

**RELATÓRIO DE ATIVIDADES 2021
CINEMA NOSSO**

**Relator
Equipe de Desenvolvimento de
Projetos de Formação Audiovisual**

SUMÁRIO

Institucional	4
Resumo	4
DADOS DE 2021	5
Projeto 1: Super Hacka Kids	6
1.1. Resumo do ano	6
1.2 Percurso Formativo	7
1.3 Ações Desenvolvidas	8
1.4 Produtos	24
Projeto 2: Empoderamento e Cinema: Jovens Negras no Audiovisual	29
2.1 Resumo do ano	29
2.2 Percurso Formativo	30
2.3 Ações desenvolvidas	32
2.4 Finalização	55
2.5 Mostra Final	56
2.6 Produtos	57
Projeto 3: Lab Cn – Comunicação E Cultura Digital	68
3.1 Resumo do ano	68
3.2 Percurso Formativo	68
3.3 Ações desenvolvidas	71
3.4 Finalização - 1º Ciclo	73
3.5 Produtos	73
Projeto 4 Edital Cultura Viva	74
4.1 Resumo	74
4.2 Ações desenvolvidas	75
5. Programa Projeto de Vida	80
5.1 Resumo do Ano	80
5.2 Ações desenvolvidas	80
6.Comunicação	81
6 . Ações de Sustentabilidade	83
7. Desenvolvimento Institucional	83
7.1 Projetos Executados em 2021	83
7.2 Projetos Aprovados em 2021	84
7.3 Relacionamento Institucional	86
8. Novas Parcerias realizadas em 2021	88
9. Articulação e Rede	88

Institucional

O Cinema Nosso é uma organização sociocultural fundada no ano 2000 (então sob o nome Nós do Cinema), no Rio de Janeiro. Com sede atual no bairro da Lapa, desenvolvemos projetos na área do audiovisual e das novas tecnologias em uma série de programas de formação que buscam tornar o audiovisual mais diverso e democrático. Com o objetivo de ampliar o senso crítico e estético de nossos públicos, atuamos especialmente junto às áreas de infâncias, juventudes, inclusão e acessibilidade. Nossa missão é “ampliar o universo estético e cultural através da formação audiovisual com inovação e novas tecnologias gerando impacto social”. O Cinema Nosso é reconhecido como uma das maiores escolas populares de audiovisual na América Latina, tendo mais de 10 mil jovens formados em nossos cursos.

Resumo

Em 2021, vivemos o segundo ano da pandemia Covid-19 no planeta. Desde 2020, o Cinema Nosso vem adaptando sua rotina a esse novo mundo intensamente conectado, adotando em nosso cotidiano diferentes tecnologias, metodologias, pensamento criativo e inovador que tanto estimulamos em nossas formações nesses mais de 20 anos de existência.

2021 foi o ano de amadurecer essas novas experiências, abraçando a educação online como a educação possível para manter o acesso ao conhecimento disponível para as pessoas a quem queremos impactar positivamente.

2021 também foi um ano de grandes e novas parcerias, patrocínios e apoiadores, que viabilizaram nossas ações: foram no total 24 patrocínios e apoios nos 18 projetos executados e aprovados este ano.

Este ano avançamos nas sistematizações de nossas metodologias. Produzimos um material em forma de verbetes, chamado de “[Metodologias do Afeto: modos de fazer no Cinema Nosso](#)”, e pensamos em um jogo para aplicá-las das mais diversas formas, interna ou externamente. No final do ano, nos reunimos presencialmente no casarão da Lapa-RJ após tantos meses em trabalho remoto para planejamos juntos e juntas algumas ações para 2022 e começar a brincar com as palavras dos verbetes. Encerramos o ano celebrando a vida e as conexões formadas pelo Cinema Nosso em 2021 e além.

DADOS DE 2021

→ NÚMERO DE FORMAÇÕES: 4

- ◆ Super Hacka Kids (SHK) - 3a edição
- ◆ Empoderamento e Cinema (EMP) - 2a edição
- ◆ LAB CN - 2a edição
- ◆ Edital Cultura Viva (CV)

→ NÚMERO DE PESSOAS ATENDIDAS DIRETAMENTE: 446

- ◆ SHK: 163
- ◆ EMP: 45
- ◆ LAB: 90
- ◆ CV: 148

→ NÚMERO DE PESSOAS ATENDIDAS INDIRETAMENTE: 2.276

- ◆ SHK: 865
- ◆ EMP: 1.411

→ NÚMERO DE AÇÕES REALIZADAS: 98

- ◆ SHK: 51
- ◆ EMP: 27
- ◆ LAB: 8
- ◆ CV: 12

→ NÚMERO DE PROFISSIONAIS ENVOLVIDOS: 115

- ◆ SHK: 55
- ◆ EMP: 38
- ◆ LAB: 5
- ◆ CV: 17

→ HORAS DE ATIVIDADE: 868 h

- ◆ SHK: 250h
- ◆ EMP: 470h
- ◆ LAB: 97h
- ◆ CV 51h

→ NÚMERO DE PRODUTOS DESENVOLVIDOS: 51

- ◆ SHK: 18
- ◆ EMP: 8
- ◆ LAB: 25

→ PROJETOS EXECUTADOS: 10

→ PROJETOS APROVADOS: 08

→ PATROCÍNIOS: 24

Projeto 1: Super Hacka Kids

1.1. Resumo do ano

Em 2021 tivemos a 3ª edição do projeto Super Hacka Kids com o objetivo de contribuir para o desenvolvimento do senso crítico de crianças e adolescentes estudantes do ensino público através da formação audiovisual com inovação e novas tecnologias, potencializando suas competências e habilidades para profissões em tecnologia.

Com a persistência da pandemia de Covid-19, nossas ações em 2021 foram 100% online.

Número de atendidos diretos

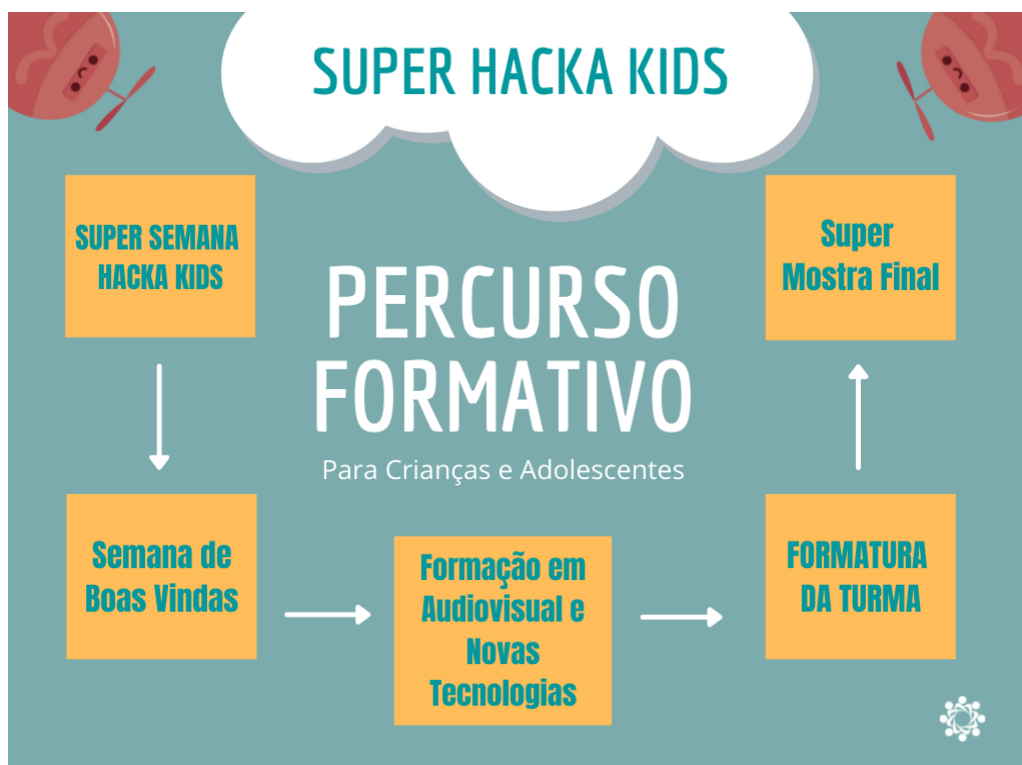
- Crianças (7 a 13 anos): 44
- Adolescentes (14 a 17 anos): 10
- Adultos (maiores de 29 anos): 109
- TOTAL: 163

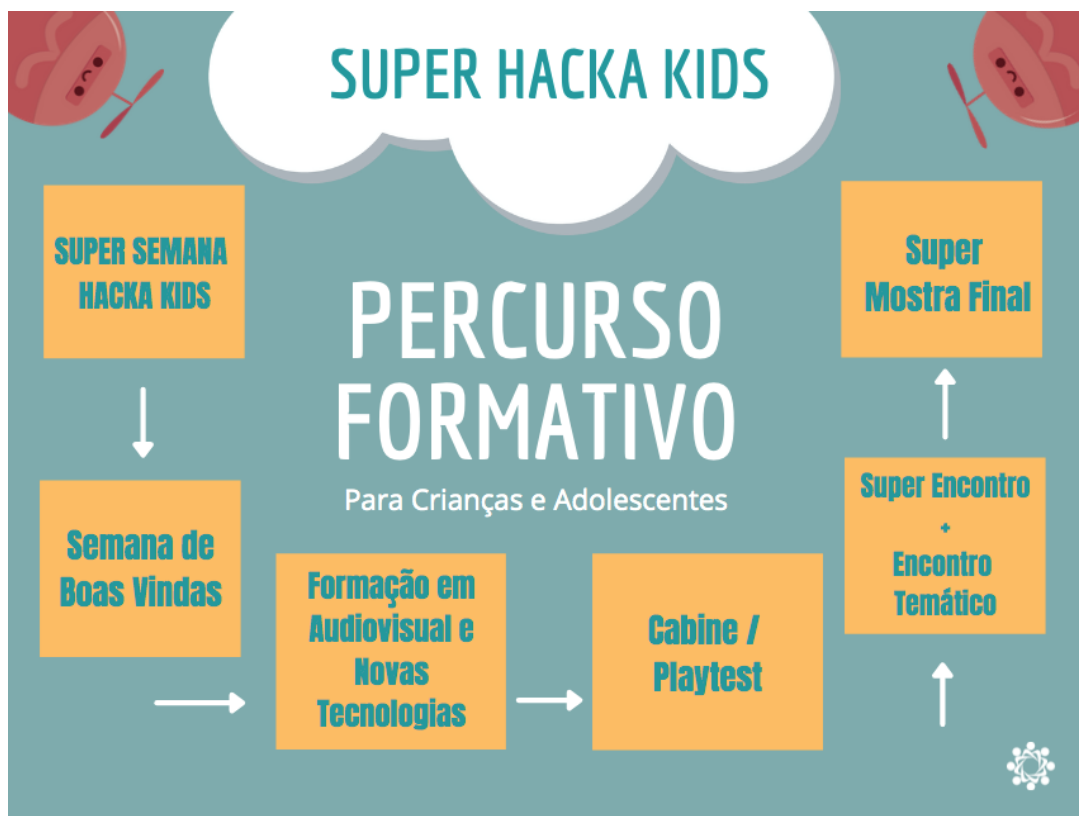
Número de atendidos indiretos

- Crianças (7 a 13 anos): 120
- Adolescentes (14 a 17 anos): 321
- Adultos (maiores de 29 anos): 424
- TOTAL: 865

- AÇÕES REALIZADAS: 51
- PROFISSIONAIS ENVOLVIDOS: 5
- HORAS DE ATIVIDADE: 250h
- PRODUTOS DESENVOLVIDOS: 18

1.2 Percursos Formativo





1.3 Ações Desenvolvidas

1.3.1 Evento Super Semana Hacka Kids (24 atividades);

1.3.2 Formações para crianças e adolescentes (4 atividades);

- Curso de Jogos Analógicos;
- Curso de Jogos Digitais;
- Curso de Audiovisual - Cinema e Animação;
- Curso de Digital Maker;

1.3.3 Oficinas de curta duração para professores (5 atividades);

1.3.4 Super Encontro (8 atividades);

1.3.5 Encontro Temático (2 atividades);

1.3.6 Super Mostra Final (8 atividades).

Resumo das ações:

1.3.1 Evento Super Semana Hacka Kids:

Uma ação virtual, gratuita e multiplataforma que teve como principal objetivo abrir as ações do projeto, motivando a participação de crianças, adolescentes, pais e responsáveis, além de professores da rede pública de ensino municipal do RJ. Foram realizadas sessões de cinema, contação de histórias, oficinas maker, oficina de audiovisual para crianças e adolescentes e de práticas pedagógicas para professores, além de lives com temas importantes que envolveram os três públicos.

Datas: de 21 a 26 de maio de 2021

Público-alvo: crianças e adolescentes com idade entre 10 e 16 anos, principalmente, estudantes e professores da rede pública de ensino do estado do Rio de Janeiro, além de pais ou responsáveis.

- **PROFISSIONAIS ENVOLVIDOS:** 30
- **NÚMERO DE ATIVIDADES:** 24
- **NÚMERO DE INSCRIÇÕES:** 32 inscritos de forma direta, mas as atividades foram realizadas em multiplataformas aumentando o alcance e interação do público no Instagram e no Youtube.
- **CARGA HORÁRIA TOTAL DO EVENTO:** aproximadamente 40 horas de atividades 100% virtuais entre ações síncronas e assíncronas.

Programação Super Semana Hacka Kids

21 de maio de 2021 (sexta)

15h - Mesa de abertura

Palestrante: Júlio Freitas

Local: Ao vivo no Canal do Cinema Nosso (Youtube + Streamyard + Instagram CN)

Horário: 15h

Data: 21 de maio de 2021

Número de participantes: 21

Carga Horária Total: 2 horas

[Super Semana - Mesa de Abertura](#)

22 de maio de 2021 (sábado)

Atividades para todos os públicos

10h - Superconectados: como fazer seu jogo em casa?

[Super Semana Hacka Kids - Como Criar seu jogo em casa Antonio Marcelo](#)

10h - Maratoninha

[Super Semana Hacka kids - Maratoninha](#)

11h - Contação de histórias

[Super Semana Hacka Kids - Contação de história - Controle remoto](#)

15h - Batalha de Games com jogos colaborativos

[Super Semana Hacka Kids: Batalha de Games com jogos colaborativos](#)

23 de maio de 2021 (domingo)

Atividades para todos os públicos

10h - Oficina RPG, família e afeto [Super Semana Hacka Kids - Oficina RPG, Jogos e Afeto](#)

15h - Superconectados - Oficina Maker [Super Semana Hacka Kids - Superconectados Oficina Maker](#)

17h - Crie seu avatar

[Super Semana Hacka Kids - Como criar o se avatar](#)

24 de maio de 2021 (segunda-feira)

Painel: A internet é a rua de hoje!

Público-alvo: pais e responsáveis

14h - Mesa: Navegação responsável e os perigos da superexposição

Um bate-papo sobre a superexposição nas redes sociais e dicas de como mediar os conteúdos acessados por crianças e adolescentes.

[Super Semana Hacka Kids: Navegação responsável e os perigos da superexposição](#)

14h - Oficina de Filtros para Instagram: Introdução à realidade aumentada.

15h - Jogos digitais e as profissões do futuro

[Super Semana Hacka Kids: Jogos digitais e as profissões do futuro](#)

18h - Mesa: E agora, nossa casa virou escola?!

[Super Semana Hacka Kids: E agora, nossa casa virou escola?!](#)

25 de maio de 2021 (terça-feira)

Painel: Educomunicação e jogos digitais

Público-alvo: professores

10h - Mesa: Games no Brasil - O que as crianças e adolescentes estão consumindo?

[Super Semana Hacka Kids - Mesa: Games no Brasil - O que as crianças e adolescentes estão consumindo?](#)

14h - Mesa: Educação e jogos para aprendizagem

[Super Semana Hacka Kids: Educação e jogos para aprendizagem](#)

16h - Oficina: Que história é essa?

Práticas de como contar histórias de forma ainda mais interessante e divertida.

16h - Mesa: Como utilizar o Tik Tok para aplicar conteúdos educacionais

[Super Semana Hacka Kids - Mesa: Como utilizar o Tik Tok para aplicar conteúdos educacionais](#)

18h - Oficina Sonorizar em casa (Encontro 1)

Técnicas de como melhorar o som das mídias utilizadas pelos professores nas aulas virtuais. Carga horária: 4h (dois encontros de 2h)

20h - Oficina Aulas Virtuais: como produzir materiais pedagógicos para o ambiente virtual.

