



Rua Fernando Luiz Henriques dos Santos, 2340 - Jardim Oceania
João Pessoa - PB | CEP 58037-051 | CNPJ 21.010.850/0001-40

RELATÓRIO FINAL

**TERMO DE FOMENTO
Nº 918960/2021**

**PROPOSTA
Nº 038432/2021**

**MINISTÉRIO DA
CIÊNCIA, TECNOLOGIA
E INOVAÇÃO**





Sumário

1. DADOS DO TERMO DE FOMENTO	4
1.1 <i>Dados do Proponente</i>	4
1.2 <i>Objeto</i>	4
1.3 <i>Caracterização dos Interesses Recíprocos</i>	4
1.4 <i>Relação entre a Proposta e os Objetivos e Diretrizes do Programa</i>	4
1.5 <i>Metas da proposta</i>	4
2. DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES REALIZADAS	5
3. COMPROVAÇÃO DO CUMPRIMENTO DO OBJETO	8
4. ELEMENTOS PARA AVALIAÇÃO DO CUMPRIMENTO DAS AÇÕES	10
5. AVALIAÇÃO DO PROJETO	12

APRESENTAÇÃO

Este documento constitui-se no Relatório Final do Objeto do Termo de Fomento nº 918960/2021 - “Implantação e desenvolvimento do CENTRO DE ESTUDOS, EXCELÊNCIA E INOVAÇÃO PROFESSOR LYNALDO CAVALCANTI DE ALBUQUERQUE no município de João Pessoa – PB”, visando a consolidação das informações sobre a execução do Projeto e os resultados.

O documento está organizado em 6 capítulos organizados da seguinte forma:

- Capítulo 1 apresenta os dados do termo de fomento e metas do projeto;
- Capítulo 2 apresenta a descrição das atividades realizadas;
- Capítulo 3 apresentam as comprovações do cumprimento do projeto;
- Capítulo 4 apresentam elementos de avaliação que comprovam o cumprimento das ações realizadas;
- Capítulo 5 apresenta a avaliação do projeto.

1. DADOS DO TERMO DE FOMENTO

1.1 Dados do Proponente

CNPJ: 21.010.850/0001-40

Razão Social: INSTITUTO ACUNA

Termo de Fomento Nº 918960/2021 da Proposta/Ano: 038432/2021

1.2 Objeto

Implantação e desenvolvimento do CENTRO DE ESTUDOS, EXCELÊNCIA E INOVAÇÃO PROFESSOR LYNALDO CAVALCANTI DE ALBUQUERQUE no município de João Pessoa – PB.

1.3 Caracterização dos Interesses Recíprocos

Os Centros de Desenvolvimento Tecnológicos são mecanismos que, de uma forma estruturada, estimulam a inovação e a competitividade, propiciam a transferência de tecnologia para o mercado e fortalecem as empresas. Portanto, a estruturação do CEEI - Centro de Estudos, Excelência e Inovação Lynaldo Cavalcanti visa ser um hub de conexão entre o mercado e a academia aplicado aos projetos de tecnologias aplicadas, tecnologias sociais alinhada com as Políticas Públicas da Inovação e Desenvolvimento.

1.4 Relação entre a Proposta e os Objetivos e Diretrizes do Programa

Criação de um espaço inovador homenageando um dos maiores incentivadores do desenvolvimento tecnológico do país Prof. Lynaldo Cavalcanti para capacitar jovens e adultos em situação de vulnerabilidade, criar um ambiente de desenvolvimento tecnológico aplicado ao fortalecimento do mercado regional e articulados às Políticas Públicas de Inovação e Desenvolvimento Sustentável do Brasil inovação e de capacitação.

1.5 Metas da proposta

- **Meta 1**
 - Estúdio de Áudio e Vídeo Móvel
- **Meta 2**
 - Capacitação de Jovens
 - Aquisição de 10 Notebooks para curso
 - Capacitação de 100 Jovens
- **Meta 3**
 - Museu Digital Interativo Prof. Lynaldo Cavalcanti

- Aquisição de Equipamento para estruturação do Museu Digital Interativo Prof. Lynaldo Cavalcanti
- Museu Digital Interativo Prof. Lynaldo Cavalcanti

2. DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES REALIZADAS

Demonstração do grau de alcance das metas e das ações desenvolvidas, conforme definido no Plano de Trabalho.

- **Meta 1**
 - Estúdio de Áudio e Vídeo Móvel

Item	Qntd.	UN	Valor Total (R\$)	Descrição	Numero Licitação	Modalidade Licitação	Tipo	Etapas	Bens e Serviços
Braço articulado para microfone	4.0	UN	1.160,00	Braço articulado para microfone	006/2022	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Áudio e Vídeo Móvel	Suporte articulado para microfone
Cadeira giratoria com suporte mínimo de 130KG	5.0	UN	4.250,00	Cadeira giratoria com suporte mínimo de 130KG	006/2022	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Áudio e Vídeo Móvel	Cadeira de escritório
Caixa de som de monitor 35w rms por canal (par)	1.0	UN	2.100,00	Caixa de som de monitor 35w rms por canal (par)	006/2022	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Áudio e Vídeo Móvel	Sistema de monitor de referência compacto amplificado
Camera do tipo esportiva 4k 12mp	2.0	UN	6.000,00	Câmera do tipo esportiva 4k 12mp	006/2022	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Áudio e Vídeo Móvel	Câmera do tipo esportiva 4k 12mp
Drone com câmera para filmagem aérea	1.0	UN	3.600,00	Drone com câmera para filmagem aérea	006/2022	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Áudio e Vídeo Móvel	Drone com câmera para filmagem aérea
Filmadora Compacta 3.2MP mínimo; resistente a água	1.0	UN	6.500,00	Filmadora Compacta 3.2MP mínimo; resistente a água	006/2022	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Áudio e Vídeo Móvel	Filmadora Compacta 3.2MP mínimo; resistente a água
Fone de monitoramento	1.0	UN	595,00	Fone de monitoramento	006/2022	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Áudio e Vídeo Móvel	Fone de monitoramento de áudio profissional
Fone De Ouvido Fechado Over Ear Profissional	4.0	UN	1.200,00	Fone De Ouvido Fechado Over Ear Profissional	006/2022	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Áudio e Vídeo Móvel	Fone De Ouvido Fechado Over Ear Profissional
Gravador Portátil com Microfone Integrado XY	2.0	UN	2.200,00	Gravador Portátil com Microfone Integrado XY	006/2022	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Áudio e Vídeo Móvel	Gravador Portátil com Microfone Integrado XY
Iluminador de Led	4.0	UN	2.440,00	Iluminador de Led	006/2022	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Áudio e Vídeo Móvel	Iluminador de Led profissional
Mesa de Reunião 8 lugares	1.0	UN	2.100,00	Mesa de Reunião 8 lugares	006/2022	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Áudio e Vídeo Móvel	Mesa de Reunião
Microfone condensador de estúdio	4.0	UN	3.879,00	Microfone condensador de estúdio	006/2022	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Áudio e Vídeo Móvel	Microfone condensador de estúdio
Microfone de lapela omni-direcional	2.0	UN	440,00	Microfone de lapela omni-direcional	006/2022	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Áudio e Vídeo Móvel	Microfone de lapela omni-direcional
Mini Grua para Filmagem	1.0	UN	3.200,00	Minigrua para Filmagem	006/2022	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Áudio e Vídeo Móvel	Mini Grua para Filmagem
Monitor de Led com especificação mínima: monitor 29 polegadas led ips ultrawide	1.0	UN	1.530,00	Monitor de Led com especificação mínima: monitor 29 polegadas led ips ultrawide	006/2022	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Áudio e Vídeo Móvel	Monitor de Led
Mouse sem fio	1.0	UN	60,00	Mouse sem fio	006/2022	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Áudio e Vídeo Móvel	mouse sem fio
Notebook com requisitos mínimos: processador i7 (similar), 16Gb Ram, HD SSD 512Gb, tela resolução full hd, placa de video RTX2060 ou superior	1.0	UN	7.603,83	Notebook com requisitos mínimos: processador i7 (similar), 16Gb Ram, HD SSD 512Gb, tela resolução full hd, placa de video RTX2060 ou superior	006/2022	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Áudio e Vídeo Móvel	Aquisição de notebook para estúdio (edição de áudio e vídeo)
Smart tv 32"	1.0	UN	1.549,46	Smart tv 32	006/2022	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Áudio e Vídeo Móvel	Smart tv
Tripe Profissional Cabeça Hidráulica 180cm	3.0	UN	990,00	Tripe Profissional Cabeça Hidráulica 180cm	006/2022	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Áudio e Vídeo Móvel	Tripe Profissional Cabeça Hidráulica 180cm

