

	<p>GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO <b>SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA</b> Gabinete do Secretário</p>
---	---

**ANEXO II – PLANO DE TRABALHO:  
AÇÕES E MENSURAÇÕES**

IDBRASIL CULTURA, EDUCAÇÃO E ESPORTE  
ORGANIZAÇÃO SOCIAL DE CULTURA

CONTRATO DE GESTÃO Nº 03/2021  
PERÍODO: 01/07/2021 a 30/06/2026

UGE: UPPM - UNIDADE DE PRESERVAÇÃO DO PATRIMÔNIO MUSEOLÓGICO  
REFERENTE AO MUSEU DO FUTEBOL

Rua Mauá, 51 – Luz - São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

1



Assinado com senha por LETÍCIA NASCIMENTO SANTIAGO - COORDENADORA / UPPM - 30/06/2021 às 16:44:52, VITÓRIA ROSA NEAL BOLDRIN - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 16:53:35, MARÍLIA BONAS - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 17:03:20, RENATA VIEIRA DA MOTTA - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 17:08:32 e SÉRGIO HENRIQUE SÁ LEITÃO FILHO - Secretário de Cultura e Economia Criativa / GS - 30/06/2021 às 20:12:10. Autenticado com senha por SUZY DA SILVA SANTOS - Assessor Técnico IV / UPPM - 30/06/2021 às 14:10:37. Documento Nº: 20035056-7745 - consulta à autenticidade em <https://www.documentos.spsempapel.sp.gov.br/sigaex/public/app/autenticar?n=20035056-7745>



SCECDCI202105832A



## SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO .....	3
2. QUADRO DE AÇÕES E MENSURAÇÕES - 2021 (julho a dezembro).....	5
2.1. PROGRAMA DE GESTÃO MUSEOLÓGICA - PGM .....	5
2.2. PROGRAMA DE GESTÃO DE ACERVOS - PGA .....	8
2.3. PROGRAMA DE EXPOSIÇÕES E PROGRAMAÇÃO CULTURAL – PEPC.....	9
2.4. PROGRAMA EDUCATIVO – PE .....	11
2.5. PROGRAMA DE INTEGRAÇÃO AO SISEM-SP - PSISEM.....	12
2.6. PROGRAMA DE COMUNICAÇÃO E DESENVOLVIMENTO INSTITUCIONAL – PCDI ..	12
2.7. PROGRAMA DE EDIFICAÇÕES- PED .....	13
3. QUADRO RESUMO DO PLANO DE TRABALHO DE 2021 - MUSEU DO FUTEBOL.....	14
4. PROPOSTA DE POLÍTICA DE EXPOSIÇÕES E PROGRAMAÇÃO CULTURAL - 2021 .....	17
4.1. DESCRITIVO RESUMIDO DE EXPOSIÇÕES E PROGRAMAÇÃO CULTURAL - 2021 ..	19
5. QUADRO DE AÇÕES E MENSURAÇÕES - 2022 .....	28
5.1. PROGRAMA DE GESTÃO MUSEOLÓGICA - PGM .....	28
5.2. PROGRAMA DE GESTÃO DE ACERVOS - PGA .....	33
5.3. PROGRAMA DE EXPOSIÇÕES E PROGRAMAÇÃO CULTURAL - PEPC .....	35
5.4. PROGRAMA EDUCATIVO – PE .....	39
5.5. PROGRAMA DE INTEGRAÇÃO AO SISEM-SP - PSISEM.....	43
5.6. PROGRAMA DE COMUNICAÇÃO E DESENVOLVIMENTO INSTITUCIONAL – PCDI ..	46
5.7. PROGRAMA DE EDIFICAÇÕES - PED .....	47
6. QUADRO RESUMO DO PLANO DE TRABALHO DE 2022 - MUSEU DO FUTEBOL.....	50
7. PROPOSTA DE POLÍTICA DE EXPOSIÇÕES E PROGRAMAÇÃO CULTURAL – 2022 .....	57
7.1. DESCRITIVO RESUMIDO DAS EXPOSIÇÕES E DA PROGRAMAÇÃO CULTURAL–2022 .....	59
8. QUADRO DE AÇÕES E MENSURAÇÕES - 2023 a 2026 .....	75
8.1. PROGRAMA DE GESTÃO MUSEOLÓGICA - PGM .....	75
8.2. PROGRAMA DE GESTÃO DE ACERVOS - PGA .....	79
8.3. PROGRAMA DE EXPOSIÇÕES E PROGRAMAÇÃO CULTURAL - PEPC .....	82
8.4. PROGRAMA EDUCATIVO – PE .....	86
8.5. PROGRAMA DE INTEGRAÇÃO AO SISEM-SP - PSISEM.....	89
8.6. PROGRAMA DE COMUNICAÇÃO E DESENVOLVIMENTO INSTITUCIONAL – PCDI ..	91
8.7. PROGRAMA DE EDIFICAÇÕES - PED .....	93
9. QUADRO RESUMO DO PLANO DE TRABALHO 2023 a 2026 .....	96
10. QUADRO DE AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS.....	104





## 1. APRESENTAÇÃO

Para a elaboração deste Plano de Ações e Mensurações, o IDBrasil considerou os desafios institucionais colocados pela SEC no Termo de Referência e demais informações apresentadas do edital, prevendo, especialmente:

- a) propor **modelo de governança** que reforça o compromisso do IDBrasil em estabelecer estratégias de tomadas de decisões, a partir de diálogos internos e externos, por meio da implantação do **Comitê Curatorial, Comitê Diversidades e Inclusão, Comitê Jovem, Comitê de Parceiros e Comitê Interno de Sustentabilidade**;
- b) consolidar o Museu do Futebol como referência de um **museu cidadão**, comprometido com a sociedade e o meio ambiente;
- c) planejar e produzir a **nova exposição de longa duração**, a partir dos eixos orientadores "história, cultura, emoção e diversidades";
- d) **fortalecer as ações do Centro de Referência do Futebol Brasileiro (CRFB)**, prevendo a ampliação de seus eixos de atuação e linhas de pesquisa, da acessibilidade e de sua estrutura de arquitetura digital;
- e) desenvolver programação cultural, projetos e ações que contribuam para o processo de **reflexão e tomada de consciência crítica dos públicos**;
- f) **apoiar e fortalecer as ações integradas ao SISEM-SP**, reconhecendo-o como importante instância de qualificação do campo museal, bem como atuar como agente articulador das instituições e profissionais integrantes da Rede Memória do Esporte;
- g) **qualificar o ambiente de trabalho**, de forma a torná-lo mais acessível, saudável e inclusivo;
- h) manutenção e fortalecimento de **estratégias para a captação de recursos** esustentabilidade do Museu do Futebol e de suas múltiplas ações;
- i) ampliar as formas de relacionamento e engajamento com os públicos atuais e novos públicos, por meio de **ações híbridas (presencial e virtual)**, construindo novas formas democratização do acesso às ações do museu.

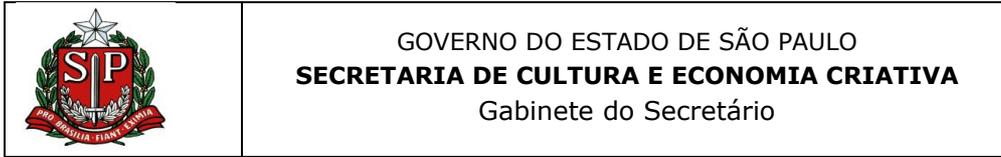
O IDBrasil entende tais desafios como prioritários para os próximos cinco anos da gestão do Museu do Futebol e, visando à consecução dos objetivos e perspectivas institucionais propostos pela SEC.

Apresentamos, a seguir, o quadro de metas do museu que norteará o cumprimento do objetivo geral dos objetivos específicos previstos no Contrato de Gestão e neste Plano de Trabalho. O desenvolvimento e o registro das ações serão feitos de maneira a facilitar seu acompanhamento e avaliação por parte da Secretaria de Cultura e Economia Criativa, dos demais órgãos fiscalizadores do Estado de São Paulo e da sociedade em geral.

Serão apresentados relatórios quadrimestrais das realizações, onde as metas realizadas abaixo de 80% do previsto para o período deverão ser justificadas e as metas realizadas acima de 20% do previsto serão comentadas. Lembrando que a somatória dos resultados quadrimestrais deverá viabilizar o alcance dos resultados anuais previstos.

A política de exposições e programação cultural será acordada entre a Organização Social, os Comitês de Orientação Artística/Cultural e a Secretaria de Cultura e Economia Criativa, por meio de sua Unidade Gestora, a partir da apresentação da "Proposta de Política de Exposições e Programação Cultural do Museu do Futebol", que determinará o foco e as diretrizes das mostras atividades propostas. Essa política será a base da



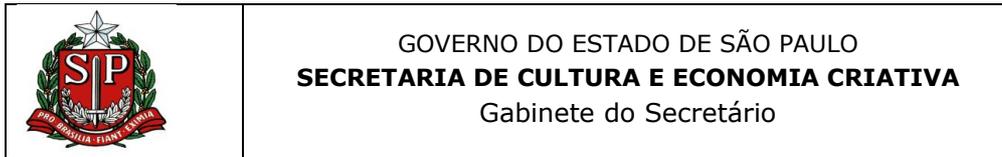


seleção das exposições e programação cultural serem anualmente realizadas no Museu, explicitadas no "Descritivo Resumido das Exposições e Programação Cultural".

Todas as ações já definidas para o próximo exercício deverão constar do presente Plano de Trabalho (seja nas metas pactuadas ou metas condicionadas). As exposições previstas deverão ser detalhadas até o quadrimestre anterior à sua realização, para aprovação da Secretaria. Caso isso não ocorra, a Unidade Gestora deve ser formalmente comunicada e, em comum acordo com a Organização Social, deverá ser pactuado novo prazo para a entrega do detalhamento.

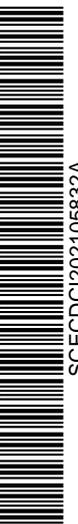
A programação deverá ser comunicada à Secretaria mensalmente, conforme cronograma pactuado com a OS, em documento modelo estabelecido pela Unidade Gestora. Caso alguma Organização Social realize, em equipamento do Estado sob sua gestão, atividade de programação que não esteja de acordo com a política aprovada pela Secretaria, estará sujeita à notificação e, em caso de reincidência, poderá ser aplicada pontuação do quadro de avaliação de resultados.





## 2. QUADRO DE AÇÕES E MENSURAÇÕES - 2021 (julho a dezembro)

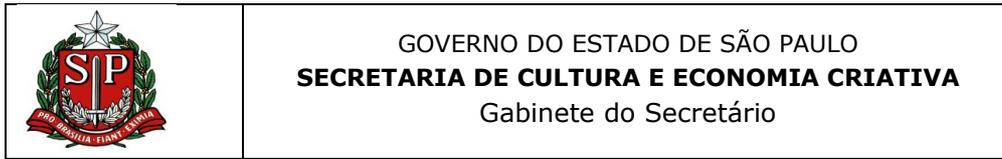
<b>2.1. PROGRAMA DE GESTÃO MUSEOLÓGICA - PGM</b>						
<b>MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES PACTUADAS (2021)</b>						
No.	Ações Pactuadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
1	Recursos financeiros captados via leis de incentivo e editais	1.1	Meta-Produto	Nº de projetos inscritos para captação de recursos via leis de incentivo, fundos setoriais, editais públicos e privados	2º Quadrim	2
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	3
					ICM	100%
		1.2	Meta-Resultado	23,2% do repasse do exercício no contrato de gestão	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	R\$1.015.000
					META ANUAL	R\$1.015.000
					ICM	100%
2	Recursos financeiros captados via geração de receita de bilheteria, cessão remunerada de uso dos espaços	2.1	Meta-Resultado	15,6% do repasse do exercício do contrato de gestão	2º Quadrim	R\$197.726
					3º Quadrim	R\$486.278
					META ANUAL	R\$684.004
					ICM	100%
3	Pesquisas de Público – Índices de satisfação do público geral	3.1	Meta-Resultado	Índice de satisfação = ou > 80%	2º Quadrim	= ou > 80%
					3º Quadrim	= ou > 80%
					META ANUAL	= ou > 80%
					ICM %	100%
4	Pesquisas de Público – Índices de satisfação do público com palestras, oficinas e cursos	4.1	Meta-Resultado	Índice de satisfação = ou > 80%	2º Quadrim	= ou > 80%
					3º Quadrim	= ou > 80%
					META ANUAL	= ou > 80%
					ICM %	100%
5	Captação de doações - pessoas físicas	5.1	Meta-Produto	Aplicação de pesquisa junto a pessoas que já doaram ao Museu para mensuração do potencial /motivação para novas doações	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%



	<p><b>GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO</b>  <b>SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA</b>  Gabinete do Secretário</p>
---	--

		5.2	Meta-Produto	Implantação de doação por meio de Pix e/ou cartão de crédito	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
		5.3	Meta-Produto	Realizar campanha de doação por meio de lei de incentivo e doação direta	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
6	Gestão de Recursos Humanos	6.1	Meta-Produto	Censo Diversidades entregue	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
		6.2	Meta-Produto	Encontro de Escuta dos funcionários realizado	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
7	Projeto Conviver	7.1	Meta-Produto	Nº de encontros realizados com equipe IDBrasil e terceirizados	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
		7.2	Meta-Resultado	Nº mínimo de participantes no encontro do Projeto Conviver	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	10
					META ANUAL	10
					ICM	100%
8	Comitê de Parceiros	8.1	Meta-Produto	Comitê criado e implantado	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
9	Comitê Curatorial	9.1	Meta-Produto	Comitê criado e implantado	2º Quadrim	1
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%



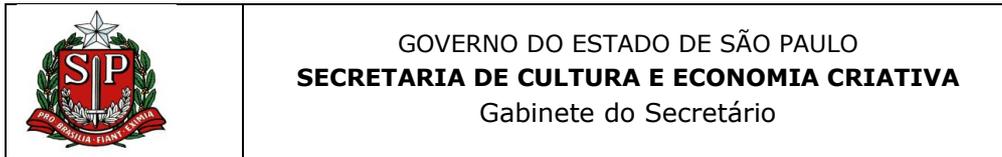


10	Comitê Interno de Sustentabilidade	10.1	Meta-Produto	Comitê criado e implantado	2º Quadrim	
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
11	Planejamento Estratégico	11.1	Meta-Produto	Documento entregue	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
12	Elaboração e Implantação do Plano de arquivamento de documentos digitais	12.1	Meta-Produto	Entrega de Política de arquivamento de documentos digitais	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
13	Avaliação do Nível de Maturidade Digital	13.1	Meta-Produto	Diagnóstico do Nível de Maturidade Digital	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
14	Pesquisa de satisfação de público virtual	14.1	Meta-Resultado	Pesquisa desenvolvida	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%

## 2.1. PROGRAMA DE GESTÃO MUSEOLÓGICA - PGM MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES CONDICIONADAS (2011)

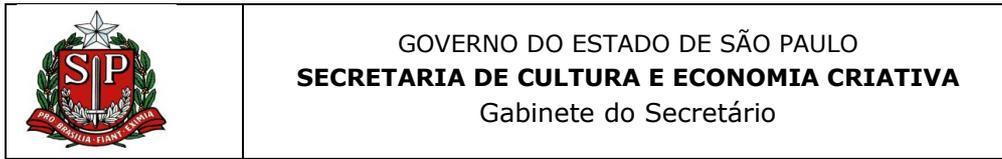
No.	Ações Pactuadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
15	Ações de saúde, bem estar e ergonomia funcionais	15.1	Meta-Produto	Número de ações de saúde, bem estar e ergonomia oferecidas aos funcionários	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%





<b>2.2 PROGRAMA DE GESTÃO DE ACERVOS - PGA</b>						
<b>MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES PACTUADAS (2021)</b>						
No.	Ações Pactuadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
16	Editatona Wiki-Fut [VIRTUAL]	16.1	Meta-Produto	Quantidade de eventos realizados	2º Quadrim	1
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	2
					ICM	100%
		16.2	Dado Extra	Nº de público virtual - participação	2º Quadrim	
					3º Quadrim	
		ANUAL				
17	Produção de artigos e outros conteúdos multimídia no site do Museu e/ou em sites e publicações de terceiros	17.1	Meta-Produto	Nº de artigos produzidos	2º Quadrim	1
					3º Quadrim	2
					META ANUAL	3
					ICM	100%
18	Projeto de Pesquisa "Diversidades em Campo: Futebol LGBT+"	18.1	Meta-Produto	Nº mínimo de referências mapeadas	2º Quadrim	3
					3º Quadrim	5
					META ANUAL	8
					ICM	100%
		18.2	Meta-Produto	Nº mínimo de itens coletados/produzidos publicados no Banco de Dados	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	15
		META ANUAL	15			
		ICM	100%			
19	Edital de pesquisa	19.1	Meta-Produto	Criação do comitê de orientação	2º Quadrim	1
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
		19.2	Meta-Produto	Seleção das coleções - base de pesquisa	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
				ICM	100%	
		19.3	Meta-Produto	Edital elaborado	2º Quadrim	-
3º Quadrim	1					
		META ANUAL	1			
		ICM	100%			
20	Projeto de Pesquisa "Protagonismo Negro no Futebol"	20.1	Meta-Produto	Nº de entrevistas da exposição Tempo de Reação transcritas e catalogadas	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	3
					META ANUAL	3
					ICM	100%





		20.2	Meta-Produto	Nº de itens da exposição Tempo de Reação catalogados e publicados no Banco de Dados	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	50
					META ANUAL	50
					ICM	100%
		20.3	Meta-Produto	Nº de entrevistas realizadas com especialistas	2º Quadrim	1
					3º Quadrim	2
					META ANUAL	3
					ICM	100%
21	Acervos Digitais em Rede	21.1	Meta-Produto	Seleção de itens do acervo para compartilhamento com códigos abertos na plataforma Wiki	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%

### 2.3 PROGRAMA DE EXPOSIÇÕES E PROGRAMAÇÃO CULTURAL – PEPC MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES PACTUADAS (2021)

No.	Ações Pactuadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
22	Recebimento de visitantes presenciais no museu	22.1	Meta-Resultado	Nº de público presencial recebido	2º Quadrim	26.235
					3º Quadrim	67.565
					META ANUAL	93.800
					ICM	100%
23	Realização de eventos de Programação Cultural: Arquibancada Nerd [Virtual]	23.1	Meta-Produto	Nº mínimo de eventos realizados	2º Quadrim	4
					3º Quadrim	8
					META ANUAL	12
					ICM	100%
		23.2	Dado Extra	Nº de público virtual - participação	2º Quadrim	
					3º Quadrim	
ANUAL						
24	Planejamento do Projeto da Nova Exposição de Longa Duração	24.1	Meta-Produto	Pré-projeto entregue	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
25	Jornada do Patrimônio [Virtual]	25.1	Meta-Produto	Nº mínimo de eventos realizados	2º Quadrim	1
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
		25.2	Dado Extra	Nº de público virtual - participação	2º Quadrim	
					3º Quadrim	
ANUAL						

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

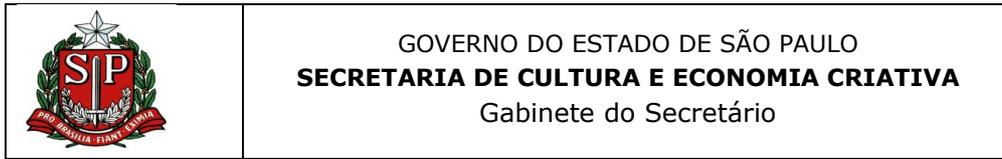
PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

9

Assinado com senha por LETÍCIA NASCIMENTO SANTIAGO - COORDENADORA / UPPM - 30/06/2021 às 16:44:52, VITÓRIA ROSA NEAL BOLDRIN - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 16:53:35, MARÍLIA BONAS - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 17:03:20, RENATA VIEIRA DA MOTTA - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 17:08:32 e SÉRGIO HENRIQUE SÁ LEITÃO FILHO - Secretário de Cultura e Economia Criativa / GS - 30/06/2021 às 20:12:10. Autenticado com senha por SUZY DA SILVA SANTOS - Assessor Técnico IV / UPPM - 30/06/2021 às 14:10:37. Documento Nº: 20035056-7745 - consulta à autenticidade em <https://www.documentos.spsempapel.sp.gov.br/sigaex/public/app/autenticar?n=20035056-7745>



SCECDCI202105832A



26	Territórios do Futebol [Virtual]	26.1	Meta-Produto	Nº mínimo de eventos realizados	2º Quadrim	1		
					3º Quadrim	1		
					META ANUAL	2		
					ICM	100%		
27	Exposição virtual na Plataforma Google Arts& Culture e/ou similares	27	Meta-Produto	Quantidade de exposições realizadas	2º Quadrim	-		
					3º Quadrim	1		
					META ANUAL	1		
		ICM	100%					
		28	Realização de eventos de Programação Cultural: Olimpíadas [Virtual]	28.1	Meta-Produto	Nº mínimo de eventos realizados	2º Quadrim	2
							3º Quadrim	-
				META ANUAL	2			
				ICM	100%			
29	Realização de eventos de Programação Cultural: encontro de colecionadores (figurinhas, camisas de futebol, outros colecionáveis ligados ao futebol) [Virtual]	29.1	Meta-Produto	Nº mínimo de eventos realizados	2º Quadrim	1		
					3º Quadrim	1		
					META ANUAL	2		
ICM	100%							
29.2	Dado Extra	Nº de público virtual - participação	2º Quadrim					
			3º Quadrim					
			ANUAL					

### 2.3 PROGRAMA DE EXPOSIÇÕES E PROGRAMAÇÃO CULTURAL - PEPC MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES CONDICIONADAS (2021)

No.	Ações Condicionadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
30	Exposição Itinerante Internacional "Museu do Futebol Na Área"	30.1	Meta-Produto	Exposição realizada	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
31	Acessibilização das Exposições Virtuais da	31.1	Meta-Produto	Nº de exposições virtuais traduzidas	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1

Rua Mauá, 51 – Luz - São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

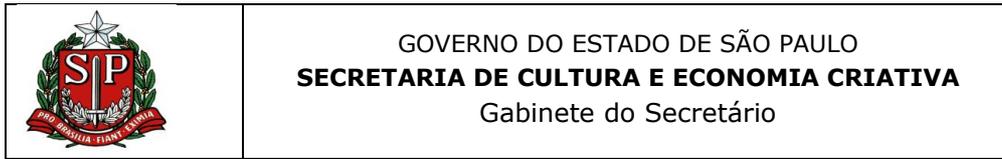
10



Assinado com senha por LETÍCIA NASCIMENTO SANTIAGO - COORDENADORA / UPPM - 30/06/2021 às 16:44:52, VITÓRIA ROSA NEAL BOLDRIN - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 16:53:35, MARÍLIA BONAS - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 17:03:20, RENATA VIEIRA DA MOTTA - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 17:08:32 e SÉRGIO HENRIQUE SÁ LEITÃO FILHO - Secretário de Cultura e Economia Criativa / GS - 30/06/2021 às 20:12:10. Autenticado com senha por SUZY DA SILVA SANTOS - Assessor Técnico IV / UPPM - 30/06/2021 às 14:10:37. Documento Nº: 20035056-7745 - consulta à autenticidade em <https://www.documentos.spsempapel.sp.gov.br/sigaex/public/app/autenticar?n=20035056-7745>



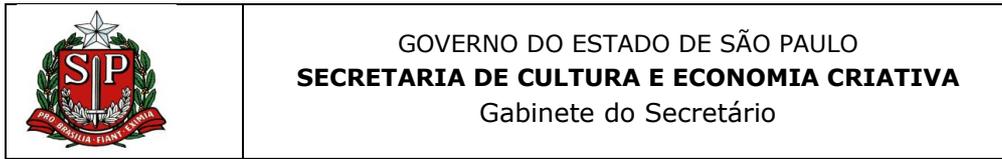
SCECDC:202105832A



	plataforma Google Arts& Culture (libras/inglês /espanhol)	META ANUAL	1
		ICM	100%

2.4 PROGRAMA EDUCATIVO – PE						
MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES PACTUADAS (2021)						
No.	Ações Pactuadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
32	Projeto Interações Educativas [Virtual]	32.1	Meta-Produto	Nº mínimo de visitas educativas on-line	2º Quadrim	40
					3º Quadrim	100
					META ANUAL	140
					ICM	100%
33	Projeto Revivendo Memórias #emcasa [Virtual]	33.1	Meta-Produto	Nº mínimo de encontros educativos on-line	2º Quadrim	60
					3º Quadrim	120
					META ANUAL	180
					ICM	100%
34	Atividades, dinâmicas e jogos para o público virtual	34.1	Meta-Produto	Quantidade mínima de novas atividades oferecidas no site	2º Quadrim	4
					3º Quadrim	8
					META ANUAL	12
					ICM	100%
35	Espaço Dente de Leite [Virtual]	35.1	Meta-Produto	Nº mínimo de atividades educativas oferecidas	2º Quadrim	2
					3º Quadrim	4
					META ANUAL	6
					ICM	100%
36	II Simpósio Revivendo Memórias [Virtual]	36.1	Meta-Produto	Quantidade de eventos realizados	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
		36.2	Dado Extra	Nº de público virtual - participação	2º Quadrim	
					3º Quadrim	
37	Projeto Educativo na Praça	37.1	Meta-Resultado	Pesquisa de perfil de público e levantamento de temas de interesse dos frequentadores da Praça Charles Miller	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
38	Comitê Jovem	38.1	Meta-Produto	Publicação do edital para seleção da	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1





				primeira turma de residência em 2022	META ANUAL	1
					ICM	100%
39	Materiais para apoio didático à comunidade escolar	39.1	Meta-Produto	Elaboração de material didático em formato digital	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
40	Concepção e organização do livro "Diálogos em Campo: Experiências educativas em tempos de pandemia"	41.1	Meta-Produto	Livro publicado	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%

## 2.5 PROGRAMA DE INTEGRAÇÃO AO SISEM-SP - PSISEM

### MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES PACTUADAS (2021)

No.	Ações Pactuadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
41	Workshop de captação de recursos	41.1	Meta-Produto	Nº de eventos realizados	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
	[Virtual]	41.2	Dado Extra	Nº de público virtual-participação	META ANUAL	1
					ICM	100%
42	Parceria com a Representação Regional do SISEM	42.1	Meta-Produto	Parceria firmada	2º Quadrim	1
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%

## 2.6 PROGRAMA DE COMUNICAÇÃO E DESENVOLVIMENTO

### INSTITUCIONAL – PCDI

### MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES PACTUADAS (2021)

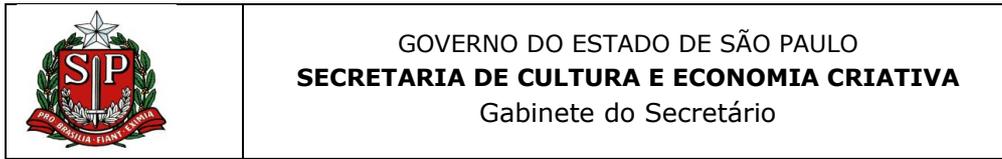
No.	Ações Pactuadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
43	Canais de comunicação com os diversos segmentos de público	43.1	Meta-Resultado	Nº mínimo de visitantes virtuais únicos no site	2º Quadrim	40.000
					3º Quadrim	60.000
		43.2	Meta-	Nº mínimo de	META ANUAL	100.000
					ICM	100%
				2º Quadrim	3.500	

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

12





			Resultado	novos seguidores nas mídias sociais	3º Quadrim	7.000
					META ANUAL	10.500
					ICM	100%
		43.3	Meta-Produto	Nº mínimo de posts publicados	2º Quadrim	320
					3º Quadrim	620
					META ANUAL	940
					ICM	100%
44	Ações com influenciadores	44.1	Meta-Produto	Ações realizadas	2º Quadrim	1
					3º Quadrim	2
					META ANUAL	3
					ICM	100%
45	Inserções na mídia	45.1	Meta-Resultado	Nº mínimo de inserções na mídia	2º Quadrim	360
					3º Quadrim	720
					META ANUAL	1.080
					ICM	100%
46	Módulo Educativo no site do Museu do Futebol	46.1	Meta-Produto	Módulo implementado	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
47	Elaboração do Plano de Comunicação do CRFB	47.1	Meta-Produto	Plano elaborado	2º Quadrim	1
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
48	Desenvolvimento Institucional a partir de parcerias com organizações	48.1	Meta-Produto	Nº mínimo de novas parcerias estabelecidas com organizações nacionais	2º Quadrim	3
					3º Quadrim	2
		48.2	Meta-Produto	Nº mínimo de novas parcerias estabelecidas com organizações internacionais	META ANUAL	5
					ICM	100%
				2º Quadrim	-	
				3º Quadrim	1	
				META ANUAL	1	
				ICM	100%	

## 2.7 PROGRAMA DE EDIFICAÇÕES- PED

### MUSEU DO FUTEBOL- AÇÕES PACTUADAS (2021)

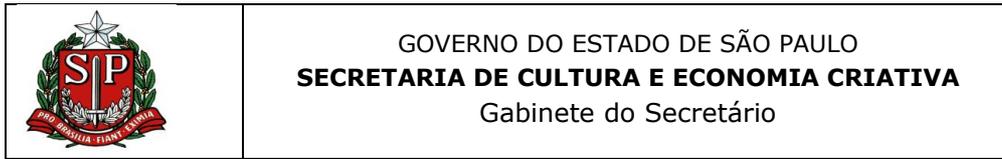
No.	Ações Pactuadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
49	Atualização do Plano de Emergência para inclusão do Gerenciamento de Risco de	49.1	Meta-Produto	Plano atualizado	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
		49.2	Meta-Produto	Treinamento da	META ANUAL	1
					ICM	100%
				2º Quadrim	-	

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

13





	Incêndio			equipe	3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
50	Implantação de biblioteca técnica sobre todos os equipamentos	50.1	Meta-Produto	Biblioteca criada	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
51	Elaboração e Implantação dos KPI's de manutenção	51.1	Meta-Produto	KPI's implantados	2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%

### 3. QUADRO RESUMO DO PLANO DE TRABALHO DE 2021 - MUSEU DO FUTEBOL

Para 2021, o Plano de Trabalho referente à gestão do Museu do Futebol prevê a realização de 62 mensurações de produtos e resultados, pactuadas em 48 ações, conforme quadro abaixo:

