



**CONECTAR PARA INOVAR**

## **REGULAMENTO EDITAL HIPERMUSEUS**

**CHAMADA PÚBLICA PARA A PRIMEIRA EDIÇÃO DO PROGRAMA HIPERMUSEUS, DE 11 DE JUNHO DE 2019 A 17 DE JULHO DE 2019**

### **SUMÁRIO**

- 1. APRESENTAÇÃO**
- 2. OBJETIVOS**
- 3. EIXOS TEMÁTICOS**
- 4. PROGRAMAÇÃO**
- 5. PERFIL E CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO**
- 6. INSCRIÇÃO**
- 7. SELEÇÃO**
- 8. CERTIFICAÇÃO**
- 9. LEGADO**
- 10. CONDIÇÕES GERAIS**
- 11. PARCEIROS**
- 12. ANEXOS**
  - 12.1 TERMO DE COMPROMISSO E DISPONIBILIDADE**
  - 12.2 CARTA DE ANUÊNCIA**
  - 12.3 MODELO DE CURRÍCULO**
  - 12.4 FICHA DE INSCRIÇÃO**

### **1. APRESENTAÇÃO**

A INSPIRAÇÕES ILIMITADAS e o MUSEU VIVO abrem o edital para inscrição e participação no programa HiperMuseus, que visa oferecer formação profissional por meio de seminário, laboratório e mentorias sobre museus, centros culturais e suas potencialidades na era digital.

O edital faz parte do programa HiperMuseus 2019, idealizado e realizado pela Inspirações Ilimitadas e o Museu Vivo, tem patrocínio da Oi e do Governo do Estado do Rio de Janeiro, Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa e Lei Estadual de Incentivo à Cultura, correalização do Oi Futuro e parceria com a Casa Firjan. São apoiadores institucionais do programa HiperMuseus a Superintendência de Museus da Secretaria de Estado de Cultura, o Instituto



**GOVERNO DO ESTADO  
RIO DE JANEIRO**  
Secretaria de Cultura e Economia Criativa

**INSPIRAÇÕES  
ILIMITADAS**



**Firjan SESI**

PATROCÍNIO

IDEALIZAÇÃO E REALIZAÇÃO

CORREALIZAÇÃO

PARCERIA



CONECTAR PARA INOVAR

Brasileiro de Museus. O programa recebe, ainda, apoio internacional do Consulado dos Países Baixos e do Conselho Brasileiro Internacional de Museus (Icom-BR).

O programa HiperMuseus 2019 selecionará 42 (quarenta e dois) profissionais dos setores social, museal e de patrimônio cultural, gestão e produção cultural, comunicação e design, ciências e tecnologias e sustentabilidade econômica, para o programa de formação, a ser realizado entre agosto e dezembro de 2019.

O programa HiperMuseus visa incentivar museus e centros culturais a ampliar sua hiperconectividade, fortalecendo sua presença na rede digital, ativando novos públicos e audiências para agirem em consonância com sua missão. O desempenho das mídias digitais pode extrapolar a finalidade da comunicação institucional e permitir que essas instituições estejam abertas a novas formas de participação, maximizando seu impacto social e criando ferramentas de sustentabilidade econômica.

O programa HiperMuseus visa atender a essa demanda cada vez mais urgente das instituições e compreender, apropriar e fortalecer sua atuação por meio da cultura digital.

## 2. OBJETIVOS

O programa HiperMuseus baseia-se em programas globais de inovação e formação em museus e irá propor uma reflexão sobre as ferramentas da hiperconexão para debater e construir a cultura digital em museus em conexão com economia criativa e impacto social, formando profissionais que possam dar continuidade às ideias cocriadas durante a realização do programa.

