PLANO REGIONAL DE DESENVOLVIMENTO DA ECONOMIA CRIATIVA

Região Centro - Campo Grande | 2030

MS+ CRIATIVO

Fecomércio MS · Sesc — Sistema Comércio

SEBRAE

Sistema FIEMS | SESI

EconomiaCRIATIVA — Superintendência de Economia Criativa

SETESCC — Secretaria de Estado de Turismo, Esporte, Cultura e Cidadania

Governo de Mato Grosso do Sul

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 CAMPO GRANDE
Adriane Lopes

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

Ficha Técnica

CONSULTORES

Alexandre Andrade

Sabrina Del Bianco Mascarenhas

REDATORA

Miriam Isabel Martinez

EQUIPE COLETIVO CENTOPEIA

Nivia Barbosa

Paula Del Bianco

Iara Daniel

REVISÃO

Pilar Rocha Lima

Ficha Técnica | Participantes

Gabriela Nogueira Barbosa Kaiser Machado

Graciele Buziluhan

Flavi Any Flita Lite

Denise Telesca Bigolin

Ana José Alves

Sibele Forato Ferreira

Géssica Medeiros Costa

Marileida de Paula Camergo

Loyara Trevejo

Nilo Correa

Janaína Alves O. Campo de Oliveira

Eliane Recalde da Cunha

Pilu Rios

Sonia Lopes Bonnett

Pollyanna Souza de Matos

Lucieune Lopes Teixeira

Mara Fechou de Ping

Marise L. B. R. da Silva

Izabel Cristina Roloff Dias

Denise Zamboni Cavalheiro

Isabel Doering Muxfelos

Maria Auxiliadora Bezerra

Ana Carolina Nantez Gonçalves

Mercedes Gabriela Trindade

Angelo Mateus Prochmann

Luis Gujhiortto

Anderson B. Sanches

Anna Laryssa Tartani Guimarães

Iacita T.R. Azamor Pionti

Tuzenia Laura de Oliveira

Alexandre Ferreira Sampaio

Sadma M. Faustino Pereira Corniani

Leonice Pacheco da Silva

Sonia Cristina Albuquerque

Rosemeire Moira Aguirre

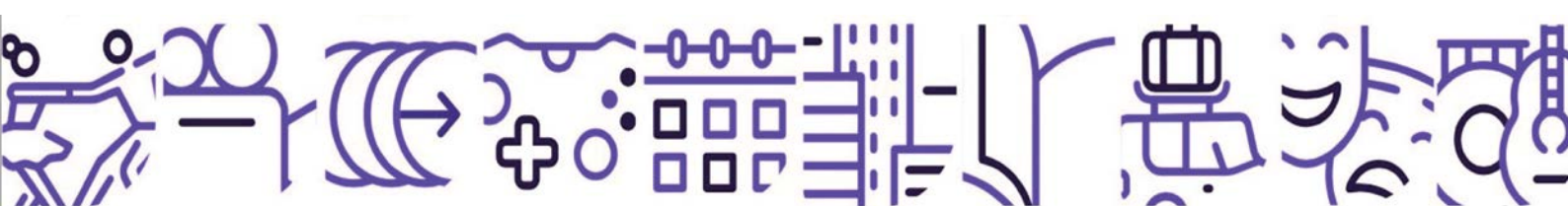
Regiane Ribeiro Rosa

Maria Souza

Maria Barbosa

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 CENTRO - CAMPO GRANDE

DESENHOS DE FUTURO PARA REGIONAL CENTRO - CAMPO GRANDE

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 Campo Grande 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 27 de setembro de 2023, aconteceu o 4º Encontro Regional de Economia Criativa do Plano Estadual de MS, em Campo Grande. Este evento foi uma realização do Governo do Estado de Mato Grosso do Sul, por meio da SETESC (Secretaria de Turismo, Esporte, Cultura e Cidadania), da Superintendência de Economia Criativa, e em parceria com o SEBRAE/MS e o SESC/MS. Também contou com o apoio da Prefeitura Municipal de Campo Grande e foi realizado no Auditório do SEBRAE, localizado na Avenida Mato Grosso, 1661, Centro.

O superintendente da Economia Criativa do Mato Grosso do Sul, Decio Coutinho, fez a abertura, saudando as autoridades presentes, quais sejam:

- Senhor Fabrício Machado, Analista de Cultura do SESC Lageado;
- Senhor Tito Estanqueiro, Diretor de Operações do SEBRAE/MS;
- Senhor Josebene Filho, Gestor de Relações do SESI MS;
- Senhora Mara Beth Nia Gurgel, Secretária de Cultura e Turismo da Prefeitura de Campo Grande;
- Senhor Marcelo Miranda, Secretário de Estado de Turismo, Esporte, Cultura e Cidadania – SETESCC;
- Senhor Eduardo Mendes, Diretor-Presidente da Fundação de Cultura de Mato Grosso Do Sul;
- Senhora Mônica Riedel, Primeira Dama de Mato Grosso Do Sul.

Decio Coutinho, representante da SETESCC, agradeceu aos apoiadores e ressaltou o ineditismo na construção da Lei de Economia Criativa como pioneira dentro do território nacional. Fez, então, a apresentação institucional do evento, expondo a Identidade Visual do MS Criativo, seguido de um vídeo institucional da reunião do dia 02 de setembro, na unidade do SEBRAE em Corumbá, este sim o pontapé inicial para a construção do Plano Estratégico da Economia Criativa 20230. Em seguida, descreveu, de forma pormenorizada, o MS + Criativo, um Programa Estruturante do Mato Grosso do Sul, que tem se destacado no cenário nacional e que será segmentado da seguinte forma:

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)

Coutinho destacou ainda que faz parte do PPA MS + Criativo estabelecer três centros de Economia Criativa no Mato Grosso do Sul, Estudos de *PodCasts, Hubs, Coworkings* e inovação em economia criativa digital. Ainda em sua apresentação, ele pontuou que, dentro das perspectivas de movimentação econômica nos âmbitos nacional, regional e municipal, a Economia Criativa se destacou como o 3° maior mercado gerador de renda. Além disso, apontou a alteração do Modelo Centralizado para o Modelo Colaborativo e a riqueza do trabalho coletivo como protagonistas desse êxito de abundância, em detrimento de uma economia de escassez.

MESA REDONDA

Senhora Mara Bethânia Gurgel, Secretária de Cultura e Turismo da Prefeitura de Campo Grande: pontuou as ações feitas para incentivo do artesanato e das várias formas de empreender. Falou da criação do Parque Tecnológico na capital para que haja um local apropriado e de apoio à tecnologia.

Senhor Fabrício Machado, Analista de Cultura do SESC Lageado: trouxe informações de incentivo à área cultural, sarau, exposições, área da saúde, teatros, cine SESC, desenhos e outras tantas atividades voltadas à economia criativa em Campo Grande. Destacou também as oportunidades de capacitação e orientação desses profissionais. Ele mostrou ainda de forma didática e clara os meios para os profissionais terem acesso.

