

## **Instituição**

FUNDAÇÃO DE APOIO E DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MINAS GERAIS

## **Título da tecnologia**

Programa Bem Maior: Geração De Renda E Inclusão Social Por Meio Do Design

## **Título resumo**

### **Resumo**

Programa Extensionista da Escola de Design da UEMG que, por meio de sua abordagem metodológica propõe, simultaneamente, a capacitação em um ofício (que pode ser variável) e a geração de renda de jovens em situação de vulnerabilidade social, por meio da venda de produtos desenvolvidos ao longo do processo de capacitação. Para isso, baseia-se no potencial criativo da comunidade onde o trabalho é desenvolvido, tendo como base do processo a cultura local. Desse modo, contribui também para a valorização do território e melhoria da auto-estima dos jovens.

### **Objetivo Geral**

### **Objetivo Específico**

### **Problema Solucionado**

Por meio da experiência pregressa em projetos envolvendo o aprimoramento de produtos junto a grupos produtivos, identificou-se que tais projetos obtinham êxito em relação a abordagem metodológica conscienciosa que prima pelo cuidado com os saberes dos indivíduos, fortalecendo suas identidades e autonomia na criação de produtos com alto valor cultural e expressiva qualidade técnico-formal, o que impacta no aumento da auto-estima dos artesãos, mas pouca efetividade em relação a geração de renda propriamente dita. Há muitas dificuldades relacionadas aos processos de comercialização, tais como escoamento da produção, prospecção de clientes, canais de venda, etc. Assim, vislumbrou-se a oportunidade de proposição de um projeto que incluísse a etapa de geração de renda em seu escopo. Paralelamente, percebeu-se um aumento representativo na mortalidade juvenil nas periferias das grandes cidades, muitas vezes associada a criminalidade e a falta de perspectivas de capacitação para o trabalho. Entretanto, esse Programa enxerga o jovem como agente de transformação no território e entende que a cultura é um importante mecanismo de desenvolvimento, capaz de mudar essa realidade.

### **Descrição**

De natureza participativa, o Programa BEM MAIOR tem como foco o reconhecimento e valorização do indivíduo, procurando fortalecer o conjunto de experiências que constituem o seu patrimônio, tanto em relação a equipe quanto em relação aos jovens participantes. Tem como premissas levar em consideração os saberes do outro, sua capacidade produtiva e seu repertório sociocultural. 1) ETAPA PREPARAÇÃO DA EQUIPE: - Encontros de nivelamento da equipe de docentes e discentes, visando o entendimento coletivo da proposta por meio de seminários, vivências e workshops para compreensão da abordagem metodológica, ferramentas, etapas do projeto, comportamento de atuação com o grupo, entre outros temas correlatos; treinamento para atuação em campo. - Realização de pesquisas curtas, visitas ao território para as primeiras impressões e mapeamento de possíveis parceiros; - Definição de parceiros e locais onde será realizado o projeto. 2) ETAPA DE CHAMADAS: - Realização de chamadas para convidar os jovens a participarem de reuniões de apresentação do projeto; - Realização de eventos, palestras, reuniões para apresentação do projeto; - Definição do número de jovens que serão contemplados. 2) ETAPA DIAGNÓSTICO: - Investigação sobre o território onde será desenvolvido o projeto (informações bibliográficas e impressões iniciais da equipe em visitas ao local, conversas informais com moradores, instituições locais, etc.) - construção coletiva com os jovens sobre o território; (dinâmicas e práticas que auxiliem aos jovens apresentarem o ponto de vista deles sobre o território, procurando entender como os jovens se relacionam esse local, especialmente, em relação a cultura, lazer, educação, afeto e pertencimento); - mapeamento coletivo sobre as riquezas culturais do território: história, manifestações artísticas, culturais e identitárias do local, manifestações religiosas, iconografias, arquitetura, entre outras. (dinâmicas, vivências, atividades práticas que possibilitem a expressão dos jovens); - mapeamento coletivo do perfil sócio-cultural do jovem do território (habilidades, sonhos, organização social, dificuldades, etc.); 3) ETAPA DELINEAMENTO DO PROJETO: - Levantamento e alinhamento das expectativas: individuais e coletivas; - Workshops de co-criação do projeto (construção do entendimento do que é o projeto, definição do ofício mais apropriado para a realidade do território, alinhamento com as lideranças jovens sobre os compromissos e etapas subsequentes); - Tradução das sugestões dos jovens para a realidade do projeto; - Planejamento das ações do projeto; - Apresentação da proposta para os jovens e realização de ajustes finos na proposta; - Definição coletiva das metas relacionadas a cada etapa do processo (ampliação do repertório teórico e prático vinculado ao aprimoramento das habilidades técnicas do ofício, bem como aos processos de empreendedorismo, comercialização e gestão dos recursos do projeto); - Definição de indicadores qualitativos, adaptando a proposta de Rocha (2013) " Indicadores de Qualidade de Projeto – IQPS". 4) EXECUÇÃO DO PROJETO: 4.1) AMPLIAÇÃO DO REPERTÓRIO Sensibilização do olhar:

