



PROCEDIMENTOS PARA IMPLANTAÇÃO

DOS CURSOS DA

ESCOLA DE NOVAS TECNOLOGIAS

FutureMaker



4Maker®
Construindo Estruturas

Quem somos

A empresa Jovem Engenheiro, começou a ser estruturada no ano 2000, e surgiu em função de lacunas existentes no mercado de tecnologia aplicada à educação.

Observando que as instituições de ensino não tinham estrutura tecnológica para incluírem em suas grades curriculares matérias específicas de tecnologia, a Jovem Engenheiro inicia um trabalho de inclusão de cursos extracurriculares de Ciência e Tecnologia.

Hoje após 17 anos de trabalho, e acompanhando o ritmo que a tecnologia impõe, oferece cursos que utilizam tecnologia de ponta, disponibilizando a seus parceiros material e pessoal especializado para cada curso.

A partir de 2014, nas escolas que oferecem espaço físico adequado, foi iniciada a implantação de modernos núcleos denominados de Centros de Tecnologia, incluindo mobiliários, computadores, impressoras 3D e todo o material necessário para os cursos de Robótica Estrutural e Programável.

Como mostram as pesquisas, as Escolas que mais crescem priorizam a tecnologia como importante ferramenta na construção do conhecimento, por isso queremos estar ao seu lado como parceiro, dando-lhe a segurança de ter a melhor educação tecnológica para seu alunado.

Eng. Roberto Piovesan

Prof. Roseli R. Piovesan

ÍNDICE

- 1. Nossos Cursos**
 - 1.1 Curso de Robótica Estrutural**
 - 1.2 Estrutura física mínima**
 - 1.3 Curso de Scratch**
 - 1.4 Curso de Sketchup**
 - 1.5 Curso de Futebol de Robôs**
 - 1.6 Curso de Construção de Drones**
- 2. Exposições internas**
- 3. Divulgação dos cursos na escola**
- 4. Matrículas/Cobrança**
- 5. Campeonatos**
- 6. Contrato com o Aluno**
- 7. Contrato com a Escola/Minuta**

1-Nossos Cursos

1.1-Robótica Estrutural/Motorizada/Programável

1.2 Estrutura física

1.3-Games e Animação (1 semestre)

Utilizando o Software Scratch

1.4-Desenho e Impressão 3D (1 semestre)

Utilizando o software Sketchup, e impressão 3D

1.5-Futebol de Robôs – Curso Anual

Utilizando o software Sketchup. mBlock e app Inventor

Impressão 3D

1.6-Construção de Drones - Curso Anual

Utilizando o software Sketchup e Impressão 3D

1.1-Cursos de Robótica Estrutural/Motorizada/Programável

Periodicidade:- 1 Aula por semana de 1 hora.

Objetivos – Infantil e 1º ano

De muitas maneiras a brincadeira é o trabalho das crianças. Numa brincadeira ativa, as crianças exploram e testam o seu próprio mundo, desenvolvem a linguagem, aprendem como conviver com os outros e começam a formar importantes ideias científicas e matemáticas.

Quando o educando estiver construindo um projeto, ele estará se desenvolvendo:

- Fisicamente- habilidades motoras;
- Emocionalmente – paciência e autocontrole;
- Socialmente – compartilhamento e trabalho em equipe;
- Intelectualmente – planejamento, análise, e criatividade.

Os objetivos pedagógicos dessas atividades são:-

- Desenvolver o raciocínio, a lógica e a coordenação motora.
- Desenvolver aspectos ligados ao planejamento e organização.
- Estimular a criatividade na solução de problemas concretos.

Nos projetos propostos, os alunos seguem uma sequência de passo que implicam na construção de modelos, onde o desafio e a solução de problemas são uma constante.



Objetivos – 2º e 3º ano

Nossos cursos além de permitirem a construção de conhecimentos durante a montagem de um projeto individual, também desenvolvem habilidades de liderança quando estão trabalhando em grupo.