Dani Muniz – Gestora de Economia Criativa do SEBRAE/MS: ressaltou a importância da participação e da representatividade cultural da região, dizendo: “Mato Grosso do Sul é solo fértil para a Economia Criativa”. Mostrou ainda a singularidade da identidade pantaneira como fundamental nessa construção. Explicou a missão do SEBRAE, sua preocupação com a união entre Planejamento + Gestão + Mercado e comentou, ainda, sobre a Plataforma MADE IN PANTANAL como forma de “Fazer ecoar o sotaque pantaneiro”. Dani finalizou dizendo sobre o legado e a importância desses encontros voltados para a economia criativa, por abrirem oportunidade de fala para os que estão na ponta, que são os criativos nativos.

Alexandre Ohara – Representante Regional: abordou em sua fala os conceitos de Limitação e Perspectiva, ponderando que, através de um olhar mais apurado sobre a regionalização, podemos, do micro ao macro, suplantar as dificuldades e encontrar, por meio das singularidades, a diversidade e complexidade. Segundo ele: “O Empreendedorismo social atravessa fronteiras”.

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 da 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 Campo Grande 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 CENTRO - CAMPO GRANDE

AÇÕES ESTRATÉGICAS POR EIXO

01 Gestão + Criativo (gestão, pesquisa e monitoramento)

Os grupos deste eixo são:

01.01 - Gestão, Pesquisa e Monitoramento

- Estabelecer o Observatório de Criação e Economia Criativa.
- Elaborar o Plano de Economia Criativa para a cidade.
- Integrar o Observatório de Economia Criativa na UFMS como parte do conjunto de mercado.
- Promover o “MS Day” fora do estado para divulgar a economia criativa local e atrair investimentos externos.
- Implementar práticas de exportação da economia criativa para fora do estado, alinhando-se a metodologias eficazes.
- Expandir para mais bairros a atuação da economia criativa, proporcionando um maior alcance e envolvimento com a comunidade.
- Incentivar a cultura jovem através da criação de espaços e oportunidades de expansão.
- Fomentar o setor audiovisual e buscar integração entre os órgãos responsáveis.
- Desenvolver uma economia mista que combine setores público e privado para impulsionar a economia criativa.
- Instituir uma cadeia produtiva sólida para garantir o crescimento sustentável.
- Aproveitar o momento em que o estado se encontra em alta para fortalecer ainda mais a economia criativa local.

01.02_ Empreendedorismo

- Estabelecer uma rede de cooperação entre diferentes sistemas de apoio aos empreendedores criativos, facilitando a troca de conhecimento e recursos.

- Promover a formalização de pequenos empreendedores criativos, como os artesãos, facilitando o acesso a benefícios e direitos.
- Criar um sistema de identificação e mapeamento dos empreendedores criativos atuantes na cidade, permitindo um melhor entendimento do setor.
- Estabelecer um cadastro oficial dos empreendedores criativos, fornecendo informações relevantes para políticas de apoio e desenvolvimento do setor.
- Criar mecanismos que facilitem o acesso de todos os interessados no empreendedorismo criativo, independentemente de sua origem ou condição.
- Incentivar a formalização dos expositores e artesãos que participam de feiras e eventos culturais, promovendo a regularização de suas atividades.
- Estimular a criação de indústrias locais que forneçam insumos e matérias-primas para os empreendedores criativos, reduzindo custos e impulsionando a produção local.
- Buscar aprimorar as funcionalidades do MEI, tornando-o mais adequado às necessidades dos empreendedores criativos.
- Implementar medidas para reduzir a concorrência desleal no mercado, garantindo condições justas para os empreendedores criativos.
- Avaliar e propor soluções para reduzir a carga tributária que impacta os empreendedores criativos.
- Explorar oportunidades de exportação dos produtos e serviços da economia criativa, ampliando o alcance internacional.
- Incentivar a sindicalização e formalização dos profissionais envolvidos no setor de moda, modelos e prestadores de serviços da economia criativa.
- Buscar parcerias com o sistema S para oferecer cursos e capacitações que atendam às necessidades de empreendedores criativos, considerando as especificidades do Simples Nacional.

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

- Estimular a colaboração estratégica dos órgãos públicos na criação de estruturas para eventos de difusão cultural e artística.
- Fomentar a criação de uma cooperativa composta por profissionais de diversas áreas criativas, capaz de atender uma variedade de demandas relacionadas a eventos, arte e cultura, especialmente voltadas para o turismo na rota.
- Apoiar coletivos que articulem criativos e o poder público, visando à gestão coletiva de nichos específicos.
- Incentivar a formação de associações e coletivos temáticos, como um coletivo dos brechós.
- Promover a criação de incubadoras voltadas para a moda criativa.

02 Qualifica + Criativa (Capacitação e Qualificação)

Os grupos deste eixo são:

02.01_ Capacitação dos profissionais criativos

- Promover o interesse dos empreendedores criativos em buscar mais capacitação, explorando estratégias motivacionais para aumentar a participação em cursos, como horários flexíveis e incentivos econômicos.
- Ampliar a oferta de cursos e oportunidades de capacitação focadas no Corredor Bioceânico.
- Criar cursos e programas interativos e eficientes, divulgando-os de forma abrangente.
- Oferecer oficinas de capacitação abrangendo todas as linguagens artísticas e artesanais.
- Disponibilizar cursos de capacitação online, tornando-os acessíveis para um público mais amplo.
- Desenvolver projetos de capacitação profissional voltados para a exportação.
- Incentivar a capacitação e valorização da economia local, identificando e promovendo os valores dos produtos produzidos em Mato Grosso do Sul.
- Oferecer cursos de gestão financeira, abordando temas como precificação e gestão de capital de giro.
- Proporcionar cursos de capacitação específicos para idosos.
- Qualificar profissionais em diferentes segmentos criativos por meio de formações específicas.
- Promover oficinas presenciais.
- Desenvolver programas e orientações sobre como participar de editais.
- Fornecer formação educacional para indivíduos.

02.02_ Instituições de formação

- Estabelecer parcerias com universidades locais para oferecer cursos de capacitação nas áreas criativas.
- Explorar a oferta de cursos disponíveis no Sistema S, tornando-os acessíveis aos empreendedores criativos.
- Promover cursos gratuitos em associações locais, permitindo que um público mais amplo tenha acesso à capacitação.
- Fortalecer a formação em arte e música na UFMS, criando oportunidades para que os estudantes desenvolvam suas habilidades criativas.
- Utilizar a estrutura do Hub SENAC para oferecer capacitação de alta qualidade a profissionais criativos.

- Reduzir custos e burocracias relacionados à qualificação profissional em diversos pontos da cidade.
- Promover o diálogo entre universidades e institutos federais para identificar oportunidades de capacitação e desenvolvimento criativo.

