

Plano de Ação para Implementação das Ideias

Design Etnográfico

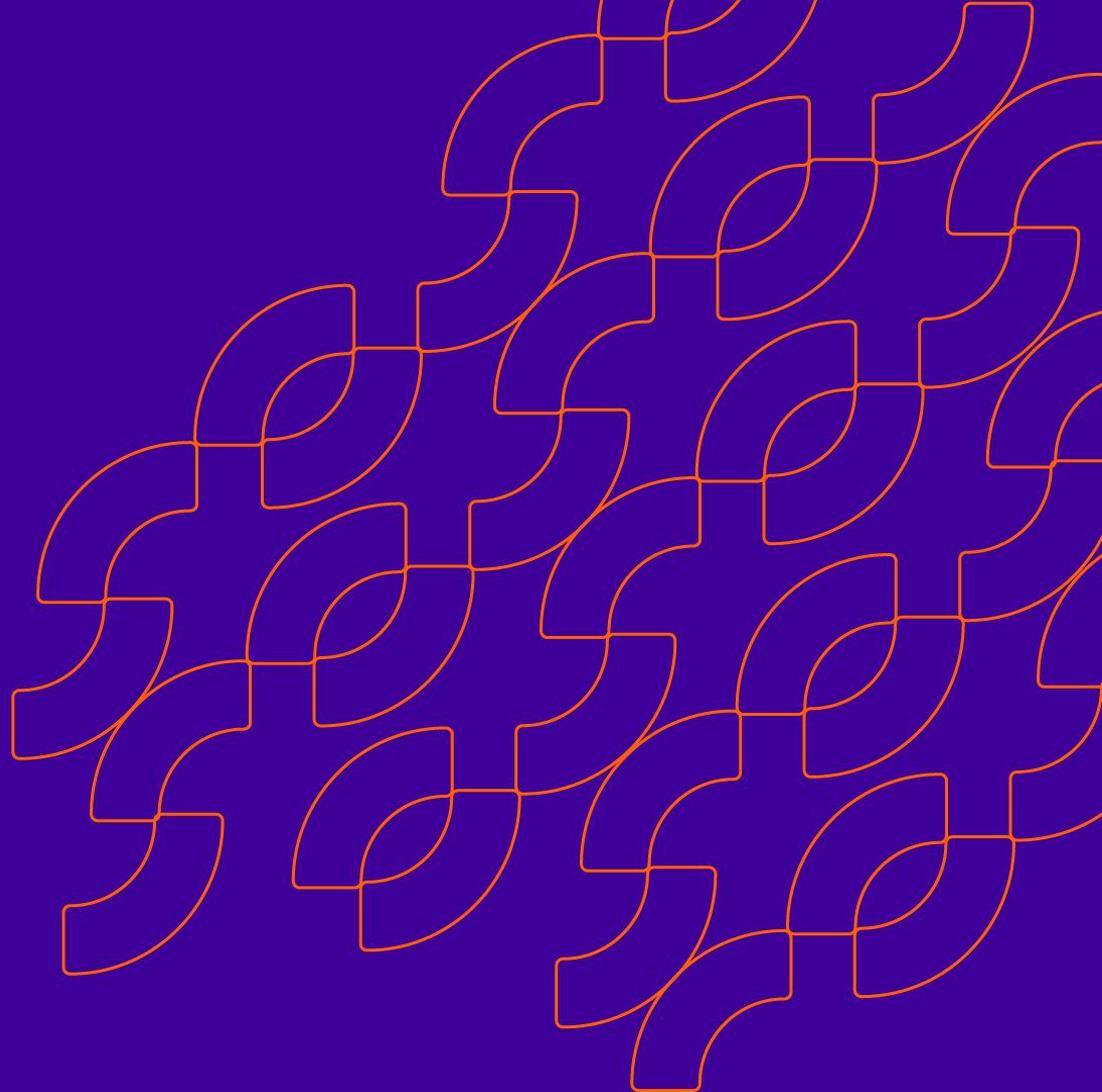


ESMPU



inovaescola

CATÁ
LISE



Introdução

O plano de ação para implementação das ideias é um instrumento que busca delimitar marcos e diretrizes para desenvolvimento das soluções que foram pensadas e priorizadas ao longo da exploração de Design Etnográfico. Para tanto, este plano apresenta um breve descritivo das ideias, bem como as atividades, produtos, responsáveis, riscos e objetivos previstos para cada uma delas. Além disso, o plano de ação propõe orientações gerais que visam otimizar a elaboração de cronogramas e outras ferramentas acessórias para a implementação das soluções geradas. Cabe mencionar, ainda, que não se trata de um instrumento para detalhamento extensivo das ideias priorizadas, mas sim um mecanismo para o mapeamento de esforços necessários para execução de serviços e ações da ESMPU com foco no usuário.