26 de maio de 2021 (quarta-feira)

Atividades para todos os públicos

10h - Maratoninha: *Atividade realizada no dia 22 e reprisada no dia 26/05*

11h - Contação de história: *Atividade realizada no dia 22 e reprisada no dia 26/05*

16h - Oficina de Cinema e Animação

18h - Oficina Sonorizar em casa (Encontro 2)

19h - Lançamento do jogo Nia - A jornada de uma jovem negra

Evento de lançamento e venda do jogo desenvolvido pelas alunas da turma de jogos, através do projeto Empoderamento e Cinema - Jovens Negras no Audiovisual.

[Super Semana Hacka Kids - Lançamento do jogo Nia “A jornada de uma jovem negra”](#)

1.3.2 Formações em audiovisual e novas tecnologias para crianças e adolescentes

Público-alvo: crianças e adolescentes com idade entre 10 e 14 anos, alunos da rede pública do município do Rio de Janeiro,

Carga horária por curso: 40 horas.

Objetivos: promover uma aproximação entre crianças, adolescentes e seus responsáveis com relação ao acesso às novas tecnologias, compreendendo que esse distanciamento gera barreiras entre linguagens e experiências vivenciadas por diferentes gerações.

Ao longo do ano de 2021, foram realizadas 4 formações para crianças e adolescentes:

1. Jogos analógicos;
2. Jogos Digitais;
3. Audiovisual - Cinema e Animação;
4. Digital Maker.

→ **TOTAL DE INSCRIÇÕES: 182**

→ **TOTAL DE ENTREVISTAS: 73**

→ **TOTAL DE MATRÍCULAS: 72**

→ **TOTAL DE CONCLUINTES: 57**

→ **PROFISSIONAIS ENVOLVIDOS: 4 educadores/as**

→ **CARGA HORÁRIA TOTAL: 160h**

ETAPAS DO PROCESSO SELETIVO

1. Inscrição: Feita pelos responsáveis;
2. Entrevista: Feita com crianças e responsáveis;
3. Matrícula: Feita pelos responsáveis.

CURSO DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ANALÓGICOS

Processo Seletivo:

Entrevistas - de 21 a 24/06

Divulgação de Selecionados - 25/06

Matrícula - de 26 a 30/06

→ **NÚMERO DE INSCRITOS: 72**

→ **NÚMERO DE ENTREVISTADOS: 33**

→ NÚMERO DE MATRICULADOS: 21

→ NÚMERO DE CONCLUINTES: 17

Semana de Boas Vindas - Turma Jogos Analógicos	
Datas:	14, 15, 16/07
Carga Horária Total:	6 horas
Educadora:	Sarah Nery
Descrição: A Semana de Boas Vindas tem como objetivo apresentar a equipe CN, o projeto e as ações que serão desenvolvidas através dele, bem como promover um comprometimento dos pais e responsáveis com o processo formativo das crianças e adolescentes. A semana de boas vindas também contemplou uma breve apresentação do ODS 11 - Cidades Sustentáveis, para que os participantes fossem sensibilizados para a produção dos produtos tecnológicos. A atividade foi realizada durante as 3 primeiras aulas de cada formação, com duração total de 6 horas.	
Playlist das Aulas: https://www.youtube.com/watch?v=d3OY30t3wgE&list=PLm5LspanR-aFUguxyucj9oool3y-IE7vQ	

Curso Jogos Analógicos	
Período:	de 19/07 a 25/08
Dias e horários:	segundas, quartas e sextas das 14h às 16h
Carga Horária Total:	34 horas
Educador:	Ricardo Lopes
Descrição: O curso teve como objetivo, contribuir para o desenvolvimento de competências relacionadas às profissões do futuro através do processo de desenvolvimento de jogos analógicos.	
Playlist das Aulas: https://www.youtube.com/watch?v=d3OY30t3wgE&list=PLm5LspanR-aFUguxyucj9oool3y-IE7vQ	

CURSO DE AUDIOVISUAL - CINEMA E ANIMAÇÃO

Processo seletivo:

Entrevistas - de 15 a 29/07

Divulgação de Selecionados - 30/07

Matrícula - de 31/07, 01, 02 a 04/08

- **NÚMERO DE INSCRITOS: 47**
- **NÚMERO DE ENTREVISTADOS: 18**
- **NÚMERO DE MATRICULADOS: 11**
- **NÚMERO DE REALOCADOS EM OUTRO CURSO: 4**
- **NÚMERO DE CONCLUINTES: 7**

Semana de Boas Vindas - Turma Audiovisual	
Datas:	04,05 e 06/07
Carga Horária Total:	6 horas
Educadora:	Sarah Nery
Descrição: A Semana de Boas Vindas tem como objetivo apresentar a equipe CN, o projeto e as ações que serão desenvolvidas através dele, bem como promover um comprometimento dos pais e responsáveis com o processo formativo das crianças e adolescentes. A semana de boas vindas também contemplou uma breve apresentação do ODS 11 - Cidades Sustentáveis, para que os participantes fossem sensibilizados para a produção dos produtos tecnológicos. A atividade foi realizada durante as 3 primeiras aulas de cada formação, com duração total de 6 horas.	
Playlist das Aulas: https://www.youtube.com/watch?v=5SJ2hxMSQ94&list=PLm5LspanR-aHVFvTTs5KiZGsYRaYD5PU5	

Curso de Audiovisual	
Período:	de 12/07 a 09/09
Dias e horários:	terças e quintas das 10h às 12h

Carga Horária Total:	34 horas
Educador:	Victor Lima
Descrição: O curso teve como objetivo, ampliar capacidades expressivas através de manifestações artísticas, corporais e linguísticas através do acesso à linguagem audiovisual e novas tecnologias.	
Playlist das Aulas: https://www.youtube.com/watch?v=5SJ2hxMSQ94&list=PLm5LspanR-aHVFvTTs5KiZGsYRaYD5PU5	

CURSO DE JOGOS DIGITAIS

Processo seletivo:

Entrevistas - 06/09 a 17/09

Divulgação de Seleccionados - 17/09

Matrícula - de 18/09 a 21/09

→ **NÚMERO DE INSCRITOS: 43**

→ **NÚMERO DE INSCRITOS INTERNOS (DIRECIONADOS DE OUTRO CURSO):
16**

→ **NÚMERO DE INSCRITOS EXTERNOS: 27**

→ **NÚMERO DE ENTREVISTADOS: 14**

→ **NÚMERO DE MATRICULADOS: 30**

→ **NÚMERO DE CONCLUINTES: 26**

Semana de Boas Vindas - Turma Jogos Digitais	
Datas:	22, 23 e 24/09
Carga Horária Total:	6 horas
Educadora:	Sarah Nery

Descrição: A Semana de Boas Vindas tem como objetivo apresentar a equipe CN, o projeto e as ações que serão desenvolvidas através dele, bem como promover um comprometimento dos pais e responsáveis com o processo formativo das crianças e adolescentes. A semana de boas vindas também contemplou uma breve apresentação do ODS 11 - Cidades Sustentáveis, para que os participantes fossem sensibilizados para a produção dos produtos tecnológicos. A atividade foi realizada durante as 3 primeiras aulas de cada formação, com duração total de 6 horas.

Playlist das Aulas: <https://www.youtube.com/watch?v=BPDVGzfqYd4&list=PLm5LspanR-aEvD46idrFQfkecf2mYHI9Y>

Curso Jogos Digitais	
Período:	de 27/09 a 15/11
Dias e horários:	segundas, quartas e sextas das 14h às 16h
Carga Horária Total:	34 horas
Educador:	Matheus Joiozo
Descrição: O curso teve como objetivo, apresentar um panorama geral de todas as áreas do desenvolvimento de jogos, incentivando a realização de produtos que reflitam esses aprendizados.	
Playlist das Aulas: https://www.youtube.com/watch?v=BPDVGzfqYd4&list=PLm5LspanR-aEvD46idrFQfkecf2mYHI9Y	

CURSO DIGITAL MAKER

Processo seletivo:

Entrevistas - 06/09 a 17/09

Divulgação de Selecionados - 17/09

Matrícula - de 18/09 a 21/09

→ **NÚMERO DE INSCRITOS: 20**

→ **NÚMERO DE INSCRITOS INTERNOS (DIRECIONADOS DE OUTRO CURSO):**

2

→ **NÚMERO DE INSCRITOS EXTERNOS: 18**

- NÚMERO DE ENTREVISTADOS: 8
- NÚMERO DE MATRICULADOS: 10
- NÚMERO DE CONCLUINTES: 7

Semana de Boas Vindas - Turma Digital Maker	
Datas:	29, 30/09 e 01/10
Carga Horária Total:	6 horas
Educadora:	Sarah Nery
<p>Descrição: A Semana de Boas Vindas tem como objetivo apresentar a equipe CN, o projeto e as ações que serão desenvolvidas através dele, bem como promover um comprometimento dos pais e responsáveis com o processo formativo das crianças e adolescentes. A semana de boas vindas também contemplou uma breve apresentação do ODS 11 - Cidades Sustentáveis, para que os participantes fossem sensibilizados para a produção dos produtos tecnológicos. A atividade foi realizada durante as 3 primeiras aulas de cada formação, com duração total de 6 horas.</p>	
<p>Playlist das Aulas: https://www.youtube.com/watch?v=ICFma9CjjP4&list=PLm5LspanR-aGU3Vn5-NEVT363hSZLhOD9</p>	

Curso Digital Maker	
Período:	de 29/09 a 22/11
Dias e horários:	segundas, quartas e sextas das 14h às 16h
Carga Horária Total:	34 horas
Educador:	Luiza Fialho e Isabel Scarlazzari
<p>Descrição: O curso tem como objetivo promover maior compreensão sobre o que é uma realidade aumentada, saber diferenciar uma realidade aumentada de uma realidade virtual. Onde encontramos realidade aumentada, tipos de filtros. Quais habilidades e competências precisam ser desenvolvidas e compreender a importância da colaboração na construção de um filtro.</p>	

Playlist das Aulas: <https://www.youtube.com/watch?v=ICFma9CjjP4&list=PLm5LspanR-aGU3Vn5-NEVT363hSZLhOD9>

1.3.3 Oficinas de curta duração para professores

Objetivos: formar público para as ações futuras do projeto e trazer para o campo da tecnologia práticas pedagógicas que possam impactar positivamente o dia a dia no ambiente de sala de aula virtual, bem como apresentar tendências desse novo formato.

Parcerias: as oficinas Tecnologias Digitais para a Educação, Sonorizar em Casa e Contação de Histórias foram realizadas em parceria com escolas municipais da rede pública de ensino do Rio de Janeiro, em especial as escolas E.M. Tiradentes e E.M. Orlando Villas Boas, parceiras de longa data da organização.

Foram realizadas cinco oficinas com profissionais da educação:

1. Tecnologias Digitais na Educação
2. Contação de Histórias
3. Sonorizar em Casa
4. Cineclubismo na Escola
5. Gamificação para Sala de Aula

→ **TOTAL DE ATIVIDADES: 5**

→ **TOTAL DE PARTICIPANTES: 50**

→ **TOTAL DE PROFISSIONAIS ENVOLVIDOS: 5 educadores/as**

→ **CARGA HORÁRIA TOTAL: 38h**

Oficina Tecnologias Digitais na Educação	
Período:	de 20/09 a 01/10
Dias e horários:	de segunda a sexta-feira, das 18h às 20h
Carga Horária Total:	2 horas
Educador:	Winston Sacramento
Participantes:	15

Descrição: A oficina teve como principal objetivo, oferecer técnicas e ferramentas para a produção de materiais pedagógicos utilizados no ambiente virtual. Infelizmente o educador teve questões pessoais e não conseguimos concluir a atividade, que será realizada no próximo ano.

Link da aula: <https://youtu.be/igEy2VEW-JA>

Oficina Contação de Histórias

Período: 26 de agosto

Dias e horários: das 16h às 18h

Carga Horária Total: 2 horas

Educador: Jusley Souza

Participantes: 12

Descrição: A oficina teve como objetivo apresentar aos professores a contação de história como técnica pedagógica.

Link da aula: <https://youtu.be/ZKhmVucJd1Y>

Oficina Sonorizar em Casa

Período: dias 30 e 31 de agosto

Dias e horários: das 18h às 20h

Carga Horária Total: 4 horas

Educadora: Paloma Santos

Participantes: 8

Descrição: A oficina teve como objetivo, introduzir o/a participante no mundo da sonorização em meios teóricos e práticos, incentivando-os a produzir conteúdos com materiais disponíveis em casa, tais como celular, fone de ouvido, computador e programas de áudio.

Link da aula: <https://youtu.be/05j2aJWMmLE>

Oficina Cineclubismo na Escola	
Período:	de 18 a 22/10 (encontros síncronos + 5h de encontros assíncronos)
Dias e horários:	de segunda a sexta, das 18h às 20h
Carga Horária Total:	15 horas
Educador:	José Leandro
Participantes:	8
<p>Descrição: A oficina teve como objetivo, incentivar os participantes desenvolverem novas práticas de aula, pensadas nas aulas remotos e presenciais, abordando cenários importantes para o estudante através de filmes.</p>	
<p>Playlist das aulas: https://youtube.com/playlist?list=PLm5LspanR-aG1fdLGPsWYA-63LpAxR_fg</p>	

Oficina de Gamificação para Sala de Aula	
Período:	de 29/10 a 05/11 de 2021
Dias e horários:	das 18h às 20h (encontros síncronos)
Carga Horária Total:	15 horas
Educadora:	Sarah Nery
Participantes:	7 participantes
<p>Descrição: A oficina teve objetivo construir uma proposta de metodologia gamificada para facilitar diferentes aprendizagens em espaços formais e não-formais de educação.</p>	
<p>Playlist das aulas: https://youtube.com/playlist?list=PLm5LspanR-aHLZ6w4xIK-LhMqeu6b7k3Z</p>	

1.3.4 Super Encontro

DATA: 20 de novembro

OBJETIVO: promover um encontro presencial com os participantes das formações, seus pais e responsáveis, respeitando todas as normas de prevenção à Covid-19.

PÚBLICOS-ALVO: estudantes e responsáveis.

→ **NÚMERO DE ATIVIDADES:** 4 por turno = 8

- **NÚMERO DE PROFISSIONAIS ENVOLVIDOS: 10**
- **NÚMERO DE PARTICIPANTES: 50**
- **PARTICIPANTES CRIANÇAS/ADOLESCENTES: 25**
- **PARTICIPANTES ADULTOS: 25**
- **GARGA HORÁRIA TOTAL: 6h**

NÚMERO DE PARTICIPANTES POR TURMA

Jogos Analógicos: 8 participantes

(4 adultos e 4 crianças/ adolescentes)

Jogos Digitais: 26 participantes

(13 adultos e 13 crianças/ adolescentes)

Audiovisual - Cinema e Animação: 8 participantes

(4 adultos e 4 crianças/ adolescentes)

Digital Maker: 8 participantes

(4 adultos e 4 crianças/ adolescentes)

Programação

Manhã

10h - Chegada dos grupos 1 e 2 (Jogos analógicos e digitais)

10h15 - Atividade de integração

10h15 - Encontro temático com pais e responsáveis

10h45 - Batalha de Games

12h - Certificados, fotos e kit lanche

13h - Encerramento

Tarde

14h - Chegada dos grupos 1 e 2 (turmas de audiovisual e digital maker)

Recepção com protocolos de prevenção à Covid-19.

14h15 - Atividade de integração

14h15 - Encontro temático com pais e responsáveis

14h45 - Exibição dos filmes + Batalha de Games

15h - Certificados, fotos e kit lanche

17h - Encerramento

1.3.5 Encontro Temático

DATA: 20 de novembro (dentro do Super Encontro)

OBJETIVO: Realizar uma avaliação com pais e responsáveis a partir do uso de elementos visuais, abarcados por fala e escuta ativa definida na metodologia do projeto. Através de imagens, o público foi convidado a construir uma pequena mandala afetiva com figuras que representassem o Projeto Super Hacka kids em suas percepções individuais.

FORMATO: Presencial.

→ **NÚMERO DE ATIVIDADES: 2 (1 por turno)**

→ **TOTAL DE PARTICIPANTES: 25**

→ **PROFISSIONAIS ENVOLVIDOS: 3**

1.3.6 Super Mostra Final

DATAS: 25, 26 e 27 de novembro

OBJETIVO: Realizar um encontro virtual e aberto ao público com os formandos, para o encerramento das ações do projeto em 2021.

FORMATO: online, com atividades síncronas e assíncronas.

→ **NÚMERO DE ATIVIDADES: 8**

→ **NÚMERO DE PROFISSIONAIS ENVOLVIDOS: 10**

→ **NÚMERO DE PARTICIPANTES: 399**

→ **CARGA HORÁRIA TOTAL: 6h**

Programação

Dia 1 (25/11) Quinta-feira

Manhã:

10h - Roda de Conversa: Transição pós-pandemia: reflexões sobre o agora

Os impactos da imersão no mundo virtual e do retorno ao presencial, autocuidado digital e saúde mental.