Tem como objetivos:

- **Refletir** sobre a atuação contemporânea dos museus e centros culturais em um ambiente virtual que repercute em seus ambientes presenciais;
- Propiciar a **formação** de profissionais que atuam em museus e centros culturais, por meio de seminário, laboratório e mentorias, com foco no impacto da cultura digital;
- Incentivar a **articulação multissetorial do setor museal para a formação de redes** com profissionais da cultura digital e de áreas diversas, por meio do acesso a metodologias e construção de estratégias e ações digitais;



GOVERNO DO ESTADO  
**RIO DE JANEIRO**  
Secretaria de Cultura e Economia Criativa

INSPIRAÇÕES  
ILIMITADAS



Firjan SESI

PATROCÍNIO

IDEALIZAÇÃO E REALIZAÇÃO

CORREALIZAÇÃO

PARCERIA



CONECTAR PARA INOVAR

- Promover a **prototipagem de ideias** de cultura digital em museus e centros culturais com a finalidade de engajamento dos públicos em causas (ativismo) e/ou em mecanismos de sustentabilidade econômica; e
- **Difundir e multiplicar** novos conceitos e ideias em torno da relevância digital e da sustentabilidade socioeconômica dos museus que possam inspirar e ser aplicados por outros museus e instituições culturais.

#### Objetivos específicos:

- A produção conjunta de 7 (sete) protótipos de ideias inovadoras em cultura digital para museus e instituições culturais.
- A produção de um e-book Creative Commons (<https://br.creativecommons.org/licencas/>), contendo as informações, os conteúdos relevantes e os resultados obtidos.
- A certificação dos participantes.

### 3. EIXOS TEMÁTICOS

O programa HiperMuseus propõe um formato inovador em torno dos seguintes eixos temáticos:

- **Relevância digital:** apresentar reflexões e promover trocas em torno das seguintes questões: como são criadas, como se estabelecem e para que servem as **personas digitais** de museus e centros culturais? O que a hiperconexão traz de impacto positivo e de desafios para essas instituições? Como a disponibilização de acervos digitais modifica o olhar e a relação com essas instituições? Como a cultura digital vem mudando a comunicação das instituições culturais?
- **Causas e ativismo na rede:** apresentar reflexões e promover trocas em torno das seguintes questões: como as campanhas de posicionamento em causas contemporâneas e comunitárias em tempo real vêm promovendo novas formas de interação entre museus e sociedade? Como ativar públicos virtualmente em interações coletivas inovadoras com as coleções e os temas dos museus? Como as ações virtuais se interconectam com as presenciais para fortalecer o ativismo dos museus com seus públicos, agindo proativamente em relação a **questões sociais emergentes**?



GOVERNO DO ESTADO  
**RIO DE JANEIRO**  
Secretaria de Cultura e Economia Criativa

INSPIRAÇÕES  
ILIMITADAS



PATROCÍNIO

IDEALIZAÇÃO E REALIZAÇÃO

CORREALIZAÇÃO

PARCERIA



CONECTAR PARA INOVAR

- **Sustentabilidade econômica:** apresentar reflexões e promover trocas em torno das seguintes questões: como utilizar as potencialidades digitais para gerar recursos para museus e instituições culturais? Como aplicar práticas de mobilização de recursos para serem utilizados por organizações sociais, como a **construção de redes on-line com geração de doações**? Quais práticas inovadoras que unem a consciência de economias compartilhadas e canais digitais podem apoiar a sustentabilidade financeira de museus e centros culturais?

#### 4. PROGRAMAÇÃO

Entre agosto e dezembro de 2019, os participantes serão estimulados a trabalhar em grupos para desenvolver novas ideias e produtos, apoiados por: um seminário internacional, que reunirá profissionais e instituições que se destacam em sua atuação na cultura digital; o Laboratório de Inovação, baseado em tecnologia social; e mentorias realizadas por profissionais especializados. O programa propõe uma formação profissional presencial e on-line, de acordo com as etapas de realização dispostas abaixo:

- **Seminário Internacional HiperMuseus:** é um encontro gratuito e aberto ao público que reunirá especialistas, nacionais e internacionais, da área de museus e cultura digital nos eixos temáticos: relevância digital, causas e ativismos nas redes; e sustentabilidade econômica digital. Eles irão apresentar experiências, reflexões e estudos de caso, em um formato aberto ao debate. A proposta é promover o diálogo e a troca de saberes entre profissionais de áreas diversas, como cultura digital, inovação, ciências e tecnologias, economia criativa, organizações sociais e cultura maker com os de museus, centros culturais e patrimônio cultural.
- **Laboratório de Inovação:** é destinado aos selecionados pelo edital. Coordenado por especialista em tecnologias sociais e sustentáveis, promoverá atividades colaborativas em grupos, para a criação de protótipos de soluções inovadoras para os desafios de museus e centros culturais, durante os três dias do laboratório. Os 42 participantes trabalharão em grupos organizados de forma a colaborar para a criação das soluções inovadoras aplicáveis ao campo dos museus e da cultura. Ao fim do laboratório, haverá um pitching das soluções propostas, que serão desenvolvidas nas mentorias.
- **Mentorias:** são destinadas aos selecionados pelo edital. Os grupos formados durante o Laboratório de Inovação receberão mentorias de profissionais especializados, as quais se constituirão de 5 (cinco) encontros mensais, entre os meses de agosto e dezembro de 2019,



PATROCÍNIO  
GOVERNO DO ESTADO  
**RIO DE JANEIRO**  
Secretaria de Cultura e Economia Criativa

IDEALIZAÇÃO E REALIZAÇÃO  
**INSPIRAÇÕES**  
ILIMITADAS



CORREALIZAÇÃO



PARCERIA

**Firjan SESI**



CONECTAR PARA INOVAR

e contarão com a participação de especialistas nos temas-chave do programa HiperMuseus: relevância digital, causas e ativismos, e sustentabilidade econômica. Nas mentorias serão oferecidas consultorias inspiradoras, criativas e técnicas e acompanhamento direto por mentores especializados no desenvolvimento de projetos. Ao fim deste trabalho, os protótipos tomarão a forma de um e-book que reunirá os conteúdos gestados durante o programa HiperMuseus.

- **E-book:** os protótipos realizados ao longo do programa tomarão a forma de um e-book, com licença de compartilhamento Creative Commons, que reunirá os conteúdos gestados durante o programa HiperMuseus, com o intuito de promover o acesso a ideias inovadoras e seu compartilhamento.
- **Evento de encerramento em dezembro**

#### Resumo:

Programa	Local	Data	Público-alvo
Seminário	Casa Firjan	20/08/2019	Aberto ao público
Laboratório	Casa Firjan	21/08/2019 - 23/08/2019	42 selecionados pelo edital
Mentorias	Lab Oi Futuro	Datas: 13/08, 17/09, 22/10, 26/11 e 10/12/2019	42 selecionados pelo edital / grupos formados no Laboratório.
Encerramento	Centro Cultural Oi Futuro	10/12/2019	42 selecionados pelo edital

#### Locais de realização:

##### Lab Oi Futuro:

Rua Dois de Dezembro, 107, Flamengo, Rio de Janeiro <https://oifuturo.org.br>

##### Casa Firjan:

Rua Guilhermina Guinle, 211, Botafogo, Rio de Janeiro <https://casafirjan.com.br>

##### Centro Cultural Oi Futuro:

Rua Dois de Dezembro, 63, Flamengo, Rio de Janeiro <https://oifuturo.org.br>





CONECTAR PARA INOVAR

## 5. PERFIL E COMPROMISSOS DE PARTICIPAÇÃO

### Perfil dos candidatos:

Poderão se candidatar ao edital de seleção profissionais que sejam pessoas físicas e que sejam atuantes nas seguintes áreas:

- museus e patrimônio cultural;
- gestão e produção cultural;
- comunicação e design;
- mídias digitais;
- ciências e tecnologia;
- sustentabilidade econômica; e
- causas sociais.

Esses profissionais poderão ser autônomos, empreendedores ou funcionários de organizações culturais e sociais, como museus e instituições culturais – públicas ou privadas.

