

<p>1. Acessibilidade e Desenho Universal na Educação: deficiências da igualdade e formação de uma consciência cidadã</p>	
<p>Responsável</p>	<p>Rosana Nogueira</p>
	<p>Doutora em Educação e Ciências Sociais pela PUC/SP; professora da Faculdade Anhanguera de Osasco e da FATEC Carapicuíba – cursos: Análise de Sistemas e Tecnologias de Informação; Administração, Letras e Pedagogia e Psicopedagogia.</p>
<p>Sinopse da oficina</p>	<p>A oficina se propõe a funcionar como um laboratório na elaboração conjunta de dinâmicas de trabalho em grupo, que façam uso das NTICs, visando: - elaborar métodos e técnicas de elaboração de material didático e de uso de diversas tecnologias que envolvam pesquisadores/profissionais das áreas de Informática, Letras, Artes, Pedagogia, entre outros, em um ambiente interdisciplinar; fazer com que profissionais de diversas áreas reflitam sobre acessibilidade e desenho universal no contexto social e educacional; sugerir atividades pedagógicas curriculares, de avaliação de materiais didáticos, usando materiais impressos e <i>on-line</i>; orientar os professores-graduandos-pós-graduandos e profissionais de diferentes áreas do conhecimento a planejar, elaborar e avaliar o uso das tecnologias assistivas na educação de forma interdisciplinar; proporcionar a formação para a cooperação em estudos e pesquisas, com o intuito de elaborar, divulgar e comunicar-se com os graduandos e pós-graduandos de diversos cursos, usando as tecnologias assistivas e criar um ambiente de interatividade aberto a parcerias e colaborações de diferentes profissionais interessados na área.</p>
<p>Tópicos</p>	<p>A oficina será dividida em quatro módulos. O primeiro módulo enfocará a importância da acessibilidade e desenho universal para todos na área educacional. O segundo módulo fornecerá informações sobre os diferentes tipos de Tecnologia Assistiva (TA) disponíveis para apoiar os(as) alunos(as) com deficiências e/ou necessidades especiais. O terceiro módulo será sobre deficiências e/ou necessidades especiais, incluindo dificuldades de aprendizagem. O último módulo fornecerá informações sobre os direitos dos(as) alunos(as) com deficiências e/ou necessidades especiais e as responsabilidades dos(as) professores(as) de diferentes níveis educacionais. Um teste de 10 a 50 minutos será dado ao final da última parte para avaliar o conhecimento sobre o conteúdo do mini-curso.</p>

2. Processo Criativo e a ideação de valor	
Responsáveis	Diogo Dutra, Miguel Chaves e Daniel Damas (Start-up Caos Focado)
Sinopse da oficina	<p>A oficina de processos criativos pretende provocar a reflexão sobre "Qual é o valor de uma ideia?"</p> <p>A partir de paralelos entre a economia e as atuais mudanças provocadas pela revolução informacional, podemos apontar ícones como centro da geração de valor de uma nova economia, a Iconomia.</p> <p>Sendo o escritório CAOS Focado especialista na geração de ideias de alto impacto para a inovação, é clara a ligação das teorias iconômicas para a monetização dos resultados, sejam eles ideias, conceitos ou propostas inovadoras.</p> <p>O objetivo do projeto, portanto, é transmitir aos participantes os valores intangíveis de uma ideia.</p>
Tópicos	<p>Condução de três oficinas com duração prevista de quatro horas cada dispersas nos três dias de evento.</p> <p>Estrutura dividida em:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Contextualização ● Dinâmica ● Reflexão <p>1. Contextualização</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Apresentação do escritório CAOS ● Introdução a processos criativos ● Explicação da atividade que sucederá. <p>2. Dinâmica</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Divisão dos participantes em grupos ● Cada grupo recebe uma quantidade de moedas "saberes" ● Estarão livres para comprar/vender conhecimento, ideias, conceitos e/ou propostas entre si ou com o CAOS (organizadores) ● O objetivo é a resolução de um desafio proposto pelo CAOS ● O CAOS colocará a venda conhecimento em diversos formatos e preços ● A partir de uma avaliação final, os grupos serão pagos em 'moedas saberes', de acordo com o impacto de seus resultados. <p>3. Reflexão</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Será realizada uma discussão sobre o valor icônico de uma ideia ● Será também discutido um paralelo entre a produção intelectual da universidade e o valor tangível e intangível das inovações no mercado atual.

