

ESTRUTURA DO MARCO LÓGICO					
RESUMO DESCRITIVO DE OBJETIVOS	INDICADORES VERIFICÁVEIS OBJETIVAMENTE	MEIOS DE VERIFICAÇÃO	PRESSUPOSTOS RELEVANTES		
OBJETIVO SUPERIOR 1. Fomentar a produção artística/tecnológica entre os países Iberoamericanos	1.1 Que 70% dos membros (artista/pesquisadores) estejam imersos nas atividades desenvolvidas na rede colaborativa a médio prazo.	1.1 Análise dos acessos nas ferramentas virtuais; 1.2 Participação nas discussões;	1.1 Formação de grupos de trabalho;1.2 Intercâmbio entre os países membros;		
		1.3 Acompanhamento dos relatórios; 1.4 Reuniões periódicas acerca do plano de trabalho; 1.5 Ações de mapeamento da cadeia produtiva (artística/pesquisa).	1.3 Produção e difusão de obras artísticas com mediação tecnológica; 1.4 Criação de acervo virtual; 1.5 Formação de parcerias entre instituições acadêmicas e centros tecnológicos.		
OBJETIVO DO PROJETO 1. Aumentar a colaboração em rede para produção artística de dança e performance com mediação tecnológica através de um consórcio internacional entre artistas e pesquisadores. 2. Mapear os artistas e pesquisadores da dança e performance com mediação tecnológica.	1.1 Aumentar a troca de informações acerca dos processos criativos e ferramentas tecnológicas 1.2 Aumentar a difusão das obras artísticas em 60% em quatro anos 1.3 Aumentar a disponibilização de acervo e referencial teórico para 80% em quatro anos 2.1 Que 70% dos artistas tenham seus cadastros atualizados na plataforma em dois anos 2.2 Que 70% dos pesquisadores tenham seus cadastros atualizados na plataforma em dois anos	1.1 Verificação do banco de dados virtual 1.2 Acompanhamento das publicações virtuais e impressas 1.3 Balanço trimestral para identificação das atividades 1.4 Realização de pesquisas para acompanhamento das metas estipuladas 2.1 Acompanhamento do cadastro de mapeamento	1.1 Facilitar o acesso a plataforma de cadastro 1.2 Promover as obras e experimentos dos membros associados 1.3 Criar cursos e eventos de capacitação com ênfase em novas tecnologias 1.4 Difundir os benefícios da rede e a importância para a produção contemporânea em arte 1.5 Instaurar ações de curadoria para certificar os conteúdos disponibilizados. 2.1 Gerar grupos de trabalhos em cada país membro para ações de mapeamento.		

