



Empoderamento de jovens “**NEM NEM**”

“**Caminhos Criativos: a Arte de Empreender**” foi desenvolvido por pesquisadores e doutores para apoiar os jovens em situação de vulnerabilidade social.

Com uma abordagem interdisciplinar e baseada nos princípios da Economia Criativa, **oferecemos ferramentas para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e empreendedoras, focadas na criação de projetos de vida profissional no setor criativo.**



Jovens em transição: UM DESAFIO CRESCENTE

A faixa etária de **18 a 24 anos** é um momento de transição entre a juventude e a vida adulta, entre o ensino médio e a universidade, entre o estudo e o trabalho.

24%

dos jovens brasileiros nessa faixa etária "**nem estudam, nem trabalham**".





Abrindo **caminhos:**

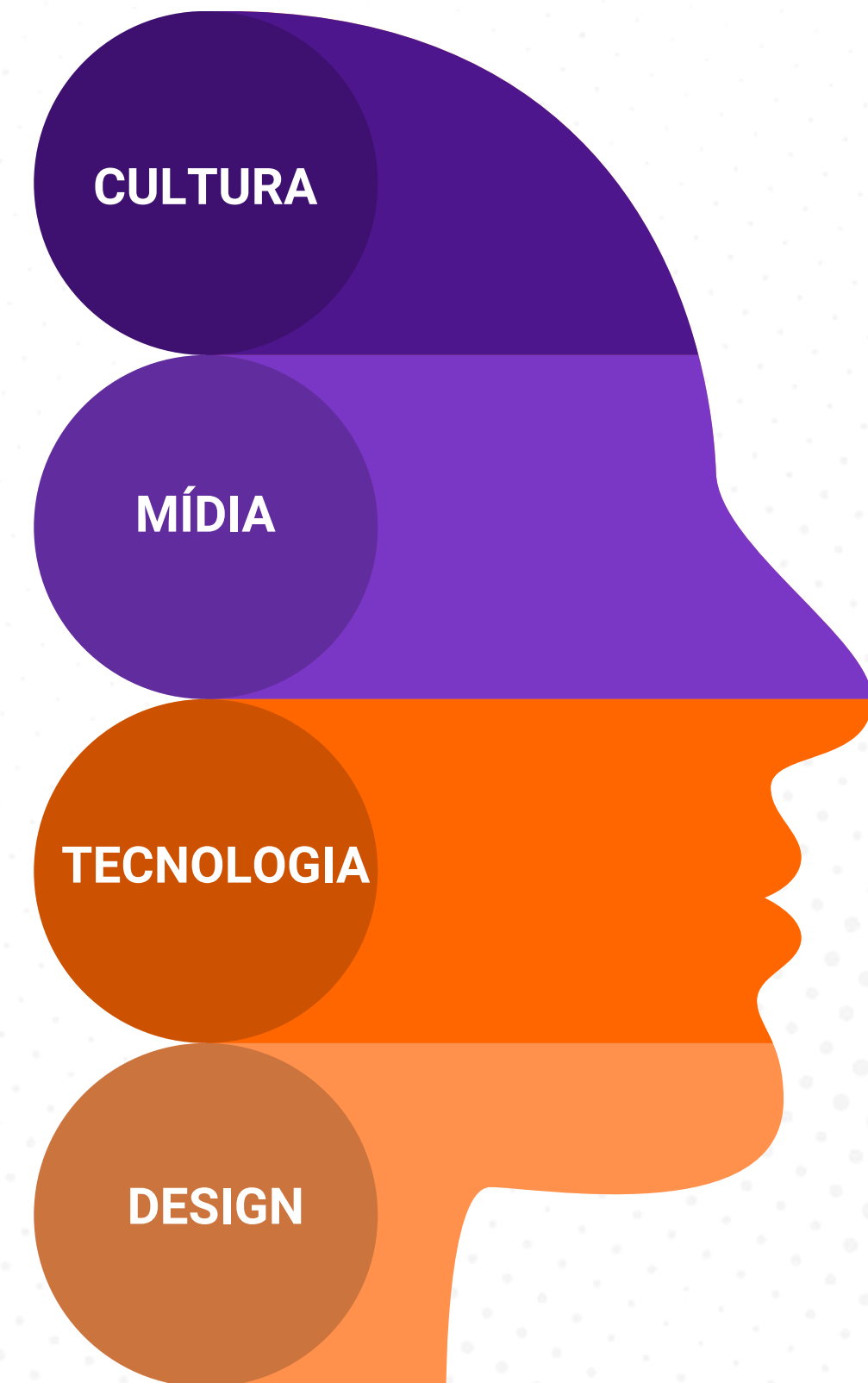
**1 MILHÃO
DE NOVOS EMPREGOS**

serão gerados pela
economia criativa até **2030**

Fonte: Confederação Nacional da Indústria (CNI)

