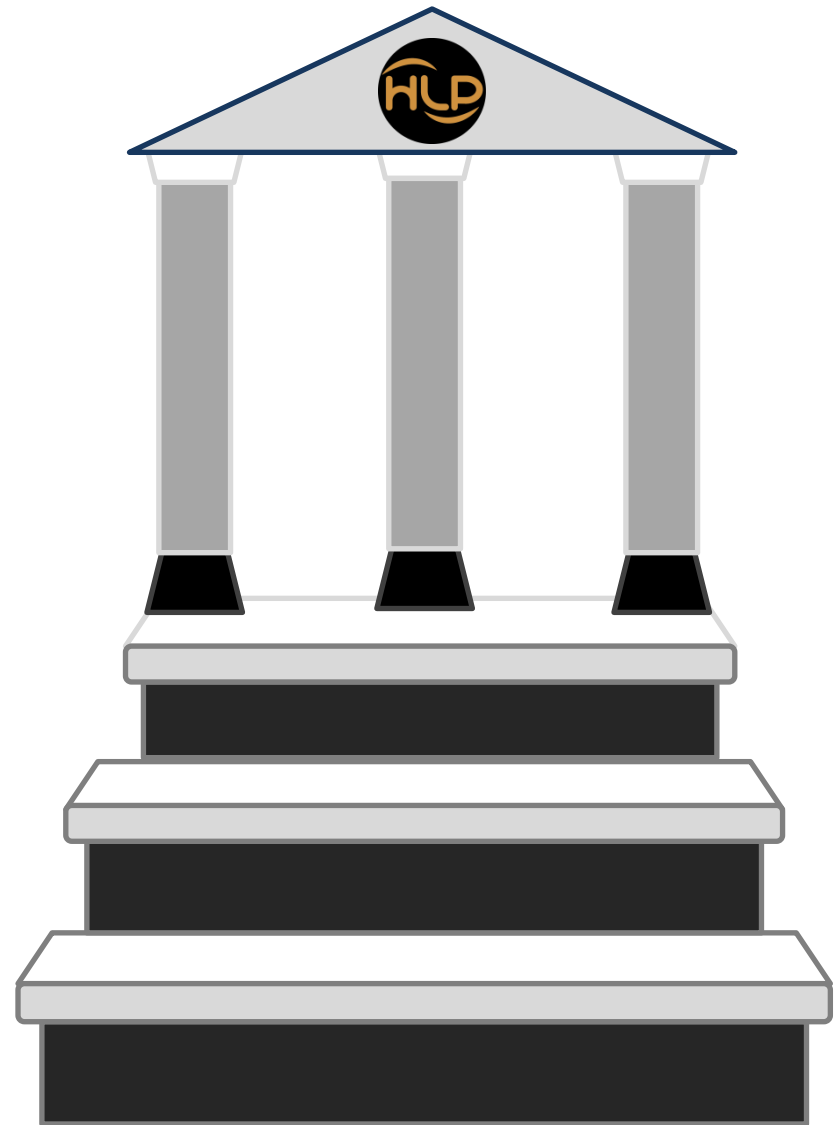


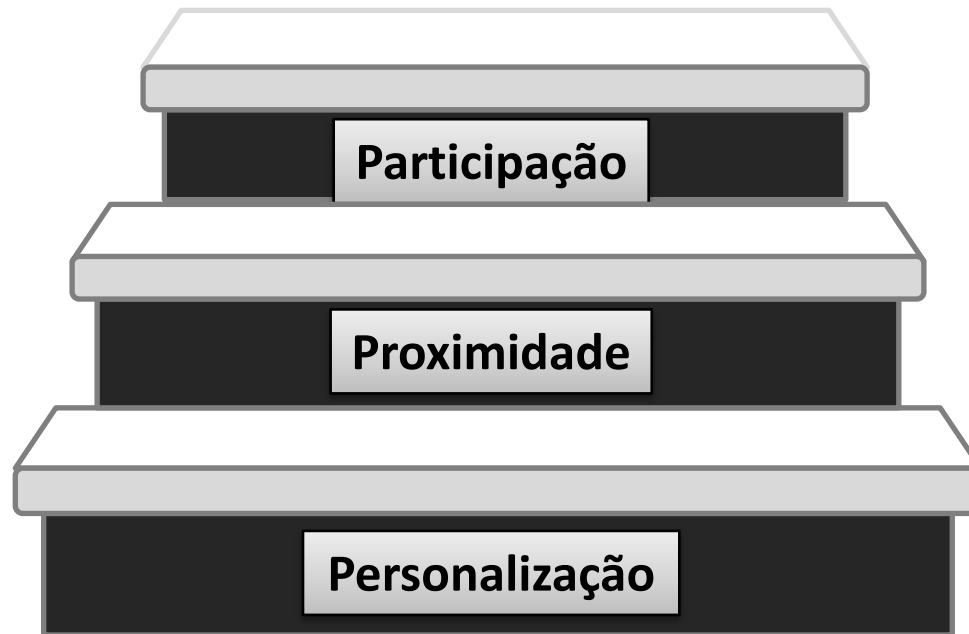
Plano Base:

Organização de
Programas e Projetos

HLPhonnyx



VALORES



VALORES

Participação:

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

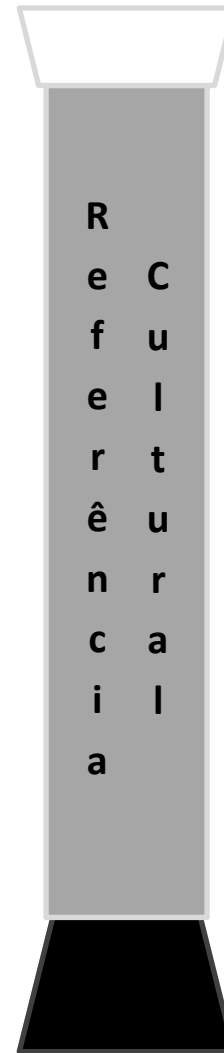
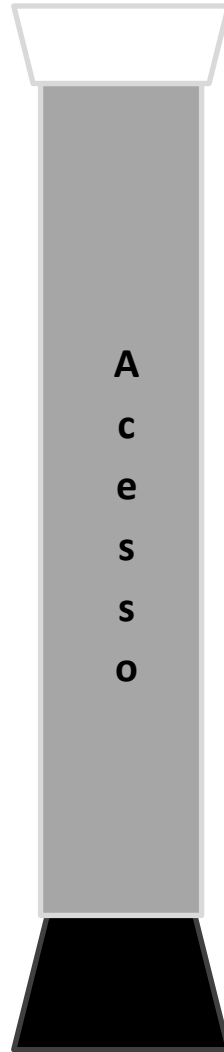
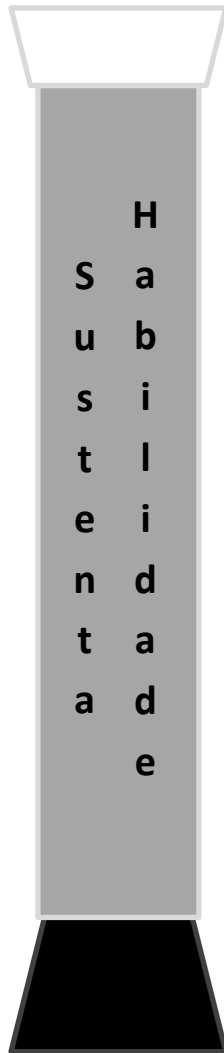
Proximidade:

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

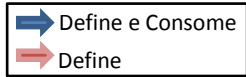
- **Ser referencia de qualidade e excelência na realização de ações onde está inserida.**

Acesso

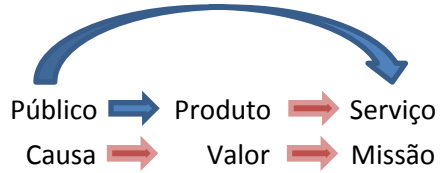
- **Garantir acesso irrestrito a interessados, direta e indiretamente.**