Com mais de 450 projetos básicos, temos o maior acervo de montagens de robótica educacional do País, disponibilizando aos alunos instruções de construção nos mais diferentes segmentos (transportes, animais, utensílios, etc.) iniciando com projetos em 2D evoluindo para 3D com a possibilidade de motorização dos mesmos e também projetos especiais.

O material usado neste curso permite a construção de estruturas e foi desenvolvido para atividades concretas dentro das ciências exatas. Podemos verificar que há uma relação matemática entre todas as peças (eixos e conectores). Em qualquer montagem construída podemos identificar formas geométricas e abordar conceitos científicos, tais como simetria, alavancas, velocidade, atrito, torque, etc.



Objetivos – 4º e 5º ano

Além das habilidades e competências desenvolvidas nos programas do infantil, 1º, 2º e 3º anos, para os alunos do 4º e 5º ano oferecemos adicionalmente a programação de máquinas e robôs através da controladora CT-01, produto da FutureMaker; assim nossos alunos podem automatizar suas montagens de maneira rápida e prática, pois a mesma possui mecanismos que permitem sua programação sem o uso do computador.



Material físico utilizado

Todo o material a ser utilizado pelo aluno é fornecido pela empresa Jovem Engenheiro.



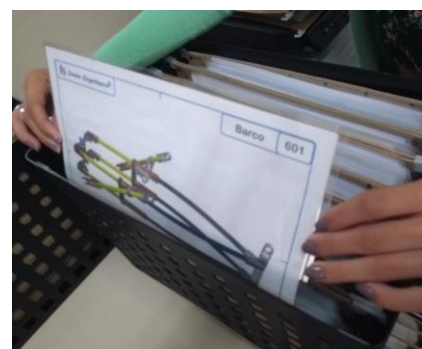
O material é composto de maletas de peças da Co.NEKT Education.

Disponibilizamos uma maleta de material básico para cada 2 alunos.

As peças especiais tais como:- motores, rodas, eixos flexíveis, conectores especiais, controladoras, são compartilhadas por todos os alunos.



Caixas de fichas com todos os projetos disponíveis que serão utilizadas pelos alunos.



1.2 – Estrutura necessária

Estrutura física necessária para implantação :- Mesas, de preferência bancadas, cadeiras, local para armazenar o material composto de malas e prateleiras para armazenar projetos inacabados.

Material Pedagógico:-

O aluno recebe ao iniciar o curso uma apostila compatível com o conhecimento da sua faixa etária.

Nosso material pedagógico foi desenvolvido ao longo de todos estes anos de tal maneira que os alunos tenham uma dificuldade crescente ao longo dos anos, evoluindo assim no desenvolvimento de suas habilidades e competências.

Dinâmica do curso :-

O aluno escolhe em sua apostila, um projeto a ser construído, iniciando pelos projetos de menor valor, podendo escolher qualquer projeto de 10 pontos existente na apostila.

Na última folha da apostila há uma tabela na qual o professor registra o número do projeto concluído.

Ao completar a quantidade requerida dos projetos de 10 pontos, o aluno passará automaticamente para os projetos de 20 pontos e assim por diante até os projetos avaliados em 50 pontos.

Ao longo das aulas o aluno vai somando pontos na conclusão dos projetos efetuados, e ao completar a quantidade de pontos requerida, receberá automaticamente uma nova apostila.

Envio de Foto do aluno e do projeto concluído ao responsável:-

Ao terminar um projeto o professor fotografa o aluno com o projeto concluído, e após a aula enviará a foto ao responsável via nosso aplicativo Iscool, ao qual o pai já deverá ter baixado em seu celular.



1.3- Cursos de Games e Animação

Software Scratch

Periodicidade:- 1 aula por semana de 1 hora.

Objetivo:- Desenvolvido pelo Laboratory do Massachusetts Institute of Technology (MIT), o software Scratch é muito mais acessível que outras linguagens de programação, por se utilizar de uma interface gráfica que permite que programas sejam montados como blocos de montar.

Por não exigir o conhecimento prévio de outras linguagens de programação, ele é ideal para pessoas que estão começando a programar e foi desenvolvido para ajudar no aprendizado de conceitos matemáticos e computacionais. Com ele é possível criar histórias animadas, jogos e outros programas interativos.



