OPORTUNIDADE
PRODUTIVIDADE
SOLIDARIEDADE
CAPACITAÇÃO
à DISTÂNCIA
OUSADIA
INOVAÇÃO
JOVEM

Projetos Agente Jovem

- **e- jovem**
  Desenvolvimento da "cultura digital" para a profissionalização de jovens do ensino médio, com ênfase nas linguagens **INGLÊS e INFORMÁTICA** (democratização das linguagens)

- **Agente Jovem de Mobilização Social**
  Projeto de PRÁTICA CIDADÃ com jovens universitários, atuando em várias áreas, no contexto do **PROTAGONISMO JUVENIL**

- **Agente Jovem de Combate à Pobreza**
  Jovens do ensino médio atuando como agentes de desenvolvimento social nas problemáticas de suas comunidades

- **Agente Jovem de Desenvolvimento no Campo**
  Jovens implementando ações com base na experiência do CRID (Centro Rural de Inclusão Digital)

Projetos Agente Jovem

- **e- jovem**

  Desenvolvimento da "cultura digital" para a profissionalização de jovens do ensino médio, com ênfase nas linguagens **INGLÊS e INFORMÁTICA** (democratização das linguagens)

  Público alvo: jovens que terminam o ensino médio e não têm acesso ao mercado de trabalho nem ao ensino superior

  Estratégia principal: ofertar **LINGUAGENS E AÇõES** atraentes que permitam ao jovem recriar perspectivas de futuro

  Operacional: projeto piloto a ser iniciado em ago/07, envolvendo 3000 jovens distribuídos em 100 unidades (laboratório de informática e sala de aula) na capital e no interior.

  Custo:estimado em R$1.000.000,00 (10 meses)

  Coordenação: SEDUC, com apoio da SECITECE

Projetos Agente Jovem

- **Agente Jovem de Mobilização Social**
  Projeto de PRÁTICA CIDADÃ com jovens universitários, atuando em várias áreas no contexto do **PROTAGONISMO JUVENIL**

  Público alvo: jovens cursando nível superior (universidade ou centros tecnológicos)

  Estratégia principal: transferência de saberes destes jovens para comunidades carentes de conhecimento, em diversas áreas

  Operacional: projeto piloto a ser iniciado em ago/07, envolvendo 100 jovens da UVA, por um período de 4 meses.

  Custo:estimado em R$ 200.000,00

  Coordenação: STDS, com apoio da SECITECE, SEDUC,

Projetos Agente Jovem

- **Agente Jovem de Combate à Pobreza**
  Jovens do ensino médio atuando como agentes de desenvolvimento social nas problemáticas de suas comunidades

  Público alvo: jovens cursando o ensino médio

  Estratégia principal: propor projetos a serem implementados com recursos do FECOP nos bairros periféricos dos diversos municípios do estado

  Operacional: projeto piloto a ser iniciado em ago/07, envolvendo 100 jovens dos bairros Pirambu e Titanzinho

  Custo: Proposto 1% do FECOP (R$200.000,00)

  Coordenação: Assessoria da Juventude

Projeto

e-JOVeM

O CEARÁ tem mais de 1.600 mil jovens (15 a 24 anos).

Todo ano 100 mil concluem o Ensino Médio, mas a maioria não tem acesso ao ensino superior nem a um emprego e ficam então mais vulneráveis à marginalidade

GRANDE OPORTUNIDADE

Mercado OFFSHORE de Tecnologia da Informação:

1. 35 bilhões US$ (2006) → cresce mais de 20% ao ano
→A Índia possui, atualmente, 48% deste mercado (16 bi U$)

2. Hoje o Brasil está na posição 15 deste mercado.
→Estudos revelam (Gratner Group, IDT) que em 2015 o Brasil estará em quarto lugar, logo abaixo da China, Índia, EUA.

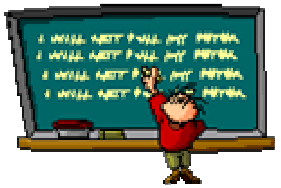
3. Este mercado "passará direto para o SUL", a menos que...