Lista de abreviaturas e siglas

Veja a lista de abreviaturas e siglas das áreas da ESMPU, MPU e outras organizações mencionadas ao longo do documento.

- *Coordenadoria de Educação | COEDUC*
- *Conselho Nacional do Ministério Público | CNMP*
- *Secretaria de Comunicação Social | SECOM*
- *Ministério Público da União | MPU*
- *Ministérios Públicos | MP*
- *Secretarias de Gestão de Pessoas | SGPs*
- *Secretaria de Educação, Conhecimento e Inovação | SECIN*
- *Laboratório de Transformação | InovaEscola*
- *Conselho Administrativo da ESMPU | CONAD*
- *Assessoria de Apoio Acadêmico e Gestão Institucional | ASSAG*
- *Divisão de Desenvolvimento Científico | DIDEC*
- *Secretaria de Tecnologia da Informação | STI*
- *Divisão de Concepção e Organização de Atividades Acadêmicas | DICOR*
- *Divisão de Execução de Educação a Distância | DIED*
- *Divisão de Execução de Atividades Presenciais | DIEAP*
- *Assessoria Técnica | DIRGE*
- *Núcleo de Avaliação Acadêmica | NAVA*

Índice

Clique nas caixinhas abaixo para navegar até o conteúdo desejado.

[Orientações para implementação](#)

[Glossário de desafios](#)

[Glossário de personas](#)

[Guia para leitura](#)

Fichas das 12 ideias priorizadas

[IDEIA 1 | Cursos livres de alta qualidade.](#)

[IDEIA 2 | Programa Executivo para Altas Lideranças.](#)

[IDEIA 3 | Semana de Inovação do Ministério Público.](#)

[IDEIA 4 | Café com Professores](#)

[IDEIA 5 | Centro de Formação de Docentes e Pesquisadores](#)

[IDEIA 6 | Calendarização Estratégica das Atividades Acadêmicas](#)

[IDEIA 7 | TED Talks do Ministério Público](#)

[IDEIA 8 | Planejamento Participativo](#)

[IDEIA 9 | Pós-Graduação Diversa](#)

[IDEIA 10 | Microlearning](#)

[IDEIA 11 | Programa de Gestão e Liderança](#)

[IDEIA 12 | Espaço Cultural](#)

Orientações para Planejamento

Definindo Prazos e Cronograma

A definição de prazos deve obedecer à capacidade de entrega da equipe. Todo projeto é uma demanda adicional à carga de trabalho do time interno e, a depender do nível de compromisso e do patrocínio estratégico, pode ser deixado de lado pelas equipes envolvidas. É muito importante que os prazos acordados correspondam ao quantitativo de pessoas disponíveis e fluxo de trabalho. Além disso, é recomendado que as equipes envolvidas de fato se comprometam com o projeto formalmente.

Mitigando Riscos

Toda inovação implica em riscos. Os riscos previsíveis devem ser avaliados quanto à sua probabilidade de ocorrência e impacto, de forma que seja possível analisar, com a maior objetividade possível, quais deles serão considerados aceitáveis e quais deverão ser mitigados ou evitados, de acordo com o apetite a riscos institucionais. Isso porque há certos riscos que devem ser abraçados para poder viabilizar inovações que gerem impacto para os usuários dos serviços da Escola.

