

PLANO REGIONAL DE DESENVOLVIMENTO DA ECONOMIA CRIATIVA

Região Oeste Fronteira - Corumbá | 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 CORUMBÁ

Marcelo lunes

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

Marcelle Saboya

EQUIPE COLETIVO CENTOPEIA

Nivia Barbosa

Paula Del Bianco

Iara Daniel Daniel

REVISÃO

Pilar Rocha Lima



Ficha Técnica | Participantes

Virgínia Justinian Paz

Mercedes Isabel Cornejo CF

Edileuza Medeiros de Jesus

Jerlife Mendes da Silva

Maria Eduarda da N.
de Oliveira

Adriana Suzan Silva Costa

Rayanne Giordano Evangelista

Larina Ferreira Marcus Costa

Vilma A.F. Gomes

Maiara Laís Lopes

André Luís Moraes dos Santos

Roberta Sudario da Silva

Voya Fameró Hódís

Sandro C. Ameff

Jagifais Filho

Suzianny S. M. Eveling

Wella Osório Silva

Cláudia R. G. Lemos

Réverton B. de Arruda

Maria Virginia L. de Conceição

Alaíme Gabriel Da Silva Vernochi

Leonor R.B. Pereira

Cloande Ouclarh

Marcos B. Alcação

Judith M. A. Pereira

Solange Molina de S. Araújo

Ligia Amorim Rizzo

Wareli Manomo A. Cl.

Josyel Assis Medina da Silva

Maria Angélica de Jesus Timótes
Amorim

Juliana Lopes Mendes

Luiz Marco N. Taden

Valdineia R. S. Ferrreira

Jessica Coimbra Coelho

Yasmin Moraes Yrnum

Maria Frassier Medina Gonzales

Soraia da S. Moraes

Victor Raphael de Almeida

Adjsurs do Espírito Santo

Marcelle de Sabapa Ravanelli

Thielle Peçanha Menacho

Larissa R. Suosoda

Luziangela da Silva Borges

Elaize Teixeira Barreto de Freitas

Anne Maorie Luquezi Saldanha

Diego Pereira Carvalho



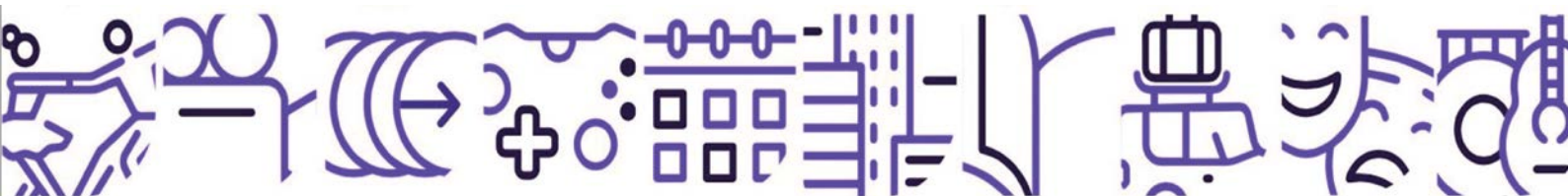
Ficha Técnica | Participantes

Luana Cardoso Rodrigues

“

*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 FRONTEIRA OESTE/CORUMBÁ

DESENHOS DE FUTURO PARA REGIONAL FRONTEIRA OESTE/CORUMBÁ

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 Corumbá 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 31 de agosto de 2023, aconteceu o 1º Encontro Regional de Economia Criativa, em Corumbá. Este evento contou com o apoio da Prefeitura Municipal de Corumbá e foi realizado no Centro de Convenções do Pantanal – Miguel Gomez, localizado no Porto Geral do município parceiro.

A abertura do evento aconteceu com uma apresentação de dança do Moinho Cultural Sul-Americano, seguido de uma fala de Márcia Rolon, diretora-executiva desta Instituição e atual presidente do Conselho de Política Cultura de Corumbá. Ela pontuou a importância das ONGs enquanto fomentadores da Economia Criativa, apresentando, inclusive, o dado de que 67% dos colaboradores do Moinho Cultural são formados pela instituição.

Dentre as autoridades presentes estavam secretários, diretores-presidentes de Fundações e alguns vereadores, tanto de Corumbá quanto de Ladário.

