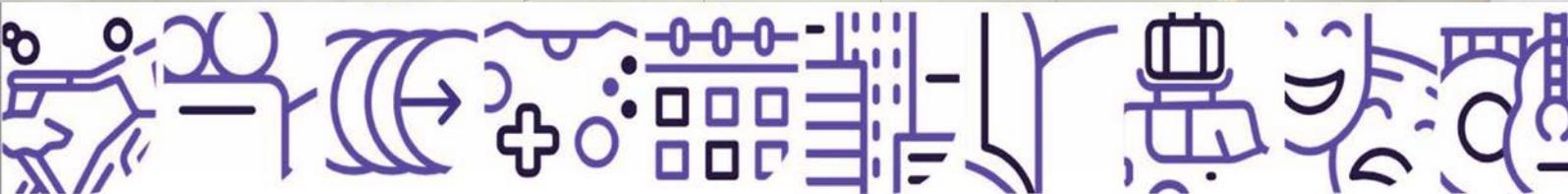


# PLANO REGIONAL DE DESENVOLVIMENTO DA ECONOMIA CRIATIVA

Região Oeste - Bonito | 2030





## Ficha Técnica

### **GOVERNADOR DO ESTADO DO MATO GROSSO DO SUL**

Eduardo Corrêa Riedel

### **VICE-GOVERNADOR**

José Carlos Barbosa

### **SECRETÁRIO DE ESTADO DE TURISMO, ESPORTE, CULTURA E CIDADANIA**

Marcelo Ferreira Miranda

### **SUPERINTENDENTE DE ECONOMIA CRIATIVA**

Decio Tavares Coutinho

### **DIRETOR-PRESIDENTE DA FUNDAÇÃO DE CULTURA MS**

Eduardo Mendes

### **PREFEITURA DE BONITO**

Josmail Rodrigues

### **SECRETÁRIO MUNICIPAL DE GOVERNO**

Luíz Antonio da Silva

### **COORDENADORA NA UNIDADE DE COMPETITIVIDADE EMPRESARIAL - SEBRAE/MS**

Isabella Fernandes Carvalho Montello

### **GESTORA DE ECONOMIA CRIATIVA DO SEBRAE/MS**

Dani Muniz

### **INSTITUIÇÕES APOIADORAS**

Prefeitura Municipal

SEBRAE

SESI

SESC

### **ENTIDADES**

Marruá Hotel



## Ficha Técnica

### **CONSULTORES**

Alexandre Andrade

Sabrina Del Bianco Mascarenhas

### **REDATOR**

Jander Claro da Cruz

### **EQUIPE COLETIVO CENTOPEIA**

Nivia Barbosa

Paula Del Bianco

Iara Daniel

### **REVISÃO**

Pilar Rocha Lima



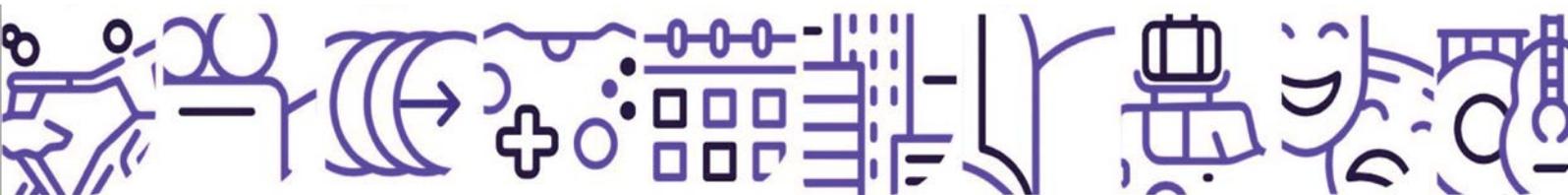
## Ficha Técnica | Participantes

Eronildes M. Prata	José Everton Leite da Silva
Tarsila Souza Bartoline	Jorge Sebicheran
Belchior Miranda	Josiel Carvalho
Décio B.	Leila Silva
Vilma Aronda I. Gomes	Alessandra Magalhães
Maria Teresa C. D. Marchi	Lauriano P. Cruz
Julia Fernandes da Silva	Mário Nelson B. Gonçalves
Sineia Milano	Romulo Votaico
Maria Sergio Silva	Naira M. Man Coelho
Letícia Mzabralde Candia	Katielly Santos
Clayton Castilho Gomes	Naira Vieira Santos
Daniele Rocha Lopes	Cristina Figueira
Mariana Posilca	Diego Domingos de Menezes
Wellington Luiz de Mzrchi	Golaeda Proul
Emanueli Ribeiro	Samara Rodrigues Agals
Fernanda Reverdito	Dulcia GOG
Paulo Henrique Brenda Santos	Fernanda Aparecida
Jessica Gofó Felix	Dos Puleica
Fernando S Souza	Ramón Ariste Villa Lobo

“

*Recria tua vida, sempre, sempre.  
Remove pedras e planta roseiras e faz doces.  
Recomeça.*

**Cora Coralina**





## SUMÁRIO

FICHA TÉCNICA

---

PREFÁCIO

---

INTRODUÇÃO

---

METODOLOGIA

---

EIXOS DO PLANO

---

PLANO DA REGIONAL OESTE - BONITO

---

DESENHOS DE FUTURO PARA REGIONAL OESTE - BONITO

---

GLOSSÁRIO, ABREVIATURAS E SIGLAS

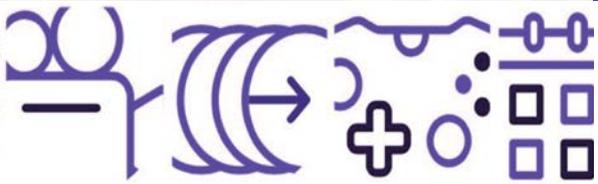
---

BIBLIOGRAFIA

---



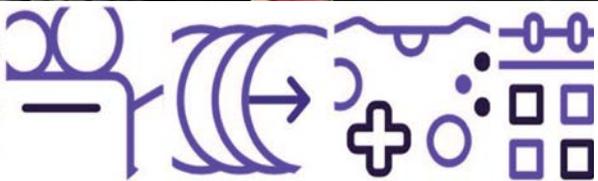
## PREFÁCIO



Nós do Coletivo Centopeia, juntamente com a SETESCC - Secretaria de Estado de Turismo, Esporte, Cultura e Cidadania, por meio da Superintendência de Economia Criativa em parceria com a Prefeitura Municipal, SEBRAE/MS, SESC/MS e SESI desenvolvemos a construção do Plano Estadual de Economia Criativa do Mato Grosso do Sul – “MS + CRIATIVO”, com horizonte temporal de 2030. Foram 08 Encontros Regionais, além do 1º Encontro Estadual de Economia Criativa - “MS + CRIATIVO”, no segundo semestre de 2023..

O objetivo de cada Encontro Regional foi levar ao público o conhecimento sobre Economia Criativa e gestão cultural, bem como exemplos de projetos que transformaram cidades e regiões através do desenvolvimento cultural criativo.

A elaboração do Plano Estadual de Economia Criativa teve como propósito fortalecer e desenvolver a economia criativa do Estado do Mato Grosso do Sul, de forma estratégica, por meio da disponibilização de informações, da realização de formações técnicas e em competências essenciais de gestão, da geração de conhecimento, da prestação de serviços de consultoria e assessoria, da disponibilização de acesso a linhas de crédito, da promoção de articulações institucionais, além da criação e fortalecimento de ecossistemas, redes e coletivos de profissionais e empreendedores criativos. Finalizado, o Plano também será encaminhado pelo governo estadual, como projeto da **1ª Lei Estadual de Economia Criativa do Mato Grosso do Sul**. Este, por sua vez, será enviado para a Assembleia Legislativa do Estado assim que concluído, o que deve acontecer após o 1º Encontro Estadual de Economia Criativa - “MS + CRIATIVO”, que já ocorreu em 05/12/2023, em Campo Grande - MS.



Queremos agradecer pelo apoio do Governo do Mato Grosso do Sul, da SETESCC, da Prefeitura Municipal, SEBRAE/MS, SESC/MS e SESI e de todos os profissionais e empreendedores criativos de Bonito e região, que tanto contribuíram com suas ideias, experiências, sugestões e ações para a construção do Plano Estadual da Economia Criativa do Estado do Mato Grosso do Sul.