Sobre implementar projetos inovadores

Projetos inovadores são muito importantes para manter uma organização viva e em constante evolução. Entretanto, colocá-los na prática é muito mais difícil do que parece. Quando inovamos, promovemos uma mudança de práticas, entendimentos e até mesmo de princípios de uma organização. Com isso, há um choque de **resistência** de pessoas que têm suas áreas afetadas e discordam das mudanças, por diversos motivos. Por isso, um primeiro passo para criar um bom ambiente para inovação é uma comunicação assertiva e direta com todos os atores envolvidos, praticando a **escuta ativa** de suas visões e necessidades e buscando incluí-las no escopo do projeto. Assim, estas pessoas se sentirão parte do projeto e poderão se **engajar** na execução e implementação do mesmo. Não menos importante é o **engajamento e validação** do projeto pelas lideranças. Em ambientes organizacionais altamente hierarquizados, estratégias *bottom-up* (de baixo para cima) raramente se concretizam, pois dependem da aprovação de superiores. Um projeto de inovação deve ser feito com **participação ativa da gestão**, com comunicações constantes e negociações frequentes entre gerência do projeto e gestores.

GLOSSÁRIO DE DESAFIOS

Para estimular a geração de ideias é importante se estabelecer um ponto de partida. Por isso, foram desenvolvidas quatro perguntas orientadoras que buscam unir o desafio inicial, público-alvo, resultado esperado e restrições em uma frase de desafio final, que motiva a ação. Cada pergunta orientadora será identificada com um ícone, de forma que seja possível mapear, nas páginas a seguir, quais ideias estão relacionadas com cada desafio.



1. Como podemos desenvolver as áreas de gestão e de liderança do Ministério Público da União com foco no desenvolvimento de competências não-jurídicas?



2. Como podemos criar um espaço de oxigenação na ESMPU para membros e servidores se conectarem, se aperfeiçoarem e expandirem seus horizontes?



3. Como podemos apoiar docentes da ESMPU a desenvolverem redes de contato e novas capacidades pedagógicas de modo a proporcionar melhores experiências de ensino?



4. Como podemos alavancar a ESMPU como uma escola de governo de ponta, de forma a atrair diferentes talentos para a docência e criar uma marca de referência para os discentes?

GLOSSÁRIO DE PERSONAS

Personas são sínteses do público-alvo baseadas em padrões de grupo. Essas representações buscam traduzir as principais dores, sonhos e necessidades das pessoas que utilizam determinado serviço, bem como possibilitar a compreensão do comportamento desses usuários. Detalhadas no Produto 15, as personas foram retomadas no Plano de Ação a fim de facilitar a elaboração de soluções aderentes às necessidades do usuário.



DOCENTE DA ÁREA JURÍDICA

Busca obter pontuações para conquistar uma promoção ao cargo de Subprocurador com a emissão de certificados, mas prefere atuar de forma remunerada.



DOCENTE DE OUTRAS ÁREAS

Busca liberdade para ministrar atividades acadêmicas nos formatos que considera ideais. Sente-se desengajada quando não recebe feedback sobre suas ações na Escola.



PESQUISADOR

Busca atividades de iniciação científica que o capacitem para fazer pesquisas robustas, mas não seguiria na ESMPU sem a liberdade de explorar a temática e a abordagem desejadas.



DISCENTE DA ÁREA JURÍDICA

Busca atividades com docentes renomados e oportunidades de fazer networking, por isso não tolera a substituição de docentes de última hora.



DISCENTE DE OUTRAS ÁREAS

Busca cursos práticos que forneçam certificações, mas não realiza cursos presenciais ou com carga horária extensiva, pois precisa conciliá-los com o trabalho.

Esse é seu guia para leitura

Nas próximas páginas, você encontrará as fichas das ideias priorizadas ao longo da etapa de ideação da exploração de Design Etnográfico. Elas seguem um padrão de organização, que contém sempre os mesmos elementos. Para saber o que está por trás de cada elemento e ter uma boa experiência de leitura, veja a explicação abaixo.



Aqui você encontrará o título da ideia.

Este ícone indica qual é o desafio endereçado por cada ideia.

E neste box há um breve descritivo sobre a solução.



Neste espaço, você encontrará o ícone e o tipo da persona beneficiada pela ideia

Responsáveis

Pessoas ou áreas da ESMPU responsáveis pelas atividades da ideia. Cada atividade tem somente um responsável, evitando que ela se perca entre as prioridades de diversas áreas.

Atividades

Atividades são ações (tarefas), combinadas para produzir um resultado específico. Aqui, você encontrará as principais ações necessárias para que cada solução seja concretizada.

Produtos

Produtos são as evidências da execução de uma atividade, podendo ser materializados por documentos, bens ou serviços. Aqui você encontrará os resultados concretos das atividades propostas.

