



# JUVENTUDE NAS TELAS



**CONECTANDO JOVENS  
AO MUNDO DO TRABALHO**

# *O FUTURO DO TRABALHO COMEÇA ANTES DA PRIMEIRA OPORTUNIDADE.*

O Juventude nas Telas promove oficinas práticas em que jovens vivenciam experiências reais de trabalho antes de entrar no mercado.



# SE AS **RELAÇÕES DE TRABALHO** MUDARAM, A **FORMA DE PREPARAR PARA O MERCADO** TAMBÉM **PRECISA MUDAR**

## 92%

**DOS JOVENS ESTÃO ONLINE E PASSAM, EM MÉDIA, MAIS DE 9 HORAS POR DIA CONECTADOS**

Fonte: Tic Kids

## 68%

**DO MERCADO DIZ TER DIFICULDADE DE SE CONECTAR COM JOVENS PROFISSIONAIS**

Fonte: CNN Brasil

**O que os jovens já fazem no digital não é reconhecido como experiência de trabalho**



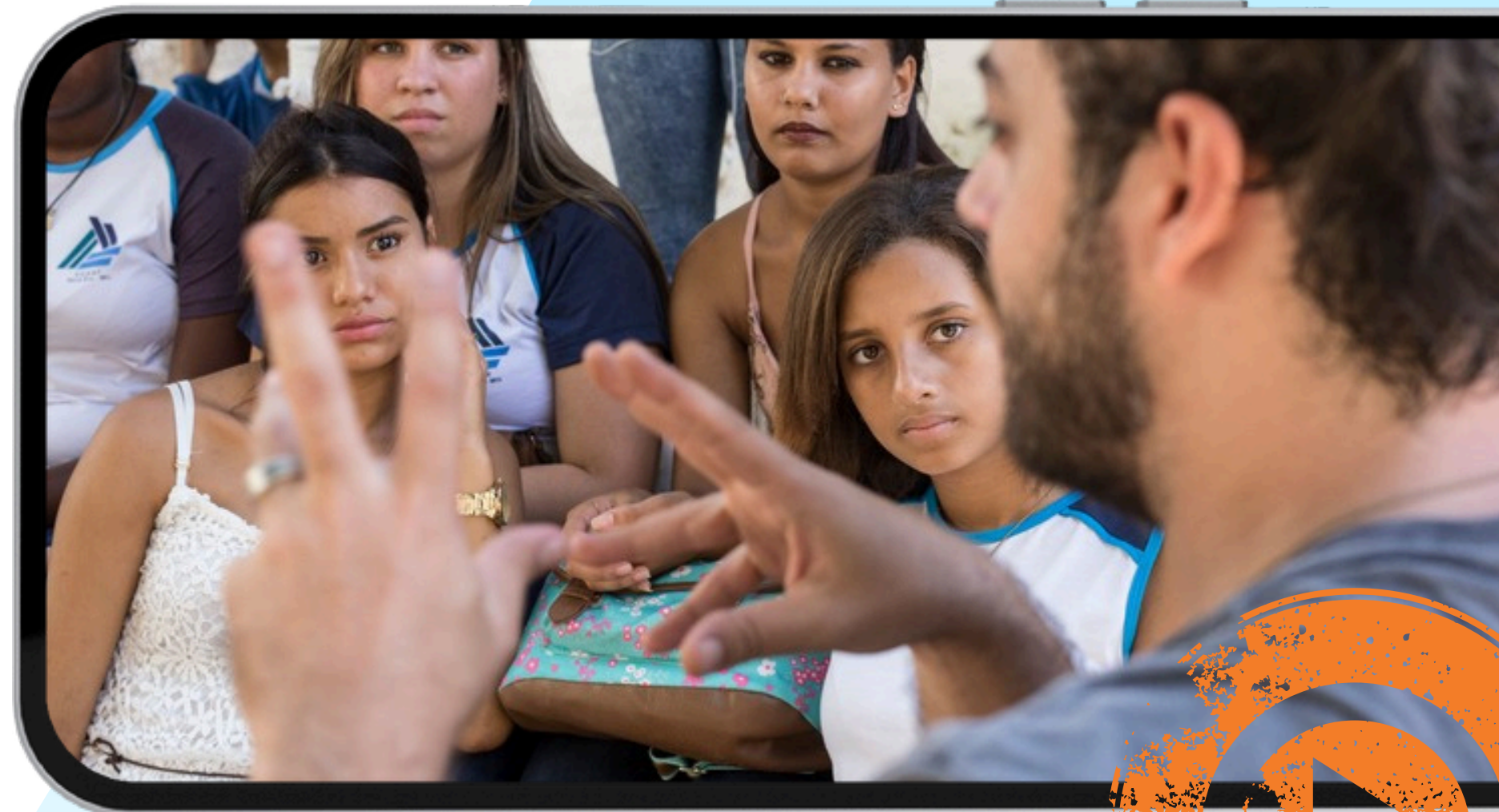
# O JOVEM ESTÁ CONECTADO, EXISTE MOVIMENTO, MAS FALTA DIREÇÃO PARA O MERCADO DE TRABALHO