O setor da **ECONOMIA CRIATIVA** no Brasil representa **3,11%** do Produto Interno Bruto (**PIB**)

Engloba atividades econômicas baseadas no **conhecimento, criatividade e capital intelectual**, com foco na geração de valor através da inovação e expressão cultural.



TEORIA DE MUDANÇA



IMPACTO

Renda sustentada ao longo do tempo

Ocupação (i.e. passar a trabalhar/ter emprego),
em particular conforme plano de carreira no
setor da economia criativa escolhido

Volta aos estudos/nova
formação educacional

RESULTADOS

Engajamento com o projeto de vida pessoal e profissional
elaborado (busca ativa por oportunidades)

TEORIA DE MUDANÇA



PRODUTO

Elaboração de “Projeto Caminho Criativo” (plano de ação com metas pessoais e profissionais, com protótipo no cerne)

Prática de criação de protótipo criativo individual ou coletivo

Aumento do conhecimento técnico em Cultura, Mídia, Tecnologia e Design (“oficinas”)

Aumento do conhecimento sobre o setor da economia criativa local (“mapa de oportunidades”)

Desenvolvimento do autoconhecimento e da autoestima (“mapa de pontos fortes e sonhos”)

ATIVIDADES

Formação presencial e online no setor da Economia Criativa (subsetores de Cultura, Mídia, Tecnologia e Design)

PÚBLICO-ALVO

Jovens de 18 a 24 anos que nem estudam e nem trabalham



METODOLOGIA

Jovens habilitados para criar e planejar seu projeto de vida profissional em uma das **4 áreas do setor** da Economia Criativa;

Desenvolvimento de **habilidades criativas** para aplicar o pensamento inovador em seus objetivos futuros;

Protagonismo social: jovens preparados para agir no seu entorno, compreendendo e respondendo às **demandas da comunidade e do mercado** de trabalho local;

Atuação em parceria com governo local e instituições especializadas em empreendedorismo juvenil;

Proposta narrativa e **aprendizagem** vivencial;

Contribuição com o **ODS 8** para o cumprimento das metas de Diversificação econômica, empreendedorismo e inovação .



CONTEÚDO

O conteúdo programático do curso foi cuidadosamente elaborado por uma **equipe integrada de pedagogos e especialistas** dedicados ao público-alvo (jovens de 18 a 24 anos). Estruturado em **4 módulos** com carga horária de 40h que promove uma jornada de aprendizagem envolvente e transformadora:

- ✓ **AUTO CONHECIMENTO E VISÃO DE MUNDO**
- ✓ **O MERCADO CRIATIVO EM SUA CIDADE E NO BRASIL**
- ✓ **QUATRO GRANDES ÁREAS DO SETOR: CULTURA, MÍDIA, TECNOLOGIA E DESING**
- ✓ **PROJETO PESSOAL DE EMPREENDIMENTO PROFISSIONAL**

AUTO CONHECIMENTO E VISÃO DE MUNDO:

Eixos P21: autonomia, pensamento crítico, colaboração

EntreComp: autoconhecimento, motivação, visão, valorização de ideias

Objetivo: desenvolver o autoconhecimento e estimular a autoestima, a partir da reflexão sobre trajetórias pessoais, talentos e valores

Atividades: Roda de conversa sobre identidade e pertencimento, Cartografia afetiva e linha do tempo criativa, Mapeamento de talentos e repertório cultural e Exercício de “jornada do herói criativo”

Produto: Mapa pessoal com pontos fortes, inspirações e sonhos.