02.02_ Eventos de formação

- Melhorar a divulgação dos eventos de capacitação de forma clara e direta, utilizando canais de comunicação acessíveis, como sites, redes sociais, e-mails e materiais impressos, para que os interessados tenham conhecimento prévio das oportunidades de formação disponíveis.

03 Financia + Criativo (Fomento + Financiamento)

Os grupos deste eixo são:

03.01_ Financiamento

- Desenvolver programas de educação financeira voltados para criativos, capacitando-os a gerenciar melhor suas finanças pessoais e comerciais, facilitando, assim, o acesso ao crédito.
- Trabalhar em parceria com instituições financeiras para criar linhas de crédito especiais direcionadas à economia criativa, oferecendo taxas de juros acessíveis e prazos adequados.
- Desenvolver mecanismos que facilitem o acesso de criativos a fundos de investimento, conectando-os a investidores interessados em apoiar projetos criativos.
- Realizar treinamentos e workshops para ensinar aos criativos como buscar financiamento através de diferentes canais, como crowdfunding, investidores anjo e financiamento coletivo.
- Promover o investimento anjo na economia criativa, conectando investidores experientes com criativos que precisam de capital para seus projetos.
- Criar uma rede de profissionais financeiros que possam oferecer orientação e consultoria a criativos em questões de gestão financeira e busca de financiamento.
- Incentivar os criativos a diversificar suas fontes de financiamento, reduzindo a dependência de um único canal de recursos.
- Acompanhar de perto as flutuações econômicas e buscar medidas de estabilidade que possam proteger a economia criativa em momentos de crise.

03.02 - Sustentabilidade Financeira das atividades dos setores da Economia Criativa

- Promover a conscientização sobre a importância de valorizar e apoiar os criativos locais, destacando os benefícios de comprar produtos e serviços produzidos na região.
- Buscar parcerias com órgãos governamentais para implementar políticas de incentivo fiscal que ajudem os criativos a lidar com impostos de forma mais acessível e justa, possibilitando a dedução de impostos sobre produtos locais.
- Criar políticas de preferência para produtos e serviços locais em compras públicas, priorizando os criativos da região.
- Estimular a colaboração entre criativos locais para que eles possam enfrentar desafios comuns, como competição desleal de produtos de outras regiões.
- Investir em ações que fortaleçam a infraestrutura e a capacidade

dos criativos locais, incluindo o fornecimento de matéria-prima a preços acessíveis e a criação de redes de apoio.

- Promover estratégias de marketing que destaquem os produtos e serviços da economia criativa local, incentivando o consumo desses produtos.
- Pressionar o governo estadual, Sistema S e prefeituras a fornecer mais apoio financeiro e logístico à economia criativa, incluindo a implementação de programas de financiamento e parcerias.

03.03_ Facilitar acesso a recursos de investimento

- Criar um guia simples e acessível que explique claramente as diferentes fontes de financiamento disponíveis para a economia criativa, incluindo detalhes sobre como se candidatar e os critérios de elegibilidade.
- Oferecer workshops e treinamentos regulares para criativos, abordando tópicos como captação de recursos, elaboração de propostas e gestão financeira. Isso ajudará a aumentar o conhecimento sobre as linhas de crédito disponíveis e a preparar os criativos para acessar financiamento.
- Simplificar os procedimentos de candidatura a programas de financiamento, reduzindo a burocracia sempre que possível. Isso pode incluir a criação de formulários de candidatura online fáceis de preencher e a disponibilização de assistência para ajudar os criativos a navegar pelo processo.
- Criar uma associação ou rede de captação de recursos específica para a economia criativa, com o objetivo de compartilhar melhores práticas, fornecer orientação e estabelecer parcerias estratégicas para facilitar o acesso a financiamento.
- Incentivar os criativos a explorar uma variedade de fontes de financiamento, incluindo programas governamentais, investidores privados, crowdfunding e parcerias comerciais.
- Avaliar regularmente a eficácia das ações implementadas, coletar feedback dos criativos e fazer ajustes conforme necessário para garantir que o acesso ao financiamento seja contínuo e eficaz.

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

Os grupos deste eixo são:

04.01_ Promoção de ações comerciais

- Desenvolver um guia completo de eventos de economia criativa na região, incluindo datas, locais, informações de contato e detalhes sobre os expositores. Este guia deve ser amplamente divulgado para que o público saiba onde encontrar produtos criativos e culturais.
- Implementar critérios claros para a seleção de expositores em feiras e eventos. Isso ajudará a garantir a qualidade dos produtos apresentados e a promover a diversidade de talentos criativos na região.
- Oferecer suporte logístico e organizacional para a realização de feiras culturais e criativas. É vital incluir o fornecimento de infraestrutura básica, como tendas e mesas, e assistência na divulgação.
- Criar um aplicativo dedicado que liste todas as feiras e eventos de economia criativa na região, permitindo que os interessados localizem facilmente esses eventos, recebam atualizações e até façam compras online.
- Incentivar práticas sustentáveis nas feiras, como a proibição de produtos descartáveis, a promoção de embalagens ecológicas e a valorização de produtos locais e artesanais que estejam alinhados com princípios sustentáveis.
- Estimular a diversificação dos setores representados nas feiras, indo além do artesanato e incluindo moda, design, gastronomia, música e outras áreas da economia criativa.
- Estabelecer conselhos ou comitês dedicados a supervisionar e orientar o desenvolvimento das feiras criativas na região, garantindo a sua continuidade e qualidade.
- Organizar eventos de networking e rodadas de negócios que conectem os criativos aos compradores, investidores e potenciais parceiros, incentivando parcerias e oportunidades de crescimento.
- Investir em campanhas de marketing eficazes e na criação de um calendário unificado de eventos, garantindo uma divulgação ampla e eficaz das feiras e eventos de economia criativa.
- Estabelecer um ponto de apoio para os expositores de feiras, onde eles possam obter informações, assistência logística e suporte durante os eventos.
- Integrar as feiras e eventos de economia criativa às festas religiosas e culturais da região, atraindo um público diversificado e promovendo a cultura local.

- Promover a rotatividade de expositores em feiras nacionais, permitindo que mais criativos tenham a oportunidade de participar e expandir seus negócios.
- Garantir a continuidade de projetos de sucesso, como a Feira Mãos que Criam, e promover a diversificação de atividades e programação.
- Estimular a participação em encontros de negócios, feiras setoriais e seminários relacionados à economia criativa, criando oportunidades de *networking* e parcerias.

