



# ARTE E TECNOLOGIA NAS FÁBRICAS DE CULTURA

PLANO ANUAL 2025



SELO DE  
Direitos Humanos  
e Diversidade  
6ª Edição

**poiesis**  
gestão cultural

Secretaria da  
**Cultura, Economia e Indústria Criativas**



**SÃO PAULO**  
GOVERNO DO ESTADO  
SÃO PAULO SÃO TODOS



Fábrica de Cultura de Vila Nova Cachoeirinha

A **Poiesis** é uma associação civil sem fins lucrativos que, há quase 30 anos, dedica-se à promoção de iniciativas de fruição de bens e saberes culturais, artísticos e históricos.

Reconhecida pela excelência de seus serviços, atua no campo da gestão, pesquisa, elaboração, implementação, execução e avaliação de projetos culturais, educacionais e assistenciais sociais.

Em 2008, recebeu do Governo do Estado de São Paulo a qualificação como **Organização Social**, habilitando-se para ser executora de políticas públicas na área cultural.

 Museu  
da Língua  
Portuguesa

(2008-2012)



BIBLIOTECA DE SÃO PAULO

(2009-2011)

Espaço de Leitura  
e Espaço de  
Capacitação  
do Artesão

(2010-  
2014)



OFICINAS  
CULTURAIS

(2011-2024)