Metas - Produto	Total Previsto Anual
1. Recursos financeiros captados via leis de incentivo e editais - Nº de projetos inscritos para captação de recursos via leis de incentivo, fundos setoriais, editais públicos e privados	3
2. Captação de doações - pessoas físicas - Aplicação de pesquisa junto a pessoas que já doaram ao Museu para mensuração do potencial /motivação para novas doações	1
3. Captação de doações - pessoas físicas - Implantação de doação por meio de Pix e/ou cartão de crédito	1
4. Captação de doações - pessoas físicas - Realizar campanha de doação por meio de lei de incentivo e doação direta	1
5. Gestão de Recursos Humanos - Censo Diversidades entregue	1
6. Gestão de Recursos Humanos - Encontro de Escuta dos funcionários realizado	1
7. Projeto Conviver - Número de encontros realizados com equipe IDBrasil e terceirizados	1
8. Comitê de Parceiros - Comitê criado e implantado	1
9. Comitê Curatorial - Comitê criado e implantado	1
10. Comitê Interno de Sustentabilidade - Comitê criado e implantado	1

Rua Mauá, 51 - Luz - São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

14





Metas - Produto	Total Previsto Anual
11. Planejamento Estratégico - Documento entregue	1
12. Elaboração e Implantação do Plano de arquivamento de documentos digitais - Entrega de Política de arquivamento de documentos digitais	1
13. Avaliação do Nível de Maturidade Digital - Diagnóstico do Nível de Maturidade Digital	1
14. Editatona Wiki-Fut[Virtual] - Quantidade de eventos realizados	2
15. Produção de artigos e outros conteúdos multimídia no site do Museu e/ou em sites e publicações de terceiros - ° de artigos produzidos	3
16. Projeto de Pesquisa "Diversidades em Campo: Futebol LGBT+" - N° mínimo de referências mapeadas	8
17. Projeto de Pesquisa "Diversidades em Campo: Futebol LGBT+" - N° mínimo de itens coletados/produzidos publicados no Banco de Dados	15
18. Edital de pesquisa - Criação do comitê de orientação	1
19. Edital de pesquisa - Seleção das coleções - base de pesquisa	1
20. Edital de pesquisa - Edital elaborado	1
21. Projeto de Pesquisa "Protagonismo Negro no Futebol" - N° de entrevistas da exposição Tempo de Reação transcritas e catalogadas	3
22. Projeto de Pesquisa "Protagonismo Negro no Futebol" - N° de itens da exposição Tempo de Reação catalogados e publicados no Banco de Dados	50
23. Projeto de Pesquisa "Protagonismo Negro no Futebol" - N° de entrevistas realizadas com especialistas	3
24. Acervos Digitais em Rede - Seleção de itens do acervo para compartilhamento com códigos abertos na plataforma Wiki	1
25. Realização de eventos de Programação Cultural: Arquibancada Nerd [Virtual] - N° mínimo de eventos realizados	12
26. Planejamento do Projeto da Nova Exposição de Longa Duração - Pré-Projeto entregue	1
27. Jornada do Patrimônio [Virtual] - N° mínimo de eventos realizados	1
28. Territórios do Futebol [Virtual] - N° mínimo de eventos realizados	2
29. Exposição virtual na Plataforma Google Arts& Culture e/ou similares - Quantidade de exposições realizadas	1
30. Realização de eventos de Programação Cultural: Olimpíadas [Virtual] - N° mínimo de eventos realizados	2

Rua Mauá, 51 - Luz - São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

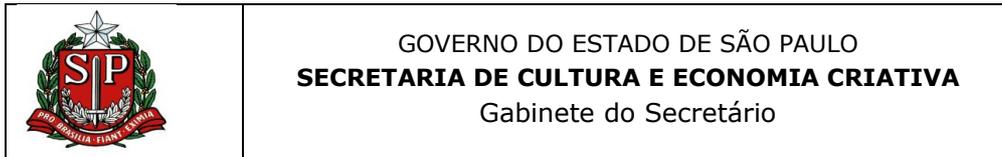
15



SCECDCI202105832A



Assinado com senha por LETÍCIA NASCIMENTO SANTIAGO - COORDENADORA / UPPM - 30/06/2021 às 16:44:52, VITÓRIA ROSA NEAL BOLDRIN - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 16:53:35, MARÍLIA BONAS - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 17:03:20, RENATA VIEIRA DA MOTTA - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 17:08:32 e SÉRGIO HENRIQUE SÁ LEITÃO FILHO - Secretário de Cultura e Economia Criativa / GS - 30/06/2021 às 20:12:10. Autenticado com senha por SUZY DA SILVA SANTOS - Assessor Técnico IV / UPPM - 30/06/2021 às 14:10:37. Documento Nº: 20035056-7745 - consulta à autenticidade em <https://www.documentos.spsempapel.sp.gov.br/signaex/public/app/autenticar?n=20035056-7745>

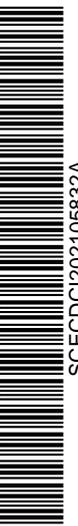


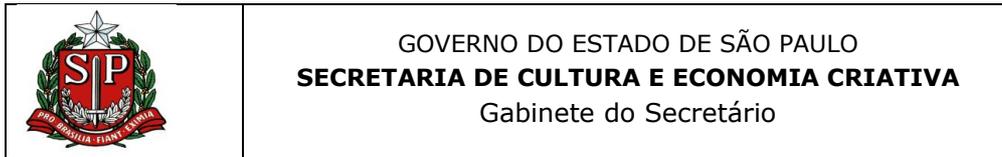
Metas - Produto	Total Previsto Anual
31. Realização de eventos de Programação Cultural: encontro de colecionadores (figurinhas, camisas de futebol, outros colecionáveis ligados ao futebol) [Virtual] - N° mínimo de eventos realizados	2
32. Projeto Interações Educativas [Virtual] - N° mínimo de visitas educativas on-line	140
33. Projeto Revivendo Memórias #emcasa [Virtual] - N° mínimo de encontros educativos on-line	180
34. Atividades, dinâmicas e jogos para o público virtual - Quantidade mínima de novas atividades oferecidas no site	12
35. Espaço Dente de Leite [Virtual] - N° mínimo de atividades educativas oferecidas	6
36. II Simpósio Revivendo Memórias [Virtual] - Quantidade de eventos realizados	1
37. Comitê Jovem - Publicação do edital para seleção da primeira turma de residência em 2022	1
38. Materiais para apoio didático à comunidade escolar - Elaboração de material didático em formato digital	1
39. Concepção e organização do livro "Diálogos em Campos: experiências educativas em tempos da pandemia" - Livro publicado	1
40. Workshop de captação de recursos [Virtual] - N° de eventos realizados	1
41. Parceria com a Representação Regional do SISEM - Parceria firmada	1
42. Canais de comunicação com os diversos segmentos de público - N° mínimo de posts publicados	940
43. Ações com influenciadores - Ações realizadas	3
44. Módulo Educativo no site do Museu do Futebol - Módulo implementado	1
45. Elaboração do Plano de Comunicação do CRFB - Plano elaborado	1
46. Desenvolvimento Institucional a partir de parcerias com organizações - N° mínimo de novas parcerias estabelecidas com organizações nacionais	5
47. Desenvolvimento Institucional a partir de parcerias com organizações - N° mínimo de novas parcerias estabelecidas com organizações internacionais	1
48. Atualização do Plano de Emergência para inclusão do Gerenciamento de Risco de Incêndio - Plano atualizado	1
49. Atualização do Plano de Emergência para inclusão do Gerenciamento de Risco de Incêndio - Treinamento da equipe	1
50. Implementação de Biblioteca técnica sobre os equipamentos - Biblioteca criada	1

Rua Mauá, 51 - Luz - São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

16





Metas - Produto	Total Previsto Anual
51. Elaboração e Implantação dos KPI de manutenção – KPI's implantados	1

Metas - Resultado	Total Previsto Anual
1. Recursos financeiros captados via leis de incentivo e editais – 23,2% do repasse do exercício no contrato de gestão	R\$ 1.015.000
2. Recursos financeiros captados via geração de receita de bilheteria, cessão remunerada de uso dos espaços – 15,6% do repasse do exercício do contrato de gestão	R\$ 684.004
3. Pesquisas de Público – Índices de satisfação do público geral - Índice de satisfação = ou > 80%	= ou > 80%
4. Pesquisas de Público – Índices de satisfação do público com palestras, oficinas e cursos - Índice de satisfação = ou > 80%	= ou > 80%
5. Projeto Conviver - Nº mínimo de participantes no encontro do Projeto Conviver	10
6. Pesquisa de satisfação de público virtual – Pesquisa desenvolvida	1
7. Recebimento de visitantes presenciais no museu - Nº de público presencial recebido	93.800
8. Projeto Educativo na Praça - Pesquisa de perfil de público e levantamento de temas de interesse dos frequentadores da Praça Charles Miller	1
9. Canais de comunicação com os diversos segmentos de público - Nº mínimo de visitantes virtuais únicos no site	100.000
10. Canais de comunicação com os diversos segmentos de público - Nº mínimo de novos seguidores nas mídias sociais	10.500
11. Inserções na mídia - Nº mínimo de inserções na mídia	1.080

Espera-se também, no ano de 2021, a realização de outras 3 ações condicionadas à captação de recursos adicionais.

#### 4. PROPOSTA DE POLÍTICA DE EXPOSIÇÕES E PROGRAMAÇÃO CULTURAL - 2021

A proposta do IDBrasil para a Política de Exposições e Programação Cultural do Museu do Futebol para o novo ciclo de gestão (2021 a 2026) é balizada por importantes mudanças: **o novo Pacaembu**, sob gestão privada do Consórcio Allegra desde janeiro de 2020; o desafio de desenvolver uma **nova exposição de longa duração** e o de consolidar um novo modelo de **museu híbrido**, cujas exposições e programação sejam

Rua Mauá, 51 – Luz - São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

17





GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO  
**SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA**  
Gabinete do Secretário

complementarmente concebidas para públicos presenciais e virtuais. Os novos meios de relacionamento com os públicos, e as dimensões da **acessibilidade, diversidade e sustentabilidade**, apresentadas no Edital na forma de nove desafios, são transversais nesta proposta.

Destaca-se também a dedicação em oferecer uma programação que consolide o Museu do Futebol como instituição socialmente engajada e plural, na perspectiva de um **museu cidadão**, assumindo sua função social e participando ativamente da vida pública, proporcionando em suas ações culturais espaços democráticos de escuta, reflexão e diálogo aos desafios de mudança que se colocam para os museus na atualidade.

### **Diretrizes da Política**

A Política de Exposições e Programação Cultural do Museu do Futebol para período 2021-2026 foi definida a partir de oito diretrizes:

1. **Museu híbrido** - As exposições e os eventos terão uma grade híbrida — presencial (quando possível) e virtual —, mesmo após a normalização da situação sanitária provocada pela pandemia. As exposições virtuais devem ser autônomas, não somente um simulacro da experiência presencial, com conteúdos pensados para o contexto digital e trazendo sempre que possível materiais complementares. Os eventos em plataformas digitais irão visar sobretudo o alcance de públicos de outros estados e países.
2. **Sustentabilidade e parcerias** - As exposições e os eventos, pelo alcance e visibilidade de que dispõem, vão continuar a ser um dos principais veículos para a mobilização, diversificação e fidelização de públicos e articulação de parcerias, e, para isso, devem prezar pelo planejamento antecipado, possibilidade de adaptação ou flexibilização para atender, quando pertinente e possível, expectativas e projetos dos parceiros.
3. **Processos participativos** - Atendendo às Diretrizes 1 e 2 da UPPM, os projetos de exposições e eventos devem privilegiar processos participativos, com instâncias que reúnam não apenas equipe interna do museu, mas especialistas e outros integrantes da sociedade civil. Para o aprimoramento da gestão técnica, será criada a Assessoria Museológica, que proporcionará melhor integração entre os núcleos técnicos e demais setores da organização e, portanto, maior transversalidade nos processos de pesquisa, preservação e comunicação do patrimônio. De modo a tornar cada vez mais orgânico e transparente o processo participativo na concepção e desenvolvimento da programação cultural e das exposições, o IDBrasil atuará por meio de um Comitê Curatorial, nova instância executiva indicada no organograma da OS (e anteriormente detalhada no Programa de Gestão Museológica).
4. **Acessibilidade** - As exposições e os eventos devem ser planejados para serem acessíveis a diversos públicos, com atenção especial à inclusão de pessoas com deficiência e tendo em vista, também, estrangeiros. Essa diretriz, além de atender à Política Cultural da SEC, à Diretriz 3 da UPPM e aos Desafios 4 e 5 do Edital de Chamamento, está em linha com um dos principais valores do IDBrasil e do Museu do Futebol.





5. **Saúde e bem-estar** se tornaram dimensões centrais no contexto da pandemia em que vivemos. Serão propostas ações na área interna do museu e na Praça Charles Miller, voltadas para o bem-estar físico e emocional dos públicos.
6. **Monitoramento e avaliação de públicos** - O IDBrasil vai aprimorar suas ferramentas e processos de avaliação e monitoramento de público, presencial e virtual, que devem ser aplicados ao maior número possível de eventos e exposições. Especialmente para as atividades em plataformas digitais, deverá ser criado um sistema de pesquisa para conhecer o perfil, a satisfação e outros indicadores desse novo e multilocalizado público.
7. **Apoiar a cadeia econômica da cultura** por meio do desenvolvimento de ações, articulando, sempre que possível, redes de produtores, coletivos, associações e comunidades ligadas à temática do Museu do Futebol e seu território de atuação.
8. **Integrar-se a eventos da rede de Museus da SEC e redes temáticas de museus**, como a Rede Memória e Esporte, fortalecendo as ações conjuntas e possibilitando maior visibilidade do campo museológico paulista e nacional. Esse item atende a Diretriz 4 da UPPM e alinha-se ao compromisso do IDBrasil com a Política Cultural da SEC.

#### **Articulação dos eixos temáticos com as ações propostas**

Conforme apresentado no Programa de Gestão de Acervos, propõe-se a constituição de quatro eixos e suas respectivas linhas temáticas, a partir das quais serão organizados os projetos de pesquisa e articulados com as exposições temporárias, virtuais, itinerantes e eventos da programação cultural a serem realizados no período 2021-2026:

- **Futebóis** - Diversidades e acessibilidade, protagonismo negro no futebol.
- **Futebol Feminino** - A história, o presente e o futuro das mulheres no futebol.
- **Territórios do Futebol** - Grupos sociais, modalidades e espaços diversos por onde essas relações se estabelecem.
- **Clubes e cadeias de valor** - Organizações, campeonatos e linguagens que perpassam e conectam a cadeia de valores econômicos e simbólicos do futebol aos seus públicos.

#### **4.1 DESCRITIVO RESUMIDO DE EXPOSIÇÕES E PROGRAMAÇÃO CULTURAL - 2021**

##### **EXPOSIÇÃO TEMPORÁRIA**

Estará vigente de 19 de junho a 21 de novembro de 2021 a exposição temporária **“Tempo de Reação - 100 anos do goleiro Barbosa”**, que tem o goleiro Moacyr Barbosa como principal homenageado, articulando sua história com a causa antirracista. Outros goleiros e as características próprias dessa função no jogo também serão tratadas na mostra, que ocorre quando se completam os 150 anos da criação da posição.

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
 CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
[www.cultura.sp.gov.br](http://www.cultura.sp.gov.br)

19





## EXPOSIÇÃO VIRTUAL

### “Tempo de reação” - 100 anos do goleiro Barbosa”

Produção de uma nova exposição, na plataforma Google Arts& Culture, atrelada à exposição temporária “Tempo de Reação – 100 anos do goleiro Barbosa”, em português e inglês.

*Público virtual.*

## PROGRAMAÇÃO CULTURAL \*

### Julho

#### **Papo de Goleiro | Goleiros Latinos: fora do padrão**

Goleiros latinos, os rebeldes que não seguem os padrões da posição: jogaram muito com os pés, marcaram gols, desenharam suas próprias camisas, arrumaram confusão e, principalmente, marcaram época, sendo os principais Higuita, Chilavert, Jorge Campos, Rogério Ceni, Hugo “El Loco” Gatti.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.*

*Evento relacionado ao projeto Arquivancada Nerd e à exposição temporária “Tempo de Reação - 100 anos do goleiro Barbosa”.*

#### **Olimpíadas e Interseccionalidade | Driblando o racismo e o sexismo no esporte**

Novas modalidades olímpicas foram inseridas nesta edição de Tóquio 2021, marcada pelos 25 anos da estreia da Seleção Feminina de futebol nas Olimpíadas. Por meio do conceito de interseccionalidade é possível enxergar que em nossa sociedade existem vários sistemas de opressão – de gênero, raça, etnia, origem social, capacidade física, localização geográfica, entre outras. Por se relacionarem entre si, demonstram que o racismo, o sexismo e as estruturas patriarcais são inseparáveis e tendem a discriminar e excluir indivíduos e grupos de diferentes formas.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.*

*Evento relacionado ao projeto Territórios do Futebol e à exposição temporária “Tempo de Reação - 100 anos do goleiro Barbosa”.*

#### **Encontro com autor | Lançamento do livro “Brasil Tumbeiro”, de Mario Aranha**

A obra oferta aos leitores biografias imbuídas de memórias e comentários de Aranha, ex-goleiro, a respeito de seu contato com elas. No que tange à concepção literária, é como se o autor nos mostrasse como conheceu e conversou com Machado de Assis, Dandara, Ganga Zumba e tantos outros. Trata-se, portanto, de um trabalho feito no limiar do real e do ficcional, amparado por concepções éticas que não observam a história do Brasil de uma perspectiva branca e, por vezes, excludente da história da comunidade negra.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.*

*Evento relacionado ao projeto Territórios do Futebol e à exposição temporária “Tempo de Reação - 100 anos do goleiro Barbosa”.*

\* Em função da pandemia de Covid-19, em 2021 a programação cultural é ainda proposta prioritariamente na modalidade virtual. A partir de 2022, propõe-se a retomada de ações presenciais, com grade híbrida.





### **Jogadores brasileiros no Borussia Dortmund: Amoroso e Reinier**

Resenha com ex-jogadores brasileiros que atuaram no Borussia Dortmund, incluindo jogadores do passado e da atualidade. Reinier, emprestado em setembro de 2020, foi o 12º jogador brasileiro a atuar no BVB. Amoroso atuou no clube de 2001 a 2004 onde foi artilheiro do campeonato alemão em 2002. A programação relacionada ao Borussia Dortmund tem o patrocínio da Evonik, por meio da Lei Federal de Incentivo à Cultura, e faz parte do plano de abordar novas formas de torcer - no caso, brasileiros fanáticos por times estrangeiros, no contexto de maior facilidade no acesso aos jogos de todo o mundo com a evolução das tecnologias de transmissão.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Arquivancada Nerd.*

### **Tecnologia 5G no esporte**

Debate sobre as revoluções que serão geradas com as novas possibilidades que a tecnologia 5G trará aos esportes, especialmente nas Olimpíadas. Com aplicações em diversos campos, passando pela prática esportiva, arbitragem, análise e até as transmissões esportivas, o 5G irá mudar a forma com que nos relacionamos com os eventos esportivos. Para jogar luz sobre esse novo mundo, o Museu do Futebol convidará experts em tecnologia e esportes para debater esse tema instigante.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Arquivancada Nerd.*

### **Encontro de Colecionadores | Mini-craques**

Se você pensa que mini-craques são apenas itens daquela promoção da Coca-Cola que nos traz um sentimento de nostalgia da Copa de 1998, você está muito enganado! Eles são uma das maiores febres de colecionáveis relacionados ao futebol de países como Itália, Inglaterra e Espanha. Os bonequinhos têm diversos tamanhos e aficcionados espalhados por todo o mundo, e é este o tema deste bate-papo. Participarão alguns dos maiores colecionadores do Brasil para nos contar tudo sobre Prostars, Microstars, Soccerstarz, Corinthians e tudo mais que compõe essa curiosa faceta do colecionismo.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Encontro de Colecionadores.*

### **Agosto**

#### **Jogadores brasileiros no Borussia Dortmund: Tinga e Felipe Santana**

Resenha com ex-jogadores brasileiros que atuaram no Borussia Dortmund, incluindo jogadores do passado e da atualidade. Paulo César Tinga, atuou no clube de 2006 a 2010 e o último brasileiro foi o zagueiro Felipe Santana, que ficou no clube entre 2008 e 2013.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Arquivancada Nerd.*

#### **Webinário: Futebol e o patrimônio histórico de São Paulo**

Evento que pretende discutir aspectos históricos de clubes futebolísticos (Palmeiras, Juventus, São Paulo, Corinthians, Santos, Portuguesa e Nacional) divididos em cinco módulos. Cada módulo vai trazer um historiador de um dos principais clubes paulistas

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br





GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO  
**SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA**  
 Gabinete do Secretário

para compartilhar documentos históricos, fotos e outras curiosidades da relação dos clubes com o patrimônio histórico edificado (estádios, prédios tombados, igrejas etc.) do estado de São Paulo. O evento integra a programação da Jornada do Patrimônio. Curso com emissão de certificado. Palestrantes: Michael Serra, historiador do São Paulo Futebol Clube; Odir Cunha, jornalista, escritor e historiador do Santos FC; Fernando Galuppo, assessor de comunicação e historiador do S.E. Palmeiras e Juventus, Fernando Wanner, historiador do Sport Club Corinthians Paulista; Everton Calício, jornalista, vice-presidente de comunicações da Associação Portuguesa de Desportos.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
 Evento relacionado ao projeto Jornada do Patrimônio.*

**Contracampo: um outro ângulo para histórias de grandes defesas**

Neste debate, alguns dos camisas 1 do futebol brasileiro traçam suas histórias e trajetórias no esporte como goleiros, perpassando o racismo estrutural em campo e fora dele. Convidados: Aranha, Helton (Vasco e Porto), Wagner e Jefferson (Botafogo).

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
 Evento relacionado ao projeto Arquivancada Nerd e à exposição temporária "Tempo de Reação - 100 anos do goleiro Barbosa".*

**107º Aniversário da Sociedade Esportiva Palmeiras**

Exibição do filme "Campeão do Século" e bate-papo com Mauro Beting, com um ex-jogador do Palmeiras e um representante do marketing do clube. Nesta publicação (livro + DVD), o clube ganha registro especial de sua secular trajetória, de lutas e de glórias. Do primeiro título, em 1920 contra o Paulistano, até a conquista da Copa do Brasil, em 2015, o livro relembra uma série de episódios marcantes. São mais de 130 imagens, desde curiosidades de *making of*, *frames* do filme e imagens históricas.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
 Evento relacionado ao projeto Arquivancada Nerd.*

**Papo de Goleiro | Tecnologia na evolução das luvas**

Parte essencial no equipamento de qualquer goleiro, as luvas sofreram diversas modificações de formato e materiais ao longo do tempo, tendo como aliada a evolução dos processos tecnológicos. Para falar do tema, o IDBrasil convida o engenheiro de tecnologia das luvas Poker e alguns goleiros que podem relatar as diferenças entre as luvas na prática. A Poker é parceira da exposição "Tempo de Reação - 100 anos do goleiro Barbosa", disponibilizando luvas para a cenografia da exposição. Ao final da mostra, será feita uma campanha de doação das luvas.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
 Evento relacionado ao projeto Arquivancada Nerd e à exposição temporária "Tempo de Reação - 100 anos do goleiro Barbosa".*

**Setembro**

**Afrofuturismo: manifestações artísticas a partir da diáspora africana, do cartum ao cinema**

O tema pretende aproximar a exposição temporária "Tempo de Reação - 100 anos do goleiro Barbosa" do universo das artes. Mais do que um gênero artístico, o afrofuturismo

Rua Mauá, 51 – Luz - São Paulo/SP  
 CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
[www.cultura.sp.gov.br](http://www.cultura.sp.gov.br)





é um movimento estético, social e cultural, combinando elementos da ficção científica com história, fantasia e temáticas não-ocidentais com o objetivo de retratar os dilemas negros e, ainda, interrogar eventos históricos relacionados ao racismo global. O movimento foi uma das inspirações da cenografia da exposição temporária.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.*

*Evento relacionado ao projeto Territórios do Futebol e à exposição temporária "Tempo de Reação - 100 anos do goleiro Barbosa".*

#### **Colecionadores de camisas | Clubes e seleções africanas**

Com 53 edições já realizadas e 26 campeões de 12 países diferentes, a Liga dos Campeões da Confederação Africana de Futebol é uma das maiores competições de clubes do mundo. O que você sabe sobre ela? Quantos clubes africanos de futebol você conhece? O continente africano, com seus 54 países e mais de 2.000 línguas, tem um rico e pouco divulgado cenário futebolístico. Suas equipes, assim como as da América do Sul, não contam com as estrelas nacionais, que em sua maioria jogam na Europa - mas suas torcidas são fanáticas. Venha conhecer as camisas de equipes africanas e aprender mais sobre esse futebol que só ganha notoriedade a cada quatro anos, durante a Copa do Mundo.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.*

*Evento relacionado ao projeto Encontro de Colecionadores.*

#### **O engajamento dos clubes em ações afirmativas: Esporte Clube Bahia e Sport Club Internacional**

O evento aborda como os núcleos de relacionamento social destes dois clubes brasileiros proporcionam a inclusão e educação racial em suas ações, trabalhando estas e outras temáticas sociais dentro e fora do campo.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.*

*Evento relacionado ao projeto Territórios do Futebol e à exposição temporária "Tempo de Reação - 100 anos do goleiro Barbosa".*

#### **Papo de Goleiro | Jornalistas goleiros**

Todo jornalista esportivo um dia jogou bola. Ou pelo menos tentou! Vamos inverter os papéis e trazer verdadeiros profissionais das traves para fazer perguntas para seus contrapartes da imprensa.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.*

*Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd e à exposição temporária "Tempo de Reação - 100 anos do goleiro Barbosa".*

#### **Primavera dos Museus**

Evento relacionado ao tema proposto para 2021 pelo Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM).

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.*

*Evento em parceria com o IBRAM.*

#### **Aniversário do Museu do Futebol: Live direto da exposição, com Rappin Hood**

Uma visita musicada. Uma conversa sobre futebol, racismo, várzea, ativismo e muito mais. Vamos acompanhar a visita do rapper, boleiro e agitador cultural Rappin Hood à

Rua Mauá, 51 – Luz - São Paulo/SP  
 CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
[www.cultura.sp.gov.br](http://www.cultura.sp.gov.br)





exposição "Tempo de Reação - 100 anos do goleiro Barbosa". Falando sobre suas impressões sobre a exposição, suas vivências e muitos outros assuntos, o artista vai discutir assuntos que são temas centrais da pauta desta tão importante homenagem a Moacyr Barbosa.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Territórios do Futebol e à exposição temporária.*

### **Outubro**

#### **Colecionadores de jogos lúdicos de futebol**

Ludopédio: Futebol em português. O prefixo "ludo" vem do latim *ludus*, que significa "jogo, divertimento". Para muitos, os jogos lúdicos relacionados ao futebol são apenas o pebolim (totó), bafo e botão. Mas essa gama de opções é bem maior do que imaginamos, com mais de 500 jogos ou brinquedos com temática ligada ao futebol - incluindo um jogo de tabuleiro que foi criado pelo compositor Chico Buarque! Venha saber mais sobre esses tipos de jogos.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Encontro de Colecionadores.*

#### **Game | Escolinha de goleiros – A base vem forte!**

No mês das crianças, o Museu do Futebol propõe um *game* divertido entre mini-goleiros e goleiras que, de forma interativa, vão contar sobre suas escolhas, seus sonhos e o que esperam do futuro nesta posição no futebol.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Arquivancada Nerd e à exposição temporária "Tempo de Reação - 100 anos do goleiro Barbosa".*

#### **Representatividade negra no universo infanto-juvenil: modelos de ações afirmativas que fazem a diferença**

A representatividade negra infantil na televisão, jornalismo, internet, artes, literatura, propagandas ou até mesmo em lojas de brinquedo tem uma importância significativa para que as crianças se encontrem socialmente em um lugar de pertencimento na sociedade. As questões que envolvem a representatividade negra também devem abranger todas as crianças, independentemente da sua cor.

O evento pretende refletir sobre o avanço das ações afirmativas em vários âmbitos, como na escola, artes, literatura, propaganda, respondendo às seguintes questões: quais ações reconhecidamente antirracistas têm se mostrado acessíveis também em escolas públicas/privadas, associações etc.? Como este cenário vem se alterando ao longo dos anos? Quais os avanços com a implementação da Lei 10.639/03 no âmbito da educação? No meio das artes e entretenimento, que ações têm feito a diferença?

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Territórios do Futebol e à exposição temporária "Tempo de Reação - 100 anos do goleiro Barbosa".*

#### **Cinefoot | Camisa 12**

O tradicional festival de cinema de futebol traz em sua 12ª edição o tema Camisa 12. Considerado no jargão futebolístico o 12º jogador, a torcida é a homenageada. Alguns

Rua Mauá, 51 – Luz - São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

24





GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO  
**SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA**  
Gabinete do Secretário

clubes dedicam oficialmente uma camisa aos seus torcedores e não a escalam para nenhum jogador. O número mais comum para essa prática é o 12.