Impacto/objetivos

Impactos ou objetivos são resultados de longo prazo que se espera observar a partir da implementação bem sucedida das ideias.

RISCOS

Aqui você encontrará quais são os fatores que podem dificultar a implementação das ideias ou sua sustentabilidade pós-implementação.



1. CURSOS LIVRES DE ALTA QUALIDADE

Atividades acadêmicas auto-instrucionais de alta qualidade com acesso universal



Discente da área jurídica e discente de outras áreas.

RESPONSÁVEIS

1. COEDUC

2. COEDUC

3. COEDUC

4. SECIN

5. COEDUC

ATIVIDADES

1. Definir critérios de qualidade para os cursos.

2. Realizar avaliações para identificação do público-alvo.

3. Realizar avaliações para definição dos cursos.

4. Buscar parcerias com instituições renomadas.

5. Realizar avaliações após o curso para retroalimentar o conteúdo de atividades futuras.

PRODUTOS

1. Política de critérios de qualidade dos cursos.

2. Cursos definidos.

3. Público-alvo identificado.

4. Termos de cooperação criados.

5. Dados das avaliações gerados.

IMPACTO/OBJETIVOS

Permitir que o discente inicie o curso a qualquer momento, sem processo seletivo.

Permitir a participação da atividade acadêmica de acordo com a disponibilidade do discente.

Estabelecer um padrão de qualidade de conteúdo e didática da ESMU.

RISCOS

1. Se os critérios de qualidade não forem bem definidos e seguidos, a qualidade do curso poderá ser impactada. 2. Se não houver parcerias com instituições de ensino renomadas, a curadoria, bem como a qualidade dos materiais ficarão comprometidos, impactando a qualidade final do curso. 3. Se as informações das avaliações não forem fidedignas e qualificadas, os cursos disponibilizados não terão a qualidade e o impacto almejados.



2. PROGRAMA EXECUTIVO PARA ALTAS LIDERANÇAS

Programa para o desenvolvimento de competências comportamentais.



Docentes e discentes de todas as áreas.

RESPONSÁVEIS

1. COEDUC

2. COEDUC

3. COEDUC

4. CONAD

5. COEDUC

6. COEDUC

7. COEDUC

ATIVIDADES

1. Identificar as competências comportamentais relevantes.

2. Identificar docentes renomados.

3. Realizar benchmarking com instituições de referência.

4. Articular a realização do programa com as chefias do MPU

5. Realizar revisões periódicas nas disciplinas do programa.

6. Certificar os participantes para criação de uma rede.

7. Comunicar aos participantes sobre oportunidade de networking.

PRODUTOS

1. Competências mapeadas.

2. Repositório de docentes criado.

3. Benchmarking realizado.

4. Chancela para discentes.

5. Programa atualizado.

6. Certificados emitidos.

7. Oportunidade de networking comunicado.

IMPACTO/OBJETIVOS

Desenvolver competências de liderança.

Desenvolver competências gerenciais e capacidade de tomada de decisão orientada por evidências.

Colocar a alta gestão em contato com atualidades mundiais e conectá-la ao serviço público de outros países.

Desenvolver projetos de intervenção com foco em resultados.

RISCOS

1. Se não houver o patrocínio da alta administração (Ministério Público da União e Conselho Administrativo da ESMPU), o programa pode não ter a adesão almejada e a realização pode ser impactada. 2. Se as revisões do programa não ocorrerem de forma tempestiva e com qualidade, o próprio poderá cair em descrédito.



3. SEMANA DE INOVAÇÃO DO MINISTÉRIO PÚBLICO

Evento periódico para fomentar discussões entre membros e servidores.



Todas as personas.

RESPONSÁVEIS

1.1. InovaEscola

1.2. InovaEscola

1.3. InovaEscola

2. InovaEscola

3. SECOM

ATIVIDADES

1.1. Definir as temáticas das palestras.

1.2. Montar programação colaborativa junto aos ramos e ao público-alvo.

1.3. Definir formatos dinâmicos e inovadores para as atividades

2. Definir palestrantes renomados nacional e internacionalmente.

3. Definir a estratégia de divulgação diferenciada.

PRODUTOS

1. Programação da Semana da Inovação criada.

2. Contratação de palestrantes realizada.

3. Plano de comunicação elaborado.

IMPACTO/OBJETIVOS

Promover a inovação e a transformação dentro do MP.