04.02_ Divulgação e Comunicação

- Desenvolver um site ou portal dedicado à economia criativa que concentre informações sobre eventos, artistas, empreendedores criativos e oportunidades na região. Isso servirá como uma plataforma centralizada para a divulgação de eventos e serviços.
- Estabelecer um canal de comunicação unificado que permita a coordenação eficaz entre os setores público e privado, garantindo uma divulgação mais ampla e eficiente dos eventos culturais locais.
- Oferecer programas de capacitação em comunicação para produtores culturais, artistas e empreendedores criativos, aprimorando suas habilidades linguísticas e de divulgação.
- Implementar campanhas de comunicação visual nos bairros, como cartazes, murais e banners, para promover eventos culturais locais e criar uma identidade visual unificada.
- Estabelecer parcerias com rádios, TVs e redes sociais locais para aumentar a visibilidade e a cobertura de eventos culturais.
- Aproveitar as redes sociais como ferramentas poderosas de divulgação e interação com o público, promovendo eventos, compartilhando conteúdo relevante e incentivando o engajamento.
- Criar aplicativos móveis que facilitem a busca e a divulgação de eventos culturais, bem como a oferta de cursos gratuitos na área da economia criativa.
- Fortalecer a capacidade de divulgação dos colegiados, ampliando suas ações de marketing e comunicação.
- Realizar campanhas de divulgação tanto nas mídias tradicionais quanto nas digitais, atingindo públicos variados.
- Estabelecer um canal de comunicação direta com artistas e empreendedores criativos, permitindo que eles compartilhem informações sobre seus eventos e projetos de forma eficaz.
- Desenvolver uma plataforma online na qual profissionais da economia criativa possam oferecer cursos gratuitos e divulgá-los para o público interessado.

- Realizar campanhas de conscientização sobre a importância da economia criativa e dos eventos culturais locais, incentivando o público a participar e apoiar essas iniciativas.

04.03_ Intercâmbio de Experiências, *Networking* e Concorrentes

- Organizar uma feira nacional anual em Campo Grande que seja um ponto de encontro para criativos locais e de outras regiões do Brasil. Isso permitirá a troca de experiências, exposição de produtos e o estabelecimento de parcerias comerciais.
- Incentivar a participação de empreendedores criativos locais em feiras internacionais de economia criativa, por meio de parcerias com órgãos de fomento e instituições governamentais que promovem a internacionalização de negócios locais.
- Criar um programa de intercâmbio cultural que permita a artistas, designers, artesãos e outros profissionais da economia criativa a oportunidade de vivenciar e compartilhar experiências em outros países, como o México. Isso enriquecerá sua bagagem cultural e promoverá a internacionalização de suas criações.
- Estabelecer parcerias com universidades e instituições de ensino para promover programas de intercâmbio acadêmico e cultural na área da economia criativa, permitindo que estudantes e profissionais locais tenham a oportunidade de aprender com experiências internacionais.
- Organizar eventos de networking que reúnam empreendedores criativos locais com profissionais de outras regiões e países. Esses encontros podem ser uma excelente oportunidade para troca de contatos, ideias e colaborações.
- Levar a cultura e a produção criativa local para eventos internacionais, como festivais e feiras. Isso não apenas promoverá a cultura regional, mas também abrirá portas para oportunidades de negócios no exterior.
- Criar uma plataforma online que facilite o intercâmbio de experiências, informações e contatos entre profissionais da economia criativa de diferentes regiões e países. Essa plataforma poderia incluir perfis de empreendedores criativos, oportunidades de colaboração e recursos educacionais.
- Buscar apoio e incentivos governamentais para programas de intercâmbio cultural e econômico, tornando essas oportunidades acessíveis a um número maior de profissionais da economia criativa.

04.04_ Logística e Matéria-Prima

- Desenvolver um sistema de canais de distribuição eficiente que permita que os produtos e serviços criativos produzidos na região cheguem aos municípios e aos grandes centros de forma ágil e econômica.
- Estabelecer locais de armazenamento e estoque estratégicos que facilitem a distribuição dos produtos criativos.
- Desenvolver uma plataforma online que conecte os produtores criativos da região aos compradores em municípios e grandes centros.
- Estabelecer parcerias com empresas de transporte que atuem na região para garantir opções de entrega eficientes e acessíveis.
- Buscar incentivos fiscais para empresas que atuem na distribuição de produtos criativos, o que pode reduzir os custos e tornar os produtos mais competitivos no mercado.
- Oferecer capacitação e treinamento em logística para empreendedores criativos, de modo a aprimorar suas habilidades na gestão de estoque, distribuição e logística reversa.
- Integrar a logística de distribuição com o sistema de transporte público da região, tornando mais acessível o deslocamento de pessoas e mercadorias.
- Se a região estiver próxima à Rota Bioceânica, explorar essa conexão internacional para expandir a distribuição de produtos criativos para mercados internacionais.
- Implementar um sistema de monitoramento e avaliação da logística de distribuição para identificar gargalos e oportunidades de melhoria contínua.
- Incentivar a formação de cooperativas de produtores criativos, que podem se unir para otimizar a logística de distribuição e ganhar escala.
- Desenvolver sistemas de logística reversa para lidar com devoluções e reciclagem de produtos criativos, promovendo práticas sustentáveis.

05 Inova + Criativo (Competitividade e Inovação)

Os grupos deste eixo são:

05.01_ Inovação para criativos

- Explorar ainda mais o Parque Tecnológico na região pode servir como um hub para empresas e empreendedores da economia criativa, oferecendo espaços e recursos para o desenvolvimento de tecnologias e inovações.
- A existência de uma Secretaria de Tecnologia e Inovação é um passo na direção certa. Esta entidade pode desempenhar um papel crucial na promoção da inovação e no apoio a empresas e empreendedores criativos.
- Promover a interação entre os setores de tecnologia e criatividade para impulsionar a inovação. Isso pode ser feito através de eventos, programas de incentivo e colaborações estratégicas.
- Incentivar a diversidade temática na inovação tecnológica é importante. Não se trata apenas de tecnologia da informação, mas também de tecnologias que podem beneficiar áreas como artes, design, moda e música.
- Garantir que empresas e empreendedores da economia criativa tenham acesso aos parques tecnológicos e aos recursos disponíveis para estimular a inovação.
- Investir em digitalização e modernização de processos pode facilitar a vida dos empreendedores criativos, tornando mais fácil o acesso a recursos e informações.
- Fomentar a criação de um ecossistema de inovação na cidade de Campo Grande, em que empresas, instituições de pesquisa, universidades e empreendedores possam colaborar e inovar juntos.

05.02_ Selos de procedência e Qualidade

- Criar uma marca específica para a economia criativa do estado.
- Proteção de patentes para preservar a identidade cultural dos produtos da economia criativa.
- As entidades do Sistema S, como o SESC, o SEBRAE e o SESI desempenham um papel importante no apoio à propriedade cultural e à autenticidade dos produtos.
- Para produtos indígenas, a criação de um sistema que utiliza tecnologia, como códigos QR, para verificar a autenticidade.
- Simplificar os processos de obtenção de selos de autenticidade é essencial para incentivar os empreendedores a aderirem a esses programas.