### Compromissos do participante:

- Os participantes selecionados deverão estar presentes em todas as atividades centrais do programa descritas na programação (item 4 deste edital).
- Os participantes deverão assinar e enviar um Termo de Compromisso de frequência (Anexo I deste edital).
- Os participantes que estiverem vinculados a instituições públicas ou privadas, bem como a organizações sociais, deverão apresentar carta de anuência do gestor responsável (Anexo II deste edital).
- Os participantes selecionados assumem total e exclusiva responsabilidade, direta ou regressivamente, pelos custos de hospedagem, alimentação e transporte aos locais destinados à programação, de acordo com o item 4 deste edital.
- Os participantes deverão ter no mínimo 70% de presença na totalidade da programação, sendo obrigatória sua presença 100% nos três dias de laboratório de inovação para a garantir o certificado final.
- Os participantes selecionados deverão estar presentes em todas as atividades centrais do programa descritas na programação, total de 9 (nove) encontros (item 4 deste edital).



GOVERNO DO ESTADO  
RIO DE JANEIRO  
Secretaria de Cultura e Economia Criativa

INSPIRAÇÕES  
ILIMITADAS



Firjan SESI

PATROCÍNIO

IDEALIZAÇÃO E REALIZAÇÃO

CORREALIZAÇÃO

PARCERIA



**CONECTAR PARA INOVAR**

## 6. INSCRIÇÃO

Neste edital, podem se inscrever pessoas físicas que atuem nas áreas descritas no item 5. A inscrição e participação no programa HiperMuseus é gratuita.

Os interessados deverão preencher a ficha de inscrição disponível somente no site [www.hipermuseus.com](http://www.hipermuseus.com).

As inscrições estarão abertas das 9h (horário de Brasília), do dia 11 de junho, às 17h de 17 de julho de 2019, às 18h.

A ficha de inscrição deverá ser preenchida corretamente e enviada eletronicamente pelo próprio site de inscrição.

A ficha de inscrição implica a adesão do participante, de forma irrevogável e irretroatável, a todas as regras deste chamamento público.

**ATENÇÃO:** a participação somente será validada depois do recebimento da mensagem “sua inscrição foi recebida com sucesso”.

As informações fornecidas na ficha de inscrição serão utilizadas para eventuais envios de comunicação importantes ou que sejam julgadas necessárias pelos organizadores do edital.

O preenchimento da inscrição é uma formalidade necessária que garante a justa participação dos candidatos que preencham os pré-requisitos desta chamada pública.

O prazo de abertura e encerramento das inscrições poderá ser alterado a qualquer momento, a critério dos realizadores. Caso ocorra modificação, a nova data será informada nos sites [www.hipermuseus.com](http://www.hipermuseus.com) e [www.oifuturo.org.br](http://www.oifuturo.org.br).

O resultado do processo de seleção será divulgado em data a ser definida pelo Oi Futuro, pela Inspirações Ilimitadas e pelo Museu Vivo, nos sites [www.hipermuseus.com](http://www.hipermuseus.com) e [www.oifuturo.org.br](http://www.oifuturo.org.br), e, apenas para os candidatos selecionados, por e-mail.

A INSPIRAÇÕES ILIMITADAS, o MUSEU VIVO e o OI FUTURO se eximem de qualquer responsabilização caso ocorram problemas técnicos, eletrônicos ou de acesso, ou não previstos e que possam, temporária ou definitivamente, impedir o processo de inscrição nesta chamada pública.



GOVERNO DO ESTADO  
**RIO DE JANEIRO**  
Secretaria de Cultura e Economia Criativa

INSPIRAÇÕES  
ILIMITADAS



Firjan SESI

PATROCÍNIO

IDEALIZAÇÃO E REALIZAÇÃO

CORREALIZAÇÃO

PARCERIA



CONECTAR PARA INOVAR

## 7. SELEÇÃO

A seleção dos candidatos será realizada por uma comissão de seleção, composta por representantes da INSPIRAÇÕES ILIMITADAS PROJETOS CULTURAIS, do MUSEU VIVO, do OI FUTURO, da SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO (SECEC-RJ) e demais parceiros do programa HiperMuseus.

### Processo de seleção:

O processo de seleção dos candidatos inscritos será realizado em duas etapas: habilitação da inscrição e seleção da comissão.

As inscrições que estiverem incompletas e/ou não atenderem ao estabelecido neste edital serão automaticamente desclassificadas.

