



## CHAMADA DE INSCRIÇÕES PARA O DESAFIO CRIATIVO *MMA – Moda, Música & Arte - Edição I* ARMAZÉM DA CRIATIVIDADE DE CARUARU

### 1. DA CONVOCAÇÃO

- 1.1 O Núcleo de Gestão do Porto Digital (NGPD) torna público que estão abertas as inscrições, no período de **13 de dezembro a 25 de janeiro**, para o **Desafio Criativo M.M.A. – Moda, Música & Arte** – que deverá ser realizado de forma presencial no Armazém da Criatividade de Caruaru.
- 1.2 Esta chamada tem por objetivo a convocação e seleção de **MULHERES e pessoas LGBTQIA+** que deverão compor equipes classificadas em **2 (dois) Eixos Criativos** multidisciplinares, a fim de participarem de uma competição, sob a mentoria e orientação de profissionais de referência nas áreas de atuação que integram cada um dos Eixos Criativos. O primeiro Eixo Criativo é o **(EIXO 1) MODA, FOTOGRAFIA E AUDIOVISUAL** e o segundo Eixo Criativo é o **(EIXO 2) ARTE, DESIGN E CENOGRAFIA**.
- 1.3 Cada Eixo Criativo deverá estar representado por uma equipe composta por integrantes com habilidades e expertises que correspondam às áreas que compõem cada um destes Eixos Criativos. Além disto, cada uma das equipes estará sob a mentoria e supervisão de um profissional de referência nas áreas relacionadas a cada um dos Eixos Criativos. Por fim, haverá a seleção de **14 (quatorze) finalistas** para a composição das equipes, de modo que cada uma das equipes seja composta por **7 (sete) participantes**.

## 2. DO ECOSISTEMA DE EMPREENDEDORISMO DO PORTO DIGITAL

O Porto Digital é um Parque Tecnológico composto por mais de 300 empresas e instituições atuantes nas áreas da Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) e da Economia Criativa, aproximadamente 800 empreendedores/as e mais de 13 mil colaboradores/as, reconhecido nacional e internacionalmente como um dos mais relevantes habitats de inovação do Brasil. O Núcleo de Gestão do Porto Digital (NGPD) é uma organização social (OS) sem fins lucrativos, responsável pela gestão, articulação e promoção do parque tecnológico. Para apoiar o desenvolvimento de novos negócios inovadores, o NGPD dispõe de um conjunto de infraestruturas, serviços, projetos e programas de apoio que, disponibilizados às empresas e articulados com universidades, centros de pesquisa, organismos de fomento, instituições da esfera pública e parceiros privados, compõem o que se denomina “ecossistema de empreendedorismo inovador” do Porto Digital. Por sua vez, o **Armazém da Criatividade** de Caruaru é o hub avançado de inovação do Porto Digital no Agreste pernambucano. Dentre os seus objetivos está o de dar suporte à inovação e ao empreendedorismo, atuando em estreita articulação com os setores produtivos locais e promovendo ações voltadas para a implementação de uma cultura inovativa, integrando pesquisa, ciência e tecnologia.

- 2.1** A proposta do presente edital coloca-se em sintonia com os Objetivos estabelecidos para o Desenvolvimento Sustentável (ODS) propostos pelo Pacto Global da Organização das Nações Unidas de 2015 até 2030, nos quais relaciona metas a serem alcançadas por meio de uma ação conjunta, agregando diferentes níveis de governo, organizações, empresas e a sociedade como um todo. Deste modo, tem como propósito contemplar premissas que colaborem com um impacto ambiental e social positivos, relacionados com a redução das desigualdades, ao apoio a iniciativas voltadas para a igualdade de gênero, empoderamento de mulheres e meninas, bem como a preocupação com processos produtivos mais sustentáveis. Neste sentido e visando influenciar o engajamento de iniciativas mais inovadoras, é incentivado o processo contínuo de desenvolvimento de talentos e de expertises das(os) participantes, adotando, para esta finalidade, a força motriz da qualificação, executada por meio de mentorias e práticas no decorrer das etapas de realização do **Desafio Criativo M.M.A.**
- 2.2** O **Desafio Criativo M.M.A. - Moda, Música & Arte** trata-se de uma competição entre equipes criativas, que terá a duração de **5 (cinco) semanas** e cujas etapas graduais serão realizadas semanalmente de forma presencial nas instalações do Armazém da Criatividade em Caruaru, de acordo com o cronograma estabelecido para o Desafio (ver o **Tópico 10** do presente edital).
- 2.3** O objetivo do Desafio Criativo será desenvolver propostas de projetos competidores nos Eixos Criativos e suas respectivas Áreas de Atuação (relacionadas no **Tópico 3** abaixo), a fim de estimular o pensamento criativo e o trabalho coordenado e colaborativo entre participantes, de modo que todos os projetos propostos deverão estar alinhados sob a temática **“RECICLOS CRIATIVOS: Para novos olhares, outras narrativas e muito além...”**. O desafio incentiva o desenvolvimento de um território experimental para a fruição da Economia Criativa e da inclusão social.