Público: responsáveis e educadores/as

Atividade síncrona

Mediação: Sarah Nery

Convidadas: Suelen Costa e Oona Castro

Link da atividade: <https://bitly.com/wetwWhE>

Duração: 50 min

Visualizações: 44

11h - Superconectados: Oficina Maker

Público: crianças e adolescentes

Atividade assíncrona

Facilitador(a): Victor Lima

Link do Youtube: [SHK - Superconectados: Oficina Maker - Criando Maquiagem de efeitos com material caseiro](#)

Duração: 20 min

Visualizações: 25

Tarde:

14h - Superconectados: Oficina Maker

Público: crianças e adolescentes

Atividade assíncrona

Facilitadora: Luiza Fialho

Link do Youtube: [SHK - Superconectados: Oficina Maker - Como criar um holograma caseiro](#)

Duração: 20 min

Visualizações: 31

Dia 2 (26/11) Sexta-feira

10h - Superconectados: Maratoninha

Público: crianças e adolescentes

Atividade assíncrona

Com Laís Muniz

Link do Youtube: [SHK - Superconectados: Maratoninha Infantil](#)

Duração: 22 min

Visualizações: 20

14h - Superconectados: Oficina Maker - Autômatos

Público: crianças e adolescentes

Atividade assíncrona

Com Isabel Scarlazzari

Link do youtube: [SHK - Superconectados: Oficina Maker - Autômatos](#)

Duração: 20 min

Visualizações: 11

Dia 3 (27/11) Sábado

Mostra da turma de Jogos Analógicos

Bate-papo com educadores das turmas, alunos, pais e responsáveis

Link do youtube: [SHK - MOSTRA FINAL - Mostra da Turma de Jogos Analógicos](#)

Duração: 48 min

Visualizações: 34

15h - **Mostra da turma Jogos Digitais**

Bate-papo com educadores das turmas, alunos, pais e responsáveis

Link do Youtube: [SHK - MOSTRA FINAL - Mostra da Turma Jogos Digitais](#)

Duração: 1h10

Visualizações: 86

Dia 4 (28/11) Domingo

Manhã

Mostra das turmas digital maker e audiovisual

Bate-papo com educadores das turmas, alunos, pais e responsáveis

Link do youtube: [SHK - MOSTRA FINAL - Mostra da Turma de Audiovisual e Digital Maker](#)

Duração: 1h26

Visualizações: 148

1.4 Produtos

Cada formação desenvolveu os seguintes produtos:

- **AUDIOVISUAL: 8**
- **JOGOS ANALÓGICOS: 3**
- **JOGOS DIGITAIS: 4**
- **DIGITAL MAKER: 3**
- **TOTAL DE PRODUTOS CRIADOS: 18**

Jogos Analógicos	
Descrição: Foram desenvolvidos 3 jogos de carta à partir do tema Cidades Sustentáveis. Os jogos passaram por fases de testes, tanto da turma e da equipe pedagógica quanto de diferentes consultores. Os jogos estão em processo de impressão.	
Link:	https://www.youtube.com/watch?v=1BZLN0B7zCw

Registro:

The image is a screenshot of a Facebook live stream. At the top, a purple banner features the text 'Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro, Secretaria Municipal de Cultura apresentam' and 'SUPER HACKA KIDS' in large, bold letters. To the right is a cartoon character of a red, round object with a propeller on top and a yellow starburst at the bottom. Below the banner is a video player showing a Zoom meeting grid with many participants. A chat window on the right side of the video shows a 'Top chat replay' with messages from various users, including 'ADM FINANCEIRO Bom dia', 'Financeiro Administrativo Oi!!! pessoal', and 'Saulo Silos tô adorando, já quero jogar'. Below the video player, the caption reads '#cinemanosso #superhackakids #riocardmais SHK - MOSTRA FINAL - Mostra da Turma de Jogos Analógicos' and shows '28 views • Streamed live on Nov 27, 2021 • Bate-papo'. At the bottom of the screenshot are logos for 'Realização CINEMA NOSSO', 'Patrocínio riocard mais', 'ingresso.com', 'PARTICIPATÓRIO RIO PREFEITURA CULTURA', 'Parceria abja', 'Apoio CRIANÇA ESPERANÇA', and 'GÊNERO SÉCULO DE APOIO', 'BACAL SÉCULO DE APOIO', and 'LGBTQIA+ SÉCULO DE APOIO'.

Jogos Digitais

Descrição: Foram desenvolvidos 4 jogos digitais com diferentes temas. Os alunos atuaram em equipes e se dedicaram muito durante todo o processo. Os jogos foram desenvolvidos em diferentes plataformas e o produto final ainda precisa de alguns ajustes para ser acessado. Abaixo segue o link dos gameplays.

Link:

https://www.youtube.com/watch?v=Q4L_KfvbsAA

Registro:

Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro,
Secretaria Municipal de Cultura apresentam

SUPER HACKA KIDS

#cinemanosso #superhackakids #riocardmais
SHK - MOSTRA FINAL - Mostra da Turma Jogos Digitais
70 views · Streamed live on Nov 27, 2021 · Bate-papo Show more

Top chat replies:

- Fernanda Braga 🥰
- corina vilhena Boa tarde
- Juliana Aguida 🎮
- Dannyelle Morgado 🥰
- Fernanda Braga parabéns a todos!!! 🥰
- Natalia Capano ❤️❤️❤️
- Natalia Capano ❤️❤️❤️
- pudim amogus
- Tiago Salomão 🥰
- Fernanda Braga adoreiiiiiiii!!!! ❤️
- corina vilhena Q legal!
- Suellen Costa Que legal!!!
- Suellen Costa Parabéns Tiago e equipe
- Sarah Nery Curti tb! 🎮
- Sarah Nery 🥰🥰🥰
- Suellen Costa Bom demais!

Logos: Realização: CINEMA NOSSO; Patrocínio: riocard mais, ingresso.com; Parceira: abja; Apoio: CRIANC+ ESPERANÇ+; CÉNERO, SACAL, LEGITIMAS.

Audiovisual - Cinema e Animação

Descrição: Foram produzidos 8 obras audiovisuais onde os alunos puderam se inspirar em diferentes linguagens e técnicas.

Link:

<https://www.youtube.com/watch?v=KNEjy4qleiQ>

Registro:



Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro,
Secretaria Municipal de Cultura apresentam

SUPER HACKA KIDS

SHK - MOSTRA FINAL - Mostra da Turma de Audiovisual e Digital Maker

118 views • Streamed live on Nov 28, 2021 • Bate-papo: Show more

Realização: CINEMA NOSSO
Patrocínio: riocardmais, ingresso.com
Parceria: abja
Apoio: CRIANÇAS ESPERANÇAS, GÊNERO, RACIAL, LGBTQIA+

Digital Maker

Descrição: Foram desenvolvidos diferentes projetos a partir das experimentações vivenciadas através da formação. Ao fim, os alunos desenvolveram 3 filtros para Instagram que ainda não foram implementados.

Links:

<https://www.youtube.com/watch?v=KNEjy4qleiQ>

Filtro 1 -

Filtro 2 -

Filtro 3 -

Registro:

Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro,
Secretaria Municipal de Cultura apresentam

SUPER HACKA KIDS



Projeto 2: Empoderamento e Cinema: Jovens Negras no Audiovisual

2.1 Resumo do ano

A formação teve como objetivo promover o acesso democrático à produção, formação e empreendedorismo audiovisual a jovens negras moradoras do Rio de Janeiro e, se estruturou para desenvolvimento de habilidades técnicas e espírito empreendedor de jovens negras do Rio de Janeiro, focando no mercado audiovisual.

Em 2021, foram realizados 10 lives e webinários, 9 encontros de mentorias, 5 encontros do Programa Projeto de Vida, além das aulas regulares das formações de 160 horas. O projeto contou com a participação de 28 convidados e convidadas, além de 10 educadoras, totalizando 38 profissionais envolvidos diretamente no processo formativo.

DADOS 2021

- **FORMAÇÕES: 3**
- **ALUNAS INSCRITAS: 139**
- **ALUNAS MATRICULADAS: 45**
 - ◆ **CINEMA: 26**
 - ◆ **JOGOS: 8**
 - ◆ **SÉRIES: 11**
- **ALUNAS CONCLUINTES: 34**
- **TOTAL DE EDUCADORAS DAS FORMAÇÕES: 10**
- **TOTAL DE MENTORAS DAS FORMAÇÕES: 5**
- **LIVES / WEBNÁRIOS: 10**
- **PALESTRANTES LIVES / WEBNÁRIOS: 14**
- **PARTICIPANTES LIVES / WEBNÁRIOS: 633**
- **CARGA HORÁRIA TOTAL: 470h**
- **TOTAL DE ATIVIDADES: 27**
- **TOTAL PRODUTOS: 8**

- ◆ BÍBLIAS DE SÉRIES: 2
- ◆ FILMES: 5
- ◆ JOGO: 1

2.2 Percurso Formativo



Percurso formativo do projeto

CURSO DE AUDIOVISUAL - FORMAÇÃO EM CINEMA

AULA INAUGURAL
1 ENCONTRO
CURSO DE NARRATIVAS E
LINGUAGENS AUDIOVISUAIS
3 ENCONTROS
AULAS DE CINEMA
24 ENCONTROS
LIVES E WEBINÁRIOS
10 ENCONTROS

MENTORIA
1 ENCONTRO DE 2H
POR GRUPO
SESSÃO CABINE
1 ENCONTRO
PROGRAMA PROJETO DE VIDA
5 ENCONTROS
MOSTRA FINAL
1 ENCONTRO

CARGA HORÁRIA TOTAL: 160H



Percurso formativo do Curso de Audiovisual - Formação em Cinema

CURSO DE AUDIOVISUAL - FORMAÇÃO EM ROTEIRO PARA SÉRIES

AULA INAUGURAL
1 ENCONTRO
CURSO DE NARRATIVAS E
LINGUAGENS AUDIOVISUAIS
3 ENCONTROS
AULAS DE ROTEIRO PARA SÉRIES
23 ENCONTROS
LIVES E WEBINÁRIOS
8 ENCONTROS

MENTORIA
2 ENCONTROS DE 1H
POR GRUPO
SESSÃO CABINE
1 ENCONTRO
PROGRAMA PROJETO DE VIDA
5 ENCONTROS
MOSTRA FINAL
1 ENCONTRO

CARGA HORÁRIA TOTAL: 145H



Percurso formativo do Curso de Audiovisual - Formação em Roteiro para Séries



Percurso formativo do Curso de Audiovisual - Formação em Produção de Jogos

2.3 Ações desenvolvidas

O processo seletivo iniciou no mês de novembro de 2020. Este processo se deu em 4 etapas. Foram elas:

- Etapa 1 - Inscrição através de formulário online com objetivo de conhecer o perfil socioeconômico das interessadas;
- Etapa 2 - Avaliação escrita através de formulário online com o objetivo de conhecer a habilidade de escrita e a criatividade das pré-selecionadas;
- Etapa 3 - Entrevista online com o objetivo de analisar o comprometimento, disponibilidade e o porquê de fazer o curso.
- Etapa 4 - Matrícula das selecionadas para as formações.

A seleção ocorreu por formação. O Curso de Audiovisual - Formação em Cinema finalizou em fevereiro de 2021; A formação em Roteiro para Séries encerrou em março de 2021 e a formação em Produção de Jogos em abril de 2021.

Durante o processo seletivo, tivemos **139 inscrições** para as três formações, das quais **45 foram selecionadas para as formações**.

Foram oferecidas 3 formações:

1. Roteiro para Séries
2. Cinema
3. Produção de Jogos

Cada formação contou com as seguintes etapas:

1. Curso introdutório de "Narrativas e Linguagens Audiovisuais";
2. Lives e webinários voltados para o mercado audiovisual, empoderamento e negritude;
3. Programa Projeto de Vida: Construindo Trajetórias;
4. Mentorias;
5. Sessão Cabine
6. Eventos de Finalização.

Carga Horária Individual	
Formação	Carga Horária
Narrativas e Linguagens Audiovisuais	09h
Cinema	75h
Roteiro para Séries	69h
Produção de Jogos	96h
Mentorias	16h
Lives e Webinários	42h
Programa Projeto de Vida	12h
Carga Horária Total	
Formação	Carga Horária

Cinema + Narrativas e Linguagens Audiovisuais + Lives e Webinários + Mentorias + Programa Projeto de Vida + Sessão Cabine + Apresentação de Pitching	160h
Roteiro para Séries + Narrativas e Linguagens Audiovisuais + Lives e Webinários + Mentorias + Programa Projeto de Vida + Sessão Cabine + Apresentação de Pitching	145h
Produção de Jogos + Narrativas e Linguagens Audiovisuais + Lives e Webinários + Programa Projeto de Vida + Sessão Cabine + Apresentação de Pitching	165h

CURSO DE NARRATIVAS E LINGUAGENS AUDIOVISUAIS

Educadora: Sarah Nery

Online - Google Meet

Segunda, terça e quarta-feira, das 18h às 21h/ 9h às 12h

Módulo teórico e início de construção de ideia

Período: de 01 de março a 02 de março de 2021 // de 29 de março a 31 de março de 2021 // de 26 de abril a 28 de abril de 2021

Número de aulas por formação	Horas/Aulas	Carga Horária Total
3	3	9h

CURSO DE AUDIOVISUAL

Curso de audiovisual formando mais três turmas.

- 1) Formação em Cinema;
- 2) Formação em Roteiro para Séries; e
- 3) Formação em Produção de Jogos.

FORMAÇÃO EM CINEMA

Roteiro		
Educadora: Milena Manfredini		
Online - Google Meet		
Quartas, das 18h às 21h		
Módulo teórico e início de escrita e estruturação de roteiro de curta-metragem		
Período: de 10 de março a 14 de abril de 2021		
Número de aulas	Horas/Aulas	Carga Horária Total
6	3	18h

Produção		
Educadora: Milena Manfredini		
Online - Google Meet		
Quartas, das 18h às 21h		
Módulo teórico e prático de início da pré-produção dos filmes		
Período: de 21 de abril e 28 de abril de 2021		
Número de aulas	Horas/Aulas	Carga Horária Total
2	3	6h

Direção		
Educadora: Milena Manfredini		
Online - Google Meet		
Quartas, das 18h às 21h		
Módulo teórico e início de escrita e estruturação de roteiro de ficção		
Período: 05 de maio e 12 de maio de 2021		
Número de aulas	Horas/Aulas	Carga Horária Total
2	3	6h

Como última etapa desse módulo, foi realizada uma dinâmica de Pitching dos roteiros com a turma no qual foram apresentados no total 9 roteiros de curtas-metragens. Destes 9, foram selecionados 5 roteiros. Foram eles:

1. “Outras fomes de Carolina”;
2. “Relento “;
3. “Poética “;
4. “ Cato papel, mas prefiro sonhar “;
5. “Café da tarde “;

Fotografia
Educadora: Bia Marques
Online - Google Meet
Quartas, das 18h às 21h

Módulo teórico e prático de início da pré-produção dos filmes		
Período: de 19 de maio a 23 de junho de 2020		
Número de aulas	Horas/Aulas	Carga Horária Total
6	3	18h

Filmagem		
Educadora: Milena Manfredini		
Online - Google Meet		
Quartas, das 18h às 21h		
Módulo prático de produção dos filmes		
Período: de 07 de julho e 14 de março de 2020		
Número de aulas	Horas/Aulas	Carga Horária Total
2	3	6h

Os grupos tiveram aproximadamente duas semanas para realizar a gravação dos filmes e todos os 5 roteiros foram gravados.