Somente as inscrições que estiverem de acordo com o edital seguirão para análise e seleção da comissão.

Para fins de realização da fase de seleção, a comissão levará em conta os seguintes critérios:

- análise da ficha de inscrição: dados pessoais completos, anexos obrigatórios e questões respondidas, conforme requerido;
- análise curricular (Anexo III); e
- análise do vídeo de até 5 minutos com respostas às perguntas descritas na ficha de inscrição. **Os vídeos que ultrapassarem 5 minutos serão desclassificados.**

A avaliação dos candidatos considerará os seguintes critérios gerais:

- o equilíbrio de interesses nos temas apontados pelo item 4 deste edital; e
- a diversidade profissional, de acordo com o item 5 deste edital.

A avaliação dos candidatos considerará os seguintes critérios específicos:

- análise da atuação profissional de acordo com o currículo apresentado;
- análise das respostas às questões discursivas da ficha de inscrição; e
- análise do vídeo de apresentação do candidato.

Durante o processo de seleção, a comissão poderá solicitar novas informações aos candidatos.



PATROCÍNIO



GOVERNO DO ESTADO  
RIO DE JANEIRO  
Secretaria de Cultura e Economia Criativa

IDEALIZAÇÃO E REALIZAÇÃO

INSPIRAÇÕES  
ILIMITADAS



CORREALIZAÇÃO



PARCERIA

Firjan SESI





CONECTAR PARA INOVAR

A decisão final da comissão de seleção é soberana, não cabendo recurso.

Será elaborada uma lista com 42 nomes selecionados e 10 (dez) suplentes.

A lista dos selecionados e suplentes será publicada no site [www.hipermuseus.com](http://www.hipermuseus.com) até o dia 9 de agosto de 2019.

## 8. CERTIFICAÇÃO

Os certificados de participação no programa serão assinados pela INSPIRAÇÕES ILIMITADAS PROJETOS CULTURAIS, pelo MUSEU VIVO e pelo OI FUTURO.

Os certificados serão encaminhados via e-mail para os participantes que cumprirem os requisitos dispostos neste edital.

## 9. LEGADO

No programa HiperMuseus serão gerados os seguintes resultados diretos:

**Protótipos:** geração e difusão de ideias de projetos de inovação em museus e centros culturais pela cultura digital. As iniciativas poderão abranger soluções envolvendo relevância digital, causas sociais e/ou sustentabilidade econômica, mas sempre permeadas pelo ambiente digital. As ideias poderão ser apresentadas de forma analógica ou digital. O importante é que essas ideias expressem a essência do projeto e que tragam soluções a desafios contemporâneos de museus e instituições culturais. Os protótipos desenvolvidos no programa serão difundidos, por meio de e-book e vídeos, na modalidade Creative Commons, de acordo com o estabelecido no site <https://br.creativecommons.org/licencas/>.

**Formação:** Laboratório e mentoria irão possibilitar um aprofundamento de métodos de inovação e aprendizagem para os 42 selecionados por meio deste edital. E, de forma mais ampliada, um grupo maior de profissionais do setor museológico e criativo terá acesso aos conteúdos, via vídeos, seminários, e-book e outras formas de compartilhamento on-line.

**Rede:** o HiperMuseus irá lançar a semente de uma rede de profissionais de museus com uma visão contemporânea do papel dos museus e a intenção de inovar e diversificar suas programações, públicos e posicionamentos. O cadastramento de todos que participarem do programa, somado à manutenção das comunidades para os grupos que receberem e difundirem os tutoriais, possibilitará ampliar o alcance desta rede.