CASA  
DAS  
ROSAS



CASA  
GUILHERME  
DE ALMEIDA



CASA  
MÁRIO DE  
ANDRADE

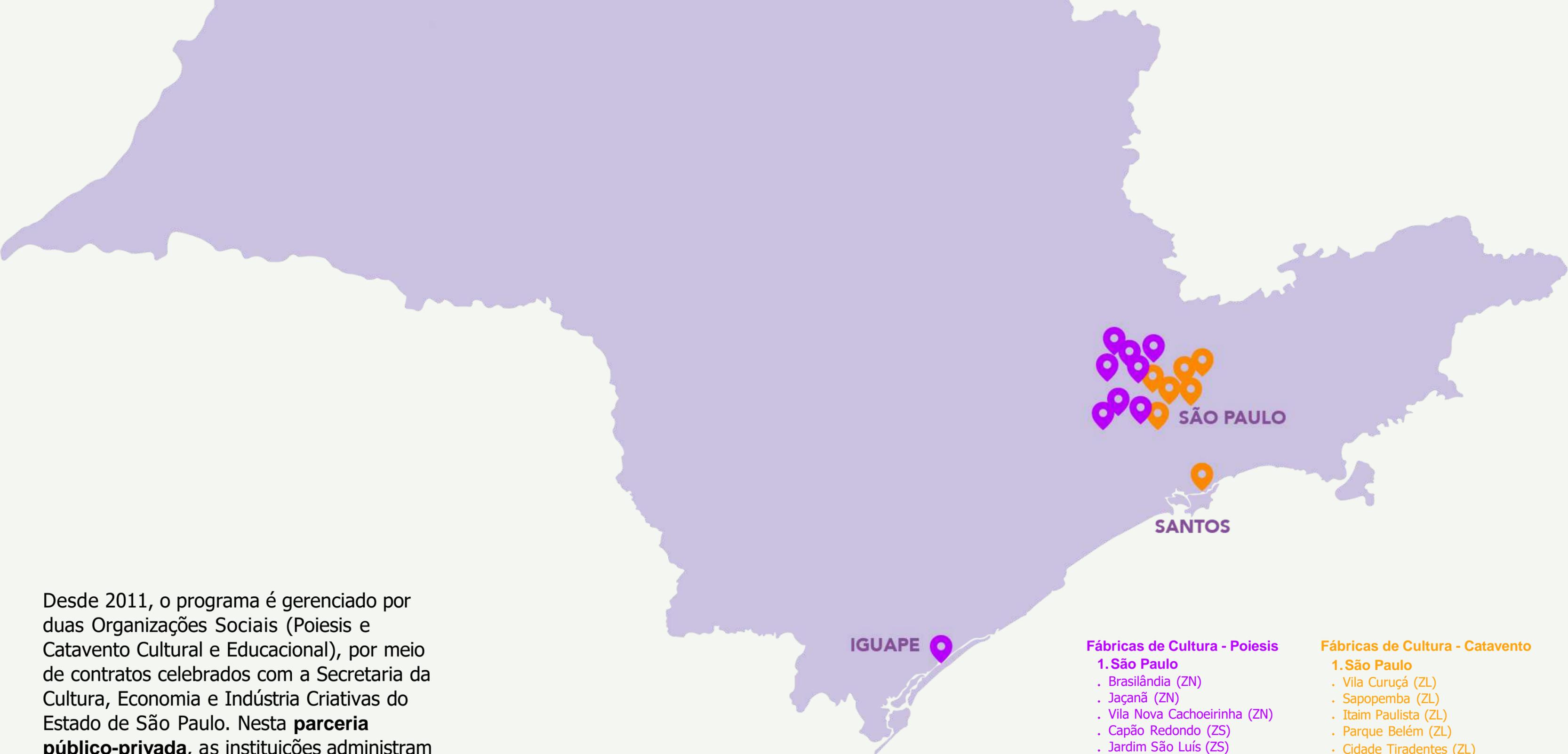
  
FÁBRICAS  
DE CULTURA



# FÁBRICAS DE CULTURA

Em 2004, uma parceria entre o Governo do Estado de São Paulo e o Banco Interamericano de Desenvolvimento (BID) deu início a **um dos maiores programas de inclusão sociocultural do Brasil: Fábricas de Cultura.**

**Case de sucesso em políticas públicas**, consiste em centros culturais com mais de 4 mil metros quadrados, instalados em localidades com alto índice de vulnerabilidade social, com acesso totalmente **gratuito** e norteado por **eixos estratégicos** de ampliação de repertório, criação, articulação e mediação cultural. Por meio de ações e atividades multilinguagens, tem como **diretrizes pedagógicas** a aprendizagem e o ensino da arte no contexto da formação cultural, convivência, experimentação e transdisciplinaridade.



Desde 2011, o programa é gerenciado por duas Organizações Sociais (Poiesis e Catavento Cultural e Educacional), por meio de contratos celebrados com a Secretaria da Cultura, Economia e Indústria Criativas do Estado de São Paulo. Nesta **parceria público-privada**, as instituições administram as atividades, os recursos financeiros e humanos, e a infraestrutura de unidades e projetos das Fábricas de Cultura.

#### Fábricas de Cultura - Poiesis

##### 1. São Paulo

- . Brasilândia (ZN)
- . Jaçanã (ZN)
- . Vila Nova Cachoeirinha (ZN)
- . Capão Redondo (ZS)
- . Jardim São Luís (ZS)
- . Heliópolis (edifício em construção) (ZS)

##### 2. Grande São Paulo e Interior

- . Diadema
- . Iguape
- . Osasco

#### Fábricas de Cultura - Catavento

##### 1. São Paulo

- . Vila Curuçá (ZL)
- . Sapopemba (ZL)
- . Itaim Paulista (ZL)
- . Parque Belém (ZL)
- . Cidade Tiradentes (ZL)

##### 2. Grande São Paulo e Interior

- . São Bernardo do Campo
- . Santos
- . Ribeirão Preto (edifício em construção)

## VISIBILIDADE\*



46 mil  
seguidores



51 mil  
seguidores



15,7 mil inscritos  
+930 mil visualizações



5.340  
seguidores



375 faixas

## CAPILARIDADE\*



09 territórios  
+800 mil moradores (raio de 4 km<sup>2</sup>)

## ATENDIMENTO



+900.000 pessoas  
atendidas por ano

## FUNCIONAMENTO\*



terça a sexta-feira:  
9h às 19h



sábado:  
9h às 17h



domingo:  
quando há eventos

\*Dados das Fábricas de Cultura geridas pela Poiesis





## ATELIÊS DE CRIAÇÃO

oficinas, vivências e saídas pedagógicas

arte, conectividade e tecnologia, artes visuais, audiovisual, capoeira, circo, dança, literatura, música, teatro

participantes de 06 a 21 anos

**+ 25.000**

participantes desde 2022



## TRILHAS DE PRODUÇÃO

vivências, cursos e aprendizagem por projeto

arte, conectividade e tecnologia, artes visuais, audiovisual, capoeira, circo, dança, literatura, música e teatro

participantes de 12 a 29 anos

**+ 16.000**

participantes desde 2022



## NÚCLEOS DE FORMAÇÃO APROFUNDADA

aprendizagem por projeto

Núcleo Luz - dança

Folia - circo

Núcleo de Moda - moda

Fábrica de Games - Jogos eletrônicos

participantes de 14 a 26 anos

**+ 420**

participantes desde 2022



## FÁBRICA ABERTA

cessão de espaço, eventos, festivais, mostras, feiras, encontros, shows, apresentações, batalhas, slam, saraus, desfiles, masterclasses, workshops, palestras, seminários

programação cultural, valorização da produção artística e dos saberes locais, ampliação do repertório cultural e intercâmbio