Na composição da mesa tivemos, primeiramente, a fala de Keyla Pinto, representante do Sesc/MS, que destacou os valores e missão da empresa, que são o bem-estar e a promoção social. Anunciou, também, que, até 2026, o Sesc estará presente em todas as cidades do Mato Grosso do Sul com mais de 10.000 pessoas, ressaltando a importância da atuação em rede, principalmente para os pequenos negócios e a Economia Criativa.

Isabela Montello, representante do SEBRAE/MS, alertou sobre a importância do retorno da unidade do SEBRAE, dizendo: “Corumbá é território criativo. Corumbá e Ladário respiram criatividade e cultura”. Além disso, enfatizou que as portas da nova unidade estão abertas para atuar com os pares para fortalecer a Economia Criativa da região.

O prefeito de Corumbá, Marcelo lunes, ressaltou a importância da pluralidade econômica e cultural desta localidade, e também de Ladário, e destacou a potência da geração de renda e empregabilidade da Economia Criativa, além de ressaltar o evento como um marco histórico na história recente do Estado.



Decio Coutinho, representante da SETESCC, agradeceu aos apoiadores e ressaltou o ineditismo na construção da Lei de Economia Criativa, que é pioneira dentro do território nacional. Fez, então, a apresentação institucional do evento, expondo a Identidade Visual do MS Criativo, seguida de um vídeo da reunião do dia 02 de setembro, realizada na unidade do SEBRAE em Corumbá. Esta reunião foi o pontapé inicial para a construção do Plano Estratégico da Economia Criativa 2030. Em seguida, narrou, 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, Co-workings 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, foi destacada a Economia Criativa como o 3º maior mercado gerador de renda. Ponderou, por fim, sobre 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

Keyla Brito – Sesc/MS: pontuou sobre a atividade curatorial do Sesc e suas múltiplas possibilidades de atuação/contratação, tanto de artistas como de oficinas formativas que visem à qualificação do trabalho artístico no estado. Em sua fala, não deixou de ressaltar a importância da presença dos povos originários e dos imigrantes neste território.

Isabela Montello – SEBRAE/MS: falou da importância da participação e da representatividade cultural desta região, declarando que o “Mato Grosso do Sul é solo fértil para a Economia Criativa”. Ressaltou, ainda, a singularidade da identidade pantaneira como fundamental nessa construção. Explicou sobre a missão do SEBRAE em se preocupar com a união do Planejamento + Gestão + Mercado, e comentou sobre a Plataforma MADE IN PANTANAL como forma de “Fazer ecoar o sotaque pantaneiro”.

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



José Gilberto Garcia Rozisca – Representante Municipal: destacou a importância de nos olharmos para melhor nos conhecermos, bem como a relevância de “Pensar nas pedras que moldam essa cidade”. A partir disso, destacou as múltiplas possibilidades de resgates culturais e atuações de mercado envolvendo a História e os Patrimônios Materiais e Imateriais de Corumbá para a construção de uma Economia Criativa sólida, plural e diversificada.

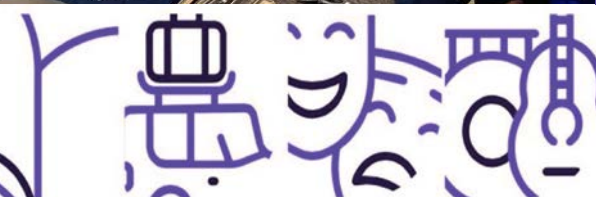
Ao final, os consultores do Coletivo Centopéia, Alexandre Andrade e Sabrina Del Bianco, apresentaram as propostas de trabalho do dia e conduziram as atividades a partir de então.

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 Corumbá 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)

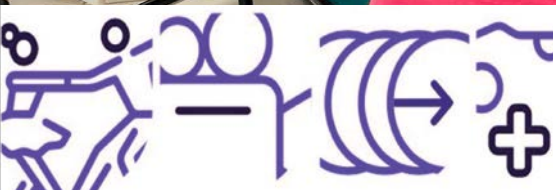
Eixo que visa promover ações, eventos e feiras com o objetivo de divulgar produtos e serviços, bem como o intercâmbio de experiências, networking e também marcas autorais coletivas.