Acreditamos no potencial transformador da Economia Criativa, por meio da preservação e resgate da cultura local, da valorização do empreendedor criativo, do desenvolvimento socioeconômico da população, da inovação nos processos de produção e serviços. Desenvolver o Plano Estadual de Economia Criativa e transformá-lo em lei é promover a sustentabilidade a longo prazo da Economia Criativa do Estado do Mato Grosso do Sul.

### **Coletivo Centopeia**



## APRESENTAÇÃO



No dia 7 de novembro de 2023, aconteceu o 6º Encontro Regional do Plano Estadual de Economia Criativa de Mato Grosso do Sul, uma realização do Governo estadual, por meio da sua Secretaria de Turismo, Esporte, Cultura e Cidadania; da Superintendência de Economia Criativa; e em parceria com o SEBRAE/MS, SESC/MS e o SESI. O evento foi realizado no Marruá Hotel em Bonito-MS.

Seu propósito primordial foi estabelecer o debate em diversas cidades polo das microrregiões do estado a fim de substanciar a criação da 1ª Lei Estadual de Economia Criativa do Estado do Mato Grosso do Sul.

A abertura do evento aconteceu com o cumprimento das autoridades presentes, sendo elas:

**Senhor Fabrício Machado** – Analista de Cultura do SESC Lageado

**Senhor Ítalo Milhomem** – Representante do Sesi Cultura

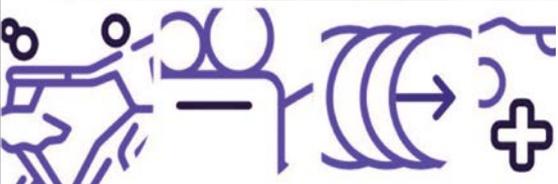
**Senhor Alex Schimidt** – Analista do Sebrae Regional Oeste

**Senhor Decio Coutinho** – Superintendente de Economia Criativa de Mato Grosso do Sul

**Senhora Leila Aivi** – Primeira Dama de Bonito

Marcaram o início do evento as considerações iniciais das lideranças, que levantaram pontos como: a adequação do plano ao avanço cultural aliado à tecnologia, identificar de forma abrangente e sensível todos os nichos a serem beneficiados, interação política social entre os representantes e os representados através de fóruns e encontros periódicos, promover intercâmbio culturais e elaboração de uma linguagem sensorial.

Na conclusão da primeira etapa do dia de trabalho, Decio Coutinho, presidente da Superintendência de Economia Criativa do Mato Grosso do Sul, fez uma explanação apresentando os 9 Eixos Norteadores da Economia Criativa, que são:



**01 Gestão + Criativo**

(Gestão, Pesquisa e Monitoramento)

**02 Qualifica + Criativa**

(Capacitação e Qualificação)

**03 Financiamento + Criativo**

(Fomento + Financiamento)

**04 Mercado + Criativo**

(Mercado interno + Mercado externo + Divulgação)

**05 Inova + Criativo**

(Competitividade e Inovação)

**06 Criativo Legal**

(Marcos legais e Normativos)

**07 Ambiente + Criativo**

(Políticas, Ecossistemas e Ambiente Favorável)

**08 Pantanal + Criativo**

(Desenvolvimento e Implementação de atividades de Economia Criativa e Territórios Criativos)

**09 Bioceânica + Criativa**

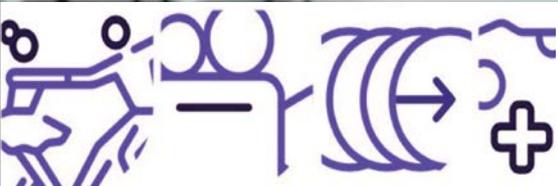
(Desenvolvimento e Implementação de atividades de Economia Criativa e Territórios Criativos)

Decio também apresentou as 3 grandes entregas de 2023, quais sejam:

**1° Encontro Estadual de Economia Criativa do MS**

**1° Plano Estadual de Economia Criativa do MS**

**1° Lei Estadual de Economia Criativa do MS**



Ao final, os consultores do Coletivo Centopéia, Alexandre Andrade e Sabrina Del Bianco, apresentaram as propostas de trabalho do dia e conduziram as atividades a partir de então.

Foram criados grupos de trabalho para colher as propostas junto às comunidades criativas da cidade e região (secretários municipais e colaboradores das áreas Turismo, Cultura, Esportes e Meio Ambiente, artistas, artesãos, realizadores de eventos, de festas tradicionais e festivais, designers, publicitários, arquitetos, professores, empreendedores, agentes, gestores e produtores criativos; e outros das áreas de gastronomia, moda e tecnologia; e demais parceiros), considerando as vocações e contextos regionais.

Ao final do dia, foi realizada a Plenária Final, com apresentação das propostas construídas durante as dinâmicas em grupos.



## METODOLOGIA



A metodologia utilizada para a integração e sensibilização dos participantes foi a dinâmica de grupo e reflexão, envolvendo todos e trazendo atividades lúdicas, com a integração necessária para o momento. O propósito foi apresentar a todos a oportunidade de expandir o pensamento criativo, de modo a obterem soluções e futuros possíveis ao segmento da Economia Criativa do Estado.

Para identificação e reconhecimento do cenário atual, utilizamos ferramentas do *Design Thinking* e FOFA, levantando: Pontos Fortes, Pontos Fracos, Ameaças e Oportunidades da realidade da economia criativa na região. Também mapeamos todos os aspectos e potencialidades que Bonito hoje possui.

A atividade contou, inicialmente, com a divisão em 8 grupos, cada grupo representando um dos eixos definidos para serem trabalhados. São eles:

**Gestão + Criativa**

**Qualifica + Criativa**

**Financiamento + Criativo**

**Mercado + Criativo**

**Inova + Criativo**

**Criativo legal**

**Ambiente + Criativo**

**Pantanal + Criativo e Bioceânica + Criativa**

Para garantir a participação de todos, diversificando o ponto-de-vista e abrangendo todas as áreas e aspectos da economia criativa, os grupos elegeram os seus redatores e líderes. O redator se tornou o guardião de toda a discussão sobre aquele tema, e os demais temas circularam também, de forma ordenada, em todos os outros grupos, contribuindo e enriquecendo a discussão.



## EIXOS DO PLANO REGIONAL

### **01 Gestão + Criativo (gestão, pesquisa e monitoramento)**

Eixo que visa trabalhar a gestão dos setores da Economia Criativa como um todo, abrangendo políticas públicas, leis específicas, ações do Setor Público, levantamento de informações, pesquisas dos profissionais, empresas e fornecedores de uma forma geral.

### **02 Qualifica + Criativa (Capacitação e Qualificação)**

Eixo que visa capacitar, treinar, aprimorar os profissionais criativos, buscando uma maior qualidade nos serviços e produtos oferecidos. Também se propõe a levantar e apontar instituições de ensino, cursos profissionalizantes, palestras e eventos para fomentar e desenvolver o setor.

### **03 Financiamento + Criativo (Fomento + Financiamento)**

Eixo que visa promover e estimular o financiamento e a sustentabilidade financeira das atividades do setor, bem como facilitar o acesso por meio dos empreendedores e atores criativos.

### **04 Mercado + Criativo (Mercado interno + Mercado externo + Divulgação)**

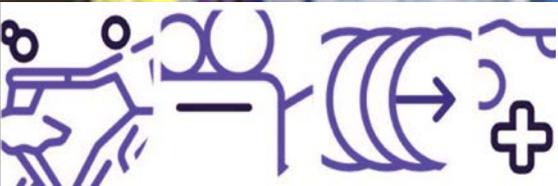
Eixo que visa promover ações, eventos e feiras com o objetivo de divulgar produtos e serviços, bem como o intercâmbio de experiências, networking e também marcas autorais coletivas.

### **05 Inova + Criativo (Competitividade e Inovação)**

Eixo que visa uma maior competitividade e inovação no desenvolvimento dos produtos criativos, promovendo ações como selos de procedência e qualidade, design de novos produtos, presença digital, formação de preço, etc.