PATROCÍNIO  
GOVERNO DO ESTADO  
**RIO DE JANEIRO**  
Secretaria de Cultura e Economia Criativa

IDEALIZAÇÃO E REALIZAÇÃO  
INSPIRAÇÕES  
ILIMITADAS



CORREALIZAÇÃO



PARCERIA

Firjan SESI



CONECTAR PARA INOVAR

## 10. CONDIÇÕES GERAIS

Desde já, os participantes selecionados autorizam a cessão e transferência, sem nenhum direito a remuneração, limitação de tempo ou de número de vezes, no Brasil ou no exterior, do direito de utilizar, sem fins comerciais, imagens, texto, sons captados no programa, bem como protótipos desenvolvidos no laboratório e nas mentorias, diretamente pela INSPIRAÇÕES ILIMITADAS, ou por terceiros por ela indicados, como a OI, o OI FUTURO, o MUSEU VIVO e a SECRETARIA DE ESTADO DE CULTURA E DE ECONOMIA CRIATIVA (SECEC-RJ), podendo deles dispor para uso em materiais de divulgação e em campanhas de comunicação institucional próprias.

É recomendado que a divulgação dos protótipos desenvolvidos por meio do programa HiperMuseus sempre mencione a seguinte frase: “Projeto desenvolvido no programa HiperMuseus 2019, patrocinado pela Oi e pelo Governo do Estado do Rio de Janeiro, Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa (SECEC-RJ), e Lei Estadual de Incentivo à Cultura do Rio de Janeiro, idealizado e realizado pela Inspirações Ilimitadas Projetos Cultural e pelo Museu Vivo, e correalizado pelo Oi Futuro.”

Os projetos e produtos gerados por esse programa devem atender à licença Creative Commons, de acordo com o site: [https://creativecommons.org/licenses/?lang=pt\\_BR](https://creativecommons.org/licenses/?lang=pt_BR).

Quaisquer fraudes, dúvidas, divergências ou situações não previstas neste regulamento serão apreciadas e decididas pela INSPIRAÇÕES ILIMITADAS, a MUSEU VIVO, a OI, o OI FUTURO cujas decisões são soberanas e irrecorríveis

Todo e qualquer ato, contrato ou compromisso firmado pelo candidato para fins de participação neste processo de seleção ou de execução do contrato é de sua única e exclusiva responsabilidade. Por motivos de força maior, datas e locais de realização do programa poderão ser alterados. As alterações serão previamente informadas aos participantes.

Fica eleito o Foro Central da Cidade do Rio de Janeiro como competente para resolver quaisquer controvérsias relativas ou decorrentes deste edital, com renúncia expressa a qualquer outro por mais privilegiado que seja.

## 11. PARCEIROS

**Sobre a Inspirações Ilimitadas – Mariana Varzea**, diretora da Inspirações Ilimitadas Projetos Culturais, empresa especializada em planejamento, gestão e financiamento das instituições culturais, idealizadora e realizadora do HiperMuseus, ao lado do Museu Vivo. Atua há 25 anos no setor cultural, exerceu distintos cargos públicos, privados e em organismos do terceiro setor,



PATROCÍNIO  
GOVERNO DO ESTADO  
**RIO DE JANEIRO**  
Secretaria de Cultura e Economia Criativa

IDEALIZAÇÃO E REALIZAÇÃO  
INSPIRAÇÕES  
ILIMITADAS



CORREALIZAÇÃO



PARCERIA

Firjan SESI



CONECTAR PARA INOVAR

sempre convergindo as áreas de cultura, museus, educação, economia da cultura, economia criativa e sustentabilidade. É coordenadora do MBA de Produção Cultural da Cândido Mendes, membra do Comitê Brasileiro do Instituto Internacional de Museus (Icom). É museóloga, mestre em História Social e doutoranda em Museologia pela Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias (UHL – Lisboa).

**Sobre o Museu Vivo – Lucimara Letelier**, diretora do Museu Vivo, consultoria de inovação e sustentabilidade econômica em museus e cultura, idealizadora e realizadora do HiperMuseus ao lado da Inspirações Ilimitadas. Atua em rede, com planejamento estratégico, curadoria de seminários e festivais, laboratórios, conteúdos on-line e capacitação. Realizou projetos com mais de 30 organizações, como Museu da Língua Portuguesa, Museu da Imigração, Museu Villa Lobos, Oi Futuro, Museu do Amanhã, MAR e BNDES. Atua há 20 anos em gestão cultural, social e museus. É mestre em Administração Cultural pela Boston University, foi diretora/gerente do British Council, da ActionAid e da Fundação Orquestra Sinfônica Brasileira (OSB). Curadora do festival ColaborAmerica, professora MBA de Gestão de Museus. Gaia Education/Unesco Change Maker: Design para Sustentabilidade. Conselheira ICOM, ActionAid e ABGC.