3. Introdução às Cidades Criativas	
Responsável	Gilson Schwartz
	Coordenador da Cidade do Conhecimento

Tópicos	<p>A oficina oferecerá uma introdução ao emergente e fascinante tema das cidades criativas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - O que caracteriza uma cidade criativa? - Como uma cidade pode se beneficiar de sua criatividade? - Quais são os modelos de governança que devem ser postos em prática? - Como utilizar o turismo e os grandes eventos a favor do desenvolvimento das cidades? - Casos práticos, modelos de negócios, financiamento e políticas públicas - Estudo de caso: Brasil na Copa e Jogos Olímpicos.
---------	--

4. Economia Criativa e Moedas nas 4 dimensões	
Responsável	Lala Deheinzelin
	<p>Lala Deheinzelin é uma das especialistas mundiais em Economia Criativa e Desenvolvimento Sustentável. Muito requisitada internacionalmente devido ao perfil transdisciplinar que conduziu ao desenvolvimento de metodologias próprias que integram: Economia Criativa + Sustentabilidade + Futuro + Inovação. Palestrante e consultora internacional para governos, instituições de fomento e organismos multilaterais, através de sua empresa Enthusiasmo Cultural (www.entusiasmo.com.br). Criou e coordena o movimento iberoamericano Crie Futuros, para criação de futuros desejáveis (www.criefuturos.com). Está associadas a diversas redes internacionais ligadas à sustentabilidade como Massive Change Network; União Global pela Sustentabilidade; C-40 Culture Futures. É assessora sênior da Unidade especial de Cooperação Sul- Sul, do Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento; fundadora do Núcleo de Estudos do Futuro da Universidade Católica de São Paulo e conselheira do Instituto Nacional de Moda e Design do Calendário Oficial da Moda Brasileira. Articulista das revistas Arc Design e Comunicação 360° além de diversos portais digitais.</p>
Sinopse da oficina	<p>A Economia Criativa é estratégica no século XXI por lidar com recursos que não apenas não se esgotam, mas se renovam e multiplicam com o uso. Tanto ela quanto a Economia Verde (as duas partes do desenvolvimento sustentável) vão fazer com que a economia tenha que se re-inventar, passando de uma avaliação/mensuração exclusivamente quantitativa, numérica a outra multidimensional e qualitativa, que inclua moedas e valores não apenas econômicos, mas também sociais, ambientais e culturais. A prática mostra que a equação do desenvolvimento sustentável não é apenas econômica. Cada dimensão tem seus próprios capitais: capital humano, capital cultural, capital social, capital ambiental. Isso leva a um intercâmbio de moedas ainda pouco reconhecido e</p>

	<p>estudado: o investimento feito em moeda-dinheiro, por exemplo, pode ter um retorno em moeda-social; o investimento realizado em moeda-ambiente pode gerar um retorno em moeda-simbólica, e assim por diante. Da mesma forma que ao nível micro, do desenvolvimento local, os projetos e suas formas de avaliação e mensuração deveriam ser multidimensionais e ter "capitais" e "moedas" que correspondam a estas dimensões, o mesmo acontece no nível macro, dos indicadores de riqueza e desenvolvimento que avaliam estados e nações., como o PIB.</p>
Tópicos	<p>Os tópicos são acompanhados de dinâmicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Economia Criativa e sustentabilidade, um novo modelo • Forças moldando o futuro, sustentabilidade e economia criativa • Modelo quadri-dimensional de atuação: cultural, social, econômico e ambiental • Re-invenção da economia: chave para o futuro • A centralidade do intangível, a reinvenção da economia e os vários capitais (social, ambiental, cultural) • As moedas multidimensionais e o ciclo de geração de valor • Identificando ativos e patrimônios (os santos de casa que fazem milagres...) nas 4 dimensões • Avaliando e medindo nas 4 dimensões <p>Exercícios com os vários capitais e suas moedas</p>

5. Liberdade e solidariedade no mundo virtual	
Responsável	Zilda Márcia Grícoli Iokoi
	Profª. Titular da FFLCH, Diretoria Executiva do LEI, autora, entre outros, de Lutas sociais na América Latina; Intolerância e Resistência: A saga dos judeus entre a Polônia, a Palestina e o Brasil; Igreja e Camponeses: a teologia da Libertação e os movimentos sociais no campo.
Sinopse da oficina	A partir do documentário IN Proprietários discutir os procedimentos para a inclusão digital e o direito ao conhecimento especialmente os destinados à vida, ao lazer e criatividade. Deste modo, refletir sobre o uso em oposição aos valores de troca pode permitir que uma nova consciência de direitos possa ser formada com vistas a uma cidadania global.
Tópicos	1 - O campo virtual dos softwares livres; informação e segurança; 2 - O uso de moedas criativas e a liberdade do conhecimento; 3 - As redes de solidariedades e a expansão dos direitos.