### **06 Criativo Legal (Marcos legais e Normativos)**

Eixo que visa trabalhar a parte jurídica voltada para os setores da Economia Criativa no MS, bem como normas, leis específicas, direitos autorais de produtos, etc. Parcerias com entidades e organizações devem ser promovidas.

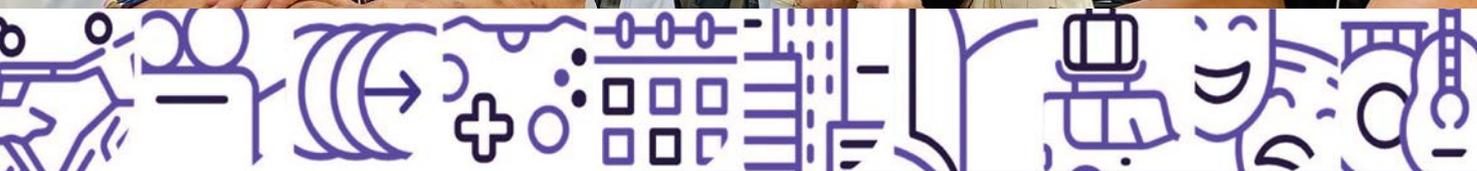


### **07 Ambiente + Criativo (Políticas, Ecossistemas e Ambiente Favorável)**

Eixo que visa promover uma rede de profissionais criativos, empresas, cidades, territórios, clusters e, assim, criar um ambiente sustentável, forte e próspero.

### **08 - Pantanal + Criativo e Bioceânica + Criativa (Desenvolver e implementar atividades de Economia Criativa e Territórios Criativos)**

Eixo voltado para ações de mapeamento e qualificação da Economia Criativa na região do Pantanal sul-mato-grossense e na Rota Bioceânica. Envolve o levantamento e criação de ações, roteiros, comércio de bens criativos (marca Pantanal Criativo e marca Bioceânica + Criativa). Além disso, busca estimular a criação de associações e cooperativas para integrar e desenvolver a economia criativa da localidade.



## PLANO DA REGIONAL OESTE - BONITO

### AÇÕES ESTRATÉGICAS POR EIXO

#### 01 Gestão + Criativo (gestão, pesquisa e monitoramento)

Os grupos deste eixo são:

##### 01.01 - Gestão, Pesquisa e Monitoramento

- Estabelecer um sistema de cadastro para artistas e realizadores locais. Disponibilizar esses cadastros no site do município, permitindo fácil acesso, para que o público em geral possa encontrar e apoiar esses talentos.
- Realizar um mapeamento completo das atividades culturais e criativas locais. Isso ajudará a identificar os recursos disponíveis e as áreas em que a economia criativa pode ser desenvolvida.
- Promover iniciativas que combatam a desvalorização dos artistas locais, incluindo programas de conscientização, campanhas de valorização e eventos que destaquem o talento local.
- Estimular a união e a colaboração entre os artistas locais por meio de redes, grupos de trabalho e projetos colaborativos.
- Garantir que o poder público apoie ativamente os artistas locais e fornecer oportunidades de apresentações e exposições no município. Como resultado, pretende-se evitar o favorecimento de artistas de outras cidades em detrimento dos talentos locais.
- Simplificar e ampliar o cadastro e a legalização dos artistas locais, facilitando o processo para que mais deles possam formalizar suas atividades.
- Promover a visibilidade das obras e serviços dos artistas e artesãos locais; criar mercados e oportunidades para que possam vender e expor seus produtos.
- Oferecer programas de atualização e formação contínuos para os artistas locais, garantindo que eles estejam atualizados com as tendências do mercado.
- Disponibilizar informações pertinentes à economia criativa,

incluindo oportunidades de financiamento, programas de apoio e eventos culturais.

- Promover o intercâmbio cultural entre diferentes linguagens artísticas. Isso pode estimular a criação de projetos multidisciplinares e enriquecer a cena cultural local.
- Fornecer informações claras sobre questões fiscais e tributárias para os artistas locais, ajudando-os a entender suas obrigações e a evitar que enfrentem problemas fiscais.
- Criar programas que ajudem os artistas a gerar renda a partir de suas atividades criativas, incluindo estratégias de comercialização e acesso a mercados mais amplos.
- Promover a cultura local, valorizando tradições e identidade cultural. Isso pode envolver festivais, exposições e eventos que celebrem a riqueza cultural de Bonito.
- Realizar campanhas de conscientização para combater preconceitos e estereótipos culturais que possam afetar os artistas locais.
- Oferecer suporte específico para pequenos artistas, incluindo orientação e recursos para iniciar suas carreiras.

### **01.02\_ Empreendedorismo**

- Fornecer oportunidades para os pequenos artistas.
- Combater a desvalorização dos pequenos artistas pelo setor público.
- Oferecer formação contínua para empresários após a formalização do MEI (Microempreendedor Individual).
- Manter e fortalecer a existência da "Sala do Empreendedor" em nosso município.
- Promover negócios sustentáveis, como o Ciclo Azul.
- Exemplificar negócios com a temática sustentável, utilizando o Ciclo Azul como modelo.
- Disponibilizar agentes de desenvolvimento presenciais para auxiliar empreendedores locais.

**01.03 - Entidades de Classe (Associações, cooperativas, coletivos, fundações)**

- Facilitar e criar grupos locais colaborativos.
- Incentivar o ingresso de novos membros em associações existentes.
- Preservar a memória da ONG Brazil Bonito, que foi uma referência cultural importante na história do município.
- Manter e fortalecer a Associação dos Artesãos de Bonito, que já está bem estruturada.
- Criar outras associações por categoria, devidamente habilitadas juridicamente.
- Promover o interesse coletivo e a união entre os grupos culturais.
- Evitar a segregação e desunião dos grupos culturais.
- Valorizar e apoiar todas as áreas culturais, não apenas as principais.

## **02 Qualifica + Criativa (Capacitação e Qualificação)**

Os grupos deste eixo são:

### **02.01\_ Capacitação dos profissionais criativos**

- Promover a capacitação profissional e o desenvolvimento por meio da criação de pontes e fortalecimento por meio de cursos e oficinas.
- Capacitar os professores da rede pública para incluir a história local e regional nas escolas.
- Melhorar a eficiência das capacitações, garantindo que elas atendam às necessidades e sejam bem divulgadas.
- Suprir a carência de capacitação em novas tecnologias.
- Fornecer capacitação para a elaboração de projetos visando à participação em editais.
- Promover formação e capacitação presencial e contínua para os artistas locais, incluindo oficinas.
- Facilitar a adaptação ao universo digital, fornecendo capacitação e acesso.
- Organizar oficinas para a elaboração de projetos e preenchimento de editais.
- Oferecer formação contínua para os empresários após a formalização como MEI (Microempreendedor Individual).
- Realizar oficinas contínuas na região para artistas e artesãos.
- Combater a baixa escolaridade, investindo em uma boa rede municipal de ensino.

### **02.02\_ Instituições de formação**

- Capacitar profissionais e desenvolver suas habilidades por meio de cursos, capacitações e oficinas.
- Inserir a história local e regional no currículo escolar, capacitando professores da rede pública para fazê-lo.
- Oferecer treinamento para a adaptação ao ambiente digital.
- Oferecer formação e capacitação presencial e contínua para artistas locais, incluindo oficinas.
- Melhorar a escolaridade da população.
- Apoiar a educação de adultos para combater a baixa escolaridade.
- Fomentar a informação contínua por parte dos órgãos regulamentadores, como o SEBRAE.

### **03 Financia + Criativo (Fomento + Financiamento)**

Os grupos deste eixo são:

#### **03.01\_ Financiamento**

- Desenvolver uma política local específica para o financiamento de projetos na área da economia criativa.
- Implementar medidas de apoio financeiro direcionadas à economia criativa local.

#### **03.02 - Sustentabilidade Financeira das atividades dos setores da Economia Criativa**

- Promover o desenvolvimento econômico e estrutural por meio da presença do sistema S.
- Incentivar financeiramente a economia criativa com a alocação de rubricas orçamentárias específicas.
- Atrair investidores de outras regiões para contribuir financeiramente com o desenvolvimento da economia criativa local.