Desenvolvedor de Ambiente Vetorial - DAV

Legenda



Fluxo

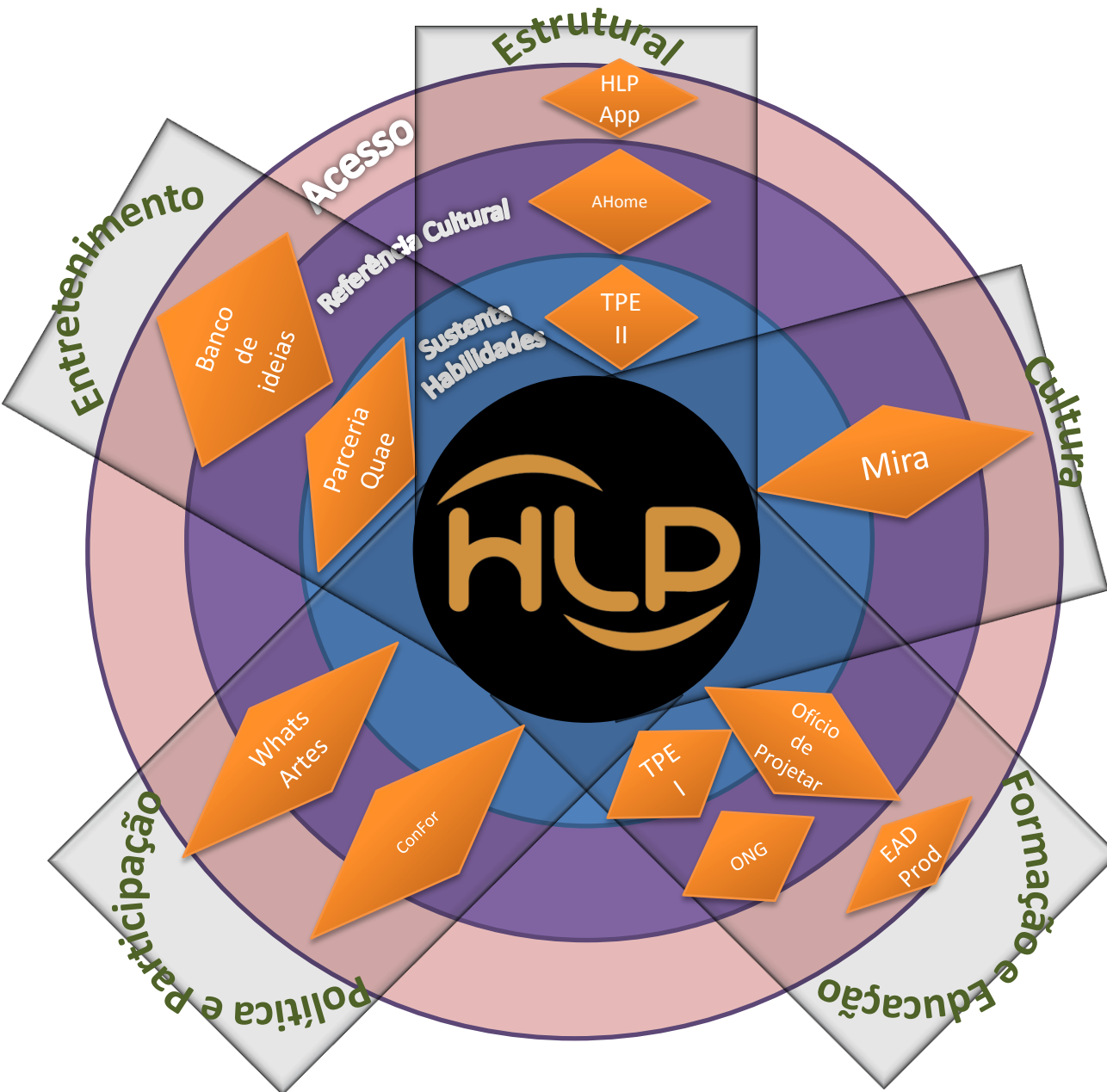


Programas

	Público (Sustenta Habilidades)	Produto (Acesso)	Serviço (Referencia Cultural)
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

Valores

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 ConFor		
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 HLP honnyx de forma a ser exemplo de gestão de entidade cultural.	HLP App Objetivo: Alternativa mobile de acesso para artistas, público e gestores aos bens e serviços da HLP
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
	TPE I	ONG	Objetivo: Capacitar realizadores e gestores culturais em PlanoBase como metodologia
Área Política e Participação	WhatsArtes	Objetivo: Congruir artistas com objetivo de realizar ações culturais em um coletivo de coletivos.	
	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.	
Área Entretenimento	Parceria Quae	Banco de ideias	Objetivo: Manter registro de práticas, saberes e fazeres garantindo os direitos autorais sobre ideários, metodologias e bens imateriais de projetos culturais.