Item	Qntd.	UN	Valor Total (R\$)	Descrição	Numero Licitação	Modalidade Licitação	Tipo	Etapas	Bens e Serviços
ADAPTADOR FONTE BATERIA ACK- E18 P/ CANON	1.0	UN	220,00	ADAPTADOR FONTE BATERIA ACK- E18 P/ CANON	008	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Audio e Vídeo Móvel	Adaptador fonte bateria ACK- E18 p/ Canon
AMPLIFICADOR DE FONE DE OUVIDO 4 CANAIS	1.0	UN	602,86	AMPLIFICADOR DE FONE DE OUVIDO 4 CANAIS	008	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Audio e Vídeo Móvel	Amplificador de fone de ouvidos 4 Canais
CABO MINI HDMI	1.0	UN	35,00	CABO MINI HDMI	008	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Audio e Vídeo Móvel	Cabo mini HDMI
CABO P10 x P2	1.0	UN	46,15	CABO P10 x P2	008	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Audio e Vídeo Móvel	Cabo P10 x P2
CABO XLR MACHO x FEMEA 5M	4.0	UN	220,00	CABO XLR MACHO x FEMEA 5M	008	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Audio e Vídeo Móvel	Cabo XLR Macho x Fêmea 5M
CARREGADOR DJI	1.0	UN	199,90	CARREGADOR DJI	008	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Audio e Vídeo Móvel	Carregador DJI
CARTÃO DE 32GB PARA CAMERA	2.0	UN	178,00	CARTÃO DE 32GB PARA CAMERA	008	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Audio e Vídeo Móvel	Cartão de memória 32GB – Classe 10 (Micro)
CARTÃO DE MEMORIA 32GB – CLASSE 10 (MICRO)	4.0	UN	239,60	CARTÃO DE MEMORIA 32GB – CLASSE 10 (MICRO)	008	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Audio e Vídeo Móvel	Cartão de memória 32GB – Classe 10 (Micro)
CARTÃO DE MEMORIA 8GB MICRO	2.0	UN	89,80	CARTÃO DE MEMORIA 8GB MICRO	008	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Audio e Vídeo Móvel	Cartão de memória 8GB Micro
CASE PARA FILMADORA	1.0	UN	210,00	CASE PARA FILMADORA	008	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Audio e Vídeo Móvel	Case para filmadora
HUB USB C – (8 PORTAS COM HDMI)	1.0	UN	397,70	HUB USB C – (8 PORTAS COM HDMI)	008	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Audio e Vídeo Móvel	HUB USBC (8 Portas com HDMI)
Mesa de Som mínimo de 8 canais com interface de áudio digital	1.0	UN	4.395,60	Mesa de Som mínimo de 8 canais com interface de áudio digital	008	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Audio e Vídeo Móvel	Mesa de Som mínimo de 8 canais com interface de áudio digital
Mouse sem fio	11.0	UN	660,00	Mouse sem fio	008	Dispensa não possui modalidade	BEM	Etapa 1 - Estúdio de Audio e Vídeo Móvel	Mouse sem fio (Cinza)

- **Meta 2**
 - Capacitação de Jovens
 - Aquisição de 10 Notebooks para curso
 - Capacitação de 100 Jovens

Item	Qntd.	UN	Valor Total (R\$)	Descrição	Numero Licitação	Modalidade Licitação	Tipo	Etapas	Bens e Serviços
Notebook com requisitos mínimos: processador ryzen 5 (similar), 8Gb Ram, HD SSD 256Gb, tela resolução full hd	10.0	UN	37.371,00	Notebook com requisitos mínimos: processador ryzen 5 (similar), 8Gb Ram, HD SSD 256Gb, tela resolução full hd	006/2022	Dispensa não possui modalidade	BEM	Aquisição de 10 Notebooks para curso	aquisição de notebooks
Notebook com requisitos mínimos: processador ryzen 5 (similar), 8Gb Ram, HD SSD 256Gb, tela resolução full hd	1.0	UN	3.737,10	Notebook com requisitos mínimos: processador ryzen 5 (similar), 8Gb Ram, HD SSD 256Gb, tela resolução full hd	008	Dispensa não possui modalidade	BEM	Capacitação de 100 Jovens	Notebook Lenovo 8GB, 256 GB SSD, I5, W11 FULL HD

Capacitação de 100 Jovens e Adultos para o desenvolvimento de Tecnológico, Mídias Digitais e Criação de Podcasts.

- (Concluído) **Etapa 1.** Seleção e contratação dos envolvidos no quadro Pessoal
- (Concluído) **Etapa 2.** Gravação do conteúdo digital (formação profissional)
- (Concluído) **Etapa 3.** Edição do conteúdo digital gravado
- (Concluído) **Etapa 4.** Criação e gestão das turmas na plataforma *google* sala de aula
- (Concluído) **Etapa 5.** Criação do edital de seleção
- (Concluído) **Etapa 6.** Divulgação do edital de seleção
- (Concluído) **Etapa 7.** Seleção dos alunos
- (Concluído) **Etapa 8.** Aula Presencial
- (Concluído) Turma 1

- (Concluído) Turma 2
- (Concluído) Turma 3
- (Concluído) Turma 4
- (Concluído) Turma 5
- (Concluído) Turma 6
- (Concluído) Turma 7
- (Concluído) Turma 8
- (Concluído) Turma 9
- (Concluído) Turma 10

(Concluído) **Etapa 9.** Acompanhamento acadêmico das turmas

(Em andamento) **Etapa 10.** Emissão e entrega dos certificados.

- **Meta 3**

- Museu Digital Interativo Prof. Lynaldo Cavalcanti
 - Aquisição de Equipamento para estruturação do Museu Digital Interativo Prof. Lynaldo Cavalcanti
 - Museu Digital Interativo Prof. Lynaldo Cavalcanti

Item	Qntd.	UN	Valor Total (R\$)	Descrição	Numero Licitação	Modalidade Licitação	Tipo	Etapas	Bens e Serviços
Aquisição de Software de gestão de um museu interativo, com acesso virtual.	1.0	UN	40.000,00	Aquisição de software de gestão de um museu interativo (1ª parcela)	011	Dispensa não possui modalidade	BEM	Museu Digital Interativo Prof. Lynaldo Cavalcanti	Aquisição do Sistema de TI do Museu Digital
Projetor de curta distância	1.0	UN	6.000,00	Projetor de curta distância	008	Dispensa não possui modalidade	BEM	Aquisição de Equipamento para estruturação do Museu Digital Interativo Prof. Lynaldo Cavalcanti	Projetor de curta distância
Totem digital vertical	1.0	UN	14.000,00	Totem digital vertical	008	Dispensa não possui modalidade	BEM	Aquisição de Equipamento para estruturação do Museu Digital Interativo Prof. Lynaldo Cavalcanti	Totem digital vertical
Contratação de prestação de serviço de Apoio técnico administrativo para estruturação e legalização de atividade social.	1.0	UN	40.000,00	Apoio técnico administrativo para estruturação e legalização de atividade social	009/2022	Dispensa não possui modalidade	SERVICO	Museu Digital Interativo Prof. Lynaldo Cavalcanti	Estruturação Legal/Técnica do Centro

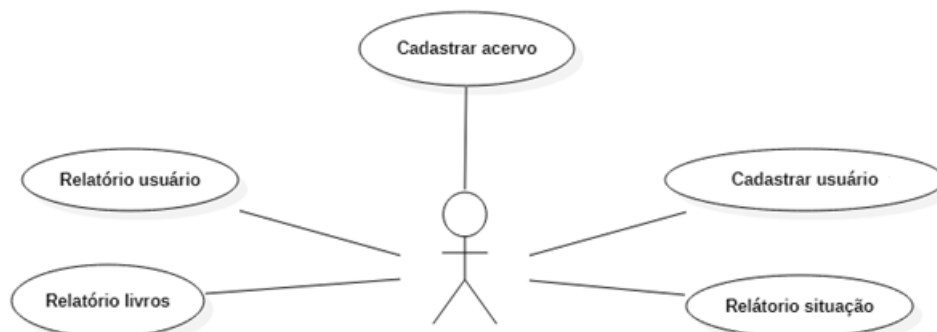
(Concluído) **Etapa 1.** Aquisição de domínio