#### **03.03\_ Facilitar acesso a recursos de investimento**

- Simplificar os processos de captação de recursos financeiros, eliminando ou reduzindo a burocracia.
- Facilitar o acesso ao financiamento para a rede de parceiros da economia criativa em Bonito.

## **04 Mercado + Criativo (Mercado interno + Mercado externo + Divulgação)**

Os grupos deste eixo são:

### **04.01\_ Promoção de ações comerciais**

- Aumentar a participação de artistas locais em eventos turísticos, priorizando talentos da região e valorizando os moradores.
- Ampliar o número de feiras culturais e eventos que promovam a cultura local para aumentar a visibilidade dos artistas e da economia criativa.
- Criar a "Feira da Cidade", um evento regular que destaque os produtos e a cultura local.
- Instalar totens informativos em feiras nacionais e internacionais para divulgar oportunidades e eventos em Bonito, promovendo a cultura local.
- Integrar a natureza e a cultura em feiras culturais, promovendo produtos e apresentações de dança e canto.
- Incentivar a realização de eventos em locais como o Clube do Laço Nabileque, que já realiza eventos trimestrais.
- Incluir comunidades tradicionais nos eventos locais para valorizar e preservar suas culturas.
- Melhorar a informação sobre eventos e produtos locais para a rede hoteleira, garantindo que os turistas conheçam e participem das atividades culturais.
- Priorizar artistas locais em eventos, dando-lhes destaque e oportunidade de atuar.
- Valorizar artistas da região como atrações principais em eventos locais, incentivando o talento local.
- Promover a contratação de mão de obra local em eventos, evitando trazer trabalhadores de fora do município.
- Realizar eventos que fomentem a monetização do município, gerando receita e empregos.
- Criar espaços adequados para eventos, melhorando a infraestrutura para atividades culturais.
- Diversificar os tipos de eventos realizados pela gestão, abrangendo uma ampla variedade de temas e interesses.
- Promover festivais locais e regionais no calendário municipal, incluindo apresentações culturais e artesanato local.
- Incentivar a participação de produtores locais em festivais, promovendo espaços dedicados a esses empreendedores.
- Realizar festivais com promoção de rodas de conversas, apresentações culturais e artesanato indígena, valorizando a diversidade cultural da região.

#### **04.02\_ Divulgação e Comunicação**

- Promover o envolvimento da comunidade local na divulgação e comunicação de eventos e atividades culturais, não focando apenas no turismo.
- Estabelecer parcerias com o Sistema S para fortalecer a comunicação e a divulgação de eventos culturais.
- Aprimorar a comunicação com os moradores locais sobre eventos e oficinas, garantindo que a informação chegue efetivamente à comunidade.
- Investir em divulgação e comunicação abrangente para eventos, encontros e oficinas, garantindo que atinjam todos os públicos.
- Aumentar a publicidade e a divulgação dos trabalhos culturais realizados na região.
- Promover a divulgação e a publicidade dos eventos por meio do trade turístico e das redes de comunicação locais.
- Criar espaços de exposição dos produtos locais em formato de vitrine, destacando a produção cultural da região.
- Aproveitar a tendência mundial de ecologia e sustentabilidade na comunicação, destacando práticas e produtos sustentáveis.
- Desenvolver sites informativos e acessíveis para facilitar a navegação por pessoas com deficiências ou necessidades especiais.

#### **04.03\_ Intercâmbio de Experiências, *Networking* e Concorrentes**

- Facilitar a interação e troca entre a comunidade local, visto que o tamanho reduzido da cidade é conveniente para oportunizar eventos e encontros.
- Realizar rodas de conversa e aberturas para diálogos com a população, promovendo um ambiente propício para o compartilhamento de experiências.
- Fomentar o intercâmbio cultural entre as diversas etnias presentes na região, de modo a disseminar a compreensão e valorização das diferentes culturas.
- Fomentar o intercâmbio cultural entre diferentes linguagens artísticas, estimulando projetos multidisciplinares e enriquecendo a cena cultural local.
- Incentivar a interação facilitada por ser uma comunidade pequena, valorizando a proximidade e a comunicação direta entre os habitantes locais.

#### **04.04\_ Logística e Matéria-Prima**

- Melhorar a logística de transporte e reduzir o custo da matéria-prima por meio de estratégias de otimização e negociações com fornecedores.
- Implantar sinalização nas estradas para evitar atropelamentos de animais silvestres, garantindo segurança tanto para a fauna quanto para transeuntes.

## **05 Inova + Criativo (Competitividade e Inovação)**

Os grupos deste eixo são:

### **05.01\_ Inovação para criativos**

- Incentivar a criatividade e a inovação, valorizando as iniciativas locais por meio de prêmios, competições ou programas de apoio.
- Criar uma criptomoeda local (moeda verde) para facilitar as transações no setor financeiro digital, incentivando o comércio local.
- Estabelecer referências e locais de exposição inovadores para destacar produtos, artesanatos e talentos locais.
- Desenvolver projetos gastronômicos inovadores que envolvam comunidades extrativistas, promovendo a diversidade e a sustentabilidade na culinária local.

### **05.02\_ Selos de procedência e Qualidade**

- Criar o Selo de Ecoturismo de Bonito, o qual apoiará o uso de materiais recicláveis e a sustentabilidade nas operações turísticas.
- Desenvolver criptomoedas verdes no município como uma forma de incentivar a população a valorizar suas marcas e produtos locais, culminando em efeitos benéficos na economia regional.
- Introduzir um Selo Regional de Qualidade para destacar e valorizar os produtos produzidos em Bonito, garantindo sua autenticidade e qualidade.
- Implementar um Selo para Produtos Locais que certifique produtos e serviços de origem local, incentivando a compra de produtos da região.
- Facilitar o registro de marcas para produtos e serviços locais, eliminando barreiras e burocracias que dificultam a obtenção de marcas registradas.
- Promover a valorização da história dos produtos locais e serviços, destacando suas origens e tradições.
- Apoiar a criação de marcas registradas para produtos locais, fornecendo assistência e orientação para os produtores.

### **05.03\_ Identidade e diversidade**

- Promover a utilização de matéria-prima reciclável para o desenvolvimento de produtos inovadores, incentivando a sustentabilidade e o cuidado com o meio ambiente.
- Fomentar o desenvolvimento de produtos em comunidades tradicionais, o que trará oportunidades de geração de renda por meio de visitas, refeições e outras experiências únicas.
- Estimular a criação de produtos que possam competir de forma igualitária no mercado, promovendo a economia local e a criatividade.
- Desenvolver produtos inovadores em Fab Labs e centros de design, explorando as capacidades desses espaços para criar soluções criativas e originais.

### **05.04\_ Presença Digital**

- Criar uma plataforma digital unificada que reúna todas as informações relevantes sobre turismo, gastronomia e artesanato do município, para que os visitantes e moradores possam acessar facilmente esses dados.
- Combater o distanciamento do universo digital, reconhecendo a importância da comunicação, informação, inspiração e criação online.
- Facilitar o acesso a materiais digitais, garantindo que a população local tenha acesso fácil à internet e aos recursos digitais, como parte da estratégia para impulsionar a presença digital da região.

### **05.05\_ Identidade e diversidade**

- Promover a diversidade cultural do município, valorizando as diferentes tradições e grupos étnicos que contribuem para a identidade local.
- Resgatar e preservar a história do município, conscientizando sobre o patrimônio cultural e histórico da região.
- Incentivar o uso sustentável dos recursos naturais para destacar a importância da biodiversidade e da preservação ambiental como partes da identidade da comunidade.
- Valorizar as matérias-primas naturais da região, incentivando a produção e o comércio de produtos locais.
- Promover a gastronomia local, através do destaque de pratos típicos, como o arroz carreteiro e peixes, evidenciando-a como parte integrante da cultura e da identidade do município.
- Fomentar a música local, apoiando músicos e bandas locais e promovendo eventos musicais que celebrem a cultura da região.
- Preservar a cultura do tereré, uma tradição local, como parte da identidade cultural do município.

