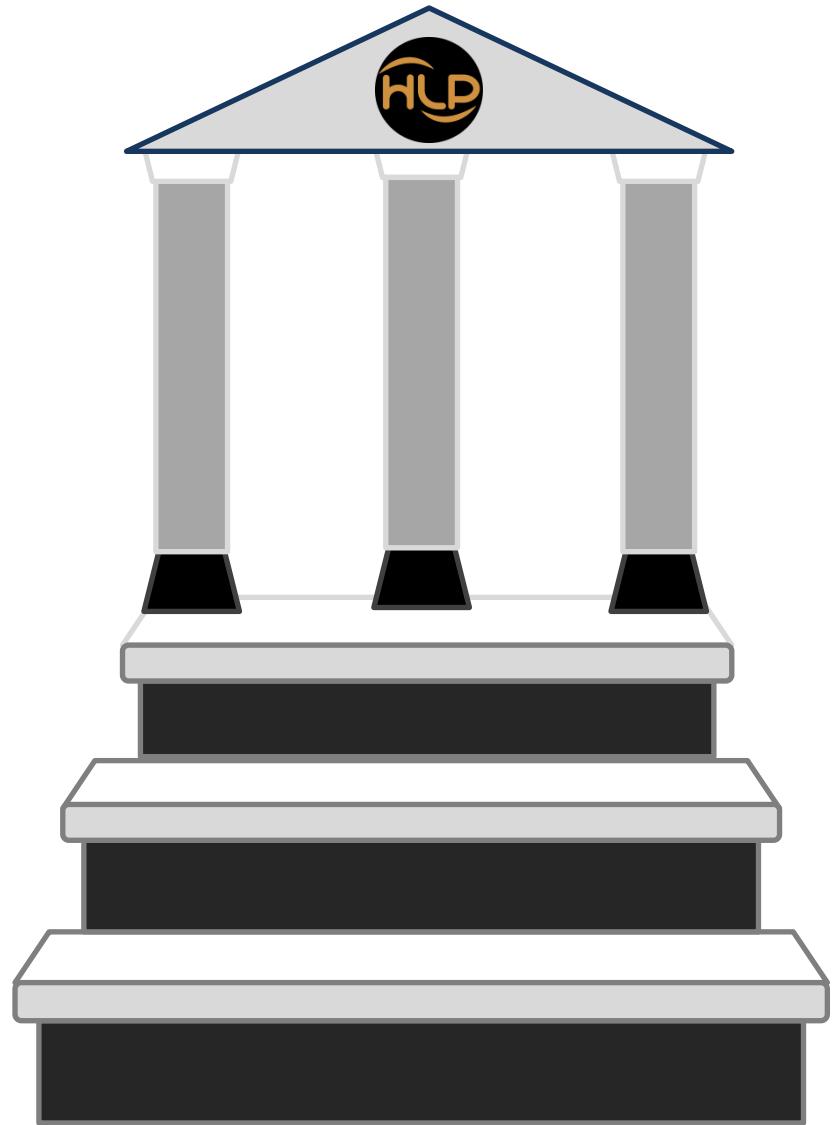


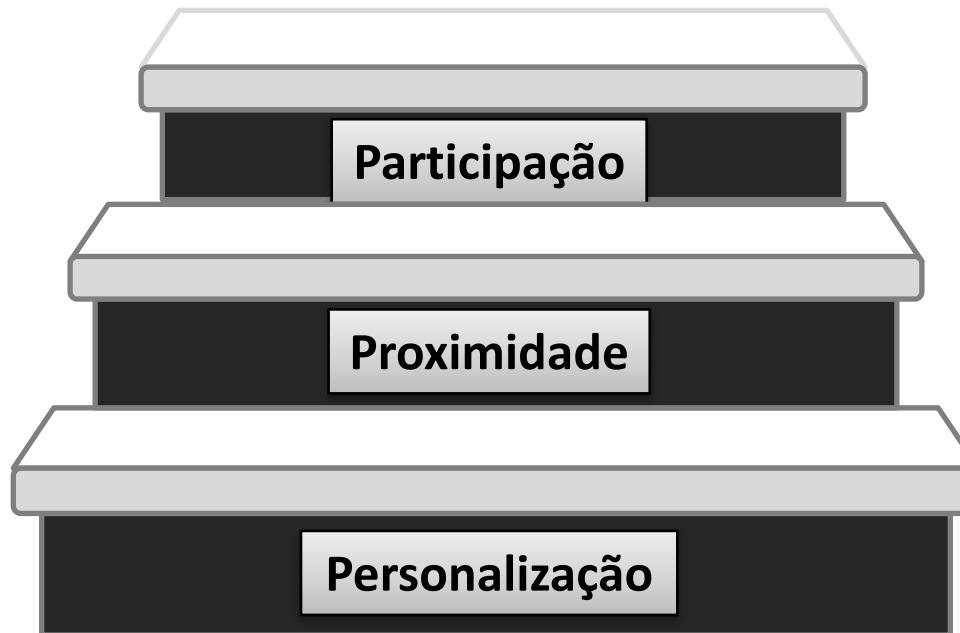
Plano Base:

Organização de
Programas e Projetos

HLPhonnyX



VALORES



VALORES

Participação:

Garantir co-participação e co-gestão qualificada de produto, serviço e carreira artística.