(Concluído) **Etapa 2.** Configurações de hospedagem

(Concluído) **Etapa 3.** Construção de site institucional

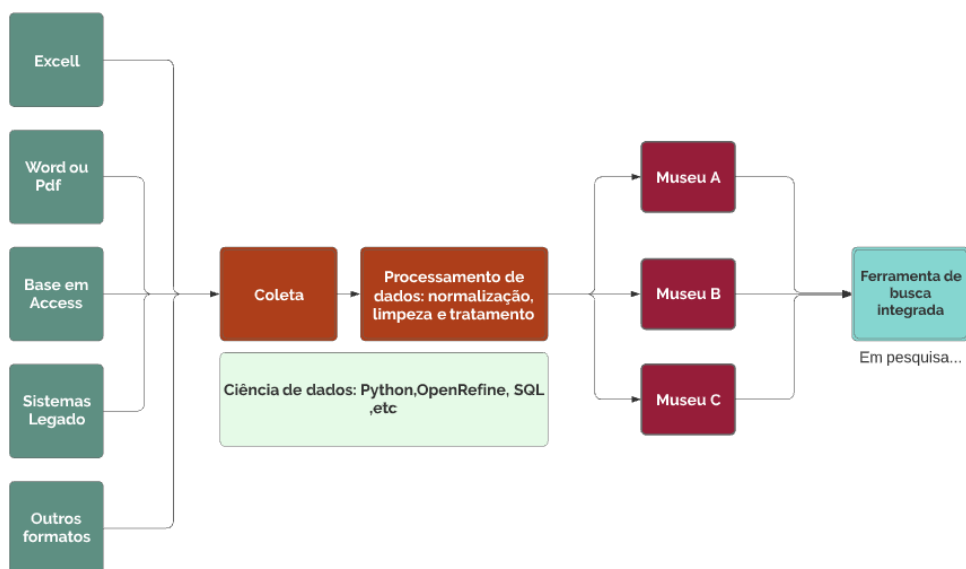
(Concluído) **Etapa 4.** Seleção e contratação de pessoal

(Concluído) **Etapa 5.** Levantamento de requisitos de software (acervo digital)



(Concluído) Etapa 6. Levantamento do acervo de Lynaldo Cavalcanti

(Concluído) Etapa 7. Digitalização do acervo de Lynaldo Cavalcanti



(Concluído) Etapa 8. Pesquisa e Desenvolvimento

3. COMPROVAÇÃO DO CUMPRIMENTO DO OBJETO

Como comprovação do cumprimento do objeto apresentamos a seguir os links com as evidências das atividades desenvolvidas, bem como cópias da lista de presença dos beneficiados no projeto.

Abaixo apresentamos algumas evidências da realização das atividades:

- **Meta 1**
 - Estúdio de Áudio e Vídeo Móvel
- **Meta 2**
 - Capacitação de Jovens



- Aquisição de 10 Notebooks para curso
- Capacitação de 100 Jovens
- **Meta 3**
 - Museu Digital Interativo Prof. Lynaldo Cavalcanti
 - Aquisição de Equipamento para estruturação do Museu Digital Interativo Prof. Lynaldo Cavalcanti
 - Museu Digital Interativo Prof. Lynaldo Cavalcanti

Meta 1

Estúdio de Áudio e Vídeo Móvel

Aquisição de Equipamento para Estúdio





INSTITUTO IA
INCUBAÇÃO E ACELERAÇÃO

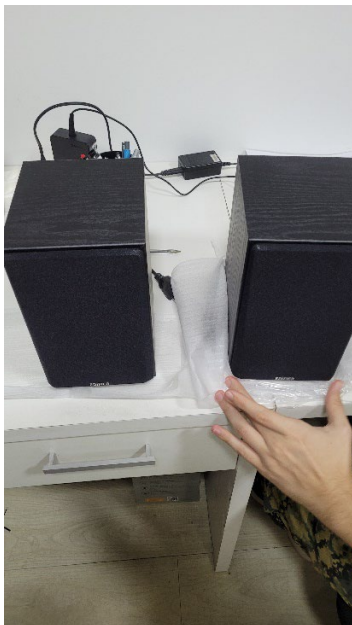
Rua Fernando Luiz Henriques dos Santos, 2340 - Jardim Oceania
João Pessoa - PB | CEP 58037-051 | CNPJ 21.010.850/0001-40





INSTITUTO IA
INCUBAÇÃO E ACELERAÇÃO

Rua Fernando Luiz Henriques dos Santos, 2340 - Jardim Oceania
João Pessoa - PB | CEP 58037-051 | CNPJ 21.010.850/0001-40





INSTITUTO IA
INCUBAÇÃO E ACELERAÇÃO

Rua Fernando Luiz Henriques dos Santos, 2340 - Jardim Oceania
João Pessoa - PB | CEP 58037-051 | CNPJ 21.010.850/0001-40





Meta 2

Capacitação de Jovens

Capacitação de 100 Jovens

Aquisição de Notebooks e Mouses



Turma 1



Turmas 2, 3 e 4



Turmas 5, 6 e 7



Meta 2

Capacitação de Jovens

Capacitação de 100 Jovens

Turmas 8 e 9



Meta 2

Capacitação de Jovens

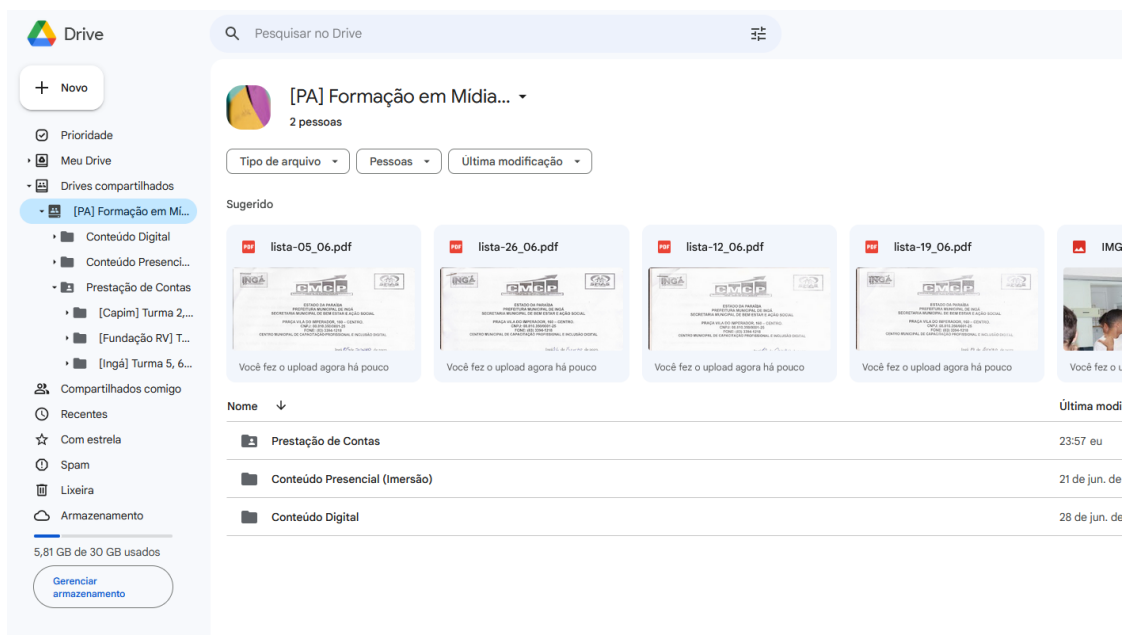
Capacitação de 100 Jovens

Turmas 10



No link abaixo também estão disponíveis todas as evidências dos encontros (fotografias e lista de presença).