6. Mobile Learning - Contexto,	
---------------------------------------	--

<p align="center">Experiência e Desenvolvimento</p>	
<p>Responsáveis</p>	<p>Martín Restrepo, Érica Casado</p>
	<p>Martín Restrepo Martín é Sócio-fundador e Diretor de Tecnologia Educacional da Editacuja. É Diretor Geral e Co-fundador do Mobile Monday São Paulo. Foi Diretor de Operações e Assessor de Projetos Produtivos do TecnoParque Colômbia – SENA.</p> <p>Érica Casado Érica é antropóloga, editora, Sócia-fundadora e Diretora de Conteúdos da Editacuja. Designer Instrucional, coordenou a edição de materiais didáticos transmídia e atuou como coordenadora pedagógica em projetos de EAD.</p>
<p>Sinopse da oficina</p>	<p>No <i>Mesh com Moedas Criativas</i>, a Editacuja abordará os temas centrais do <i>mobile learning</i> em uma oficina que propõe o PENSAR, a partir da reflexão sobre esta modalidade de educação, desde a sua definição até o estudo de casos de sucesso, dispositivos e tecnologias utilizadas para a aprendizagem móvel, oportunidades e desafios da área.</p> <p>Os participantes também vivenciarão uma experiência de <i>m-learning</i>, BRINCANDO em uma trilha do conhecimento, mapeada colaborativamente e poderão FAZER um protótipo de objeto de aprendizagem para a modalidade.</p>
<p>Tópicos</p>	<p>Atenção: Essa Oficina tem Duração de 9 horas e será oferecida ao longo de 3 dias.</p> <p>1º Dia – PENSAR MOBILE LEARNING – O QUE É, O QUE SE USA E OPORTUNIDADES E DESAFIOS (3 horas) Aplicação educacional da mídia móvel, casos de sucesso, integração com outros recursos didáticos, funcionalidades dos dispositivos móveis, aplicativos, desafios e oportunidades de negócio.</p> <p>2º Dia – BRINCAR EXPERIMENTANDO O MOBILE LEARNING (3 horas) Atividade de campo, utilizando os aplicativos de m-learning WildKnowledge*, seguida de análise dos resultados da prática.</p> <p>3º Dia – FAZER DESENVOLVENDO UM OBJETO DE APRENDIZAGEM MÓVEL (3 horas) Atividade prática de desenvolvimento de um objeto de aprendizagem móvel, sob plataforma WildKnowledge, com a orientação da equipe docente.</p>

7. Narrativas Etnográficas e Desenvolvimento Local	
Responsável	Sônia Barreto de Novaes Paschoal
	Doutoranda em Meios e Processos Audiovisuais, Mestre em Ciência da Informação e graduada em Biblioteconomia e Documentação pela ECA-USP. Atua principalmente nos seguintes temas: Crianças e Adolescentes em Situação de Abrigo; Mediação e Ação Cultural; Dispositivos Informacionais e Culturais; Narrativas Audiovisuais. Atualmente é pesquisadora na Cidade do Conhecimento – CTR-ECA-USP.
Sinopse da oficina	Evidenciar como ao registrar histórias estabelecendo redes sociais e resgatando memórias surgem novas oportunidades, mediadas por interfaces audiovisuais, para promover o desenvolvimento sociocultural local.
Tópicos	1 – Abordagem narrativa na etnografia e a etnografia das narrativas 2 – O audiovisual como ferramenta 3 – Tendências e políticas públicas no campo do desenvolvimento local com inovação tecnológica.

8. A Produção Sonora na Sociedade da Imagem	
Responsável	Eduardo Vicente
	Mestre em Sociologia pela Unicamp, Doutor em Comunicação pela ECA/USP. Professor do Curso Superior do Audiovisual e do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais do CTR/ECA/USP.
Sinopse da oficina	Apresentação das possibilidades para a produção e veiculação sonora oferecidas atualmente pelas tecnologias digitais de produção, pela internet (<i>webrádios</i> , <i>podcasts</i> , etc) e pelas novas configurações do rádio tradicional (emissoras comunitárias, serviços por satélite, HD Radio, etc). No segundo dia da oficina, será desenvolvida uma atividade prática envolvendo a produção coletiva, edição e disponibilização online de um programa radiofônico.
Tópicos	<ul style="list-style-type: none"> • Novas estratégias de produção sonora (efeitos, binauralidade, edição digital, etc) • Gêneros e Formatos radiofônicos: uma releitura • Áudio e internet: <i>webrádios</i> e <i>podcasts</i> – apresentação de exemplos • Veiculação sonora pela telefonia celular • Rádio por Satélite – EUA/Europa • A digitalização do rádio no Brasil: HD Radio x DRM – os cenários nos EUA e México. • A produção de conteúdo para emissoras comunitárias. • Oficina de produção radiofônica: programa de variedades em produção coletiva.