atividades de estímulos a percepção visual e qualificação emocional dessa percepção Ampliação de repertório e resgate de identidades locais: atividades de descoberta e identificação de valores culturais e estéticos cotidianos e locais. - Reconhecimento de potencial de aproveitamento desses elementos como manifestação artística ou identitária do grupo Realização de oficinas de desenvolvimento de processos criativos: aplicação de diferentes ferramentas e abordagens para a criação de novos produtos levando em consideração o repertório, as limitações produtivas e materiais locais, mas, estimulando a superação dos obstáculos imediatos. 4.2)PRODUÇÃO: Definição dos times e tipos de produto que serão comercializados Desenvolvimento das habilidades para o ofício e produção de produtos para cada time Desenvolvimento de produtos: etapas de desenvolvimento de produtos em design Refino dos produtos Elaborar coletivamente modelo de negócio ou processo de comercialização dos produtos Noções de empreendedorismo e gestão dos recursos (matéria prima, maquinário, distribuição da renda, reinvestimento, etc). Identificação dos jovens responsáveis pela 4.3. 4.3)COMERCIALIZAÇÃO E GESTÃO: Desenvolvimento coletivo de estratégias de comercialização e precificação; Participação em feiras e eventos; Fotografias Alimentação de redes sociais e vendas on line; Gestão do estoque, de entregas e de compras; Desenvolvimento coletivo de estratégias transparentes para a gestão dos valores comercializados (distribuição dos lucros e reinvestimento) 5) AVALIAÇÃO DO PROJETO: -reuniões periódicas para trocas de impressões e realização de possíveis ajustes; -avaliação do atingimento das metas ao longo do projeto; -avaliação qualitativa ao final do projeto por meio de aplicação de questionário adaptado de Rocha (2013) junto aos jovens

### **Recursos Necessários**

- deslocamento da equipe ida e volta para o território 2x por semana em veículo do tipo Van; - lanche para 30 jovens e 8 pessoas da equipe (entre alunos e professores) 2 por semana; - bolsa para alunos (6 alunos bolsistas); -material de consumo (rodo de tela, detergente, pano de chão, lápis,caneta, papeis de diferentes gramaturas para processo criativo, tintas guaches e acrílicas para atividades de processo criativo, tesouras, canetinhas, pincéis, spray, tinta para impressora, grampos para grampeador pneumático); - Material permanente (câmera fotográfica digital, data show, computador notebook, lavadora de alta pressão para lavagem de telas, guilhotina industrial, ventilador, secador de cabelo para secar telas); - Materia prima para fabricação de produtos (camisetas de cores variadas, telas prontas, telas para montar, tintas, pigmentos e bases serigráficas, papel e itens de embalagens); - Infraestrutura física: local com água, luz, tanques para lavagem de telas, mesa e cadeiras para 30 jovens ocuparem nas etapas de processos de criação, mesas de impressão serigrafica em local claro e arejado, sala escura para gravação de telas; - matéria prima para confecção de maquinário de serigrafia (lâmpadas específicas, vidro, chapas de madeira de espessuras diversas, parafusos, porcas, rodízios, metalon, black out, entre outras miudezas); - Consultoria técnica.

### **Resultados Alcançados**

De natureza complexa, os resultados do PROJETO piloto foram muito além das nossas expectativas e o campo do formulário não permite que sejam expressos todos eles da maneira como nos impactaram e impactaram os jovens do território. O projeto gerou como resultado bem mais que a capacitação de jovens no ofício da serigrafia, que a produção de produtos (camisetas, acessórios e objetos utilitários) com identidade e valor agregado e autonomia, e que a geração de renda ao longo do projeto. Os jovens foram capazes de construir os equipamentos necessários para montagem de uma oficina de serigrafia e criaram, de maneira espontânea, um coletivo produivo de arte urbana: NaTora. Proporcionou o amadurecimento dos jovens em diversos campos tais como compromissos com clientes, estratégias de criação de coleção (Coleção Minha Quebrada, mencionando o valor e o carinho com que passaram a ver seu território). Do ponto de vista da equipe, houve um aprendizado significativo em relação a abordagem metodológica, de natureza participativa e horizontal, que causou estranhamento inicialmente, permitiu a liderança compartilhada entre os alunos, que assumiam responsabilidades na condução das tarefas, orientados por seus professores, processo que se replicou em campo, permitindo o surgimento de lideranças compartilhadas entre os jovens que conforme suas habilidades assumiam outras funções dentro dos times de projeto (produção, comercialização, participação em feiras, contato com clientes, alimentação das redes sociais, entre outras). O processo de Co-criação do projeto fez com que os jovens se apropriassem significativamente do projeto, se engajaram e se reconheciam nos produtos e nas atividades propostas. A as trocas de saberes popular e acadêmico constituíram um aprendizado muito rico, jamais possibilitado apenas dentro das paredes da universidade. Todas as oficinas e Workshops resultaram em uma mudança perceptível de maturidade e desenvolvimento dos nossos alunos e dos jovens em campo. O processo de modelagem de negócios, noções de marketing e precificação contribuíram para o desenvolvimento de uma importante consciência empreendedora e de mercado para os jovens. Uma importante força do projeto também foi a adoção da cultura local e a arte urbana como processo criativo, pois gerou a confiança necessária para a criação de novos produtos com autonomia. O acompanhamento foi realizado semanalmente, onde as ações em campo eram compartilhadas e definidas/validadas as próxima

### **Locais de Implantação**

#### **Endereço:**

---