Os temas para debates incluem personagens femininas das torcidas, torcida LGBTQIA+, figuras que encarnam a paixão por seus clubes, a questão dos hooligans, charangas, entre outros.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Arquivancada Nerd.*

#### **Papo de Goleiro | Goleira com muito orgulho**

No centro do debate estão as goleiras no futebol feminino, abordando aspectos históricos sobre a origem e a evolução no treinamento e o clássico debate sobre a diminuição das traves no futebol feminino, considerada um argumento discriminatório pelas jogadoras e ativistas.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Arquivancada Nerd e à exposição temporária "Tempo de Reação - 100 anos do goleiro Barbosa".*

#### **Novembro**

#### **Pulo do gato: Homenagem ao goleiro Moacyr Barbosa**

A exposição temporária do Museu do Futebol, "Tempo de Reação - 100 anos do goleiro Barbosa", rende lembrança aos 150 anos da posição de goleiro, homenageando um dos mais importantes camisas 1 do Brasil, Moacyr Barbosa, cujo centenário de nascimento aconteceu no dia 27 de março deste ano. Barbosa foi vice-campeão mundial na Copa de 1950 e campeão sul-americano em 1949 defendendo a Seleção Brasileira. Com a camisa do Vasco da Gama, também conquistou o continente em 1948, além de seis títulos estaduais, entre 1945 e 1958. Como se vê, sua carreira foi muito maior que sua passagem pela Seleção na derrota da final da Copa de 1950, no Maracanã. Neste evento virtual, o historiador Marcel Tonini, um dos curadores da exposição, traz dados históricos a respeito da trajetória do goleiro Barbosa e entrevista sua filha Tereza Borba, que compartilhará com o público fotos, acervos e suas memórias sobre o ídolo do Vasco que completaria 100 anos em 2021.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Arquivancada Nerd e à exposição temporária "Tempo de Reação - 100 anos do goleiro Barbosa".*

#### **Curso | Racismo estrutural na imprensa esportiva**

Elaborado em dois módulos em parceria com jornalistas do podcast Ubuntu e a equipe de Comunicação do Museu do Futebol, este curso pretende abordar a trajetória das narrativas racistas nas transmissões de jogos de futebol e na mídia impressa. O curso é aberto e tem como público-alvo jornalistas e estudantes de jornalismo. O evento vai ser precursor das ações do projeto *Laboratório da Imprensa Esportiva*, previsto no Programa de Comunicação e Desenvolvimento Institucional.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Territórios do Futebol e à exposição temporária "Tempo de Reação - 100 anos do goleiro Barbosa".*

Rua Mauá, 51 – Luz - São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

25





GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO  
**SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA**  
Gabinete do Secretário

### Clubes engajados em causas: Fußball-Club St. Pauli Von 1910

Um olhar sobre o clube mais engajado em causas sociais da Alemanha. Um time da segunda divisão alemã, sem conquistas importantes no campo, mas que tem suas arquibancadas constantemente lembradas, acumulando torcedores pelo mundo todo. Esse é o Sankt Pauli, um clube que valoriza mais as suas bandeiras do que seu futebol. Com ideais de combate ao fascismo, ao racismo e à homofobia, além de apoio a refugiados, a equipe do bairro boêmio de Hamburgo é conhecida em todo o mundo por suas ações dentro e fora de campo, dando visibilidade e impactando diretamente as causas abraçadas. Um grande exemplo é a criação do "F.C. Lampedusa", time dedicado exclusivamente a refugiados que é mantido pelo clube e visa dar apoio e integrar os garotos chegados à cidade.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Territórios do Futebol.*

### Papo de Goleiro | Treinador de goleiros no futebol moderno

Professor, coach e mentor, o treinador de goleiros deixou de ser um mero "chutador de bolas" para ter um papel fundamental na formação do atleta e na proposta de jogo dos clubes.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd e à exposição temporária "Tempo de Reação - 100 anos do goleiro Barbosa".*

### 30 anos da Copa do Mundo de Futebol Feminino

Bate papo com atletas, treinadores, dirigentes e jornalistas sobre os 30 anos de disputa da Copa do Mundo FIFA de Futebol Feminino.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Territórios do Futebol.*

### Dezembro

### 45 anos da Invasão Corintiana no Maracanã

Em 5 de dezembro de 1976, o maior e mais surpreendente evento da história do futebol brasileiro aconteceu em pleno Maracanã: mais de 70 mil torcedores corintianos saíram de São Paulo e lotaram as arquibancadas do estádio para apoiar o Timão no jogo único da semifinal do Campeonato Brasileiro. Em parceria com o Canal Azul, CineFOOT e Sport Club Corinthians Paulista, o Museu do Futebol promove uma ação que irá distribuir para torcedores e apaixonados pelo clube o livro e o DVD do documentário "1976: o ano da invasão corintiana". Além da exibição do filme, haverá bate-papo com personalidades e torcedores que participarem desta ação.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd.*

### Sonhar o Mundo

Eventos relacionados ao tema específico proposto pela UPPM, vinculado à semana de celebração do Dia Internacional dos Direitos Humanos.

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

26





*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Eventos relacionados à temática sugerida pela UPPM.*

### **50 anos do Campeonato Brasileiro**

Bate-papo com atletas, treinadores, dirigentes e jornalistas sobre os 50 anos de disputas do Campeonato Brasileiro de Futebol. Na conversa, os participantes também falam do encerramento desta última edição no segundo ano de pandemia no país.

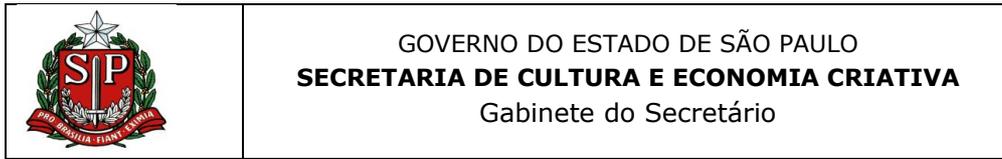
*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd.*

### **Colecionadores de camisas de Futebol de Várzea**

O futebol de várzea é repleto de particularidades, identidades e cheio de originalidade, expressada de diversas formas, em vários terrenos, condições financeiras desiguais. Uniformes são um espetáculo à parte neste cenário, e este encontro trará a história destes times de várzea por meio de suas camisas.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Encontro de Colecionadores.*





## 5. QUADRO DE AÇÕES E MENSURAÇÕES - 2022

<b>5.1 PROGRAMA DE GESTÃO MUSEOLÓGICA - PGM</b>						
<b>MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES PACTUADAS (2022)</b>						
No.	Ações Pactuadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
1	Recursos financeiros captados via leis de incentivo e editais	1.1	Meta-Produto	Nº mínimo de projetos inscritos para captação de recursos via leis de incentivo, fundos setoriais, editais públicos e privados.	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	2
					3º Quadrim	2
					META ANUAL	4
					ICM	100%
		1.2	Meta-Resultado	12,5% do repasse do exercício no contrato de gestão	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	R\$1.235.000
					META ANUAL	R\$1.235.000
					ICM	100%
2	Recursos financeiros captados via geração de receita de bilheteria, cessão remunerada de uso de espaços	2.1	Meta-Resultado	27,9% do repasse do exercício no contrato de gestão	1º Quadrim	R\$729.417
					2º Quadrim	R\$946.753
					3º Quadrim	R\$1.068.036
					META ANUAL	R\$2.744.206
					ICM	100%
3	Pesquisas de Público - Índices de satisfação do público geral	3.1	Meta-Resultado	Índice de satisfação do público geral, de acordo com os dados obtidos a partir do totem eletrônico Nota NPS = ou > 80%	1º Quadrim	= ou > 80%
					2º Quadrim	= ou > 80%
					3º Quadrim	= ou > 80%
					META ANUAL	= ou > 80%
					ICM %	100%
4	Pesquisa de Público - Índices de satisfação do público com palestras, oficinas e cursos	4.1	Meta-Resultado	Índice de satisfação = ou > 80%	1º Quadrim	= ou > 80%
					2º Quadrim	= ou > 80%
					3º Quadrim	= ou > 80%
					META ANUAL	= ou > 80%
					ICM %	100%
5	Pesquisa de satisfação de público virtual	5.1	Meta-Resultado	Pesquisa desenvolvida	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%

Rua Mauá, 51 - Luz - São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

28



	<p><b>GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO</b>  <b>SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA</b>  Gabinete do Secretário</p>
--	--

6	Pesquisa de satisfação de público escolar	6.1	Meta-Resultado	Índice de satisfação = ou > 80%	1º Quadrim	= ou > 80%
					2º Quadrim	= ou > 80%
					3º Quadrim	= ou > 80%
					META ANUAL	= ou > 80%
					ICM	100%
7	Captação de doações - pessoas físicas	7.1	Meta-Produto	Ativar campanha para doação do valor do ingresso no dia gratuito	1º Quadrim	1
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
		7.2	Meta-Produto	Plano anual de Captação PF/Programa de Amigos	1º Quadrim	1
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	1
		7.3	Meta-Produto	Implantação de totem de doação no Museu	1º Quadrim	1
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	1
		7.4	Meta-Produto	Realizar campanha de doação por meio de lei de incentivo e doação direta ( <i>crowdfunding</i> )	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
META ANUAL	1					
8	Evento de marketing para locação de espaços	8.1	Meta-Produto	Realização de evento de marketing para locação dos espaços	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
9	Realização de estudo de viabilidade para o e-commerce e desenvolvimento de novos produtos	9.1	Meta-Produto	Entrega do Plano de desenvolvimento de novos produtos	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
10	Revisão do Plano Museológico	10.1	Meta-Produto	Criação do GT de avaliação do Plano Museológico	1º Quadrim	1
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	1
		10.2	Meta-Produto	Plano Museológico Revisado	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1



	<p><b>GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO</b>  <b>SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA</b>  Gabinete do Secretário</p>
--	--

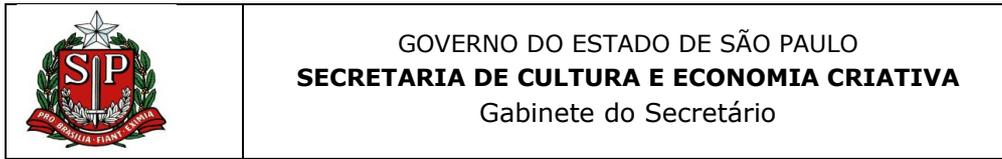
					ICM	100%
11	Comitê Diversidades e Inclusão	11.1	Meta-Produto	Criação do Comitê Diversidades e Inclusão	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
12	Comitê de Parceiros	12.1	Meta-Produto	Ativação do Comitê de Parceiros do Museu do Futebol	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
13	Revisão do Programa de Avaliação de Desempenho	13.1	Meta-Produto	Entrega do programa revisado	1º Quadrim	1
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
14	Programa de Voluntariado	14.1	Meta-Produto	Programa criado	1º Quadrim	1
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
		14.2	Dado Extra	Nº de participantes	1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	
ANUAL						
15	Programa Visitando Museus	15.1	Meta-Produto	Nº de encontros realizados	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	2
					ICM	100%
		15.2	Meta-Resultado	Nº mínimo de participantes	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	10
					3º Quadrim	10
META ANUAL	20					
ICM	100%					
16	Projeto Deficiente Residente	16.1	Meta-Produto	Nº de residentes em funções administrativas	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
17	Projeto Conviver	17.1	Meta-Produto	Nº de Encontros Realizados	1º Quadrim	1
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	1



	<p><b>GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO</b>  <b>SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA</b>  Gabinete do Secretário</p>
---	--

					META ANUAL	3
					ICM	100%
		17.2	Meta-Resultado	Nº mínimo de participantes	1º Quadrimestre	10
					2º Quadrimestre	10
					3º Quadrimestre	10
					META ANUAL	30
					ICM	100%
18	Encontros de Escuta	18.1	Meta-Produto	Nº de Encontros de Escuta realizados	1º Quadrimestre	-
					2º Quadrimestre	1
					3º Quadrimestre	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
19	Revisão da Política de Recrutamento e Seleção (à luz do Censo Diversidades e Inclusão)	19.1	Meta-Produto	Revisão consolidada	1º Quadrimestre	1
					2º Quadrimestre	-
					3º Quadrimestre	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
20	Gestão da Informação para Processamento da Memória Institucional	20.1	Meta-Produto	Plano da Gestão da Informação Publicado	1º Quadrimestre	-
					2º Quadrimestre	-
					3º Quadrimestre	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
21	Pesquisa Bianual de perfil e satisfação de público	21.1	Meta-Resultado	Pesquisa Realizada	1º Quadrimestre	-
					2º Quadrimestre	-
					3º Quadrimestre	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
22	Elaboração e Implantação do Protocolo de Gestão Digital de E-mails	22.1	Meta-Produto	Entrega da Política de Gestão de E-mails	1º Quadrimestre	1
					2º Quadrimestre	-
					3º Quadrimestre	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
23	Elaboração e Implantação do Plano de Gestão do Banco de Dados do CRFB	23.1	Meta-Produto	Plano de Gestão entregue	1º Quadrimestre	-
					2º Quadrimestre	-
					3º Quadrimestre	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
24	Programa de Eficiência Energética	24.1	Meta-Produto	Diagnóstico de Avaliação de Viabilidade e Impacto da Substituição de Equipamentos	1º Quadrimestre	1
					2º Quadrimestre	-
					3º Quadrimestre	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
25	Aprimoramento	25.1	Meta-Produto	Atualização do	1º Quadrimestre	-

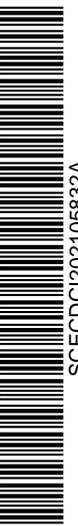


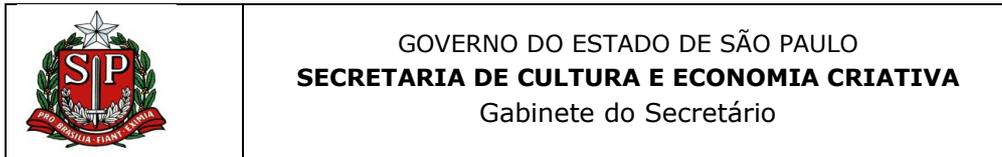


	do Aplicativo do Museu do Futebol			Aplicativo	2º Quadrimestre	1
					3º Quadrimestre	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
26	Publicação da Revista do Museu do Futebol	26.1	Meta-Produto	1º número publicado	1º Quadrimestre	-
					2º Quadrimestre	-
					3º Quadrimestre	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%

**5.1 PROGRAMA DE GESTÃO MUSEOLÓGICA - PGM**  
**MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES CONDICIONADAS (2022)**

No.	Ações Condicionadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral		
27	Ações de saúde, bem estar e ergonomia funcionais	27.1	Meta-Produto	Nº de atividades oferecidas aos funcionários	1º Quadrimestre	1	
					2º Quadrimestre	1	
					3º Quadrimestre	1	
					META ANUAL	3	
					ICM	100%	
28	Programa Visitando Museus [Internacional]	28.1	Meta-Produto	Nº de participantes	1º Quadrimestre	-	
					2º Quadrimestre	1	
					3º Quadrimestre	-	
					META ANUAL	1	
					ICM	100%	
29	Torneio Futsal entre Museus	29.1	Meta-Produto	Torneio realizado	1º Quadrimestre	-	
					2º Quadrimestre	-	
					3º Quadrimestre	1	
					META ANUAL	1	
					ICM	100%	
30	Realização do Programa de Eficiência Energética	30.1	Meta-Produto	Substituição dos Computadores da Exposição Temporária, com base no relatório de avaliação de viabilidade.	1º Quadrimestre	-	
					2º Quadrimestre	1	
					3º Quadrimestre	-	
					META ANUAL	1	
					ICM	100%	
			30.2	Meta-Produto	Substituição dos computadores da área administrativa	1º Quadrimestre	-
						2º Quadrimestre	-
						3º Quadrimestre	1
						META ANUAL	1
						ICM	100%





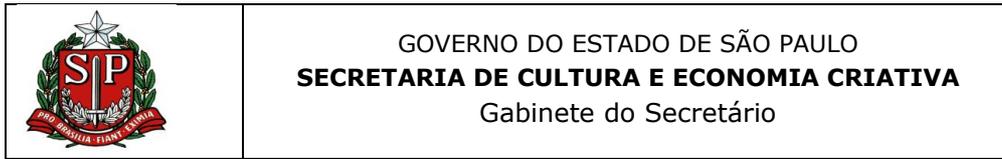
<b>5.2 PROGRAMA DE GESTÃO DE ACERVOS - PGA</b>						
<b>MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES PACTUADAS (2022)</b>						
No.	Ações Pactuadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
31	Produção de artigos e outros conteúdos multimídia no site do Museu e/ou em sites e publicações de terceiros	31.1	Meta-Produto	Nº de artigos produzidos	1º Quadrim	3
					2º Quadrim	3
					3º Quadrim	4
					META ANUAL	10
					ICM	100%
32	Projeto de Pesquisa "Diversidades em Campo: Futebol Adaptado"	32.1	Meta-Produto	Nº mínimo de referências mapeadas	1º Quadrim	
					2º Quadrim	5
					3º Quadrim	10
					META ANUAL	15
					ICM	100%
		32.2	Meta-Produto	Nº mínimo de itens coletados/ produzidos e publicados no Banco de Dados	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	40
					3º Quadrim	40
					META ANUAL	80
					ICM	100%
33	Projeto de Pesquisa "Protagonismo Negro no Futebol"	33.1	Meta-Produto	Nº de entrevistas catalogadas	1º Quadrim	3
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	3
					ICM	100%
		33.2	Meta-Produto	Nº de parcerias com clubes de futebol e instituições culturais, de ação social e/ou voltadas à memória do esporte	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
34	Seminário Diversidade em Campo: Futebol LGBT+	34.1	Meta-Produto	Seminário para divulgação dos resultados da pesquisa realizado	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
35	Edital de Pesquisa	35.1	Meta-Produto	Edital publicado	1º Quadrim	1
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%



	<p><b>GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO</b>  <b>SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA</b>  Gabinete do Secretário</p>
---	--

36	Programa de Preservação Digital	35.2	Meta-Produto	Seleção dos projetos realizada	1º Quadrim	1		
					2º Quadrim	-		
					3º Quadrim	-		
					META ANUAL	1		
					ICM	100%		
		35.3	Meta-Produto	Nº de novos itens para o acervo	1º Quadrim	-		
					2º Quadrim	-		
					3º Quadrim	50		
					META ANUAL	50		
		35.4	Meta-Produto	Seminário para divulgação dos resultados da pesquisa	1º Quadrim	-		
					2º Quadrim	-		
					3º Quadrim	1		
					META ANUAL	1		
		37	Acervos Digitais em Rede	36.1	Meta-Produto	Criação e Implantação do Programa de Preservação Digital	1º Quadrim	-
							2º Quadrim	1
3º Quadrim	-							
META ANUAL	1							
ICM	100%							
36.2	Meta-Produto			Política de Direitos Autorais e Conexos elaborada	1º Quadrim	-		
					2º Quadrim	-		
					3º Quadrim	1		
					META ANUAL	1		
					ICM	100%		
38	Projeto "Territórios do Futebol" (ações extramuros)	37.1	Meta-Produto	Mapeamento de ferramentas digitais para ampliação do acesso e usos do acervo ( <i>apps, games, etc.</i> )	1º Quadrim	1		
					2º Quadrim	-		
					3º Quadrim	-		
					META ANUAL	1		
					ICM	100%		
		37.2	Meta-Produto	Nº de parcerias estabelecidas	1º Quadrim	-		
					2º Quadrim	1		
					3º Quadrim	-		
					META ANUAL	1		
					ICM	100%		
38.1	Meta-Produto	Nº de ações realizadas	1º Quadrim	1				
			2º Quadrim	1				
			3º Quadrim	1				
			META ANUAL	3				
			ICM	100%				
38.2	Meta-Resultado	Nº mínimo de pessoas	1º Quadrim	10				
			2º Quadrim	10				





GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO  
**SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA**  
 Gabinete do Secretário

				atendidas	3º Quadrim	10
					META ANUAL	30
					ICM	100%
39	Projeto de Acessibilização da Biblioteca do CRFB	39.1	Meta-Produto	Projeto elaborado	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%

**5.3 PROGRAMA DE EXPOSIÇÕES E PROGRAMAÇÃO CULTURAL - PEPC**  
**MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES PACTUADAS (2022)**

No.	Ações Pactuadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
40	Recebimento de visitantes presenciais no museu	40.1	Meta- Resultado	Nº de público presencial recebido	1º Quadrim	78.460
					2º Quadrim	111.540
					3º Quadrim	130.000
					META ANUAL	320.000
					ICM	100%
41	Nova Exposição de Longa Duração	41.1	Meta-Produto	Projeto Curatorial Preliminar Entrega	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
42	Exposição Virtual na Plataforma Google Arts& Culture e/ou similares	42.1	Meta-Produto	Quantidade de exposições	1º Quadrim	
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	2
					ICM	100%
43	Realização de eventos de Programação Cultural: Arquibancada Nerd	43.1	Meta-Produto	Nº mínimo de eventos realizados	1º Quadrim	6
					2º Quadrim	4
					3º Quadrim	6
					META ANUAL	16
					ICM	100%
	[Virtual]	43.2	Dado Extra	Nº de público virtual - participação	1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	
					ANUAL	
					ICM	
44	Jornada do Patrimônio [Presencial]	44.1	Meta-Produto	Nº mínimo de eventos realizados	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%

Rua Mauá, 51 – Luz - São Paulo/SP  
 CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
 www.cultura.sp.gov.br

35



	<b>GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO</b> <b>SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA</b> Gabinete do Secretário
---	---

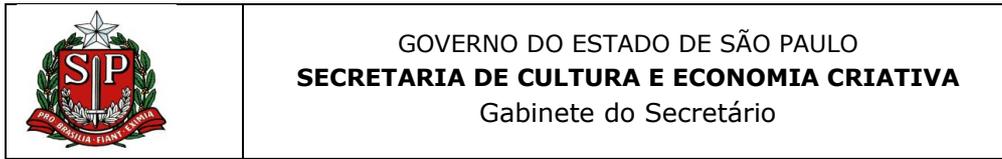
		44.2	Meta-Resultado	Nº de participantes presenciais	1º Quadrimestre	-
					2º Quadrimestre	30
					3º Quadrimestre	-
					META ANUAL	30
					ICM	100%
45	Territórios do Futebol [virtual]	45.1	Meta-Produto	Nº mínimo de eventos realizados	1º Quadrimestre	2
					2º Quadrimestre	2
					3º Quadrimestre	2
					META ANUAL	6
					ICM	100%
		45.2	Dado Extra	Nº de público virtual - participação	1º Quadrimestre	
			2º Quadrimestre			
			3º Quadrimestre			
				ANUAL		
46	Realização de eventos de Programação Cultural: encontro de colecionadores (figurinhas, camisas de futebol, outros colecionáveis ligados ao futebol) [Presencial e Virtual]	46.1	Meta-Produto	Nº mínimo de eventos realizados	1º Quadrimestre	1
					2º Quadrimestre	1
					3º Quadrimestre	1
					META ANUAL	3
					ICM	100%
		46.2	Meta-Resultado	Nº de participantes presenciais	1º Quadrimestre	40
					2º Quadrimestre	40
					3º Quadrimestre	40
					META ANUAL	120
					ICM	100%
		46.3	Dado Extra	Nº de público virtual - participação	1º Quadrimestre	
					2º Quadrimestre	
3º Quadrimestre						
ANUAL						
47	Projeto Com a Bola Toda – Lei de incentivo ao Esporte <sup>†</sup> [Presencial]	47.1	Dado Extra	Nº de dias de evento	1º Quadrimestre	-
					2º Quadrimestre	-
					3º Quadrimestre	-
					ANUAL	-
		47.2	Dado Extra	Nº de público Presencial	1º Quadrimestre	-
					2º Quadrimestre	-
					3º Quadrimestre	-
					ANUAL	-
48	Projeto Torcida no Museu [Presencial]	48.1	Meta-Produto	Nº mínimo de eventos realizado	1º Quadrimestre	-
					2º Quadrimestre	-
					3º Quadrimestre	2

<sup>†</sup>Projeto com recursos já captados pelo IDBrasil em exercícios anteriores; porém sua execução foi postergada em razão das restrições causadas pela pandemia do Coronavírus.

Rua Mauá, 51 – Luz - São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br





					META ANUAL	2
					ICM	100%
		48.2	Meta-Resultado	Nº de público presencial	1º Quadrimestre	-
					2º Quadrimestre	-
					3º Quadrimestre	100
					META ANUAL	100
					ICM	100%
49	Atividades na Praça Charles Miller	49.1	Meta-Produto	Nº de eventos	1º Quadrimestre	1
					2º Quadrimestre	-
					3º Quadrimestre	2
					META ANUAL	3
					ICM	100%
	[Presencial]	49.2	Meta-Resultado	Nº de participantes presenciais	1º Quadrimestre	150
					2º Quadrimestre	-
					3º Quadrimestre	500
					META ANUAL	650
					ICM	100%

**5.3 PROGRAMA DE EXPOSIÇÕES E PROGRAMAÇÃO CULTURAL - PEPC**  
**MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES CONDICIONADAS (2022)**

No.	Ações Condicionadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
50	Exposição Itinerante Internacional "Museu do Futebol Na Área"	50.1	Meta-Produto	Exposição realizada	1º Quadrimestre	-
					2º Quadrimestre	1
					3º Quadrimestre	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
51	Exposição Itinerante: Contra-Ataque! As Mulheres no Futebol	51.1	Meta-Produto	Nº de cidades/municípios atendidos	1º Quadrimestre	-
					2º Quadrimestre	1
					3º Quadrimestre	1
					META ANUAL	2
					ICM	100%
52	Exposição Temporária: Modernismos e o Descobrimto dos Novos Futebóis	52.1	Meta-Produto	Exposição realizada	1º Quadrimestre	1
					2º Quadrimestre	-
					3º Quadrimestre	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
53	Exposição Temporária "Tá na Rede! Copas do Mundo, mídias e tecnologias"	53.1	Meta-Produto	Exposição realizada	1º Quadrimestre	-
					2º Quadrimestre	-
					3º Quadrimestre	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%

Rua Mauá, 51 - Luz - São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

37



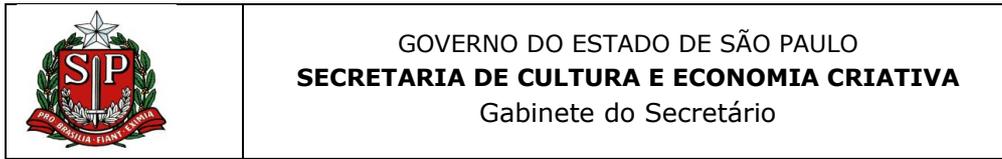
	<p><b>GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO</b>  <b>SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA</b>  Gabinete do Secretário</p>
---	--

54	Acessibilização das exposições virtuais já existentes na Plataforma Google Arts& Culture (Libras, inglês e espanhol)	54.1	Meta-Produto	Nº de exposições virtuais traduzidas	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	2
					ICM	100%
55	Projeto Saúde e Bem Estar [Presencial]	55.1	Meta-Produto	Nº mínimo de eventos realizados	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	8
					META ANUAL	8
					ICM	100%
	55.2	Meta-Resultado	Nº de participantes presenciais	1º Quadrim	-	
				2º Quadrim	-	
				3º Quadrim	160	
				META ANUAL	160	
				ICM	100%	
56	Arraial do Charles Miller [Presencial]	56.1	Meta-Produto	Número mínimo de eventos realizados	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
	56.2	Meta-Resultado	Nº de participantes presenciais	1º Quadrim	-	
				2º Quadrim	250	
				3º Quadrim	-	
				META ANUAL	250	
				ICM	100%	
57	Projeto E-Sports [Presencial]	57.1	Meta-Produto	Nº mínimo de eventos realizado	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
	57.2	Meta-Resultado	Nº de participantes presenciais	1º Quadrim	-	
				2º Quadrim	50	
				3º Quadrim	-	
				META ANUAL	50	
				ICM	100%	
58	Projeto Cine Drive-in [Presencial]	58.1	Meta-Produto	Nº mínimo de eventos realizado	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br





					1º Quadrim	
58.2	Meta-Resultado	Nº de participantes presenciais	1º Quadrim	-		
			2º Quadrim	50		
			3º Quadrim	-		
			META ANUAL	50		
			ICM	100%		
59	Férias no Museu (janeiro e julho) [Presencial]	59.1	Meta-Produto	Nº mínimo de eventos realizado	1º Quadrim	1
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	2
					ICM	100%
	59.2	Meta-Resultado	Nº de público presencial	1º Quadrim	150	
				2º Quadrim	150	
				3º Quadrim	-	
				META ANUAL	300	
				ICM	100%	
60	IV Simpósio Internacional de Estudos sobre Futebol [Presencial e Virtual]	60.1	Meta-Produto	Simpósio Realizado	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
		60.2	Meta-Resultado	Nº de público presencial	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	100
					META ANUAL	100
					ICM	100%
	60.3	Dado Extra	Nº de público - participação	1º Quadrim		
				2º Quadrim		
				3º Quadrim		
				ANUAL		
61	Programação Cultural - "Modernismo e o descobrimento dos novos Futebóis"	61.1	Meta-Produto	Nº de eventos	1º Quadrim	4
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	4
					ICM	100
	61.2	Dado extra	Nº de público virtual - participação	1º Quadrim		
				2º Quadrim		
				3º Quadrim		
				ANUAL		

#### 5.4 PROGRAMA EDUCATIVO – PE

#### MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES PACTUADAS (2022)

No.	Ações Pactuadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
62	Visitas educativas agendadas para público escolar (ensino infantil, fundamental,	62.1	Meta-Resultado	Nº mínimo de estudantes atendidos	1º Quadrim	1.900
					2º Quadrim	2.530
					3º Quadrim	1.900
					META ANUAL	6.330

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br



	<p><b>GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO</b>  <b>SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA</b>  Gabinete do Secretário</p>
--	--

					ICM	100%
63	Visitas educativas agendadas para públicos específicos (pessoas em situação de vulnerabilidade social, pessoas com deficiência, turistas etc.)	63.1	Meta-Resultado	Nº mínimo de visitantes atendidos	1º Quadrim	1.420
					2º Quadrim	1.200
					3º Quadrim	1.420
					META ANUAL	4.040
					ICM	100%
64	Visita mediada para o público espontâneo	64.1	Meta-Produto	Nº mínimo de visitas oferecidas	1º Quadrim	64
					2º Quadrim	64
					3º Quadrim	64
					META ANUAL	192
					ICM	100%
		64.2	Meta-Resultado	Nº mínimo de público atendido	1º Quadrim	1.280
					2º Quadrim	1.280
					3º Quadrim	1.280
					META ANUAL	3.840
					ICM	100%
65	Projeto Interações Educativas: visitas educativas on-line para estudantes de escolas públicas e privadas (ensino infantil, fundamental, médio, técnico e universitário)	65.1	Meta-Produto	Nº mínimo de visitas educativas on-line	1º Quadrim	105
					2º Quadrim	140
					3º Quadrim	105
					META ANUAL	345
					ICM	100%
66	Projeto Revivendo Memórias #emcasa: atendimento on-line para idosos, pessoas com deficiência e em situação de vulnerabilidade social	66.1	Meta-Produto	Nº mínimo de encontros educativos on-line	1º Quadrim	115
					2º Quadrim	115
					3º Quadrim	115
					META ANUAL	345
					ICM	100%
67	Atividades, dinâmicas e jogos para o público virtual	67.1	Meta-Produto	Quantidade mínima de novas atividades oferecidas no site	1º Quadrim	4
					2º Quadrim	4
					3º Quadrim	4
					META ANUAL	12
					ICM	100%
68	Espaço Dente de Leite: atividades educativas on-line/presencial	68.1	Meta-Produto	Nº mínimo de atividades educativas oferecidas	1º Quadrim	4
					2º Quadrim	4
					3º Quadrim	4