9. Cultura digital e educação		
Responsáveis		Thaís Barros Rosângela Spagnol Fedoce
		<p>Rosângela Spagnol Fedoce é graduada em Comunicação Social pela Universidade Federal de Juiz de Fora (2008) e mestrado em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo (2010). Atualmente é bolsista do projeto Moedas Criativas da Cidade do Conhecimento da Universidade de São Paulo, atuando principalmente nas seguintes áreas de pesquisa: tecnologia da informação, mobile learning, educomunicação, interatividade, mídias digitais e comunicação.</p> <p>Thaís Barros é mestranda do programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (ECA/USP). Graduada em Psicologia pela PUCSP e em processo de formação em Psicanálise. Pesquisadora no núcleo Cidade do Conhecimento da Universidade de São Paulo. Sua atuação está voltada aos temas: coaching e mentoring, desenvolvimento pessoal e profissional, formação de lideranças, mídias digitais, educação.</p>
Sinopse da oficina		A oficina objetiva apresentar possibilidades de uso de resultados e metodologias de pesquisa sobre o uso de tecnologias digitais nas escolas, apontando desafios e possibilidades de inserção efetiva das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem e na gestão escolar.
Tópicos		<p>Parte I Muitas são as gerações: Nativos e migrantes digitais TICs na Educação: como essa inserção vem mudando as relações pessoais e as formas de ensinar e aprender Escola e emancipação digital: necessidades de elaboração de um novo currículo; mudanças no mercado de trabalho; as profissões do futuro O virtual e o presencial – a escola</p>

		<p>além dos muros</p> <p>O que nos apontam as pesquisas: apresentação indicadores com análise crítica dos mesmos.</p> <p>Parte II TICs e Gestão Tecnologia como facilitador ou dificultador? Laboratórios de informática: potenciais de uso e desafios Despertando o interesse dos professores no uso das TICs: recursos simples que dão resultad Aplicativos para mídias móveis O uso de Games na educação A atualização do professor Como os gestores podem contribuir para criar um ambiente colaborativo e criativo entre docentes e discentes.</p> <p>Parte III Apresentação de Casos Preliminar da pesquisa CGI.br – IBOPE – Cidade do Conhecimento Síntese das pesquisas de mestrado: “Tecnologia Móvel e os Potenciais da Comunicação na Educação” e “TICs na Educação: professores-mediadores-mentores”.</p>
10.Videogames na escola: criação de personagens		
Responsável	Francisco Tupy	
	<p>Possui Bacharelado e Licenciatura em Geografia pela USP. Atuou como professor em colégios tradicionais da Cidade de São Paulo. No ensino Fundamental e Médio, ministrou a disciplina Geografia. No ensino técnico, atuou nas áreas de Turismo e Comércio Exterior. Atualmente, é consultor de projetos ligados a games, além de atuar como</p>	

	palestrante e consultor de temas ligados à criação e compreensão de jogos, discutindo sobre a relação cenários/personagens e games aplicados ao conteúdo educativo.	
Sinopse da oficina	Falar da figura do herói que faz parte do cotidiano, sua presença nos meios de comunicação e transportar tais valores para conteúdos de aprendizado.	
Tópicos	<ul style="list-style-type: none"> - O papel do herói nos dias de hoje. - Os heróis como forma de personificar uma mensagem/contéudo de ensino. - Como aplicar isso em sala de aula através de atividades. - Fornecer as bases para criação de um herói/personagem educativo. 	
11.Anjos de Projetos - ProIdeal FP7		
Responsável		José Roberto de Almeida Amazonas
		Professor Associado do Departamento de Engenharia de Telecomunicações e Controle da EPUSP
Sinopse da oficina		Apresentação de todos os passos para se submeter um projeto para ser financiado pela Comissão Europeia.
Tópicos		<ol style="list-style-type: none"> 1. Programa de Trabalho do FP-7 2. Tipos de projeto: IP, STREP, CSA 3. Formação de consórcio 4. Orçamento 5. Documentação a ser preparada: formulários A1, A2, A3 e Part B 6. Submissão do projeto por meio eletrônico

12.DESIGN SOCIAL: DESIGN THINKING & REDES SOCIAIS

Responsável Renata Lemos-Morais
Renata Lemos-Morais é estrategista de conteúdo e doutoranda na PUC SP.
Sinopse do curso: Tanto o design thinking quanto as redes sociais trazem novas dinâmicas de interação que quando integradas uma à outra podem potencializar o impacto e expandir o escopo da inovação social. O workshop de Design Social tem uma abordagem prática e tem como objetivo o exercício de atividades de design thinking que produzam, ao fim do workshop, experiências concretas de design de conteúdo em redes sociais. Através de práticas que estimulem a empatia, a criatividade e o raciocínio analítico, iremos explorar, por exemplo, questões relativas à forma como comunicamos e representamos Valor.
Tópicos PENSANDO O que é Design Thinking? Ecologias de Pensamento Participação e Empatia Como criamos e comunicamos Valor? FAZENDO Oficina de Criação para Redes Sociais Desenvolvimento de Estratégia de Conteúdo Social Design de Conteúdo Disseminação Digital de Conteúdo

