

POST-MORTEM DO PROJETO

Plataforma “Computadores fazem Arte”

1. Visão Geral do Projeto

O projeto **Computadores fazem Arte** teve como objetivo estruturar uma plataforma digital para apoio ao desenvolvimento de carreiras musicais no município do Recife, integrando cadastro de artistas, programas de incubação e um marketplace cultural, em parceria entre a UFPE e a SECULT/FCCR.

O post-mortem tem como finalidade analisar criticamente os **resultados alcançados**, **desvios ocorridos**, **lições aprendidas** e **recomendações** para futuras iniciativas similares.

2. Objetivos Planejados vs. Resultados Esperados

Objetivos Principais Planejados


- Centralizar dados de artistas musicais do Recife
- Reduzir desigualdades territoriais no acesso a oportunidades culturais
- Criar base de dados confiável para decisões estratégicas da SECULT
- Estruturar programas de desenvolvimento de carreira
- Promover conexões entre artistas e produtores

Avaliação Pós-Projeto

Do ponto de vista conceitual e de planejamento:

- Os **objetivos foram bem definidos**, mensuráveis e alinhados a políticas públicas culturais.
- Houve **forte coerência entre problema, solução e indicadores de sucesso**.

- A estrutura de macroprocessos (Entrada, Incubação e Vitrine) demonstrou maturidade de modelagem.

 **Risco identificado:** alto grau de dependência de adesão dos artistas e engajamento contínuo da SECULT para sustentação dos resultados ao longo do tempo.

3. Pontos Fortes do Projeto

3.1. Planejamento e Estrutura

- Uso consistente de **análise AS-IS / TO-BE**
- Aplicação adequada da **Matriz GUT** para priorização de problemas
- Clareza na definição de stakeholders institucionais
- Cronograma e custos detalhados para horizonte de 24 meses
Plano_Implantacao_Computadores_...

3.2. Alinhamento Estratégico

- Forte aderência às diretrizes de políticas culturais
- Integração academia–governo como vetor de inovação
- Enfoque em **decisão baseada em dados**, ponto crítico para a SECULT

3.3. Impacto Social

- Endereçamento direto da desigualdade territorial (ZEIS/CIS)
 - Foco em profissionalização e formalização de artistas
 - Potencial de geração de renda e visibilidade cultural
-

4. Principais Desafios e Fragilidades Identadas

4.1. Complexidade Operacional

- Plataforma com múltiplos macroprocessos aumenta custo de coordenação
- Necessidade de governança clara para programas de incubação
- Dependência de recursos humanos especializados (74% do orçamento)

4.2. Sustentabilidade Pós-Projeto

- Não há detalhamento aprofundado de:
 - Modelo de financiamento após os 24 meses
 - Estratégia de manutenção evolutiva do sistema
 - Métricas de retenção de usuários no longo prazo

4.3. Riscos de Adoção

- Resistência cultural à formalização por parte de artistas
- Curva de aprendizado para uso da plataforma
- Possível subutilização do marketplace sem incentivos institucionais

5. Lições Aprendidas

1. **Projetos de impacto social exigem mais que tecnologia**
Processos, capacitação e comunicação são tão críticos quanto a plataforma em si.
2. **Dados como ativo estratégico precisam de governança clara**
Definir responsáveis, políticas de qualidade e atualização contínua é essencial.
3. **Parcerias institucionais fortalecem legitimidade, mas aumentam dependências**
A clareza de papéis entre UFPE e SECULT é fator crítico de sucesso.
4. **Planejamento robusto não elimina riscos de execução**
A complexidade do ecossistema cultural exige flexibilidade adaptativa.

6. Recomendações para Projetos Futuros

- Implementar **MVP funcional** antes da implantação completa
 - Criar **pilotos regionais** em territórios específicos
 - Definir desde o início um **plano de sustentabilidade financeira**
 - Adotar métricas de engajamento contínuo (MAU, churn, participação em programas)
 - Formalizar um **comitê de governança do sistema**
-

7. Conclusão

O projeto **Computadores fazem Arte** apresenta alto nível de maturidade em planejamento, clareza estratégica e impacto social potencial. Seu principal desafio não está na concepção, mas na **execução sustentada, adoção pelos usuários e governança de longo prazo**.

Como iniciativa acadêmico-institucional, o projeto se destaca como **referência em planejamento de sistemas de informação aplicados a políticas públicas culturais**, oferecendo aprendizados relevantes para futuras implantações similares