Registros das atividade

Pós-produção
Educadora: Juliana Baraúna
Online - Google Meet

Quartas, das 18h às 21h		
Módulo teórico e prático de início da pós-produção dos filmes		
Período: de 21 de julho a 18 de agosto de 2021		
Número de aulas	Horas/Aulas	Carga Horária Total
5	3	15h

FORMAÇÃO EM ROTEIRO PARA SÉRIES

Fundamentos		
Educadora: Sarah Duarte		
Online - Google Meet		
Quartas, das 9h às 10h		
Módulo teórico e prático de desenvolvimento de sala de roteiristas		
Período: de 04 de abril a 21 de abril de 2021		
Número de aulas	Horas/Aulas	Carga Horária Total
3	3	9h

Assistência de Roteiro		
Educadora: Sarah Duarte		
Online - Google Meet		
Quartas, das 9h às 10h		

Módulo teórico e prático de desenvolvimento de sala de roteiristas		
Período: de 28 de abril a 19 de maio de 2021		
Número de aulas	Horas/Aulas	Carga Horária Total
4	3	12h

Estrutura		
Educadora: Sarah Duarte		
Online - Google Meet		
Segundas e quartas, das 9h às 10h		
Módulo teórico e prático de desenvolvimento de sala de roteiristas		
Período: de 26 de maio a 14 de julho de 2021		
Número de aulas	Horas/Aulas	Carga Horária Total
10	3	30h

Criação		
Educadora: Sarah Duarte		
Online - Google Meet		
Segundas e quartas, das 9h às 10h		
Módulo prático de desenvolvimento de sala de roteiristas		
Período: de 21 de julho a 30 de agosto de 2021		
Número de aulas	Horas/Aulas	Carga Horária Total

6	3	18h
---	---	-----

FORMAÇÃO EM PRODUÇÃO DE JOGOS

Game Design/ Produção Executiva		
Educadora: Anna Gianelli		
Online - Google Meet		
Terças e quintas, das 18h às 21h		
Módulo teórico e prático de construção de jogo		
Período: de 06 de maio a 10 de junho de 2021		
Número de aulas	Horas/Aulas	Carga Horária Total
8	3	24h

Arte		
Educadora: Anna Gianelli		
Online - Google Meet		
Terças e quintas, das 18h às 21h		
Módulo teórico e prático de construção de jogo		
Período: de 17 de junho a 29 de julho de 2021		
Número de aulas	Horas/Aulas	Carga Horária Total

8	3	24h
---	---	-----

Prototipação		
Educadora: Anna Gianelli e Érica Calil		
Online - Google Meet		
Terças e quintas, das 18h às 21h		
Módulo prático de construção de jogo		
Período: de 03 de agosto a 19 de agosto de 2021		
Número de aulas	Horas/Aulas	Carga Horária Total
4	3	12h

Produção		
Educadora: Érica Calil		
Online - Google Meet		
Terças e quintas, das 18h às 21h		
Módulo prático de construção de jogo		
Período: de 19 de agosto a 16 de setembro de 2021		
Número de aulas	Horas/Aulas	Carga Horária Total
8	3	24h

Pós-produção		
Educadoras: Érica Calil, Thayara Cristina e Maria Catarina		
Online - Google Meet		
Terças e quintas, das 18h às 21h		
Módulo prático de construção de jogo		
Período: de 21 de setembro a 28 de setembro de 2021		
Número de aulas	Horas/Aulas	Carga Horária Total
3	3	09h

MENTORIAS

Estes encontros tiveram como objetivo aproximar as estudantes de profissionais do mercado audiovisual e tê-las como orientadoras de seus projetos audiovisuais.

No total, 5 projetos de curtas-metragens foram orientados

Mentoria Formação em Cinema		
Mentor(a): Mariana Jaspe, Carmem Luz e Joyce Prado		
Online - Google Meet		
Segundas, terças, quintas e sextas, 18h às 20h		
Módulo prático		
Período: de 05 de julho a 20 de agosto de 2021		
Número de aulas	Horas/Aulas	Carga Horária Total

5	2	10h
---	---	-----

Mentoria Formação em Roteiro para Séries		
Mentor(a): Michel Carvalho e Clara Meirelles		
Online		
Segunda, terça e quarta-feira, 18h às 19h/ 9h às 10h		
Módulo prático		
Período: de 12 de julho a 17 de agosto de 2021		
Número de aulas	Horas/Aulas	Carga Horária Total
6	1	6h

LIVES E WEBINÁRIOS

Os encontros realizados através das lives e webinários fazem parte do processo formativo e tem o objetivo de aproximar as estudantes ingressantes com profissionais do mercado audiovisual, sejam eles do setor do cinema, séries e indústria de jogos, além de promover rodas de conversas com intelectuais negras de diversas áreas do conhecimento. Essas conversas têm como objetivo promover conversas negritude e feminismo, conciliando diretamente com a promoção da educação integral promovida pelo Cinema Nosso.

Estas atividades também são abertas ao público, que se inscrevem antecipadamente no evento.

1- "O que pensar antes de iniciar meu projeto audiovisual?"
Formato:Webinário

Palestrante: Juliana Baraúna			
Local: Google Meet			
Gravação: https://www.youtube.com/watch?v=lu4w5RUHse4&list=PLgVbzOXZ-MXtaPVCiR_I-Oj9XtoGZ4Pns&index=4			
Data:04/03/2021			
Número de aulas	Horas/Aulas	Carga Horária Total	PARTICIPANTES
1	2 horas	2 horas	19



Registros da atividade

2 - "Nosso Cinema Nosso"
Formato: Live
Palestrante: Leandro Firmino, Luis Lomenha e Mércia Britto
Local: Youtube
Gravação: https://www.youtube.com/watch?v=DEh01Xhoe3c
Data: 05/03/2021

Número de aulas	Horas/Aulas	Carga Horária Total	Visualizações
1	2 horas	2 horas	174



Registro da atividade

3 - Narrativas Pretas - Favela, uma grande comunidade em movimento			
Formato: Live			
Palestrante: Helena Theodoro com a mediação de Mércia Britto, Naira Fernandes e Suelen Gom			
Local: YouTube			
Gravação: https://www.youtube.com/watch?v=RSyHDbX26uY			
Data: 02 de abril de 2021			
Número de aulas	Horas/Aulas	Carga Horária Total	VISUALIZAÇÕES
1	2 horas	2 horas	157



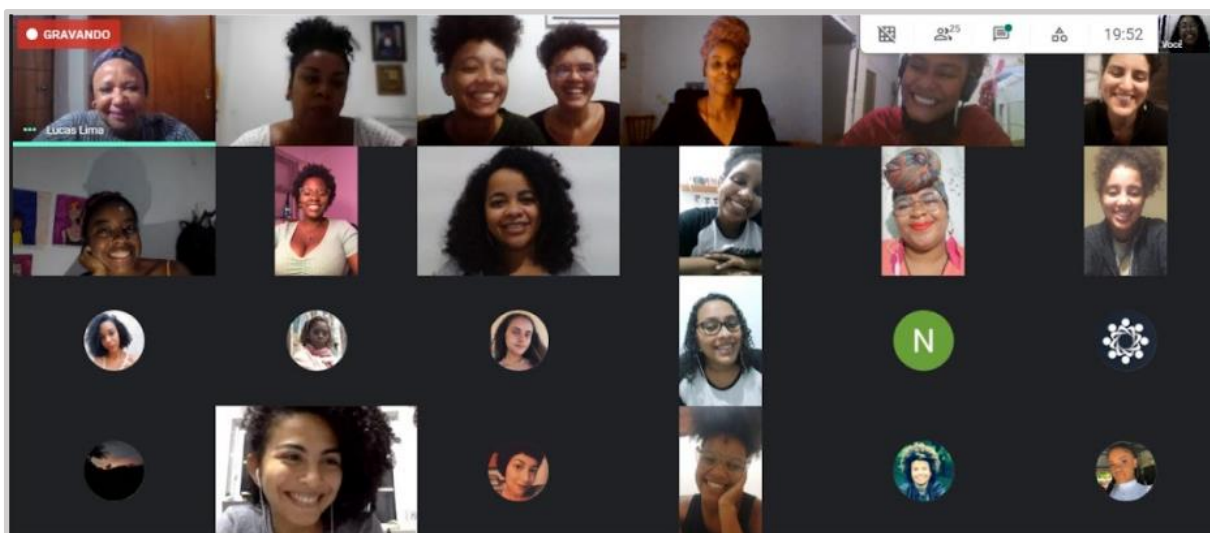
Registro da atividade

4 - "Narrativas Pretas - Encontro com a Zezé Motta"			
Formato: Webinário			
Palestrante: Zezé Motta			
Local: Google Meet			
Gravação: https://www.youtube.com/watch?v=zb5k42eM7Zc&list=PLqVbzOXZ-MXtaPVCiR_I-Oj9XtoGZ4Pns&index=3&ab_channel=MulheresNegrasnoAudiovisualMulheresNegrasnoAudiovisual			
Data: 06/04/2021			
Número de aulas	Horas/Aulas	Carga Horária Total	PARTICIPANTES
1	2 horas	2 horas	42



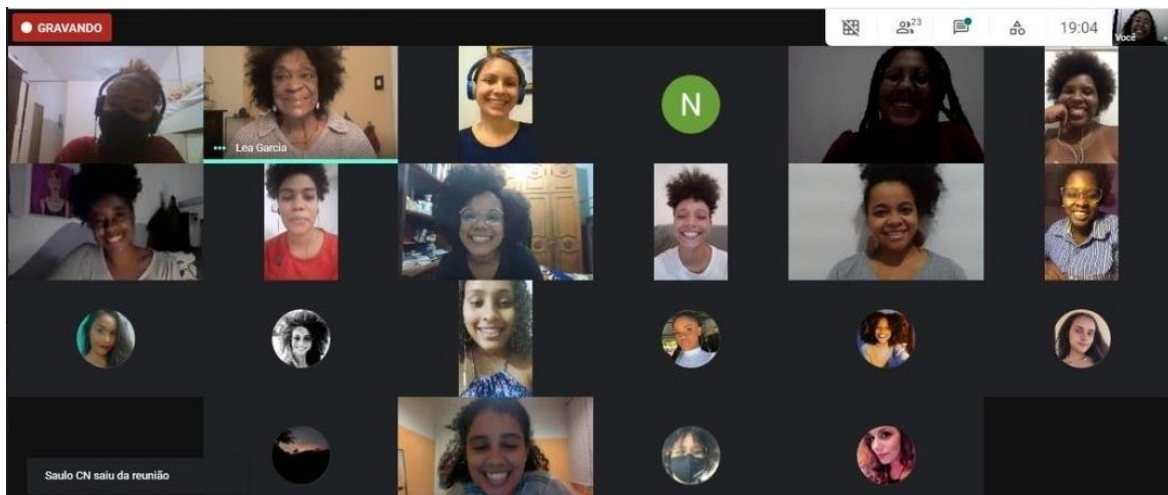
Registros da atividade

5 - "Narrativas Pretas - Encontro com Vera Eunice de Jesus			
Formato: Webinário			
Palestrante: Vera Eunice de Jesus			
Local: Google Meet			
Gravação: https://www.youtube.com/watch?v=2QjsFJ1QSyE&list=PLgVbzOXZ-MXtaPVCiR_I-Oj9XtoGZ4Pns&index=2&ab_channel=MulheresNegrasnoAudiovisualMulheresNegrasnoAudiovisual			
Data: 29/04/2021			
Número de aulas	Horas/Aulas	Carga Horária Total	Participantes
1	2 horas	2 horas	34



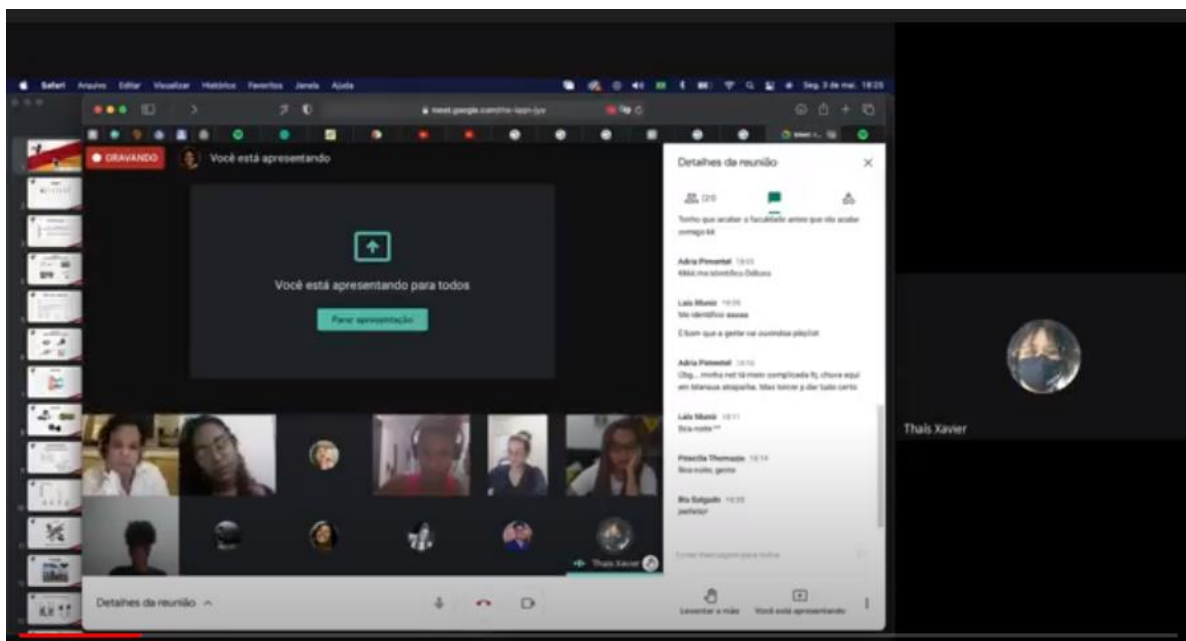
Registro da atividade

6 - "Narrativas Pretas - Encontro com Lea Garcia"			
Formato: Webinar			
Palestrante: Lea Garcia			
Local: Google Meet			
Gravação: https://www.youtube.com/watch?v=ukkrwuDoMWg&list=PLgVbzOXZ-MXtaPVCiR_I-Oj9XtoGZ4Pns&index=1&ab_channel=MulheresNegrasnoAudiovisualMulheresNegrasnoAudiovisual			
Data: 30/04/2021			
Número de aulas	Horas/Aulas	Carga Horária Total	Participantes
1	2 horas	2 horas	23



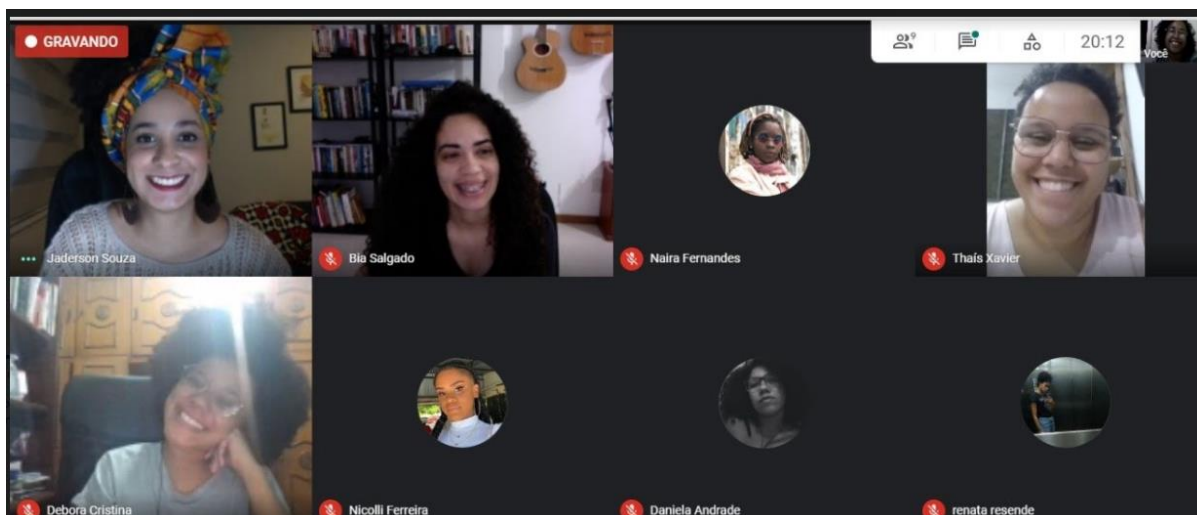
Registro da atividade

7 - "Técnicas de captação de áudio - inventando possibilidades"			
Formato: Webinar			
Palestrante: Raquel Lázaro			
Local: Google Meet			
Gravação: https://youtu.be/iyphCIIW8Q			
Data: 03/05/2021			
Número de aulas	Horas/Aulas	Carga Horária Total	Participantes
1	2 horas	2 horas	28



Registro da atividade

8 - Jogos e Ancestralidade			
Formato: Webinar			
Palestrante: Tainá Félix			
Local: Google Meet			
Gravação: https://www.youtube.com/watch?v=CRacaAFsQxU&list=PLgVbzOXZ-MXtaPVCiR_I-Oj9XtoGZ4Pns&index=6			
Data: 17/05/2021			
Número de aulas	Horas/Aulas	Carga Horária Total	Participantes
1	2 horas	2 horas	22



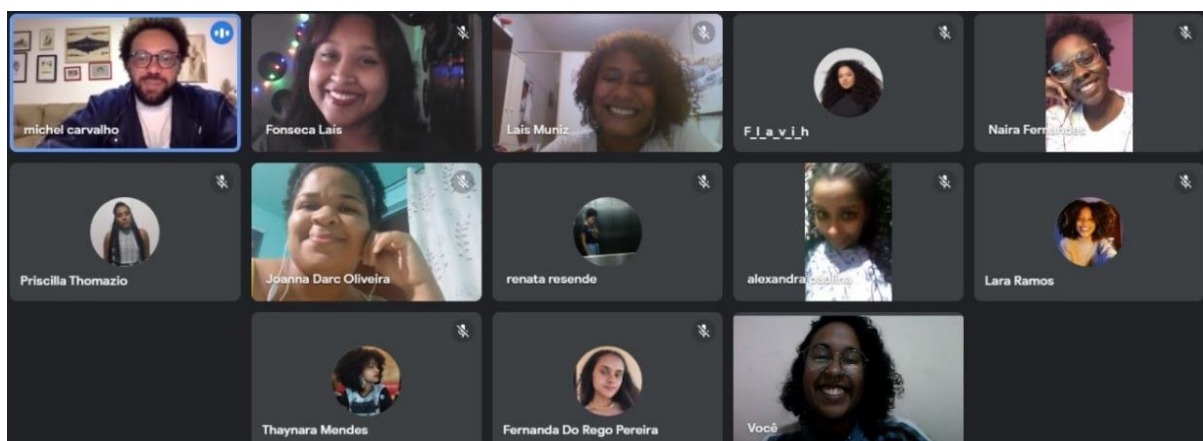
Registro da atividade

9 - Conexões: Conversa entre a nova geração e associações do audiovisual			
Formato: Live			
Palestrante: Léo Garcia, Paola Vieira e Carolina Caravana			
Local: Youtube			
Gravação: https://www.youtube.com/watch?v=3X6Fhs_4g8Q&t=87s			
Data: 31/05/2021			
Número de aulas	Horas/Aulas	Carga Horária Total	Visualizações
1	2 horas	2 horas	115



Registros da atividade

10 - "Do projeto de série documental até a venda, como chegar ao público?"			
Formato: Webinário			
Palestrante: Michel Carvalho			
Local: Google Meet			
Gravação: https://www.youtube.com/watch?v=DfCo8LhNpS8&list=PLgVbzOXZ-MXtaPVCiR_I-Oj9XtoGZ4Pns&index=5			
Data:18/06/2021			
Número de aulas	Horas/Aulas	Carga Horária Total	Participantes
1	2 horas	2 horas	19



Registro da atividade

PROGRAMA PROJETO DE VIDA

Estes encontros são realizados ao longo da formação e tem como objetivo trabalhar e promover a reflexão e ação das estudantes sobre três dimensões de sua vida: pessoal, profissional e social.