13.Documentários Interativos na era da convergência	
Responsáveis	Nina Simões e André Deak
	Nina Simões é documentarista e dirigiu <i>Docufragmentary Rehearsing</i> www.rehearsingreality.org . Tem trabalhado como produtora e reside em Londres transmitida ao vivo, com a participação de André Deak, da Casa de Cultura Digital).
Sinopse do curso	
Tópicos	Conceito de Documentário Interativo Níveis de interação Como transformar uma audiência passiva em ativos participantes? Modelos de Plataforma online Modelos de Produção e distribuição Pensando no futuro: Documentário Interativo no Brasil

14.Idade Mídia: A comunicação mudando os modelos educativos	
Responsável	Alexandre Le Voci Sayad
	Alexandre Le Voci Sayad , 34, é jornalista e educador. É atualmente secretário executivo da Rede CEP (Rede de Experiências em Educação, Comunicação e Participação), que reúne treze projetos que envolvem mídia e educação no Brasil. É também coordenador de projetos e consultor dos colégios Bandeirantes, Lourenço Castanho e

	<p>Gracinha. É consultor na área de investimento social de empresas e projetos sociais, como o Instituto Claro e a agência Repense. Escreve como articulista no Portal Aprendiz.</p> <p>Foi colaborador dos mais diferentes veículos das Editoras Segmento, Abril, Ondas e Nova Cultural e O Estado de S.Paulo.</p> <p>Durante sete anos, foi coordenador de educação e mídia da Cidade Escola Aprendiz. Editou publicações específicas na área de educação, para as editoras Abril, Nova Cultural e Segmento, além do portal Compuserve no Brasil. Foi colunista da Rádio Brasil 2000 FM.</p> <p>Edita livros na área de educação como Mídia e Escola (de Fernando Rossetti, para o Unicef) e Aprendiz do Futuro (de Gilberto Dimenstein, para a Editora Ática).</p>
Sinopse da oficina	A oficina apresentará práticas e histórico de práticas de educomunicação em escolas e comunidades e como essas práticas podem criar novos paradigmas de ensino/aprendizagem, inclusive em políticas públicas.
Tópicos	<ul style="list-style-type: none"> - Desafios da Educação na Idade Mídia (2 horas) - Histórico da Educomunicação (2 horas) - Novas Práticas: Cases no Brasil e Mundo (1 Hora) - Novas propostas de Políticas Públicas (1 Hora)

15.Laboratório de Arte e Cidadania Ativa: metodologias alternativas para a educação em direitos humanos	
Responsáveis	<p>Vitor Blotta (apresentação e coordenação geral do mini-curso)</p> <p>Davi de Freitas (coordenação artes plásticas – cenografia, figurino e imagens digitais)</p> <p>Luiz Henrique Beltrame (coordenação artes cênicas)</p> <p>Fabrcício Bonni (coordenação musical)</p> <p>Gustavo de Carvalho (coordenação literatura)</p> <p><i>Músicos</i></p> <p>Ivan Blotta</p> <p>Daniel Andrade</p> <p>Renan Bozute</p>
	<p><i>Vitor Blotta.</i> Mestre e Doutorando pela Faculdade de Direito da USP. Pesquisador do Núcleo de Estudos da Violência da USP e do grupo de pesquisa Democracia, Justiça e Direitos Humanos da USP. Secretário Adjunto da Associação Nacional de Direitos Humanos. Cantor e Compositor da Banda Luxúria da Língua.</p> <p><i>Davi de Freitas.</i> Palhaço Profissional, Membro da</p>