.. estejamos preparados, em especial na formação de RECURSOS HUMANOS. ***Esta é uma grande oportunidade*** *!!!*

Projeto e-JOVeM

APRENDIZAGENS - EAD

Módulo 1: Linguagens Básicas



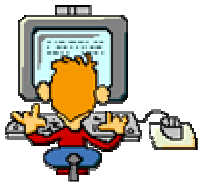
Módulo 2: Habilidades Estratégicas

Módulo 3: Prática Social

AÇÕES EMPREENDEDORAS

Ação 1: Empreendedorismo Social

Ação 2: Iniciativa Empresarial



Projeto e-JOVeM

APRENDIZAGENS - EAD

Módulo 1 (EAD): Linguagens Básicas
400 horas nas 4 Linguagens
Metodologia: Resolução de problemas

Módulo 2 (EAD): Habilidades Estratégicas
400 horas de desenvolvimento de software (programadores)
Metodologia: Formação de programadores (modelo BRASCOM)

Módulo 3 (No bairro): Prática Social
Atividade proposta e realizada pelo jovem em sua comunidade.
Metodologia: Protagonismo Juvenil

Projeto e-JOVeM

AÇÕES EMPREENDEDORAS

Ação 1: Agente Jovem de Combate à Pobreza (SOCIAL)
- Ações a serem propostas e desenvolvidas por grupos de jovens com vocação ao empreendedorismo social;
- Financiadas pelo FECOP com base de uma avaliação de sua relevância social e viabilidade técnico-operacional

Ação 2: Agente Jovem de Desenvolvimento Econômico
- Iniciativas de caráter empresarial com objetivo da criação de micro e pequenas empresas;
- Financiadas por linha de micro-crédito específica para Jovens, baseadas no paradigma da "economia solidária".

.:Fortaleza 10 de abril de 2007

cadastrar | galeria | vídeos | contato

Portal Jovem

www.portaljovem.com.br

Jovem a Mil | Oportunidades | Projetos Sociais | Olimpíadas | Fórum | Blog | Parceiros

Faça parte desse TIme, descubra como...

99/99 | **ler mais**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Donec molestie. Sed aliquam sem ut arcu. Phasellus sollicitudin. Vestibulum condimentum facilisis nulla. In hac habitasse platea dictumst. Nulla nonummy. Cras quis libero. Cras venenatis. Aliquam posuere lobortis pede.

Troca de Idéias

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Donec molestie. Sed aliquam sem ut arcu. Phasellus sollicitudin. Vestibulum condimentum facilisis nulla.

Notícias de Última hora

ver todas | imprimir

99/99/9999 | **ler mais...**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Donec molestie. Sed aliquam sem ut arcu. Phasellus sollicitudin. Vestibulum condimentum facilisis nulla. In hac habitasse platea dictumst. Nulla nonummy. Cras quis libero. Cras venenatis. Aliquam posuere lobortis pede. Nullam fringilla urna id leo. Praesent aliquet pretium erat.

99/99/9999 | **ler mais...**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Donec molestie. Sed aliquam sem ut arcu. Phasellus sollicitudin. Vestibulum condimentum facilisis nulla. In hac habitasse platea dictumst. Nulla nonummy. Cras quis libero. Cras venenatis. Aliquam posuere lobortis pede.

99/99/9999 | **ler mais...**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Donec molestie. Sed aliquam sem ut arcu.

Fale com o governador

99/99 | **ler mais**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Donec molestie. Sed aliquam sem ut arcu. Phasellus sollicitudin. Vestibulum condimentum facilisis nulla. In hac habitasse platea dictumst. Nulla nonummy.

Talento do Mês

99/99 | **ler mais**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Donec molestie. Sed aliquam sem ut arcu. Phasellus sollicitudin. Vestibulum condimentum facilisis

PROGRAMA DE METAS

METAS 1: EMERGENCIAIS

OCUPAÇÃO de milhares de jovens na perspectiva de sua realização pessoal (SER FELIZ) e profissional (PRODUZIR RENDA)

METAS 2: CURTO PRAZO

CRIAÇÃO uma "cultura" de responsabilidade social ao envolver o jovem com os Problemas, preferencialmente, de seu bairro

METAS 3: MÉDIO PRAZO

PUBLICAÇÃO de indicadores de índices de universalização do acesso à Internet, de inserção do jovem no mercado, em diversas áreas do conhecimento aplicado.

METAS 4: LONGO PRAZO

INSTALAÇÃO de uma indústria de software no Ceará, podendo estar distribuída nos municípios, articulada com empresas cearenses de TI, capaz de afetar sobremaneira o PIB do Estado, permitindo a fixação do jovem em sua cidade natal.

"O jovem carrega PÓLVORA dentre de si. No mundo moderno ela pode explodir.

Pior ainda, ela pode mofar se ele passar mediocremente pela fantástica estrada de sua adolescência;

Ou senão, ela pode ser o estopim para a sua realização humana."

Antonio Barbosa