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.

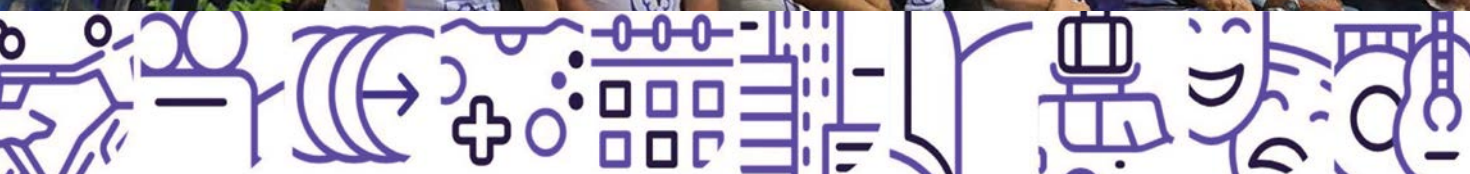


07 Ambiente + Criativo (Políticas, Ecossistemas e Ambiente Favorável)

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/CORUMBÁ

AÇÕES ESTRATÉGICAS POR EIXO

01 Gestão + Criativo (gestão, pesquisa e monitoramento)

Os grupos deste eixo são:

01.01 - Gestão, Pesquisa e Monitoramento

- Identificar líderes emergentes nas áreas de Economia Criativa.
- Desenvolver programas de capacitação para fortalecer habilidades de liderança.
- Implementar um sistema de mentoria para novos líderes.
- Estabelecer programas para envolver jovens talentos na gestão.
- Facilitar a transição de conhecimentos entre gerações.
- Incentivar a participação de jovens em conselhos e órgãos decisórios.
- Advogar pela co-oficialização da língua espanhola no contexto regional.
- Desenvolver programas educacionais bilíngues.
- Fomentar o intercâmbio cultural e linguístico.
- Implementar programas educacionais que promovam a disciplina e a ética.
- Integrar a Economia Criativa nos currículos escolares.
- Estabelecer parcerias com instituições educacionais para oferecer cursos específicos.

01.02_ Empreendedorismo

- Identificar oportunidades para estabelecer PPPs na área de Economia Criativa.
- Desenvolver um framework para facilitar a formação de parcerias entre setores público e privado.

- Promover incentivos fiscais para empresas que participam de iniciativas de PPP.
- Criar um programa para incentivar a colaboração entre setores público e privado.
- Realizar eventos e fóruns para promover networking e parcerias.
- Desenvolver estratégias de marketing para atrair investidores privados para projetos criativos.
- Estabelecer uma equipe de suporte para orientar empreendedores criativos.
- Criar incentivos fiscais municipais para empresas do setor.
- Desenvolver um ambiente de negócios favorável à Economia Criativa.
- Revisar e simplificar os processos burocráticos para empreendedores criativos.
- Oferecer treinamentos para orientar sobre os procedimentos administrativos.
- Implementar plataformas digitais para facilitar registros e licenciamentos.
- Desenvolver campanhas de conscientização sobre a importância da formalização.
- Oferecer benefícios para empresas registradas, como acesso a linhas de crédito.
- Criar uma rede de apoio para incentivar empreendedores a formalizarem seus negócios.
- Implementar programas de capacitação em liderança para empreendedores.
- Criar oportunidades de mentoria para desenvolvimento de lideranças.
- Estabelecer parcerias com instituições de ensino para oferecer cursos de liderança no âmbito da Economia Criativa.

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

- Realizar campanhas de conscientização sobre a importância da participação em conselhos municipais.
- Propor medidas para aumentar a efetividade e influência desses conselhos nas decisões locais.
- Criar incentivos para atrair a participação ativa de diversos setores na formação desses conselhos.
- Simplificar os processos burocráticos para organizações que buscam recursos e investimentos.
- Estabelecer um canal direto para orientação e suporte na busca por financiamentos.
- Criar programas de capacitação para que organizações saibam como acessar esses recursos.
- Desenvolver e implementar políticas específicas para promover o turismo relacionado à diversidade LGBTQIA+.
- Criar eventos e campanhas que destaquem a inclusão e diversidade na Economia Criativa.
- Estabelecer parcerias com organizações LGBT para desenvolver estratégias eficazes para a inclusão destes grupos.
- Promover eventos e encontros para fomentar parcerias entre entidades públicas e privadas.
- Desenvolver um guia ou plataforma que facilite a criação de parcerias.
- Oferecer incentivos fiscais para empresas envolvidas em projetos de parceria na Economia Criativa.
- Criar programas de incentivo financeiro para associações e coletivos criativos.
- Estabelecer prêmios ou reconhecimentos para projetos inovadores conduzidos por associações.
- Incentivar a formação de grupos de trabalho e redes colaborativas.
- Realizar eventos que destaquem histórias de sucesso construídas por meio do pensamento coletivo.