05.03_ Design de novos produtos

- Oferecer programas de capacitação em design para os criativos locais para melhorar a estética e a funcionalidade de seus produtos.
- Estimular a inovação em design, incentivando colaboração entre designers e empreendedores criativos, para promover o design centrado no usuário e atender às necessidades do mercado.
- Promover produtos que usem esses recursos de forma responsável e sustentável. Certificações ecológicas podem ajudar a atrair consumidores preocupados com o meio ambiente.
- Incorporar elementos da cultura local e da natureza nos produtos, tornando-os únicos e destacando o valor da região.
- Realizar pesquisas de mercado para identificar tendências e demandas específicas que possam ser atendidas com base nas riquezas naturais da região.
- Incentivar a redução do desperdício de recursos naturais na produção, por meio da adoção de práticas sustentáveis e do reaproveitamento de materiais.
- Criar campanhas de marketing e promoção que destaquem a qualidade e o valor dos produtos locais. Isso pode ajudar a superar a percepção de “produtos pobres” e atrair um público mais amplo.
- Estabelecer uma rede de apoio que conecte designers, produtores, instituições de ensino e órgãos governamentais para impulsionar a inovação na apresentação de produtos.

05.04_ Presença Digital

- Criar uma plataforma de comércio eletrônico fácil de usar.
- Oferecer suporte técnico e treinamento.
- Contratar especialistas para desenvolver estratégias de marketing online.
- Estabelecer presença ativa nas redes sociais.
- Utilizar publicidade online segmentada.
- Criar aplicativos específicos para diferentes setores criativos.
- Oferecer aplicativos gratuitos ou acessíveis.
- Criar um site ou aplicativo central com informações sobre criativos e eventos locais.
- Promover a plataforma para a comunidade criativa e consumidores.
- Oferecer programas de treinamento em marketing digital e vendas online.
- Disponibilizar recursos educacionais gratuitos.
- Identificar projetos criativos para crowdfunding.
- Orientar criativos na criação de campanhas eficazes.

- Organizar workshops sobre direitos autorais e propriedade intelectual.
- Disponibilizar recursos educacionais.
- Criar perfis de vendedor em plataformas de comércio online relevantes.
- Estabelecer parcerias com especialistas em marketing digital, desenvolvedores e designers.
- Realizar consultas regulares.
- Estabelecer métricas de sucesso.
- Monitorar o desempenho e ajustar estratégias conforme necessário.
- Promover o uso de QR codes para autenticar produtos indígenas e artesanais.
- Criar aplicativos e sites dedicados à economia criativa.
- Fomentar uma presença ativa em redes sociais, compartilhando conteúdo relevante e interagindo com seguidores.
- Utilizar plataformas de crowdfunding para financiar projetos criativos.
- Colaborar com empresas e instituições para promover produtos e eventos online.
- Monitorar continuamente o desempenho das ações e coletar feedback para ajustes.
- Criar uma identidade visual para destacar a economia criativa da região.

05.05_ Identidade e diversidade

- Realizar eventos e programas que destaquem a cultura e o artesanato dos imigrantes, promovendo a integração e o intercâmbio cultural.
- Organizar eventos que destaquem a culinária pantaneira e outras tradições gastronômicas locais.
- Desenvolver programas educativos e turísticos que permitam às pessoas explorar e aprender sobre a natureza e a cultura locais.
- Oferecer suporte e recursos para pequenos produtores e artesãos locais, incentivando a produção sustentável.
- Promover eventos que celebrem a diversidade cultural, a fauna e a herança indígena, compartilhando essas riquezas com visitantes e moradores locais.
- Incentivar a produção de filmes, documentários e outros conteúdos que destaquem a cultura, a natureza e as histórias locais.
- Apoiar iniciativas de preservação do patrimônio material e dos biomas locais.
- Investir em programas de promoção cultural e turismo que atraiam visitantes interessados na cultura, natureza e história locais.

06 Criativo Legal (Marcos Legais e Normativas)

Os grupos deste eixo são:

06.01_ Parte jurídica voltada ao setor na Economia Criativa

- Promover parcerias com entidades como o SEBRAE, SESC e outras organizações governamentais e não-governamentais que possam fornecer apoio técnico, recursos financeiros e capacitação para os empreendedores criativos da região.
- Criar programas conjuntos com essas entidades para capacitar os empreendedores criativos, fornecer consultoria em gestão, promover feiras e eventos culturais e facilitar o acesso a financiamentos.
- Estimular a colaboração entre os diferentes atores do ecossistema da economia criativa, como artistas, designers, artesãos, instituições de ensino e empresas, por meio de parcerias que promovam a inovação e o desenvolvimento de produtos e serviços criativos.
- Trabalhar em conjunto com essas entidades para facilitar a legalização e formalização dos empreendedores criativos, oferecendo informações e assistência para cumprir os requisitos legais.
- Estabelecer canais de comunicação eficazes para divulgar as oportunidades oferecidas por essas entidades, como programas de capacitação, editais de financiamento e eventos culturais.
- Trabalhar junto com essas instituições na promoção de políticas públicas que beneficiem a economia criativa, incluindo a defesa de leis e regulamentos que incentivem o setor.
- Implementar sistemas de avaliação e acompanhamento das parcerias para garantir que estejam atingindo seus objetivos e que os recursos sejam utilizados de maneira eficaz.
- Criar acordos de cooperação específicos que definam os papéis e responsabilidades de todas as partes envolvidas nas parcerias, garantindo transparência e alinhamento de objetivos.
- Incentivar práticas sustentáveis nas parcerias, como o uso responsável de recursos naturais, a promoção da diversidade cultural e a inclusão social.
- Envolver ativamente a comunidade local nas parcerias, ouvindo suas necessidades e promovendo a participação ativa dos cidadãos no desenvolvimento da economia criativa.
- Buscar apoio financeiro por meio de parcerias com entidades que possam fornecer recursos para projetos e iniciativas criativas na região.

06.02_ Leis Específicas

- Propor a criação de uma lei de incentivo estadual específica para a economia criativa que ofereça benefícios fiscais e apoio financeiro para empresas e empreendedores criativos com fins lucrativos. Essa lei pode incluir a isenção de impostos para atividades relacionadas à economia criativa e à cultura.
- Desenvolver uma lei específica para o setor audiovisual, oferecendo incentivos fiscais para produções cinematográficas, séries, documentários e outras formas de conteúdo.
- Implementar uma lei que promova a reciclagem e a economia circular na região, podendo incluir incentivos para empresas que adotem práticas sustentáveis e de reaproveitamento, bem como a criação de políticas de descarte responsável.
- Trabalhar na atualização da lei de licitações para torná-la mais adequada à contratação de serviços relacionados à economia criativa.
- Criar uma lei que apoie empreendedores criativos com fins lucrativos, oferecendo incentivos fiscais e financeiros para o desenvolvimento de negócios na área da economia criativa.
- Estabelecer um decreto ou lei que promova a criação de uma Film Commission, uma entidade responsável por atrair produções cinematográficas para a região, fornecendo apoio logístico e administrativo.
- Trabalhar na atualização das leis de licitação e de incentivo fiscal para torná-las mais alinhadas com as necessidades e características da economia criativa local.
- Propor a criação de uma lei que promova o fomento continuado da produção cultural e criativa na região, garantindo recursos e apoio para projetos de longo prazo.