Parceiros Estratégicos: The School of Life e Sonata



O MERCADO CRIATIVO

EM SUA CIDADE E NO BRASIL

Eixos P21: comunicação, pensamento crítico, alfabetização cultural

EntreComp: identificação de oportunidades, pensamento ético e mobilização de recursos

Objetivo: ampliar o repertório sobre o campo da Economia Criativa e estimular a identificação de oportunidades reais nos setores culturais

Atividades: introdução à Economia Criativa (painel expositivo e roda de perguntas), pesquisa de campo sobre iniciativas criativas no território, oficina “Quem faz cultura na minha quebrada?”, painel com profissionais convidados (cênicas, visuais, audiovisual)

Produto: mural coletivo com mapa de oportunidades locais

Parceiros Estratégicos: Firjam e Cieds



QUATRO GRANDES ÁREAS DO SETOR:

CULTURA, MÍDIA, TECNOLOGIA, DESIGN

Eixos P21: criatividade, iniciativa, colaboração, aprender a aprender

EntreComp: tomar iniciativa, planejar, trabalhar com outras pessoas, aprender fazendo

Objetivo: aprofundar a experiência prática em uma das áreas criativas e desenvolver um protótipo artístico inicial.

Atividades: escolha de trilha criativa (oficinas específicas para cada linguagem), desenvolvimento de um exercício prático por trilha formativa, mentoria setorial com profissionais atuantes, rodas de feedback entre os pares

Produto: protótipo criativo individual ou coletivo

Parceiros Estratégicos: Escola Britânica de Artes Criativas e Coliga



PROJETO DE EMPREENDIMENTO

PROFISSIONAL E PESSOAL

Eixos P21: iniciativa, pensamento crítico, comunicação, criatividade aplicada

EntreComp: finanças, planejamento, apresentar ideias, lidar com incertezas

Objetivo: estimulá-los a transformar ideias em planos de ação concretos, com estratégias de sustentabilidade e propósito pessoal

Atividades: oficina de planejamento de projeto (pitch criativo), sessões de mentoria para afinar cada projeto de vida, oficina de comunicação de ideias (storytelling + pitch), apresentação final para banca de convidados

Produto: apresentação do “Projeto Caminho Criativo” com um plano de ação que tenha metas pessoais e profissionais.

Parceiros Estratégicos: Sebrae e Endeavor



Um projeto social de **Inclusão Produtiva** no setor da **Economia Criativa** destinado a jovens que não trabalham e nem estudam de **todas as regiões do Brasil**.

10 semanas de **IMERSÃO**



Aulas
presenciais



Diagnóstico
territorial



Incentivo financeiro
R\$ 700,00



Avaliação de
impacto **SROI**



Mentoria
individual



Conteúdo
online

PATROCÍNIO

JOVENS

MUNICÍPIOS

INVESTIMENTO

15	1	R\$ 175.000,00
45	3	R\$ 515.000,00
93	7	R\$ 1.200.0000,00

(*) Jovens que não trabalham e não estudam com idade entre 18 a 24 anos;

(**) Município de todas as regiões do Brasil;

(**) Patrocínio com verba direta e Lei Rouanet

CONTRAPARTIDAS

Exibição de vídeo da marca nas aulas de abertura com fala de boas vindas de representante(s) da empresa;

Ação de **Voluntariado Corporativo** estruturado para mentoria dos jovens;

A **marca da empresa** será **exibida em todas as peças de divulgação** do projeto incluindo site, banner, uniforme e redes sociais;

Toda a publicidade e mídia de chamamento para o edital de seleção contará com a **exibição da marca da empresa**;

O **projeto conta com assessoria de imprensa** dedicada na produção de releases e geração de pauta para entrevistas.

OBJETIVO DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL



Contribui com a **meta 4.3** ao promover o aumento do “número de jovens que tenham habilidades relevantes, inclusive competências técnicas e profissionais.



Contribuir com a **meta 8.1** ao atuar para “sustentar o crescimento econômico per capita, trabalhando para “reduzir substancialmente a proporção de jovens sem emprego, educação ou formação”.



Contribuir com a **meta 10.2** ao empoderar jovens em vulnerabilidade social, independentemente de gênero, deficiência, raça, etnia, origem, religião e condição econômica.

**A vida é uma jornada,
o caminho é uma escolha
E O DESTINO É CRIATIVO.**



 (11) 9 5463-9710

 @institutocaravana

 suzanasouza@institutocaravana.org.br