Disseminar a cultura da inovação dentro do MP.

Apresentar as tendências e possibilidades para a transformação do MP.

RISCOS

1. Se não houver formatos diferenciados para as dinâmicas, será uma semana de palestras comum e pouco inovadora. 2. Se não houver orçamento para a iniciativa, a semana a inovação poderá não ser realizada. 3. Se o Conselho Administrativo não aprovar, a Semana da Inovação não ocorrerá.



4. CAFÉ COM PROFESSORES

Evento periódico para trocas entre docentes.



Docente da área jurídica e docente de outras áreas.

RESPONSÁVEIS

1. COEDUC

2. COEDUC

3. COEDUC

4. COEDUC

ATIVIDADES

1. Reservar um espaço arejado para realização do evento.

2. Fazer convite aos docentes.

3. Selecionar facilitador para conduzir a discussão.

4. Desenhar, a partir da escuta com os docentes, um curso de metodologias ativas para o Centro de formação de docentes e pesquisadores (ficha 5).

PRODUTOS

1.1. Espaço disponível para evento.

1.2. Evento realizado.

2. Docentes convidados.

3. Facilitador selecionado.

4.1. Escuta realizada.

4.2. Curso desenhado.

IMPACTO/OBJETIVOS

Criar um espaço de escuta periódica com docentes, abrindo oportunidade para construções colaborativas com a Escola.

RISCOS

1. Caso não haja adesão por parte dos docentes, o evento poderá ser prejudicado. 2. Se o “Café com professores” for a única ação realizada, o “Centro de formação de docentes” (Projeto 5) poder ser pouco efetivo.



5. CENTRO DE FORMAÇÃO DE DOCENTES E PESQUISADORES

Desenvolver um centro com oferta de capacitações formativas contínuas.



Docentes da área jurídica, de outras áreas e pesquisadores

RESPONSÁVEIS

1. SECIN

2. ASSAG

3. ASSAG

4. COEDUC

5. DIDEC

ATIVIDADES

1. Buscar parcerias com instituições renomadas

2. Criar banco de docentes e pesquisadores com parceiros.

3. Estruturar programa para desenvolvimento de docentes.

4. Contratar docente especializado em metodologias ativas.

5. Criar uma rede de pesquisadores.

PRODUTOS

1. Acordos de cooperação criados.

2. Banco de docentes e pesquisadores criado.

3. Programa de desenvolvimento e formação de docentes.

4. Docente especializado contratado.

5. Rede de pesquisadores formada.

IMPACTO/OBJETIVOS

Capacitar continuamente os docentes da ESMPU.

Estimular o desenvolvimento das competências necessárias à atuação docente.

Contribuir para a formação de um corpo docente mais qualificado.

RISCOS

1. Se não houver parcerias com instituições de ensino renomadas, o desenvolvimento do corpo acadêmico poderá ficar comprometido. 2. Se o programa de desenvolvimento de docentes e pesquisadores não tiver um modelo pedagógico diferenciado (devido ao público-alvo) e docentes renomados, o programa poderá não alcançar a efetividade almejada. 3. Se o “Café com professores” (ficha de projeto 4) for a única ação realizada, o centro de formação de docentes poderá ser pouco efetivo.



6. CALENDARIZAÇÃO ESTRATÉGICA DAS ATIVIDADES ACADÊMICAS

Promover uniformidade de oferta das atividades durante o ano.



Docentes e discentes de todas as áreas.

RESPONSÁVEIS

1.1. COEDUC

1.2. COEDUC

1.3. COEDUC

1.4. COEDUC

2. COEDUC

ATIVIDADES

1. Fazer diagnóstico de capacidade de operacionalização dos cursos.

1.2. Determinar quantos cursos de curta, média e longa duração serão oferecidos por ano e por mês.

2.1. Planejar metodologia e formato dos cursos.

2.2. Analisar temáticas para evitar conflitos de assuntos.

3. Convidar docentes com antecedência.

PRODUTOS

1. Metodologia de gestão das atividades acadêmicas.

2. Cardápio estratégico de atividades.

3. Docentes convidados.

IMPACTO/OBJETIVOS

Melhorar o aproveitamento da capacidade operacional dos servidores da escola

Promover uma organização otimizada para usuários, com agendas digitais, por exemplo.