06.03_ Políticas públicas e ações do Setor Público

- Promover a comunicação e coordenação eficazes entre os órgãos responsáveis pela economia criativa, garantindo que as informações sejam unificadas e compartilhadas entre todas as partes interessadas.
- Investir em infraestrutura e logística para melhorar o transporte de produtos criativos e matéria-prima na região. Isso inclui a melhoria das rodovias e a promoção de transporte aéreo eficiente.
- Criar políticas de incentivo fiscal que ajudem a atrair grandes empresas para investir na economia criativa local, fornecendo benefícios fiscais para investidores.
- Desenvolver editais de fomento à cultura e à economia criativa com valores e formatos de apresentação atualizados e mais acessíveis, aumentando a frequência de lançamento desses editais.

- Garantir a continuidade dos programas de incentivo independentemente das mudanças de gestão política, a fim de criar um ambiente de negócios mais estável e previsível.
- Investir no fortalecimento das incubadoras culturais e criativas, que podem servir como espaços de apoio e desenvolvimento para empreendedores da área.
- Promover políticas públicas que incentivem a sustentabilidade na economia criativa, incluindo a valorização de práticas sustentáveis e produtos ecológicos.
- Realizar campanhas de conscientização e educação sobre temas como desmatamento, sustentabilidade e consumo de produtos locais, incentivando práticas mais sustentáveis e éticas.
- Fortalecer a integração entre a região e a capital, criando oportunidades para a difusão da produção criativa e facilitando o acesso a mercados maiores.
- Oferecer incentivos para que grupos diversos, como indígenas e jovens, possam participar ativamente da economia criativa e compartilhar suas culturas e habilidades.
- Setorizar os investimentos e distribuição de verbas de acordo com as necessidades específicas de cada segmento da economia criativa.
- Atualizar os valores dos editais e programas de incentivo cultural de forma a refletir as necessidades e custos atuais dos projetos criativos.
- Incentivar a formalização dos empreendimentos criativos e fornecer apoio em marketing e uso de mídias sociais para promover seus produtos e serviços.
- Organizar rodadas de negócios para conectar produtores criativos com potenciais compradores, promovendo assim a distribuição de renda na região.
- Estabelecer um ambiente que valorize a cultura local e promova o sentimento de pertencimento, o que pode atrair mais investimentos locais e turismo.
- Explorar outras áreas do mercado criativo além das tradicionais, identificando novas oportunidades de crescimento.
- Realizar pesquisas e coletar dados sobre a economia criativa na região para embasar políticas públicas mais eficazes.
- Promover parcerias público-privadas para investir em projetos de desenvolvimento criativo e cultural.

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

Os grupos deste eixo são:

07.01_ Promover uma rede de profissionais criativos

- Desenvolver uma plataforma online que unifique informações sobre os diversos setores da economia criativa no estado, incluindo artistas, artesãos, empreendedores e eventos culturais, proporcionando uma visão geral acessível a todos os interessados.
- Incentivar um mapeamento colaborativo consistente em uma plataforma na qual os próprios criativos e empreendedores possam inserir informações sobre seus projetos e negócios, mantendo os dados atualizados.
- Integrar a plataforma em várias mídias e canais, como site, aplicativo móvel e redes sociais. Isso garantirá que as informações sejam acessíveis a todos, independentemente do dispositivo utilizado.
- Realizar campanhas de divulgação para sensibilizar os profissionais da economia criativa sobre a importância de aderir à plataforma e manter suas informações atualizadas.
- Oferecer treinamento e suporte técnico para aqueles que desejam fazer parte da plataforma, garantindo que todos saibam como usá-la efetivamente.
- Estabelecer um canal de comunicação para receber feedback dos usuários e realizar melhorias contínuas na plataforma, tornando-a cada vez mais eficaz e útil.
- Integrar recursos adicionais, como calendários de eventos, oportunidades de financiamento e oportunidades de capacitação, para criar uma plataforma completa de apoio à economia criativa.

07.02_ Cidades, Territórios e *Clusters*

- Estabelecer um espaço cultural permanente para abrigar artistas e empreendedores da economia criativa, transformando-o em um ponto turístico e cultural em Mato Grosso do Sul.
- Realizar projetos de revitalização em parques públicos integrando elementos da economia criativa, como esculturas, instalações artísticas e feiras de produtos locais.
- Implementar espaços e horários dedicados à comercialização de produtos da economia criativa, incluindo artesanato, artes visuais, moda e gastronomia local.
- Promover a diversidade étnica e cultural por meio de eventos, exposições e festivais que destaquem as tradições indígenas, afro-brasileiras e outras culturas presentes no estado.
- Criar oportunidades para artesãos indígenas exibirem e venderem seus produtos em feiras e eventos locais, fortalecendo assim a produção cultural dessas comunidades.

- Investir na formação e capacitação de mão de obra qualificada em áreas como fotografia, design, produção audiovisual, games e música, criando profissionais aptos a atender às demandas da economia criativa.
- Estimular a produção de matéria-prima sustentável e o uso de materiais reciclados ou reaproveitados na criação de produtos criativos.
- Fortalecer a integração entre diferentes regiões do estado, reconhecendo e valorizando as culturas locais e as fronteiras culturais, como as influências latino-americanas.
- Estabelecer políticas de apoio e produção de filmes e conteúdo audiovisual no Mato Grosso do Sul, aproveitando as condições climáticas favoráveis para filmagens.
- Promover festivais e eventos musicais que destaquem a diversidade de gêneros musicais presentes no estado, estimulando o potencial criativo dos artistas locais.
- Criar um programa de registro e apoio aos artesãos locais, fornecendo a eles uma "Carteira do Artesão" que confira benefícios e reconhecimento.
- Incentivar a produção de matérias-primas sustentáveis, como madeira certificada e outros recursos naturais, promovendo a conservação ambiental.
- Estabelecer uma rede de espaços culturais que possibilite a realização de eventos, exposições e apresentações culturais em todo o estado.

07.03_ Ambiente sustentável, forte e próspero

- Estabelecer programas de incentivo ao plantio de árvores nativas, fornecendo recursos e assistência técnica aos produtores locais.
- Implementar campanhas de conscientização ambiental, direcionadas tanto à população local quanto aos visitantes, destacando a importância da preservação do meio ambiente e dos recursos naturais.
- Desenvolver estratégias e parcerias para prevenir e combater queimadas, protegendo os recursos naturais e minimizando os impactos na matéria-prima utilizada pela economia criativa.
- Implementar políticas de apoio e proteção aos povos indígenas locais, reconhecendo e respeitando seus direitos territoriais e culturais, garantindo a preservação de conhecimentos tradicionais e a biodiversidade.
- Estabelecer diálogo com o setor do agronegócio para promover práticas sustentáveis, reduzindo os impactos ambientais e incentivando a adoção de tecnologias mais limpas.
- Criar incentivos fiscais para empresas e produtores que adotem práticas sustentáveis em suas atividades, como o uso de energia limpa e a redução de emissões de carbono.