**+ 900.000**

pessoas desde 2022



## BIBLIOTECAS

livros, leitura, convivência, computadores, acesso à internet, recursos de acessibilidade (mouse adaptado, teclado ampliado, ampliador de textos, folheador eletrônico, leitor autônomo de livros, dispositivos portáteis de visão artificial, teclado Braille, impressoras Braille e exemplares em Braille)

**+ 2.600 livros**

**+ 400.000**

frequentadores desde 2022

**+ 4.000**

acessos a livros digitais



## ESTÚDIOS E GRAVAÇÃO

equipamentos e profissionais para registros de áudio, gravações e mixagem de faixas e álbuns musicais

**+ 17.000**

gravações desde 2015

nomes como Luedji Luna, Tom Zé, Rashid, Rincon Sapiência, Jup do Bairro e Sérgio Vaz



## LABORATÓRIO AUDIOVISUAL

chroma key, iluminação, equipamentos de foto e vídeos



## SALA DO NÚCLEO DE MODA



## LONA DO FOLIA



## SALA MULTIUSO



## TEATRO



## SALAS DE ATIVIDADES MULTIMEIOS

produção audiovisual e musical, fotografia, equipamentos para criação de artes em 2D e 3D, manipulação e edição de foto e vídeo



## LABORATÓRIOS ACT - ARTE E CONECTIVIDADE

estações de trabalho para desenvolvimento de projetos, aplicativos e outras ações na web e design gráfico, desenvolvimento de games, realidade virtual e aumentada, criação e edição de imagens em 2D e 3D, aulas de pilotagem de drones



## SALA MAKER

Este espaço conta com notebooks e estação de trabalho para desenvolvimento de projetos de fabricação digital e prototipagem com corte a laser, impressoras 3D, vaccum forming, estamperia digital, scanner 3D, impressora para plotagem e recorte e ferramentas manuais para ensino de robótica, construção de drones, cultura maker e soluções que promovam a fusão entre arte e tecnologia digital





Programação



Inovação



Comunicação



Arte Digital



Empreendedorismo

Em São Paulo, as periferias são mais negras e se vive menos que no restante da cidade

*Rede Nossa São Paulo, 2022*

Pobreza, desigualdade racial e violência estão correlacionadas e esses índices são desproporcionais em regiões periféricas e de baixa renda

*Ipea, 2024*

Mais da metade dos paulistanos diz morar na periferia

*Datafolha, 2016*

Cerca de 55% dos distritos da cidade de São Paulo não possuem centros, casas e espaços de cultura

*Rede Nossa São Paulo, 2019*

Garantir a participação de todos na vida cultural pode ser um catalisador fundamental para a inclusão social

*UNESCO*

Nas periferias, o acesso a ferramentas digitais leva ao desenvolvimento de soluções locais para problemas sociais

*Fundação Tide Setubal, 2019*

Jovens de periferias apostam nos games como plataforma de ascensão social

*Folha de S.Paulo, 2022*

Mais de 95% dos jovens da periferia querem ser gamers profissionais

*Instituto Data Favela, 2021*

O mercado brasileiro de games é o maior da América Latina, a classe C é a que mais joga no país e 54,1% dos gamers são pretos ou pardos

*Pesquisa Game Brasil, 2023*

# ARTE E TECNOLOGIA NAS FÁBRICAS DE CULTURA

## PLANO ANUAL 2025



# CURSOS E OFICINAS

## CURSOS (30h)

Edição de Vídeo e Imagem, Criação com Drones, Cultura Maker, Desenvolvimento de Jogos, Robótica e Energia Solar, Arte e Animação Digital, Produção de Conteúdo para Mídias Sociais