Garantir a previsibilidade das datas de novas ofertas e cursos que serão disponibilizados.

Melhorar qualidade de vida dos servidores da ESMPU.

Apoiar efetividade das ações de capacitação, reduzindo evasão.

RISCOS

Caso não haja análise crítica estratégica e de capacidade de execução das atividades acadêmicas, anterior à validação do plano de atividades, poderá haver prejuízos na calendarização dos cursos e na qualidade da prestação dos serviços oferecidos.



7. TED TALKS DO MINISTÉRIO PÚBLICO

Debate com palestrantes renomados, introduzindo temas relacionados à inovação.



Todas as personas.

RESPONSÁVEIS

1. InovaEscola

2. ASSAG/DICOR

3. SECOM

4. DIED/DIEAP

5. COEDUC

ATIVIDADES

1. Mapear nomes e iniciativas de impacto no MP e para o MP.

2. Estabelecer parceria com o TED.

3. Estruturar divulgação do evento.

4. Estruturar logística do evento.

5. Executar o evento.

PRODUTOS

1.1. Curadoria de palestrantes e iniciativas realizada.

1.2. Contrato firmado.

3. Plano de comunicação criado.

4. Evento realizado.

IMPACTO/OBJETIVOS

Dar visibilidade a ideias e conteúdos internos que valham a pena ser compartilhados.

Fomentar o reconhecimento aos servidores e a suas iniciativas.

Promover oxigenação do ecossistema da ESMPU, com a participação de convidados externos.

RISCOS

1. Se a ASSEJUR vetar a contratação dos palestrantes, por ser uma iniciativa nova com contratações nunca antes feitas, o evento poderá deixar de ocorrer. 2. Se não for possível conseguir palestrantes interessantes ao público, o evento poderá não gerar valor. 3. Se não houver orçamento focalizado nessa iniciativa, o evento poderá ser despriorizado diante de outras ações.



8. PLANEJAMENTO PARTICIPATIVO

Promover definição de cursos com as áreas de gestão de pessoas dos ramos do MP.



Docentes e discentes de todas as áreas.

RESPONSÁVEIS

1. COEDUC

2. COEDUC

3. SECOM

4. COEDUC

5. COEDUC

ATIVIDADES

1. Preparar oficinas de planejamento participativas.

2. Criar mecanismo de inscrição para oficina.

3. Divulgar a oficina.

4. Consolidar informações propostas na oficina.

5. Criar espaço permanente e periódico de contribuições.

PRODUTOS

1. Oficina planejada.

2. Participantes inscritos.

3. Oficina conhecida por público-alvo.

4. Curadoria/book anual de atividades centradas no usuário.

5. Canal de interação entre ESMPU e ramos criado.

IMPACTO/OBJETIVOS

Promover a colaboração entre Secretarias de Gestão de Pessoas de diferentes Ministérios Públicos, de modo a gerar uma agenda compartilhada de gestão de pessoas e de desenvolvimento dos quadros de colaboradores.

RISCOS

1. Se o planejamento participativo não for priorizado e as equipes estiverem com poucos colaboradores disponíveis, as oficinas podem ter pouco quórum. 2. Se a comunicação não for bem planejada, as pessoas podem não ficar sabendo do evento. 3. Se somente secretários forem convidados, servidores podem ficar de fora do processo, tornando o planejamento menos participativo e reforçando possíveis vieses.



9. PÓS-GRADUAÇÃO DIVERSA

Ampliar o espectro de temáticas de pós-graduação disponibilizadas pela ESMPU.



Discentes da área jurídica e discentes de outras áreas.

RESPONSÁVEIS

1. COEDUC

2. InovaEscola

3. STI

ATIVIDADES

1. Realizar levantamento de necessidades dos discentes.

2. Estruturar curso com grade flexível.

3. Customizar sistemas da ESMPU.

PRODUTOS

1. Definição de novas temáticas aderentes aos usuários e não ofertadas pela ESMPU.

2. Criação de grades flexíveis.

3. Sistema informatizado customizado para possibilidade de oferta da pós em formato flexível.

IMPACTO/OBJETIVOS

Disponibilização de cursos de pós-graduação em áreas diversas.

Criar trilhas formativas flexíveis que podem ser personalizadas de acordo com o caminho que o discente deseja percorrer.

Ampliar a gama de discentes atendidos pela Escola.