- Implementar programas de reciclagem de materiais, especialmente aqueles utilizados na economia criativa, como papel, vidro e plástico, reduzindo o impacto ambiental.
- Investir na reativação e manutenção do Horto Florestal, transformando-o em um centro de pesquisa e produção de mudas de espécies nativas, contribuindo para a restauração de áreas degradadas.
- Estabelecer regulamentações claras para o uso de recursos naturais, garantindo a sustentabilidade da extração de matéria-prima e promovendo a responsabilidade ambiental.
- Implementar sistemas de monitoramento ambiental que permitam acompanhar de perto a saúde dos ecossistemas locais, detectar ameaças precocemente e tomar medidas adequadas.
- Incentivar práticas agrícolas sustentáveis que respeitem o meio ambiente, como a agricultura orgânica e o uso de técnicas de conservação do solo.
- Estabelecer parcerias com organizações de conservação ambiental para proteger áreas naturais, promover o turismo ecológico e garantir a manutenção de habitats naturais.
- Incluir a educação ambiental como parte do currículo escolar, conscientizando desde cedo a população sobre a importância da preservação ambiental.
- Fortalecer e atualizar a legislação ambiental do estado, assegurando que haja sanções rigorosas para aqueles que desrespeitam as leis de proteção ambiental.

07.04_ Turismo

- Desenvolver programas de turismo criativo que destaquem a cultura, arte e criatividade da região, proporcionando experiências únicas para os visitantes.
- Criar roteiros turísticos diversificados que explorem tanto as belezas naturais quanto a cultura local, incluindo locações naturais atrativas para produções audiovisuais.
- Oferecer treinamento e certificação para guias turísticos locais, garantindo um serviço de alta qualidade e conhecimento sobre a região.
- Aumentar a disponibilidade de ônibus e meios de transporte dedicados ao turismo em Campo Grande, facilitando o deslocamento dos visitantes.
- Estabelecer parcerias com organizações não governamentais (ONGs) envolvidas em preservação ambiental e educação para promover o turismo sustentável e educativo.
- Desenvolver city tours e roteiros turísticos criativos que destaquem a riqueza cultural e artística da região, oferecendo experiências autênticas aos visitantes.
- Estimular a inovação no setor de turismo, incorporando tecnologias

como aplicativos e realidade aumentada para enriquecer a experiência dos turistas.

- Promover a educação turística entre a população local, incentivando o acolhimento e a hospitalidade aos visitantes.
- Garantir que os espaços culturais e criativos sejam acessíveis a todos, incluindo opções gratuitas para visitação.
- Investir em estratégias de marketing para promover o turismo regional, destacando a cultura, arte e belezas naturais da região.
- Criar uma plataforma digital que forneça informações atualizadas sobre atrações turísticas, eventos culturais e opções de lazer no Mato Grosso do Sul.
- Incentivar o turismo de base comunitária, envolvendo as comunidades locais na oferta de experiências autênticas aos visitantes.
- Promover o turismo em diferentes municípios do estado, não apenas em Campo Grande, para distribuir os benefícios econômicos de forma mais equitativa.
- Investir na infraestrutura turística, incluindo melhorias em estradas, sinalização turística e instalações de apoio.

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

Os grupos deste eixo são:

08.01_ Conscientização e Qualificação

- Reforçar as políticas de preservação do Pantanal, envolvendo a comunidade local, ONGs e órgãos ambientais para proteger essa região única em biodiversidade.
- Desenvolver programas educacionais e cursos de formação específicos para profissionais locais, preparando-os para atender às demandas da Rota Bioceânica e de outras atividades relacionadas.
- Facilitar o intercâmbio de conhecimento entre profissionais locais e estrangeiros, garantindo que a experiência internacional beneficie a economia local sem deslocar os profissionais locais.
- Estabelecer regulamentações e licitações que garantam a equidade no acesso a oportunidades de trabalho na Rota Bioceânica, evitando a predominância de profissionais de fora da região.
- Investir em sinalização eficiente ao longo da Rota Bioceânica para orientar os viajantes e promover o turismo regional.
- Criar estratégias para incentivar o turismo nas áreas próximas à Rota Bioceânica, oferecendo atrações e serviços que valorizem a cultura e a natureza locais.
- Estabelecer parcerias entre o setor público e empresas privadas para o desenvolvimento sustentável da Rota Bioceânica, com benefícios econômicos e ambientais para a região.
- Estimular o uso de recursos naturais e culturais locais na oferta de serviços ao longo da Rota Bioceânica, promovendo a economia local.
- Promover a identidade regional, valorizando a cultura e os produtos locais como parte integrante da Rota Bioceânica.
- Envolver ativamente as comunidades locais na gestão da Rota Bioceânica, garantindo que ela beneficie a população local.
- Investir em infraestrutura de transporte e logística que facilite o acesso à Rota Bioceânica e ao Pantanal, tornando a região mais atrativa para negócios e turismo.
- Implementar sistemas de monitoramento ambiental ao longo da Rota Bioceânica para garantir a preservação do ecossistema do Pantanal.

08.02_ Turismo

- Estabelecer uma cooperativa de profissionais criativos com expertise em diversas áreas para atender às demandas de eventos, arte e cultura voltadas para o turismo na Rota Bioceânica.
- Desenvolver e promover o turismo de observação de pássaros ao longo da Rota Bioceânica, destacando o potencial da região para atrair observadores de aves.
- Oferecer incentivos públicos para empreendimentos turísticos

que gerem renda, promovam feiras culturais e explorem a cultura local, aproveitando a Rota Bioceânica como uma oportunidade para atrair turistas.

- Desenvolver roteiros turísticos temáticos que explorem as atividades próximas ao Pantanal, como turismo de contemplação e atividades fotográficas.
- Integrar a economia criativa à cadeia do turismo, promovendo produtos e serviços locais, como artesanato, gastronomia, música e arte fotográfica.
- Implementar um programa que introduza produtos da economia criativa no setor turístico, destacando o Pantanal e a Rota Bioceânica como destinos atraentes para turistas.
- Identificar e desenvolver espaços turísticos, como o entorno do Aquário do Pantanal e áreas próximas à Afonso Pena, para atrair turistas e promover a cultura local.
- Estabelecer parcerias entre o setor público e empresas privadas para o desenvolvimento de infraestrutura turística ao longo da Rota Bioceânica e nas proximidades do Pantanal.
- Promover o Pantanal como um destino de destaque, ressaltando suas atrações naturais e oportunidades para turismo ecológico.
- Diversificar as atrações turísticas ao longo da Rota Bioceânica, incluindo atividades como turismo de vinhos em Camisão e experiências culturais únicas.
- Garantir que o turismo beneficie a economia local, promovendo oportunidades de emprego e estimulando o comércio de produtos regionais.
- Oferecer programas de qualificação profissional para preparar os trabalhadores locais para atender às necessidades do setor turístico.