### 3. ÁREAS DE ATUAÇÃO CONTEMPLADAS

3.1 As(os) participantes que se inscreverem terão como propósito integrar equipes para a realização de ações e projetos criativos, em articulação com os dois Eixos já mencionados anteriormente, de modo a contemplar as **Áreas de Atuação** abaixo relacionadas (**Quadro 1**):

Quadro 1 – Eixos Criativos que participam do *Desafio Criativo M.M.A - Moda, Música & Arte*.

| EIXOS CRIATIVOS |  |
|-----------------|--|
| EIXO 1          | <b>MODA:</b> Desenvolvimento de projetos de vestuário <b>Conceitual e Comercial</b> para apresentação em Desfile dentro da temática já previamente citada neste edital. As ações deste eixo deverão ser executadas presencialmente no Armazém da Criatividade. |
|                 | <b>FOTOGRAFIA:</b> Conceituação e realização de projetos fotográficos com finalidade de exposição dentro da temática indicada pelo edital.   |
|                 | <b>AUDIOVISUAL:</b> Intervenção Artística e/ou Performance, presencial ou em produção de vídeo, com apelo audiovisual, aderindo a trilha sonora, figurino, direção de arte e roteiro para programação final do evento.   |
| EIXO 2          | <b>ARTE/DESIGN:</b> Desenvolvimento de peças ou objetos artesanais com resíduos do Polo Têxtil e de Confecções com finalidade de exposição dentro da temática previamente indicada pelo edital.  |
|                 | <b>CENOGRAFIA:</b> Elaboração de artefatos com resíduos do Polo Têxtil e de Confecções, para construção de cenografia e decoração de ambientes, conforme instruções sejam fornecidas pelos mentores das equipes no decorrer das etapas Desafio.                |

### 4. EXIGÊNCIAS E PRÉ-REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO

- 4.1 O Desafio visa a convocação de **MULHERES** e **pessoas LGBTQIA+**, residentes no Estado de Pernambuco;
- 4.2 A idade mínima para participação é de **18 anos** e todas as candidaturas deverão, em campo especificado no formulário de inscrição online, anexar o **Termo de Autorização de Uso de Imagem (ANEXO I)** assinado, autorizando a utilização do material (fotos, vídeos, publicações de um modo geral) produzido no decorrer do evento, com a finalidade de divulgação;
- 4.3 Poderão inscrever-se candidatas(os) do Estado de Pernambuco, ressaltando-se que, para tanto, participantes deverão estar cientes de sua total responsabilidade quanto aos custos relacionados a deslocamento e permanência no local de realização do evento (Caruaru/PE);
- 4.4 Todas (os) as(os) inscritas(os) deverão, comprovadamente, ter participado de ação ou projeto relacionado ao Eixo Criativo de sua escolha, na ocasião da inscrição. As comprovações podem ser feitas por meio de **DECLARAÇÃO, CERTIFICADO ou IMAGENS (em formato PDF) ou link** para plataformas digitais com conteúdo comprobatório, dentre outros meios verificáveis, a fim de dar embasamento e consistência à candidatura da(o) participante. As comprovações serão informadas e/ou anexadas em campo específico do formulário de inscrição online;

**4.5** Apresentação do cartão de vacinação constando o ciclo vacinal contra **COVID-19** completo (pelo menos duas doses tomadas), para todas as etapas presenciais do Desafio Criativo.