02 Qualifica + Criativa (Capacitação e Qualificação)

Os grupos deste eixo são:

02.01_ Capacitação dos profissionais criativos

- Oferecer capacitação para a formação e gestão eficiente dessas organizações.
- Desenvolver programas de qualificação que atendam às demandas específicas da região.
- Estabelecer parcerias com instituições locais para adaptar os cursos às necessidades da comunidade.
- Oferecer incentivos para a participação em cursos voltados para as potencialidades locais.
- Criar programas de formação profissional que atendam às demandas do setor criativo.
- Estabelecer parcerias com instituições educacionais para desenvolver cursos alinhados com as necessidades do mercado local.
- Incentivar a participação em cursos de atualização e especialização.
- Implementar programas de treinamento para aprimorar as habilidades profissionais locais.
- Promover a cultura do atendimento humanizado em cursos específicos.
- Criar certificações que reconheçam o compromisso com a qualidade e a humanização no atendimento.
- Desenvolver cursos adaptados às atividades econômicas de camponeses e ribeirinhos.
- Oferecer capacitação em empreendedorismo rural e gestão sustentável.
- Estabelecer centros de treinamento em áreas acessíveis a essas comunidades.
- Promover cursos que incentivem a colaboração entre entidades públicas e privadas.
- Desenvolver workshops para fortalecer as parcerias e a comunicação entre diferentes setores.
- Criar redes de aprendizado que conectem profissionais de instituições públicas e privadas.
- Criar programas de formação específicos para agentes culturais.
- Desenvolver cursos que abordem temas como gestão cultural, captação de recursos e produção de eventos.
- Estabelecer parcerias com especialistas do setor para ministrar cursos práticos.
- Implementar programas de educação financeira para empreendedores criativos.

- Desenvolver materiais educativos e workshops sobre gestão financeira.
- Oferecer consultorias financeiras personalizadas.
- Criar cursos práticos para elaboração de projetos culturais e criativos.
- Fornecer orientação sobre fontes de financiamento e elaboração de propostas.
- Estimular a participação em editais por meio de capacitação específica.
- Desenvolver cursos de qualificação profissional adaptados às particularidades do Pantanal.
- Estabelecer parcerias com instituições locais e especialistas para criar programas relevantes.
- Incentivar a preservação ambiental como parte integrante da qualificação.
- Desenvolver cursos voltados para as demandas específicas do setor de turismo na região.
- Integrar temas como hospitalidade, guia turístico e preservação cultural.
- Incentivar a certificação e reconhecimento para profissionais qualificados na área do turismo.

02.02_ Instituições de formação

- Identificar espaços apropriados para capacitações, como auditórios, centros de convenções, a UFMS, o Moinho Cultural e a Oficina de Dança.
- Estabelecer parcerias com esses locais para acesso facilitado e custos adequados para eventos de formação.
- Desenvolver uma programação regular de capacitações em diferentes áreas da Economia Criativa.
- Incluir cursos, workshops e palestras que abordem temas específicos, desde habilidades técnicas até questões de gestão e empreendedorismo.
- Incorporar tecnologias e metodologias inovadoras nas capacitações, como aulas online, realidade virtual ou outras ferramentas que facilitem a participação e o aprendizado.
- Promover eventos participativos que incentivem o engajamento ativo da comunidade. Criar espaços de networking para que os participantes possam compartilhar experiências e estabelecer colaborações.