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
[www.cultura.sp.gov.br](http://www.cultura.sp.gov.br)

40

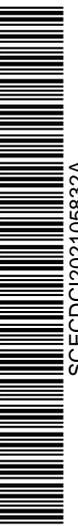


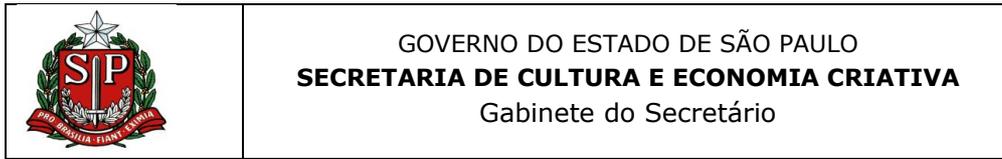
SCECDC1202105832A



	<p><b>GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO</b>  <b>SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA</b>  Gabinete do Secretário</p>
--	--

	para crianças				META ANUAL	12
					ICM	100%
69	Projeto Revivendo Memórias (visitas presenciais para idosos/pessoas com Alzheimer e/ou comprometimento cognitivo)	69.1	Meta-Produto	Nº mínimo de encontros realizados	1º Quadrim	2
					2º Quadrim	2
					3º Quadrim	2
					META ANUAL	6
			ICM	100%		
69.2	Meta - Resultado	Nº mínimo de público atendido	1º Quadrim	30		
			2º Quadrim	30		
			3º Quadrim	30		
			META ANUAL	90		
	ICM	100%				
70	Visitas educativas noturnas para alunos de EJA	70.1	Meta-Produto	Nº mínimo de visitas	1º Quadrim	2
					2º Quadrim	2
					3º Quadrim	2
					META ANUAL	6
			ICM	100%		
70.2	Meta - Resultado	Nº mínimo de público atendido	1º Quadrim	70		
			2º Quadrim	70		
			3º Quadrim	70		
			META ANUAL	210		
	ICM	100%				
71	Visitas especiais para público com TEA (Transtorno do Espectro Autista)	71.1	Meta-Produto	Nº mínimo de visitas	1º Quadrim	2
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	4
			ICM	100%		
71.2	Meta - Resultado	Nº mínimo de público atendido	1º Quadrim	30		
			2º Quadrim	30		
			3º Quadrim	30		
			META ANUAL	90		
	ICM	100%				
72	Projeto Educativo na Praça: atividades educativas para o público da praça Charles Miller	72.1	Meta-Produto	Nº mínimo de ações realizadas na Praça Charles Miller	1º Quadrim	16
					2º Quadrim	16
					3º Quadrim	16
					META ANUAL	48
			ICM	100%		
72.2	Meta-Resultado	Nº mínimo de pessoas atendidas	1º Quadrim	480		
			2º Quadrim	480		
			3º Quadrim	480		
			META ANUAL	1.440		
	ICM	100%				
73	Projeto Fim de Expediente: encontros de	73.1	Meta-Produto	Nº mínimo de encontros realizados	1º Quadrim	1
					2º Quadrim	2





	integração e formação com profissionais da educação	73.2	Meta- Resultado	Nº mínimo de pessoas atendidas	3º Quadrim	1
					META ANUAL	4
					ICM	100%
					1º Quadrim	70
					2º Quadrim	70
					3º Quadrim	70
META ANUAL	210					
ICM	100%					
74	Projeto Territórios do Futebol: ações educativas extramuros	74.1	Meta-Produto	Nº mínimo de ações realizadas	1º Quadrim	1
					2º Quadrim	2
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	4
					ICM	100%
		74.2	Meta- Resultado	Nº mínimo de pessoas atendidas	1º Quadrim	40
					2º Quadrim	40
					3º Quadrim	40
					META ANUAL	120
					ICM	100%
75	Comitê Jovem (Residência)	75.1	Meta-Resultado	Relatório das novas propostas desenvolvidas pelo Comitê para todas as áreas do museu	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
76	Curso EAD de Acessibilidade para professores com carga horária de 20h	76.1	Meta-Produto	Nº de cursos oferecidos com carga horária de 20h	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
77	Materiais para apoio didático à comunidade escolar	77.1	Meta-Produto	Elaboração de material didático em formato digital	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%

**5.4 PROGRAMA EDUCATIVO – PE**  
**MUSEU DO FUTEBOL- AÇÕES CONDICIONADAS (2022)**

No.	Ações Condicionadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
78	Projeto Muito Além do Futebol: série de cursos e oficinas à distância  [Virtual]	78.1	Meta-Produto	Nº de cursos e oficinas oferecidos	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	5
					META ANUAL	5
					ICM	100%

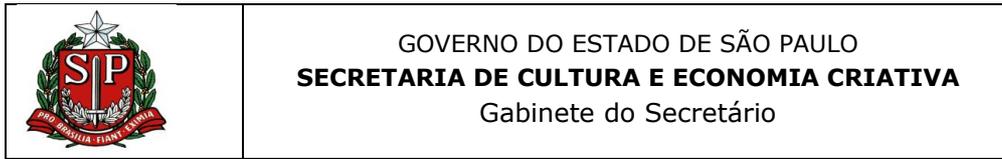
Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

42



Assinado com senha por LETÍCIA NASCIMENTO SANTIAGO - COORDENADORA / UPPM - 30/06/2021 às 16:44:52, VITÓRIA ROSA NEAL BOLDRIN - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 16:53:35, MARÍLIA BONAS - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 17:03:20, RENATA VIEIRA DA MOTTA - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 17:08:32 e SÉRGIO HENRIQUE SÁ LEITÃO FILHO - Secretário de Cultura e Economia Criativa / GS - 30/06/2021 às 20:12:10. Autenticado com senha por SUZY DA SILVA SANTOS - Assessor Técnico IV / UPPM - 30/06/2021 às 14:10:37. Documento Nº: 20035056-7745 - consulta à autenticidade em <https://www.documentos.spsempapel.sp.gov.br/signaex/public/app/autenticar?n=20035056-7745>



79	Projeto Escola vai ao Museu: transporte para grupos escolares da periferia	79.1	Meta-Produto	Nº de ônibus oferecidos	1º Quadrimestre	-
					2º Quadrimestre	50
					3º Quadrimestre	50
					META ANUAL	100
					ICM	100%

<b>5.5 PROGRAMA DE INTEGRAÇÃO AO SISEM-SP - PSISEM</b>						
<b>MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES PACTUADAS (2022)</b>						
No.	Ações Pactuadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
80	Palestras Sobre Boas Práticas de Gestão Museológica  [Virtual]	80.1	Meta-Produto	Palestra oferecida	1º Quadrimestre	1
					2º Quadrimestre	-
					3º Quadrimestre	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
	80.2	Dado Extra	Nº de público virtual - participação	1º Quadrimestre		
				2º Quadrimestre		
				3º Quadrimestre		
				ANUAL		
				ICM		
81	Ocupação Itinerante: Exposição Contra-Ataque! As Mulheres no Futebol	81.1	Meta-Produto	Nº de Municípios Atendidos	1º Quadrimestre	1
					2º Quadrimestre	1
					3º Quadrimestre	1
					META ANUAL	3
					ICM	100%
82	Encontro da Rede Temática de Memória e Esporte  [Virtual e Presencial]	82.1	Meta-Produto	Realização do Encontro Anual	1º Quadrimestre	-
					2º Quadrimestre	1
					3º Quadrimestre	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
		82.2	Meta-Resultado	Nº de participantes presenciais	1º Quadrimestre	
					2º Quadrimestre	35
					3º Quadrimestre	-
					META ANUAL	35
					ICM	100%
	82.3	Dado Extra	Nº de público virtual - participação	1º Quadrimestre		
				2º Quadrimestre		
				3º Quadrimestre		
				ANUAL		
				ICM		
83	Projeto Museu Híbrido  [Virtual e	83.1	Meta-Produto	Nº de visitas técnicas oferecidas aos museus da rede SISEM - SP	1º Quadrimestre	1
					2º Quadrimestre	-
					3º Quadrimestre	1
					META ANUAL	2



	<p><b>GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO</b>  <b>SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA</b>  Gabinete do Secretário</p>
---	--

					META ANUAL	2				
					ICM	100%				
84	Presencial]	Cadastro Estadual de Museus	84.1	Meta-Produto	Nº de atendimentos das instituições da Rede de Memória e Esporte para orientação e preenchimento do Cadastro Estadual de Museus	1º Quadrim	-			
						2º Quadrim	1			
						3º Quadrim	1			
						META ANUAL	2			
						ICM	100%			
85	Workshop sobre Elaboração de Projetos Museográficos	[Virtual]	85.1	Meta-Produto	Realização do workshop direcionado para profissionais de museus da rede SISEM-SP	1º Quadrim	-			
						2º Quadrim	1			
						3º Quadrim	-			
						META ANUAL	1			
	85.2	Dado Extra	Nº de público virtual - participação	1º Quadrim						
				2º Quadrim						
				3º Quadrim						
				ANUAL						
86	Curso de capacitação em Gestão de Acervos: coleções digitais	[Virtual e Presencial]	86.1	Meta-Produto	Curso realizado	1º Quadrim	-			
						2º Quadrim	-			
						3º Quadrim	1			
						META ANUAL	1			
						ICM	100%			
						86.2	Meta-Resultado	Nº de participantes presenciais	1º Quadrim	-
	2º Quadrim	-								
	3º Quadrim	20								
	META ANUAL	20								
	ICM	100%								
	86.3	Dado Extra	Nº de público virtual - participação	1º Quadrim						
				2º Quadrim						
3º Quadrim										
ANUAL										
87				Curso de capacitação para orientadores de público e supervisores	[Virtual]	87.1	Meta-Produto	Curso realizado	1º Quadrim	1
									2º Quadrim	-
	3º Quadrim	1								
	META ANUAL	2								
	87.2	Dado Extra	Nº de público virtual - participação	1º Quadrim						
				2º Quadrim						
				3º Quadrim						
				ANUAL						



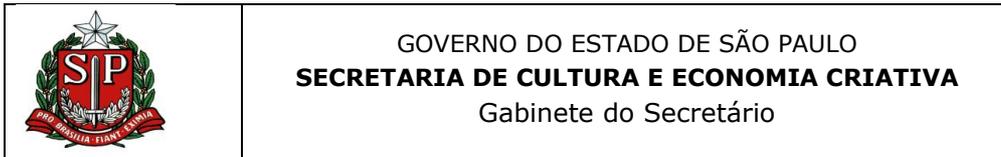
	<b>GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO</b> <b>SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA</b> Gabinete do Secretário
---	---

88	Webinário sobre Educação em Museus	88.1	Meta-Produto	Webinário realizado	1º Quadrimestre	-
					2º Quadrimestre	1
					3º Quadrimestre	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
89	Mentoria em ações de comunicações digitais	89.1	Meta-Produto	Mentoria realizada	1º Quadrimestre	-
					2º Quadrimestre	1
					3º Quadrimestre	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
90	Palestra sobre segurança em museus (sistemas de emergência e combate a incêndios)  [Virtual]	90.1	Meta-Produto	Palestra realizada	1º Quadrimestre	1
					2º Quadrimestre	-
					3º Quadrimestre	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%

**5.5 PROGRAMA DE INTEGRAÇÃO AO SISEM-SP - PSISEM  
MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES CONDICIONADAS (2022)**

No.	Ações Condicionadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
91	Virtualização de exposições em 360º dos museus da rede SISEM-SP	91.1	Meta-Produto	Aquisição de equipamentos	1º Quadrimestre	-
					2º Quadrimestre	1
					3º Quadrimestre	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
		91.2	Meta-Produto	Exposição virtualizada	1º Quadrimestre	-
					2º Quadrimestre	-
					3º Quadrimestre	1
					META ANUAL	1





<b>5.6 PROGRAMA DE COMUNICAÇÃO E DESENVOLVIMENTO</b>						
<b>INSTITUCIONAL – PCDI</b>						
<b>MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES PACTUADAS (2022)</b>						
No.	Ações Pactuadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
92	Canais de comunicação com os diversos segmentos de público	92.1	Meta-Resultado	Nº mínimo de visitantes virtuais únicos no site	1º Quadrim	60.000
					2º Quadrim	65.000
					3º Quadrim	105.000
					META ANUAL	230.000
					ICM	100%
		92.2	Meta-Resultado	Nº mínimo de novos seguidores nas mídias sociais	1º Quadrim	7.000
					2º Quadrim	7.500
					3º Quadrim	10.500
					META ANUAL	25.000
					ICM	100%
		92.3	Meta-Produto	Nº mínimo de posts publicados	1º Quadrim	620
					2º Quadrim	660
					3º Quadrim	720
					META ANUAL	2.000
					ICM	100%
93	Ações com influenciadores	93.1	Meta-Produto	Ações realizadas	1º Quadrim	2
					2º Quadrim	2
					3º Quadrim	4
					META ANUAL	8
					ICM	100%
94	Inserções na mídia	94.1	Meta-Resultado	Nº mínimo de inserções na mídia	1º Quadrim	700
					2º Quadrim	700
					3º Quadrim	1.100
					META ANUAL	2.500
					ICM	100%
95	Elaboração da Política de Comunicação	95.1	Meta-Produto	Política Elaborada	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
96	Podcast Futebóis	96.1	Meta-Produto	Podcasts publicados	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	3
					3º Quadrim	2
					META ANUAL	5
					ICM	100%
97	Revisão da Acessibilidade do Site do MF	97.1	Meta-Produto	Acessibilidade revisada	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	-

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

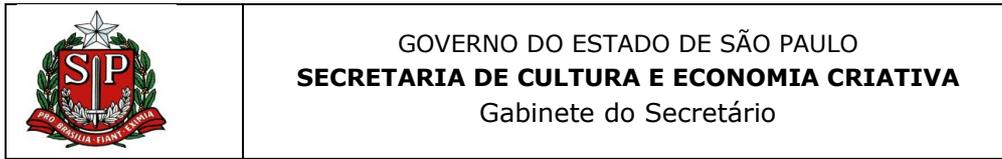
46



Assinado com senha por LETÍCIA NASCIMENTO SANTIAGO - COORDENADORA / UPPM - 30/06/2021 às 16:44:52, VITORIA ROSA NEAL BOLDRIN - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 16:53:35, MARÍLIA BONAS - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 17:03:20, RENATA VIEIRA DA MOTTA - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 17:08:32 e SÉRGIO HENRIQUE SÁ LEITÃO FILHO - Secretário de Cultura e Economia Criativa / GS - 30/06/2021 às 20:12:10. Autenticado com senha por SUZY DA SILVA SANTOS - Assessor Técnico IV / UPPM - 30/06/2021 às 14:10:37. Documento Nº: 20035056-7745 - consulta à autenticidade em <https://www.documentos.spsempapel.sp.gov.br/sigaex/public/app/autenticar?n=20035056-7745>



SCECDC:202105832A



					META ANUAL	1
					ICM	100%
98	Atividades do Laboratório da Imprensa Esportiva	98.1	Meta-Produto	Atividades realizadas	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
99	Concurso de Crônicas Esportivas	99.1	Meta-Produto	Concurso realizado	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
100	Desenvolvimento Institucional a partir de parcerias com organizações	100.1	Meta-Produto	Nº de novas parcerias estabelecidas com organizações nacionais	1º Quadrim	3
					2º Quadrim	3
					3º Quadrim	3
					META ANUAL	9
					ICM	100%
		100.2	Meta-Produto	Nº de novas parcerias estabelecidas com organizações internacionais	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	2
					ICM	100%
101	Campanha Chuteira para Todos	101.1	Meta-Produto	Campanha realizada	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
102	Plano de comunicação da Nova Exposição de Longa Duração	102.1	Meta-Produto	Plano preliminar elaborado	1º Quadrim	1
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%

### 5.7 PROGRAMA DE EDIFICAÇÕES - PED

#### MUSEU DO FUTEBOL- AÇÕES PACTUADAS (2022)

No.	Ações Pactuadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
103	Renovação de Seguros Multirrisco	103.1	Dado Extra	Seguro renovado	1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	
					ANUAL	

Rua Mauá, 51 – Luz - São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

47



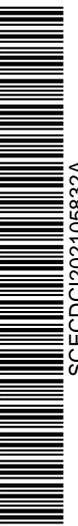
Assinado com senha por LETÍCIA NASCIMENTO SANTIAGO - COORDENADORA / UPPM - 30/06/2021 às 16:44:52, VITÓRIA ROSA NEAL BOLDRIN - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 16:53:35, MARÍLIA BONAS - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 17:03:20, RENATA VIEIRA DA MOTTA - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 17:08:32 e SÉRGIO HENRIQUE SÁ LEITÃO FILHO - Secretário de Cultura e Economia Criativa / GS - 30/06/2021 às 20:12:10. Autenticado com senha por SUZY DA SILVA SANTOS - Assessor Técnico IV / UPPM - 30/06/2021 às 14:10:37. Documento Nº: 20035056-7745 - consulta à autenticidade em <https://www.documentos.spsempapel.sp.gov.br/sigaex/public/app/autenticar?n=20035056-7745>



SCECDC:202105832A

	<p><b>GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO</b>  <b>SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA</b>  Gabinete do Secretário</p>
---	--

104	Renovação do AVCB	104.1	Dado Extra	AVCB renovado	1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	
					ANUAL	
105	Renovação do Alvará de funcionamento de local de reunião	105.1	Dado Extra	Alvará renovado	1º Quadrim	
					2º Quadrim	
					3º Quadrim	
					ANUAL	
106	Implantação do P.A.I.(plano de auxílio integrado) Estádio do Pacaembu	106.1	Meta-Produto	Plano implantado	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
107	Implantação escritório enxuto	107.1	Meta-Produto	Plano implantado	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
108	Estruturação da sala de guarda de acervos em trânsito (externo)	108.1	Meta-Produto	Sala remodelada	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	1
					3º Quadrim	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
109	Automação (telemetria, consumo do sistema hídrico)	109.1	Meta-Produto	Sistema implantado	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
110	Implantar chuveiros automáticos (sprinklers) no auditório	110.1	Meta-Produto	Projeto contratado	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
	110.2	Meta-Produto	Execução do projeto	1º Quadrim	-	
				2º Quadrim	-	
				3º Quadrim	1	
				META ANUAL	1	
				ICM	100%	
111	Implantar chuveiros automáticos (sprinklers) na sala de exposição	111.1	Meta-Produto	Projeto contratado	1º Quadrim	-
					2º Quadrim	-
					3º Quadrim	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%



	<p><b>GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO</b>  <b>SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA</b>  Gabinete do Secretário</p>
---	--

	temporária	111.2	Meta-Produto	Execução do projeto	1º Quadrimestre	-
					2º Quadrimestre	-
					3º Quadrimestre	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
112	Projeto CarbonFree	112.1	Meta-Produto	Projeto contratado	1º Quadrimestre	-
					2º Quadrimestre	-
					3º Quadrimestre	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
		112.2	Meta-Produto	Projeto executado	1º Quadrimestre	-
					2º Quadrimestre	-
					3º Quadrimestre	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
113	Implantar sonorização do sistema de combate à incêndio	113.1	Meta-Produto	Projeto contratado	1º Quadrimestre	-
					2º Quadrimestre	-
					3º Quadrimestre	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
		113.2	Meta-Produto	Projeto executado	1º Quadrimestre	-
					2º Quadrimestre	-
					3º Quadrimestre	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%

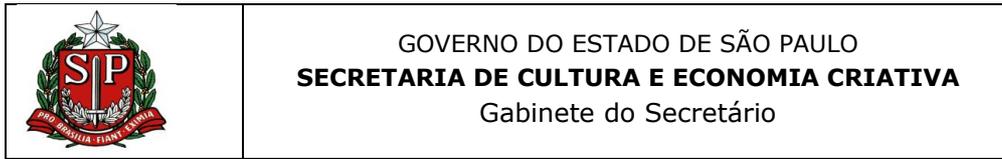
**5.7 PROGRAMA DE EDIFICAÇÕES – PED**  
**MUSEU DO FUTEBOL – AÇÕES CONDICIONADAS (2022)**

No.	Ações Condicionadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Quadrimestral	
114	Iluminação sistema DALI para Auditório	114.1	Meta-Produto	Projeto contratado	1º Quadrimestre	1
					2º Quadrimestre	-
					3º Quadrimestre	-
					META ANUAL	1
					ICM	100%
		114.2	Meta-Produto	Execução do projeto	1º Quadrimestre	-
					2º Quadrimestre	-
					3º Quadrimestre	1
					META ANUAL	1
					ICM	100%
115	Gerenciamento de Resíduos Sólidos	115.1	Meta-Produto	Projeto contratado	1º Quadrimestre	1
					2º Quadrimestre	-
					3º Quadrimestre	-

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br





					META ANUAL	1		
					ICM	100%		
					1º Quadrimestre	-		
					2º Quadrimestre	-		
					3º Quadrimestre	1		
					META ANUAL	1		
					ICM	100%		
116	Reuso de água para limpeza externa	116.1	Meta-Produto	Projeto contratado	1º Quadrimestre	-		
					2º Quadrimestre	1		
					3º Quadrimestre	-		
					META ANUAL	1		
							ICM	100%
							1º Quadrimestre	-
							2º Quadrimestre	-
							3º Quadrimestre	1
					META ANUAL	1		
					ICM	100%		
117	Implantação dispositivos IOT	117.1	Meta-Produto	Dispositivos implantados	1º Quadrimestre	-		
					2º Quadrimestre	-		
					3º Quadrimestre	1		
					META ANUAL	1		
					ICM	100%		

## 6. QUADRO RESUMO DO PLANO DE TRABALHO DE 2022 - MUSEU DO FUTEBOL

Para 2022, o Plano de Trabalho do Museu do Futebol, prevê a realização de 125 mensurações de produtos e resultados, pactuadas em 89 ações, conforme o quadro abaixo:

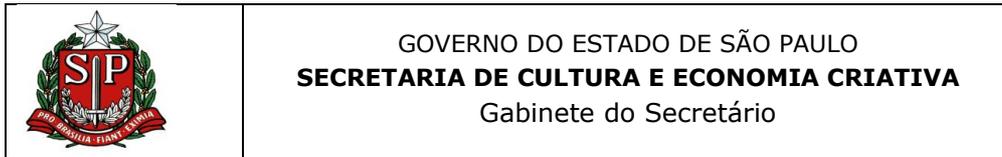
Metas - Produto	Total Previsto Anual
1. Recursos financeiros captados via leis de incentivo e editais - Nº mínimo de projetos inscritos para captação de recursos via leis de incentivo, fundos setoriais, editais públicos e privados.	4
2. Captação de doações - pessoas físicas - Ativar campanha para doação do valor do ingresso no dia gratuito	1
3. Captação de doações - pessoas físicas - Plano anual de Captação PF/Programa de Amigos	1
4. Captação de doações - pessoas físicas - Implantação de totem de doação no Museu	1

Rua Mauá, 51 - Luz - São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

50





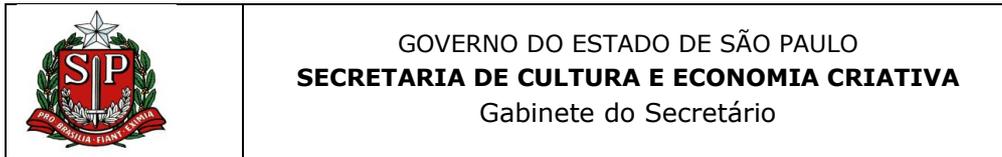
<b>Metas - Produto</b>	<b>Total Previsto Anual</b>
5. Captação de doações - pessoas físicas - Realizar campanha de doação por meio de lei de incentivo e doação direta ( <i>crowdfunding</i> )	1
6. Evento de marketing para locação de espaços - Realização de evento de marketing para locação dos espaços	1
7. Realização de estudo de viabilidade para o <i>e-commerce</i> e desenvolvimento de novos produtos - Entrega do Plano de desenvolvimento de novos produtos	1
8. Revisão do Plano Museológico - Criação do GT de avaliação do Plano Museológico	1
9. Revisão do Plano Museológico - Plano Museológico Revisado	1
10. Comitê Diversidades e Inclusão - Criação do Comitê Diversidades e Inclusão	1
11. Comitê de Parceiros - Ativação do Comitê de Parceiros do Museu do Futebol	1
12. Revisão do Programa de Avaliação de Desempenho - Entrega do programa revisado	1
13. Programa de Voluntariado - Programa criado	1
14. Programa Visitando Museus - Nº de encontros realizados	2
15. Projeto Deficiente Residente - Nº de residentes em funções administrativas	1
16. Projeto Conviver - Nº de Encontros Realizados	3
17. Encontros de Escuta - Nº de Encontros de Escuta realizados	1
18. Revisão da Política de Recrutamento e Seleção (à luz do Censo Diversidades e Inclusão) - Revisão consolidada	1
19. Gestão da Informação para Processamento da Memória Institucional - Plano da Gestão da Informação Publicado	1
20. Elaboração e Implantação do Protocolo de Gestão Digital de E-mails - Entrega da Política de Gestão de E-mails	1
21. Elaboração e Implantação do Plano de Gestão do Banco de Dados do CRFB - Plano de Gestão entregue	1
22. Programa de Eficiência Energética - Diagnóstico de Avaliação de Viabilidade e Impacto da Substituição de Equipamentos	1
23. Aprimoramento do Aplicativo do Museu do Futebol - Atualização do Aplicativo	1
24. Publicação da Revista do Museu do Futebol - 1º número publicado	1

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

51





Metas - Produto	Total Previsto Anual
25. Produção de artigos e outros conteúdos multimídia no site do Museu e/ou em sites e publicações de terceiros - N° de artigos produzidos	10
26. Projeto de Pesquisa "Diversidades em Campo: Futebol Adaptado" - N° mínimo de referências mapeadas	15
27. Projeto de Pesquisa "Diversidade em Campo: Futebol Adaptado" - N° mínimo de itens coletados/produzidos publicados no Banco de Dados	80
28. Projeto de Pesquisa "Protagonismo Negro no Futebol" - N° de entrevistas catalogadas	3
29. Projeto de Pesquisa "Protagonismo Negro no Futebol" - N° de parcerias com clubes de futebol e instituições culturais, de ação social e/ou voltadas à memória do esporte	1
30. Seminário Diversidades em Campo: Futebol LGBT+ - Seminário para divulgação dos resultados da pesquisa realizado	1
31. Edital de Pesquisa - Edital publicado	1
32. Edital de Pesquisa - Seleção dos projetos realizada	1
33. Edital de Pesquisa - N° de novos itens para o acervo	50
34. Edital de Pesquisa - Seminário para divulgação dos resultados da pesquisa	1
35. Programa de Preservação Digital - Criação e Implantação do Programa de Preservação Digital	1
36. Programa de Preservação Digital - Política de Direitos Autorais e Conexos elaborada	1
37. Acervos Digitais em Rede - Mapeamento de ferramentas digitais para ampliação do acesso e usos do acervo ( <i>apps, games</i> etc.)	1
38. Acervos Digitais em Rede - N° de parcerias estabelecidas	1
39. Projeto "Territórios do Futebol" (ações extramuros) - N° de ações realizadas	3
40. Projeto de Acessibilização da Biblioteca do CRFB - Projeto elaborado	1
41. Nova Exposição de Longa Duração - Projeto Curatorial Preliminar Entregue	1
42. Exposição Virtual na Plataforma Google Arts& Culture e/ou similares - Quantidade de exposições	2
43. Realização de eventos de Programação Cultural: Arquivancada Nerd [Virtual] - N° mínimo de eventos realizados	16
44. Jornada do Patrimônio [Presencial] - N° mínimo de eventos realizados	1

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

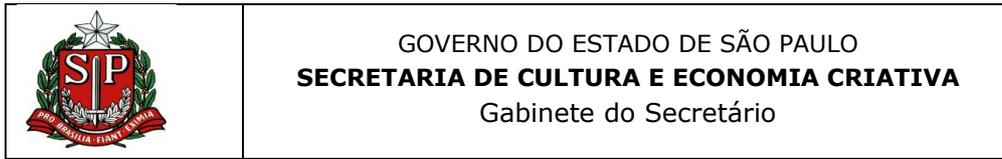
PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

52

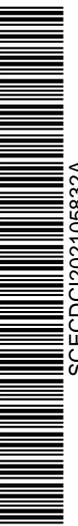


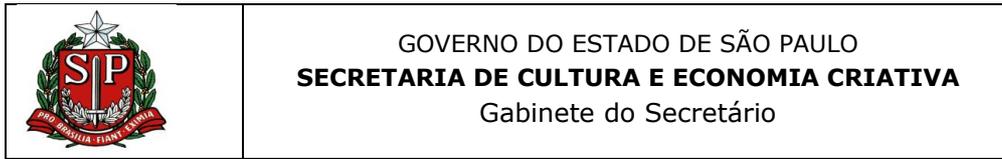
SCECDC:202105832A





<b>Metas - Produto</b>	<b>Total Previsto Anual</b>
45. Territórios do Futebol [Virtual] - Nº mínimo de eventos realizados	6
46. Realização de eventos de Programação Cultural: encontro de colecionadores (figurinhas, camisas de futebol, outros colecionáveis ligados ao futebol) [Presencial e Virtual] - Nº mínimo de eventos realizados	3
47. Projeto Torcida no Museu [Presencial] - Nº mínimo de eventos realizados	2
48. Atividades na Praça Charles Miller - Nº de eventos	3
49. Visita mediada para o público espontâneo - Nº mínimo de visitas oferecidas	192
50. Projeto Interações Educativas: visitas educativas on-line para estudantes de escolas públicas e privadas (ensino infantil, fundamental, médio, técnico e universitário) - Nº mínimo de visitas educativas on-line	345
51. Projeto Revivendo Memórias #emcasa: atendimento on-line para idosos, pessoas com deficiência e em situação de vulnerabilidade social - Nº mínimo de encontros educativos on-line	345
52. Atividades, dinâmicas e jogos para o público virtual - Quantidade mínima de novas atividades oferecidas no site	12
53. Espaço Dente de Leite: atividades educativas on-line/presencial para crianças - Nº mínimo de atividades educativas	12
54. Projeto Revivendo Memórias (visitas presenciais para idosos/pessoas com Alzheimer e/ou comprometimento cognitivo) - Nº mínimo de encontros realizados	6
55. Visitas educativas noturnas para alunos de EJA - Nº mínimo de visitas	6
56. Visitas especiais para público com TEA (Transtorno do Espectro Autista) - Nº mínimo de visitas	4
57. Projeto Educativo na Praça: atividades educativas para o público da praça Charles Miller - Nº mínimo de ações realizadas na Praça Charles Miller	48
58. Projeto Fim de Expediente: encontros de integração e formação com profissionais da educação - Nº mínimo de encontros realizados	4
59. Projeto Territórios do Futebol: ações educativas extramuros - Nº mínimo de ações realizadas	4
60. Curso EAD de Acessibilidade para professores com carga horária de 20h - Nº de cursos oferecidos com carga horária de 20h	1
61. Materiais para apoio didático à comunidade escolar - Elaboração de material didático em formato digital	1
62. Palestras Sobre Boas Práticas de Gestão Museológica [Virtual] - Palestra oferecida	1
63. Ocupação Itinerante: Exposição Contra-Ataque! As Mulheres no Futebol - Nº de Municípios Atendidos	3





