos por todos os integrantes, a **experiência coletiva será estendida também para a captação de recursos, que poderá contribuir de forma diferenciada para estruturar uma experiência em gestão de micro-economia criativa para produção cultural** e incentivar a autonomia dos monitores e residentes no desenvolvimento de projetos.

As decisões financeiras são compartilhadas entre os residentes, monitores e o comitê de organização do projeto, responsável pela gestão e co-criação do programa. Caso haja empecilhos relacionados à escassez de recursos, os organizadores terão a liberdade de interromper ou encurtar a duração das atividades do projeto.

RESPONSABILIDADE DOS PARTICIPANTES

Dos organizadores

Gerir de forma ética e interessada o andamento do projeto. Empenhar-se no processo de geração e captação de recursos para o desenvolvimento do projeto, e apoio de custo básico (alimentação e transporte) para os participantes (monitores e alunos).

Dos participantes residentes

Participar das atividades regulares semanais, com carga horária de 10 horas, sendo 8 horas presenciais e 2 remotas. Ter comprometimento com as práticas educativas e se envolver de forma ativa nas atividades que visam a manutenção do projeto.

Dos participantes monitores

Colaborar com as práticas de produção e ensino relacionadas ao projeto. Ter disponibilidade de 8 semanas (remotas e/ou presenciais) para auxiliar na execução das práticas. Apoiar os residentes, procurando sempre respeitar suas escolhas e autonomia. Está disposto a colaborar com criação e construção de um conhecimento coletivo.