

PROJETO WEB FACIL



A educação é encarada como uma atividade dinâmica e em contínua transformação, neste propósito unimos a educação, a utilização dos recursos tecnológicos, a capacitação e formação continuada e o empreendedorismo para desenvolvermos o projeto “Web Fácil”. O projeto foi desenvolvido por nossa equipe de trabalho, e teve como objetivo principal preparar jovens e adolescentes para o ingresso no mercado de trabalho, promovendo meios para a geração de renda extra e formação do primeiro emprego.

Avaliando o mercado de trabalho, há grande deficiência na faixa etária dos 15 aos 24 anos, a falta de oportunidades vem se ampliando anualmente a cada nova pesquisa demonstrada pelo IBGE, é neste horizonte, o projeto esta trabalhando continuamente, procurando criar novas oportunidades e auxiliar os jovens e adolescentes a integrarem socialmente e participarem do processo de inclusão digital.

Também destaca-se o potencial que o projeto se propõe a disponibilizar mecanismos para a inclusão de deficientes visuais e pessoas especiais sendo um meio de inclusão social.

Muito se fala em processos de capacitação, de formação, mas é difícil visualizar a possibilidade desses projetos trabalharem na inclusão dos participantes no mercado de trabalho, capacitar apenas não basta é necessário criar oportunidades para a geração de emprego. Aproveitar o potencial dos jovens e adolescentes com as facilidades que dispõe no acesso aos recursos tecnológicos pode proporcionar uma melhoria nos pontos de emprego e evitar que a sua grande maioria use incorretamente a internet ou os recursos tecnológicos.

1.SITUAÇÃO-PROBLEMA OU OPORTUNIDADE:

Com o avanço nas novas tecnologias, em especial os computadores e o acesso a internet, surge uma nova proposta firmada em grandes desafios que estão centrados na infinidades de recursos que podem ser geridos através do processo de capacitação e formação de jovens e da inclusão digital e no mercado de trabalho.

Ao analisarmos o contexto histórico, desde 2005, cerca de 20% dos lares Brasileiros contam com os computadores, e segundo dados estatísticos do IBGE, anualmente esta quantidade vem aumentando em 17 %. O governo federal desde 2003, tem incentivado essa ampliação com a criação do programa “Computador para todos”.

O programa tem como objetivo principal criar facilidades para que a população que não tem acesso ao computador possa adquirir um equipamento de qualidade, com sistema operacional e aplicativos em software livre, que atendam ao máximo às demandas de usuários, além de permitir acesso à Internet. As premissas são que o cidadão disponha de uma solução informática, em sua residência, que lhe permita, de modo simples e rápido, conectar os fios dos periféricos, ligar o equipamento à tomada e, imediatamente, acessar às facilidades disponibilizadas, podendo participar da teia mundial, comunicar-se com mais facilidade e se capacitar para promover a inclusão digital.

O programa auxilia uma série de pessoas, mas não é a solução definitiva, em um primeiro momento sabemos que a grande maioria da sociedade não tem condições financeiras para adquirir esses computadores uma vez que não detém recursos financeiros para isso, depois, se o adquirir, não sabe utilizá-lo corretamente pois não foi devidamente capacitado para isso, e acaba transformando em um vídeo game de luxo ou um meio para busca de novos namoros e amizades. Não basta apenas fornecer os equipamentos, é necessário estar devidamente capacitado e fornecer mecanismos para que o seja utilizado como ferramenta de trabalho e proporcionando condições de melhoria e a real inclusão digital.

Com o advento das novas tecnologias de informação e de comunicação permite-se a inclusão de pessoas portadoras de deficiências na esfera da interação social, na esfera das práticas comunicativas e na esfera do trabalho. O projeto contém recursos para explorar a capacitação de Cegos e de pessoas deficientes, que poderão ser utilizados no modo presencial ou a distância, permitindo uma maior integração social

A nossa base de estudo desenvolvida no primeiro momento foi na cidade de Mogi Guaçu-SP, a cidade conta com aproximadamente 7.400 jovens e adolescentes cursando o ensino médio, e destes, um grande parcela não tem computadores em casa, ou tem, mas não detém de acesso a internet.

Paralelamente, deve se levar em consideração que o mercado de trabalho na faixa etária dos jovens e adolescentes de 15 a 24 anos esta cada vez pior, de cada 100 jovens e adolescentes que ingressaram no mercado de trabalho nos últimos dez anos, 55 ficaram desempregados e apenas 45 encontraram uma ocupação, e mesmo desses 45, a grande maioria acaba desempregado., pois ao conseguir uma ocupação (um estágio) ele é pouco duradouro ou se baseia em um pequeno período . Um a cada cinco jovens estão desempregados, desocupados e quase sempre, desiludidos para os estudos.