	<p>Companhia de Teatro e Circo Base. Graduado em Turismo pela Anhembi-Morumbi. Ex-coordenador e animador dos Cruzeiros Costa e Mistral, Percussionista da banda Luxúria da Língua</p> <p><i>Luiz Beltrame</i>. Ator. Membro da Companhia de Palhaços Clownbaret e outras. Presidente da empresa <i>Little Lu Soluções Criativas</i>.</p> <p><i>Fabrício Bonni</i>. Músico e Produtor Musical. Designer Gráfico formado na Escola Pan-Americana de Arte. Cantor, guitarrista e compositor da banda Super Somma.</p> <p><i>Gustavo de Carvalho</i> (coordenação literatura). Formado em Letras pela PUC-Campinas, professor do SESI, poeta experimental, fundador e coordenador do grupo Os Poetizadores</p>
Sinopse da oficina	<p>A oficina <i>Laboratório de Arte e Cidadania Ativa: metodologias alternativas para a educação em direitos humanos</i> tem por objetivo realizar uma nova interpretação de um caso ou problema sobre direitos humanos, com foco para a questão das <i>moedas criativas na economia contemporânea</i>, a partir da elaboração e apresentação de uma peça-musical (ou música teatralizada) que recria o problema por meio do trabalho conjunto de quatro módulos artísticos que interagem entre si de modo a compor a história recontada através de arte. Trata-se de uma nova metodologia de educação em direitos humanos - discutida em congressos da área e já testada no ensino médio e superior (v. artigo anexo). A oficina se utiliza da combinação de artes com mídias digitais para realizar uma releitura do problema abordado, gerando com isso uma experiência estética, moral, terapêutica e de aprendizado nos participantes, o que permite uma apreensão crítica dos conteúdos e discussões tratadas e estimula para novas práticas de cidadania ativa. Neste caso, será utilizado o tema das moedas criativas e sua relação com os direitos humanos, mas a metodologia pode ser utilizada como forma complementar de ensino-aprendizagem em outras disciplinas das humanidades, das artes, ou mesmo das exatas e biológicas.</p>
Tópicos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Breve explicação da oficina, seus fundamentos e método, intercalada por pequenas apresentações da banda <i>Luxúria da Língua</i> 45 minutos. 2. Início oficina: contato com material audiovisual e escrito (notícia de jornal, slides, vídeo) que apresenta o problema que será tratado. A partir da leitura e breve discussão, os participantes começam a ir às bases de criação e interagir com os coordenadores para a criação de cada

	<p>respectiva parte que comporá a música-teatral.</p> <p>3. Finalização da música-teatral</p> <p>4. Apresentação final</p> <p>5. Breve discussão final. Relatos.</p> <p>6. Gravação de CDs de áudio da oficina</p>
--	--

16.MOEDAS FINANCEIRAS E NÃO-FINANCEIRAS E A FORMAÇÃO DO BRAND EQUITY	
Responsáveis	MITSURU HIGUCHI YANAZE E OTÁVIO FREIRE.
	MITSURU H. YANAZE (PROFESSOR TITULAR DA ECA-USP); OTÁVIO FREIRE (PROFESSOR DA EACH – USP LESTE)
Sinopse do curso	Apresentação e discussão das "moedas financeiras" e "moedas não-financeiras" relacionadas aos Equities (Financial Equity, Social/environmental Equities , Market Equity , Image Equity), que compõem no seu conjunto o Brand Equity das organizações.
Tópicos	<ul style="list-style-type: none"> - Identidade, Imagem, Reputação Corporativa - O processo da Comunicação Integrada - Moedas e os Equities da Empresa (Financial, Social, Market, Image Equities) - Formação do Brand Equity. <p>DURAÇÃO: 6 horas</p>

17.Moedas sociais, bancos e mercados: presentes do futuro?	
Responsáveis	Heloisa Primavera Georg Raven
	<p>Heloisa Primavera é Professora na Faculdade de Ciências Econômicas e na Faculdade de Ciências Sociais da Universidade de Buenos Aires, atuando também como consultora de organizações do setor público e privado; é fundadora da RedLASES.</p> <p>Georg Raven é Doutor pela Universidade de Stuttgart e consultor de empresas atualmente envolvido com a criação de sistemas de pagamento alternativo.</p>
Sinopse do curso	A oficina durará aproximadamente 6 horas e abordará a temática das moedas sociais como instrumento para a construção de modelos de desenvolvimento sustentável, com especial ênfase na possibilidade de transformação do paradigma da escassez em abundância.
Tópicos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Breve histórico das moedas complementares nas últimas décadas. 2. Atualidade do movimento de moedas sociais. 3. Casos da América Latina: Argentina, Brasil, Venezuela.

	<p>4. A voz da Biologia: porque não fazemos o que (dizemos que) queremos fazer.</p> <p>5. A voz do inconsciente coletivo: não creio em causas, mas elas abrem caminhos.</p> <p>6. Olhando de perto nossas reações nas situações de mercado.</p> <p>7. Recursos do planeta, jogos de poder e responsabilidade sobre o futuro: como articular tudo isso.</p> <p>Será oferecida uma oficina no período da manhã e outra no período da tarde, com uma reunião no sábado que integrará os dois grupos, para conclusões e propostas colaborativas.</p>
--	--