- Destacar as belezas naturais da região como um elemento distintivo, promovendo o turismo ecológico e de contemplação.
- Reconhecer a criatividade dos cidadãos locais, incentivando a expressão artística e cultural como parte fundamental da identidade da comunidade.
- Promover a valorização da cultura das minorias, como indígenas, ribeirinhos e quilombolas, que são pilares da identidade cultural da região, por meio de eventos, exposições e atividades que valorizem suas tradições
- Destacar a importância da Guavira e a valorização da Floresta em Pé como elementos essenciais da identidade e do patrimônio natural da região.
- Promover a conexão entre a natureza e a cultura regional, destacando como esses dois aspectos se entrelaçam na identidade do município.

## 06 Criativo Legal (Marcos Legais e Normativas)

Os grupos deste eixo são:

### 06.01\_ Parte jurídica voltada ao setor na Economia Criativa

- Estabelecer parcerias com associações e instituições para buscar emendas parlamentares que possam ser direcionadas para projetos culturais e de desenvolvimento do município.
- Integrar o Sistema S ao município, de forma a aproveitar recursos e programas de capacitação oferecidos por essas entidades para apoiar o setor cultural e o empreendedorismo local.

### 06.02\_ Leis Específicas

- Facilitar o acesso a leis consolidadas, como a Lei Rouanet e a Lei Paulo Gustavo, de forma a garantir que artistas e projetos locais possam se beneficiar desses programas de incentivo cultural.
- Destinar uma parcela da arrecadação municipal para a cultura por meio da criação de uma lei municipal, a qual deverá estabelecer um percentual específico do orçamento municipal para ser investido na área cultural.
- Elaborar projetos de conscientização para combater a desigualdade dentro das próprias classes artísticas, com o objetivo de criar leis que promovam a igualdade de oportunidades para artistas locais.
- Criar uma Lei de cadastro dos artistas do município, para que todos estejam registrados oficialmente e possam se beneficiar de programas e incentivos culturais.
- Estabelecer uma Lei de quotas que reserve uma determinada porcentagem de participação em eventos e projetos culturais para artistas da região.
- Criar leis de incentivo fiscal municipal que levem empresas e indivíduos a investirem na cultura local, oferecendo benefícios fiscais em troca de apoio financeiro a projetos culturais.
- Promover a criação de leis municipais que facilitem o funcionamento de associações culturais, garantindo que essas organizações tenham o suporte legal necessário para promover atividades culturais na região.
- Disseminar o conhecimento sobre leis que amparam a categoria através de programas de educação e conscientização para artistas e membros da comunidade cultural.
- Incentivar o interesse na interpretação e entendimento da legislação pertinente às diversas categorias culturais por meio de programas de formação e capacitação.

### **06.03\_ Políticas públicas e ações do Setor Público**

- Desenvolver políticas públicas específicas voltadas para o turismo e o comércio local, considerando a identidade cultural do município.
- Preservar a identidade cultural por meio de políticas públicas locais que valorizem a história e as tradições.
- Estabelecer editais abertos e em andamento para financiar projetos culturais e criativos.
- Construir planos de ação para implementar políticas culturais eficazes.
- Monitorar editais abertos para garantir que a comunidade esteja ciente das oportunidades.
- Criar um departamento especializado em auxiliar com as demandas de projetos e planos culturais.
- Disponibilizar um banco de editais no site do município através de QR Code para facilitar o acesso a oportunidades de financiamento.
- Fomentar e financiar projetos de sustentabilidade nas escolas para promover a consciência ambiental desde cedo.
- Criar estatutos locais que regulamentem produtos artesanais locais.
- Estabelecer quotas de participação para artistas locais (pratas da casa) em eventos e exposições.
- Facilitar o acesso ao departamento de cultura por parte da população, tornando-o mais simples.
- Democratizar a escolha das propostas nos editais para promover igualdade de oportunidades.
- Garantir acesso à informação clara e objetiva sobre ações culturais por parte do poder público.
- Fornecer apoio técnico para preenchimento de editais, para ajudar os artistas locais a se candidatarem com sucesso.
- Reduzir a burocracia para preenchimento de editais e acesso a recursos.
- Aumentar a divulgação das informações sobre editais abertos e seus conteúdos para a comunidade.
- Criar edital específico para a região que atenda às necessidades locais.
- Incentivar a autonomia dos artistas de rua por meio de políticas públicas.
- Fomentar a integração da cultura periférica no centro turístico.
- Implementar políticas públicas eficazes para evitar impactos nos mananciais devido à expansão agrícola.

## **07 Ambiente + Criativo (Políticas, Ecossistemas e Ambiente Favorável)**

Os grupos deste eixo são:

### **07.01\_ Promover uma rede de profissionais criativos**

- Estabelecer uma rede de profissionais criativos que integre meio ambiente, cultura e turismo sustentável para promover colaboração e sinergia.
- Criar redes integrativas digitais que incluam o público criativo local, como grupos de WhatsApp, para facilitar a comunicação e colaboração.
- Desenvolver uma rede de informações para hotéis da região, permitindo que eles forneçam informações aos turistas sobre o artesanato e a cultura local.

### **07.02\_ Cidades, Territórios e Clusters**

- Criar um ponto multicultural único em Bonito que reúna todos os artesãos locais, com boa localização, informações sobre a história e produtos com selo de qualidade.
- Construir uma Casa de Cultura e Artesãos que funcione como um centro cultural para artistas e artesãos locais, ampla o suficiente para abrigar todos os artistas de Bonito, incluindo dançarinos, músicos e outros
- Criar oportunidades para exposição e venda do artesanato indígena, estabelecendo um espaço multicultural para exposição e venda de seus produtos, valorizando sua cultura.
- Ampliar a Casa do Artesão para incluir exposições de danças, moda e outras formas de expressão cultural indígenas.
- Construir centros culturais no centro e na periferia da cidade para abrigar atividades audiovisuais, tecnológicas, artes cênicas e muito mais.
- Promover o uso de matéria-prima regional para o artesanato, reduzindo a dependência de materiais importados e contribuindo para a economia local.
- Criar espaços culturais para exposição de arte local e oferecer suporte e exposição para artistas locais, incluindo os indígenas.
- Facilitar o acesso à matéria-prima para o artesanato, garantindo um preço acessível e disponibilidade para os artistas locais.

### **07.03\_ Ambiente sustentável, forte e próspero**

- Priorizar a preservação da natureza acima do turismo para garantir a conservação dos recursos naturais.

- Implementar ações de educação ambiental nas escolas e na comunidade para aumentar a conscientização sobre a importância da preservação, focando, também, em expandir esse conhecimento através das gerações futuras.
- Realizar campanhas de informação focadas na preservação ambiental para educar a população local e os visitantes sobre como cuidar do ambiente.
- Tomar medidas para conter o avanço desenfreado do setor agropecuário, garantindo que o desenvolvimento econômico seja equilibrado com a conservação ambiental.
- Combater os incêndios florestais e clandestinos, implementando estratégias de prevenção, vigilância e resposta rápida.
- Promover práticas agrícolas sustentáveis para proteger a captação de matéria-prima natural e evitar a contaminação das águas.
- Fornecer informações acessíveis sobre práticas de preservação ambiental para a comunidade.
- Estabelecer regulamentações rígidas para garantir a preservação do meio ambiente e punir o desmatamento.
- Investir em pesquisas científicas para entender melhor os impactos ambientais e desenvolver estratégias eficazes de conservação.

#### **07.04\_ Turismo Regional**

- Promover o turismo histórico para valorizar a rica história local e atrair visitantes interessados na herança cultural.
- Desenvolver o ecoturismo como uma forma de atrair turistas interessados na natureza e na biodiversidade da região.
- Promover a diversidade cultural, destacando a herança cultural local.
- Fomentar o turismo como uma força da região, criando oportunidades econômicas para a comunidade local.
- Incentivar o turismo de base comunitária, de forma que a comunidade local se envolva ativamente na oferta de serviços dessa natureza.
- Expandir o turismo para que envolva aldeias indígenas interessadas, respeitando sua cultura.
- Desenvolver uma agenda digital de turismo virtual para alcançar um público mais amplo e diversificado.
- Integrar o turismo com a cultura local para proporcionar experiências autênticas aos visitantes.
- Aumentar a presença do turista durante todo o ano, diversificando as atrações turísticas.
- Incorporar a cultura indígena ao roteiro turístico regional, com respeito à sua identidade e tradições.