O município conta atualmente com escolas técnicas municipais e particulares, recebendo jovens e adolescentes das cidades menores vizinhas. Nessas escolas são capacitados anualmente mais de 500 Jovens e adolescentes, que após o termino dos seus cursos são desconectados da escola e ficam a deriva do mercado de trabalho, sem meios para o ingresso. Poucos conseguem um estagio ou um emprego definitivo.

Ao promovermos mecanismos de utilização de tecnologia em 2006, com o projeto Linuxday , que promovia a condição e a criação de oportunidades com o software livre a jovens e adolescentes, pudemos coletar informações desse corpo técnico, e traçar o perfil do jovem e do adolescente da nossa região que participou desses cursos.

Foram aplicados questionários de acompanhamento nas apresentações realizadas nas cidades de Mogi Guaçu, Mogi Mirim, Limeira, Jaguariúna, Santo Antonio Posse e Itapira-SP, e pode-se perceber que em 100% dos casos os Jovens e adolescentes estão capacitados para o uso da tecnologia , mas que a

grande maioria, 78% não estão trabalhando e destes o maior desejo, 98% é ter uma oportunidade de trabalho em uma empresa na área de tecnologia.

Também pudemos constatar na pesquisa que os Jovens e Adolescentes não conseguem ingressar no mercado de trabalho pois não conseguem demonstrar o seu potencial de desenvolvimento, e que em muitas vezes ao chegar nas empresas, não são contratados como prestadores de serviços, pois não há quem os ateste da execução dos serviços ou lhes de garantia.

Paralelamente, sabe-se que eles estão participando constantemente dos processos de capacitação, e que detém condições de fornecer serviços no mercado de trabalho regional, mas não detém de recursos financeiros para gerar uma nova empresa ou uma prestadora de serviços.

O que se espera com o projeto Web Fácil é fundamentar oportunidades a esses jovens e adolescentes, permitindo a capacitação continuada e o ingresso no mercado de trabalho, gerando oportunidades de melhoria de renda e formação do primeiro emprego.

O município tem tomado ações preventivas de capacitação e formação a muitos anos, mas o que se percebe é que o mercado de trabalho não engloba a todos e não vem proporcionando condições para a coleta dos jovens promovendo o desemprego e angustia da falta de ocupação.

2.Solução:

O projeto Web Fácil é uma solução conjunta que envolve diversos parceiros internos e externos.

Os parceiros internos são a Secretaria de Administração(Divisão de Informática) responsável pela infra-estrutura tecnológica, a Secretaria de Promoção Social responsável pelo ingresso dos Jovens e Adolescentes no mercado de trabalho e a Secretaria de Educação e Cultura trabalhando na educação continuada e na integração dos Jovens e Adolescentes na comunidade, fornecendo subsídios pedagógicos para a fundamentação do projeto.

Externamente serão promovidas parcerias com escolas técnicas e profissionalizantes, Associações Comerciais, Industriais, Sindicatos e entidades assistenciais.

Cabe a estas entidades fornecer subsídios para que a capacitação e a formação dos profissionais estejam de acordo com as correntes de evolução do mercado de trabalho regional.

Quanto à tecnologia envolvida no projeto, será necessário tratar os recursos envolvidos em três itens:

O primeiro é o SERVIDOR DE CAPACITAÇÃO NA INTERNET, que terá como função disponibilizar aulas on line, grupos de discussão, e-mails, implementando base de testes e simulação de projetos. Nesta fase professores e alunos fazem parte do processo de construção do saber, onde os recursos teóricos passam a ser práticos e reais e visíveis ao nível tecnológico.

O segundo, o SERVIDOR DE HOSPEDAGEM na internet, que terá como base disponibilizar todos os serviços desenvolvidos pelos participantes do projeto. Nele será possível incubar projetos, soluções e aplicações desenvolvidas pelos jovens e adolescentes.

Este servidor contará com um serviço de registro de contas, ao quais os participantes serão monitorados e acompanhados por tutores, analisando os tipos de acesso, as informações armazenadas e o uso dos recursos.

O terceiro será a criação de servidor de aplicativos chamado “NÚCLEO INCUBADOR E CERTIFICADOR”, que terá como papel principal, cadastrar e controlar os participantes, os projetos e as empresas parceiras.