<b>Metas - Produto</b>	<b>Total Previsto Anual</b>
64. Encontro da Rede Temática de Memória e Esporte [Virtual e Presencial] - Realização do Encontro Anual	1
65. Projeto Museu Híbrido [Virtual e Presencial] - Nº visitas técnicas oferecidas aos museus da rede SISEM - SP	2
66. Cadastro Estadual de Museus - Nº de atendimentos das instituições da Rede de Memória e Esporte para orientação e preenchimento do Cadastro Estadual de Museus	2
67. Workshop sobre Elaboração de Projetos Museográficos [Virtual] - Realização do workshop direcionado para profissionais de museus da rede SISEM - SP	1
68. Curso de capacitação em Gestão de Acervos: coleções digitais [Virtual e Presencial] - Curso realizado	1
69. Curso de capacitação para orientadores de público e supervisores [Virtual e Presencial] - Curso realizado	2
70. Webinar sobre Educação em Museus - Webinar realizado	1
71. Mentoria em ações de comunicações digital - Mentoria realizada	1
72. Palestra sobre segurança em museus (sistemas de emergência e combate a incêndios) [Virtual] - Palestra realizada	1
73. Canais de comunicação com os diversos segmentos de público - Nº mínimo de posts publicados	2.000
74. Ações com influenciadores - Ações realizadas	8
75. Elaboração da Política de Comunicação - Política Elaborada	1
76. Podcast Futebóis - Podcasts publicados	5
77. Revisão da Acessibilidade do Site do MF - Acessibilidade revisada	1
78. Atividades do Laboratório da Imprensa Esportiva - Atividades realizadas	1
79. Concurso de Crônicas Esportivas - Concurso realizado	1
80. Desenvolvimento Institucional a partir de parcerias com organizações - Nº de novas parcerias estabelecidas com organizações nacionais	9
81. Desenvolvimento Institucional a partir de parcerias com organizações - Nº de novas parcerias estabelecidas com organizações internacionais	2
82. Campanha Chuteira para Todos - Campanha realizada	1
83. Plano de Comunicação da Nova Exposição de Longa Duração - Plano preliminar entregue	1

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

54





Metas - Produto	Total Previsto Anual
84. Implantação do P.A.I. (plano de auxílio integrado) Estádio do Pacaembu - Plano implantado	1
85. Implantação escritório enxuto - Plano implantado	1
86. Estruturação da sala de guarda de acervos em trânsito (externo) - Sala remodelada	1
87. Automação (telemetria, consumo do sistema hídrico) - Sistema implantado	1
88. Implantar chuveiros automáticos (sprinklers) no auditório - Projeto contratado	1
89. Implantar chuveiros automáticos (sprinklers) no auditório - Execução do projeto	1
90. Implantar chuveiros automáticos (sprinklers) na sala de exposição temporária - Projeto contratado	1
91. Implantar chuveiros automáticos (sprinklers) na sala de exposição temporária - Execução do projeto	1
92. Projeto <i>CarbonFree</i> - Projeto contratado	1
93. Projeto <i>CarbonFree</i> - Execução do projeto	1
94. Implantar sonorização do sistema de combate a incêndio - Projeto contratado	1
95. Implantar sonorização do sistema de combate a incêndio - Projeto executado	1

Metas-Resultado	Total Previsto Anual
1. Recursos financeiros captados via leis de incentivo e editais – 12,5% do repasse do exercício no contrato de gestão	R\$ 1.235.000
2. Recursos financeiros captados via geração de receita de bilheteria, cessão remunerada de uso de espaços – 27,9% do repasse do exercício no contrato de gestão	R\$ 2.744.206
3. Pesquisas de Público – Índices de satisfação do público geral - Índice de satisfação do público geral, de acordo com os dados obtidos a partir do totem eletrônico/ Nota NPS = ou > 80%	= ou > 80%
4. Pesquisa de Público - Índices de satisfação do público com palestras, oficinas e curso - Índice de satisfação = ou > 80%	= ou > 80%
5. Pesquisa de satisfação de público virtual - Pesquisa desenvolvida	1

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

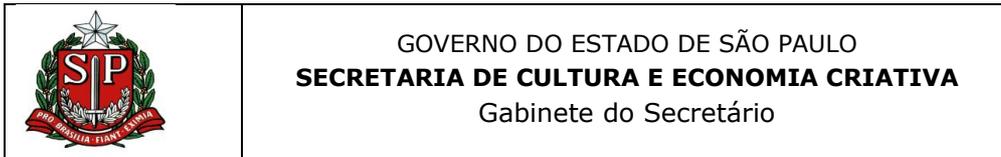
55



Assinado com senha por LETÍCIA NASCIMENTO SANTIAGO - COORDENADORA / UPPM - 30/06/2021 às 16:44:52, VITÓRIA ROSA NEAL BOLDRIN - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 16:53:35, MARÍLIA BONAS - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 17:03:20, RENATA VIEIRA DA MOTTA - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 17:08:32 e SÉRGIO HENRIQUE SÁ LEITÃO FILHO - Secretário de Cultura e Economia Criativa / GS - 30/06/2021 às 20:12:10. Autenticado com senha por SUZY DA SILVA SANTOS - Assessor Técnico IV / UPPM - 30/06/2021 às 14:10:37. Documento Nº: 20035056-7745 - consulta à autenticidade em <https://www.documentos.spsempapel.sp.gov.br/signaex/public/app/autenticar?n=20035056-7745>



SCECDCI202105832A



<b>Metas-Resultado</b>	<b>Total Previsto Anual</b>
6. Programa Visitando Museus - N° mínimo de participantes	20
7. Projeto Conviver -N° mínimo de participantes	30
8. Pesquisa Bianual de perfil e satisfação de público - Pesquisa Realizada	1
9. Pesquisa de satisfação de público escolar - Índice de satisfação = ou > 80%	= ou > 80%
10. Projeto "Territórios do Futebol" (ações extramuros) - N° mínimo de pessoas atendidas	30
11. Recebimento de visitantes presenciais no museu - N° de público presencial recebido	320.000
12. Jornada do Patrimônio [Presencial] - N° de participantes presenciais	30
13. Realização de eventos de Programação Cultural: encontro de colecionadores (figurinhas, camisas de futebol, outros colecionáveis ligados ao futebol) [Presencial e Virtual] - N° de participantes presenciais	120
14. Projeto Torcida no Museu [Presencial] - N° de público presencial	100
15. Atividades na Praça Charles Miller - [Presencial] - N° de público presencial	650
16. Visitas educativas agendadas para público escolar (ensino infantil, fundamental, médio e universitário) - N° mínimo de estudantes atendidos	6.330
17. Visitas educativas agendadas para públicos específicos (pessoas em situação de vulnerabilidade social, pessoas com deficiência, turistas, etc.) - N° mínimo de visitantes atendidos	4.040
18. Visita mediada para o público espontâneo - N° mínimo de público atendido	3.840
19. Projeto Educativo na Praça: atividades educativas para o público da praça Charles Miller - N° mínimo de pessoas atendidas	1.440
20. Projeto Revivendo Memórias (visitas presenciais para idosos/pessoas com Alzheimer e/ou comprometimento cognitivo) - N° mínimo de pessoas atendidas	90
21. Visitas educativas noturnas para alunos de EJA - N° mínimo de pessoas atendidas	210
22. Visitas especiais para público com TEA (Transtorno do Espectro Autista) - N° mínimo de pessoas atendidas	90
23. Projeto Fim de Expediente: encontros de integração e formação com profissionais da educação - N° mínimo de pessoas atendidas	210
24. Projeto Territórios do Futebol: ações educativas extramuros - N° mínimo de pessoas atendidas	120
25. Comitê Jovem (Residência) - Relatório das novas propostas desenvolvidas pelo Comitê para todas as áreas do museu	1

Rua Mauá, 51 - Luz - São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

56





GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO  
**SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA**  
 Gabinete do Secretário

Metas-Resultado	Total Previsto Anual
26. Encontro da Rede Temática de Memória e Esporte [Virtual e Presencial] - N° de participantes presenciais	35
27. Curso de capacitação em Gestão de Acervos: coleções digitais - [Virtual e Presencial] - N° de participantes presenciais	20
28. Canais de comunicação com os diversos segmentos de público - N° mínimo de visitantes virtuais únicos no site	230.000
29. Canais de comunicação com os diversos segmentos de público -N° mínimo de novos seguidores nas mídias sociais	25.000
30. Inserções na Mídia - N° mínimo de inserções na mídia	2.500

Espera-se também, no ano de 2022, a realização de outras 23 ações condicionadas à captação de recursos adicionais.

## 7. PROPOSTA DE POLÍTICA DE EXPOSIÇÕES E PROGRAMAÇÃO CULTURAL – 2022

*Em 2022 o IDBrasil dará continuidade à Política de Exposições e Programação Cultural proposta para o segundo semestre de 2021, prevendo a possibilidade de retorno das ações presenciais com manutenção das ações virtuais, de maneira complementar e integrada, dessa forma materializando a proposta de museu híbrido.*

*Dois grandes acontecimentos marcam o ano: o centenário da Semana de Arte Moderna de 1922 e a realização da Copa do Mundo do Catar de futebol masculino, em novembro – ambos serão objeto de exposições temporárias. Especialmente no caso da Copa do Mundo, quando a divulgação é maciça e o público está mais propenso a visitar o museu, a programação cultural fará atividades especiais focadas no evento, incluindo a transmissão de jogos no museu.*

*A Política de Exposições e Programação Cultural proposta, já referenciada anteriormente neste documento, é a seguinte:*

A proposta do IDBrasil para a Política de Exposições e Programação Cultural do Museu do Futebol para o novo ciclo de gestão (2021 a 2026) é balizada por importantes mudanças: **o novo Pacaembu**, sob gestão privada do Consórcio Allegra desde janeiro de 2020; o desafio de desenvolver uma **nova exposição de longa duração** e o de consolidar um novo modelo de **museu híbrido**, cujas exposições e programação sejam complementarmente concebidas para públicos presenciais e virtuais. Os novos meios de relacionamento com os públicos, e as dimensões da **acessibilidade, diversidade e sustentabilidade**, apresentadas no Edital na forma de nove desafios, são transversais nesta proposta.

Destaca-se também a dedicação em oferecer uma programação que consolide o Museu do Futebol como instituição socialmente engajada e plural, na perspectiva de um **museu cidadão**, assumindo sua função social e participando ativamente da vida pública,





GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO  
**SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA**  
 Gabinete do Secretário

proporcionando em suas ações culturais espaços democráticos de escuta, reflexão e diálogo aos desafios de mudança que se colocam para os museus na atualidade.

**Diretrizes da Política**

A Política de Exposições e Programação Cultural do Museu do Futebol para período 2021-2026 foi definida a partir de oito diretrizes:

10. **Museu híbrido** - As exposições e os eventos terão uma grade híbrida — presencial (quando possível) e virtual —, mesmo após a normalização da situação sanitária provocada pela pandemia. As exposições virtuais devem ser autônomas, não somente um simulacro da experiência presencial, com conteúdos pensados para o contexto digital e trazendo sempre que possível materiais complementares. Os eventos em plataformas digitais irão visar sobretudo o alcance de públicos de outros estados e países.
11. **Sustentabilidade e parcerias** - As exposições e os eventos, pelo alcance e visibilidade de que dispõem, vão continuar a ser um dos principais veículos para a mobilização, diversificação e fidelização de públicos e articulação de parcerias, e, para isso, devem prezar pelo planejamento antecipado, possibilidade de adaptação ou flexibilização para atender, quando pertinente e possível, expectativas e projetos dos parceiros.
12. **Processos participativos** - Atendendo às Diretrizes 1 e 2 da UPPM, os projetos de exposições e eventos devem privilegiar processos participativos, com instâncias que reúnam não apenas equipe interna do museu, mas especialistas e outros integrantes da sociedade civil. Para o aprimoramento da gestão técnica, será criada a Assessoria Museológica, que proporcionará melhor integração entre os núcleos técnicos e demais setores da organização e, portanto, maior transversalidade nos processos de pesquisa, preservação e comunicação do patrimônio. De modo a tornar cada vez mais orgânico e transparente o processo participativo na concepção e desenvolvimento da programação cultural e das exposições, o IDBrasil atuará por meio de um Comitê Curatorial, nova instância executiva indicada no organograma da OS (e anteriormente detalhada no Programa de Gestão Museológica).
13. **Acessibilidade** - As exposições e os eventos devem ser planejados para serem acessíveis a diversos públicos, com atenção especial à inclusão de pessoas com deficiência e tendo em vista, também, estrangeiros. Essa diretriz, além de atender à Política Cultural da SEC, à Diretriz 3 da UPPM e aos Desafios 4 e 5 do Edital de Chamamento, está em linha com um dos principais valores do IDBrasil e do Museu do Futebol.
14. **Saúde e bem-estar** se tornaram dimensões centrais no contexto da pandemia em que vivemos. Serão propostas ações na área interna do museu e na Praça Charles Miller, voltadas para o bem-estar físico e emocional dos públicos.
15. **Monitoramento e avaliação de públicos** - O IDBrasil vai aprimorar suas ferramentas e processos de avaliação e monitoramento de público, presencial e virtual, que devem ser aplicados ao maior número possível de eventos e





exposições. Especialmente para as atividades em plataformas digitais, deverá ser criado um sistema de pesquisa para conhecer o perfil, a satisfação e outros indicadores desse novo e multilocalizado público.

16. **Apoiar a cadeia econômica da cultura** por meio do desenvolvimento de ações, articulando, sempre que possível, redes de produtores, coletivos, associações e comunidades ligadas à temática do Museu do Futebol e seu território de atuação.
17. **Integrar-se a eventos da rede de Museus da SEC e redes temáticas de museus**, como a Rede Memória e Esporte, fortalecendo as ações conjuntas e possibilitando maior visibilidade do campo museológico paulista e nacional. Esse item atende a Diretriz 4 da UPPM e alinha-se ao compromisso do IDBrasil com a Política Cultural da SEC.

**Articulação dos eixos temáticos com as ações propostas**

Conforme apresentado no Programa de Gestão de Acervos, propõe-se a constituição de quatro eixos e suas respectivas linhas temáticas, a partir das quais serão organizados os projetos de pesquisa e articulados com as exposições temporárias, virtuais, itinerantes e eventos da programação cultural a serem realizados no período 2021-2026:

- **Futebolis** - Diversidades e acessibilidade, protagonismo negro no futebol.
- **Futebol Feminino** - A história, o presente e o futuro das mulheres no futebol.
- **Territórios do Futebol** - Grupos sociais, modalidades e espaços diversos por onde essas relações se estabelecem.
- **Clubes e cadeias de valor** - Organizações, campeonatos e linguagens que perpassam e conectam a cadeia de valores econômicos e simbólicos do futebol aos seus públicos.

**7.1 DESCRITIVO RESUMIDO DAS EXPOSIÇÕES E DA PROGRAMAÇÃO CULTURAL-2022**

**EXPOSIÇÃO TEMPORÁRIA**

**2022 - 1º semestre**

**“Os modernismos e o descobrimento dos novos futebolis” (título provisório)**

O Centenário da Semana de Arte Moderna de 1922 será o mote para uma exposição-ocupação artística e inovadora no Museu do Futebol. Cabe fazer a seguir uma breve contextualização sobre o modernismo e a descoberta do futebol como símbolo nacional:

O futebol despertou o interesse dos escritores e artistas que consagraram no Brasil o Movimento Modernista. Na sua primeira fase (1922-1930), o esporte, ainda em sua prática amadora, está pontualmente citado em trechos poéticos de *Paulicéia desvairada* (1922) de Mário de Andrade ou de *Memórias sentimentais de João Miramar* (1924), de Oswald de Andrade. É o futebol como prática urbana cotidiana, movimentando uma São Paulo que se desabrochava como cidade cosmopolita e que aguçou a inspiração desses escritores. Já Antônio de Alcântara Machado, em 1927, trouxe o jogo de futebol para o

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
 CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
 www.cultura.sp.gov.br





GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO  
SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA  
Gabinete do Secretário

centro da narrativa em seu conto *Corinthians (2) vs Palestra (1)*<sup>‡</sup>, e realizou, a partir do futebol, uma inovadora experimentação linguística que fascinou os autores modernistas da década de 1920.

O decênio de 1930 inaugura uma nova etapa na história do futebol e, por conseguinte, na sua relação com os modernistas. Na década em que os campeonatos de futebol passaram a ter dimensão intercontinental e foram organizadas as três primeiras Copas do Mundo, a questão da representatividade nacional passou a ser o eixo de preocupação do Modernismo. Entrou na pauta também o papel do negro na originalidade do futebol jogado no Brasil, especialmente após 1933, com a profissionalização do futebol e o ingresso oficial de jogadores negros em clubes paulistas e cariocas. Seu bom desempenho abriu brecha para a associação entre a identidade esportiva e o diferencial étnico de constituição do povo brasileiro. Pela via do futebol, os modernistas descortinaram um meio em que a congênita ideia de inferioridade do brasileiro poderia ser superada, e passaram a ver no futebol brasileiro uma forma de chegar às suas concepções sobre a brasilidade.

Já a década de 1940 pode ser considerada essencial para a fixação dos escritores modernistas na que concerne às suas representações sobre o caráter do futebol brasileiro<sup>§</sup>. Segundo o historiador Bernardo Buarque de Hollanda, em *O descobrimento do futebol* (2004), nesse período entraram em cena o sociólogo Gilberto Freyre, o romancista José Lins do Rego, a romancista Rachel de Queiroz e o poeta Jorge de Lima, autores nordestinos então já radicados no Rio de Janeiro. Freyre foi peça central na chave interpretativa que alçou de vez o futebol como elemento de identidade nacional, ao contrapor o *futebol-arte* brasileiro ao *futebol-científico* europeu. Ao moldar o esporte bretão ao jeito típico de jogar do *mulato* (expressão utilizada por Gilberto Freyre), o brasileiro privilegiou a qualidade individual em detrimento da organização coletiva.

Valendo-se da leitura da obra do jornalista Mário Filho, em especial *O negro no futebol brasileiro* (1947), e das diversas inovações introduzidas pelo jornalista, especialmente no uso de depoimentos de jogadores para a construção da narrativa histórica, o sociólogo Gilberto Freyre e o escritor José Lins do Rego ajudaram a consagrar o tema do futebol na cultura brasileira, ressaltando dois fenômenos originais surgidos no seio do futebol brasileiro: a vigência do legado étnico negro e a incorporação da música na forma de se jogar o futebol. Segundo Hollanda, "a legitimidade do futebol na cultura brasileira se amparava em um elemento já consolidado na imagem da identidade nacional. A música outorgava ao futebol aquilo que os intelectuais modernistas tinham detectado nela nos anos de 1920: os critérios e as fontes da brasilidade."

Se hoje é possível celebrar o futebol como expressão cultural no Brasil – razão de existir do próprio Museu do Futebol –, é devido ao projeto modernista de construção de símbolos nacionais. Na poesia, conto, crônica, cinema e artes plásticas, o futebol foi tema e **integrou-se a um plano de experimentação mais geral do modernismo**, tanto na esfera visual quanto na esfera verbal. Continuando com Hollanda: "Nos modernistas, os esportes, pelo que eles traziam de ruptura com o passado e de aceno para o futuro mecanizado, se juntavam aos jogos, pelo que eles traziam de continuidade com a tradição e com os motivos lúdicos da cultura popular. **Ao mesmo tempo em que expressavam seu dilema, os modernistas identificavam no futebol os elementos de sua solução.** Como esporte europeu, o futebol podia também ser plasmado na

<sup>‡</sup> Cf. MACHADO, A. de. A. "Corinthians (2) vs. Palestra (1)". In: **Brás, Bexiga e Barra Funda**. Rio de Janeiro: Imago, 1997.

<sup>§</sup> É importante considerar que esse processo não ocorreu de modo consensual. Dentre os próprios modernistas houve autores que passaram a considerar o futebol como parte de um processo alienador capitalista imposto aos trabalhadores.





cultura nacional. O futebol assim protagonizava uma síntese daquela dialética do local e do universal, já apontada por Antonio Candido, e que estava no cerne do projeto do modernismo.”

#### *Proposições e provocações*

A partir dessas questões centrais para a narrativa que organiza o lugar do futebol no imaginário social sobre a brasilidade – e ajuda a justificar o argumento que origina o Museu do Futebol –, a **exposição-ocupação** propõe atualizar a discussão sobre o esporte construído a partir do projeto modernista. Ante aos novos dilemas da sociedade brasileira do século XXI, poderia a arte se inspirar no futebol para buscar novas sínteses e soluções?

Influenciado pelo *Movimento Antropofágico* de Oswald de Andrade e Tarsila do Amaral, o IDBrasil vai convidar artistas de múltiplas linguagens (pintura, literatura, música, escultura, performance, teatro, cinema, *netart* etc.) para *deglutir* as referências modernistas sobre o futebol. Valendo-se do acervo do museu, a proposta é misturar seu conteúdo com os emergentes futebolis presentes na cena urbana contemporânea (LGBTQIA+, coletivos antifascistas, futebol de amputados, futebol virtual, por exemplo) e criar novas representações – visuais, sonoras, textuais e sensoriais – sobre futebol e o Brasil.

Não será o Teatro Municipal, projeto da elite cafeeira do século XIX, o palco dessa releitura. Mas o Estádio do Pacaembu, projeto germinado pelo modernista Mário de Andrade nos anos 1930, gestor público visionário da importância dos espaços públicos para esporte e lazer para o desenvolvimento de uma nação. O Estádio e o Museu do Futebol serão protagonistas de novas criações artísticas inspiradas no futebol, agora mais cosmopolita do que há cem anos, aglutinador de multidões, conectado a bilhões de telespectadores e palco contínuo do bailado e transgressões dos corpos brancos, negros, indígenas, cis, trans etc. O Museu da Língua Portuguesa será parceiro essencial no projeto e parte das obras criadas – especialmente as literárias e as criadas em meio digital – serão parte dos acervos das duas instituições.

Os artistas convidados terão como matéria-prima tanto a exposição de longa duração – aberta a um novo *hackeamento* (ou a uma antropofagia) – quanto as pesquisas sobre diferentes manifestações contemporâneas do futebol acumuladas pelo Centro de Referência do Futebol Brasileiro desde sua implantação. Além da ocupação do edifício, as salas do museu, a fachada do Estádio, as arquibancadas e a Praça poderão servir como suporte para as intervenções.

A ocupação será parte de uma residência e imersão do grupo de artistas, selecionado a partir de critérios definidos pelo Comitê Curatorial. Serão três meses de residência, entremeados com um ciclo de webinários com especialistas que vão dissecar a construção da interpretação modernista sobre futebol entre as décadas de 1920 a 1940, tensionando essa narrativa a partir de histórias e personagens que ficaram invisibilizadas pela interpretação do futebol como símbolo nacional. O processo será registrado e divulgado em plataformas digitais, e esse ambiente também será parte da ocupação, publicada em página especial no site do Museu do Futebol.

**O projeto terá como curador Guilherme Wisnik, professor Livre-Docente na FAU-USP, autor do livro “Dentro do nevoeiro: arquitetura, arte e tecnologia contemporâneas” e curador de diversas mostras de arte e arquitetura (Carta de Aceite anexa).** A exposição tem previsão de duração entre os meses de janeiro a outubro de 2022. As obras criadas poderão seguir em uma montagem itinerante para outros museus e centros culturais do país.

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

61





## **2022 - 2º semestre**

### **“Tá na Rede! Copas do Mundo, mídias e tecnologias” (título provisório)**

Desde a Copa de 1970, no México, a primeira com transmissão ao vivo pela TV via satélite, os modos de transmissão do torneio são impactados pelo desenvolvimento de novas tecnologias e novas mídias que tornaram a Copa do Mundo um dos eventos esportivos mais assistidos do mundo. A Copa do Mundo da Rússia, em 2018, foi recordista de audiência, com 3,57 bilhões de espectadores, a grande maioria pela TV. Desde então, a intensificação do uso de outras mídias, ancoradas na internet aponta, para sua presença maciça no contexto dos próximos Mundiais.

A realização dos torneios em países como o Catar, em 2022, tem relação direta com o fato de o futebol ter se tornado um grande negócio global. O esporte é também *soft power* para as economias emergentes. Para o período desta Copa, a aposta é abordar a evolução das mídias e tecnologias de transmissão e comunicação nos eventos esportivos, em especial nas Copas do Mundo. Dos primeiros torneios acompanhados apenas por locais e noticiados pela imprensa escrita e radiofônica à contemporaneidade das interações em multiplataformas, a exposição trará também novas oportunidades para experiências imersivas e interativas aos visitantes.

A Copa do Mundo em si é um momento de efusão para o Museu do Futebol - com o esporte monopolizando o noticiário e as atenções concentradas nas seleções, aumenta a presença do público visitante, as oportunidades de visibilidade na mídia e de fechamento de parcerias. Por isso, a Programação Cultural do período também irá incorporar ações presenciais e virtuais com foco no Mundial - inclui-se aqui a transmissão de jogos em espaços do Museu e a realização de evento do Laboratório da Imprensa Esportiva, este no âmbito do programa de Comunicação e Desenvolvimento Institucional.

A realização do projeto também será uma oportunidade de estreitar parcerias com redes internacionais, especialmente o Museu Internacional do Futebol, da FIFA, e o Museu dos Esportes do Catar.

## **EXPOSIÇÕES VIRTUAIS**

### **“Diversidades em Campo” (título provisório)**

Produção de uma nova exposição, na plataforma Google Arts& Culture, atrelada à celebração do mês do orgulho LGBTQIA+, comemorado em junho.

*Público Virtual.*

*Evento relacionado à produção de conteúdo gerado pela linha de pesquisa “Diversidades e Acessibilidade” do eixo temático Futebóis*

### **“Os modernismos e o descobrimento dos novos futebóis” (título provisório)**

Produção de uma nova exposição, na plataforma Google Arts& Culture, atrelada à exposição temporária “Os modernismos e o descobrimento dos novos futebóis”, em português e inglês.

*Público Virtual.*

*Evento relacionado à exposição temporária “Os modernismos e o descobrimento dos novos futebóis”*

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
 CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
[www.cultura.sp.gov.br](http://www.cultura.sp.gov.br)

62





## PROGRAMAÇÃO CULTURAL

### Janeiro

#### **Colecionadores de camisas | Barcelona e Real Madrid**

O Museu do Futebol promove o encontro de colecionadores dos mais diversos tipos de objetos ligados ao futebol: figurinhas, botões, camisas, chuteiras, cachecóis, mini-craques, tabelas etc. Neste mês, o encontro virtual será entre colecionadores de camisas internacionais de futebol de um dos maiores dérbis mundiais: Barcelona e Real Madrid.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Encontro de Colecionadores.*

### Fevereiro

#### **Dia do Botonista | Torneio de futebol de botão**

Da memória afetiva de infância à profissionalização, o futebol de botão encanta de crianças a adultos em uma atividade lúdica e de interação.

*Público Presencial. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Atividades na Praça Charles Miller.*

#### **Folia no Museu**

O bloquinho Folia no Museu oferece atividades para crianças de 3 a 10 anos, com tradicional repertório musical do Carnaval, incluindo temas e hinos dos clubes de futebol. Um espaço para bebês de até 3 anos e oficinas educativas complementam a programação.

*Público Presencial.  
Evento relacionado ao projeto Saúde e Bem Estar.*

#### **Copa do Mundo de 1982: A Copa que acabou antes da hora**

Bate-papo com jornalistas, pesquisadores e boleiros sobre os 40 anos da Seleção Brasileira considerada a melhor de todos os tempos, mas que foi eliminada precocemente do Mundial de 1982.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Arquivancada Nerd.*

### Março

**Os modernismos e o descobrimento dos novos futebolis (título provisório)**  
Evento de inauguração da exposição temporária alusiva à Semana de 22, traz o debate sobre Brasilidades em Campo.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado à exposição temporária.*

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

63





**Colecionadores de álbuns e figurinhas de futebol**

O Museu do Futebol promove o encontro de colecionadores dos mais diversos tipos de objetos ligados ao esporte: botões, camisas, chuteiras, cachecóis, mini-craques, tabelas etc. Entre eles, os colecionadores de figurinhas estão entre os mais assíduos, movimentando o foyer do Pacaembu com álbuns de hoje e do passado.