<https://drive.google.com/drive/folders/1k6qmYweEUr8p2qtF0NXXY30yLOyQc5lm?usp=sharing>



Sites utilizados para divulgação e inscrição

No processo de divulgação das capacitações, foi utilizado um formulário online e sites específicos como principais meios de comunicação. Essas ferramentas desempenharam um papel fundamental na promoção das oportunidades de treinamento e no acesso às informações relevantes sobre as capacitações oferecidas. O formulário online permitiu que os interessados se inscrevessem de maneira rápida e conveniente, fornecendo seus dados de contato e informações necessárias para o registro nas capacitações. Isso simplificou o processo de coleta de informações e agilizou a organização das turmas.

Além disso, os sites dedicados às capacitações desempenharam um papel importante na divulgação detalhada de cada programa de treinamento. Neles, os participantes puderam encontrar informações sobre os objetivos, conteúdo programático, datas, horários e instrutores das capacitações. Também foram disponibilizados recursos adicionais, como materiais de apoio, depoimentos de participantes anteriores e opções de contato para esclarecimento de dúvidas. Dessa forma, a combinação desses recursos online, o formulário e os sites, facilitou a divulgação eficaz das capacitações, tornando o processo de inscrição mais acessível e transparente para todos os interessados. Essa abordagem contribuiu para o sucesso e o alcance das capacitações, beneficiando tanto os organizadores quanto os participantes. Abaixo encontra-se os links que foram utilizados.

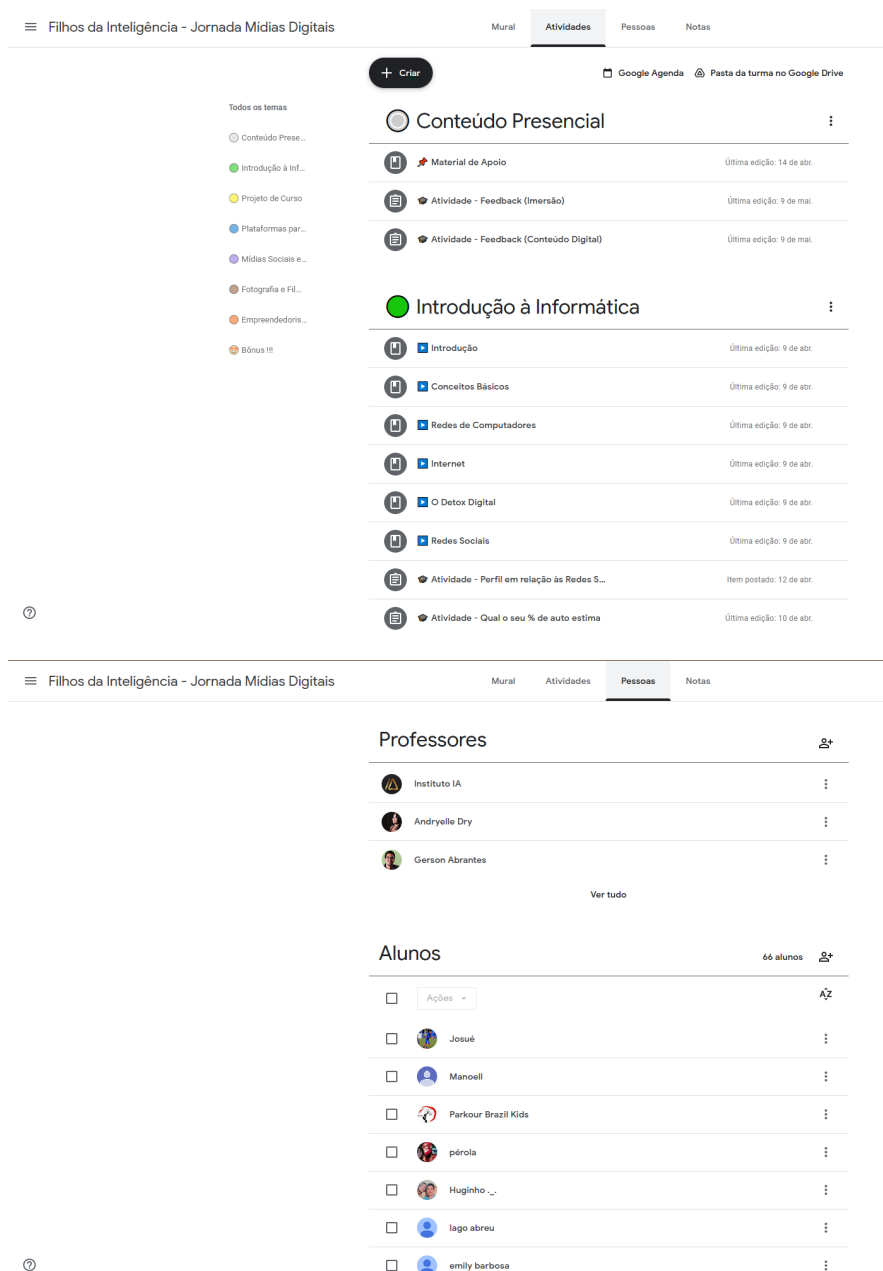
<https://institutoia.org/projetos/filhos-da-inteligencia-capacitacao/>

<https://ctlc.org.br/projetos/midias-digitais-2/>

Plataforma para gerenciamento das turmas

Abaixo encontra-se um link da plataforma que foi utilizada. Google Classroom é um sistema de gerenciamento de conteúdo desenvolvido pelo Google, voltado para escolas que desejam simplificar o processo de criação, distribuição e avaliação de atividades educacionais. Este recurso, integrado aos aplicativos do Google, é uma valiosa ferramenta para o ambiente educacional.

<https://classroom.google.com/c/NTkxNTQwOTU4OTAx?cjc=czradlm>



The screenshot displays the Google Classroom interface for a course titled "Filhos da Inteligência - Jornada Mídias Digitais". The interface is divided into three main sections: "Atividades", "Pessoas", and "Notas".

Atividades (Activities): This section shows a list of activities under two main categories: "Conteúdo Presencial" and "Introdução à Informática".

Activity Name	Last Edited
Material de Apoio	Última edição: 14 de abr.
Atividade - Feedback (imersão)	Última edição: 9 de mai.
Atividade - Feedback (Conteúdo Digital)	Última edição: 9 de mai.
Introdução	Última edição: 9 de abr.
Conceitos Básicos	Última edição: 9 de abr.
Redes de Computadores	Última edição: 9 de abr.
Internet	Última edição: 9 de abr.
Detox Digital	Última edição: 9 de abr.
Redes Sociais	Última edição: 9 de abr.
Atividade - Perfil em relação às Redes S...	Item postado: 12 de abr.
Atividade - Qual o seu % de auto estima	Última edição: 10 de abr.

Pessoas (People): This section lists the course participants, categorized into "Professores" (Teachers) and "Alunos" (Students).

Professores:

- Instituto IA
- Andryelle Dry
- Gerson Abrantes

Alunos: 66 alunos

- Josué
- Manoell
- Parkour Brazil Kids
- pérola
- Huginho...
- Iago abreu
- emilly barbosa

Observação: A capacitação foi realizada em 2 momentos (imersão presencial e imersão digital). Na imersão digital, os alunos tiveram acesso ao conteúdo que foi gravado e disponibilizado na plataforma Google Classroom. O conteúdo foi gravado por especialista de diversas áreas do campo das mídias digitais, abaixo são apresentados os temas que foram abordados no conteúdo digital.

Introdução à Informática

- Introdução
- Conceitos básicos
- Redes de Computadores
- Internet
- Redes Sociais
- O detox digital

Projeto de Curso

- Introdução
- O que é um projeto
- Dinâmica das Jornadas de Aprendizagem
- Equipamentos disponíveis
- Como desenha um projeto?
- Exemplos de projetos de mídias
- Equipe de apoio
- Celebrando a criação

Plataformas para marketing digital

- Introdução
- O mercado digital
- As plataformas

Plataforma para gerenciamento do projeto

Uma plataforma para gerenciamento de projetos foi fundamental para melhorar a eficiência, a colaboração e o controle ao conduzir qualquer tipo de projeto. Ela ajudou a simplificar tarefas complexas, aprimorar a comunicação e aumentar a probabilidade de sucesso das atividades da capacitação. Foi utilizada a *software* chamado trello conforme mostrado na imagem abaixo.