08.03_ Comércio de bens criativos

- Implementar o selo “Made in Pantanal” para identificar produtos locais de alta qualidade, destacando a procedência e a cultura regional.
- Buscar a obtenção da Indicação Geográfica (IG) para produtos típicos do Pantanal, como artesanato, alimentos e outros produtos culturais.
- Promover o Pantanal como uma marca e um símbolo de qualidade para atrair a atenção de consumidores e grandes investidores.
- Criar um selo específico para os produtos artesanais do Pantanal, certificando a autenticidade e a qualidade do artesanato local.
- Oferecer programas de qualificação profissional para os artesãos e produtores locais, melhorando suas habilidades e a qualidade de seus produtos.
- Identificar oportunidades para fornecedores locais ao longo da Rota Bioceânica, incentivando a produção e o abastecimento regional.

- Utilizar a implantação da Rota Bioceânica como uma oportunidade para atrair o interesse de grandes investidores em produtos locais e criativos, aumentando o potencial de negócios na região.

08.04_ Preservação, Meio Ambiente e Biodiversidade

- Desenvolver e promover cursos e oportunidades de capacitação focados na preservação ambiental específica para as áreas ao longo do Corredor Bioceânico.
- Atrair investimentos externos para projetos de preservação ambiental ao longo da Rota Bioceânica, incentivando práticas sustentáveis e conservação da biodiversidade.

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

"Viva o local"

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

Promover uma "reeducação" da comunidade local sobre o valor dos produtos e da cultura do nosso Estado. Esta campanha visa criar memórias afetivas vinculadas a experiências únicas de lazer oferecidas pela região, encantando o público por meio de frases impactantes, contação de histórias, trechos e exposições (artesanato, foto, vídeo). Dessa forma, pretende-se fortalecer a economia criativa local, gerar impacto financeiro positivo e aumentar a visibilidade do Estado. A ênfase na "reeducação" está em demonstrar o real valor que cada produto tem para o público.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Espaço Criativo da Terra Morena

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

Criação de um espaço cultural municipal que valorize os produtos criativos locais, com foco na economia circular e sem exclusão da identidade regional/cultural. Este centro pode ter uma presença fixa em locais como aquário, rodoviária, praças, aeroporto e bairros, além de itinerância em eventos, locais culturais, museus e universidades.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Centro de Qualificação da Economia Criativa

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

Propõe-se estabelecer uma Associação de Empreendedores da Economia Criativa em Mato Grosso do Sul, visando facilitar a organização de agentes atuantes em diversas expressões criativas. A associação ficará responsável pela administração do Centro de Qualificação da Economia Criativa, promovendo cursos e mantendo uma incubadora para estimular o desenvolvimento e inovação na área.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Qualificação de excelência

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

Desenvolver cursos especializados na área financeira para captação de recursos, promover rodadas de negócios entre agentes criativos e investidores e simplificar o processo de obtenção de recursos, selos e locações de empresas, destacando o uso de matérias-primas sustentáveis. Além disso, serão oferecidos cursos específicos para a formação em todos os segmentos culturais.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Incentivo tributário

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

Realização de um cadastro verificado para produtores culturais e artesãos em colaboração com o governo, visando à redução da carga tributária na aquisição de insumos e na comercialização de produtos. Além disso, a iniciativa inclui a criação de editais exemplificados, com comunicação mais clara, para facilitar a compreensão das formas de obtenção de recursos. Esses editais serão promovidos de maneira mais frequente, com verbas distribuídas de forma diversificada, não se limitando a segmentos específicos.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Produtos que valorizem a identidade Cultural MS.

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

Incorporação de elementos visuais representativos da cultura sul-mato-grossense em produtos artesanais. Isso abrange imagens

ou ícones que reflitam a cultura indígena, a fauna, a flora, a herança quilombola, a arquitetura e diversos setores, incluindo a presença de imigrantes paraguaios, japoneses, portugueses, italianos, libaneses, entre outros.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Tatu's

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

Tatu's toca seu coração!

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Iniciativa "Moeda Unificada"

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

Solução para a alta carga tributária sobre a matéria-prima, visando à isenção fiscal para o setor da economia criativa.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Projeto "Pantanal: Diversidade e Inovação"

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

A proposta é transformar Campo Grande de um destino de turismo de passagem para um hub de negócios, melhorando significativamente a infraestrutura local. A ideia é que eventos de negócios se integrem harmoniosamente à economia criativa.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Observatório Criativo (Aplicativo)

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

Observatório (aplicativo - por exemplo, OBISFRON), que englobará todas as expressões criativas de Mato Grosso do Sul, abrangendo tanto o centro quanto as cidades periféricas e fronteiriças. Esse observatório servirá como uma plataforma para pesquisa, análises, redes (agrupamentos e conexões), verificação de autenticidade (selo) e um banco de dados abrangendo serviços, produtos e fornecedores (e-commerce).

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Observatório HUB + Criativo

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

Criação de um laboratório/oficina de capacitação periódica voltado para empreendedores e atores da economia criativa. Esse espaço abordará temas como patentes, regulamentação e organização fiscal, identidade visual, distribuição e networking contínuo, além de promover encontros, seminários, congressos e premiações.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Portal Cultural (Site e Aplicativo)

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

Funcionalidades:

- Cadastro, Portfólio e Mapeamento de Produtores Culturais.
- Calendário de Ações e Programas Culturais.
- Informações sobre Incentivos Fiscais, Editais e Financiamentos.
- Espaço dedicado a Patrocinadores e Financiadores.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Centro Cultural Criativo de Mato Grosso do Sul (CCCMS)

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

Propõe-se a criação de um espaço físico abrangente, incluindo salas para produtores de diversas áreas, oficinas, área de exposição e shows, teatro, além de um galpão com espaços destinados a expositores.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Campo Grande Conectado

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

Aplicativo de fácil utilização, complementado por folhetos mensais e cartazes distribuídos em hotéis, restaurantes, escolas, fachadas e terminais de ônibus, incluindo o aeroporto. A divulgação será reforçada por influenciadores de diversas áreas, como cultura, gastronomia e música, em parceria com a plataforma Orcali. Além disso, será incorporada a opção de visualização em inglês e espanhol, visando atrair turistas internacionais.

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 recondicionados 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 Centro - Campo Grande | 2030

Fecomércio MS · Sesc — Sistema Comércio

SEBRAE

Sistema FIEMS | SESI

EconomiaCRIATIVA — Superintendência de Economia Criativa

SETESCC — Secretaria de Estado de Turismo, Esporte, Cultura e Cidadania

Governo de Mato Grosso do Sul