O projeto aceita os participantes com a faixa etária entre 15 e 24 anos, desde que estejam estudando ou concluído o ensino médio. Para isso, o participante deverá se cadastrar pessoalmente no Núcleo Incubador, que fornecerá as orientações e kits necessários para o ingresso no programa.

Nesse momento, o participante escolherá entre realizar a prova de certificação ou participar do processo de capacitação para uma futura certificação. A certificação é exigência para a prestação do serviço desejado.

Os serviços devem ser cadastrados no núcleo incubador que deverá emitir um contrato firmado entre a Incubadora, o Jovem/Adolescente e a empresa, determinando metas e prazos a serem cumpridos por ambas partes. É papel do núcleo incubador acompanhar o processo, intervindo se necessário.

Para a cobrança dos serviços deverá ser criada uma tabela de mercado que poderá ou não ser seguida pelos participantes.

As notas fiscais e recibos serão emitidas pelo sistema da incubadora, cabendo a empresa emitir cheques nominais para os Jovens e Adolescentes para efetuar o pagamento.

Os impostos estão isentos até a emissão de R\$ 5.000,00/mês por participante, e a partir deste valor será cobrado o excedente de acordo com o código tributário municipal.

O Município e a incubadora não se responsabiliza pelos contratos não cumpridos, doenças e itens que venham a atrapalhar o funcionamento dos serviços ora contratados.

Estes servidores na internet estarão funcionando 24horas por dia e sete dias por semana.

Ao criar a capacitação e a disponibilização de serviços via internet, geramos oportunidades para que os jovens e adolescentes possam participar dos processos de capacitação em suas próprias residências, permitindo a inclusão de deficientes físicos.

Lembramos que grande parcela dos Jovens e Adolescentes não detém dos recursos tecnológicos em sua residência, e nesse caso, um projeto internet não fornece subsídios necessários para o ingressos deles neste mercado, pensando nisso foram montados núcleos de capacitação, adquiridos em parceria com a Secretaria de Promoção Social, com verbas do Governo Federal cedidas pelo programa PAIF(Plano de Atenção Integral a Família) ao qual estão dispostos em três pontos do município.

A preocupação com os alunos especiais esta reservada em dois equipamentos específicos para deficientes visuais, aos quais contarão com softwares específicos que lhes auxiliie no processo de capacitação.

3. Inovação e ineditismo:

O próprio governo federal tem tratado de ações para a inclusão digital, que tem como papel a ser uma “alavanca” para o desenvolvimento social auto-sustentável e promoção de cidadania. Muitas foram as propostas de inclusão digital que se destinaram desde a aquisição dos próprios computadores com facilidades financeiras e isenções, reduzindo os custos dos computadores, mas que não foram suficientemente auto-sustentáveis. Outras soluções se embasaram nos processos de capacitação de professores, alunos e funcionários, aos quais permitiam que os participantes utilizavam o computador como uma máquina de escrever e ter o acesso para a comunicação.

Também vieram os telecentros e os meios de acesso a internet em banda larga, aos quais permitiram o acesso mínimo a internet nesses locais.

Essas ações postam o avanço necessário para a inclusão digital, mas somente capacitar e disponibilizar o acesso às informações não é suficiente. É necessário capacitar para o mercado de trabalho, com vistas para a imensidão de ofertas que os sistemas de informações e comunicações podem proporcionar.

A tecnologia tem sim eliminado alguns postos de trabalho, mas é a grande fornecedora de empregos para profissionais capacitados. Neste horizonte, precisamos capacitar os Jovens e Adolescentes para ingressar neste novo mercado informatizado, relocando e o posicionando frente aos grandes centros empresariais.

Ao promover a utilização massiva de recursos tecnológicos como mecanismos de desenvolvimento social é redesenhar o futuro de uma região, precisamos promover em nossos jovens o conceito de que eles podem fazer parte desse processo e desse novo pólo de prestação de serviços, assim, o projeto influencia diretamente a formação de jovens e adolescentes na inserção do mercado tecnológico.

O projeto inova na condição de criar três pontos importantes:

A primeira a inclusão digital, criando Núcleos de capacitação e meios de acesso, sejam eles, através da internet ou em telecentros, isso não é novo, mais que esses núcleos recebam os jovens deficientes e que detenham

condições para os portadores de deficiência visual pode ser uma das ações integradas socialmente de maior sustentabilidade.