Projeto de Vida: Construindo trajetórias		
Educadora: Suellen Costa		
Local: Google Meet		
Segundas, 18h às 21h		
Módulo prático de reflexão e construção pessoal do projeto de vida		
Período: de 09 de julho a 15 de setembro de 2021		
Número de aulas	Horas/Aulas	Carga Horária Total
4	3	12h

SESSÃO CABINE

Evento fechado ao público (online pelo Google Meet)
Quarta-feira, 18h às 21h
Período: 08 de setembro de 2021

Este evento ocorreu com as alunas de todas as formações e teve como objetivo a apresentação de seus projetos para receberem feedbacks de melhorias para preparação para a Mostra Final.

Foram apresentados 5 curtas-metragens, 2 bíblias de séries e um jogo analógico de cartas.

Estiveram presentes as educadoras e equipe do Cinema Nosso que deram feedback para os projetos.

2.4 Finalização

FINALIZAÇÃO
Evento fechado ao público (online pelo Google Meet)
Quarta-feira, 18h às 21h
Período: 15 de setembro de 2021

Neste encontro, as alunas das três formações realizaram o pitching de seus projetos de vida desenvolvidos ao longo dos encontros do programa "Projeto de Vida - Construindo trajetórias", algumas realizaram apresentação no formato de apresentação em Canva e outras gravaram um vídeo breve. No geral o objetivo do encontro foi o de apresentar uma Minibio, um pouco do percurso formativo e os objetivos futuros na área profissional escolhida. Foram 19 apresentações, onde as participantes receberam dicas e feedbacks das convidadas.

2.5 Mostra Final

MOSTRA FINAL “EMPODERAMENTO E CINEMA”
Evento aberto ao público (Canal do Youtube)
Terça a sexta-feira, 18h às 20h
Links: Dia 1 - https://www.youtube.com/watch?v=Poy486p71E0&t=4s Dia 2 - https://www.youtube.com/watch?v=gj5cH4-FTNs&t=5s Dia 3 - https://www.youtube.com/watch?v=g4DII2ZUA-A&t=20s Dia 4 - https://www.youtube.com/watch?v=AslXrN1wSbY
Período: 05 de outubro a 08 de outubro de 2021

Este foi o último evento realizado no projeto. Teve como objetivo exibir os projetos finais desenvolvidos ao longo das formações e concluídos neste mês de outubro.

Para melhor apresentar os projetos, foram realizadas uma série de lives ao longo da semana. A programação ficou a seguinte:

Terça: 05/10 - Mostra final da turma de produção de jogos

Exibição do Gameplay do jogo “Canindé - O poder do papel” e conversa com as alunas realizadoras e educadoras.

Quarta: 06/10 - Mostra final da turma de Cinema (grupos 1, 2 e 3)

Exibição dos filmes “Outras fomes de Carolina”, “Relento” e “Poética”, conversa com alunas realizadoras e educadoras.

Quinta: 07/10 - Mostra final da turma de Cinema (grupos 4 e 5)

Exibição dos filmes “Cato papel, mas prefiro sonhar” e “Café da tarde”, conversa com alunas realizadoras e educadoras.

Sexta: 08/10 - Mostra final da turma de Roteiro para Séries

Mesa com patrocinadores, contando com a presença de Renata Codagan da Comissão Carioca de Promoção a Cultura (CCPC), Tereza Batista, especialista em Gestão Social da TechnipFMC, Lucia Helena da ONS, além de exibição do vídeo institucional da Radix. Neste dia tivemos também, a apresentação dos projetos de séries das alunas da Formação de Roteiro para Séries e uma mesa sobre: "Escrevi minha série, e agora? - Como produzir sua primeira série" com Gustavo Colombo.

2.6 Produtos

- **BÍBLIAS DE SÉRIES: 2**
- **ALUNAS PARTICIPANTES: 6**

- **FILMES: 5**
- **ALUNAS PARTICIPANTES: 21**

- **JOGO: 1**
- **ALUNAS PARTICIPANTES: 07**

PRODUTOS

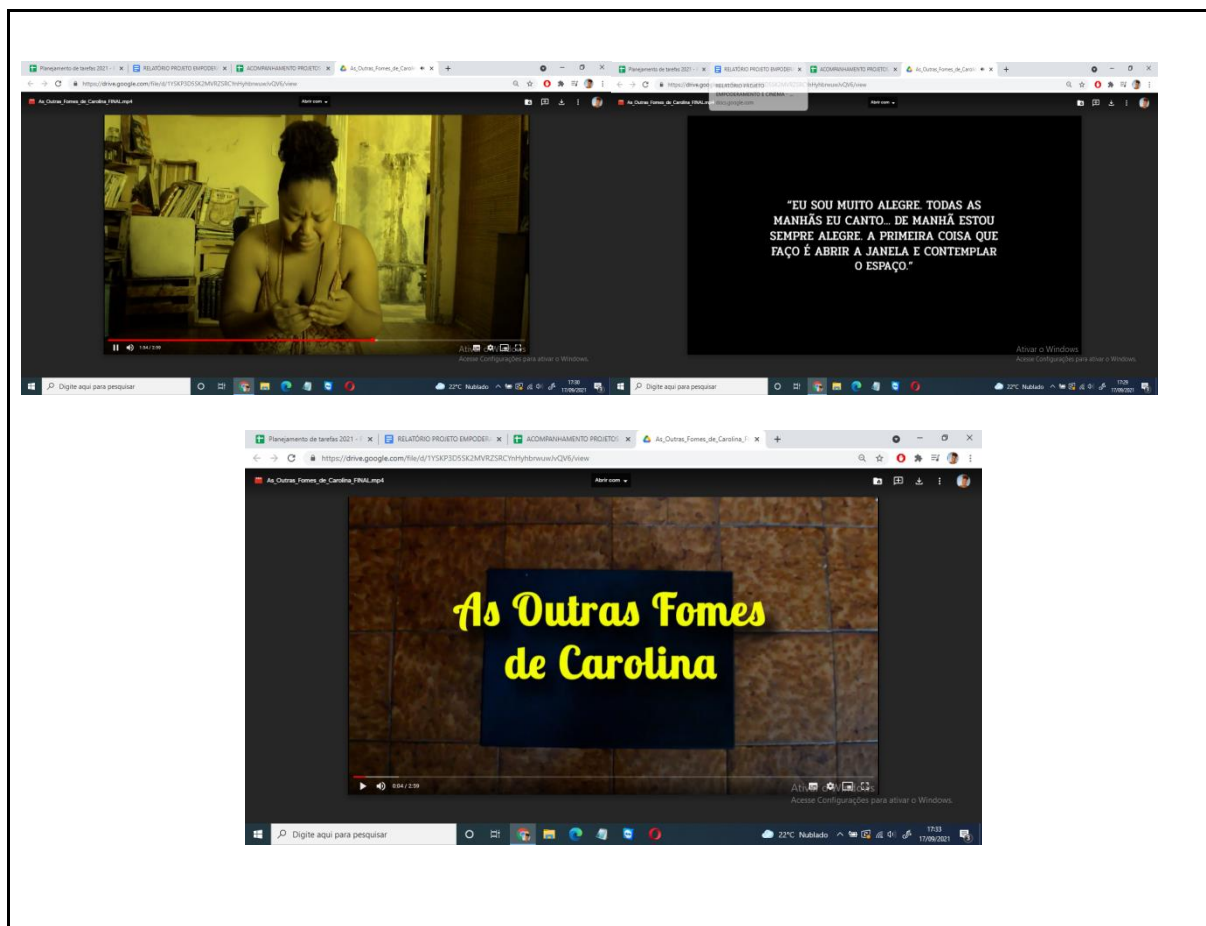
Formação:	Roteiro para Séries
Produto:	Bíblias de Séries

Título	Com-passos
Storyline	Joana tem o grande sonho de reavivar o reduto do samba "Luz e Samba", local de grande importância para sua família, porém Glória, sua mãe, a impede de concretizar seu sonho porque desde o assassinato de seu marido no local ela desistiu da música.
Alunas	Lais Muniz, Suelen Gom, Julliana Cortes e Flaviane Damasceno
Link de acesso	https://docs.google.com/document/d/1pPkXhxLoz562PU0W6n6fy0cx9d8RfBUAR6A-HFKgzbY/edit

Título	Carolina
Storyline	Carolina é uma jovem negra que embarca em uma jornada de autodescoberta e amadurecimento para entender seu lugar no mundo e seu potencial como comunicadora.
Alunas	Vitória Régia Silva e Beatriz Salgado
Link de acesso	https://drive.google.com/drive/folders/13z0ICWbgl6km8k0vnE-f7Meh1yNMGxPB

Formação:	Cinema
Produto:	Filmes

Título: Outras fomes de Carolina
Sinopse: O filme mostra as outras faltas que Carolina Maria de Jesus sente para além da fome física, num eterno humanizar e desumaniza-se
Duração: 02:59
Alunas: Laís Reverte, Lyz Ramos, Letícia Santos
LinkYoutube: https://drive.google.com/file/d/1YSKP3D5SK2MVRZSRCYnHyhbrwuwJvQV6/view?usp=sharing



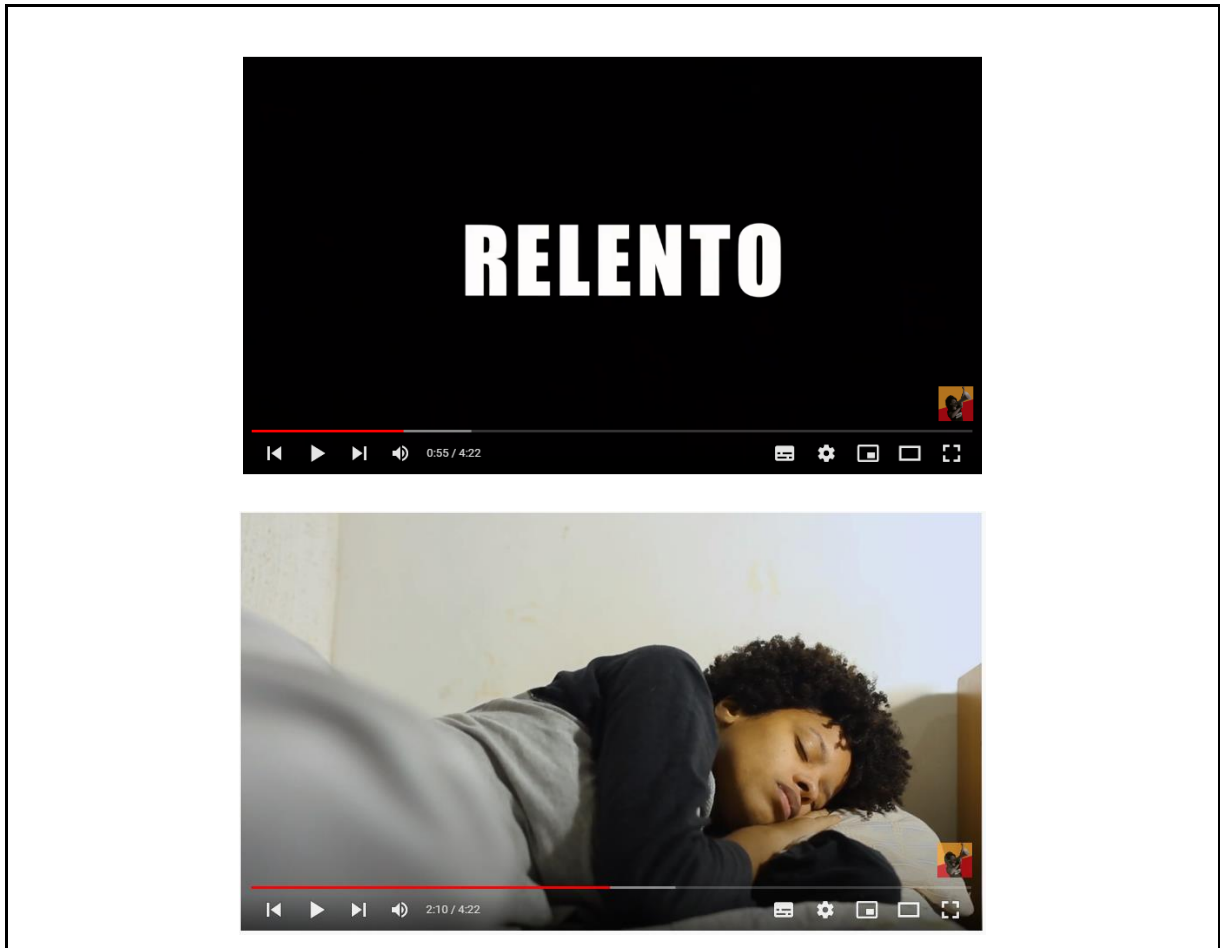
Título: Relento

Sinopse: Através do Itan sobre o caramujo sagrado de Obatalá, acompanhamos a história de Bi, uma jovem em seu processo de pertencimento. A obra é inspirada na história de vida de Carolina Maria de Jesus, "Relento" busca discutir o pertencimento do corpo preto em si e no seu lugar de moradia.

Duração: 05:00

Alunas: Roberta Azevedo, Ana Karolina Kobi, Larissa, Lorde Lore e Ana Carla Pinheiro

Link youtube: <https://youtu.be/aWRqkkJy-pM>



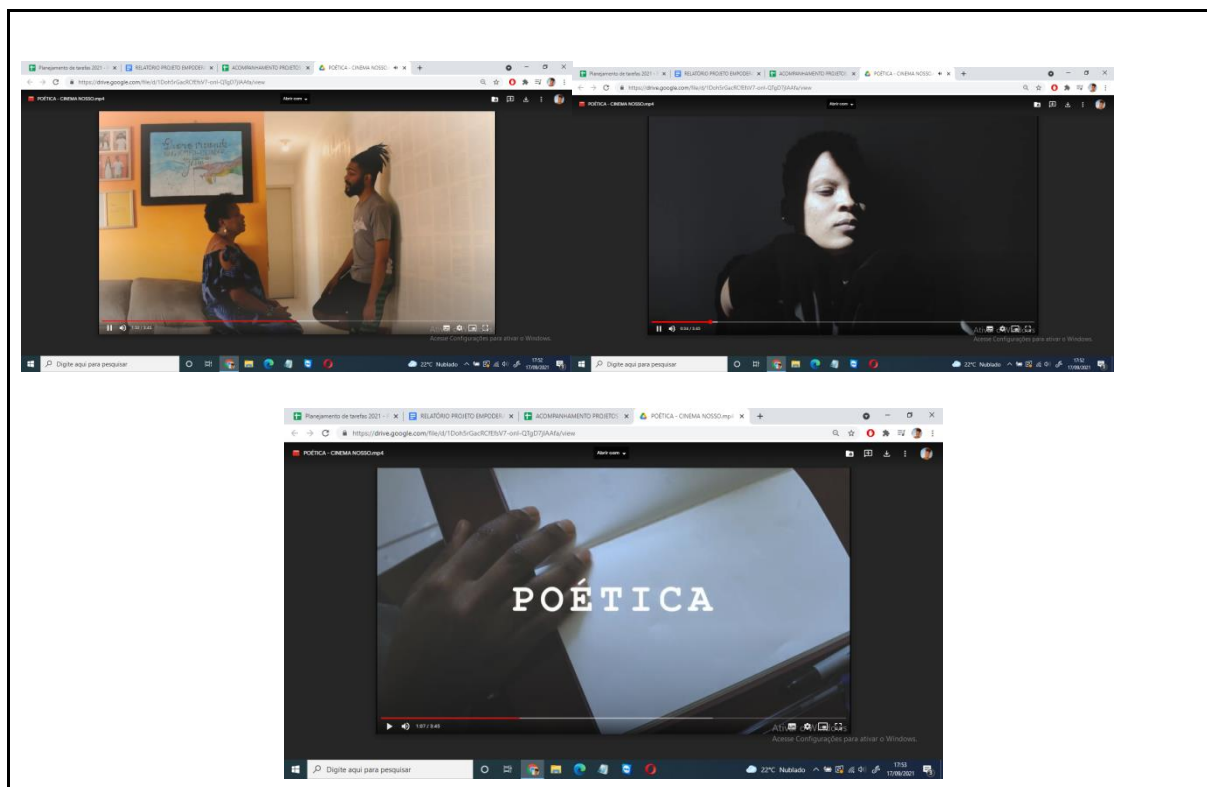
Título: Poética

Sinopse: A história do filme se passa em uma das semanas da vida de Núbia. Ela recebe a notícia de uma das pessoas mais importantes da sua vida e vive um processo de se reencontrar em meio ao luto e continuar produzindo sua arte.