*Público Presencial. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
 Evento relacionado ao projeto Encontro de Colecionadores.*

**Webinário Mulheres no Esporte | Representações de gênero na sociedade contemporânea**

Em parceria com entidades que promovem a equidade de gênero no esporte e na sociedade, o Museu do Futebol promove este webinário com a participação de acadêmicas, jornalistas e atletas de diversas modalidades.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
 Evento relacionado ao projeto Territórios do Futebol.*

**Brasilidades em campo**

Primeiro debate sobre o tema da exposição temporária “Os modernismos e o descobrimento dos novos futebolis”.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
 Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd e à exposição temporária.*

**Saúde e Bem-estar | Conversa com educador físico**

A importância dos esportes coletivos para a saúde física e emocional é o tema desta roda de conversa que antecede o projeto Com a Bola Toda.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
 Evento relacionado ao projeto Saúde e Bem-estar.*

**Abril**

**Brasilidades em campo**

Segundo debate com especialistas sobre o tema da exposição temporária “Os modernismos e o descobrimento dos novos futebolis”.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
 Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd e à exposição temporária.*

**Com a Bola Toda | Atividades esportivas no Museu do Futebol**

O projeto, realizado na Praça Charles Miller, tem por objetivo promover esportes coletivos com bola de diferentes modalidades para crianças e adolescentes, tais como Basquetebol, Futebol de 5, Futebol de Campo, Handebol, Rugby e Voleibol.

*Público Presencial.  
 Evento relacionado ao projeto Com a Bola Toda.*

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
 CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
 www.cultura.sp.gov.br





GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO  
**SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA**  
Gabinete do Secretário

### **Dia do Goleiro**

Bate-papo com goleiros que participaram de Copas do Mundo FIFA.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd.*

### **Gestão de carreira de jogadoras de futebol**

O evento aborda as diferentes áreas que compõem a carreira e vida da jogadora e técnica em conjunto com as atividades realizadas dentro de um clube, nas áreas jurídica, financeira, contábil, psicológica e de imprensa. O objetivo é chamar atenção para a importância dos cuidados necessários para que a jogadora desenvolva uma carreira de sucesso de forma saudável, segura e profissional.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Territórios do Futebol.*

### **Maio**

#### **Brasilidades em campo**

Terceiro debate sobre o tema da exposição temporária "Os modernismos e o descobrimento dos novos futebolis".

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd e à exposição temporária.*

#### **Com a Bola Toda | Atividades esportivas no Museu do Futebol**

O projeto, realizado na Praça Charles Miller, tem por objetivo promover esportes coletivos com bola de diferentes modalidades para crianças e adolescentes, tais como Basquetebol, Futebol de 5, Futebol de Campo, Handebol, Rugby e Voleibol.

*Público Presencial.  
Evento relacionado ao projeto Com a Bola Toda.*

#### **20ª Semana Nacional de Museus**

Programação elaborada pelos Núcleos Educativo, Centro de Referência e Programação Cultural a partir do tema sugerido anualmente pelo ICOM, em articulação com o Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM).

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento em parceria com o IBRAM.*

#### **Um olhar panorâmico sobre o racismo no futebol brasileiro**

Bate-papo com jornalistas, pesquisadores e jogadores sobre o tema.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Territórios do Futebol.*

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br





GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO  
**SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA**  
Gabinete do Secretário

### **I Fórum de Atletas Trans**

Em 2019 começou a tramitar na Assembleia Legislativa do Estado de São Paulo um Projeto de Lei que proíbe a participação de transexuais em competições oficiais estaduais. Nos últimos anos, o Museu do Futebol tem trazido o tema para o debate e reflexão, e em 2022 promove seu I Fórum de Atletas Trans.

*Público Presencial e Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Territórios do Futebol.*

### **Junho**

#### **Com a Bola Toda | Atividades esportivas no Museu do Futebol**

O projeto, realizado na Praça Charles Miller, tem por objetivo promover esportes coletivos com bola de diferentes modalidades para crianças e adolescentes, tais como Basquetebol, Futebol de 5, Futebol de Campo, Handebol, Rugby e Voleibol.

*Público Presencial.  
Evento relacionado ao projeto Com a Bola Toda.*

#### **Do Bi ao Penta**

Resenha com ex-jogadores e personalidades sobre a história, as curiosidades e as conquistas das Copas do Mundo de 1962 (efeméride de 60 anos em 2022) e 2002 (efeméride de 20 anos).

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd.*

#### **Colecionadores de camisas de clubes LGBTQIA+**

O museu promove o encontro de colecionadores dos mais diversos tipos de objetos ligados ao futebol: figurinhas, botões, camisas, chuteiras, cachecóis, mini craques, tabelas etc. Neste mês, o encontro virtual será entre colecionadores de camisas de futebol LGBTQIA+.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Encontro de Colecionadores.*

#### **Arraial do Charles Miller**

A tradicional festa da cultura brasileira ganha uma repaginada com comidas típicas de estádios de futebol, música ao vivo e muita animação.

*Público Presencial.  
Evento relacionado ao projeto Atividades na Praça Charles Miller.*

### **Julho**

#### **Com a Bola Toda | Atividades esportivas no Museu do Futebol**

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

66





O projeto, realizado na Praça Charles Miller, tem por objetivo promover coletivos com bola de diferentes modalidades para crianças e adolescentes, tais como Basquetebol, Futebol de 5, Futebol de Campo, Handebol, Rugby e Voleibol.

*Público Presencial.*

*Evento relacionado ao projeto Com a Bola Toda.*

#### **Férias no Museu**

Com uma programação voltada para toda família e com atividades direcionadas para diferentes faixas etárias, o programa Férias no Museu promove ações lúdicas e esportivas ao ar livre visando o entretenimento, saúde e bem-estar do público.

*Público Presencial.*

*Evento relacionado ao projeto Férias no Museu.*

#### **Colecionadores de álbuns e figurinhas de futebol**

O museu promove o encontro de colecionadores dos mais diversos tipos de objetos ligados ao futebol: figurinhas, botões, camisas, chuteiras, cachecóis, mini craques, tabelas etc. Neste mês, o encontro presencial será entre colecionadores de figurinhas e álbuns de futebol.

*Público Presencial.*

*Evento relacionado ao projeto Encontro de Colecionadores.*

#### **Racismo no futebol brasileiro | O silêncio de ontem e a falta de ação de hoje**

Evento virtual com jornalistas, jogadores e entidades que militam na causa antirracista.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.*

*Evento relacionado ao projeto Territórios do Futebol.*

#### **Os modernismos e o descobrimento dos novos futebolís**

Evento de inauguração da exposição temporária alusiva à Semana de 22, traz o debate sobre Brasilidades em Campo.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.*

*Evento relacionado à exposição temporária.*

### **Agosto**

#### **E-Sports: Torneio de futebol digital e virtual**

Torneio de futebol digital organizado pela Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual (CBFDV) traz os melhores jogadores profissionais da modalidade para partidas de Pro Soccer Evolution.

*Público Presencial.*

*Evento relacionado ao projeto E-Sports*

#### **Cine Drive-in**

Ocupação da Praça Charles Miller para exibição de filmes no formato drive-in em parceria com Petra Belas Artes e CineFOOT, com curadoria de filmes ligados ao futebol e outros

Rua Mauá, 51 – Luz - São Paulo/SP  
 CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
[www.cultura.sp.gov.br](http://www.cultura.sp.gov.br)





GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO  
**SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA**  
 Gabinete do Secretário

esportes. A proposta pode ser diversificada e ampliada para outras temáticas, com mais dias de exibição.

*Público Presencial.*

*Evento relacionado ao projeto Atividades na Praça Charles Miller.*

**Deixa Ela Torcer**

Num país em que o futebol é parte da identidade nacional, quais são as barreiras que impedem uma maior participação e acesso das mulheres ao estádio? O evento promove o encontro entre torcedoras, simpatizantes e amantes do esporte para compartilharem suas vivências nas arquibancadas, compartilhando ideias e sugestões de como os estádios podem ser mais acolhedores para mulheres e famílias.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.*

*Evento relacionado ao projeto Territórios do Futebol.*

**Art Déco no projeto de Severo e Villares para o Pacaembu**

O Art Déco foi comum em diversos monumentos pelo mundo. O Estádio Olímpico criado para os Jogos de Berlim (Alemanha) em 1936, por exemplo, chama a atenção pela exuberância de suas torres e a simetria da fachada. O projeto do Estádio do Pacaembu tem similaridades com o projeto de Berlim e é hoje marcante presença arquitetônica na cidade de São Paulo.

*Público Presencial.*

*Evento relacionado ao projeto Jornada do Patrimônio.*

**Olympiacos e Panathinaikos**

O dérbi dos eternos rivais, também chamado de "Mãe de todas as batalhas", é um clássico local do futebol na área urbana Atenas-Pireu entre os clubes de maior sucesso da Grécia, o Olympiacos e o Panathinaikos.

O evento promove um bate papo sobre a rivalidade grega.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.*

*Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd.*

**Setembro**

**Simpósio Internacional de Estudos sobre Futebol**

Em parceria com a USP, PUC-SP, UFSCar e outras universidades e centros de pesquisa, o IDBrasil promove o evento desde o ano de 2010. Com previsão de realização quadrienal, a próxima edição será realizada em 2022. O evento visa realizar um balanço da produção acadêmica sobre os estudos dos esportes e do futebol por meio de conferências, mesas redondas, painéis temáticos e com a participação de estudantes de graduação, pós-graduação e pesquisadores já inseridos em grupos de estudos nas universidades. Em 2014, o evento passou a ter caráter internacional, com a crescente ampliação da participação estrangeira, especialmente da comunidade acadêmica latino-americana. Cada edição tem uma temática norteadora das mesas organizadas junto a renomados pesquisadores convidados, e o tema do IV Simpósio, a ser realizado em setembro de 2022, traz o mote "Do nacional às regionalidades do futebol".

Rua Mauá, 51 – Luz - São Paulo/SP  
 CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
 www.cultura.sp.gov.br





*Público Presencial e Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Simpósio Internacional de Estudos sobre Futebol.*

#### **Medita no Museu**

A meditação é uma técnica que permite conduzir a mente para um estado de calma e relaxamento através de métodos que envolvem postura e focalização da atenção para atingir tranquilidade e paz interior, trazendo diversos benefícios como redução do estresse, ansiedade, insônia, além de auxílio para a melhorar o foco e a produtividade no trabalho ou estudos.

Apesar de ser mais facilmente praticada em aulas e locais próprios, com um instrutor, a meditação também pode ser feita em outros ambientes como em casa, no trabalho e no museu. O projeto Medita no Museu incentiva a meditação em espaços públicos, com um grupo de participantes será guiado por um professor. A meditação vai ocorrer na passarela do Museu do Futebol, em frente a uma das vistas mais charmosas da cidade: a Praça Charles Miller.

*Público Presencial.  
Evento relacionado ao projeto Saúde e Bem-Estar.*

#### **Tai Chi no Pacaembu**

Tai Chi Chuan é uma arte marcial chinesa praticada com movimentos realizados lenta e silenciosamente, proporcionando a movimentação da energia do corpo e estimulando a consciência corporal, a concentração e a tranquilidade.

Esta prática estimula tanto a parte física quanto a mental. Os seus principais benefícios são aumentar a vitalidade, dar mais disposição e energia para o diaadia, fortalecer os músculos, aumentar a concentração, melhorar o equilíbrio, aliviar o estresse e combater a depressão.

*Público Presencial.  
Evento relacionado ao projeto Saúde e Bem-Estar.*

#### **Primavera de Museus**

Evento relacionado ao tema proposto para 2022 pelo Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM).

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento em parceria com o IBRAM.*

#### **Lazio e Roma**

No futebol italiano há antagonismos regionais e outros que transcendem as vizinhanças. No primeiro grupo, há o *Derby Della Capitale*, que rivaliza Roma e Lazio de forma única no país. Das questões territoriais à ideologia fascista, a história destes dois clubes traz pautas que vão além das quatro linhas. O evento promove um bate papo sobre esta rivalidade italiana com especialistas nacionais e internacionais.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Arquivancada Nerd.*

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br





GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO  
**SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA**  
Gabinete do Secretário

### **Outubro**

#### **Diversidades em campo - Times de másters**

No Dia Nacional do Idoso, o Museu do Futebol traz uma resenha com times de másters formados por ex-jogadores profissionais.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Territórios do Futebol.*

#### **Feira de Livros de Futebol**

A Copa do Mundo será um dos temas abordados nesta feira de livros, mas o catálogo disponível no evento também conta com obras sobre clubes do Brasil e do exterior, biografias e outros tipos de literatura ligada ao universo futebolístico.

*Público Presencial.  
Evento relacionado ao projeto Atividades na Praça Charles Miller.*

#### **A arte abraça o Museu**

O Museu do Futebol abre suas portas para receber, no mês das crianças, montagens produzidas por coletivos de grupos teatrais, trazendo a magia dos palcos para nosso campo.

*Público Presencial.  
Evento relacionado ao projeto Saúde e Bem-Estar.*

#### **Colecionadores de memorabilia de futebol**

O museu promove o encontro de colecionadores dos mais diversos tipos de objetos ligados ao futebol: figurinhas, botões, camisas, chuteiras, cachecóis, mini-craques, tabelas etc. Neste mês, o encontro será entre colecionadores de objetos variados como fotografias, pôsteres, botões, canecas, publicações, latas, tabelas, bolas, entre outros produtos de colecionadores que integram o mercado brasileiro de memorabilia do futebol.

*Público Presencial.  
Evento relacionado ao projeto Encontro de Colecionadores.*

#### **Celtic Football Club e Rangers Football Club**

OldFirm ("velha firma", em inglês) é o nome popularmente dado ao maior clássico do futebol escocês, que envolve o Celtic Football Club e o Rangers Football Club, equipes de Glasgow, maior cidade da Escócia. É um dos clássicos de futebol mais antigos do mundo, e, para muitos especialistas, a maior rivalidade do futebol mundial, devido às divergências culturais e religiosas envolvidas. O evento promove um bate papo sobre esta rivalidade escocesa.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd.*

#### **Medita no Museu**

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

70





A meditação é uma técnica que permite conduzir a mente para um estado de calma e relaxamento através de métodos que envolvem postura e focalização da atenção para atingir tranquilidade e paz interior, trazendo diversos benefícios como redução do estresse, ansiedade, insônia, além de auxílio para a melhorar o foco e a produtividade no trabalho ou estudos.

Apesar de ser mais facilmente praticada em aulas e locais próprios, com um instrutor, a meditação também pode ser feita em outros ambientes como em casa, no trabalho, e também no museu. O projeto Medita no Museu incentiva a meditação em espaços públicos, onde um grupo de participantes será guiado por um professor. A meditação vai ocorrer na passarela do Museu do Futebol, em frente a uma das vistas mais charmosas da cidade: a Praça Charles Miller.

*Público Presencial.*  
*Evento relacionado ao projeto Saúde e Bem Estar.*

### **Tai Chi no Pacaembu**

Tai Chi Chuan é uma arte marcial chinesa praticada com movimentos realizados lenta e silenciosamente, proporcionando a movimentação da energia do corpo e estimulando a consciência corporal, a concentração e a tranquilidade.

Esta prática estimula tanto a parte física quanto mental. Os seus principais benefícios são aumentar a vitalidade, dar mais disposição e energia para o diaadia, fortalecer os músculos, aumentar a concentração, melhorar o equilíbrio, aliviar o estresse e combater a depressão.

*Público Presencial.*  
*Evento relacionado ao projeto Saúde e Bem Estar.*

### **Novembro**

#### **Programação Especial - Copa do Mundo 2022**

Para celebrar a 22ª Copa do Mundo FIFA de Futebol Masculino, o museu receberá torcidas de diversos países do mundo. Tal como ocorrido nas últimas duas edições (2014 e 2018), serão realizadas parcerias com consulados e comunidades estrangeiras representantes dos países participantes do Mundial para que assistam aos jogos nos espaços do Museu do Futebol (Auditório, área externa e Sala Jogo de Corpo) e integrem a programação cultural com a promoção de pocket-shows, bate-papo com jornalistas, atletas e outros convidados, nos intervalos ou na sequência dos jogos, integração a programação.

Será realizada parceria com órgãos de cultura do Catar, especialmente seu Museu dos Esportes (ainda em construção), para difusão cultural e esportiva do país sede da Copa do Mundo de 2022.

Além dos eventos diretamente ligados às partidas do torneio, a programação cultural abordará, em debates e palestras, questões que aprofundam o tema da exposição temporária **“Tá na Rede! Copas do Mundo, mídias e tecnologias”, a ser inaugurado neste mês.** O Laboratório da Imprensa Esportiva organizará seu segundo evento, um debate sobre a cobertura dos mundiais, as tensões entre o futebol e o respeito às liberdades individuais e aos direitos humanos em países do Oriente Médio.

#### **Tá na Rede! Copas do Mundo, mídias e tecnologias**

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
 CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
[www.cultura.sp.gov.br](http://www.cultura.sp.gov.br)





Live de abertura da exposição temporária sobre a Copa do Mundo do Catar.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado à exposição temporária.*

#### **Racismo e mídia**

No mês da Consciência Negra, o Museu do Futebol promove a reflexão de como o movimento #BlackLivesMatter impactou as mídias e imprensa esportiva brasileira.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Territórios do Futebol.*

#### **Transmissão de jogos da Copa do Mundo FIFA**

Transmissão dos principais jogos da Copa do Mundo no telão no vão central do Estádio do Pacaembu e na Sala Jogo de Corpo.

*Público Presencial.  
Evento relacionado ao projeto Torcida no Museu.*

#### **Galatasaray e Fenerbahçe**

O dérbi entre Galatasaray e Fenerbahçe é único no mundo, com rica história que começa na geografia de Istambul. As disputas não se limitam só ao futebol: os jogos de basquete e vôlei também são muito tensos até os dias de hoje. Os estádios e ginásios comumente só podem receber uma torcida, para evitar maiores conflitos. O evento promove um bate papo sobre esta rivalidade turca.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd.*

#### **Colecionadores de Figurinhas: Panini Day**

Em ano de Copa do Mundo, o colecionismo vira uma febre, especialmente de figurinhas com o tradicional álbum da Copa. O evento propõe a troca entre colecionadores e uma série de atividades lúdicas para as famílias, tais como campeonato de bafo, chute a gol valendo brindes, quiz e palco para obter autógrafos e fotos de ex-jogadores que vão passar pelo evento.

*Público Presencial.  
Evento relacionado ao projeto Encontro de Colecionadores.*

#### **Medita no Museu**

A meditação é uma técnica que permite conduzir a mente para um estado de calma e relaxamento através de métodos que envolvem postura e focalização da atenção para atingir tranquilidade e paz interior, trazendo diversos benefícios como redução do estresse, ansiedade, insônia, além de auxílio para a melhorar o foco e a produtividade no trabalho ou estudos.

Apesar de ser mais facilmente praticada em aulas e locais próprios, com um instrutor, a meditação também pode ser feita em outros ambientes como em casa, no trabalho, e no museu. O projeto Medita no Museu incentiva a meditação em espaços públicos, onde um grupo de participantes será guiado por um professor. A meditação vai ocorrer na passarela do Museu do Futebol, em frente a uma das vistas mais charmosas da cidade: a Praça Charles Miller.

Rua Mauá, 51 – Luz - São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br





GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO  
**SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA**  
Gabinete do Secretário

*Público Presencial.*  
*Evento relacionado ao projeto Saúde e Bem-Estar.*

**Tai Chi no Pacaembu**

Tai Chi Chuan é uma arte marcial chinesa praticada com movimentos realizados lenta e silenciosamente, proporcionando a movimentação da energia do corpo e estimulando a consciência corporal, a concentração e a tranquilidade.

Esta prática estimula tanto a parte física quanto a mental. Os seus principais benefícios são aumentar a vitalidade, dar mais disposição e energia para o dia-a-dia, fortalecer os músculos, aumentar a concentração, melhorar o equilíbrio, aliviar o estresse e combater a depressão.

*Público Presencial.*  
*Evento relacionado ao projeto Saúde e Bem-Estar.*

**Dezembro**

**Sonhar o Mundo**

Eventos relacionados ao tema específico proposto pela UPPM, vinculado à semana de celebração do Dia Internacional dos Direitos Humanos.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.*  
*Eventos relacionados à temática sugerida pela UPPM.*

**Tá na Rede! Copas do Mundo, mídias e tecnologias**

Live da exposição temporária sobre a Copa do Mundo do Catar.

*Público Virtual.*  
*Evento relacionado à exposição temporária.*

**Comidas de estádios: gastronomia árabe**

Festa gastronômica com comidas típicas dos países da Copa, especialmente relacionados à cultura árabe, já que a sede de 2022 é o Catar.

*Público Presencial.*  
*Evento relacionado ao projeto Atividades na Praça Charles Miller.*

**Transmissão de jogos da Copa do Mundo FIFA**

Transmissão dos principais jogos da Copa do Mundo no telão no vão central do Estádio do Pacaembu e na Sala Jogo de Corpo.

*Público Presencial.*  
*Evento relacionado ao projeto Torcida no Museu.*

**Al Ahly e Zamalek**

O dérbi do Cairo é o clássico entre os clubes de futebol egípcios Al Ahly e Zamalek, as duas mais bem-sucedidas equipes do Egito e da África. Considerado uma das maiores

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

73





GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO  
**SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA**  
Gabinete do Secretário

rivalidades esportivas do mundo, o duelo costuma ser o ponto alto da temporada egípcia. O evento promove um bate papo sobre esta rivalidade egípcia.

*Público Virtual. Transmissão pelo YouTube e Facebook.  
Evento relacionado ao projeto Arquibancada Nerd.*

#### **Medita no Museu**

A meditação é uma técnica que permite conduzir a mente para um estado de calma e relaxamento através de métodos que envolvem postura e focalização da atenção para atingir tranquilidade e paz interior, trazendo diversos benefícios como redução do estresse, ansiedade, insônia, além de auxílio para a melhorar o foco e a produtividade no trabalho ou estudos.

Apesar de ser mais facilmente praticada em aulas e locais próprios, com um instrutor, a meditação também pode ser feita em outros ambientes como em casa, no trabalho, e também no museu. O projeto Medita no Museu incentiva a meditação em espaços públicos, onde um grupo de participantes será guiado por um professor. A meditação vai ocorrer na passarela do Museu do Futebol, em frente a uma das vistas mais charmosas da cidade: a Praça Charles Miller.

*Público Presencial.  
Evento relacionado ao projeto Saúde e Bem-Estar.*

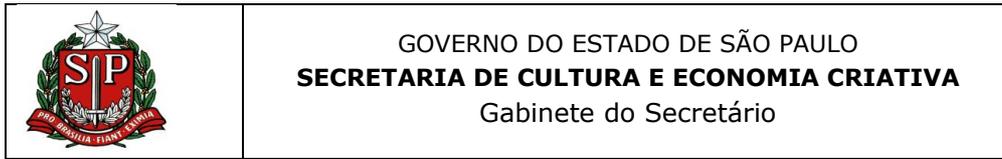
#### **Tai Chi no Pacaembu**

Tai Chi Chuan é uma arte marcial chinesa praticada com movimentos realizados lenta e silenciosamente, proporcionando a movimentação da energia do corpo e estimulando a consciência corporal, a concentração e a tranquilidade.

Esta prática estimula tanto a parte física quanto a mental. Os seus principais benefícios são aumentar a vitalidade, dar mais disposição e energia para o dia a dia, fortalecer os músculos, aumentar a concentração, melhorar o equilíbrio, aliviar o estresse e combater a depressão.

*Público Presencial.  
Evento relacionado ao projeto Saúde e Bem-Estar.*





### 8. QUADRO DE AÇÕES E MENSURAÇÕES - 2023 a 2026

8.1 PROGRAMA DE GESTÃO MUSEOLÓGICA - PGM						
MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES PACTUADAS (2023-2026)						
No.	Ações Pactuadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Anual	
1	Recursos financeiros captados via leis de incentivo e editais	1.1	Meta-Produto	Nº mínimo de projetos inscritos para captação de recursos via leis de incentivo, fundos setoriais, editais públicos e privados.	2023	4
					2024	4
					2025	4
					2026	0
		1.2	Meta-Resultado	*% do repasse do exercício no contrato de gestão: 2023: 24,9% 2024: 14,7% 2025: 14,3% 2026: 00.0%	2023	R\$2.540.000
					2024	R\$1.545.000
					2025	R\$1.550.000
					2026	-
2	Recursos financeiros captados via bilheteria, cessão remunerada de uso dos espaços	2.1	Meta-Resultado	*% do repasse do exercício no contrato de gestão 2023: 29,1% 2024: 31,4% 2025: 34,1% 2026: 36,2%	2023	R\$2.959.933
					2024	R\$3.301.291
					2025	R\$3.700.306
					2026	R\$2.030.802
3	Pesquisas de Público - Índices de satisfação do público geral	3.1	Meta-Resultado	Índice de satisfação do público geral, de acordo com os dados obtidos a partir do totem eletrônico Nota NPS = ou > 80%	2023	= ou >80%
					2024	= ou >80%
					2025	= ou >80%
					2026	= ou >80%
4	Pesquisas de Público - Índices de satisfação do público com palestras, oficinas e cursos	4.1	Meta-Resultado	Índice de satisfação = ou > 80%	2023	= ou >80%
					2024	= ou >80%
					2025	= ou >80%
					2026	= ou >80%
5	Pesquisa bianual de públicos	5.1	Meta-Produto	Pesquisa realizada	2023	-
					2024	1
					2025	-

Rua Mauá, 51 – Luz - São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

75



	<p><b>GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO</b>  <b>SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA</b>  Gabinete do Secretário</p>
---	--

					2026	1
6	Pesquisa de satisfação de público virtual	6.1	Meta-Resultado	Pesquisa realizada	2023	1
					2024	1
					2025	1
					2026	-
7	Pesquisa de satisfação de público escolar	7.1	Meta-Resultado	Índice de satisfação = ou > 80%	2023	= ou >80%
					2024	= ou >80%
					2025	= ou >80%
					2026	= ou >80%
8	Captação de doações - pessoas físicas	8.1	Meta-Produto	Ativar campanha para doação do valor do ingresso no dia gratuito	2023	1
					2024	1
					2025	1
					2026	1
		8.2	Meta-Produto	Plano anual de Captação PF/Programa de Amigos	2023	1
					2024	1
					2025	1
					2026	1
		8.3	Meta-Produto	Realizar campanha de doação por meio de lei de incentivo e doação direta (crowdfunding)	2023	1
					2024	1
					2025	1
					2026	-
9	Evento de marketing para locação de espaços	9.1	Meta-Produto	Realização de evento de marketing para locação dos espaços	2023	1
					2024	1
					2025	2
					2026	1
10	Comitês de Governança	10.1	Dado Extra	Renovação / recondução dos Membros do Comitê Curatorial	2023	
					2024	
					2025	
					2026	
		10.2	Dado Extra	Renovação / recondução dos Membros do Comitê Interno de Sustentabilidade	2023	
					2024	
					2025	
					2026	
		10.3	Dado Extra	Renovação / recondução dos Membros do Comitê de Parceiros	2023	
					2024	
					2025	
					2026	
		10.4	Dado Extra	Renovação / recondução dos Membros do Comitê Diversidades e Inclusão	2023	
					2024	
					2025	
					2026	

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br





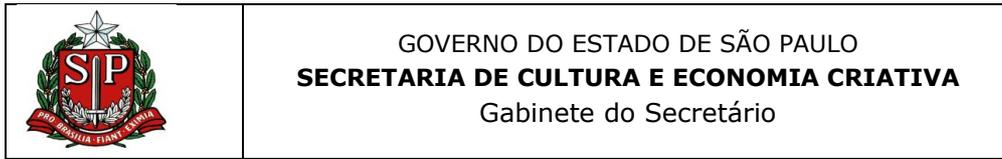
GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO

**SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA**

Gabinete do Secretário

11	Revisão do Mapeamento de Riscos (Compliance)	11.1	Dado Extra	Mapeamento de Riscos revisado	2023	
					2024	
					2025	
					2026	
12	Atualização do Plano Museológico	12.1	Meta-Produto	Plano Museológico atualizado	2023	-
					2024	-
					2025	1
					2026	-
13	Censo Diversidades	13.1	Meta-Produto	Censo Diversidades atualizado (bianual)	2023	-
					2024	1
					2025	-
					2026	1
14	Encontros de Escuta	14.1	Meta-Produto	Realização dos Encontros de Escuta	2023	1
					2024	1
					2025	1
					2026	1
15	Projeto Conviver	15.1	Meta-Produto	Número de Encontros Realizados	2023	3
					2024	3
					2025	3
					2026	1
16	Programa Visitando Museus	16.1	Meta-Produto	Número de encontros realizados	2023	3
					2024	3
					2025	3
					2026	2
		16.2	Meta-Resultado	Número de Participantes	2023	30
					2024	30
					2025	30
					2026	20
17	Projeto Deficiente Residente	17.1	Meta-Produto	Nº de residentes em funções administrativas	2023	1
					2024	1
					2025	1
					2026	1
18	Programa de JobRotation(Rodízio de Função)	18.1	Meta-Produto	Criação e Implantação do Programa	2023	1
					2024	-
					2025	-
					2026	-
		18.2	Meta-Resultado	Número de funcionários participantes no Programa	2023	1
					2024	1
					2025	1
					2026	1





19	Aprimoramento do Aplicativo do Museu do Futebol	19.1	Meta-Produto	Atualização do Aplicativo	2023	-
					2024	-
					2025	1
					2026	-
20	Substituição do Servidor de Armazenamento de Dados	20.1	Meta-Produto	Entrega de Avaliação de Equipamento Adequado para os Próximos 5 Anos	2023	-
					2024	1
					2025	-
					2026	-
	20.2	Meta-Produto	Aquisição e Substituição do Servidor de Armazenamento de Dados	2023	-	
				2024	1	
				2025	-	
				2026	-	
21	Programa de Eficiência Energética	21.1	Meta-Produto	Diagnóstico de Avaliação de Viabilidade e Impacto da Substituição de Equipamentos	2023	-
					2024	-
					2025	-
					2026	1
22	Publicação da Revista do Museu do Futebol	22	Meta-Produto	2º, 3º e 4º números publicados	2023	1
					2024	1
					2025	1
					2026	-

**8.1 PROGRAMA DE GESTÃO MUSEOLÓGICA - PGM**  
**MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES CONDICIONADAS (2023-2026)**