### Sobre o Oi Futuro

O Oi Futuro, instituto de inovação e criatividade da Oi, funciona como um laboratório para cocriação de projetos transformadores nas áreas de educação, cultura, inovação social e esporte. Por meio de iniciativas e parcerias em todo o Brasil, o instituto estimula o potencial dos indivíduos e das redes para a construção de um presente com mais inclusão e diversidade. Na cultura, atua como um catalisador criativo, impulsionando pessoas por meio das artes, incentivando a cocriação e promovendo o acesso à cultura na era digital. O Oi Futuro acredita na arte como ponto de partida para o desenvolvimento de novos processos e inovação. Com espaços positivos e um teatro multiuso, o Centro Cultural Oi Futuro oferece uma programação que valoriza a produção de vanguarda e a convergência entre arte contemporânea e tecnologia e também abriga o Museu das Telecomunicações, pioneiro no uso da interatividade e da gamificação no Brasil e com um acervo de mais de 130 mil itens que contam a história do setor no Brasil.

### Sobre a Casa Firjan

Inaugurada em agosto de 2018, a Casa Firjan é um hub de inovação dedicado a criar propostas e soluções para os desafios da nova economia em uma sociedade em constante transformação. Aberta à visitação gratuita, integra uma programação diversa que contempla debates, oficinas, palestras, cursos, atividades educativas e culturais.

É composta por um bem histórico minuciosamente restaurado que se une a um novo projeto arquitetônico contemporâneo premiado pela sustentabilidade, com objetivo de cumprir um papel relevante para o desenvolvimento do estado do Rio.



GOVERNO DO ESTADO  
**RIO DE JANEIRO**  
Secretaria de Cultura e Economia Criativa

INSPIRAÇÕES  
ILIMITADAS



Firjan Sesi

PATROCÍNIO

IDEALIZAÇÃO E REALIZAÇÃO

CORREALIZAÇÃO

PARCERIA



**CONECTAR PARA INOVAR**

### **Sobre a SECEC e a Superintendência de Museus**

A Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa (SECEC-RJ) tem por finalidade formular, supervisionar e executar a política estadual para a área cultural e de economia criativa, em articulação direta com a sociedade e demais órgãos públicos e privados envolvidos. A Superintendência de Museus, órgão integrante da SECEC, é a instância responsável pela preservação do patrimônio e da memória. Por meio da Lei Estadual de Incentivo à Cultura, empresas contribuintes de ICMS do estado do Rio de Janeiro podem patrocinar projetos culturais utilizando o benefício fiscal concedido pelo estado, inclusive no setor museal.



PATROCÍNIO

GOVERNO DO ESTADO  
**RIO DE JANEIRO**  
Secretaria de Cultura e Economia Criativa

IDEALIZAÇÃO E REALIZAÇÃO

**INSPIRAÇÕES**  
ILIMITADAS



CORREALIZAÇÃO



PARCERIA

**Firjan SESI**



CONECTAR PARA INOVAR

## 12. ANEXOS

### ANEXO I

#### TERMO DE COMPROMISSO E DA DISPONIBILIDADE DE PARTICIPAR

Eu,....., portador(a) da cédula de identidade nº ....., emitida por....., CPF ....., candidato(a) a uma vaga no programa HiperMuseus – Edição 2019, declaro que tomei conhecimento e concordo que, ao me inscrever neste curso promovido pela Inspirações Ilimitadas Projetos Culturais, pelo Museu Vivo e pelo Oi Futuro, me comprometo a participar de todo o programa de formação, deslocando-me para todas as ações presenciais e apresentando participação de, no mínimo, 70% das atividades oferecidas pelo programa.