- Principais plataformas
- A plataforma suprema

Mídias sociais e Redes sociais

- Introdução
- Planejando o conteúdo e Roteiro
- Edição
- Otimização SEO
- Monetização
- Thumbnail

Empreendedorismo Digital

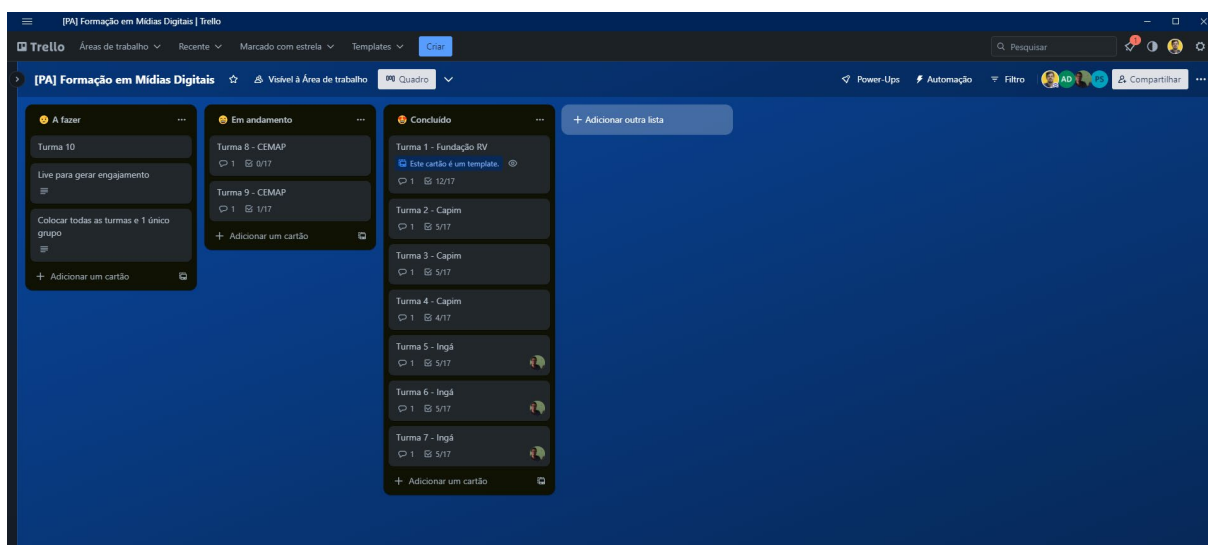
- Introdução
- Empreendedorismo
- Perfil empreendedor
- Empreendedorismo digital
- E-commerce
- Infoprodutos
- Marketing de Afiliados

Fotografia e filmagem mobile

- Introdução
- Regras de composição
- Acessórios



Rua Fernando Luiz Henriques dos Santos, 2340 - Jardim Oceania
João Pessoa - PB | CEP 58037-051 | CNPJ 21.010.850/0001-40

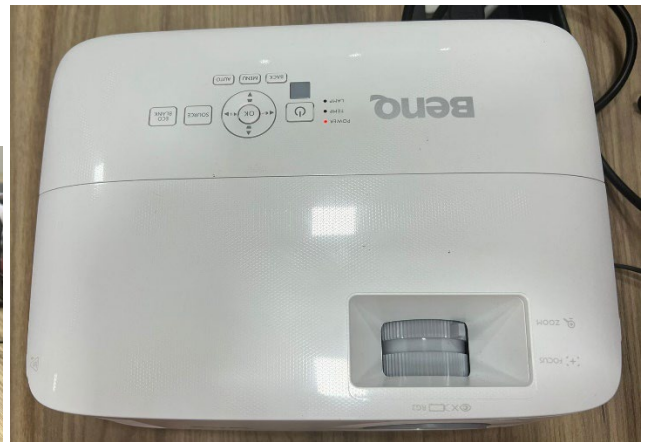
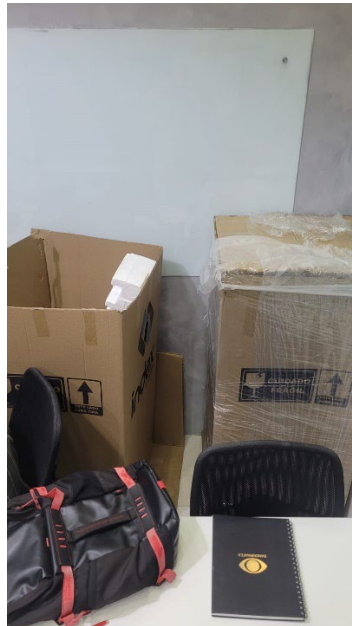


Meta 3

Museu Digital Interativo Prof.
Lynaldo Cavalcanti

Museu Digital Interativo Prof.
Lynaldo Cavalcanti

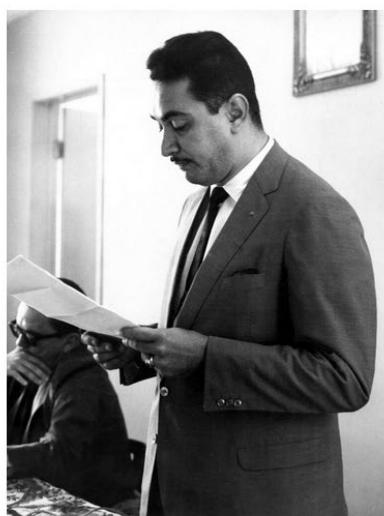
Aquisição dos Totens e projetor



Página **Sobre** o Museu Digital



SOBRE ACERVO CTLC



Lynaldo Cavalcanti

O Brasil, muito mais do que a Paraíba, até a presente data não se manifestou à altura da imensa dimensão de educador, inovador e gestor primoroso na condução do ensino superior brasileiro do **Professor Lynaldo Cavalcanti de Albuquerque**.

Confira a trajetória comprovada do maior incentivador da **Ciência e Tecnologia** do Brasil a partir da Paraíba.

[Visitar Acervo](#)

**Museu Digital
Lynaldo Cavalcanti**

museu.ctlc.org.br



CTLC
Centro Tecnológico
Lynaldo Cavalcanti

Os museus digitais desempenham um papel importante na democratização do acesso à cultura e na promoção da preservação do patrimônio cultural e histórico para as gerações futuras. O museu Digital Lynaldo Cavalcanti desenvolvido na Meta 3 poder ser acessado através do link <https://museu.ctlc.org.br/>. Na imagem acima podemos ter acesso a tela de boas-vindas que foi desenvolvida.

Meta 3

Museu Digital Interativo Prof.
Lynaldo Cavalcanti

Museu Digital Interativo Prof.
Lynaldo Cavalcanti

Página **Acervo** o Museu Digital



SOBRE ACERVO CTLC

Entrevistas



Siglas



Galeria



Notícias



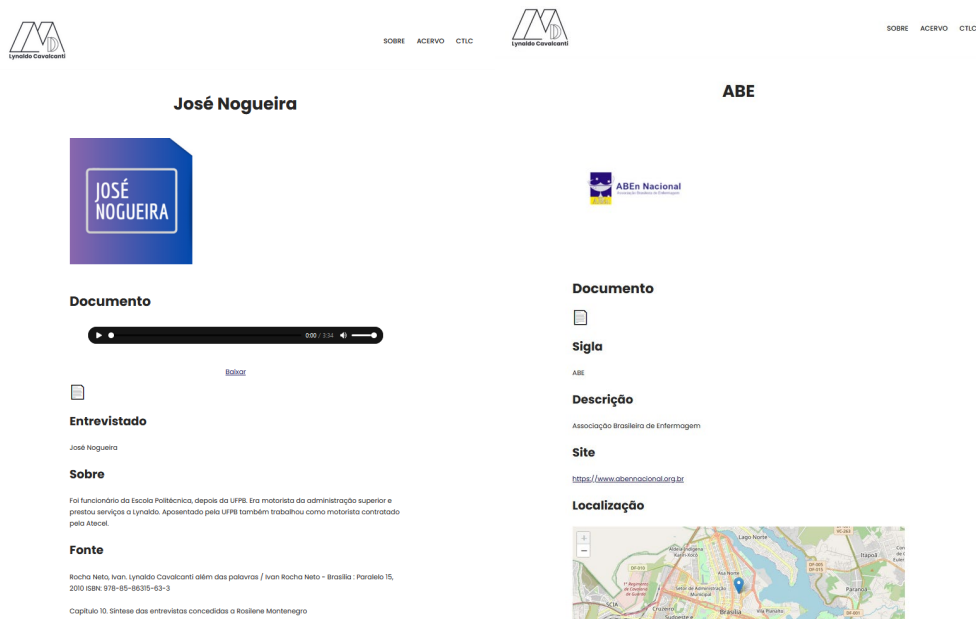
O museu digital é uma instituição cultural que disponibiliza suas coleções e exposições de forma online, permitindo que pessoas de todo o mundo tenham acesso a artefatos, obras de arte, documentos históricos e outros materiais culturais por meio da internet. O acervo do museu Digital Lynaldo Cavalcanti desenvolvido na Meta 3 poder ser acessado através do link <https://museu.ctlc.org.br/acervo/>.