O segundo, esta centrado no conhecimento, não há como se falar em inclusão social se o jovem ou adolescente não esta capacitado de acordo com, o mercado de trabalho, não estamos tratando o conceito de capacitação única, mas sim continua, o mercado se move e cabe ao programa acompanhar instruindo o jovem/adolescente dos novos meios de capacitação, permitindo ampliar o potencial de serviços e a chances de novas propostas para a prestação ou a geração no primeiro emprego.

O terceiro e ultimo, criando mecanismos para que este jovem/adolescente possa gerar renda extra , desenvolvendo projetos ou ate mesmo a formação do primeiro emprego. Nesta condição as empresas se sentem mais confiáveis em contratar profissionais que já são certificados e que passaram por um programa de qualificação .

Para o município, representa a geração de novos empregos e de qualificação de mão de obra especializada, incentivando a capacitação e a adequação de jovens e adolescentes no futuro. Também há de se ressaltar a importância em capacitar os jovens e adolescentes para os empregos oferecidos na região, somente nos pólos tecnológicos de campinas e Hortolândia serão 7.000 novos empregos em 2007, e se os jovens estiverem a sua frente poderão ter mais chances desse acesso.

O projeto Web fácil é inédito nos seguintes aspectos, inicialmente pela inserção dos processos de capacitação medianos na área de ação social de uma prefeitura, depois pelo aproveitamento de verbas federais destinadas ao uso de famílias, e complementando, porque permite certificar um jovem/adolescente, dando condições de disputar efetivamente o mercado de trabalho, permitindo ainda que seja mostrado no mercado mundial e pelo conceito de que formamos um profissional e procuramos integrá-lo constantemente na sociedade,. Gerando oportunidades para ele próprio possa desenvolver e trabalhar por si só.

4.PÚBLICO - ALVO:

Estarão beneficiados diretamente com o projeto, jovens e adolescentes que se encontram na faixa etária de 15 a 24 anos, que estejam cursando ou que já concluíram o ensino médio da região.

Ao proporcionar a capacitação tecnológica, indiretamente elevamos o progresso tecnológico, criando inúmeras oportunidades de mercado para empresas e jovens, incluindo-os digitalmente e socialmente.

Também visando a inclusão social e no mercado de trabalho os portadores de deficiência de qualquer idade, desde que detenham o computador e o acesso a internet podem participar a distancia dos processos de capacitação. Aos deficientes visuais, serão dispostos equipamentos específicos nos telecentros.

5.RELEVÂNCIA PARA O INTERESSE PÚBLICO:

Em um estudo apresentado no IBGE em 2006 , o mercado de trabalho na faixa etária dos jovens e adolescentes de 15(quinze) a 24(vinte e quatro) anos esta cada vez pior, de cada 100 jovens e adolescentes que ingressaram no mercado de trabalho nos últimos dez anos, 55 ficaram desempregados e apenas 45 encontraram uma ocupação, e mesmo desses 45, a grande maioria acaba desempregado, pois ao conseguir uma ocupação(um estágio) ele é pouco duradouro ou se baseia em um pequeno período . Um a cada cinco jovens estão desempregados, desocupados e quase sempre, desiludidos param os estudos.

Segundo a Organização internacional do Trabalho , Jovens e adolescentes sem meios ou perspectivas de emprego encontram em maior risco de serem atraídos para comportamentos socialmente destrutivos. A sua energia, sua capacidade para a inovação e as suas aspirações são bens que a sociedade não pode se dar ao luxo de desperdício. Outra pesquisa divulgada pela Polis e a IBASE, realizada em sete regiões metropolitanas do Pais, mostrou que o desemprego esta em 60,7% dos jovens, e que mesmo com escolaridade alta e qualificações elevadas ele esta presente.

Neste sentido, identificando o problema foco, o projeto teve como finalidade proporcionar condições para que jovens e adolescentes nesta faixa etária,

pudessem inicialmente se capacitar tecnologicamente, capacitar em desenvolvimento, não em apenas saber acessar o micro , ou utilizá-lo, mas proporcionando condições de que ele possa desenvolver projetos, sistemas, paginas de internet ou ate mesmo serviços de acordo com o mercado regional, depois analisar como se encontra esse processo de capacitação e criar oportunidades para ingressar no mercado de trabalho, ora como um prestador de serviços , com isenções e benefícios os quais possam gerar custos acessíveis as empresas , ora como um profissional, que esta qualificado para desempenhar as funções da empresa.

O projeto pensa em vias de linha no conceito de incluir um jovem ou adolescente digitalmente e socialmente, promovendo a ação social e promovendo a integração com a sociedade, ganhando o município, a comunidade e a sociedade como um todo.