Duração: 03:45

Alunas: Daniela Andrade, Debora Gonçalves, Fernanda Pereira, Laís Fonseca, Lara Ramos e Thayná Gonçalves

Link youtube:
<https://youtu.be/2FoLRZvOWIM>



Título: Cato papel, mas prefiro sonhar

Sinopse: Resiliência é a habilidade de se sobrepôr aos desprazeres da vida. Para Carolina, foi uma mola propulsora. Sua trajetória nos lembra a importância de ousar coragem e autoconfiança.

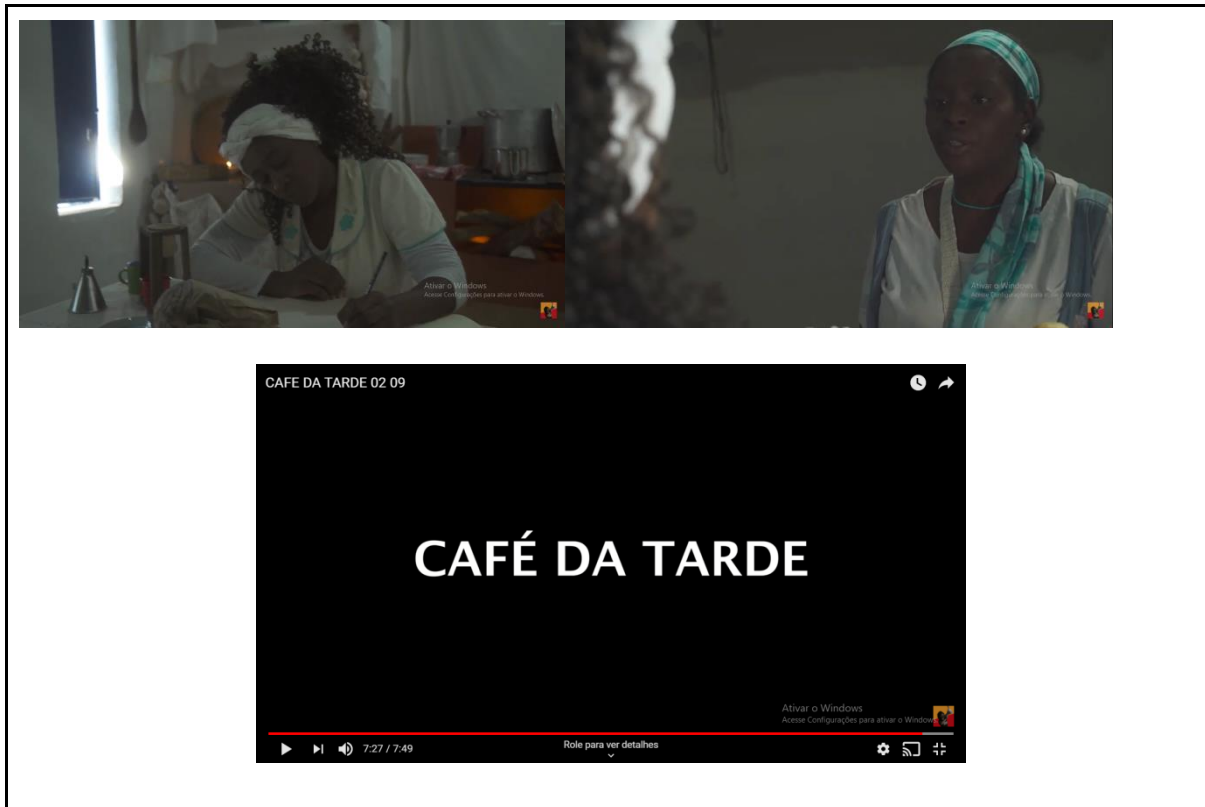
Duração: 04:04

Alunas: Camille Ramos, Melissa Oliveira, Joanna Darc Oliveira, Dandara Abreu

Link youtube: <https://youtu.be/sWFos1axeOM>



Título: Café da Tarde
Sinopse: Após um dia de trabalho, Carolina se prepara para fazer o que mais gosta: escrever. Sua amiga Joana aparece para convidá-la para o samba, mas Carolina prefere ficar em casa. Antes de cada uma seguir o seu rumo, as amigas conversam, riem e dançam num afetuoso café da tarde.
Duração: 07:49
Alunas: Jhenifer Oliveira, Naira Fernandes e Steffany Dias
Link youtube: https://youtu.be/BsB6ZSzlbtK



Formação:	Jogos
Produto:	Jogo analógico

Título: Canindé - O Poder do papel
Sobre: CANINDÉ significa confronto, CANINDÉ é a força da mulher negra! Na luta diária contra as estruturas racistas da sociedade, mulheres negras colaboram umas com as outras para expurgar as mazelas enraizadas no cotidiano. JUNTEM-SE A ESSAS POTÊNCIAS E ELIMINEM NOSSOS VILÕES!
Desenvolvedoras: Alexandra Paulina, Lorena Martins, Nicolli Ferreira, Priscilla Thomazio, Renata Resende, Thais Xavier e Thaynara Mendes
Faixa etária: 16+

Número de jogadoras: 3-4

Contém: 100 cartas divididas em : • 75 cartas de heroínas: 15 em cada uma das 5 categorias com duas cartas para cada um dos valores entre 3 e 9 e uma de valor 10 • 20 cartas de vilão: 6 de valor 12 5 de valor 16 4 de valor 20 3 de valor 25 2 de valor 30 • 5 cartas personalizáveis de heroína • Um livro de regras 1

Objetivo: Cooperação para lutar contra os vilões e persistência para sair vitoriosa ao final.

Preparação:

CANINDÉ pode ser jogado por 3 ou 4 jogadoras e se divide em rodadas. Cada rodada é composta por um número de turnos igual ao de jogadoras. Logo, se 3 jogadoras participarem da partida, cada rodada terá 3 turnos; se forem 4 jogadoras, cada rodada terá 4 turnos. Vocês podem escolher quantas rodadas desejam jogar. Uma partida rápida dura 2 rodadas; partidas mais longas podem durar 3 ou, no máximo, 4 rodadas. Após decidirem o número de rodadas, decidam o nível de dificuldade da partida:

- Com 3 jogadoras, montem o baralho de vilões com 5 cartas de valor 12, 4 de valor 16 e 3 de valor 20 se quiserem uma partida fácil; usem 3 cartas de valor 12, 3 de valor 16, 3 de valor 20 e 3 de valor 25 se quiserem uma partida difícil.
- Com 4 jogadoras, montem o baralho de vilões com 5 cartas de valor 12, 5 de valor 16, 3 de valor 20 e 3 de valor 25 se quiserem uma partida fácil; usem 3 cartas de valor 12, 4 de valor 16, 4 de valor 20, 3 de valor 25 e 2 de valor 30 se quiserem uma partida difícil.

EMBARALHAR

Embaralhem o baralho de vilões e coloquem-no em frente às jogadoras, com as faces das cartas viradas para baixo. Embaralhem o baralho de heroínas, distribuam três cartas para cada jogadora e coloquem o baralho em frente às jogadoras, com as faces das cartas viradas para baixo. Escolham a líder do primeiro turno. Usem este livro de regras, com a contracapa virada para cima, para indicar quem é a líder.

Como Jogar:

ORDEM DO TURNO: A líder do turno pega a carta do topo do baralho de vilões, colocando-a à frente do livro de regras, com a face virada para cima. Cada jogadora escolhe uma carta de heroína da sua mão, colocando-a na mesa com a face virada para baixo. Após todas as jogadoras terem colocado suas cartas na mesa, viram as mesmas para cima e somam seus valores.

- Se a soma for igual ou maior que o valor da carta de vilão, ele é derrotado e removido da partida.
- Se a soma for menor que o valor da carta de vilão, as jogadoras são derrotadas e a partida termina.

Link do gameplay: <https://www.youtube.com/watch?v=s4JJlajLCMA>

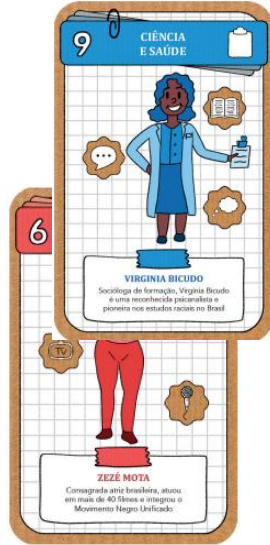
Manual



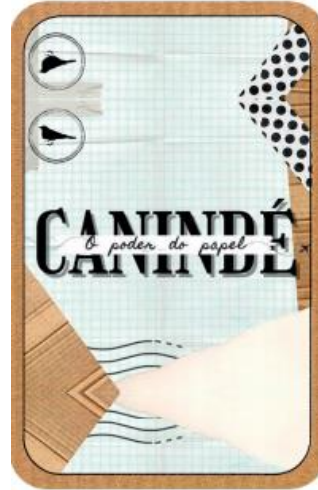
Caixa



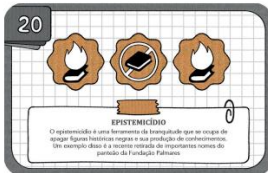
Cartas Heroínas (frentes)



Carta Heroínas (Verso)



Ca (te)



Carta inimigos (Verso)



Projeto 3: Lab Cn – Comunicação E Cultura Digital

3.1 Resumo do ano

OBJETIVO: Gerar ações de formação e capacitação em comunicação e cultura digital através de Laboratórios online e Tutoriais online, que visam a formação e capacitação de jovens que atuem em projetos culturais e sociais no Brasil.

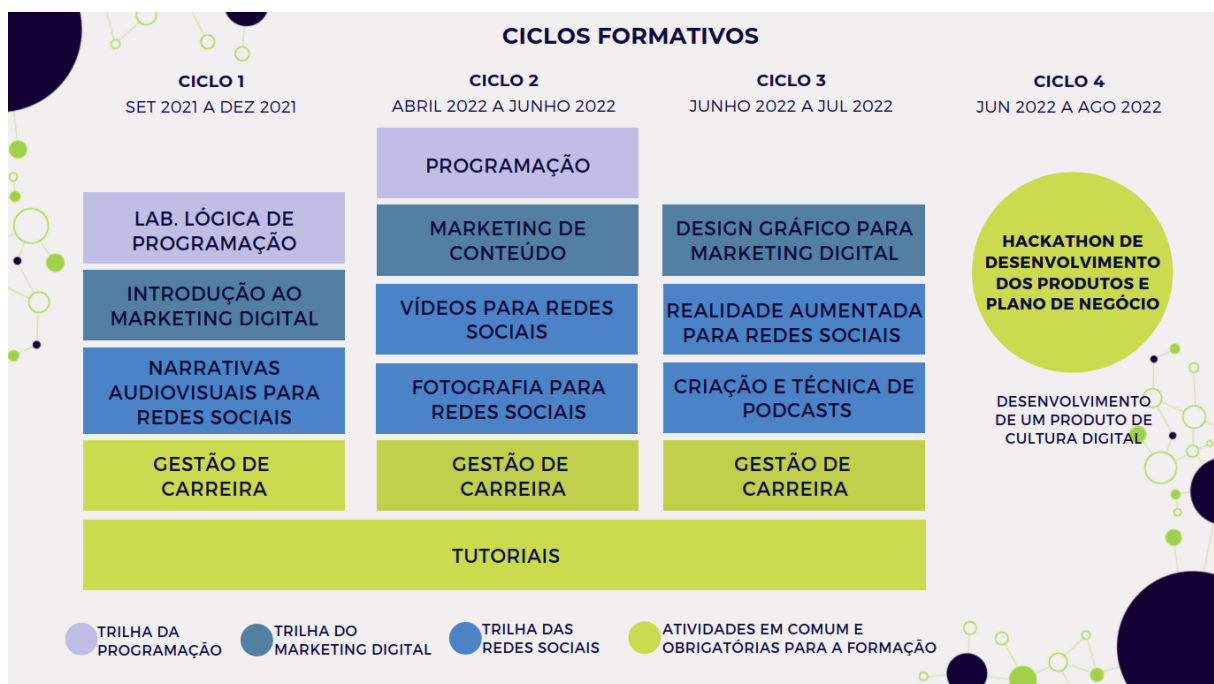
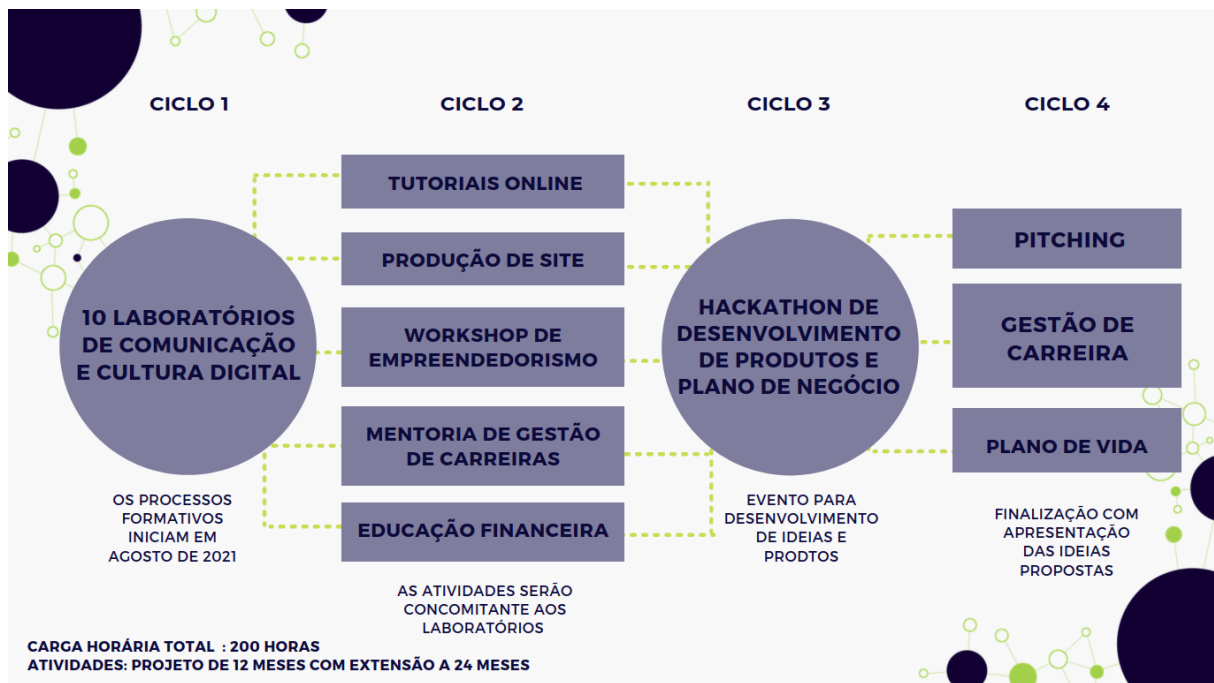
PÚBLICO-ALVO: jovens com idade entre 18 e 29 anos, atuantes em projetos sociais em suas localidades e lideranças juvenis.