Muitas vezes os games são associados apenas ao entretenimento, sem benefício educativo para os jogadores. Sendo assim, trazemos uma proposta de unir o desenvolvimento de games ao aprendizado de matemática.

Além de desenvolver a lógica de programação estudamos o conteúdo matemático do qual trata o jogo. Para isso, foi utilizado o **Scratch** que possui uma interface gráfica

baseada em blocos de instruções onde o usuário vai agrupando-os de acordo com os seus objetivos.

Constatamos que o interesse pela disciplina de matemática aumentou consideravelmente além de despertar o interesse de criar jogos para outras disciplinas.



Nas páginas iniciais da apostila foram enumeradas as principais habilidades exercidas durante este curso conforme a nova BNCC.



1.4- Cursos Desenho e Impressão 3D

Software Sketchup – CAD – Computer Aided Design

Periodicidade:- 1 aula por semana de 1 hora.

Objetivos:- Há uma razão para o Sketchup ser sinônimo de ferramenta de modelagem tridimensional mais acessível e versátil disponível atualmente no mercado, é um poderoso programa de fácil aprendizado e com inúmeras ferramentas para conceber, criar e desenvolver modelos em 3D, nas mais variadas áreas de atividade, mecânica, elétrica, arquitetura e design.

Este curso mostra como usar esse software em todas as etapas de concepção de um produto. As técnicas e os procedimentos são adotados por arquitetos, engenheiros, técnicos, e desenhistas para maximizar resultados, minimizar tempo e custos envolvidos em projetos diversos.

Estrutura física necessária para implantação dos cursos que utilizam computadores :- Mesas, computadores, projetor.

Material Pedagógico:-

O aluno recebe uma apostila com 20 aulas correspondente ao semestre do curso, todas as aulas, atividades e desafios possuem um QR CODE associado a ela. O aluno poderá escanear este code e assistir a aula ou assistir a um vídeo sobre informações complementares a respeito do assunto. Portanto se o aluno ainda tiver dúvidas sobre o assunto poderá assistir a aula novamente, ou assistir a aula em caso de ausência.

Equipamentos:- Os equipamentos necessários são de nossa responsabilidade, e disponibilizaremos quantos equipamentos forem necessários, impressoras 3D, gravadoras Laser etc.



1.5- Curso de Futebol de Robôs

A primeira fase do curso abrange a construção do robô e testes de hardware. A segunda fase inclui a programação da placa Arduino microcontroladora, e a programação do celular Android.

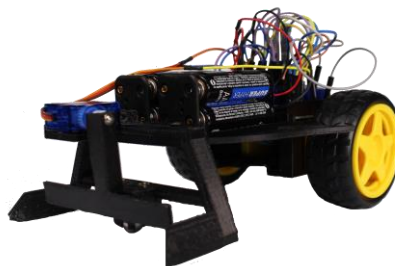
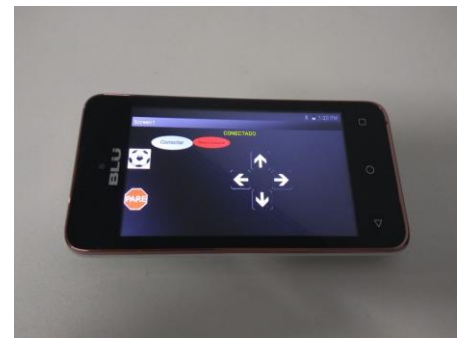
Programação do Hardware

A programação da placa Arduino NANO que faz a mecânica do robô funcionar, é feita com o Software mBlock que é um software em linguagem “C” orientada a objetos.

Com este programa efetuamos o controle dos motores, servomotores e sensores.

Programação do Celular

O programa que vai controlar o robô pelo celular é feito com o Software app Inventor, que também é um software orientado a objetos usando a linguagem “Java”, o qual será executado em celulares com o sistema operacional android.



1.6- Curso de Drone Racer

Objetivos:- Este curso destina-se aos alunos que desejam utilizar conceitos de geometria e física utilizando um software CAD para o projeto e desenvolvimento do frame que será a estrutura principal do drone.