Gerar novos cursos de acordo com as necessidades dos usuários.

RISCOS

1. Se não for realizada uma boa facilitação dos atores envolvidos, o planejamento poderá ser desorganizado, inviabilizando a ideia. 2. Se o novo formato não for aderente ao perfil dos usuários, então o curso pode ter um grande índice de evasão, pela necessidade de conciliação com rotina de trabalho, sobretudo num formato diferente. 3. Se o quadro de servidores for enxuto, então eles podem não ter disponibilidade para se dedicar aos cursos.



10. MICROLEARNING

Desenvolver pílulas de conhecimento para consumo de curto-prazo.



Discente da área jurídica e discente de outras áreas.

RESPONSÁVEIS

1. InovaEscola

2. InovaEscola

3. SECOM

4. SECOM

5. COEDUC

ATIVIDADES

1. Realizar consulta com usuários para mapear formatos e temas.

2. Realizar curadoria de conteúdos.

3. Gravar conteúdo.

4. Editar conteúdo.

5. Sistematizar o microlearning no calendário de atividades acadêmicas da ESMPU.

PRODUTOS

1. Formatos e temas definidos com base no usuário.

2. Conteúdos selecionados.

3. Vídeo-resumo gravado.

4. Conteúdo editado e publicado.

5. Calendário de microlearning da ESMPU criado.

IMPACTO/OBJETIVOS

Alcançar os discentes com pouca disponibilidade de tempo.

Facilitar o acesso de conteúdo a discentes da ESMPU.

RISCOS

1. Se os usuários não enxergarem valor no formato de cursos de microlearning, as atividades acadêmicas podem ter baixo engajamento. 2. Se houver pouco investimento e tempo para a comunicação dos cursos no novo formato de microlearning, discentes podem não compreender ou desvalorizar essas atividades acadêmicas em novo formato.



11. PROGRAMA DE GESTÃO E LIDERANÇA

Criar mentorias de média a longa duração focadas em membros de altos cargos.



Todas as personas.

RESPONSÁVEIS

1. Orientador Pedagógico

2.1. InovaEscola

2.2. InovaEscola

2.3. InovaEscola

3. NAVA

ATIVIDADES

1. Conduzir estudos sobre gestão e liderança em outros segmentos.

2.1. Definir programas executivos com temáticas relevantes.

2.2. Mapear organizações de referência para definir docentes.

2.3. Desenhar um projeto pedagógico de formação.

3. Fazer avaliação de reação com os egressos da primeira turma de formação.

PRODUTOS

1. Benchmark de cursos de gestão e liderança.

2. Lançamento do primeiro programa de lideranças do MP.

3. Público-alvo identificado.

IMPACTO/OBJETIVOS

Desenvolver competências gerenciais e socioemocionais de membros de altos cargos.

Desenvolver habilidade de reconhecer e estimular talentos das equipes.

Aprimorar a capacidade de influência dos gestores de altos cargos.

RISCOS

Se houver falta de compreensão dos gestores sobre a importância dos temas e se houver dificuldade de definição de docentes relevantes, então o curso poderá ter baixa adesão ou grande índice de evasão.



12. ESPAÇO CULTURAL

Criar uma plataforma destinada ao fomento de atividades culturais integrativas



Todas as personas.

RESPONSÁVEIS

1. Gestor do espaço cultural

2. DIRGE

3. SECOM

4. Gestor do espaço cultural

ATIVIDADES

1. Publicar edital para chamamento de artistas.

2. Definir um gestor para o espaço cultural.

3. Convidar público para leitura de poesias no espaço cultural.

PRODUTOS

1. Exposições artísticas temáticas.

2. Gestor do espaço cultural definido.

3.1. Visitas guiadas às exposições.

3.2. Sarau aberto ao público para reabertura da Escola.

IMPACTO/OBJETIVOS

Fomentar o consumo de cultura no MPU.

Criar um espaço lúdico e de reflexão.

Diversificar o pensamento das pessoas.

Possibilitar integração de pessoas em momentos e espaços diferenciados.

RISCOS

1. Se não for possível conseguir orçamento ou quadro de equipe, então o espaço poderá não ser viabilizado a operacionalizado. 2. Se o público-alvo não estiver disposto a retomar atividades presenciais após a pandemia, a aderência às ações no espaço físico podem ter baixa aderência.



CATÁ
LISE