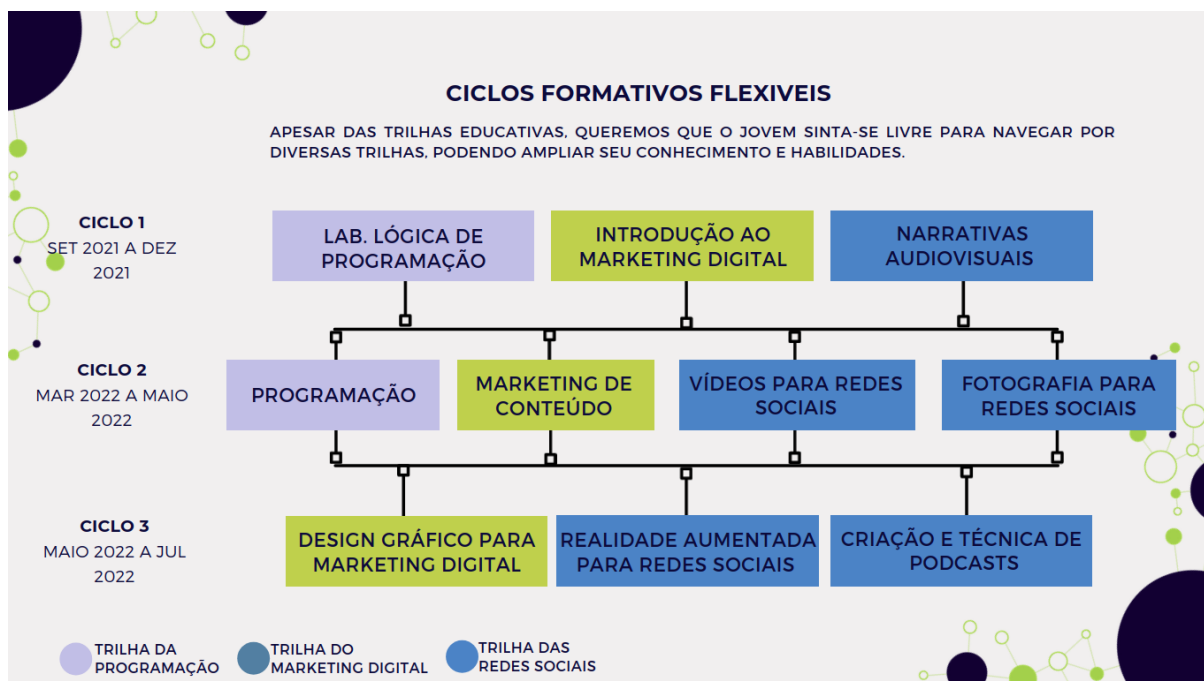
A formação está dividida em 3 ciclos. O projeto começou em 2021 e se estenderá até o final do primeiro semestre de 2022.

DADOS CICLO 1

- **PESSOAS INSCRITAS: 240**
- **PESSOAS ENTREVISTADAS: 100**
- **PESSOAS MATRICULADAS: 90**
- **TOTAL DE ATIVIDADES: 8**
- **CARGA HORÁRIA TOTAL 2021: 97h**
- **PROFISSIONAIS ENVOLVIDOS: 5**

3.2 Percursos Formativo





1º Ciclo: 25/10 à 21/12/21

- Lógica de Programação
- Introdução ao Marketing Digital
- Narrativas audiovisuais para Redes Sociais

PROGRAMA PROJETO DE VIDA | LAB CN

O programa Projeto de Vida, é um espaço para o enfoque e planejamento profissional. Foram desenvolvidas atividades que tiveram o objetivo de fomentar nos participantes a análise do cenário profissional e da própria trajetória neste âmbito e os seus objetivos futuros, de forma alinhada às próprias habilidades e competências e do fomento à consciência das fraquezas, potencialidades e necessidades de aprimoramento.

O tema projeto de vida é abordado com enfoque na dimensão profissional (Profissionalização e Mercado de Trabalho), sem deixar de dar atenção aos atravessamentos que perpassam a juventude brasileira, no que se refere às exclusões sociais, desigualdades sociais, de gênero e de raça. Esses aspectos são norteadores a fim de problematizar as barreiras individuais que cada participante perpassa no processo de sua própria formação e empregabilidade.

OBJETIVO: Promover e ampliar entre os participantes o debate sobre profissão, carreira e projeto de vida. Além de estimular a reflexão sobre o mercado de trabalho e os objetivos pessoais de cada indivíduo.

Em 2021, foram realizados 4 encontros com carga horária de 3 horas cada, totalizando 12 horas.

PROJETO DE VIDA 1º Ciclo

- Projeto de Vida (Autoconhecimento)
- Planejamento profissional 1 - Hards e Softs Skills (Habilidades do Futuro)
- Planejamento profissional 2 - Apresentação Profissional
- Planejamento profissional 3 – Empreendedorismo & Autogestão de Carreira

3.3 Ações desenvolvidas

Laboratórios do 1º Ciclo:

PERÍODO: Outubro a Dezembro de 2021

Aula Inaugural: 25 de outubro de 2021

Participantes: 90

1. Lógica de Programação

Educador: Patrick Scoralick

Número de encontros: 08

Carga horária por encontro: 3h

Carga horária total: 28 horas

Playlist das aulas:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL3yar9GuKFBYoOVECIGQQO1qUAHfSof6z>

2. Introdução ao Marketing Digital

Educadora: Paloma Cordeiro

Número de encontros: 08

Carga horária por encontro: 3h

Carga horária total: 28 horas

Playlist das aulas:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL3yar9GuKFBYo07ExK0ygaO98xJNtamwq>

3. Narrativas audiovisuais para redes sociais

Educadora: Sarah Nery

Número de encontros: 08

Carga horária por encontro: 3h

Carga horária total: 28 horas

Playlist das aulas:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL3yar9GuKFBYEMKF59h-IAVPW4bd00zl8>

4. Programa Projeto de Vida

Educadora: Suellen Costa

Número de encontros: 04

Datas: 12/11; 19/11; 26/11 e 03/12

Carga horária por encontro: 3h

Carga horária total: 12 horas

Playlist das aulas: <https://www.youtube.com/watch?v=sABwfz3-F0c>

5. Tutoriais (total de 3)

Educador: Ricardo Graça

Carga horária total: 1 hora

Para o 1o ciclo foram feitos 03 TUTORIAIS, 1 para cada LAB:

1. Tutorial Lógica de Programação:

a. Duração: 15 min

b. Link: [Tutorial - Lógica de Programação](#)

c. Visualizações em 2021: 17

2. Tutorial Narrativas Audiovisuais para Redes Sociais:

a. Duração: 33 min

b. Link: [Tutorial - Narrativas Audiovisuais para as Redes Sociais](#)

c. Visualizações em 2021: 25

3. Tutorial Introdução ao Marketing Digital:

a. Duração: 15 min

b. Link: [Tutorial - Introdução ao Marketing Digital - Busca sobre o consumidor](#)

c. Visualizações em 2021: 14

→ TOTAL DE VISUALIZAÇÕES DOS TUTORIAIS: 57

→ NÚMERO DE ATIVIDADES CICLO 1: 8

→ CARGA HORÁRIA TOTAL: 97h

→ PROFISSIONAIS ENVOLVIDOS: 5

3.4 Finalização - 1º Ciclo

O evento de encerramento do 1º Ciclo ocorreu em 21 de dezembro, foi em formato online e convidou à presença de todos os alunos dos 3 laboratórios. Foi um evento exclusivo para alunos, equipe pedagógica, para equipe do Cinema Nosso e patrocinadores. Durante o evento de finalização, ocorreram falas de agradecimentos e felicitações pela trajetória de cada aluno dentro do projeto.

Durante o evento cada professor apresentou de forma resumida uma mostra de materiais construídos pelos alunos, à partir dos conhecimentos adquiridos em aula.

3.5 Produtos

TOTAL DE PRODUTOS DESENVOLVIDOS: 25

Laboratório Lógica de Programação: 4 produtos.

Equipe 1

Estudantes: Gabriella Maciel, Antônio Henrique e Hiago de Farias

O Projeto: Conceito de um aplicativo para escolha de conteúdo audiovisual. O projeto contém pesquisa para definição de persona, e utiliza o figma e Miro para o fluxograma e prototipação de telas.

[Link de Acesso aos materiais](#)

Equipe 2

Estudantes: Grazielle Soares, Aléxia Val e Nathalia Alves

O Projeto: Protótipo de um Quiz sobre o Brasil. Realizado no Scratch, plataforma de programação em blocos, o jogo contém perguntas sobre diferentes regiões e povos originários do Brasil.

[Link de Acesso aos materiais](#)

Equipe 3

Estudantes: Camile Yasmin, Tatiane Lopes e Alice Machado

O Projeto: Protótipo de um Quiz sobre Matemática e Lógica de Programação. Realizado também no Scratch, o projeto tem como objetivo ensinar conceitos fundamentais da matemática e conteúdos de lógica de programação abordados durante o ciclo 1 do laboratório de lógica de programação.

[Link de Acesso aos materiais](#)

Equipe 4

Estudantes: Davi Vieira e Danilo Reis

O Projeto: Sendo um site com a temática de um filme de terror, o projeto foi desenvolvido em linguagem textual (HTML e JavaScript).

[Link de Acesso aos materiais](#)

Laboratório Introdução ao Marketing Digital: 20 produtos.

Planejamento de Marketing: Foram desenvolvidos planejamentos individuais de marketing digital para marcas reais escolhidas pelos estudantes.

Laboratório Narrativas Audiovisuais para Redes Sociais: 1 produto

Projeto Transmídia “Grupo de Família”: Projeto colaborativo transmídia para plataformas de redes sociais que conta a história de uma família através do seu grupo de Whatsapp e dos perfis de redes sociais de seus integrantes. Desenvolvido colaborativamente por toda a turma.

[Link para o material.](#)

Projeto 4 Edital Cultura Viva

4.1 Resumo

A proposta buscou desenvolver ações de integração, articulação e formação com jovens participantes de projetos culturais e sociais do município do Rio de Janeiro. Através de atividades presenciais e online, como oficinas, laboratórios e mesas de discussão, o projeto visou promover a autonomia produtiva dos projetos em cultura digital, audiovisual e produção de mídia utilizando tecnologias livres, visando atender novas demandas no processo de trabalho no contexto pós-Covid que demandou um aumento das ações online e de competências e habilidades para este mundo tecnológico. Neste ano, a ação compreendeu uma parceria entre o Cinema Nosso e a Rede de mulheres produtoras culturais da América Latina (Red de Mujeres Por La Cultura). Parceria esta, incentivada e articulada a ser 100% remota devido ao estado de pandemia mundial. A experiência ampliou o alcance das atividades para dimensões para além das fronteiras geográficas, contando com a participação de mulheres de diversos países como: Perú, Equador, Colombia, Argentina, Uruguai, Chile, Paraguai, Venezuela, República Dominicana e Bolívia.

- **NÚMERO DE ATIVIDADES: 12**
- **NÚMERO DE PARTICIPANTES: 148**
- **NÚMERO DE PROFISSIONAIS ENVOLVIDAS: 17**
- **CARGA HORÁRIA TOTAL: 51h**

4.2 Ações desenvolvidas

1 Seminário Internacional Mujeres Por La Cultura

5 Laboratórios de Capacitação em Comunicação e Cultura Digital

Detalhamento das ações:

Seminário 9º Encontro Internacional Mujeres Por La Cultura - Conexões e Afetos em Rede.

Local: Plataforma Zoom (atividade síncrona)

Período: 27 e 28 de Março de 2021

- **NÚMERO DE ATIVIDADES: 7**
- **NÚMERO DE PARTICIPANTES: 44** Inscritas
- **NÚMERO DE ANFITRIÃS: 11**
- **CARGA HORÁRIA POR MESA: 2h**
- **CARGA HORÁRIA PERFORMANCE CULTURAL: 6h**
- **CARGA HORÁRIA TOTAL: 18h**

PROGRAMAÇÃO:

Mesas de Conversa

Data: sábado 27 de março

(Hora Argentina/Brasil)

Mesa 1: Mulheres no território e Sociedade

Horário: 10h às 11:20h

Temas Norteadores: Cultura viva comunitária - Redes - Infâncias e juventudes - Afro descendências - Interculturalidade - Bem Estar, saúde e cultura.

Anfitriãs: Ana Colombato- Romi Bianchini

Número de Participantes: 19

Mesa 2: Mulheres pensando e ensinando

Horário: 11h20 às 12h40

Temas Norteadores: Investigação - Gênero - Universidade e novas pedagogias.

Anfitriã: Patricia Díaz Inostrosa.

Participantes: 15

Mesa 3: Mulheres empreendendo e inovando

Horário: 15h30 às 16h50

Temas Norteadores: Inovação e Empreendimentos socioculturais - Tecnologias - Economia social - Desenvolvimento local.

Anfitriãs: Mercia Britto - Mariel Ramirez- Lucy Yanez

Participantes: 19

Mesa 4: Mulheres Criando

Horário: 16h50 às 18h10

Temas Norteadores: Artes Visuais - Audiovisual - Ativismo - Arte público-Hip hop.

Anfitriã: Tania Orellana

Participantes: 15

Mesa 5: Mulheres Ativas

Horário: 18h10h às 19h30

Temas Norteadores: Artes cênicas - Dança - Música -

Anfitriãs: Susana Salerno - Caro Pizarro-

Participantes: 17

Mesa 6: Mulheres na gestão e políticas

Horário: 19h30 às 20h50

Temas Norteadores: Gestão cultural - Políticas públicas - Espaços culturais - Patrimônio - Comunicação.

Anfitriãs: Rosa Elena Rodriguez - Norma Campos-

Participantes: 17

Data: domingo 28 de março - **CICLO DA LUA**

(Hora Argentina/Brasil)

Encontro performático.


Horário: 16h às 19h

Atividades: Música, arte, rituais, palestras.

Participantes: 18

LABORATÓRIOS DE CAPACITAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA DIGITAL

- **NÚMERO DE ATIVIDADES:** 5
- **NÚMERO DE PROFISSIONAIS ENVOLVIDOS:** 6
- **NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 102
- **CARGA HORÁRIA TOTAL:** 33H

<p>Laboratório: Narrativas, produção e publicação de podcast</p> <p>Facilitadora: Paloma Santos</p> <p>Plataforma: Plataforma Google Meet (atividade síncrona)</p> <p>Horário: 17h às 19h (Brasil)</p> <p>Período: de 29 de março a 01 de abril de 2021</p> <p>Número de participantes: 21</p> <p>Número de aulas: 4</p> <p>Horas/Aulas: 2 horas</p> <p>Carga Horária Total: 8 horas</p>	
<p>Playlist - Laboratório: Narrativas, Produção e Publicação de Podcast</p>	<p>https://youtube.com/playlist?list=PL3yar9GuKFBZKbag2zSn_8V2-n3cwXouQ</p>

<p>Laboratório: Home office: Gestão do Tempo e Produtividade Facilitadora: Thainá Monteiro Local: Youtube - Atividade assíncrona Período: 22/03 a 20 de Abril de 2021 Participantes: 24 Número de aulas: 1 Horas/Aulas: 3 Carga Horária Total: 3h</p>	
<p>Laboratório: Produtividade e Gestão do Tempo.</p>	<p>https://youtu.be/x6i8d5CYIn4</p>
<p>Laboratório: Direitos Humanos e Tecnologia Facilitadora: Ana Luisa e Amanda Azevedo Período: 22/03 a 20 de Abril de 2021 Local: Youtube - assíncrona Número de participantes: 30 Número de aulas: 1 Horas/Aulas: 2h Carga Horária Total: 2h</p>	
<p>Laboratório: Direitos Humanos e Tecnologia</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=Rmr_tS6q534</p>

<p>Laboratório: Fotografar é Contar uma história.</p> <p>Facilitador: Winston Sacramento</p> <p>Local: Online - Google Meet</p> <p>Horário: 18h às 20h</p> <p>Período: 05, 07, 09 de Abril de 2021</p> <p>Número de Participantes: 15</p> <p>Número de aulas: 6</p> <p>Horas/Aulas: 2 horas</p> <p>Carga Horária Total: 12 horas</p>	
<p>Playlist - Laboratório: Fotografar é contar uma história</p>	<p>https://youtube.com/playlist?list=PL3yar9GuKFBZUqG_IV6kPMxvOyNjXUBFM</p>
<p>Laboratório: Ativismo e Criação de filtros para Instagram.</p> <p>Facilitadora: Isabel Scalazzari</p> <p>Local: Online - Google Meet</p> <p>Horário: 18h às 20h</p> <p>Período: 13, 14, 15 e 16 de Abril de 2021</p> <p>Participantes: 12</p> <p>Número de aulas: 4</p> <p>Horas/Aulas: 2 horas</p> <p>Carga Horária Total: 8 horas</p>	
<p>Playlist - Laboratório: Ativismo e Criação de filtro para Instagram</p>	<p>https://youtube.com/playlist?list=P L3yar9GuKFBaKlz-W5l4kFK-tONDeco1z</p>

5. Programa Projeto de Vida

5.1 Resumo do Ano

Os encontros/ações do Programa Projeto de Vida em 2021, teve por objetivo a aproximação e prototipação de ações que atendessem a diversidade das juventudes participantes dos processos formativos da organização, são eles: I) Empoderamento e Cinema, Jovens Negras no Audiovisual; II) Lab-CN; e III) Super Hacka Kids. O programa desenvolveu atividades nos projetos Empoderamento e Cinema e Lab-CN. Totalizando 9 encontros temáticos, com a participação de 56 alunos. As atividades geram 26 planejamentos de projetos de vida e a prototipação do primeiro ebook para crianças e adolescentes, nomeado "Minha Jornada".

