

Vitrine de Craques

Caravana de Talentos e Cidadania

1. Resumo da Estratégia

Para justificar o aporte público e conectar com sua meta de 1 milhão de usuários, o projeto não será apenas uma "escolinha fixa". Ele funcionará como uma Caravana Itinerante.

O Instituto viajará para comunidades carentes com uma estrutura profissional para realizar "peneiras sociais", filmar os garotos com qualidade, cadastrá-los na plataforma (inclusão digital) e fornecer palestras educativas com a metodologia do Tico.

2. Ficha Técnica (Para Inserção no SLIEMS)

- **Manifestação Desportiva:** Desporto Educacional (foco em cidadania, não em alto rendimento/competição).
- **Público-Alvo:** Crianças e adolescentes de 10 a 18 anos (Dente de Leite a Dentinho), em situação de vulnerabilidade social.
- **Local de Execução:** Itinerante (ex: 5 a 10 cidades ou regiões periféricas de um estado escolhido).
- **Período de Execução:** 12 meses.
- **Valor Sugerido: R\$ 2.200.000,00** (valor saudável para aprovação de primeiro projeto).

3. Justificativa (O Argumento de Venda para o Governo)

- **O Problema:** O Brasil produz craques, mas o sistema de seleção é arcaico e excludente ("Invisíveis"). Famílias gastam o que não têm com falsas promessas.
- **A Solução Social:** O projeto visa democratizar a "vitrine". Levaremos a estrutura até o jovem que não tem celular bom ou internet para subir seu vídeo.
- **O Diferencial de Segurança:** O projeto garante a proteção da criança através da validação Gov.br, combatendo o aliciamento e garantindo que apenas agentes validados tenham acesso, algo inédito em projetos sociais esportivos.
- **Metodologia Pedagógica:** Utilização do personagem "Tico" como guia educativo para ensinar valores éticos, nutrição e cidadania durante os eventos.

4. Plano de Trabalho e Metodologia (Fases)

Este é o cronograma físico-financeiro simplificado para o Instituto:

Fase 1: Preparação e Divulgação (Mês 1 e 2)

- Contratação da equipe de coordenação e pedagógica.
- Compra de material esportivo (bolas, coletes, cones, traves móveis).
- Produção de material gráfico (banners do Tico, cartilhas educativas).
- Alinhamento com prefeituras locais para uso dos campos.

Fase 2: A Caravana Vitrine (Mês 3 ao 10) - O "Core" do Projeto

Realização de eventos de final de semana em comunidades selecionadas. Cada evento inclui:

1. **Recepção:** Cadastro gratuito dos jovens na plataforma (assistido por monitores com tablets).
2. **Palestras:** "Papo de Craque" com o Tico (teatro/vídeo) sobre educação e perigos do futebol.
3. **A Peneira Digital:** Jogos organizados onde cinegrafistas profissionais do projeto filmam os lances.
4. **Entrega:** Edição rápida e upload dos vídeos no perfil do atleta na Vitrine de Craques.
5. **Lanche e Kit:** Entrega de uniforme (camisa/calção) e alimentação para os participantes.

Fase 3: Monitoramento e Relatório (Mês 11 e 12)

- Acompanhamento dos atletas cadastrados (quantos foram chamados para testes reais através do app).
- Consolidação dos dados de impacto social.
- Prestação de contas financeira.

5. Previsão Orçamentária (Estimativa R\$ 2.200M)

Para a Lei de Incentivo, o dinheiro deve ser gasto em itens tangíveis para o beneficiário. Sugestão de divisão:

1. Recursos Humanos (30%):

- Coordenador Geral do Projeto.
- Professores de Educação Física (treinadores).

- Monitores (apoio no cadastro/app).
- Equipe de Filmagem e Edição (essencial para a proposta da Vitrine).

2. Material Esportivo e Uniformes (25%):

- Kits completos (Camisa, Calção, Meião) para 2.000 a 3.000 crianças atendidas.
- Bolas oficiais, redes, material de campo.

3. Eventos e Estrutura (25%):

- Aluguel de som, tendas, transporte da equipe (ônibus/van), alimentação das crianças (lanches reforçados).

4. Divulgação e Marketing Social (10%):

- Produção de vídeos do projeto, assessoria de imprensa, gestão de redes sociais do Instituto.

5. Administrativo (10%):

- Contador, taxas bancárias, gestão administrativa (teto de 15% permitido por lei, sugerido manter em 10% para boa aprovação).

6. Potencial de Aprovação e Próximos Passos

O potencial é MUITO ALTO porque você resolve uma dor do Governo: Como saber se o projeto esportivo gerou resultado?

No seu caso, o resultado está registrado na plataforma. Cada criança atendida vira um perfil validado. A rastreabilidade do impacto social é perfeita.