O curso de drones tem como objetivo não somente demonstrar técnicas de pilotagem, comprovando na prática conceitos de física somente vistos em sala de aula, mas também familiarizar o aluno com o desenvolvimento e construção de um produto desde o projeto em CAD até a construção final. Utilizaremos conhecimentos de elétrica, eletrônica e mecânica (levando o aluno a conhecer todos os componentes envolvidos), a produção do frame em plástico, motores, hélices, CPU, controle remoto etc.

Serão realizados diversos testes e experiências de como um aeromodelo se comporta no ar, também promoveremos torneios de corridas de drones.



2- Divulgação dos Cursos na Escola

Ao iniciarmos as matrículas dos cursos na escola, algumas iniciativas são necessárias para divulgar os conteúdos dos cursos, pois os pais e alunos na realidade não sabem exatamente do que se trata e as vantagens curriculares atribuídas a estes cursos.

Iniciativas:-

- 1- Mostra de projetos, pequena exposição de projetos concluídos.
- 2- Para todos os alunos do fundamental 1, aula experimental e entrega de folhetos.
- 3- Nos cursos do fundamental 2 , visita de sala em sala para explicar os conteúdos dos cursos e entregar folheto.
- 4- Palestra em reunião de pais, explicando os conteúdos dos cursos.

3- Exposições Internas

Nos últimos 17 anos temos promovido exposições com trabalhos de nossos alunos, uma vez ao ano, sempre junto a um dos eventos da escola, obtendo um excelente retorno por parte de pais e alunos.

Nas exposições os alunos do curso de robótica estrutural escolhem um projeto para ser exposto no evento.

O ideal é que este evento seja no segundo semestre, época onde os alunos produzem trabalhos mais complexos para serem levados para essa mostra.

Portanto o número de projetos a ser exposto é igual ao número de alunos que estão matriculados no curso.

Quando há condições de espaço e alunos envolvidos, podemos também expor grandes projetos, tais como uma montanha russa ou uma fábrica de bolas, etc.

Abaixo algumas fotos destes eventos.



4- Matrículas/Cobrança

O processo administrativo/financeiro pode ser efetuado de duas formas:-

1- Processo administrativo e financeiro administrado pela Escola.

A escola faz as matrículas, gera as listas de chamada e recebe os valores das mensalidades, repassando os valores mensalmente para a Jovem Engenheiro,

2- Processo administrativo administrado pela Jovem Engenheiro.

As matrículas são efetuadas pelo portal da Jovem Engenheiro, com a emissão dos contratos on-line e boletos de cobrança mensais, ficando responsável por todo o processo administrativo, em nosso portal o pai pode verificar a presença do aluno emitir 2ª via de boleto, etc.

E a Jovem Engenheiro repassa mensalmente a porcentagem **pré-acordada** no contrato de aluguel de espaço, via relatório do sistema.

5- Campeonatos

Campeonatos Internos na Escola e Campeonato Brasileiro

Promovemos em 2017 o Campeonato Interno nas escolas e os melhores foram classificados para disputar o Campeonato Brasileiro.

Os campeões do Brasileiro foram incentivados a participar do Campeonato K'bot World Championships, do qual fomos campeões em Las Vegas.

O primeiro Brasileiro em 20 anos a ganhar este campeonato.

Abaixo os vídeos veiculados pelo SBT e pela Rede Record.

Se você recebeu este material em papel acesse o link

<http://www.jovemengenheiro.com.br/apoio-ao-franqueado/materiais-de-marketing/>

Se você recebeu este material em pdf via email, é só clicar no link.