## **5. SOBRE INSCRIÇÕES E PROCESSO SELETIVO**

**5.1 Inscrições:** As inscrições são **GRATUITAS** e devem ser realizadas por meio de formulário eletrônico que estará disponível no link: <https://linktr.ee/ArmazemCriatividade>, no período de **13/12/2021** a **25/01/2022**;

**5.2** Neste formulário deverá ser também indicado o link para um **VÍDEO de até 3 (três) minutos** de duração, contendo uma breve descrição, contendo uma breve apresentação pessoal. O vídeo poderá estar hospedado em qualquer plataforma de carregamento e compartilhamento de vídeos (YouTube, Vimeo, etc), em que cada participante deverá contar um pouco da sua experiência em relação ao Eixo Criativo no qual está se inscrevendo e apresentar argumentos de por que acredita que deve ser selecionada(o) para a composição da equipe do Eixo Criativo indicado. Recomenda-se que a apresentação seja feita de forma objetiva e fluida, ficando a critério de cada participante a utilização de recursos de edição de vídeo, desde que o tempo total não exceda **3 (três) minutos**. Qualquer conteúdo apresentado além desse tempo não será considerado para efeitos de avaliação.

### **5.3 O processo seletivo será composto por duas etapas:**

**5.3.1 Qualificação das Propostas:** esta etapa visa analisar se a inscrição está de acordo com os requisitos de participação e com o objeto desta chamada, sendo de caráter eliminatório. Serão aqui analisados todos os formulários submetidos no período de inscrição, juntamente com o Termos de Autorização e a(s) comprovação(ões) de caráter obrigatório. As propostas poderão ser recomendadas ou não para a próxima fase, o **Momento Pitch (Presencial)**. Candidaturas submetidas que apresentem conteúdo ofensivo ou estejam relacionados a pedofilia, discriminação étnica, racial, religiosa ou de gênero serão sumariamente desqualificados. O link do vídeo deve ser informado em campo específico do formulário eletrônico e estar ativo no momento da avaliação. Caso haja algum problema e o vídeo não possa ser acessado no link indicado, o candidato será desclassificado.

**5.3.2 Momento Pitch (Presencial):** nesta etapa, as(os) candidatas(os) selecionadas(as) terão **até 3 minutos** para contar um pouco sobre a sua motivação em fazer parte da equipe do Eixo Criativo pelo qual optou, de acordo com as condições especificadas nesta chamada, para uma comissão avaliadora, que poderá recomendar ou não a classificação do candidato para a composição das equipes. Todo o processo será realizado no Showroom do Armazém da Criatividade em Caruaru, e todos os selecionados deverão estar presentes. Essa etapa visa analisar a fluidez e objetividade do candidato em defender a sua participação no **Desafio M.M.A.** Além disso, contará também como requisito para a avaliação, que a(o) candidata(o) relate sua experiência ou vivência em relação ao Eixo Criativo ao qual esteja se candidatando. Serão selecionadas(os) para a composição das equipes oficiais as(os) candidatas(os) inscritos que obtiverem maioria simples de recomendações da comissão avaliadora presente. Caso o número de participantes recomendadas(os) para integrar as equipes seja superior ao número de vagas

disponibilizadas, serão escolhidas(os) aquelas(os) que obtiverem maior número de recomendações positivas.

5.3.2.1 Todas as pessoas inscritas que forem selecionadas para esta etapa e para todas as etapas presenciais seguintes, deverão estar com o ciclo vacinal contra a **COVID-19** completo. A comprovação se dará por meio de apresentação do cartão de vacinação, e a ausência deste impossibilitará a participação no Desafio Criativo.

5.3.2.2 A apresentação do cartão de vacinação poderá ser feita na recepção do Armazém da Criatividade, antes do **Momento Pitch**, na data estabelecida conforme o **Tópico 10 - CRONOGRAMA** deste edital.

5.3.3 Ao final do processo de análise, serão selecionadas **14 (Quatorze)** candidaturas, organizadas em **2 (Duas) equipes com 7 (Sete) integrantes** cada uma, compondo assim squads que serão coordenados e assessorados por um mentor, cada. Os mentores responsáveis pela coordenação das equipes são profissionais com ampla experiência no mercado nos respectivos Eixos Criativos que coordenam e serão oficialmente apresentados no **Kick Off - Evento de Abertura do Desafio M.M.A.**