Meta 3

Museu Digital Interativo Prof.
Lynaldo Cavalcanti

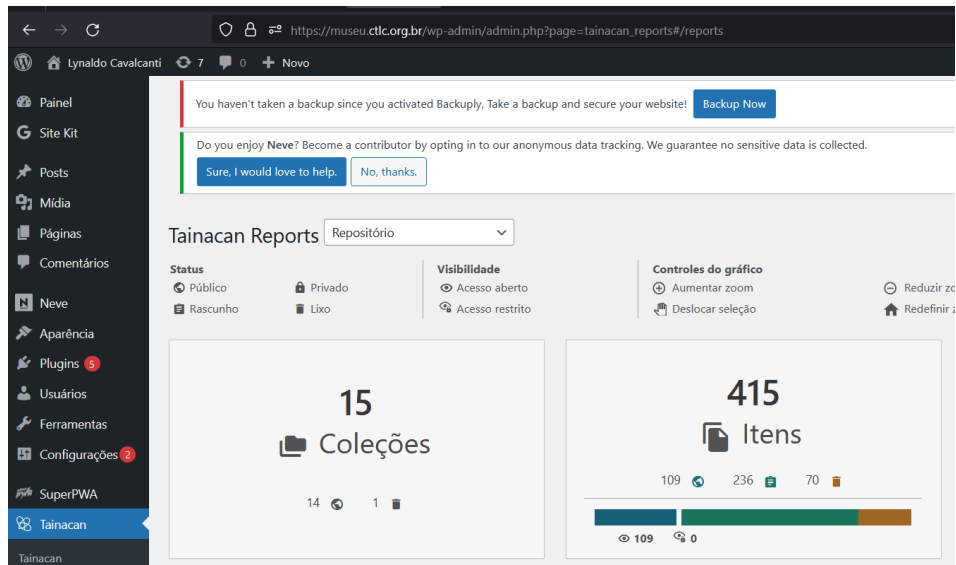
Museu Digital Interativo Prof.
Lynaldo Cavalcanti

Página Item do Museu Digital



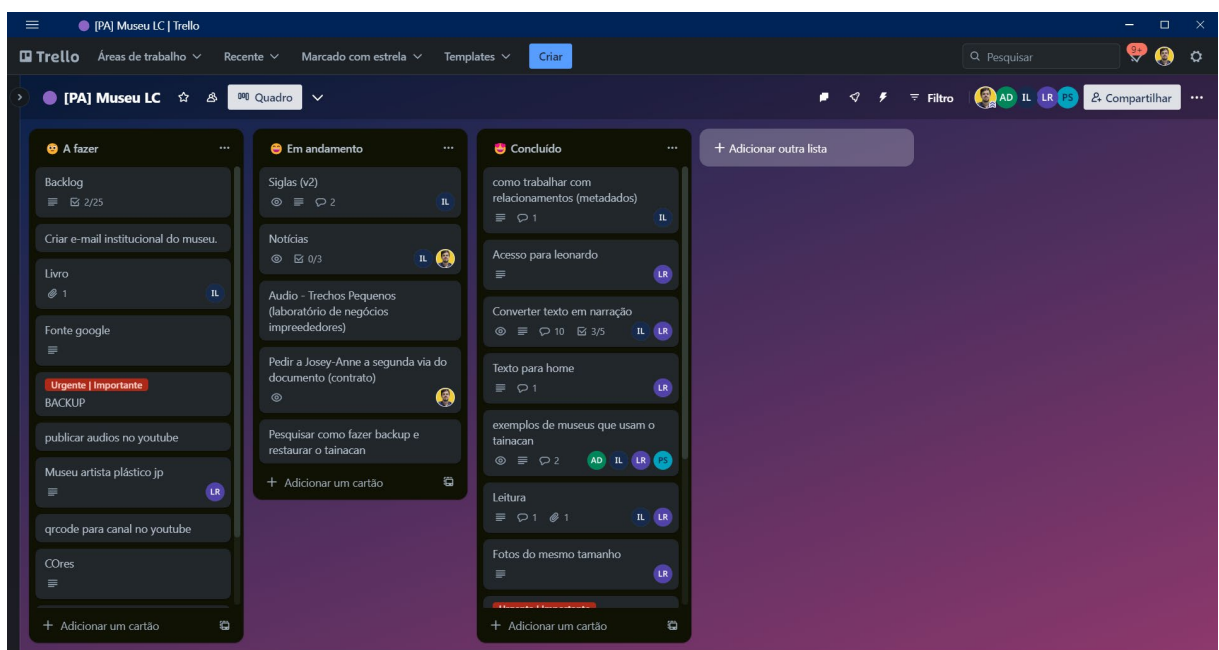
The screenshot shows a digital museum interface. At the top, there are navigation links: 'SOBRE', 'ACERVO', and 'CTIC'. The main content area is titled 'José Nogueira' and features a blue document icon with the name 'JOSÉ NOGUEIRA'. Below this, there is a 'Documento' section with a progress bar showing '000 / 134'. To the right, there is a section for 'ABE' (Associação Brasileira de Enfermagem) with a logo and a 'Localização' section containing a map of João Pessoa. The page also includes sections for 'Entrevistado', 'Sobre', and 'Fonte'.

Um acervo de um museu digital pode abranger uma ampla variedade de itens e materiais culturais que são digitalizados e disponibilizados online para visualização e pesquisa. A diversidade de materiais oferecidos em museus digitais permite que um público amplo e diversificado explore e aprenda sobre diferentes aspectos da cultura, história e arte. Conforme apresentado na imagem abaixo, o Museu Digital Lynaldo Cavalcanti já apresenta cadastrado em seu acervo um total de **15 coleções** e **415 itens**. Embora já exista esse acervo cadastrado e catalogado, parte desse acervo ainda não está disponível na internet para o público final