6.VIABILIDADE TÉCNICA, FINANCEIRA E POLÍTICA/ORGANIZACIONAL:

O projeto deve ser compreendido em duas fases, a primeira com a instalação de servidores os quais tem o papel de trocar dados com os alunos. Neste módulo são necessários a aquisição de três servidores, aos quais, tem como função realizar as seguintes tarefas: um para desempenhar o papel de capacitação,ao qual será implementado em modo de software livre e a ferramenta educacional Teleduc., nele serão realizados todos os processos de capacitação; o segundo para trabalhar em software Livre , no conceito de hospedagem de sites e o terceiro também em software livre com a função de armazenar a aplicação desenvolvida pela Divisão de Informatica que é o controle de gestão da Incubadora.

Quanto ao domínio das ferramentas e instalação das aplicações, é necessário conhecimentos em software livre e em linguagem de programação PHP com banco de dados em My-Sql , esta base hoje esta fundamentada pela Divisão de Informática da Prefeitura Municipal de Mogi Guaçu .

Também deverá ser disponibilizado no mínimo um funcionário especializado em Linux e com sólidos conhecimentos em programação e desenvolvimento Web

Faz-se necessário a aquisição de um link de internet específico para os servidores ou da contratação de serviços de hospedagem, uma vez que

Por se tratar de software livre , o software de Gestão da Incubadora será distribuído sem custos pela Prefeitura Municipal de Mogi Guaçu

A segunda fase, devem ser criados os núcleos de capacitação permitindo que os jovens e adolescentes possam ser capacitados presencialmente.

Os núcleos dependem da demanda de usuários necessários, um exemplo seria um laboratório com 10 máquinas normais e um Hub com acesso a internet via banda larga ou conectada pela rede de radio frequência.

Deve-se levar em conta que no mínimo duas máquinas devem estar adaptadas a deficientes visuais, incluindo programas de facilidade de acesso a visão e som .

Para cada núcleo devem ser contratados dois monitores com sólidos conhecimentos em linguagem de programação Web para orientar os acessos e auxiliar nas dificuldades dos alunos

Também devese montar no Núcleo de Incubadora alguns equipamentos e dispor de telefone específico para dar suporte aos participantes.

O núcleo devese ter a sua disposição dois profissionais em desenvolvimento e programação na Web com sólidos conhecimentos em Linux

Viabilidade Pedagógica

Será necessário a contratação de professores técnicos para o desenvolvimento das aulas a distancia, que tenha a especialização adequada ao mercado de trabalho. Neste propósito deve-se levar em conta o mercado de trabalho regional, suas necessidades e criar módulos que auxiliem esse emprego.

A garantia política do projeto deve estar centrada na criação de um decreto de lei, devidamente aprovado em câmara, repassando os recursos necessários a incubadora para a ativação e início dos serviços.

7.FACILIDADE DE REPRODUÇÃO:

Analisando o contexto do projeto , podemos afirmar que em muito se pode ganhar com a capacitação e os mecanismos voltados para a internet, mas é necessário uma atenção especial aos recursos humanos altamente especializados para a execução do projeto.

Não se trata de simplesmente contratar professores, é necessário a aquisição de especialistas nas áreas em estudo, uma vez que devem repassar condições de desenvolvimento a diversos alunos.

Na maioria dos casos é mais fácil contratar os serviços de hospedagem web do que executar os serviços, e com os preços acessíveis de servidores de hospedagem, conseguimos firmar um custo muito acessível para cada participante.

Os programas de gerenciamento da Incubadora estarão disponíveis e fornecidos através do conceito de software Livre facilitando a sua reprodução, mas há de ressaltar a necessidade de uma pessoa que compreenda a linguagem de programação PHP e o banco de dados My Sql

8.AMBIENTE DE HARDWARE E SOFTWARE:

Servidores de Hospedagem , servidor de capacitação na internet e servidor do Núcleo da Incubadora e Certificador:

- 3 servidores de dados com velocidade superior a 3 GHz, com disco de 200 Gigabytes e 2 Gigabytes de memória RAM.
- 1 Switch com 8 portas
- 1 Smart Manager
- 3 Licenças de Servidores Linux Debian
- 1 Antena Radio Freqüência
- 1 link de 2 Megabytes de acesso internet