## 6. SOBRE A DURAÇÃO E AS ETAPAS DO DESAFIO CRIATIVO

**6.1** O *Desafio Criativo M.M.A - Moda, Música & Arte* se desenvolverá ao longo de **5 (cinco) semanas**, e a cada uma destas semanas (sempre aos sábados, exceto no recesso de carnaval) as(os) integrantes de cada squad se reunirão **PRESENCIALMENTE** no Armazém da Criatividade, a fim de se apresentarem diante de uma comissão avaliadora composta por profissionais convidados, e assim avançarão para as etapas seguintes da competição;

**6.2** Cada equipe/squad contará com um **MENTOR**, um profissional de referência nas respectivas áreas de atuação, convidado para coordenar cada uma das equipes criativas. A cada semana será realizada uma nova etapa de competição entre as equipes. Ao longo de todo o período de duração do *Desafio M.M.A.*, as equipes permanecerão na competição, de modo que não haverá eliminações durante todo este período, independentemente do desempenho de cada equipe no decorrer da competição.

**6.3** Os desempenhos das equipes serão registrados e avaliados semanalmente, porém a classificação final apenas será definida ao final do *Desafio M.M.A.*, em um Evento de Encerramento, no qual todos os projetos realizados pelas equipes serão avaliados pelo público presente no evento e por meio de um mecanismo digital para votação online.

## 7. DA PREMIAÇÃO<sup>1</sup>

**7.1** Para além da experiência de aprendizado e de mentoria com nomes de referência nos Eixos Criativos mencionados, o Squad vencedor e participantes que a ele pertencem, ao final do *Desafio Criativo M.M.A - Moda, Música & Arte*, serão contemplados com as seguintes premiações:

---

<sup>1</sup> A premiação estará sujeita a aditivos por possíveis patrocinadores.

- PARTICIPAÇÃO GRATUITA DA JORNADA EMPREENDEDORA DO ARMAZÉM DA CRIATIVIDADE;
- 30 HORAS DA UTILIZAÇÃO DA ESTRUTURA (ESPAÇOS E EQUIPAMENTOS) DO ARMAZÉM DA CRIATIVIDADE PARA FINS PROFISSIONAIS;
- PASSAPORTE DE UM ANO PARA OS LABORATÓRIOS DE EMPREENDEDORISMO DIGITAL;
- UM (1) KIT SANTANA TÊXTIL E NACIONAL TÊXTIL;
- UM (1) ANO DE COWORKING NAS INSTALAÇÕES DO ARMAZÉM DA CRIATIVIDADE;
- LANÇAMENTO INDIVIDUAL E MÍDIA PROGRAMADA PARA OS VENCEDORES.

## 8. DA CONTRAPARTIDA

**8.1** Espera-se que, com o término das etapas de competição do **Desafio Criativo M.M.A.**, as(os) participantes vencedoras(es) do Desafio se mostrem disponíveis para participar de ações e atividades futuras realizadas pelo Armazém da Criatividade, a fim de fomentarem a consolidação de um Ecossistema Criativo e de agentes multiplicadores de criatividade e de inovação na cidade de Caruaru e todo o entorno criativo/produtivo relacionado à cidade. (Exemplo: atuarem como mentores e facilitadores de oficinas).

## 9. DISPOSIÇÕES GERAIS

**9.1** A partir do momento em que aceitam as condições estabelecidas nesta chamada, as(os) participantes inscritas(os) responsabilizam-se por todas as informações contidas em suas inscrições. O NGPD/Armazém da Criatividade poderá, a qualquer tempo, apurar a veracidade das informações apresentadas, e sendo constatadas irregularidades, poderão ser tomadas as providências necessárias, cabendo inclusive a eliminação do processo em qualquer etapa do Desafio, sem substituição ou remanejamento.

**9.2** Toda a comunicação será feita através dos e-mails indicados pelas(os) participantes na ocasião da inscrição. O NGPD/Armazém da Criatividade não se responsabiliza por falhas técnicas, filtros anti-spam e outros problemas eventuais que venham a impedir que a mensagem seja recebida. Em caso de não haver retorno em tempo hábil, ou seja, manifestada a desistência da participação neste processo seletivo, o NGPD/Armazém da Criatividade poderá, a seu critério, convocar outra(o) participante desde que esta(e) tenha satisfeito as condições do processo seletivo, obtendo maioria de recomendações positivas por parte do comitê de avaliação.

