



GRUPO 03

INTEGRANTES

NOME 01 - ANA OLIVEIRA SILVA

NOME 02 - ÍCARO GARCEZ

NOME 03 - LEANDRO DE SOUZA

NOME 04 - THANA RODRIGUES

NOME 05 - VINÍCIUS TEIXEIRA

PROJETO INTEGRADOR ESCOPO DO PROJETO

TEMA:

**ODS 8: COMO A VALORIZAÇÃO DA CULTURA E ARTE PODEM
PROMOVER O CRESCIMENTO ECONÔMICO SUSTENTÁVEL, INCLUSIVO,
DIVERSO E EMPREGO PLENO E PRODUTIVO E DIGNO PARA TODOS.**



GRUPO 03

INTEGRANTES

NOME 01 - ANA OLIVEIRA SILVA

NOME 02 - ÍCARO GARCEZ

NOME 03 - LEANDRO DE SOUZA

NOME 04 - THANA RODRIGUES

NOME 05 - VINÍCIUS TEIXEIRA

PROJETO INTEGRADOR ESCOPO DO PROJETO

TEMA:

**ODS 8: COMO A VALORIZAÇÃO DA CULTURA E ARTE PODEM
PROMOVER O CRESCIMENTO ECONÔMICO SUSTENTÁVEL, INCLUSIVO,
DIVERSO E EMPREGO PLENO E PRODUTIVO E DIGNO PARA TODOS.**

Relatório solicitado pela Generation Brasil para compor o projeto final. O relatório refere-se ao escopo do projeto integrador.

1 O Problema Social

Pensando na problemática da ODS 8 da Agenda 2030 da ONU, que propõe “promover o crescimento econômico inclusivo e sustentável, o emprego pleno e produtivo e o trabalho digno para todos”, focamos na comunidade artística e no tema da arte no geral, já que é um setor produtivo que, além de gerar muitos empregos direta e indiretamente, se encontra sucateado no Brasil, no momento.

Com a constante mudança de algoritmos de plataformas utilizadas para divulgação de trabalhos artísticos - como o Instagram, por exemplo -, o trabalho no molde freelancer e regimes de contratação muitas vezes abusivos e não apreciados, pequenos artistas têm muita dificuldade em sobreviver do seu trabalho.

Além disso, a arte no Brasil se encontra em um estado extremamente elitizado, com alguns tipos dela considerados inacessíveis - como shows ao vivo e peças de teatro. Embora haja iniciativas populares, como peças, shows e sessões de cinema gratuitos, não há uma plataforma única onde esses eventos possam ser divulgados sem se perderem em *posts* sobre outros assuntos.

Assim, o grupo decidiu focar nas metas específicas 8.2 - “Atingir níveis mais elevados de produtividade das economias por meio da diversificação, modernização tecnológica e inovação, inclusive por meio de um foco em setores de alto valor agregado e dos setores intensivos em mão de obra”, 8.3 - “Promover políticas orientadas para o desenvolvimento que apoiem as atividades produtivas, geração de emprego decente, empreendedorismo, criatividade e inovação, e incentivar a formalização e o crescimento das micro, pequenas e médias empresas, inclusive por meio do acesso a serviços financeiros.” e 8.8 - “Proteger os direitos trabalhistas e promover ambientes de trabalho seguros e protegidos para todos os trabalhadores, incluindo os trabalhadores migrantes, em particular as mulheres migrantes, e pessoas em empregos precários.”

2 Qual é o impacto e as consequências do problema na sociedade?

O problema citado acarreta no desemprego de diversos artistas, especialmente os pequenos, além de regimes de contratação injustos pela desvalorização do setor artístico na sociedade, que, por ser considerado

“não-essencial”, tem seu valor agregado à saúde mental de todo consumidor de arte negado.

No mais, quanto menos investimento em desenvolvimento de cultura e arte, menos riqueza cultural local, e mais inacessível e cara a arte se torna, isolando-a de trabalhadores comuns e das classes menos favorecidas.

3 Qual foi a solução escolhida?

Rede Social.

4 Qual o motivo da escolha do modelo de rede social?

A escolha da rede social como aplicação do nosso projeto é justamente para promover esse contato mais direto e menos burocrático entre empreendedor (artista) e interessados (pessoas físicas e empresas), além de incentivar o uso da plataforma, por ser bastante interativa, completa e acessível.

5 Descrição do software planejado para solucionar o problema da ODS 8:

O software seria uma rede social voltada para a promoção de pequenos artistas e eventos culturais com as seguintes funcionalidades (ideias iniciais):

- Criação de perfis para empresas e artistas;
- Criação de perfis para projetos específicos, como peças, shows, apresentações;
- Possibilidade de exibir um portfólio;
- Contato direto através de um chat;
- Avaliações de empresas de acordo com a experiência de trabalho vivida (anônima);
- Engajamento e destaque para empresas com mais eventos culturais promovidos e mais artistas contatados;
- Divulgação de eventos culturais gratuitos e acessíveis;
- “Selo” de reconhecimento para empresas com forte investimento em eventos culturais para público externo e interno (similar ao selo “great place to work”, por exemplo).

6 Nome do projeto

- **VITAL**
- **Que é essencial:**
 - 1 básico, indispensável, essencial, fundamental, imprescindível, obrigatório, primário, substancial, importante.
- **Que dá força:**
 - 2 estimulante, fortificante, reanimador, restaurador, vigorante, vivificador, vivificante, vivificante, vivífico.
- Vital Art, Vital Culture, DivulgArte Vital , VitalCult (vital também é vital em ing, dá pra colocar palavras em ing, um bj é isso).