Vídeo – Veiculado no SBT em Agosto 2017 – Campeonato em Las Vegas

Vídeo – Veiculado na Rede Record em Outubro 2017 – Campeonato em Las Vegas

Apresentação do Jovem Engenheiro em PDF – clique aqui

1º Campeonato Brasileiro de Robótica Estrutural-2017

Exposição de Alunos – Colégio Agostiniano Mendel-2017

Exposição de Alunos – Colégio João 23 – 2017

Robótica – Colégio Agostiniano N.S. de Fátima – Goiânia-2017

Parceria com a Associação Americana de Robótica e Tecnologia-México-Outubro-2017

6- Contrato entre Empresa e Aluno

CONTRATO DE PRESTAÇÃO DE SERVIÇO DE TREINAMENTO

De um lado _____, estabelecida à Rua _____, 129, Bairro _____, na cidade de _____, Estado de _____, CNPJ _____

representada nos termos do seu contrato social, doravante designada **CONTRATADA** e de outro, O Sr.(a) _____ residente à _____ no. _____ compl. _____ bairro _____ CEP _____ cidade _____ estado SP portador do CPF _____ responsável pelo aluno _____ matriculado na turma _____. Doravante designado **CONTRATANTE**, tem as partes entre si, justo e acordado o presente Contrato, conforme as cláusulas e condições a seguir:

1. DO OBJETO

1.1. O presente instrumento tem por objeto a prestação de serviços de treinamento na área de Robótica Educacional, a ser ministrado nas dependências da Instituição onde o referido aluno está matriculado no curso regular.

1.2. As oficinas oferecidas ao aluno são de ocorrência semanal e têm a duração de 60 minutos.

2. DO MATERIAL DIDÁTICO E SUA UTILIZAÇÃO

2.1. Será disponibilizado ao **CONTRATANTE** durante o horário da oficina todo material necessário para efetiva montagem dos projetos, material pedagógico e didático, fichas de montagem, apostilas, e outros, sendo este material de propriedade da **CONTRATADA**.

2.2. A utilização dos materiais didáticos implica o acompanhamento de instrutores, na forma de treinamento, ministrado por profissionais habilitados pela **CONTRATADA**.

2.3. Os profissionais originalmente alocados para a ministração das oficinas de Robótica Educacional objeto do presente contrato, poderão ser substituídos a critério da **CONTRATADA** a qualquer tempo

3. DO VALOR E DA FORMA DE PAGAMENTO

3.1. O valor total do curso de Robótica Educacional perfaz a quantia de R\$ _____ (_____), divididos em _____ (_____) parcelas mensais e consecutivas de R\$ _____ (_____), os quais serão pagos pelo aluno ou responsável por meio de boleto.

3.2. Quando da matrícula, após o início do curso letivo de 12 meses, esta será cobrada de forma proporcional aos meses para o término do curso, sendo certo que as mensalidades vincendas são devidas na integralidade.

4. DO PRAZO E DO VENCIMENTO ANTECIPADO DO CONTRATO

4.1. O Prazo de vigência deste contrato é até dezembro/2018.

4.2. O contrato poderá ser considerado vencido antecipadamente, na hipótese de inadimplência de 2(duas) parcelas constantes na cláusula 3, caso este, que será imediatamente exigido o total da dívida, independentemente da necessidade de qualquer aviso ou notificação, com acréscimo de multa de R\$4,00, correção monetária e juros de 1% ao mês.

4.3. Em caso de rematrícula a admissão do aluno se dará apenas com adimplemento de eventuais débitos anteriores.

5. DA INFRAÇÃO CONTRATUAL E DA MULTA

5.1. Na hipótese do aluno desistir ou abandonar o curso, independentemente do momento que o fizer, o responsável deverá informar expressamente a **CONTRATADA** por carta ou via correio eletrônico, deverá estar em dia com as parcelas, bem como pagar a parcela do mês vigente, sob pena de lhe ser cobrado todo o período com os acréscimos previstos na cláusula

5.2 Em qualquer hipótese e devido aos custos anuais, a eventual rescisão deste contrato informada pelo **CONTRATANTE** a partir de 30 de setembro do ano letivo da contratação, exige a quitação das 3 parcelas restantes, para que possa ser efetuada. Em caso de rescisão deste contrato e pagamento antecipado da anuidade, o valor a ser devolvido será proporcional aos meses faltantes para o término do contrato.