5.2 Ações desenvolvidas

Empoderamento e Cinema

Formações: 03

- Cinema
- Roteiro para Série
- Produção de Jogos

Número de Encontros: 3 + 2 (Aquecimento e apresentação final)

Carga horária total: 18h

Número de Participantes: 12

Número de trabalhos finais entregues: 12

Lab-CN

Formações: 03

- Narrativas para as Redes Sociais
- Lógica de Programação
- Marketing Digital

Número de Encontros: 04
Carga horária total: 12h
Número de Participantes: 44
Número de trabalho final entregue: 15

6. Comunicação

Em 2021 foi apresentado um **estudo de mídia**, informando dados das redes sociais junto as personas (personagens/públicos) que existem no Cinema Nosso conforme cada mídia. Esse estudo de persona foi analisado conforme dados de insights das plataformas e o balanço de perfil social dos projetos, tornando um estudo assertivo quanto a definição de público, para verificar [clique aqui](#).

6.1 Dados das redes sociais

- Instagram:

O instagram @cinema_nosso fechou o ano com **3.968 seguidores**, foram realizadas 817 publicações ao longo do ano que gerou um **alcance de 120.510 pessoas**.

- Facebook:

O facebook fechou o ano com **11.400 pessoas curtindo a página**, 11.792 pessoas seguindo a página e 1.450 pessoas fazendo check-ins no Cinema Nosso, ao longo do ano o **alcance foi de 152.267 pessoas**.

- Linkedin:

O linkedin é uma mídia nova do Cinema Nosso com pouca frequência de postagens no ano de 2021, mesmo assim, fechou o ano com **684 seguidores**. Em 6 meses, de junho a dezembro de 2021, ocorreram 1.470 visualizações de página e 706 reações.

- Tiktok:

A conta do tiktok do Cinema Nosso foi **criada em 1 de setembro de 2021**, nesse período até dezembro, contém **22 seguidores e 258 curtidas**.

- Youtube:

Em 2021, o youtube do Cinema Nosso obteve **1,45 mil inscritos** e em 1 ano foram **17k de visualizações**, 1.1k de tempo de exibição e mais 272 assinantes.

6.2 Dados de imprensa

Em 2021 alguns releases ganharam destaques na assessoria de imprensa repercutindo em mídias espontâneas. Em cada projeto constam relatórios de comunicação, que além

de mensurações de postagens, também contém clipping com prints dessas notícias. Sendo assim, o ponto de análise deste relatório, é referente a quantidade notícias e valoração (valor da marca) que o Cinema Nosso gerou em 2021, onde, de forma geral, o **branding (marca) “Cinema Nosso”** apareceu em **434 notícias** de veículos de mídias de grande, média e baixa circulação e teve uma **valoração total de R\$3.182.876,14**.

Onde:

- Release Institucionais - Dia de Doar: 12 notícias totalizando uma valoração de R\$119.466,66.
- Release Institucional - Webinários Juventudes e Empregabilidade: 13 notícias totalizando uma valoração de R\$130.447,62.
- 4 releases para o projeto Super Hacka Kids: 43 notícias totalizando uma valoração de R\$286.247,62.
- 6 releases para o projeto Empoderamento e Cinema: 217 notícias totalizando uma valoração de R\$1.663.933,30.
- 1 release para o projeto LAB CN: 149 notícias totalizando uma valoração de R\$986.780,94.

6.3 Dados de materiais impressos/camisas

Lançamentos de produtos

Em 2021 as alunas do projeto **Empoderamento e Cinema** realizaram os seguintes produtos: **5 curtas-metragens, 2 roteiros para série e 1 jogo de cartas**, todos com a temática inspirada na obra da escritora e poetisa brasileira Carolina Maria de Jesus, mais conhecida por seu livro Quarto de Despejo - Diário de uma Favelada. Na mostra final de apresentação dos projetos das alunas, é possível verificar os produtos lançados no [Canal do Youtube do Cinema Nosso](#) e o jogo Canindé está à venda no site em https://cinemanosso.org.br/cartas_caninde_o_poder_do_papel/.

Já os alunos do projeto Super Hacka Kids realizaram os seguintes produtos: **8 filmes, 4 protótipos de games, 3 filtros para redes sociais e 3 jogos de cartas**. Onde os jogos estão à venda no site em https://cinemanosso.org.br/jogos_super_hacka_kids/ e no [Canal do Youtube do Cinema Nosso](#) é possível assistir e verificar os demais produtos sendo apresentados na mostra final do projeto.

6.4 Participações em eventos/ palestras

Tema:

Empresa:

Mediadora: Suelen Gom, Aluna do Cinema Nosso

Convidadas:

Link:

- Rede Mujeres por la Cultura (evento externo);
- Alafiá Mundo (evento externo);
- Maratoninha Super Hacka Kids;
- Webinários Narrativas Pretas do Empoderamento e Cinema;
- Webinários Juventudes e Empregabilidade;

6 . Ações de Sustentabilidade

Campanha Dia de Doar

Em comemoração aos 20 anos do Cinema Nosso em 2021, a organização atuou com

A campanha do Dia de Doar focada na renovação de seu espaço físico, que tanto precisa de modernização para receber nossas alunas, alunos, equipe e o público em geral, na retomada gradual das atividades presenciais em 2022. O Dia de Doar é uma iniciativa que visa estimular a doação de pessoas físicas, empresas e organizações e tem um papel fundamental ao mostrar que todos podem participar, fortalecendo o hábito de doar como parte do cotidiano das pessoas.

Campanha Dia de Doar em números

Dias de campanha: 30

Número de doadores: 2

Valor arrecadado: R\$510,00

7. Desenvolvimento Institucional

7.1 Projetos Executados em 2021

Projeto	Forma de Captação	Patrocinador	Valor captado	Cronograma de execução
Empoderamento e Cinema (Ano 2)	Lei de Incentivo Municipal ISS	ONS e Radix via Baluarte	R\$208,153,60	Setembro de 2020 a Setembro 2021

Super Hacka Kids	Lei de Incentivo Municipal ISS	RioCard / RioPar via pitch	R\$400.000,00	Abril/ 2021 a Junho/2022
Super Hacka Kids	Edital - Organização Nacional em Parceria com Internacional	Criança Esperança / UNESCO	R\$298.200,00	Dezembro/2020 a Junho/2022
Super Hacka Kids (ano 2)	Lei de Incentivo Municipal ISS	Ingresso.com e Dataprev Via email	R\$ 187.695,14	Janeiro/2022 a Junho/2022
Empoderamento e Tecnologia (Ano 3)	Lei de Incentivo Municipal ISS	Technip (via Patrolink) e Amil (contato direto)	R\$ 298.347,00	Dezembro/2021 a Dezembro/2022
LAB CN Comunicação e Cultura Digital	Lei de Incentivo Municipal ISS	Banco Modal via Weave	R\$ 295.785,00	Agosto/2021 a Agosto /2022
Game Jam Delas	Lei de Incentivo Municipal ISS	Bemobi e Radix via Baluarte	R\$121.905,00	Dezembro/2021 a Agosto/2022
Prêmio Pontão Cultura Viva	Lei Estadual Aldir Blanc	Estado do Rio de Janeiro	R\$60.000,00	Janeiro a Abril de 2021
Ginga - Inovar para Transformar	Lei de Incentivo Estadual ICMS	Petrobras	R\$2.000.000,00	Outubro/2021 a
Fortalecimento Institucional	Edital nacional	Instituto Unibanco	R\$150.000,00	2021 a 2023

7.2 Projetos Aprovados em 2021

Projeto	Forma de Captação	Patrocinador	Valor captado	Cronograma de execução
Empoderamento e Tecnologia	Edital público municipal	FOCA (Secretaria Municipal de Cultura do Rio de Janeiro)	R\$200.000,00	Janeiro/2022 a Dezembro/2022

Empoderamento e Tecnologia	Lei de Incentivo Federal Rouanet	Banco Modal (Via Weave)	R\$277.689,50	Janeiro/2022 a Dezembro/2022
Aceleração Decola	Editais de aceleração	Instituto Ekloos	Sem recurso	Novembro/2021 a Setembro/2022
Institucional	Via contato	Ford Foundation	US\$20.000,00	Fevereiro/2022 a Dezembro/2022
Empoderamento e Tecnologia (Ano 4)	Lei de Incentivo Municipal ISS	TechnipFMC (Via Patrolink) ONS (Via Baluarte) BizCapital (Via Email)	R\$ 241.532,89	2022
Super Hacka Kids (ano 3)	Lei de Incentivo Municipal ISS	Dataprev (Via email)	R\$ 85.020,13	2022
LAB CN Comunicação e Cultura Digital (Ano 2)	Lei de Incentivo Municipal ISS	Banco Modal via Weave	R\$239.931,69	2022
Game Jam Delas	Lei de Incentivo Municipal ISS	Bemobi (via Baluarte)	R\$197.102,17	2022

No ano de 2021 fomos selecionados em importantes editais públicos e privados, como o 1º edital social do Bichara Advogados, e o 1º edital Fomento à Cultura Carioca (FOCA) da Secretaria Municipal de Cultura do Rio de Janeiro, ambos com o projeto Empoderamento e Tecnologia - Jovens Negras no Audiovisual. Também fomos selecionados no edital de aceleração Decola, do Instituto Ekloos, para fortalecimento institucional através de mentoria em novos negócios. E fortalecendo nossa estratégia de captação de recursos através de leis de incentivo, fomos incentivados através da Lei Municipal de Cultura ISS do Rio de Janeiro, Lei Estadual de Cultura ICMS do Rio de Janeiro e Lei Federal de Incentivo à Cultura.

7.3 Relacionamento Institucional

Em 2021, o Cinema Nosso, realizou o Ciclo de Webinários “Juventudes e Empregabilidade”, um ciclo de encontros no formato online, que foi transmitido pelo nosso canal do youtube. O tema foi pensado especialmente para fazer parte das comemorações do mês das juventudes, que é anualmente comemorado em agosto. Os webinários tiveram a proposta de trazer discussões dentro de um tema importante, os crescentes números de desemprego entre os jovens no país. Em 2020 e 2021, milhares de jovens não tiveram a oportunidade do primeiro emprego e inserção no mercado de trabalho por causa da pandemia da covid-19, com isso torna-se cada vez mais urgente tratar o assunto com a maior seriedade possível. O Cinema Nosso convidou patrocinadores e parceiros incríveis para, juntos com as jovens alunas das formações de audiovisual e novas tecnologias, pudessem ter uma troca sobre diversos temas, como: Tecnologias Inovadoras, Primeiro Emprego, Diversidade, Mulheres na Tecnologia, e muito mais.

Encontro Juventudes e Empregabilidade

Número total de encontros realizados: 7

Número total de horas: 10h

Tema: Mercado de Trabalho e Diversidade

Empresa: TikTok

Mediadora: Suelen Gom, Aluna do Cinema Nosso

Convidados: Lucas Fonseca, Líder de RH da TikTok e Daniela Camargo, Aluna do Cinema Nosso

Link: https://www.youtube.com/watch?v=kjs_QM1A1PI

Tema: Mercado de Tecnologia e Primeiro Emprego

Empresa: Radix

Mediadora: Suelen Gom, Aluna do Cinema Nosso

Convidadas: Dalvania Muniz, Product Owner da Radix e Roberta Azevedo, Aluna do Cinema Nosso

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=mivtQgKJNR0>

Tema: Início de Carreira em Tecnologia

Empresa: Bemobi

Mediadora: Suelen Gom, Aluna do Cinema Nosso

Convidadas: Veronica Mulatinho, Analista de RH da Bemobi e Thais Xavier, aluna do Cinema Nosso

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=iAICPT0QvT4>

Tema: Mercado de jogos

Empresa: Abragames

Mediadora: Suelen Gom, Aluna do Cinema Nosso

Convidadas: Carolina Caravana, Vice Presidente da Abragames e Gabriela Gonçalves, Coordenadora de Projetos no Cinema Nosso

Link: https://www.youtube.com/watch?v=zkiv_N_18dg

Tema: Tecnologias Inovadoras e Mercado de trabalho

Empresa: Dataprev

Mediadora: Suelen Gom, Aluna do Cinema Nosso

Convidadas: Edmar Ferreira dos Santos Júnior, Superintendente de Desenvolvimento de Software da Dataprev e Lais Muniz, Aluna do Cinema Nosso

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=hYY74xTjTyA&t=37s>

Tema: Mulheres na STEM/STEAM

Empresa: TechnipFMC

Mediadora: Suelen Gom, Aluna do Cinema Nosso

Convidadas: Thaysa Tavares Vieira da Silva, Gerente de Engenharia da TechnipFMC, Andressa Cabral, Engenheira de Produto da TechnipFMC e Thais Xavier, Aluna do Cinema Nosso

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=NPL6TvB2I0U>

Tema: Intercâmbio e experiências internacionais acessíveis

Empresa: Middlebury College

Mediadora: Suelen Gom, Aluna do Cinema Nosso

Convidadas: Silvia Lorenso, Diretora do programa de intercâmbio da Middlebury College e Gabriela Gonçalves, Coordenadora de Projetos do Cinema Nosso

Link: https://www.youtube.com/watch?v=lcVo_OW7Tkk

8. Novas Parcerias realizadas em 2021

Middlebury

College

Através do projeto “Conversas com Cinema Nosso”, a Middlebury College e o CN uniram suas jovens alunas com o objetivo de trocar experiências através de diferentes culturas.

Lingopass

Através do programa “Empowering Talents”, a Lingopass busca abrir horizontes e aumentar a atratividade no mercado de trabalho para jovens de 18 e 29 anos, a partir da aprendizagem de idiomas. Com isso, nossas jovens alunas tiveram acesso aos cursos de inglês e espanhol do programa.

Abragames

O Cinema Nosso conquistou em 2021 o Selo da Diversidade, da Abragames, que tem o objetivo de prestigiar e evidenciar as empresas e organizações que priorizam a diversidade, fazendo a diferença ao difundir a cultura do respeito e igualdade dentro da indústria de jogos brasileira. Fomos contemplados com os selos:

- Diversidade de Gênero
- Diversidade Racial
- Diversidade LGBTQIA+

Criança

Esperança

-

Rede

Globo

Além de ter sido contemplada com o edital Criança Esperança em 2020, o Cinema Nosso participou das chamadas televisivas do programa, que foi ao ar em agosto de 2021, aparecendo em todas as comunicações e divulgação.

TikTok

Instituto Ekloos

Escola Municipal Tiradentes

Escola Municipal Orlando Villas Boas

Creche Municipal Aldeia dos Curumins

Cinema Estação

9. Articulação e Rede

RECA

Rede de Pontos de Cultura

AICA

ABRAGAMES

SME

CMDCA

10. Perspectivas 2022

O ano de 2021 foi marcado pela continuidade dos desafios impostos pela pandemia da Covid-19. O Cinema Nosso permaneceu com sua atuação no formato virtual, atendendo ao público das formações, projetos, ações e atividades no ambiente online.

Apesar de permanecermos mais um ano em home office, a equipe do Cinema Nosso desempenhou excelente trabalho no desenvolvimento e produção dos projetos vigentes durante o ano. Fortalecemos nossa atuação no universo virtual, experimentando novas ferramentas para o melhor desempenho da equipe, mantendo a inovação no cerne de nossa atuação.

Em relação à Captação de Recursos, a organização obteve bastante sucesso via Lei de Incentivo Municipal ISS, engajando novos parceiros e prezando pela continuidade de patrocinadores recorrentes da organização, mantendo o bom relacionamento com as empresas parceiras através de estratégias de comunicação, relatórios e reuniões periódicas. Também potencializamos nossa captação através da Lei de Incentivo Federal - Rouanet, com o patrocínio de um projeto, e outros em trâmite para o enquadramento na lei. Em 2021, também fomos contemplados com 3 editais públicos e privados, para a produção de projetos para o próximo ano.

Para 2022, pretendemos diversificar as fontes de recursos para outras frentes, como:

- Cursos Pagos
- Aluguel da sala de cinema
- Venda de jogos de impacto produzido pelas alunas e alunos nas formações
- Doação de Pessoa Física
- Doação de Pessoa Jurídica
- Editais Internacionais