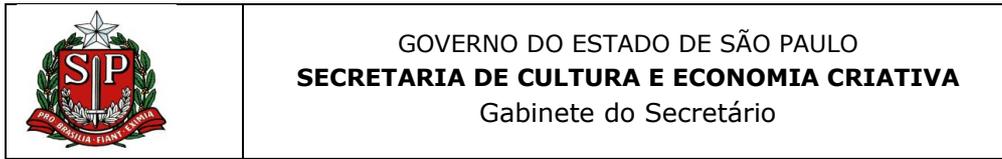
No.	Ações Condicionadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Anual	
					2023	2024
23	Ações de saúde, bem estar e ergonomia funcionais	23.1	Meta-Produto	Número de atividades oferecidas aos funcionários	2023	3
					2024	3
					2025	3
					2026	2
24	Programa Visitando Museus [Internacional]	24.1	Meta-Produto	Nº de participantes	2023	1
					2024	1
					2025	1
					2026	1
25	Torneio Futsal entre Museus	25.1	Meta-Produto	Torneio realizado	2023	1
					2024	1
					2025	1
					2026	1
26	Implantação do E-commerce	26.1	Meta-Produto	E-commerce implantado	2023	1
					2024	-
					2025	-
					2026	-

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

78





<b>8.2 PROGRAMA DE GESTÃO DE ACERVOS - PGA</b>							
<b>MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES PACTUADAS (2023-2026)</b>							
No.	Ações Pactuadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Anual		
27	Produção de artigos e outros conteúdos multimídia no site do Museu e/ou em sites e publicações de terceiros	27.1	Meta-Produto	Nº de artigos produzidos	2023	10	
					2024	10	
					2025	10	
					2026	5	
28	Projeto "Territórios do Futebol"	28.1	Meta-Produto	Nº de ações realizadas	2023	3	
					2024	3	
					2025	3	
					2026	1	
	(ações extramuros)	28.2	Meta-Resultado	Nº mínimo de pessoas atendidas	2023	30	
					2024	30	
					2025	30	
					2026	20	
29	Seminário "Diversidades em Campo: Futebol adaptado"	29.1	Meta-Produto	Seminário realizado	2023	1	
					2024	-	
					2025	-	
					2026	-	
30	Projeto de Pesquisa "Futebol Popular e de Várzea"	30.1	Meta-Produto	Nº mínimo de referências mapeadas	2023	15	
					2024	-	
					2025	-	
					2026	-	
			30.2	Meta-Produto	Nº mínimo de itens coletados/ produzidos publicados no Banco de Dados	2023	100
						2024	-
						2025	-
						2026	-
31	Projeto de Pesquisa "Clubes e Cadeias de Valor do Futebol: novas tecnologias e mídias"	31.1	Meta-Produto	Nº de entrevistas da exposição temporária transcritas e catalogadas	2023	3	
					2024	-	
					2025	-	
					2026	-	
		31.2	Meta-Produto	Nº de itens da exposição temporária catalogados e publicados no Banco de Dados	2023	50	
					2024	-	
					2025	-	
					2026	-	
		31.3	Meta-Produto	Nº de entrevistas realizadas com especialistas	2023	3	
					2024	-	
					2025	-	
					2026	-	



	<p><b>GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO</b>  <b>SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA</b>  Gabinete do Secretário</p>
--	--

32	Projeto de Pesquisa "Clubes e Cadeias de Valor do Futebol: Regionalismos"	32.1	Meta-Produto	Nº de parcerias com instituições culturais, de educação e/ou de memória do esporte	2023	-
					2024	-
					2025	2
					2026	-
		32.2	Meta-Produto	Nº mínimo de referências mapeadas	2023	-
					2024	-
					2025	15
					2026	-
		32.3	Meta-Produto	Nº mínimo de itens coletados/ produzidos publicados no Banco de Dados	2023	-
					2024	-
					2025	50
					2026	25
		32.4	Meta-Produto	Nº de eventos realizados para divulgação dos resultados da pesquisa	2023	-
					2024	-
					2025	-
					2026	1
33	Realização de Workshops (oficinas) técnicos e/ou Editatonas	33.1	Meta-Produto	Quantidade de eventos realizados	2023	2
					2024	2
					2025	2
					2026	1
		33.2	Meta-Resultado	Nº de participantes presenciais	2023	30
					2024	30
					2025	30
					2026	15
34	II Edital de Pesquisa	34.1	Meta-Produto	Edital elaborado e publicado	2023	-
					2024	1
					2025	-
					2026	-
		34.2	Meta-Produto	Seleção dos projetos realizada	2023	-
					2024	1
					2025	-
					2026	-
		34.3	Meta-Produto	Nº de novos itens para o acervo	2023	-
					2024	50
					2025	-
					2026	-
		34.4	Meta-Produto	Seminário para divulgação dos resultados da pesquisa	2023	-
					2024	1
					2025	-
					2026	-
35	Ações de gamificação	35.1	Meta-Produto	Elaboração e publicação de	2023	-
					2024	1



	<p><b>GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO</b>  <b>SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA</b>  Gabinete do Secretário</p>
---	--

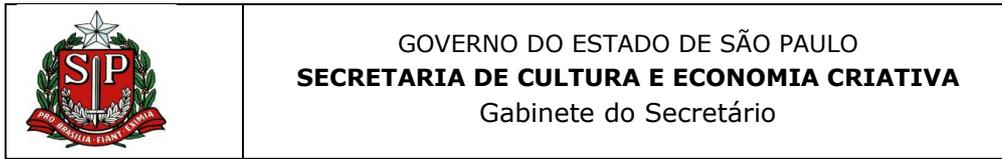
				edital para produção de <i>apps gamificados</i>	2025	-
					2026	-
		35.2	Meta-Produto	Lançamento de aplicativo <i>gamificado</i>	2023	-
					2024	-
					2025	1
					2026	-
					2023	-
					2024	-
36	Acessibilização da Biblioteca do CRFB	36.1	Meta-Produto	Equipamentos para acessibilidade na Biblioteca instalados	2023	-
					2024	1
					2025	-
		36.2	Meta-Produto	Equipe do CRFB treinada para atendimento à pessoas com deficiência	2023	-
					2024	1
					2025	-
37	Caderno de Pesquisa CRFB - resultado das pesquisas dos editais	37.1	Meta-Produto	Caderno publicado	2023	-
					2024	1
					2025	-
					2026	-
38	Acervos Digitais em Rede	38.1	Meta-Produto	Nº de itens do acervo com código aberto	2023	10
					2024	10
					2025	10
					2026	-
		38.2	Meta-Produto	Política para Acesso e Novos Usos do Acervo elaborada	2023	1
					2024	-
					2025	-
					2026	-
		38.3	Meta-Produto	Nº de Mapas Colaborativos elaborados	2023	-
					2024	1
					2025	2
					2026	-
39	Programa de Preservação Digital	39.1	Meta-Produto	Diagnóstico do Banco de Dados Elaborado	2023	1
					2024	-
					2025	-
					2026	-
40	Política de Direitos Autorais e Conexos	40.1	Meta-Produto	Seminário sobre Direitos Autorais e Conexos	2023	-
					2024	-
					2025	1
					2026	-
		40.2	Meta-Produto	Política de Direitos Autorais e Conexos revisada	2023	-
					2024	-
					2025	-
					2026	1
41	Banco de Dados	41.1	Meta-Produto	Banco de Dados	2023	-

Rua Mauá, 51 – Luz - São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

81





				atualizado (execução dividida em duas fases)	2024	1
					2025	1
					2026	-

<b>8.3 PROGRAMA DE EXPOSIÇÕES E PROGRAMAÇÃO CULTURAL - PEPC</b>						
<b>MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES PACTUADAS (2023-2026)</b>						
No.	Ações Pactuadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Anual	
42	Recebimento de visitantes presenciais no museu	42.1	Meta-Resultado	Número de público presencial recebido	2023	310.000
					2024	370.000
					2025	400.000
					2026	200.000
43	Nova Exposição de Longa Duração	43.1	Meta-Produto	Projeto Curatorial Definitivo Entregue	2023	1
					2024	-
					2025	-
					2026	-
		43.2	Meta-Produto	Pesquisa de Conteúdo Desenvolvida	2023	1
					2024	
					2025	
					2026	
		43.3	Meta-Produto	Projetos Básico e Executivo da Exposição Entregues	2023	1
					2024	-
					2025	-
					2026	-
		43.4	Meta-Produto	Projeto Tecnológico entregue	2023	1
					2024	-
					2025	-
					2026	-
43.5	Meta-Produto	Etapa 1- execução da montagem da exposição	2023	-		
			2024	1		
			2025	-		
			2026	-		
44	Exposição Virtual na Plataforma Google Arts& Culture e/ou similares	44.1	Meta-Produto	Quantidade de exposições	2023	2
					2024	2
					2025	2
					2026	1
45	Realização de eventos de Programação Cultural: Arquibancada	45.1	Meta-Produto	Nº mínimo de eventos realizados	2023	16
					2024	16
					2025	16
					2026	8

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br



	<p><b>GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO</b>  <b>SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA</b>  Gabinete do Secretário</p>
---	--

Nº	Nerd	Código	Meta-Resultado	Descrição	Ano			
					2023	2024		
	[Virtual e Presencial]	45.2	Meta-Resultado	Nº mínimo participantes presenciais	2023	800		
					2024	800		
					2025	800		
					2026	400		
	45.3	Dado Extra		Nº de público virtual - participação	2023			
					2024			
					2025			
					2026			
46	Jornada do Patrimônio	46.1	Meta-Produto	Nº mínimo de eventos realizados	2023	1		
					2024	1		
					2025	1		
					2026	-		
	[Presencial]	46.2	Meta-Resultado	Nº de participantes presenciais	2023	30		
					2024	30		
					2025	30		
					2026	-		
47	Territórios do Futebol	47.1	Meta-Produto	Número mínimo de eventos realizados	2023	6		
					2024	6		
					2025	6		
					2026	3		
	[Virtual]	47.2	Dado Extra	Nº de público virtual - participação	2023			
					2024			
					2025			
					2026			
48	Realização de eventos de Programação Cultural: encontro de colecionadores (figurinhas, camisas de futebol, outros colecionáveis ligados ao futebol)	48.1	Meta-Produto	Número mínimo de eventos realizados	2023	3		
					2024	3		
					2025	3		
					2026	2		
		48.2	Meta-Resultado	Nº de público presencial	2023	150		
					2024	150		
	[Presencial e virtual]	48.3	Dado Extra	Nº de público virtual - participação	2023			
					2024			
					2025			
					2026			
		49	Projeto Torcida no Museu	49.1	Meta-Produto	Nº mínimo de eventos realizados	2023	2
							2024	2
49.2	Meta-Resultado			Nº de público presencial	2023	150		
					2024	150		



	<b>GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO</b> <b>SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA</b> Gabinete do Secretário
--	---

					2025	150
					2026	-
50	Festival Ocupa Pacaembu [Presencial]	50.1	Meta-Produto	Nº de dias de evento	2023	2
					2024	2
					2025	2
		50.2	Meta-Resultado	Nº de participantes presenciais	2026	-
					2023	500
					2024	700
					2025	700
					2026	-
51	Itinerância da Nova Exposição de Longa Duração	51.1	Meta-Produto	Nº de cidades/municípios atendidos	2023	-
					2024	-
					2025	-
					2026	2

### 8.3 PROGRAMA DE EXPOSIÇÕES E PROGRAMAÇÃO CULTURAL - PEPC MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES CONDICIONADAS (2023-2026)

No.	Ações Condicionadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Anual	
52	Exposição Itinerante Internacional Museu do Futebol Na Área	52.1	Meta-Produto	Exposição realizada	2023	1
					2024	1
					2025	1
					2026	1
53	Exposição Itinerante: Contra-Ataque! As Mulheres no Futebol	53.1	Meta-produto	Nº de cidades/municípios atendidos	2023	3
					2024	3
					2025	3
					2026	1
54	Nova Exposição de Longa Duração	54.1	Meta-Produto	Etapa 2 – execução da montagem da exposição e abertura	2023	-
					2024	1
					2025	-
					2026	-
55	Exposição Temporária: Rainhas de Copas: as craques do Brasil e do mundo	55.1	Meta-Produto	Exposição realizada	2023	1
					2024	-
					2025	-
					2026	-
56	Exposição Temporária: Futebol, Brinquedos e Brincadeiras	56.1	Meta-Produto	Exposição realizada	2023	1
					2024	-
					2025	-
					2026	-
57	Exposição Temporária:	57.1	Meta-Produto	Exposição realizada	2023	-
					2024	1



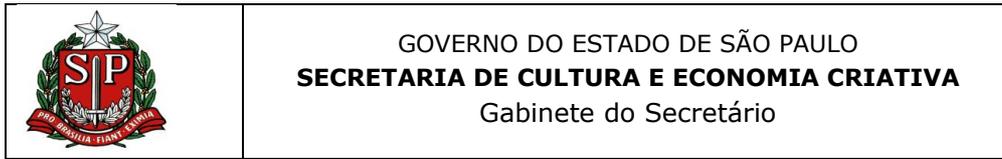
	<p><b>GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO</b>  <b>SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA</b>  Gabinete do Secretário</p>
---	--

	Arquibancadas: paixões e manias				2025	-	
					2026	-	
58	Exposição Temporária: Regionalismos no Futebol	58.1	Meta-Produto	Exposição realizada	2023	-	
					2024	-	
					2025	1	
					2026	-	
59	Exposição Temporária: Futebol amador e as cidades	59.1	Meta-Produto	Exposição realizada	2023	-	
					2024	-	
					2025	1	
					2026	-	
60	Exposição Temporária: Diversidades em Campo	60.1	Meta-Produto	Exposição realizada	2023	-	
					2024	-	
					2025	-	
					2026	1	
61	Acessibilização das exposições virtuais já existentes (libras, inglês e espanhol)	61.1	Meta-Produto	Tradução das exposições virtuais	2023	2	
					2024	2	
					2025	2	
					2026	1	
62	Projeto Saúde e Bem Estar [Presencial]	62.1	Meta-Produto	Nº mínimo de eventos realizados	2023	16	
					2024	16	
					2025	16	
					2026	8	
			62.2	Meta-Resultado	Nº de participantes presenciais	2023	320
						2024	320
						2025	320
						2026	160
63	Arraial do Charles Miller [Presencial]	63.1	Meta-Produto	Número mínimo de eventos realizados	2023	1	
					2024	1	
					2025	1	
					2026	1	
			63.2	Meta-Resultado	Nº de participantes presenciais	2023	250
						2024	250
						2025	250
						2026	250
64	Projeto E-Sports [Presencial]	64.1	Meta-Produto	Nº mínimo de eventos realizado	2023	1	
					2024	1	
					2025	1	
					2026	-	
			64.2	Meta-Resultado	Nº de participantes presenciais	2023	50
						2024	50
						2025	50
						2026	-

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br





65	Projeto Cine Drive-In [Presencial]	65.1	Meta-Produto	Nº mínimo de evento realizado	2023	1
					2024	1
					2025	1
					2026	-
		65.2	Meta-Resultado	Nº de participantes presenciais	2023	60
					2024	70
					2025	70
					2026	-
66	Projeto Praia de Paulista [Presencial]	66.1	Meta-Produto	Número de eventos	2023	1
					2024	1
					2025	1
					2026	1
		66.2	Meta-Resultado	Nº de público Presencial	2023	3.000
					2024	3.000
					2025	3.000
					2026	3.000
67	Férias no Museu (janeiro e julho) [Presencial]	67.1	Meta-Produto	Número mínimo de evento realizado	2023	2
					2024	2
					2025	2
					2026	1
		67.2	Meta-Resultado	Nº de público presencial	2023	300
					2024	300
					2025	300
					2026	150

#### 8.4 PROGRAMA EDUCATIVO – PE

##### MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES PACTUADAS (2023-2026)

No.	Ações Pactuadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Anual	
68	Visitas educativas agendadas para público escolar (ensino infantil, fundamental, médio e universitário)	68.1	Meta-Resultado	Número mínimo de estudantes atendidos	2023	12.650
					2024	12.650
					2025	16.860
					2026	6.330
69	Visitas educativas agendadas para público específico (pessoas em situação de vulnerabilidade social, pessoas)	69.1	Meta-Resultado	Número mínimo de visitantes atendidos	2023	8.085
					2024	8.085
					2025	10.780

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

86



Assinado com senha por LETÍCIA NASCIMENTO SANTIAGO - COORDENADORA / UPPM - 30/06/2021 às 16:44:52, VITÓRIA ROSA NEAL BOLDRIN - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 16:53:35, MARÍLIA BONAS - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 17:03:20, RENATA VIEIRA DA MOTTA - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 17:08:32 e SÉRGIO HENRIQUE SÁ LEITÃO FILHO - Secretário de Cultura e Economia Criativa / GS - 30/06/2021 às 20:12:10. Autenticado com senha por SUZY DA SILVA SANTOS - Assessor Técnico IV / UPPM - 30/06/2021 às 14:10:37. Documento Nº: 20035056-7745 - consulta à autenticidade em <https://www.documentos.spsempapel.sp.gov.br/signaex/public/app/autenticar?n=20035056-7745>



SCECDC:202105832A

	<p><b>GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO</b></p> <p><b>SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA</b></p> <p>Gabinete do Secretário</p>
---	--

	com deficiência, turistas, etc.)				2026	4.040
70	Visita mediada para o público espontâneo	70.1	Meta-Produto	Número mínimo de visitas oferecidas	2023	192
					2024	192
					2025	192
					2026	96
		70.2	Meta-Resultado	Número mínimo de público atendido	2023	3.840
					2024	3.840
					2025	3.840
					2026	1.920
71	Projeto Interações Educativas: visitas educativas on-line para estudantes de escolas públicas e privadas (ensino infantil, fundamental, médio, técnico e universitário)	71.1	Meta-Produto	Número mínimo de visitas educativas on-line	2023	345
					2024	345
					2025	170
					2026	170
72	Projeto Revivendo Memórias #emcasa: atendimento on-line para idosos, pessoas com deficiência e em situação de vulnerabilidade social	72.1	Meta-Produto	Número mínimo de encontros educativos on-line	2023	345
					2024	345
					2025	170
					2026	170
73	Atividades, dinâmicas e jogos para o público virtual	73.1	Meta-Produto	Quantidade mínima de novas atividades oferecidas no site	2023	12
					2024	12
					2025	12
					2026	6
74	Espaço Dente de Leite: atividades educativas on-line/presencial para crianças	74.1	Meta-Produto	Número mínimo de atividades educativas oferecidas	2023	12
					2024	12
					2025	12
					2026	6
75	Projeto Revivendo Memórias (visitas presenciais para idosos/pessoas com Alzheimer e/ou comprometimento cognitivo)	75.1	Meta-Produto	Número mínimo de encontros realizados	2023	6
					2024	6
					2025	6
					2026	3
		75.2	Meta-Resultado	Nº mínimo de pessoas	2023	90
					2024	90

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

87



	<p><b>GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO</b>  <b>SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA</b>  Gabinete do Secretário</p>
--	--

					atendidas	
					2025	90
76	Visitas educativas noturnas para alunos de EJA	76.1	Meta-Produto	Número mínimo de visitas	2026	45
					2023	6
					2024	6
					2025	6
		76.2	Meta-Resultado	Nº mínimo de pessoas atendidas	2026	3
					2023	210
					2024	210
					2025	210
77	Visitas especiais para público com TEA (Transtorno do Espectro Autista)	77.1	Meta-Produto	Número mínimo de visitas	2026	105
					2023	210
					2024	210
					2025	210
		77.2	Meta-Resultado	Nº mínimo de pessoas atendidas	2026	45
					2023	90
					2024	90
					2025	90
78	Projeto Educativo na Praça: atividades educativas para o público da praça Charles Miller	78.1	Meta-Produto	Número mínimo de ações realizadas na Praça Charles Miller	2023	48
					2024	48
					2025	48
					2026	24
		78.2	Meta-Resultado	Número mínimo de pessoas atendidas	2023	1.440
					2024	1.440
					2025	1.440
					2026	720
79	Projeto Fim de Expediente: encontros de integração e formação com profissionais da educação	79.1	Meta-Produto	Número mínimo de encontros realizados	2023	5
					2024	6
					2025	6
					2026	2
		79.2	Meta-Resultado	Número mínimo de pessoas atendidas	2023	210
					2024	210
					2025	210
					2026	105
80	Projeto Territórios do Futebol: ações educativas extramuros	80.1	Meta-Produto	Número mínimo de ações realizadas	2023	4
					2024	4
					2025	4
					2026	2
		80.2	Meta-Resultado	Número mínimo de pessoas atendidas	2023	120
					2024	120
					2025	120
					2026	60
81	Comitê Jovem (Residência)	81.1	Meta-Produto	Publicação do edital para seleção da turma de residência	2023	1
					2024	-
					2025	1



	<b>GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO</b> <b>SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA</b> Gabinete do Secretário
--	---

				2026	-	
		81.2	Meta-Resultado	Relatório das novas propostas desenvolvidas pelo Comitê para todas as áreas do museu	2023	1
				2024	1	
				2025	1	
				2026	1	
82	Curso EAD de Acessibilidade com carga horária de 20h	82.1	Meta-Produto	Número de cursos oferecidos com carga horária de 20h	2023	1
				2024	1	
				2025	1	
				2026	1	
83	Materiais para apoio didático à comunidade escolar	83.1	Meta-Produto	Elaboração de material didático em formato digital	2023	1
				2024	1	
				2025	1	
				2026	1	

#### 8.4 PROGRAMA EDUCATIVO – PE MUSEU DO FUTEBOL- AÇÕES CONDICIONADAS (2023-2026)

No.	Ações Condicionadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Anual	
84	Projeto Muito Além do Futebol: série de cursos e oficinas a distância	84.1	Meta-Produto	Número de cursos e oficinas oferecidos	2023	12
					2024	12
					2025	12
					2026	6
85	Projeto Escola vai ao Museu: transporte para grupos escolares da periferia	85.1	Meta-Produto	Nº mínimo de ônibus oferecidos	2023	100
					2024	100
					2025	100
					2026	50

#### 8.5 PROGRAMA DE INTEGRAÇÃO AO SISEM-SP - PSISEM MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES PACTUADAS (2023-2026)

No.	Ações Pactuadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Anual	
86	Palestras Sobre Boas Práticas de Gestão Museológica	86.1	Meta-Produto	Palestra oferecida	2023	-
					2024	1
					2025	-
					2026	1
	[Virtual]	86.2	Dado Extra	Nº de público virtual - participação	2023	
					2024	
					2025	
					2026	

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

89



Assinado com senha por LETÍCIA NASCIMENTO SANTIAGO - COORDENADORA / UPPM - 30/06/2021 às 16:44:52, VITÓRIA ROSA NEAL BOLDRIN - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 16:53:35, MARÍLIA BONAS - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 17:03:20, RENATA VIEIRA DA MOTTA - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 17:08:32 e SÉRGIO HENRIQUE SÁ LEITÃO FILHO - Secretário de Cultura e Economia Criativa / GS - 30/06/2021 às 20:12:10. Autenticado com senha por SUZY DA SILVA SANTOS - Assessor Técnico IV / UPPM - 30/06/2021 às 14:10:37. Documento Nº: 20035056-7745 - consulta à autenticidade em <https://www.documentos.spsempapel.sp.gov.br/signaex/public/app/autenticar?n=20035056-7745>



SCECDCI202105832A

	<p><b>GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO</b>  <b>SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA</b>  Gabinete do Secretário</p>
---	--

87	Ocupação Itinerante: Exposição Contra-Ataque! As Mulheres no Futebol	87.1	Meta-Produto	Número de Municípios atendidos	2023	3
					2024	3
					2025	3
					2026	1
88	Encontro da Rede Temática de Memória e Esporte [Virtual e Presencial]	88.1	Meta-Produto	Realização do Encontro Anual	2023	1
					2024	1
					2025	1
					2026	1
89	Projeto Museu Híbrido	89.1	Meta-Produto	Número visitas técnicas	2023	2
					2024	2
					2025	2
					2026	1
90	Cadastro Estadual de Museus	90.1	Meta-Produto	Número de atendimentos das instituições da Rede de Memória e Esporte para orientação e preenchimento do Cadastro Estadual de Museus	2023	2
					2024	2
					2025	2
					2026	1
91	Workshop sobre Elaboração de Projetos Museográficos [Virtual]	91.1	Meta-Produto	Realização do workshop direcionado para profissionais de museus da rede SISEM-SP	2023	-
					2024	1
					2025	-
					2026	1
92	Curso de capacitação em Gestão de Acervos: coleções digitais [Virtual]	92.1	Meta-Produto	Curso realizado	2023	1
					2024	-
					2025	1
					2026	-
93	Curso de capacitação para orientadores de público e supervisores [Virtual]	93.1	Meta-Produto	Curso realizado	2023	1
					2024	1
					2025	1
					2026	1
	93.2	Dado Extra	Nº de público virtual - participação	2023		
				2024		
94	Webinário sobre Educação em Museus	94.1	Meta-Produto	Webinário realizado	2023	-
					2024	1
					2025	-
					2026	1

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

90



SCECDC|202105832A





		94.2	Dado Extra	Nº de público virtual - participação	2023	
					2024	2025
95	Mentoria em ações de comunicação digital	95.1	Meta-Produto	Mentoria realizada	2023	1
					2024	1
					2025	1
					2026	1
96	Palestra sobre práticas de sustentabilidade, manutenção predial e segurança	96.1	Meta-Produto	Palestra realizada	2023	-
					2024	1
					2025	-
					2026	1
	[Virtual]	96.2	Dado Extra	Nº de público virtual - participação	2023	
					2024	
					2025	
					2026	

**8.5 PROGRAMA DE INTEGRAÇÃO AO SISEM-SP - PSISEM  
MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES CONDICIONADAS (2023-2026)**

No.	Ações Condicionadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Anual	
97	Virtualização 360º das exposições dos museus da rede SISEM-SP	97.1	Meta-Produto	Nº de Exposições virtualizadas em 360º	2023	3
					2024	3
					2025	3
					2026	2

**8.6 PROGRAMA DE COMUNICAÇÃO E DESENVOLVIMENTO  
INSTITUCIONAL – PCDI  
MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES PACTUADAS (2023-2026)**

No.	Ações Pactuadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Anual	
98	Canais de comunicação com os diversos segmentos de público	98.1	Meta-Resultado	Nº mínimo de visitantes virtuais únicos no site	2023	200.000
					2024	200.000
					2025	200.000
					2026	100.000
		98.2	Meta-Resultado	Nº mínimo de novos seguidores nas mídias sociais	2023	22.000
					2024	22.000
					2025	22.000
					2026	10.000
		98.3	Meta-Produto	Nº mínimo de	2023	1.860

Rua Mauá, 51 – Luz - São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br



	<b>GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO</b> <b>SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA</b> Gabinete do Secretário
--	---

				posts publicados	2024	1.860
					2025	1.860
					2026	930
99	Ações com influenciadores	99.1	Meta-Produto	Ações realizadas	2023	6
					2024	6
					2025	6
					2026	2
100	Inserções na mídia	100.1	Meta-Resultado	Número mínimo de inserções na mídia	2023	2.200
					2024	2.200
					2025	2.200
					2026	1.000
101	Plano de Comunicação da Nova Exposição de Longa Duração	101.1	Meta-Produto	Plano preliminar atualizado	2023	1
					2024	-
					2025	-
					2026	-
		101.2	Meta-Produto	Plano entregue	2023	-
					2024	1
					2025	-
					2026	-
102	Podcast Futebóis	102.1	Meta-Produto	Podcasts publicados	2023	10
					2024	10
					2025	10
					2026	5
103	Revisão da acessibilidade do site do MF	103.1	Meta-Produto	Acessibilidade revisada	2023	-
					2024	1
					2025	-
					2026	-
104	Oficinas do laboratório da imprensa esportiva	104.1	Meta-Produto	Oficinas realizadas	2023	3
					2024	3
					2025	3
					2026	1
105	Concurso de crônicas esportivas	105.1	Meta-Produto	Concurso realizado	2023	1
					2024	1
					2025	1
					2026	-
106	Concurso de fotografia esportiva	106.1	Meta-Produto	Concurso realizado	2023	1
					2024	1
					2025	1
					2026	-
107	Campanha chuteira para todos	107.1	Meta-Produto	Campanha realizada	2023	1
					2024	1
					2025	1
					2026	-

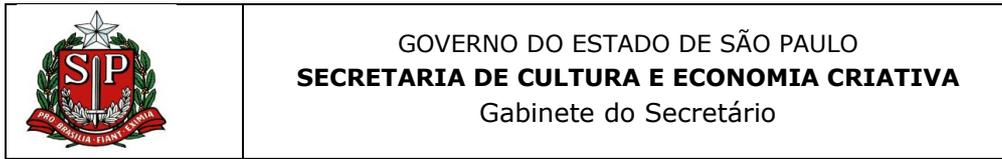
Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

92



SCECDC:202105832A



108	Desenvolvimento Institucional a partir de parcerias com organizações	108.1	Meta-Produto	Nº mínimo de novas parcerias ou renovações estabelecidas com organizações nacionais	2023	8
					2024	8
					2025	8
					2026	4
		108.2	Meta-Produto	Nº mínimo de novas parcerias ou renovações estabelecidas com organizações internacionais	2023	1
					2024	1
					2025	1
					2026	1
109	Implementação do Novo Branding do Museu do Futebol	109.1	Meta-Produto	Branding implementado	2023	-
					2024	-
					2025	1
					2026	-

### 8.7 PROGRAMA DE EDIFICAÇÕES - PED

#### MUSEU DO FUTEBOL- AÇÕES PACTUADAS (2023 a 2026)

No.	Ações Pactuadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Anual	
110	Seguro multiriscos	110.1	Dado Extra	Seguro renovado	2023	
					2024	
					2025	
					2026	
111	Renovação do AVCB	111.1	Dado Extra	AVCB renovado	2023	
					2024	
					2025	
					2026	
112	Renovação do Alvará de funcionamento de local de reunião	112.1	Dado Extra	Alvará renovado	2023	
					2024	
					2025	
					2026	
113	Ignifugação dos elementos do auditório	113.1	Meta-Produto	Certificado entregue	2023	1
					2024	-
					2025	-
					2026	-
114	Implantação de automação para sistema de combate a incêndio	114.1	Meta-Produto	Projeto contratado	2023	1
					2024	-
					2025	-
					2026	-
	114.2	Meta-Produto	Execução do projeto	2023	1	
				2024	-	
				2025	-	
				2026	-	