*O jovem quer pertencer.*

*Quer ser visto.*

*Quer construir algo.*

**Mas ainda não encontrou como transformar essa presença em trajetória.**



## 45%

DOS CASOS DE  
**ANSIEDADE EM JOVENS**  
ESTÃO LIGADOS AO USO  
**EXCESSIVO DE REDES**

## 75%

E, AO MESMO  
**TEMPO, SONHAM**  
EM SE TORNAR  
**INFLUENCIADORES**



***O DESAFIO VAI ALÉM DE  
DESENVOLVER TALENTO.***

***É CRIAR EXPERIÊNCIA  
REAL DE TRABALHO***

O jovem já tem repertório digital  
mas ainda não viveu o que o mercado exige

Na prática, isso significa:

- ➔ Processo: entender etapas, planejar e organizar
- ➔ Responsabilidade: assumir um papel dentro de um projeto
- ➔ Entrega: finalizar com qualidade e prazo



# ***UMA EXPERIÊNCIA PRÁTICA QUE CONECTA JOVENS E EMPRESAS***

O projeto acontece por meio de oficinas intensivas que conectam criação, processo e entrega

## ***FORMATO***

- Oficinas de 12h de formação audiovisual
- Realização em 3 a 4 dias
- Jovens do ensino médio



## ***METODOLOGIA***

- Cocriação com tema: profissão e futuro
- Aprendizado baseado em prática
- Desenvolvimento técnico e socioemocional

## ***ENTREGAS***

- 1 curta-metragem
- 1 relatório
- Registro do processo
- Mapeamento de talentos

O JOVEM NÃO  
***PARTICIPA.***  
***ELE PRODUZ.***

***CRIA | PLANEJA |***  
***EXECUTA | ENTREGA***



# ***O JOVEM SAI TRANSFORMADO COM VIVÊNCIA REAL DE TRABALHO***

- portfólio
- experiência prática
- segurança para processos seletivos

## **IDENTIFICAÇÃO DE *TALENTOS***

O projeto permite:

- mapear perfis
- identificar habilidades
- reconhecer potencial na prática

## ***DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS***

- criatividade aplicada
- trabalho em equipe
- comunicação
- responsabilidade



# PARCERIAS QUE ACREDITARAM NESSA IDEIA

Ao longo de sua trajetória, o projeto contou com o apoio de instituições e empresas que acreditam no poder transformador da educação e da cultura.

Entre elas:



# UM MODELO QUE JÁ DEMONSTRA CONSISTÊNCIA. IMPACTO



APROXIMADAMENTE

**+1.500**  
JOVENS IMPACTADOS

**80**  
PRODUÇÕES  
REALIZADAS

**14**  
ANOS  
DE ATUAÇÃO

*Em parcerias recentes, jovens foram selecionados e inseridos no mercado*

# PARA A EMPRESA, ISSO É MAIS DO QUE IMPACTO. É CONEXÃO.

O projeto entrega:

- acesso a jovens talentos
- fortalecimento da marca empregadora
- produção de conteúdo institucional
- impacto social mensurável

 **Conectado  
com os ODS**



***DIMINUIR A DISTÂNCIA ENTRE TALENTO E OPORTUNIDADE É CONSTRUIR O FUTURO DO TRABALHO.***

***MUDE A TELA DE UM JOVEM. E VOCÊ MUDA O CAMINHO DE UMA TRAJETÓRIA.***

## ***DADOS DOS PROJETOS***

- . PRONAC: 233665
- . NOME DO PROJETO: LABORATÓRIO AUDIOVISUAL CRIATIVO II
- . VALOR APROVADO DO PROJETO: R\$ 835.078,48
- . VALOR CAPTADO: R\$ 250.000,00
- . VALOR A CAPTAR: R\$ 585.078,48
- . VENCIMENTO PRAZO CAPTAÇÃO: 31.07.2026

- . PRONAC: 248833
- . NOME DO PROJETO: LABORATÓRIO AUDIOVISUAL CRIATIVO III
- . VALOR APROVADO DO PROJETO: R\$ 558.511,25
- . VALOR CAPTADO: R\$ 0,00
- . VALOR A CAPTAR: R\$ 558.511,25
- . VENCIMENTO PRAZO CAPTAÇÃO: 31.12.2026



## ***CONTATOS***

Vanessa Toledo

[vanessa@gruponeoplan.com.br](mailto:vanessa@gruponeoplan.com.br)

Vinicius Cabral

[viniciuscabralribeiro@gmail.com](mailto:viniciuscabralribeiro@gmail.com)