18. STREAMING/WEBCAST E SOFTWARE DE VJ	
Responsável	Prof. Dr. Almir Almas
	Doutor em Comunicação e Semiótica, pela PUC/SP e professor do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da ECA/USP. É videoartista e VJ, desenvolve trabalhos de Cinema Expandido/VJing/live-image, com audiovisual e poesia japonesa; é membro dos coletivos C.O.B.A.I.A e Formigueiro. Especialista em televisão digital e cultura japonesa. Experiência profissional e de bolsista (Trainee e Pós-Graduação) no Japão. Participou da mostra "Made in Brasil – três décadas do Vídeo Brasileiro", curadoria de Arlindo Machado (Itaú Cultural, 2003). Dirigiu e apresentou BoTuPlaY, programa de Web TV (2007). Membro da Diretoria da SET (Sociedade Brasileira de Engenharia de Televisão), gestão 2010-2012.
Sinopse do curso	Experimentação em alternativas de transmissão de streaming de vídeo e áudio para a Internet. Experimentação em ferramentas de edição/montagem ao vivo, com software de VJing.
Tópicos	<p>Os alunos desta oficina têm a oportunidade de exercitarem o uso de software de VJing, com edição/montagem ao vivo, além de up-load (streaming) de audiovisual via Internet e via aparelhos móveis (celulares).</p> <p>Terão também a oportunidade de criação de espaços específicos próprios na web para a disponibilização de conteúdos gerados por eles próprios.</p> <p>As atividades de preparação do material (banco de dados com vídeos, áudios e outros conteúdos, gravação e edição) deverão ser feitas pelos próprios alunos, que trarão os arquivos prontos para uso nas oficinas.</p> <p>Primeira Parte: Ferramentas de Streaming WebTV e mobile/celular: 3 horas</p> <p>Segunda Parte: Ferramentas de software VJing (edição/montagem ao vivo): 3 horas</p>

19. Convergência Audiovisual	
Responsável	Leonardo Brant

	<p>Leonardo Brant é pesquisador independente de políticas culturais, autor dos livros O Poder da Cultura, Diversidade Cultural, Políticas Culturais, vol.1 e Mercado Cultural. É editor do site Cultura e Mercado e diretor do documentário Ctrl-V VideoControl, videopesquisa sobre as relações de poder da indústria audiovisual hegemônica, seus efeitos sobre as culturas locais e o fenômeno da convergência.</p>
Sinopse do curso	<p>O curso visa apresentar as diversas dimensões da Convergência Audiovisual, em pleno processo de consolidação no mercado e, sobretudo, nas práticas de produção e consumo audiovisual.</p> <p>Fruto do <i>Ctrl-V VideoControl</i>, uma ampla pesquisa, que resultou em livro e documentário coordenados por Leonardo Brant, o curso explora as diferentes dimensões do audiovisual nas sociedades contemporâneas, a serviço do consumo e do espetáculo, pautada pela ausência de uma educação para a linguagem audiovisual e de políticas de Estado que garantam autonomia e independência ao cidadão em relação à constituição do seu imaginário individual e coletivo.</p> <p>Convergência Audiovisual apresenta os riscos e oportunidades do momento atual para construir sociedades mais ativas, conscientes e pautadas pela diversidade, multiprotagonismo e autorrepresentação, em busca de uma democracia cultural.</p>
Tópicos	<p>Primeiro dia: A formação do império audiovisual global – como se formou e consolidou a indústria cinematográfica norte-americana, seus efeitos e dimensões globais; a relação do oligopólio global com o monopólio local, suas consequências políticas e mercadológicas.</p> <p>Segundo dia: Diversidade Cultural e Convergência – Convenção da Unesco (2005) e Relatório do PNUD sobre liberdades culturais (2004) como documentos balizadores de uma resistência cultural ao domínio do mercado audiovisual global; o fenômeno da convergência e seus efeitos sobre os meios de produção, hábitos de consumo e políticas audiovisuais.</p>

20. Economia da Cultura – temas, desafios e abordagens	
Responsável	Julio Lucchesi Moraes
	<p>Graduado em Ciências Econômicas pela Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade da Universidade de São Paulo (FEA-USP) e doutorando em História econômica pela FFLCH-USP com a pesquisa <i>Sociedades culturais, sociedades anônimas</i>. Foi bolsista do programa PIBIC/CNPq (2006/2007) com o projeto "<i>São Paulo: Capital Artística – a cafeicultura e as artes na Belle Époque</i>" e do programa CAVC/Revista Controversa (2007/2008) com o projeto: "<i>De Serrador ao Cinemark</i>:"</p>