COMPONENTES			
1. Promover a investigação, exploração e aplicabilidade das TICs para o desenvolvimento de performances telemáticas, envolvendo ambiente virtual, interatividade, dança e música.	1.1 Criar laboratórios artísticos entre os países membros em dois anos;	1.1 Verificação de materiais de divulgação	1.1 Aumentar as relações interpessoais;
	1.2 Realização de workshops semestrais, sendo 70% virtuais e 30%	1.2 Acompanhamento através da plataforma virtual	1.2 Captar recursos para ajuda de custo nas ações de capacitação;
	presenciais no período integral do projeto;	1.3 Dados administrativos	1.3 Descentralizar as atividades;
	1.3 Divulgação do processo de trabalho de forma irrestrita pelo site durante o período integral do	2.1 Acompanhamento dos relatórios;	1.4 Fomentar o intercâmbio entre os
	projeto,	2.2 Reuniões periódicas acerca do plano de trabalho;	membros e instituições associadas; 2.1 Modernizar as
Produção colaborativa entre os países associados para a formação de um banco de dados que	2.1 Atualização audiovisual das produções artísticas por países, fluxo contínuo;	2.3 Verificação da plataforma;	ferramentas de comunicação da plataforma;
banco de dados que viabilize as produções artísticas da Comunidade.	2.2 Distribuições dos arquivos para o eixo curatorial, semestral;	2.4 Análise e curadoria dos eixos;	2.2 Descentralizar as ações de atualização do site;
		2.5 Acompanhamento das publicações;	2.3 Delegar metas aos
	2.3 Produção de textos conceituais a respeito das obras selecionadas nos eixos curatoriais, smestral;	3.1 Criação e acompanhamento do Plano e Trabalho;	coordenadores locais para captação de dados para o acervo;
	2.4 Criação e publicação de relatório a cerca das produções já catalogadas	3.2 Avaliação do Planejamento Estratégico;	3.1 Formação de equipe específica para captação de recursos;
	em eventos (congressos, festivais, seminários, entre outros) anualmente.	3.3 Reuniões mensais;	3.2 Criação de plano de trabalho.
	2.6 Utilização das redes sociais como ambiente de veiculação das obras e difusão dos eventos, fluxo contínuo.	3.4 Avaliação de relatórios.	3.3 Levantamento das fontes de financiamento de interesse da comunidade;
Criação de grupos técnicos para captação de recursos, promovendo a sustentabilidade da	3.1 Cooperação Técnica- Científica com países Iberoamericanos;		3.4 Criação de agenda de publicação de projetos;
Comunidade.	3.2 Captação de recursos locais pelos países membros;		3.5 Desenvolver ações que promovam a sustentabilidade da comunidade.
	3.3 Parcerias com instituições de fomento tecnológico.		
ATIVIDADES			
1.1. Apoiar a criação e difusão das artes com mediação tecnológica;	Orçamento em construção		Que 80% das comunidades focalizadas pelo programa participem
1.2 Favorecer o aperfeiçoamento			2. Que 70% dos

profissional entre os países membros;		pesquisadores recrutados estejam
1.3 Difundir as ações e obras entre os diversos		dispostos a ter uma remuneração abaixo da sua categoria
festivais, através da transmissão da performance em tempo real;		3. Que se encontrem professionais especialistas em captação de recursos
1.4 Divulgar as ações da comunidade em instituições públicas, instituições privadas, centros artísticos, entre outros;		
1.5 Propor articulação e intercâmbio fluente entre artistas, centros tecnológicos, pesquisadores, instituições de Ciências e Tecnologias;		
1.6 Fomentar a formação de platéia para as artes com mediação tecnológica;		
1.7 Fomentar a distribuição via rede de produções artísticas e tecnológicas entre os países Iberoamericanos;		
1.8 Incentivar a produção artística, dando suporte técnico e conceitual aos grupos;		
1.9 Contribuir com o registro da memória dos países envolvidos, possibilitando a documentação imagética e escrita das criações de dança articulada com as tecnologias avançadas;		
2.1 Construir e adequar um ambiente virtual que facilite a troca de informações;		
2.2 Promover workshops para investigação em dança e tecnologia;		
2.3 Fortalecer as pesquisas com ferramentas de distribuição de fluxo de dados, pela rede. Ex.: Arthron;		
2.4 Promover um ambiente de troca entre as várias instâncias		

<u></u>		
desenvolvidas no campo da dança e performance, realizadas com mediação tecnológica, ou seja, entre artistas, pesquisadores acadêmicos, entre o mercado cultural e o universo acadêmico, entre esses profissionais e as agências de fomento, as instituições de ensino, os festivais, entre outros;		
2.5 Propiciar uma bibliografia atualizada e, quando em formato de artigo, ser traduzida para as línguas portuguesa e espanhola, idiomas oficiais desse projeto;		
2.6 Elaborar programa de capacitação virtual (EAD) com ênfase em arte e tecnologias contemporâneas;		
3.1 Capacitar agentes culturais para captação de recursos;		
3.2 Desembolso de fundos para as os pesquisadores envolvidos no mapeamento dos sujeitos da arte e tecnologia;		
3.3 Estudar e desenvolver uma estrutura de rede colaborativa;		
3.4 Implementar o sistema de remuneração entre os envolvidos direto (coordenadores dos países e pesquisadores);		
3.5 Avaliar o calendário anual de atividades;		
3.6 Projetar e implementar sistema de informação;		
3.7 Identificar e contratar centros de pesquisa;		
3.8 Relatório de resultados e avaliação anual.		