## **08 - Pantanal + Criativo (Desenvolver e implementar atividades de Economia Criativa e Territórios Criativos)**

Os grupos deste eixo são:

### **08.01\_ Turismo**

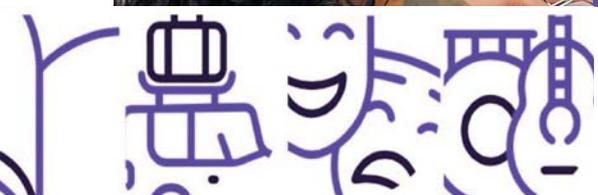
- Implementar uma iniciativa de Cooperativa para Promoção de Produtos Pantaneiros, com a finalidade de acolher e dar suporte aos produtores e artesãos do Pantanal, criando um hub dedicado à comercialização de produtos autênticos da região.

### **08.02\_ Comércio de bens criativos**

- Promover a Identidade Pantaneira como Ícone Internacional e transformar o Pantanal em símbolo do Brasil no cenário global.
- Celebrar a Cultura Pantaneira, promovendo ativamente a gastronomia pantaneira, tradições como o tereré e o arroz carreteiro, e destacando o artesanato local.
- Buscar conscientização, tanto os habitantes locais, quanto os visitantes, sobre a importância da preservação do Pantanal.

### **08.03\_ Preservação, Meio Ambiente e Biodiversidade**

- Monitoramento e prevenção contra Incêndios.



## DESENHOS DE FUTURO

Os grupos se concentraram no desenho de futuro da região. As ideias mais votadas foram apresentadas em plenária para todos ali presentes e, dentre elas, algumas foram escolhidas para serem levadas ao Encontro Estadual.

### TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Explorando a criatividade

#### DESCRIÇÃO DA IDEIA E DE COMO ELA RESOLVE A FRAQUEZA OU A AMEAÇA:

Comprometer-se continuamente a unir esforços, progredir e compartilhar ideias, buscando criar oportunidades que beneficiem toda a comunidade ao nosso redor.

### TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

De mãos dadas

#### DESCRIÇÃO DA IDEIA E DE COMO ELA RESOLVE A FRAQUEZA OU A AMEAÇA:

Unindo esforços e ideias, as parcerias tornam-se a solução para superar ameaças em todos os seus formatos, destacando a força da economia bioativa ao impulsionar novas oportunidades.

### TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Centro de Capacitação Cultural e Turística

#### DESCRIÇÃO DA IDEIA E DE COMO ELA RESOLVE A FRAQUEZA OU A AMEAÇA:

Propõe-se a edificação e implementação de um espaço destinado à formação de profissionais especializados na indústria do turismo, contribuindo, simultaneamente, para a preservação do meio ambiente e do patrimônio histórico.

### **TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Consolidação da Trilha da Retirada da Laguna

#### **DESCRIÇÃO DA IDEIA E DE COMO ELA RESOLVE A FRAQUEZA OU A AMEAÇA:**

O êxito desse projeto demanda políticas públicas que englobem diversas instituições tanto brasileiras quanto paraguaias, além do comprometimento de toda a sociedade civil, incluindo historiadores, comerciantes, estudantes, entre outros. A divulgação e promoção do projeto devem ser amplamente realizadas.

### **TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Plataforma E-commerce para Artesãos Regionais

#### **DESCRIÇÃO DA IDEIA E DE COMO ELA RESOLVE A FRAQUEZA OU A AMEAÇA:**

A proposta consiste na criação de uma loja virtual dedicada a artesãos de diversos segmentos, proporcionando a divulgação e venda de seus produtos. Reconhecendo a necessidade de capacitação para o uso eficaz das ferramentas digitais, serão oferecidos cursos e treinamentos aos usuários. A praticidade do serviço inclui a entrega dos produtos diretamente na casa do consumidor.

### **TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Capacitação: Oficina de Elaboração de Projetos para Editais

#### **DESCRIÇÃO DA IDEIA E DE COMO ELA RESOLVE A FRAQUEZA OU A AMEAÇA:**

Dada a riqueza de talentos presentes em nossa região nas mais diversas expressões artísticas, identifica-se uma lacuna significativa: a falta de habilidade na elaboração de projetos para participação em editais. Diante disso, considera-se de extrema importância oferecer uma formação que capacite os agentes culturais a redigirem projetos de maneira eficaz.

### **TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Intervenções artísticas nas escolas

#### **DESCRIÇÃO DA IDEIA E DE COMO ELA RESOLVE A FRAQUEZA OU A AMEAÇA:**

Proporcionar experiências artísticas nas escolas, convidando artistas locais para ministrar oficinas remuneradas. Serão abordadas diversas expressões, como dança, música, artes manuais, circo, culinária, esculturas, teatro e artes visuais, promovendo um enriquecimento cultural para os estudantes.

**TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Feira Cultural da Economia Criativa

**DESCRIÇÃO DA IDEIA E DE COMO ELA RESOLVE A FRAQUEZA OU A AMEAÇA:**

Realização de uma feira cultural na praça, proporcionando oportunidades iguais a todos os artistas locais, abrangendo diversas expressões, como música, dança, teatro, artesanato, circo e participação de grupos indígenas. Essa iniciativa visa impulsionar a nossa economia criativa e promover a diversidade cultural de nossa comunidade

**TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Casa Cultural Bonito-MS: O Destino Mais Preservado do Brasil.

**DESCRIÇÃO DA IDEIA E DE COMO ELA RESOLVE A FRAQUEZA OU A AMEAÇA:**

A proposta é criar uma Casa Cultural que inclua um museu de história natural, destacando os fósseis encontrados na região. Este espaço oferecerá um circuito cultural completo, abrangendo box de artesanato, apresentações musicais, dança, área dedicada à cultura indígena e espaços para realização de oficinas.

**TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Transformando Feiras em Vitrines.

**DESCRIÇÃO DA IDEIA E DE COMO ELA RESOLVE A FRAQUEZA OU A AMEAÇA:**

Estabelecer parcerias com as lojas de artesanato locais para comercializar, expor e valorizar as criações artísticas feitas em Bonito, ao invés de recorrer a produtos externos.

**TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Artesanarte

**DESCRIÇÃO DA IDEIA E DE COMO ELA RESOLVE A FRAQUEZA OU A AMEAÇA:**

Uma feira de economia criativa local, realizada na praça, que inclui uma consultoria especializada na exposição dos produtos. O objetivo é valorizar e contar as histórias por trás dos produtos e dos artesãos, proporcionando uma experiência única como uma vitrine atrativa.

**TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Criação do Espaço - Casa do Artesão e Centro Cultural de Bonito/MS.

**DESCRIÇÃO DA IDEIA E DE COMO ELA RESOLVE A FRAQUEZA OU A AMEAÇA:**

Este espaço centralizará a arte local, impulsionando o comércio regional e criando novas oportunidades. Contará com áreas destinadas a oficinas, shows, palestras e outros eventos culturais, promovendo o desenvolvimento e a preservação da rica identidade artística da região.

**TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Incentivo Fiscal Municipal e Cotas para a Economia Criativa.

**DESCRIÇÃO DA IDEIA E DE COMO ELA RESOLVE A FRAQUEZA OU A AMEAÇA:**

Propor a redução de custos e desburocratização, permitindo uma maior participação de artistas e artesãos locais. Dessa forma, seus trabalhos serão mais valorizados pelo município, fomentando o desenvolvimento da economia criativa.

**TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Centro de Valorização Cultural e Apoio aos Artesãos Indígenas.

**DESCRIÇÃO DA IDEIA E DE COMO ELA RESOLVE A FRAQUEZA OU A AMEAÇA:**

Propomos a criação de um espaço dedicado à comercialização de artesanatos e promoção da cultura, com foco no apoio aos artesãos indígenas. Essa iniciativa não apenas valoriza a rica cultura indígena, mas também contribui para a inclusão desses artesãos no cenário turístico local, combatendo preconceitos e fortalecendo a diversidade cultural da região.

**TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Inclusão Cultural na Praça: Um Polo para Todos.

**DESCRIÇÃO DA IDEIA E DE COMO ELA RESOLVE A FRAQUEZA OU A AMEAÇA:**

Propomos a democratização da praça como um polo cultural, abrindo espaço para artesãos de rua e artistas de diversas etnias. Através de feiras e eventos inclusivos, buscamos fortalecer o trabalho dos artesãos de rua, superar barreiras de preconceito e proporcionar renda, autonomia e dignidade a esses profissionais.



## GLOSSÁRIO, ABREVIATURAS E SIGLAS

**ACLAMS** – Associação Costa Leste de Artesãos de MS.

**ACEN** - Associação Comercial e Empresarial de Naviraí

**Análise de Componentes Principais** - ACP ou PCA (do inglês Principal Component Analysis) - método que tem por finalidade básica a análise dos dados usados visando à sua redução, eliminação de sobreposições e à escolha das formas mais representativas de dados, a partir de combinações lineares das variáveis originais.

**Aplicativos Digitais** - *softwares* projetados para serem executados em dispositivos eletrônicos, como smartphones, tablets, computadores e outros dispositivos tecnológicos.

**Atores Criativos** - termo que abrange todas as pessoas, profissionais e entidades que atuam na Economia Criativa, sendo envolvidas no processo de criação, produção, distribuição e promoção de bens e serviços. Sem distinção de área, setor, produto ou serviço.

**Banho de São João** - festa realizada no dia 23 de junho em Corumbá, considerada Patrimônio Cultural e Imaterial de Mato Grosso do Sul. A festa junina tem cortejo de andores e batismo do santo nas águas do rio Paraguai. Esta é mais uma representação da diversidade cultural dos festejos de São João do Brasil.

**Ciclo Azul** - é uma *startup* do setor socioambiental com enfoque no gerenciamento de resíduos sólidos, atuando também no setor de consultoria ambiental e desenvolvimento de projetos técnicos.

**Clusters Criativos** - áreas geográficas, setores ou comunidades que se destacam como centros de atividade e inovação nas indústrias criativas. Esses polos são caracterizados pela concentração de empresas, organizações, profissionais e instituições que estão envolvidos na produção, distribuição e promoção de bens e serviços criativos.

**Circuitos das Águas** - itinerários turísticos que exploram áreas com rios, lagos, nascentes ou fontes de águas termais.

**COMTUR** - Conselho Municipal de Turismo de Bonito.

**CRIPAM** - Casa De Recuperação Infantil Padre Antonio Muller.

**Cultura Local** - compõe-se pelos costumes, tradições, práticas, crenças, valores e expressões artísticas distintas de uma comunidade ou região específica. É moldada pela história, geografia, língua e interações sociais únicas de um determinado grupo de pessoas em um local específico.

**Curadoria** - processo de seleção, organização e apresentação de conteúdos criativos para um determinado público. Essa prática é comumente associada a setores como arte, design, música, moda, entretenimento e outros campos nos quais a criatividade desempenha um papel fundamental.

**Ecocidade Criativa** - expressão criada pela Superintendência de Economia Criativa do Mato Grosso do Sul, que designa uma cidade que integra práticas ambientalmente sustentáveis (eco) com uma abordagem que fomenta a criatividade e inovação em diversos aspectos da vida urbana.

**E-commerce** - ou comércio eletrônico, refere-se à compra e venda de bens e serviços pela internet. É uma modalidade de negócios que utiliza plataformas online para realizar transações comerciais, incluindo a compra de produtos físicos, serviços, downloads de software, entre outros.

**Economia Circular** - modelo econômico que visa minimizar o desperdício e maximizar a eficiência dos recursos. Ao contrário do modelo linear tradicional, que segue a lógica de “extrair, produzir, usar e descartar”, a economia circular busca fechar o ciclo de vida dos produtos, promovendo a reutilização, reciclagem e regeneração de recursos.

**Empreendedores Criativos** - termo que abrange todos os profissionais com registro formal e entidades ou empresas formalizadas, que atuam na Economia Criativa, sendo envolvidas no processo de criação, produção, distribuição e promoção de bens e serviços. Sem distinção de área, setor, produto ou serviço.

**Espaços Coletivos** - locais físicos ou virtuais que são compartilhados e utilizados por grupos de pessoas com objetivos comuns, interações sociais ou atividades colaborativas. Esses espaços podem ter diversas finalidades e características, abrangendo desde ambientes físicos, como *coworkings* e centros comunitários, até plataformas online e redes sociais que facilitam a interação e colaboração.

**Espaços Compartilhados** - ambientes físicos onde indivíduos ou grupos dividem um mesmo local de trabalho. Esses espaços têm como objetivo proporcionar uma alternativa flexível e comum para pessoas que buscam um local para realizar suas atividades profissionais, muitas vezes caracterizadas por uma abordagem mais colaborativa e comunitária.

**Estratégia Nacional de Propriedade Intelectual** - é um conjunto de diretrizes e ações planejadas por um governo para promover e proteger a propriedade intelectual no âmbito nacional. Propriedade

intelectual refere-se aos direitos legais concedidos a criações da mente, como invenções, obras literárias e artísticas, símbolos, nomes e imagens usados no comércio.

**Feedbacks** - informações, avaliações ou comentários fornecidos a uma pessoa ou a um sistema sobre seu desempenho ou resultados. Essa comunicação de retorno é essencial em vários contextos, como no ambiente de trabalho, na educação, em relacionamentos interpessoais e em diversas situações em que a avaliação e a melhoria são necessárias.

**Film Commission** - órgão governamental, seja municipal, estadual ou federal, que incentiva, facilita e apoia a produção audiovisual – cinematográfica, televisiva ou publicitária – em locais públicos.

**FIPE** - Fundo Municipal de Investimentos à Produção Artística e Cultural de Dourados-MS.

**FONPLATA** - Fundo Financeiro para Desenvolvimento da Bacia do Prata (FONPLATA) é um Banco de Desenvolvimento formado por cinco países: Argentina, Bolívia, Brasil, Paraguai e Uruguai. Sua missão é apoiar a integração e o desenvolvimento harmônico, inclusivo e sustentável de seus países membros, por meio do uso eficaz e eficiente de recursos financeiros e não financeiros.

**Guia Digital** - plataforma ou aplicativo *online* que fornece informações sobre locais, como restaurantes, hotéis, atrações turísticas, entre outros. Esses guias digitais geralmente incluem mapas interativos, avaliações de usuários, informações sobre preços e detalhes de contato.

**IFMS** - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul. É uma instituição brasileira de ensino técnico, tecnológico e superior vinculada ao Ministério da Educação (MEC) do Brasil.

**Instituto do Homem Pantaneiro** - organização da sociedade civil, sem fins lucrativos, que atua na preservação do bioma Pantanal e da cultura local.

**Inteligência artificial (IA)** - refere-se à capacidade de máquinas ou sistemas computacionais de executarem tarefas que, normalmente, requerem inteligência humana. Essas tarefas incluem aprendizado, raciocínio, reconhecimento de padrões, compreensão de linguagem natural, resolução de problemas complexos e adaptação a ambientes em mudança.

**Marketing Digital** - conjunto de estratégias, técnicas e práticas de promoção, publicidade e comunicação que são executadas em canais digitais, como a internet e dispositivos eletrônicos.

**Microempreendedor Individual (MEI)** - categoria empresarial criada no Brasil para formalizar pequenos negócios e empreendedores individuais. Ela foi implementada em julho de 2009 com o objetivo

de facilitar a legalização de atividades autônomas, contribuir para a redução da informalidade e oferecer benefícios e direitos previdenciários aos microempreendedores.

**Observatório de Economia Criativa** - organização ou instituição que coleta, analisa e dissemina informações sobre a Economia Criativa.