- 12 a 25 anos
- 18 turmas em São Paulo  
(Zona Norte e Zona Sul)
- 09 turmas em Diadema, Iguape e Osasco
- 20 vagas por turma

Gratuito

## OFICINAS (12h)

Cosplay e Fotografia de Eventos

- 12 a 25 anos
- 12 turmas em São Paulo  
(Zona Norte e Zona Sul)
- 03 turmas em Diadema, Iguape e Osasco
- 20 vagas por turma

Gratuito

## OFICINAS (12h)

Produção de Eventos

- 16 anos
- 06 turmas em São Paulo  
(Zona Norte e Zona Sul)
- 03 turmas em Diadema, Iguape e Osasco
- 20 vagas por turma

Gratuito



# 1º FESTIVAL FÁBRICA DE GAMES\*



- Arena Fábrica de Games
- Cerimônia de entrega dos certificados para os concluintes da Fábrica de Games, de todas as unidades das Fábricas de Cultura
- Prêmio Arena Fábrica de Games (Júri Técnico e Júri Popular)
- Área de Negócios
- Feira de Empreendedores Geeks das Periferias
- Consultoria de Carreira
- Painéis
- Palestras
- Rodadas de Pitching
- Concurso de Cosplay
- Show
- Discotecagens
- Praça de Alimentação
- Transmissão ao vivo de painéis, palestras, apresentações, formatura e premiação
- Ônibus para transporte de aprendizes e arte-educadores de todas as Fábricas de Cultura (Zona Norte, Zona Sul, Zona Leste, Diadema, Iguape, Osasco, São Bernardo do Campo, Santos, Ribeirão Preto), além de beneficiários de outros programas e entidades dedicados à inclusão
- Cobertura de influenciadores digitais das periferias

Tudo gratuito!



**90** mesas digitalizadoras

atividades de ilustração e animação 2D e 3D



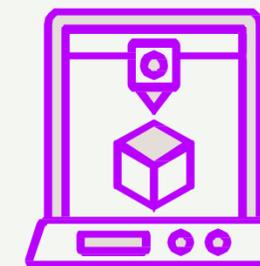
**09** consoles

atividades formativas na área de games



**09** assinaturas anuais de jogos para consoles

atividades formativas na área de games



**09** impressoras 3D

upgrade no universo da impressão 3D disponível nas Unidades



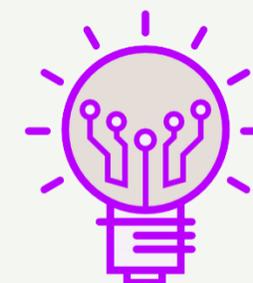
**09** impressoras 3D de resina e máquina de lavagem curta

atividades de ilustração e animação 2D e 3D



**45** óculos quest

atividades de Realidade Virtual e exibição de conteúdos imersivos



**09** kits de insumos Sala Maker

MDF, filamentos, EPIs, acrílicos, colas, componentes eletrônicos e demais itens de uso recorrente e que fazem parte da rotina das salas Maker

# METAS

## Cursos e Oficinas

36 turmas em São Paulo (Zona Norte e Zona Sul)  
18 turmas em Diadema, Iguape e Osasco  
1.080 vagas

## 1º Festival Fábrica de Games

+ 26 atividades de formação e difusão  
+ 8.000 pessoas  
+ Transmissão ao vivo  
45 ônibus para transporte de aprendizes de todas as Fábricas de Cultura (Zona Norte, Zona Sul, Zona Leste, Diadema, Iguape, Osasco, São Bernardo do Campo, Santos e Ribeirão Preto), além de beneficiários de outros programas e entidades dedicados à inclusão

## Aquisição de Equipamentos para Atividades

90 Mesas digitalizadoras  
09 Consoles  
09 Assinaturas anuais de jogos para consoles  
18 Impressoras 3D  
45 Óculos Quest  
09 Kits de insumos  
+ 3.240 beneficiários em São Paulo (Zona Norte e Zona Sul)  
+ 1.620 beneficiários em Diadema, Iguape e Osasco