Rua Mauá, 51 – Luz - São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

93



Assinado com senha por LETÍCIA NASCIMENTO SANTIAGO - COORDENADORA / UPPM - 30/06/2021 às 16:44:52, VITÓRIA ROSA NEAL BOLDRIN - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 16:53:35, MARÍLIA BONAS - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 17:03:20, RENATA VIEIRA DA MOTTA - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 17:08:32 e SÉRGIO HENRIQUE SÁ LEITÃO FILHO - Secretário de Cultura e Economia Criativa / GS - 30/06/2021 às 20:12:10. Autenticado com senha por SUZY DA SILVA SANTOS - Assessor Técnico IV / UPPM - 30/06/2021 às 14:10:37. Documento Nº: 20035056-7745 - consulta à autenticidade em <https://www.documentos.spsempapel.sp.gov.br/sigaex/public/app/autenticar?n=20035056-7745>



SCECDC:202105832A

	<b>GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO</b> <b>SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA</b> Gabinete do Secretário
---	---

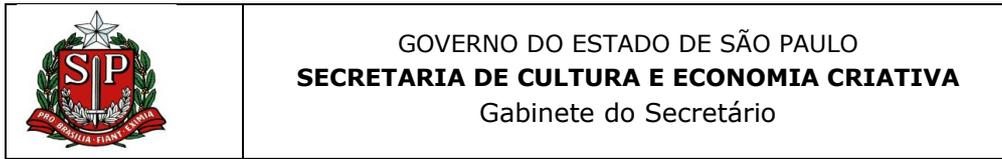
					2026	-
115	Implantação de Software Gestão de Facilities	115.1	Meta-Produto	Software de gestão de Facilities implantado	2023	-
					2024	1
					2025	-
					2026	-
116	Modernizar o Sistema de Circuito Fechado de TV (CFTV)	116.1	Meta-Produto	Projeto contratado	2023	-
					2024	-
					2025	1
					2026	-
	116.2	Meta-Produto	Execução do projeto	2023	-	
				2024	-	
				2025	1	
				2026	-	
117	Gerenciamento de iluminação inteligente para área administrativa e WC	117.1	Meta-Produto	Projeto contratado	2023	-
					2024	-
					2025	1
					2026	-
118	Implantação do 2º gerador de energia elétrica	118.1	Meta-Produto	Execução do projeto	2023	-
					2024	-
					2025	1
					2026	-
119	Implantação de QTA (Quadro de transferência Automática)	119.1	Meta-Produto	Implantação realizada	2023	-
					2024	-
					2025	1
					2026	-
120	Troca de caixas de descarga dos banheiros por descargas ecológicas	120.1	Meta-Produto	Substituição das caixas de descarga	2023	-
					2024	-
					2025	1
					2026	-
121	Estudo de viabilidade da integração dos sistemas automatizados	121.1	Meta-Produto	Estudo Entregue	2023	-
					2024	-
					2025	1
					2026	-
122	Projeto e implantação de sistema ativo de purificação de ar-condicionado	122.1	Meta-Produto	Sistema implantado	2023	-
					2024	-
					2025	1
					2026	-
123	Automação das portas de aço	123.1	Meta-Produto	Projeto executado	2023	-
					2024	-
					2025	1
					2026	-
124	Retrofit	124.1	Meta-Produto	Projeto contratado	2023	1



	<p>GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO</p> <p><b>SECRETARIA DE CULTURA E ECONOMIA CRIATIVA</b></p> <p>Gabinete do Secretário</p>
--	---

	iluminação área administrativa com utilização de lâmpadas LED				2024	-
					2025	-
					2026	-
125	Projeto para Automação do Sistema Elétrico	125.1	Meta-Produto	Projeto Entregue	2023	-
					2024	-
					2025	-
					2026	1
126	Retrofit iluminação dos pilares da fachada com utilização de lâmpadas LED	126.1	Meta-Produto	Projeto contratado	2023	1
					2024	-
					2025	-
					2026	-
127	Criação de FacilityReport e plantas atualizadas das áreas destinadas a eventos e exposições	127.1	Meta-Produto	Projeto executado	2023	1
					2024	-
					2025	-
					2026	-
128	Projeto para automação do sistema de ar-condicionado.	128.1	Meta-Produto	Projeto entregue	2023	-
					2024	-
					2025	-
					2026	1
129	Execução projeto de ancoragem NR35	129.1	Meta-Produto	Projeto executado	2023	-
					2024	-
					2025	1
					2026	-
130	Retrofit iluminação dos pilares da fachada utilização de lâmpadas LED	130.1	Meta-Produto	Execução do projeto	2023	-
					2024	1
					2025	-
					2026	-
131	Contratar empresa especializada em restauro para realização de vistoria técnica da edificação.	131.1	Meta-Produto	Execução do Serviço	2023	-
					2024	-
					2025	1
					2026	-
132	Atualização do As Built	132.1	Meta-Produto	Projeto contratado	2023	-
					2024	-
					2025	1
					2026	-
133	Retrofit iluminação área administrativa utilização de lâmpadas LED	133.1	Meta-Produto	Execução do projeto	2023	-
					2024	-
					2025	1
					2026	-





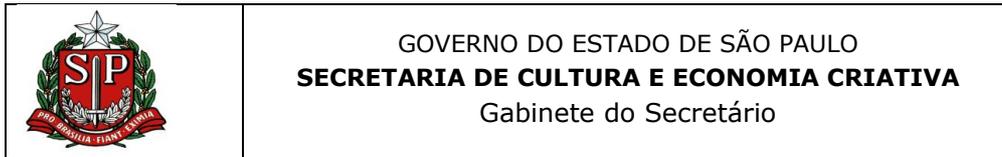
<b>8.7 PROGRAMA DE EDIFICAÇÕES - PED</b>						
<b>MUSEU DO FUTEBOL - AÇÕES CONDICIONADAS (2023 - 2026)</b>						
No.	Ações Condicionadas	No.	Atributo da Mensuração	Mensuração	Previsão Anual	
					2023	2024
134	Novo projeto acessibilidade para o auditório	134.1	Meta-Produto	Projeto contratado	2023	1
					2024	-
					2025	-
					2026	-
135	Estudo de Viabilidade para Adesão ao Mercado Livre de Energia Elétrica.	135.1	Meta-Produto	Estudo entregue	2023	-
					2024	1
					2025	-
					2026	-
136	Estudo de viabilidade para Implantação do Projeto ACQUA-HQE.	136.1	Meta-Produto	Estudo entregue	2023	1
					2024	-
					2025	-
					2026	-

### 9. QUADRO RESUMO DO PLANO DE TRABALHO 2023 a 2026

Em 2023 e 2026, o Plano de Trabalho do Museu do Futebol prevê a realização de 149 mensurações de produtos e resultados, pactuadas em 105 ações conforme o quadro abaixo:

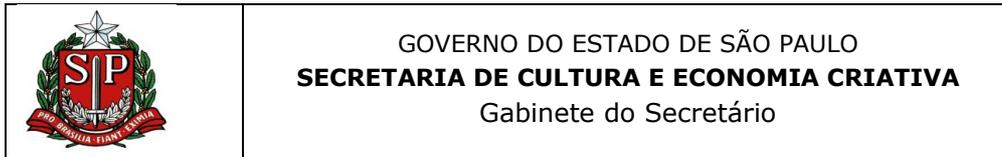
Metas-Produto	Total Previsto
1. Recursos financeiros captados via leis de incentivo e editais - Nº mínimo de projetos inscritos para captação de recursos via leis de incentivo, fundos setoriais, editais públicos e privados.	12
2. Pesquisa bianual de públicos - Pesquisa realizada	2
3. Captação de doações - pessoas físicas - Ativar campanha para doação do valor do ingresso no dia gratuito	4
4. Captação de doações - pessoas físicas - Plano anual de Captação PF/Programa de Amigos	4
5. Captação de doações - pessoas físicas - Realizar campanha de doação por meio de lei de incentivo e doação direta ( <i>crowdfunding</i> )	3
6. Evento de marketing para locação de espaços - Realização de evento de marketing para locação dos espaços	5
7. Atualização do Plano Museológico - Plano Museológico atualizado	1
8. Censo Diversidades - Censo Diversidades atualizado (bianual)	2





<b>Metas-Produto</b>	<b>Total Previsto</b>
9.Encontros de Escuta - Realização dos Encontros de Escuta	4
10. Projeto Conviver - Número de Encontros Realizados	10
11. Programa Visitando Museus - Número de encontros realizados	11
12. Projeto Deficiente Residente - N° de residentes em funções administrativas	4
13. Programa de <i>JobRotation</i> (Rodízio de Função) - Criação e Implantação do Programa	1
14. Aprimoramento do Aplicativo do Museu do Futebol -Atualização do Aplicativo	1
15. Substituição do Servidor de Armazenamento de Dados - Entrega de Avaliação de Equipamento Adequado para os Próximos 5 Anos	1
16. Substituição do Servidor de Armazenamento de Dados - Aquisição e Substituição do Servidor de Armazenamento de Dados	1
17. Programa de Eficiência Energética - Diagnóstico de Avaliação de Viabilidade e Impacto da Substituição de Equipamentos	1
18. Publicação da Revista do Museu do Futebol - 2º, 3º e 4º números publicados	3
19. Produção de artigos e outros conteúdos multimídia no site do Museu e/ou em sites e publicações de terceiros - N° de artigos produzidos	35
20. Projeto "Territórios do Futebol" (ações extramuros) - N° de ações realizadas	10
21. Seminário "Diversidades em Campo: Futebol adaptado" - Seminário realizado	1
22. Projeto de Pesquisa "Futebol Popular e de Várzea" - N° mínimo de referências mapeadas	15
23. Projeto de Pesquisa "Futebol Popular e de Várzea" - N° mínimo de itens coletados/ produzidos publicados no Banco de Dados	100
24. Projeto de Pesquisa "Clubes e Cadeias de Valor do Futebol: Novas tecnologias e mídias" - N° de entrevistas da exposição temporária transcritas e catalogadas	3
25. Projeto de Pesquisa "Clubes e Cadeias de Valor do Futebol: Novas tecnologias e mídias" - N° de itens da exposição temporária catalogados e publicados no Banco de Dados	50
26. Projeto de Pesquisa "Clubes e Cadeias de Valor do Futebol: Novas tecnologias e mídias" - N° de entrevistas realizadas com especialistas	3
27. Projeto de Pesquisa "Clubes e Cadeias de Valor do Futebol: Regionalismos" - N° de parcerias com instituições culturais, de educação e/ou de memória do esporte	2





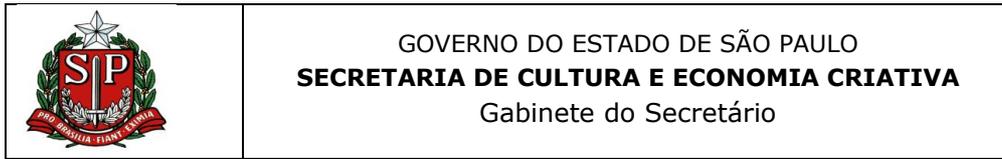
Metas-Produto	Total Previsto
28. Projeto de Pesquisa "Clubes e Cadeias de Valor do Futebol: Novas tecnologias e mídias" - N° de entrevistas da exposição temporária transcritas e catalogadas	15
29. Projeto de Pesquisa "Clubes e Cadeias de Valor do Futebol: Regionalismos" - N° mínimo de itens coletados/ produzidos publicados no Banco de Dados	75
30. Projeto de Pesquisa "Clubes e Cadeias de Valor do Futebol: Regionalismos" - N° de eventos realizados para divulgação dos resultados da pesquisa	1
31. Realização de Workshops (oficinas) técnicos e/ou Editatonas - Quantidade de eventos realizados	7
32. II Edital de Pesquisa - Edital elaborado e publicado	1
33. II Edital de Pesquisa - Seleção dos projetos realizada	1
34. II Edital de Pesquisa - N° de novos itens para o acervo	50
35. II Edital de Pesquisa - Seminário para divulgação dos resultados da pesquisa	1
36. Ações de Gamificação - Elaboração e publicação de edital para produção de apps gamificados	1
37. Ações de Gamificação - Lançamento de aplicativo gamificado	1
38. Acessibilização da Biblioteca do CRFB - Equipamentos para acessibilidade na Biblioteca instalados	1
39. Acessibilização da Biblioteca do CRFB - Equipe do CRFB treinada para atendimento à pessoas com deficiência	1
40. Caderno de Pesquisa CRFB - resultado das pesquisas dos editais - Caderno publicado	1
41. Acervos Digitais em Rede - N° de itens do acervo com código aberto	30
42. Acervos Digitais em Rede - Política para Acesso e Novos Usos do Acervo elaborada	1
43. Acervos Digitais em Rede - N° de Mapas Colaborativos elaborados	3
44. Programa de Preservação Digital - Diagnóstico do Banco de Dados Elaborado	1
45. Seminário sobre Política de Direitos Autorais e Conexos realizado	1
46. Política de Direitos Autorais e Conexos - Política de Direitos Autorais e Conexos revisada	1
47. Banco de Dados - Banco de Dados atualizado (execução dividida em duas fases)	2

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

98





Metas-Produto	Total Previsto
48. Nova Exposição de Longa Duração - Projeto Curatorial Definitivo Entregue	1
49. Nova Exposição de Longa Duração – Pesquisa de Conteúdo Desenvolvida	1
50. Nova Exposição de Longa Duração – Projetos Básico e Executivo da Exposição Entregues	1
51. Nova Exposição de Longa Duração - Projeto Tecnológico entregue	1
52. Nova Exposição de Longa Duração – Etapa 1 – execução da montagem da exposição	1
53. Exposição Virtual na Plataforma Google Arts& Culture e/ou similares - Quantidade de exposições	7
54. Realização de eventos de Programação Cultural: Arquibancada Nerd [Virtual e Presencial] - N° mínimo de eventos realizados	56
55. Jornada do Patrimônio [Presencial] - N° mínimo de eventos realizados	3
56. Territórios do Futebol [Virtual] - Número mínimo de eventos realizados	21
57. Realização de eventos de Programação Cultural: encontro de colecionadores (figurinhas, camisas de futebol, outros colecionáveis ligados ao futebol) [Presencial e Virtual] - Número mínimo de eventos realizados	11
58. Projeto Torcida no Museu [Presencial] - N° mínimo de eventos realizados	6
59. Festival Ocupa Pacaembu [Presencial] - N° de dias de evento	6
60. Itinerância da Nova Exposição de Longa Duração - N° de cidades/municípios atendidos	2
61. Visita mediada para o público espontâneo - Número mínimo de visitas oferecidas	672
62. Projeto Interações Educativas: visitas educativas on-line para estudantes de escolas públicas e privadas (ensino infantil, fundamental, médio, técnico e universitário) - Número mínimo de visitas educativas on-line	1.030
63. Projeto Revivendo Memórias #emcasa: atendimento on-line para idosos, pessoas com deficiência e em situação de vulnerabilidade social - Número mínimo de encontros educativos on-line	1.030
64. Atividades, dinâmicas e jogos para o público virtual - Quantidade mínima de novas atividades oferecidas no site	42
65. Espaço Dente de Leite: atividades educativas on-line/presencial para crianças - Número mínimo de atividades educativas oferecidas	42
66. Projeto Revivendo Memórias (visitas presenciais para idosos/pessoas com Alzheimer e/ou comprometimento cognitivo) - Número mínimo de encontros realizados	21

Rua Mauá, 51 – Luz - São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

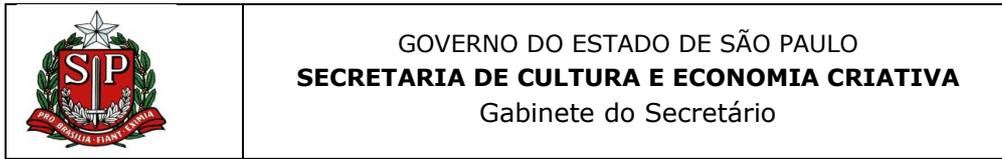
99



Assinado com senha por LETÍCIA NASCIMENTO SANTIAGO - COORDENADORA / UPPM - 30/06/2021 às 16:44:52, VITÓRIA ROSA NEAL BOLDRIN - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 16:53:35, MARÍLIA BONAS - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 17:03:20, RENATA VIEIRA DA MOTTA - MEMBRO EXTERNO / UPPM-MF - 30/06/2021 às 17:08:32 e SÉRGIO HENRIQUE SÁ LEITÃO FILHO - Secretário de Cultura e Economia Criativa / GS - 30/06/2021 às 20:12:10. Autenticado com senha por SUZY DA SILVA SANTOS - Assessor Técnico IV / UPPM - 30/06/2021 às 14:10:37. Documento Nº: 20035056-7745 - consulta à autenticidade em <https://www.documentos.spsempapel.sp.gov.br/signaex/public/app/autenticar?n=20035056-7745>



SCECDC:202105832A



<b>Metas-Produto</b>	<b>Total Previsto</b>
67. Visitas educativas noturnas para alunos de EJA - Número mínimo de visitas	21
68. Visitas especiais para público com TEA (Transtorno do Espectro Autista) - Número mínimo de visitas	21
69. Projeto Educativo na Praça: atividades educativas para o público da praça Charles Miller - Número mínimo de ações realizadas na Praça Charles Miller	168
70. Projeto Fim de Expediente: encontros de integração e formação com profissionais da educação - Número mínimo de encontros realizados	17
71. Projeto Territórios do Futebol: ações educativas extramuros - Número mínimo de ações realizadas	14
72. Comitê Jovem (Residência) - Publicação do edital para seleção da turma de residência	2
73. Curso EAD de Acessibilidade com carga horária de 20h - Número de cursos oferecidos com carga horária de 20h	4
74. Materiais para apoio didático à comunidade escolar - Elaboração de material didático em formato digital	4
75. Palestras Sobre Boas Práticas de Gestão Museológica [Virtual] - Palestra oferecida	2
76. Ocupação Itinerante: Exposição Contra-Ataque! As Mulheres no Futebol - Número de Municípios atendidos	10
77. Encontro da Rede Temática de Memória e Esporte [Virtual e Presencial] - Realização do Encontro Anual	4
78. Projeto Museu Híbrido - Número visitas técnicas	7
79. Cadastro Estadual de Museus - Número de atendimentos das instituições da Rede de Memória do Esporte para orientação e preenchimento do Cadastro Estadual de Museus	7
80. Workshop sobre Elaboração de Projetos Museográficos[Virtual] - Realização do workshop direcionado para profissionais de museus da rede SISEM	2
81. Curso de capacitação em Gestão de Acervos: coleções digitais[Virtual]- Curso realizado	2
82. Curso de capacitação para orientadores de público e supervisores [virtual] - Curso realizado	4
83. Webinar sobre Educação em Museus - Webinar realizado	1
84. Mentoria em ações de comunicação digital - Mentoria realizada	4
85. Palestra sobre práticas de sustentabilidade, manutenção predial e segurança [Virtual] - Palestra realizada	2
86. Canais de comunicação com os diversos segmentos de público - Nº mínimo de posts publicados	6.510

Rua Mauá, 51 – Luz - São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

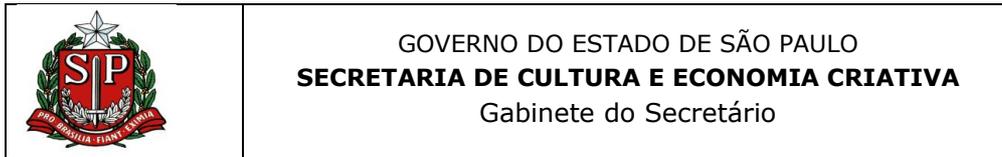
PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

100



SCECDCI202105832A





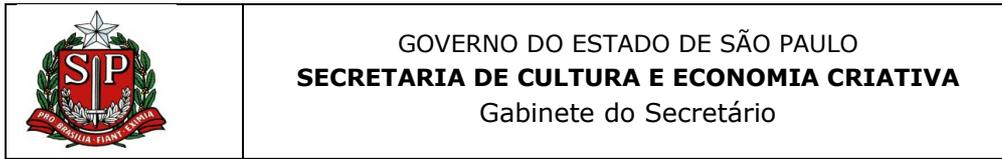
<b>Metas-Produto</b>	<b>Total Previsto</b>
87. Ações com influenciadores - Ações realizadas	20
88. Plano de Comunicação da Nova Exposição de Longa Duração - Plano preliminar atualizado	1
89. Plano de Comunicação da Nova Exposição de Longa Duração - Plano entregue	1
90. Podcast Futebóis - Podcasts publicados	35
91. Revisão da acessibilidade do site do MF - Acessibilidade revisada	1
92. Oficinas do laboratório da imprensa esportiva - Oficinas realizadas	10
93. Concurso de crônicas esportivas - Concurso realizado	3
94. Concurso de fotografia esportiva - Concurso realizado	3
95. Campanha chuteira para todos - Campanha realizada	3
96. Desenvolvimento Institucional a partir de parcerias com organizações - Nº mínimo de novas parcerias ou renovações estabelecidas com organizações nacionais	28
97. Desenvolvimento Institucional a partir de parcerias com organizações - Nº mínimo de novas parcerias ou renovações estabelecidas com organizações internacionais	4
98. Implementação do Novo Branding do Museu do Futebol - Branding Implantado	1
99. Ignifugação dos elementos do auditório - Certificado entregue	1
100. Implantação de automação para sistema de combate a incêndio - Projeto contratado	1
101. Implantação de automação para sistema de combate a incêndio - execução do projeto	1
102. Implantação de Software Gestão de Facilities - Software de gestão de Facilities implantado	1
103. Modernizar o Sistema de Circuito Fechado de TV (CFTV) - Projeto contratado	1
104. Modernizar o Sistema de Circuito Fechado de TV (CFTV) - Execução do projeto	1
105. Gerenciamento de iluminação inteligente para área administrativa e WC - Projeto contratado	1
106. Implantação do 2º gerador de energia elétrica - Execução do projeto	1

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

101





Metas-Produto	Total Previsto
107. Implantação de QTA (Quadro de transferência Automática) - Implantação realizada	1
108. Troca de caixas de descarga dos banheiros por descargas ecológicas - Substituição das caixas de descarga	1
109. Estudo de viabilidade da integração dos sistemas automatizados - Estudo Entregue	1
110. Projeto e implantação de sistema ativo de purificação de ar-condicionado - Sistema implantado	1
111. Automação das portas de aço - Projeto executado	1
112. Retrofit iluminação área administrativa utilização de lâmpadas LED - Projeto contratado	1
113. Projeto para Automação do Sistema Elétrico - Projeto Entregue	1
114. Retrofit iluminação dos pilares da fachada - utilização de lâmpadas LED - Projeto contratado	1
115. Criação de FacilityReport e plantas atualizadas das áreas destinadas a eventos e exposições - Projeto executado	1
116. Projeto para automação do sistema de ar-condicionado. - Projeto entregue	1
117. Execução Projeto de Ancoragem N35 - Projeto executado	1
118. Retrofit iluminação dos pilares da fachada utilização de lâmpadas LED - Execução do Projeto	1
119. Contratar empresa especializada em restauro para realização de vistoria técnica da edificação - Execução do Serviço	1
120. Atualização do As Built - Projeto contratado	1
121. Retrofit iluminação área administrativa utilização de lâmpadas LED - Execução do Projeto	1

Metas-Resultado	Total Previsto
1. Recursos financeiros captados via leis de incentivo e editais - *% do repasse do exercício no contrato de gestão 2023: 24,9% /2024: 14,7%/ 2025: 14,3% / 2026: 00.0%	2023: R\$2.540.000
	2024: R\$ 1.545.000
	2025: R\$ 1.550.000
	2026: -
2. Recursos financeiros captados via bilheteria, cessão remunerada de uso dos espaços - % do repasse do exercício no contrato de gestão 2023: 29,1%/ 2024: 31,4%/ 2025: 34,1%/ 2026: 36,2%	2023: R\$2.959.933
	2024: R\$ 3.408.591
	2025: R\$ 3.834.706
	2026: R\$ 2.030.802

Rua Mauá, 51 - Luz - São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

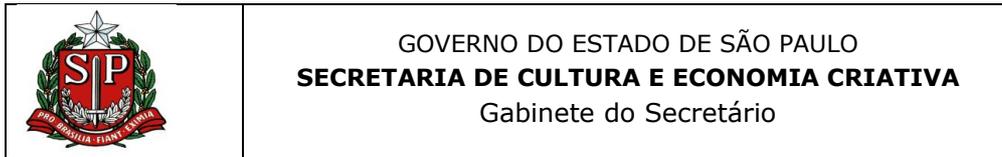
PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

102



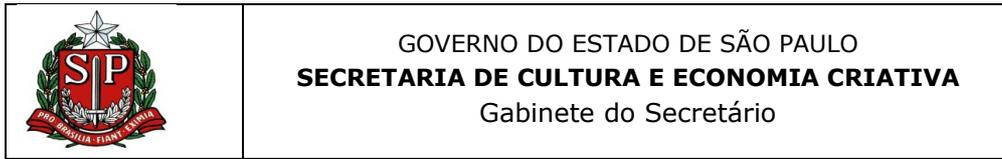
SCECDCI202105832A





<b>Metas-Resultado</b>	<b>Total Previsto</b>
3. Pesquisas de Público - Índices de satisfação do público geral - Índice de satisfação do público geral, de acordo com os dados obtidos a partir do totem eletrônico Nota NPS = ou > 80%	= ou > 80%
4. Pesquisas de Público - Índices de satisfação do público com palestras, oficinas e cursos - Índice de satisfação = ou > 80%	= ou > 80%
5. Pesquisa de satisfação de público virtual - Pesquisa realizada	3
6. Pesquisa de satisfação de público escolar - Índice de satisfação = ou > 80%	= ou > 80%
7. Programa Visitando Museus - Número de Participantes	110
8. Programa de <i>JobRotation</i> (Rodízio de Função) - Número de funcionários participantes no Programa	4
9. Projeto "Territórios do Futebol" - Nº mínimo de pessoas atendidas	110
10. Realização de Workshops (oficinas) técnicos e/ou Editatonas - Nº de participantes presenciais	105
11. Recebimento de visitantes presenciais no museu - Número de público presencial recebido	1.280.000
12. Realização de eventos de Programação Cultural: Arquibancada Nerd [Virtual e Presencial] - Nº mínimo participantes presenciais	2.800
13. Jornada do Patrimônio [Presencial] - Nº de participantes presenciais	90
14. Realização de eventos de Programação Cultural: encontro de colecionadores (figurinhas, camisas de futebol, outros colecionáveis ligados ao futebol) [Presencial e Virtual] - Nº de público presencial	550
15. Projeto Torcida no Museu [Presencial] - Nº de público presencial	450
16. Festival Ocupa Pacaembu - Nº de participantes presenciais	1.900
17. Visitas educativas agendadas para público escolar (ensino infantil, fundamental, médio e universitário) - Número mínimo de estudantes atendidos	48.490
18. Visitas educativas agendadas para público específico (pessoas em situação de vulnerabilidade social, pessoas com deficiência, turistas, etc.) - Número mínimo de visitantes atendidos	30.990
19. Projeto Educativo na Praça: atividades educativas para o público da praça Charles Miller - Número mínimo de pessoas atendidas	5.040
20. Projeto Revivendo Memórias (visitas presenciais para idosos/pessoas com Alzheimer e/ou comprometimento cognitivo) - Nº mínimo de pessoas atendidas	315
21. Visitas educativas noturnas para alunos de EJA- Nº mínimo de pessoas atendidas	735





Metas-Resultado	Total Previsto
22. Visitas especiais para público com TEA (Transtorno do Espectro Autista)– Nº mínimo de pessoas atendidas	315
23. Projeto Fim de Expediente: encontros de integração e formação com profissionais da educação– Nº mínimo de pessoas atendidas	735
24. Projeto Territórios do Futebol: ações educativas extramuros – Nº mínimo de pessoas atendidas	420
25. Comitê Jovem (Residência) - Relatório das novas propostas desenvolvidas pelo Comitê para todas as áreas do museu	4
26. Canais de comunicação com os diversos segmentos de público - Nº mínimo de visitantes virtuais únicos no site	700.000
27. Canais de comunicação com os diversos segmentos de público - Nº mínimo de novos seguidores nas mídias sociais	76.000
28. Inserções na mídia - Número mínimo de inserções na mídia	7.600

Espera-se também, nesse período (2023 - 2026), a realização de outras 25 ações condicionadas à captação de recursos adicionais.

## 10. QUADRO DE AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS

Item	Pontuação
1. Descumprir metas ou rotinas do Programa de Gestão Museológica	15
2. Descumprir metas ou rotinas do Programa de Gestão de Acervos	15
3. Descumprir metas ou rotinas do Programa de Exposições e Programação Cultural	10
4. Descumprir metas ou rotinas do Programa Educativo	10
5. Descumprir metas ou rotinas do Programa de Integração ao SISEM-SP	10
6. Descumprir metas ou rotinas do Programa de Comunicação e Desenvolvimento Institucional	10
7. Descumprir metas ou rotinas do Programa de Edificações	15
8. Não Cumprimento dos Compromissos de Informação (Anexo IV do Contrato de Gestão)	15
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

Rua Mauá, 51 – Luz – São Paulo/SP  
CEP: 01028-900

PABX: (11) 3339-8000  
www.cultura.sp.gov.br

104





1. Esta tabela tem a finalidade de atender ao disposto no item 2, parágrafo 2º, cláusula oitava do Contrato de Gestão nº XX/20XX. Sua aplicação se dará sob o percentual de 10% do valor do repasse se, após a avaliação das justificativas apresentadas pela OS, a UGE concluir que houve o descumprimento dos itens indicados.

2. Caso a OS não apresente junto com os relatórios trimestrais justificativas para o não cumprimento das metas pactuadas, a UGE poderá efetuar a aplicação da tabela sem prévia análise das justificativas, cabendo a OS se for o caso, reunir argumentos consistentes para viabilizar o aporte retido no próximo trimestre.

3. O não cumprimento da meta de captação de recursos pela OS não implicará em redução do repasse de recursos, ou seja, caso a OS capte menos recursos que o correspondente ao percentual indicado no plano de trabalho, isso não configurará motivação para retenção de parte do repasse, porque a Organização Social continuará comprometida a cumprir todas as metas pactuadas no plano de trabalho, traduzidas na planilha orçamentária como "previsão orçamentária" mesmo que não atinja o "total de receitas vinculadas ao plano de trabalho" (desde que o repasse previsto pela Secretaria seja integralmente efetuado).