**9.3** A critério do NGPD/Armazém da Criatividade e seus parceiros, a presente chamada poderá ser alterada em todo ou em parte com o objetivo de dirimir dúvidas, sanar problemas ou preencher lacunas existentes. Uma vez atualizada a nova versão da chamada, será encaminhada a todas as pessoas que retiraram este instrumento, bem como publicado em destaque no site <https://linktr.ee/ArmazemCriatividade>.

**9.4** Tratando-se, neste formato proposto, de um evento a ocorrer de forma majoritariamente presencial, destacamos que todos os Protocolos de Segurança exigidos pela Vigilância Sanitária, deverão ser respeitados. Em todas as etapas de realização do Desafio Criativo (exceto as etapas que ocorrerão em modo remoto) será obrigatório o uso de máscaras individuais nas instalações do Armazém da Criatividades.

## 10. CRONOGRAMA

A presente Chamada Pública respeitará os prazos e cronogramas estabelecidos de acordo com o **Quadro 2** abaixo:

**Quadro 2** – Cronograma do *Desafio M.M.A.* – Caruaru

| <b>CRONOGRAMA</b>   |  |
|---|--|
| <b>ATIVIDADES</b>   | <b>DATAS</b>   |
| Lançamento do edital com convocatória de participantes  | 13/12/2021   |
| Período de inscrições online  | 13/12/2021 a 25/01/2022                                  |
| Análise das inscrições online   | 26/01/2022 e 27/01/2022                                  |
| Divulgação das inscrições selecionadas para a etapa de pitches  | 28/01/2022   |
| Momento Pitch (PRESENCIAL)  | 29/01/2022   |
| Divulgação de participantes selecionados/as (por email)   | 02/02/2022   |
| Kick Off (evento de abertura do <i>Desafio M.M.A</i> com apresentação dos mentores e dos squads formados para cada Eixo Criativo) | 05/02/2022   |
| Prazo para realização das etapas do <i>Desafio M.M.A.</i>   | 05, 12 e 19 / 02 /2022<br>(3 semanas apenas aos sábados) |
| Recesso de Carnaval   | 26/02/22 a 04/03/22                                      |
| Produção de Evento Final para Entrega dos Resultados  | 05/03/22 e 12/03/22<br>(2 semanas apenas aos sábados)    |
| Evento de Encerramento do <i>Desafio M.M.A.</i> + Apresentação e premiação da equipe vencedora                                    | 19 / 03 / 2022   |

## ANEXO I

### TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

Eu, (nome completo) \_\_\_\_\_,  
(nacionalidade) \_\_\_\_\_, (estado civil) \_\_\_\_\_,  
(profissão) \_\_\_\_\_, titular da cédula de identidade  
RG n° \_\_\_\_\_ e CPF n° \_\_\_\_\_,  
AUTORIZO EXPRESSAMENTE o uso de minha imagem em todo e qualquer material (como fotos, filmagens e outros modos de apreensão e meios de comunicação) destinado à divulgação ao público em geral e/ou apenas para uso interno do **PORTO DIGITAL / ARMAZÉM DA CRIATIVIDADE** e para utilização na 1ª edição do evento “*Desafio Criativo M.M.A.: Moda, Música & Arte*”, organizado pelo Armazém da Criatividade em Caruaru.

A divulgação da imagem dar-se-á por mídia em geral, escrita, falada, televisiva ou eletrônica, de difusão e transmissão, por qualquer meio de comunicação, dentre os quais citam-se, em rol meramente exemplificativo: rádio, televisão, rede de computadores (internet ou intranet), obras multimídias, home page, jornais, revistas, boletins, apostilas, livros/livretos, folhetos, folders, cursos de treinamento, seminários, anúncios, peças publicitárias impressas ou audiovisuais, CDROM, ilustração de programa de computador, vídeo, catálogo, etc. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo o território nacional e no exterior, em todas as suas modalidades e, em destaque: menção ao evento no sítio eletrônico da empresa. O presente instrumento particular de autorização é celebrado em caráter definitivo, irrevogável e irretratável, obrigando-se as partes por si e por seus sucessores a qualquer título, a respeitarem integralmente os termos e condições aqui estipuladas. Por esta ser a expressão da minha vontade, declaro que autorizo o uso de imagem e a participação do menor acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à imagem ou a qualquer outro e assino a presente autorização.

Cidade: \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ 202\_\_

\_\_\_\_\_  
(Assinatura de participante)