# PÚBLICO-ALVO E BENEFICIÁRIOS



Crianças, jovens e adultos



Moradores de regiões em situação  
de vulnerabilidade social



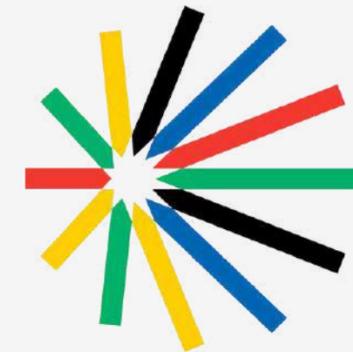
Interessados em arte,  
conectividade e tecnologia



Investir em negócios de impacto é como um rio:  
flui com a energia de milhares de pessoas que  
compartilham seus valores positivos

Forbes, 2022

Para avançar em sua estratégia de construção de valor para a sociedade, a **Marca** pode patrocinar o Plano Anual de Fábricas de Cultura 2025 por meio da Lei de Incentivo à Cultura (PRONAC nº 247163) ou verba direta.



**Lei de  
Incentivo  
à Cultura**  
Lei Rouanet

VANTAGENS	PERÍODO			PATROCÍNIO
				R\$ 400.000,00
Logotipo em rodapé do site das Fábricas de Cultura				✓
Posts especiais nas Redes Sociais				3
Logotipo em todos os materiais (online e offline) de atividades de formação e difusão				✓
Logotipo em banner da entrada de cada Fábrica de Cultura				✓
Naming Rights temporário para Laboratórios ACT - Arte e Conectividade				-
Ações de ativação**				-
Apresentação de produtos artísticos das Fábricas de Cultura em espaços da marca (espetáculos, shows, circo etc)				-
Participação de colaboradores em atividades				✓
Cessão de espaço (teatro, sala multimeios, estúdio, biblioteca etc) para encontros, reuniões e outros eventos da marca				✓
Visitas mediadas e imersivas com clientes, colaboradores e outros stakeholders da marca				-
Visitas mediadas com clientes, colaboradores e outros stakeholders da marca				✓
Menção em todos os releases referentes ao projeto				✓

\*O plano de cotas e contrapartidas contempla apenas as Unidades e canais das Fábricas de Cultura gerenciadas pela Poiesis (Zona Norte, Zona Sul, Diadema, Iguape e Osasco).

\*\*As ações de ativação e seu quantitativo deverão ser previamente acordados com a Poiesis, respeitando as regras de utilização do espaço e a disponibilidade pauta.

\*\*\*Patrocínio **EXCLUSIVO** = R\$ 4.010.673,25 (valor total do projeto)

**Importante:** é possível a negociação de contrapartidas e cotas.

AÇÃO															
Contratação de Equipes	✓														
Curadoria	✓														
Produção	✓										✓				
Contratação de Profissionais e Fornecedores	✓														
Compra de Equipamentos	✓														
Cursos											✓				
Oficinas															
Festival															
Avaliação dos Resultados											✓				
Prestação de Contas											✓	✓	✓		



**Ceres Alves Prates**

*Diretora Executiva*

**Ernesto Vega Senise**

*Diretor Administrativo Financeiro*

**Renata Schermann**

*Superintendente de Comunicação e  
Desenvolvimento Institucional*

**Fernando Fado**

*Gerente de Desenvolvimento Institucional*

**Daniel Strabeli**

*Técnico de Desenvolvimento Institucional*

**Dennis Oliveira**

*Diretor das Fábricas de Cultura*

**André Vilela**

*Superintendente das Fábricas de Cultura*

**Susana Yamauchi**

*Gerente Pedagógica*

**Paola de Marco**

*Gerente de Articulação e Difusão*

**Ronaldo Penteado**

*Gerente Administrativo*

**Ruy Souza e Silva, Sueli Carneiro,  
Eliane Dias, Hamilton dos Santos,  
Renata Bittencourt, Tadeu Junges,  
Bianca Cristina Sindona Pereira,  
Mary Lafer, Carlos Antonio Luque**  
*Conselho de Administração*

**Eneas de Oliveira Matos, Hermes de  
Assis Vitali e Mário Luiz Amatuzzi**  
*Conselho Fiscal*



Antoine Kolokathis

19.98159 0015

19 3202 5400 | 11.2613 0000

[antoine@direcaocultura.com.br](mailto:antoine@direcaocultura.com.br)

[www.direcaocultura.com.br](http://www.direcaocultura.com.br)