Núcleo de capacitação

10 Microcomputadores 3 GHz com leitor de Cd, Caixas de Som Acústicos, monitor de 15 Polegadas e Windows XP Professional

1 Hub de 10 portas

2 Programas para acesso de deficiência visual w.~

1 Antena de conexão radio freqüência

Projeto Web Fácil -Funcionamento

9. Modo de funcionamento

1. Estudante se cadastra no projeto WebFacil
2. Recebe um login e uma senha
3. A divisão de Informática entra em contato com o estudante para esclarecer, informar e verificar o grau que se encontra o estudante quando ao desenvolvimento de serviços:
 - a. Tem noções de informática e desenvolvimento(orientado para dar procedimento no pedido de legalização)
 - b. Não tem noções de informática e desenvolvimento de sites(orientado para participar das capacitações junto a promoção social)
4. Curso de capacitação realizado pela Promoção social nos núcleos de informática
5. Formaliza Pedido de Legalização
 - a. O estudante recebe os formulários de preenchimentos do issqn autônomo, o qual devera verificar toda a documentação necessária;
 - b. Para jovens e adolescentes seria interessante isentar a entrada de requerimento ** incentivo fiscal para geração do primeiro emprego
 - i. Os Jovens e adolescentes tem que estar estudando
 - ii. Os jovens e adolescentes tem que ter entre 14 a 25 Anos
 - iii. Os Jovens e adolescentes não podem estar trabalhando registrado em empresas para gozar do direito de isenção para entrada de requerimento
6. Após o pedido de legalização a divisão de rendas encaminha o processo para a divisão de informática que cadastra no sistema a emissão de notas fiscais On line eletrônicas.
7. A divisão de informática confirma o cadastro do estudante e libera a hospedagem e o espaço para o estudante desenvolver atividades
 - a. Não poderão ser hospedados sites que não atendam a legalidade e os conceitos de comercialização
 - b. Os sites deverão ter autorização previa da divisão de informática a qual tem como papel fiscalizador sobre a hospedagem, podendo retirar o site assim que necessite ou que perceba conteúdo irrestrito.
 - c. Estão expressamente proibidos :
 - i. Sites de conteúdo pornográfico de qualquer fim
 - ii. Sites de incentivos a drogas e entorpecentes
 - iii. Sites políticos
 - iv. Sites de Bate Papo
 - v. Sites de quem contem vídeos, musicas sem os direitos de licença dos produtores
 - vi. Sites de encontros, namoros ou amizade
 - vii. Sites de bancos ou cadastros de bancos para uso indevido
 - viii. Demais sites ilícitos
8. O suporte e apoio serão dados pela divisão de informática
9. As notas fiscais serão emitidas eletronicamente e estarão isentas de issqn desde que :
 - a. Imprima e informe um contrato legal formalizado com a documentação da prefeitura entre o Estudante e a empresa relativa a prestação de serviços
 - b. Sejam emitidas até o valor de R\$ 600,00 por empresa

- c. A receita de faturamento do Estudante não seja superior a R\$ 3.500,00(10 salários mínimos)
10. Quanto aos domínios
- a. Os domínios poderão ser hospedados na condição de www.seunome.webmogi.com.br
 - b. Os domínios diretos www.seunome.com.br deverão ser registrados pelo estudante e redirecionado para o portal webmogi. Os custos de registro ficam por conta do estudante e os de redirecionamento por conta do município.
11. Quanto ao uso de e-mails
- a. Não estão previstos o controle e a emissão de e-mails das empresas
12. Quando a divulgação do projeto
- a. Serão visitadas todas as escolas de ensino médio do município divulgando o projeto, monitorado e acompanhado pela divisão de informática.
 - b. Serão visitadas todas as escolas técnicas do município (informática)
 - c. Será desenvolvido um seminário para demonstrar as empresas de Mogi Guaçu sob o conceito responsabilidade e garantias sobre a hospedagem destes serviços
13. A prefeitura não se responsabiliza pela prestação dos serviços apenas pela garantia de hospedagem
14. A prefeitura não se responsabiliza pelos contratos efetuados entre os estudantes e a empresa cabendo comum acordo para desenvolvimento
15. Custos e investimentos
- a. Os recursos de hospedagem já se encontram na Prefeitura Municipal não sendo necessário nenhum investimento financeiro
 - b. Os recursos para redirecionamento serão pagos pela divisão de Informática a razão de R\$ 200,00 por ano para o redirecionamento
 - c. Treinamento e capacitação: serão fornecidos pelos laboratórios da Promoção Social capacitados pela Informática ou por parcerias com Universidades. Os recursos para manutenção dos laboratórios são do PETI e da Bolsa Família.