**ONG** - é a sigla para Organização Não Governamental. Trata-se de uma entidade de natureza civil, sem fins lucrativos, que atua em causas sociais, culturais, ambientais, humanitárias, entre outras. As ONGs desempenham um papel importante na sociedade, buscando promover mudanças positivas e contribuir para o desenvolvimento e o bem-estar das comunidades.

**Parcerias Público-Privadas (PPPs)** - são acordos contratuais de longo prazo entre o setor público e o setor privado, nos quais ambas as partes colaboram na concepção, financiamento, implementação e operação de projetos de interesse público. Essas parcerias visam aproveitar as habilidades e recursos das duas esferas para fornecer serviços públicos, infraestrutura ou projetos que, de outra forma, seriam conduzidos apenas pelo setor público.

**PNDEC** - Política Nacional de Desenvolvimento da Economia Criativa, criada por meio do Projeto de Lei 2732/22.

**Política Cultura Viva** - é uma abordagem de políticas públicas culturais no Brasil que destaca a importância da cultura como instrumento de inclusão social, cidadania e diversidade. Ela é implementada por meio do Programa Nacional de Cultura, Educação e Cidadania, com destaque para os "Pontos de Cultura" - espaços e coletivos culturais apoiados pelo governo. Esses pontos visam fortalecer a produção cultural local, promover a participação cidadã e reconhecer o papel das comunidades na expressão cultural e transformação social.

**Política Nacional de Integração da Pessoa Portadora de Deficiência** - compreende o conjunto de orientações normativas que objetivam assegurar o pleno exercício dos direitos individuais e sociais das pessoas portadoras de deficiência.

**Política Nacional de Leitura e Escrita** - é uma iniciativa que busca promover a leitura e a escrita como ferramentas essenciais para o desenvolvimento educacional e cultural. Suas ações incluem o estímulo à leitura em todas as faixas etárias, formação de leitores, acesso facilitado a livros, integração com a educação formal e promoção da diversidade na literatura. O objetivo é criar uma cultura leitora mais ampla e inclusiva na sociedade brasileira.

**Política Nacional do Livro e Leitura** - abrange não apenas a promoção da leitura, mas também o desenvolvimento e fortalecimento da indústria do livro como um todo. Isso inclui medidas para incentivar a produção, circulação e acesso aos livros, além de apoiar a cadeia produtiva do setor literário, como autores, editores e livreiros.

**Polos** - mesma definição de *Cluster Criativo*.

**Pontos Multiculturais** - locais físicos ou eventos onde pessoas de diversas origens culturais se reúnem para intercâmbio cultural, compartilhamento de experiências e promoção da diversidade.

**Programa Computadores para Inclusão** - é uma iniciativa brasileira que busca promover a inclusão digital ao disponibilizar computadores reconicionados para comunidades carentes.

**Realidade aumentada (AR)** - tecnologia que combina elementos do mundo real com elementos virtuais, criando uma experiência interativa em tempo real. Ao contrário da Realidade Virtual (VR), que proporciona uma experiência completamente imersiva em um ambiente virtual, a AR mantém a percepção do ambiente físico enquanto sobrepõe informações digitais a ele.

**Rota de integração latino-americana (RILA)** - também conhecida como Corredor Bioceânico ou Rota Bioceânica, tem como objetivo central o encurtamento do caminho para a exportação de produtos do Centro-Oeste do país destinados ao continente asiático e à América do Norte. Além disso, busca proporcionar uma maior integração de regiões centrais do Brasil com o noroeste da Argentina, o Chaco paraguaio e o norte do Chile. A rota terá início no estado de Mato Grosso do Sul, saindo do município de Campo Grande/MS e chegando ao município de Porto Murtinho/MS, cidade gêmea de fronteira com Carmelo Peralta, no Paraguai; seguindo pelo norte da Argentina até os portos de Antofagasta e Iquique, no Chile.

**SEBRAE/MS** - Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas do Mato Grosso do Sul.

**SEMAF** - Secretaria Municipal de Agricultura Familiar de Dourados-MS.

**SEMSUR** - Secretaria Municipal de Serviços Urbanos de Dourados-MS.

**SENAI** - Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial.

**SENAR** - Serviço Nacional de Aprendizagem Rural. Proporciona mudança de atitude do produtor e do trabalhador rural, que se desdobram para garantir alimento de boa qualidade aos brasileiros. Desperta a população do campo com oferta de ações de Formação Profissional Rural, Atividades de Promoção Social, Ensino Técnico de Nível Médio, presencial e à distância, e com um modelo inovador de Assistência Técnica e Gerencial.

**SEO (Otimização para Mecanismos de Busca)** - conjunto de práticas e técnicas utilizadas para melhorar a visibilidade e a classificação de um site nos resultados dos motores de busca. O objetivo principal do SEO é otimizar um site para que ele seja mais facilmente encontrado e classificado mais alto nos resultados de pesquisas orgânicas.

**SESC/MS** - Serviço Social do Comércio do Mato Grosso do Sul.

**SETESCC** - Secretaria de Estado de Turismo, Esporte, Cultura e Cidadania do Mato Grosso do Sul.

**SICAB** - O Sistema de Informações Cadastrais do Artesanato Brasileiro foi criado com o objetivo de fornecer os dados essenciais para a

implementação de políticas públicas e a elaboração de estratégias de estímulo ao setor artesanal. Como um instrumento de coleta de informações sobre o setor artesanal do Brasil, o sistema possibilita o registro unificado de artesãos em todo o país, consolidando essas informações em nível nacional.

**Sistema S** - conjunto de organizações das entidades corporativas voltadas para o treinamento profissional, assistência social, consultoria, pesquisa e assistência técnica, que, além de terem seus nomes iniciados com a letra S, têm raízes comuns e características organizacionais similares. Fazem parte do sistema S: Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial (Senai); Serviço Social do Comércio (Sesc); Serviço Social da Indústria (Sesi); e Serviço Nacional de Aprendizagem do Comércio (Senac). Existem, ainda, os seguintes: Serviço Nacional de Aprendizagem Rural (Senar); Serviço Nacional de Aprendizagem do Cooperativismo (Sescoop); e Serviço Social de Transporte (Sest).

**Soft Power** - é um termo cunhado pelo cientista político Joseph Nye para descrever a capacidade de um país de influenciar outros países por meios não coativos e persuasivos. Em contraste com "hard power", que envolve o uso de força militar ou econômica para influenciar o comportamento de outros, o *soft power* é baseado em atração e persuasão.

**Startups** - empresas emergentes, geralmente de base tecnológica, que estão no início de suas operações e buscam desenvolver um modelo de negócios inovador e escalável.

**SUDECO** - Superintendência do Desenvolvimento do Centro-Oeste.

**UEMS** - Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul.

**UFMS** - Universidade Federal do Mato Grosso do Sul.

**UNESCO** - Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) é uma agência especializada das Nações Unidas (ONU) com sede em Paris, fundada em 4 de novembro de 1946 com o objetivo de garantir a paz por meio da cooperação intelectual entre as nações, acompanhando o desenvolvimento mundial e auxiliando os Estados-Membros – atualmente, 193 países – na busca de soluções para os problemas que desafiam as sociedades.

**União dos Empreendedores Criativos** - associação ou grupo de empreendedores que trabalham em setores relacionados à economia criativa.



## BIBLIOGRAFIA

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei 2732/2022, de 07 de novembro de 2022**. Dispõe sobre . Disponível em <<https://portal.unila.edu.br/informes/normas-da-abnt-1>>, acesso em 19 dez 2023.

BRASIL. Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (SEBRAE). **Termo de Referência**. Atuação do Sistema Sebrae na Economia Criativa. Julho de 2012..

ORGANIZAÇÕES DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A EDUCAÇÃO, A CIÊNCIA E A CULTURA (UNESCO). **Culture|2030 Indicators**. Paris: UNESCO, 2020

Nações Unidas. Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. **Transformando Nosso Mundo: A Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável**. Traduzido pelo Centro de Informação das Nações Unidas para o Brasil (UNIC Rio), última edição em 13 de outubro de 2015. Disponível em: <https://sustainabledevelopment.un.org>. Acesso em: 19 dez 2023.



# PLANO REGIONAL DE DESENVOLVIMENTO DA ECONOMIA CRIATIVA

Região Oeste - Bonito | 2030