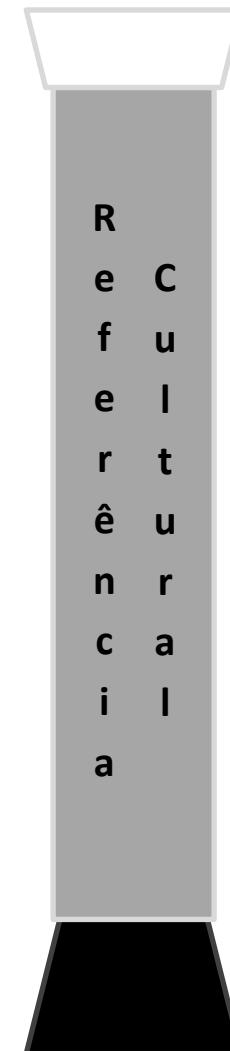
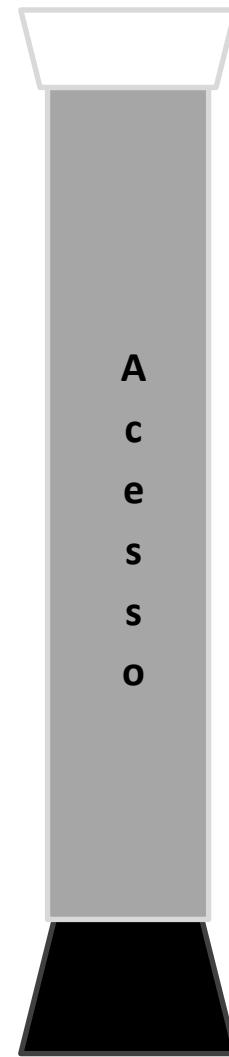
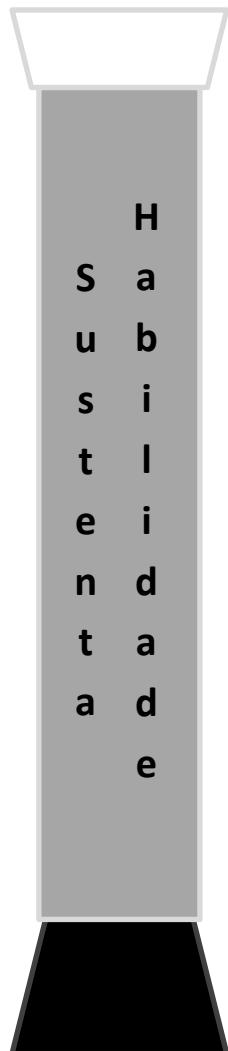
Proximidade:

Proporcionar gestão universal, próxima e de via dupla.

Personalização:

Desenhar serviços exclusivos para cada cenário.

PROGRAMAS



PROGRAMAS

Sustenta Habilidades

- Sustentabilizar as ações da HLP através do desenvolvimento de habilidades e engajamento nas realizações.

Referencia Cultural

- Ser referencia de qualidade e excelência na realização de ações onde está inserida.

Acesso

- Garantir acesso irrestrito a interessados, direta e indiretamente.