6. DAS MUDANÇAS DE HORÁRIOS

6.1 As transferências de turma deverão ser informadas à **CONTRATADA** por carta ou via correio eletrônico, e terão efeito a partir da primeira semana do mês subsequente à sua solicitação.

7. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

7.1. DA IMAGEM: Para fins de divulgação, propaganda, melhorias no método de ensino e outras necessidades desde que lícitas, os alunos e seus responsáveis autorizam a **CONTRATADA** a divulgar imagens, filmes e outras formas de material promocional contendo os alunos em aula, manuseando o material da robótica, entre outros. Referida divulgação de imagens pode ser feita por meio de panfletos, eletrônica, aplicativos, internet, filmes e outras mídias necessárias a critério da **CONTRATADA**.

7.2. DO FORO

7.3. As partes elegem o Foro da Comarca de São Caetano do Sul, SP, para dirimir eventuais controvérsias oriundas do presente contrato, renunciando, desde já, a qualquer outro, por mais privilegiado que seja.

E por estarem justas e acordadas, assinam as partes o presente contrato em 2 (duas) vias de igual teor, na presença de duas testemunhas para os devidos fins de direito.

São Caetano do Sul, ____/____/____.

CONTRATADA

Testemunhas:

CONTRATANTE

Nome:

RG:

Nome:

RG:

7- Contrato Empresa-Escola - Minuta

CONTRATO PARTICULAR DE PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS

Pelo presente instrumento particular de prestação de serviços, as partes, a saber, de um lado **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX** com sede à **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX** Bairro **XXXXXXXXXX** na cidade de **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX** – **XX**, inscrita regularmente no CNPJ do MF sob o nº **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**, neste ato representada por seu sócio proprietário, Sr(a) **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**, brasileiro(a) portador da Cédula de Identidade RG nº **XXXXXXXXXX**, inscrita regularmente no CPF do MF sob o nº **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**, residente e domiciliado à Rua **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**, nº **XXXX**, na cidade de **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX** – **XX**, doravante denominada simplesmente **CONTRATADA**, e de outra a instituição de ensino, **Colégio XXXXXXXXXXXXXXX**, com sede à **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**, nº **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**, neste ato representada pelo seu Diretor **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**, portador da Cédula de Identidade RG nº **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX** devidamente inscrito no CPF sob nº **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**, doravante denominado de **CONTRATANTE**.

OBJETO DO CONTRATO

O presente tem como **OBJETO**, a cessão de parte do imóvel de propriedade da **CONTRATANTE**, consubstanciada especificamente nas referidas instalações do Colégio **XXXXXXXXXX**, para que os outorgados ministrem as seguintes aulas ou cursos:

Cláusula 1ª - Através do presente instrumento, a **CONTRATADA** se obriga a prestar os serviços abaixo descritos na sede da **CONTRATANTE** na área de Tecnologia na Educação.

Parágrafo 1º - A **CONTRATADA** se compromete a ministrar os cursos de Tecnologia na Educação aos alunos da **CONTRATANTE** nas dependências do Colégio acima especificado.

Parágrafo 2º -O curso será ministrado durante os meses de **XXXXXXXXXXXX** a **XXXXXXXXXXXX** com exceção dos meses de **XXXXXXXXXXXX**, **XXXXXXXXXXXX**, **XXXXXXXXXXXX**, cada turma receberá uma aula semanal de 60 minutos de duração, sendo que o dia da semana que o curso será ministrado deverá ser acertado antecipadamente entre as partes.

Parágrafo 3º - O material a ser utilizado no curso é composto de peças e equipamentos das marcas Co.Nekt, Futuremaker, 4Maker e Jovem Engenheiro, marcas e produtos de Propriedade da empresa Jovem Engenheiro Tecnologia Educacional Ltda, que incluem conectores, eixos, engrenagens, polias, pneus, esferas, correntes, travas e motores de corrente contínua, impressoras 3d, equipamentos Laser, Controladoras microprocessadas, etc, e outros equipamentos tais como impressoras jato de tinta, computadores etc, cujos materiais são de posse da **CONTRATADA**, ora fornecidos em comodato pela empresa Jovem Engenheiro Tecnologia Educacional Ltda, os quais devem ser zelados pela contratada.