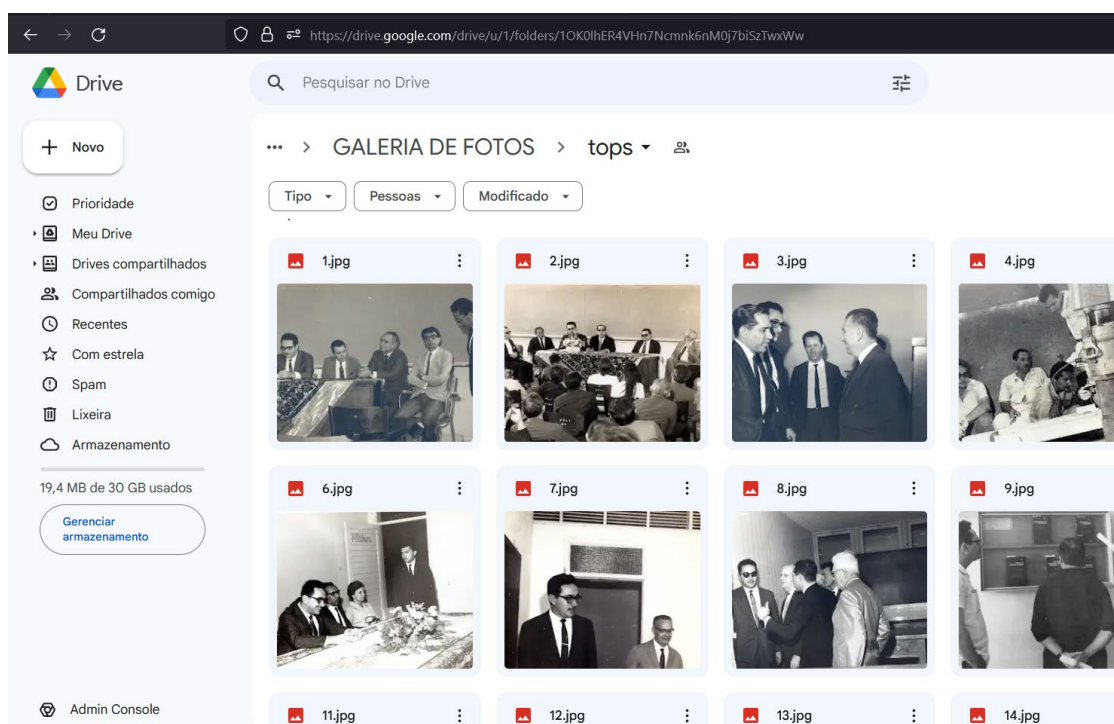
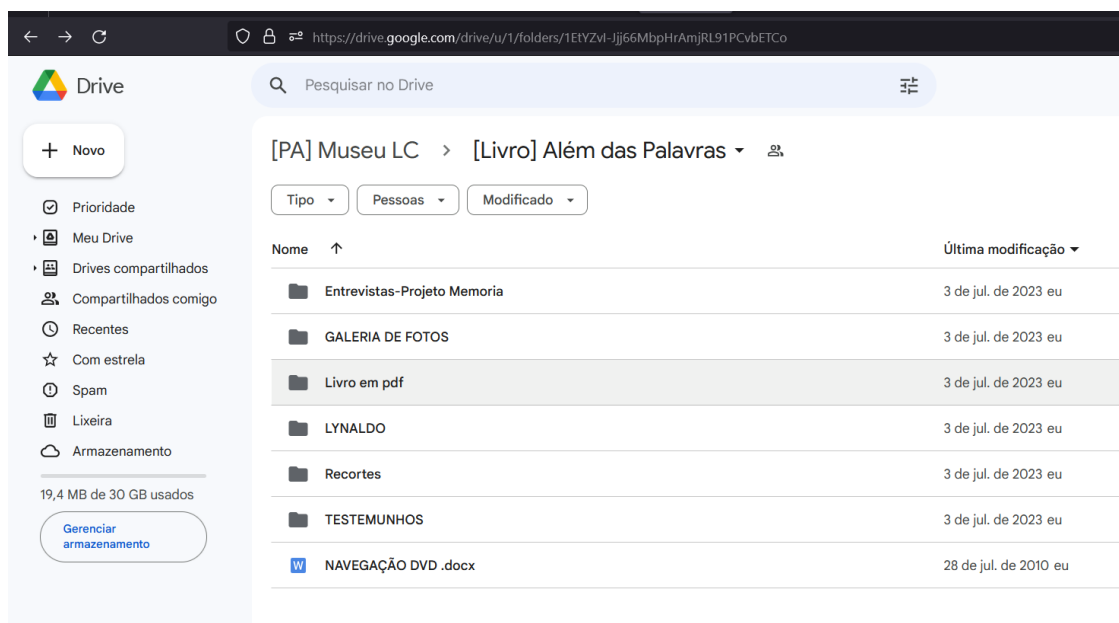
Plataforma para gerenciamento do projeto e repositório de dados

Uma plataforma para gerenciamento de projetos foi fundamental para melhorar a eficiência, a colaboração e o controle ao conduzir qualquer tipo de projeto. Ela ajudou a simplificar tarefas complexas, aprimorar a comunicação e aumentar a probabilidade de sucesso das atividades do museu. Foi utilizada o *software* chamado trello conforme mostrado na imagem abaixo.



Um repositório de dados é uma plataforma ou local centralizado destinado ao armazenamento, gerenciamento e organização de informações. Essa ferramenta desempenhou um papel crucial em

diversas etapas do desenvolvimento do projeto. Para facilitar esse processo, utilizamos o software Google Drive como uma ferramenta de apoio, como exemplificado na imagem a seguir.



Observação: A digitalização do acervo foi realizada em 2 momentos (catalogação do acervo utilizado as ferramentas trello + Google drive e digitalização do acervo na plataforma digital disponível no site <https://museu.ctlc.org.br/>). Para que as informações fossem apresentadas de forma harmônica no museu digital permitindo uma boa usabilidade e experiência do usuário durante as interações, foi

importante a construção de um manual de identidade de marca, tanto para o site institucional da instituição quanto para o museu propriamente dito que pode ser acessado através do link abaixo.

https://drive.google.com/drive/folders/101_lc6kl_PG6Dadn2JzgNZMLL3XNvt6D?usp=sharing



4. ELEMENTOS PARA AVALIAÇÃO DO CUMPRIMENTO DAS AÇÕES

A formação em mídias digitais tem impactos econômicos ao criar oportunidades de emprego nas áreas digitais, impulsionar o empreendedorismo e a inovação, e fortalecer setores criativos. Socialmente, contribui para o acesso à informação, a participação cívica, a inclusão digital e a igualdade de oportunidades, além de promover expressão e engajamento social.

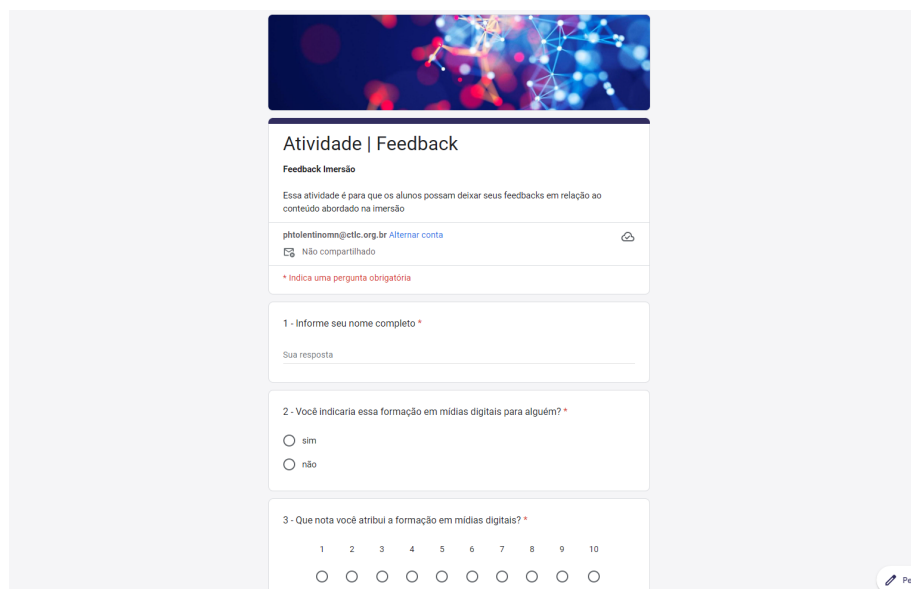
- Impactos econômicos:
 - **Oportunidades de emprego:** A formação em mídias digitais pode preparar os indivíduos para uma variedade de carreiras relacionadas, como marketing digital, design gráfico, produção de conteúdo digital, desenvolvimento web e gerenciamento de mídias sociais. Isso pode aumentar as chances de empregabilidade dos profissionais nesses setores em rápido crescimento.
 - **Empreendedorismo e inovação:** A formação em mídias digitais pode capacitar indivíduos a iniciar seus próprios negócios digitais, aproveitando as oportunidades oferecidas pela era digital. Isso pode estimular a criação de novas empresas e impulsionar a inovação econômica.
 - **Setores criativos e culturais:** As habilidades em mídias digitais são cada vez mais valorizadas em setores criativos, como cinema, música, publicidade e design. Uma formação sólida nessas áreas pode contribuir para o crescimento desses setores e impulsionar a economia criativa de um país ou região.
- Impactos sociais:
 - **Acesso à informação e participação cívica:** A formação em mídias digitais pode capacitar os indivíduos a acessar e analisar informações de forma crítica, contribuindo para uma participação mais informada na sociedade. Isso pode promover a transparência, a democracia e a participação cívica.
 - **Inclusão digital e igualdade de oportunidades:** A formação em mídias digitais pode desempenhar um papel importante na redução da exclusão digital, capacitando pessoas de diferentes origens socioeconômicas a adquirir habilidades digitais relevantes. Isso pode ajudar a reduzir as desigualdades de acesso às oportunidades educacionais e econômicas.
 - **Expressão e engajamento social:** A formação em mídias digitais pode estimular a expressão criativa e o engajamento social por meio de plataformas digitais, permitindo que os indivíduos compartilhem suas ideias, perspectivas e histórias. Isso pode

fortalecer a diversidade cultural, promover o diálogo intercultural e estimular mudanças sociais positivas.