	<p><i>cinema e economia urbana em São Paulo</i>". Foi aluno convidado da Goethe Universität Frankfurt am Main, na Alemanha, no período 2009-2009 e co-ganhador do prêmio Carlos e Diva Pinho de melhor monografia em Economia da Arte e enfoques humanistas da Economia do Departamento de Economia da FEA-USP (2009)</p>
Sinopse da oficina	<p>A oficina tem por objetivo promover uma abordagem multidisciplinar e introdutória sobre a fronteira temática entre Cultura e Economia. Buscaremos abordar desde tópicos teóricos, como o complexo conceito de <i>Indústria</i> até as implicações práticas do tema, como os debates correntes sobre políticas públicas para o fomento à cultura, acessibilidade e segregação na dinâmica econômica de bens culturais, além de tópicos sobre o mercado brasileiro de arte. Pretendemos com o curso estimular o debate e o senso crítico de estudantes, atores sociais e interessados em geral, problematizando, ainda que de maneira introdutória, temas e aspectos poucas vezes considerados quando das reflexões sobre o mundo da arte.</p>
Tópicos	<p>A oficina é composta por três aulas expositivas, estruturadas de acordo com a programação sugerida abaixo. As aulas possuem certa autonomia umas das outras, mas há também um caráter cumulativo do conteúdo, privilegiando aqueles que se interessem por fazer o curso integralmente. (Total: 9h)</p> <p><u>Módulo 1: Introdução: O que é Economia da Cultura? (3h)</u></p> <p>Trata-se de compreender os limites e potencialidades do sub-campo da assim denominada Economia da Cultura. Buscaremos realizar um breve resgate histórico do campo e apontar suas principais linhas temáticas: qual é o escopo da Economia da Cultura? Qual é seu objeto de análise? Quais são os meios, as ferramentas e os desafios de uma suposta abordagem econômica dentro do universo econômico?</p> <p><u>Módulo 2: De Freitas Valle a Rouanet: história das políticas culturais brasileiras (3h)</u></p> <p>O módulo busca apresentar e detalhar uma linha do tempo das políticas culturais do Brasil. A ideia central é mostrar a maneira pela qual as diversas esferas públicas brasileiras relacionaram-se com a Cultura ao longo do século XX, identificando diferentes pontos de contato, propostas políticas e mesmo concepções de política pública na área cultural.</p> <p><u>Módulo 3: Balanço geral – Existe política cultural ideal? (3h)</u></p> <p>Para além de um bloco homogêneo e coeso, a noção de política cultural é composta por um novelo multifacetado. O último módulo do curso objetiva dedicar-se à apresentação de um dos dilemas centrais da Economia da Cultura: a inexistência de uma política pública perfeita. Por outro lado, se tal é verdade, devemos de fato</p>

	abandonar toda e qualquer possibilidade de normatividade política no que tange às políticas na área ou seria possível, mesmo de um quadro ampliado e extremamente heterogêneo, estabelecer critérios e valores ideais?
--	--

21. Capoeira e Tradição Oral Afro-Brasileira	
Responsável	Alcides de Lima; Dorival dos Santos; Durval Antonio da Silva; Adelman de Lima; Paulo Henrique de Almeida; Eliane da Silva;
	<p>Alcides de Lima, professor de Ed. Física, Mestre de capoeira, representante nacional dos mestres da tradição oral brasileira (MinC); ministra aulas e cursos de capoeira há 40 anos.</p> <p>Dorival dos Santos, Mestre de capoeira do grupo CEACA ministra aulas e cursos na área há 40 anos.</p> <p>Durval Antonio da Silva, representante das danças populares do nordeste (coco de improviso, cordel, aboio, ciranda).</p> <p>Adelman de Lima e Paulo Henrique de Almeida professores de capoeira do CEACA aprendizes da tradição oral.</p> <p>Eliane da Silva, representante das danças populares do nordeste (coco de improviso, cordel, aboio, ciranda).</p>
Sinopse da oficina	A oficina de Capoeira Tradição Oral traz para o participante o princípio da oralidade inerente nas práticas tradicionais, onde o conhecimento é transmitido através da fala, do ouvir e do observar. O fazer tem como intuito de despertar o corpo para os movimentos naturais através da musicalidade, respeitando as individualidades e capacidades do participante. Vivências que podem ser desenvolvidas em qualquer idade e condição física.
Tópicos	<ul style="list-style-type: none"> - Apresentação do CEACA - Introdução histórica à capoeira e sua função social hoje - Tradição oral e cultura formal - Vivência prática: Brincando e Gingando com capoeira e danças circulares

22. Mesh: Onde, Como e Com Quem?	
Responsável	Lisa Gansky
	Lisa Gansky é autora do livro “Mesh – O Futuro dos Negócios é Compartilhar”, cuja versão brasileira será lançada no evento.

Sinopse da oficina	Nessa oficina, Lisa Gansky vai explorar os princípios e melhores práticas em negócios na “mesh”, examinando em detalhe os casos mais notáveis que ganham evidência nos EUA e em outros países.
Tópicos	<ol style="list-style-type: none">1. Como definir uma oferta de produtos ou serviços recorrendo a modelos de compartilhamento, os vários tipos de consumidores2. Aprendendo cedo e cometendo erros de baixo custo antes dos competidores3. Trabalhando a marca e a formação de comunidades e redes sociais na “mesh” – a tecnologia expande mas não cria o compartilhamento4. Refinando a oferta de produtos e serviços, o ecossistema e o modelo de negócios ANTES de ganhar escala – análise de custos e riscos da ampliação da escala em negócios “meshy”5. Falhas de compartilhamento e as perspectivas da nova maneira de organizar os negócios, enfrentar a competição, pensar e viver.