Legenda

	Define e Consome
	Define

Desenvolvedor de Ambiente Vetorial - DAV

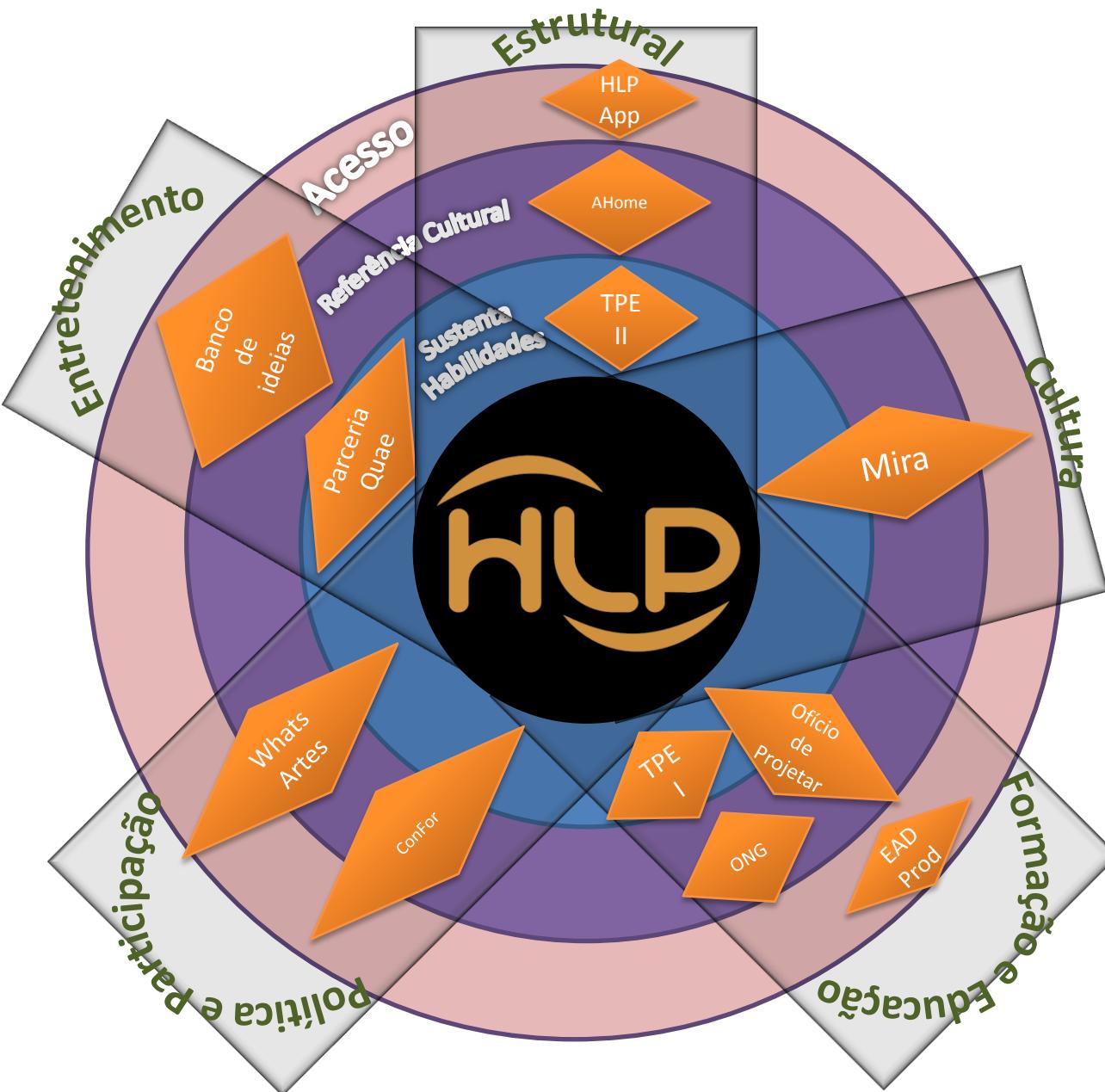
Programas

Fluxo



	Público (Sustenta Habilidades)	Produto (Acesso)	Serviço (Referencia Cultural)
Valores			
Missão (Participação)	Uma forma participativa de realizar produção cultural	Sempre disponível quando o artista tem interesse em se empoderar	Adaptação à qualquer necessidade
Visão (Proximidade)	Garantir co-participação e co-gestão qualificada de produto, serviço e carreira artística.	Proporcionar gestão universal, próxima e de via dupla.	Desenhar serviços exclusivos para cada cenário.
Causa (Personalização)	Capacitação e empoderamento dos processos de gestão para artistas e realizadores de cultura	Qualificação do público em processos de administração de saberes e bens culturais.	LowTec (Comunicação, PsicoConsumo e Práticas) e HiTec (internet) gerando o Mi(X)Tec

Planificador de Projetos em Mandala - PPM



Áreas	Sustenta Habilidades	Referencia Cultural	Acesso
Estrutural	TPE II	AHome	HLP App
Cultura		Mira	
Formação e Educação	Ofício de projetar TPE I	ONG II	EAD Prod
Política e Participação		WhatsArtes	
Entretenimento	Parceria Quae		Banco de Ideias

Planilha de Seguimento Unificado - PSU

Programa 1: Sustenta Habilidades		Programa 2: Referência Cultural		Programa 3: Acesso	
Meta: Sustentabilizar as ações da HLP através do desenvolvimento de habilidades e engajamento nas realizações		Meta: Que a HLP seja referência de qualidade e excelência na realização de ações onde está inserida		Meta: Garantir acesso irrestrito a interessados, direta e indiretamente.	
Área Estrutural	TPE II	Objetivo: Absorver o técnico formado nas ações da HLP	AHome	Objetivo: Organizar a HLPhonnyx de forma a ser exemplo de gestão de entidade cultural.	HLP App
Área Cultura	MIRA	Objetivo: Discutir ocupação urbana, difundindo saberes e fazeres das mais diversas manifestações e linguagens artísticas			
Área Educação e Formação	Ofício de Projetar	Objetivo: Capacitar realizadores culturais em processos de elaboração e gestão de projetos culturais		EAD PROD	Objetivo: Distribuir material oriundo do nosso KnowRoll como exemplo organizacional
Área Política e Participação	WhatsArtes	Objetivo: Congruir artistas com objetivo de realizar ações culturais em um coletivo de coletivos.			
Área Entretenimento	ConFor	Objetivo: Participar da vida política-cultural sendo mediador entre a gestão pública e a sociedade civil organizada, abrindo espaços de diálogo e qualificação para o acesso a recursos públicos.			
	Parceria Quae	Objetivo: Distribuir produção com qualidade	Banco de ideias	Objetivo: Manter registro de práticas, saberes e fazeres garantindo os direitos autorais sobre ideários, metodologias e bens imateriais de projetos culturais.	