- nome por extenso:
- Assinatura:

### ANEXO II

#### CARTA DE ANUÊNCIA DA INSTITUIÇÃO

Eu,....., portador(a) da cédula de identidade nº ....., emitida por ....., na qualidade de chefe imediato de ....., que ocupa a função de ....., na(o) ....., candidato(a) a uma vaga no programa HiperMuseus – Edição 2019, declaro que concordo e concedo liberação para que esse profissional participe do referido curso.

- Nome por extenso:
- CPF:
- Assinatura:



GOVERNO DO ESTADO  
**RIO DE JANEIRO**  
Secretaria de Cultura e Economia Criativa

INSPIRAÇÕES  
ILIMITADAS



Firjan SESI

PATROCÍNIO

IDEALIZAÇÃO E REALIZAÇÃO

CORREALIZAÇÃO

PARCERIA



**CONECTAR PARA INOVAR**

### **ANEXO III MODELO DE CURRÍCULO**

- Área de atuação (vide item 5 do edital).
- Resumo da atuação (até 2.000 (dois mil) caracteres).
- Qualificações pessoais (até 2.000 (dois mil) caracteres).
- Histórico profissional (até 10 anos de atuação).
- Formação acadêmica.

### **ANEXO IV FICHA DE INSCRIÇÃO**

#### **DADOS PESSOAIS**

- Nome completo:
- CPF:
- Endereço completo:
- Estado:
- CEP:
- Telefone para contato:
- E-mail:
- Confirmar e-mail:

#### **ANEXOS OBRIGATÓRIOS**

Anexo I – TERMO DE COMPROMISSO

Por favor, faça o upload em formato pdf / doc / docx file.

Anexo 2 – CARTA DE ANUÊNCIA

Por favor, faça o upload em formato pdf / doc / docx file.

Anexo III – CURRÍCULO

Por favor, faça o upload em formato pdf / doc / docx file. **Máximo de 3 (três) páginas.**



PATROCÍNIO



GOVERNO DO ESTADO  
**RIO DE JANEIRO**  
Secretaria de Cultura e Economia Criativa

IDEALIZAÇÃO E REALIZAÇÃO



CORREALIZAÇÃO



PARCERIA





CONECTAR PARA INOVAR

## SOBRE A SUA PARTICIPAÇÃO

1. Escolha o **eixo temático** de preferência no programa:  
( ) Relevância digital ( ) Causas e ativismo na rede ( ) Sustentabilidade econômica
2. Explique o que motivou a escolha desse eixo temático? (até 1.500 caracteres)
3. Como você imagina que o programa HiperMuseus beneficiará sua atuação profissional e/ou (quando aplicável) a instituição em que você trabalha? (até 1.500 caracteres)
4. Como o trabalho em grupo em busca de **soluções colaborativas** para projetos comuns pode beneficiar o setor de museus e/ou sua área de atuação? (até 1.500 caracteres)

## VÍDEO DE INTENÇÃO

Envie o link do vídeo de até 5 (cinco) minutos respondendo às seguintes perguntas:

- Quem é você?
- O que você traz para o programa HiperMuseus? (ex: experiência, habilidades, conhecimentos, redes etc.)
- Que desafios atuais você percebe no setor de museus e centros culturais para os quais a cultura digital pode colaborar?
- Quais habilidades você espera desenvolver com o programa? E, a partir delas, como irá contribuir com o setor de museus e centros culturais? (por exemplo, difundir conteúdos e aprendizados em suas redes e locais de atuação etc.)

## AUTORIZAÇÃO

Estou ciente e de acordo que as imagens, sons e protótipos desenvolvidos no programa HiperMuseus serão registrados e difundidos para fins educacionais e campanhas de comunicação institucional dos trabalhos realizados.

## CONFIRMAÇÃO DA INSCRIÇÃO

Eu li e aceito os termos do regulamento e as normas da inscrição. Estou ciente de que a minha solicitação não garante minha vaga, de que ela será analisada e, uma vez selecionada, será confirmada por e-mail.



PATROCÍNIO  
GOVERNO DO ESTADO  
**RIO DE JANEIRO**  
Secretaria de Cultura e Economia Criativa

IDEALIZAÇÃO E REALIZAÇÃO  
**INSPIRAÇÕES**  
ILIMITADAS