Formulário com pesquisa de satisfação

- Formulário utilizado durante **Meta 2 / Capacitação de Jovens / Capacitação de 100 Jovens** para coletar feedbacks dos conteúdos apresentados em sala de aula.

<https://docs.google.com/forms/d/1CgIMVtJi7AhyiNXFq9QIs8BleeKgAHZbZiqAbuiXjTk/edit>



Atividade | Feedback
Feedback Imersão

Essa atividade é para que os alunos possam deixar seus feedbacks em relação ao conteúdo abordado na imersão

phlorentinom@ctlc.org.br Alternar conta

🔒 Não compartilhado

* Indica uma pergunta obrigatória

1 - Informe seu nome completo *

Sua resposta

2 - Você indicaria essa formação em mídias digitais para alguém? *

sim
 não

3 - Que nota você atribui a formação em mídias digitais? *

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

[Pedir](#)

Resultado da pesquisa de satisfação durante a Meta 2 / Capacitação de Jovens / Capacitação de 100 Jovens

- Resultado da pesquisa realizada durante a **Meta 2 / Capacitação de Jovens / Capacitação de 100 Jovens**.

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/e/2PACX-1vTcNsECLCmkqCk3JztmHee8m2rV1qGdc8omgT8z1v6xn2N7cDOiAFa6-GMoWarKQ8FnwvB7Zuy8cG/pubhtml>

Atividade [Conteúdo Presencial] (respostas) - Respostas ao formulário 1

Carimbo de data/hora 1 - Informe seu nome col 2 - Você indicaria essa f 3 - Que nota você atribui 4 - Espaço livre para críticas, elogios e sugestões.

14/04/2023 06:58:07	Antônio Thiago Silva bivi	sim	10	Uma expectativa de vida
14/04/2023 07:14:35	Maria kaliné Pereira da S	sim	10	Melhor curso professores profissional, minha na pena por que são poucos dias mais eu amei muito
14/04/2023 08:11:25	Maxsuel correira de Freitz	sim	7	Muito bom mas como eu estou aprendendo agora preferiria de mais tempo
14/04/2023 08:11:47	Antônio Fernandes	sim	8	O curso é muito bom, queria mais tempo pra aprender mais
14/04/2023 09:56:03	Ana Pirola Sousa Nasci	sim	9	Achei ótimo, tudo é muito claro! Senti falta de mais prática, para entendermos realmente como tudo funciona, porém, nada que não possamos fazer em casa por meio das aulas virtuais, achei tudo bem organizado, foi mult
14/04/2023 09:56:15	Jhanyfe Lays Costa da S	sim	10	Conteúdo impar, Desperta o desejo de querer aprender mais.
14/04/2023 09:56:25	Maxsuel correira de Freitz	sim	8	Aula muito edificante
14/04/2023 09:57:50	Luana leite correira	sim	10	Muito bom agrega muitas coisas sobre mídias em todos sentidos
14/04/2023 19:49:04	Antônio Fernandes	sim	8	Muito bom, eu gostei muito
27/04/2023 15:42:45	Maxsuel correira de Freitz	sim	8	Foi ótimo
03/05/2023 00:26:17	Maria kaliné Pereira da S	sim	10	Curso muito bom pra quem se inseticida na áreas em edição eu indico muito amel de mais
26/06/2023 21:56:53	Maria Janaina da Silva	sim	8	Mídia Digital é toda comunicação feita através da internet. Portanto, banners em sites, anúncios pagos feito através do Facebook, comerciais que antecedem vídeos no Youtube, Links Patrocinados e Anúncios feitos no Inst
26/06/2023 22:36:36	Maria Adriana	sim	10	Não perde tempo e enfrentar para vê o meu melhor com ajuda desses profissionais que estão a frete
26/06/2023 22:48:42	ERILANE FERREIRA DA	sim	0	críticas
27/06/2023 07:34:55	Fernanda Rosy Nascime	sim	8	essa curso não é só um curso é novas experiências que leva para a vida toda.
27/06/2023 08:54:54	Daiana santos da Silva	sim	9	Super indico o curso agregou muito. Gostaria de novos cursos para aperfeiçoamento.
27/06/2023 09:03:19	Mairara dos Santos Egic	sim	10	Querria ter mais oportunidades como essa lá na frente.
27/06/2023 11:07:26	Grébison Ramon verisssi	sim	9	Acredito que por ser algo que ainda está começando o curso precisa de melhorias, mas no geral, achei muito bom.
27/06/2023 12:24:21	Ingred coraia mizael	sim	8	O curso ajudá bastante
			10	Ótimo curso
			10	Importante

5. AVALIAÇÃO DO PROJETO

Pontue os quesitos abaixo segundo uma escala de notas inteiras de 1 a 4, sendo 1 a avaliação mais negativa e 4 a mais favorável.	
(a) Cumprimento do cronograma previsto para a execução das atividades	3
(b) Envolvimento dos Recursos Humanos durante a execução do projeto	4
(c) Qualidade da gestão dos recursos financeiros do projeto	4
(d) Qualidade dos materiais e serviços adquiridos para o projeto	4
(e) Cumprimento das metas previstas na Proposta de Trabalho e alcance dos impactos esperados com o projeto	4

*Caso julgue necessário, prestar esclarecimentos ou justificativas com relação aos quesitos pontuados na tabela anterior.

Diante dos desafios apresentados no decorrer do projeto, apresentamos algumas estratégias que foram utilizadas:

- Programas de Capacitação:** Para enfrentar a falta de acesso à capacitação na área tecnológica, foi fundamental implementar programas de treinamento acessíveis e abertos a um público diversificado. Isso foi feito por meio de parcerias com instituições parceiras, oferecendo cursos online ou *workshops* práticos para jovens e adultos interessados em adquirir habilidades tecnológicas em mídias digitais.
- Educação Continuada:** Investir na educação contínua dos profissionais que já estão no mercado de trabalho foi crucial. A oferta da capacitação na modalidade online permitiu incentivar o acesso a carreira tecnologia a depender da disponibilidade do aluno.
- Museu Digital e Arquivos Históricos:** Para preservar a memória, foi fundamental criar um Museu Digital Lynaldo Cavalcanti dedicado a essa finalidade. Isso envolveu a coleta de documentos, registros, depoimentos e materiais relacionados à história do Prof. Lynaldo Cavalcanti.
- Divulgação e Conscientização:** Foi importante conscientizar os alunos sobre a importância das habilidades tecnológicas e da preservação da memória histórica. Campanhas de divulgação inspiram jovens a se interessarem por carreiras tecnológicas e promover a conscientização sobre a necessidade de preservação da história.

Observação: a instituição incubada e acelerada denominada **CEEILC** (CENTRO DE ESTUDOS, EXCELÊNCIA E INOVAÇÃO PROFESSOR LYNALDO CAVALCANTI DE ALBUQUERQUE) decidiu de forma estratégia mudar seu nome para **CTLC** (Centro Tecnológico Lynaldo Cavalcanti), essa pequena



Rua Fernando Luiz Henriques dos Santos, 2340 - Jardim Oceania
João Pessoa - PB | CEP 58037-051 | CNPJ 21.010.850/0001-40

mudança ainda pode estar em andamento a depender da data de leitura desse documento devido a questões burocráticas como mudança no estatuto, alterações na receita federal e cartório que estão em andamento. Isso fez com que a atividade (**Etapas 10**. Emissão e entrega dos certificados) tenha apresentado o *status* de **(Em andamento)**.