Parágrafo 4º – O instrutor do curso será de responsabilidade da **CONTRATADA**.

Parágrafo 5º - Não serão repostas as aulas que coincidirem com dias de feriados, ou emendas de feriados programadas pela escola.

Cláusula 2ª - A **CONTRATADA** é a única e exclusiva responsável por seus atos enquanto nas dependências da **CONTRATANTE**, inclusive por terceiros que a **CONTRATADA** trazer para realização dos projetos pedagógicos.

Parágrafo 1º - A pedido da **CONTRATANTE**, deverá a **CONTRATADA** efetuar imediatamente a troca de seus profissionais independentemente de qualquer motivo, por mera liberalidade da **CONTRATANTE**.

Cláusula 3ª - A **CONTRATADA** se compromete a remunerar a **CONTRATANTE** na proporção de XX% sobre o valor mensalmente arrecadado, pela utilização do espaço cedido para a ministração do curso.

Parágrafo 1º – A remuneração acima determinada será paga diretamente ao representante legal da **CONTRATANTE**.

Cláusula 4ª – Pelo presente contrato compromete-se a contratada a prestar serviços, utilizando funcionários e/ou estagiários, em consonância com a consolidação, das leis trabalhistas, declaram ainda que entre elas não existe vínculo de natureza societária, trabalhista ou qualquer outra forma de ônus.

DAS OBRIGAÇÕES DA CONTRATADA

- Arcar com todas as despesas decorrentes de leis sociais, trabalhistas e de seguros de acidentes do trabalho;
- Fornecer toda mão de obra e equipamentos necessários às aulas ou cursos;
- Os serviços serão executados por profissionais qualificados e supervisionados, os quais serão de responsabilidade exclusiva do contratado;
- O contratado se responsabiliza desde já, por qualquer dano causado a propriedade do contratante ou terceiros em seus limites, por alunos ou frequentadores das aulas ou cursos;
- Estar em ordem com todas as obrigações trabalhistas, fiscais, encargos sociais e outras;
- Fica desde já pactuada a não existência de qualquer vínculo empregatício com os empregados e prepostos dos outorgados, e ainda que em caso de possíveis reclamações trabalhistas, estes deverão arcar com todas as custas, e despesas decorrentes do processo, bem como com os honorários advocatícios dos advogados indicados pela outorgante .

Cláusula 5ª – O presente instrumento terá validade de X (XXXX) meses, iniciando-se em 01 de Janeiro de 201X, e encerra em dezembro de 201X.

Parágrafo Único – Caso haja interesse comum, o presente instrumento poderá ser renovado, mediante acordo entre as partes, com a formalização de competente aditamento contratual.

Cláusula 6ª – A parte que não cumprir com as cláusulas e condições ora acordadas, poderá ter o contrato rescindido, mediante notificação judicial ou extra judicial.

Cláusula 7ª - Em caso de rescisão antecipada, a parte interessada deverá comunicar a outra por escrito, com antecedência mínima de 90 dias, não ocorrendo ônus adicional para ambas as partes.

SEGURANÇA

Nas ações oriundas deste contrato, as citações, intimações e notificações, serão efetivadas mediante correspondência, enviada com Aviso de Recebimento.

Os contratantes declaram expressamente que, uma vez lido, de maneira atenta, as cláusulas e condições deste contrato, declinarão, através de suas assinaturas, as suas concordâncias com os termos aqui dispostos, respondendo civil e criminalmente pela exatidão das informações.

DO FORO

As partes elegem o Foro da Comarca da Contratada para qualquer demanda judicial relativa ao presente contrato, com exclusão de qualquer outro, por mais privilegiado que seja.

E por estarem justos e contratados, assinam o presente contrato, em duas vias, de igual teor, na presença de duas testemunhas, observando os termos legais vigentes.

CIDADE, 01 de XXXXXXX de 201X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

CONTRATANTE

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

CONTRATADO

Testemunhas:

1 - _____

Nome:-

RG:-

2- _____

Nome:-

RG:-