02.03_ Eventos de formação

- Desenvolver um calendário anual consolidado que inclua eventos. Identificar espaços apropriados para capacitações, como auditórios, centros de convenções, a UFMS, o Moinho Cultural e a Oficina de Dança.
- Estabelecer parcerias com esses locais para acesso facilitado e custos adequados para eventos de formação.
- Desenvolver uma programação regular de capacitações em diferentes áreas da Economia Criativa.
- Incluir cursos, workshops e palestras que abordem temas específicos, desde habilidades técnicas até questões de gestão e empreendedorismo.
- Incorporar tecnologias e metodologias inovadoras nas capacitações, como aulas online, realidade virtual ou outras ferramentas que facilitem a participação e o aprendizado.
- Promover eventos participativos que incentivem o engajamento ativo da comunidade. Criar espaços de networking para que os participantes possam compartilhar experiências e estabelecer colaborações.

03 Financia + Criativo (Fomento + Financiamento)

Os grupos deste eixo são:

03.01_ Financiamento

- Propor a criação de um Fundo de Cultura específico para a Economia Criativa no Mato Grosso do Sul, abastecido por recursos públicos, parcerias público-privadas e possíveis captações externas.
- Investigar oportunidades e estabelecer parcerias com o FONPLATA, buscando recursos financeiros para projetos de desenvolvimento econômico e cultural.
- Avaliar as condições e requisitos necessários para acessar os financiamentos oferecidos por esse Banco de Desenvolvimento da Bacia do Prata.
- Desenvolver estratégias de financiamento que tenham como prioridade a geração de empregos e o aumento da renda para os profissionais da Economia Criativa.
- Buscar parcerias com instituições financeiras e fundos de investimento que compartilhem dessa visão e estejam alinhadas com os objetivos de sustentabilidade.
- Explorar a possibilidade de captar recursos internacionais dedicados à promoção da cultura e desenvolvimento econômico, visando fortalecer a Economia Criativa no estado.

03.02 - Sustentabilidade Financeira das atividades dos setores da Economia Criativa

- Propor a implementação de um Fundo de Cultura específico para a Economia Criativa em Mato Grosso do Sul.
- Esse fundo pode ser alimentado por investimentos públicos e privados, além de parcerias com instituições financeiras.
- Investigar oportunidades de parcerias com organismos internacionais, como o FONPLATA, que podem oferecer financiamento e recursos para projetos de desenvolvimento econômico e sustentabilidade.
- Estruturar programas de financiamento que tenham como foco a geração de empregos e o aumento da renda para os profissionais da Economia Criativa.
- Incentivar a criação de linhas de crédito específicas para empreendimentos criativos, facilitando o acesso ao capital.
- Promover a inclusão de critérios de sustentabilidade nos projetos financiados, incentivando práticas que respeitem o meio ambiente e promovam a responsabilidade social.

03.03_ Facilitar acesso a recursos de investimento

- Estabelecer requisitos claros e acessíveis para que empreendedores e projetos da Economia Criativa possam atender às linhas de financiamento disponíveis.
- Promover a identificação ativa e contínua de linhas de crédito existentes em âmbito estadual, nacional e internacional, alinhadas aos objetivos da Economia Criativa em Mato Grosso do Sul.
- Oferecer capacitação e suporte técnico para que empreendedores, atores criativos e projetos da Economia Criativa possam cumprir os requisitos necessários ao acesso às linhas de financiamento.
- Desenvolver uma estrutura organizacional eficiente para captação e gerenciamento de recursos, facilitando o acesso às linhas de financiamento disponíveis.
- Estabelecer parcerias com instituições financeiras, órgãos governamentais e entidades privadas para criar um ambiente favorável ao acesso simplificado a financiamentos.
- Incentivar e explorar modelos inovadores de financiamento, como crowdlending, microcrédito e outras formas alternativas que possam se adequar às necessidades específicas da Economia Criativa.

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

Os grupos deste eixo são:

04.01_ Promoção de ações comerciais

- Promover regularmente feiras dedicadas à exposição e comercialização de artesanatos locais, proporcionando visibilidade aos produtores e fomentando a economia criativa.
- Realizar eventos culturais diversificados, abrangendo música, dança, teatro e outras expressões artísticas, integrando a comunidade local e atraindo visitantes.
- Estabelecer um calendário consolidado de eventos, garantindo a distribuição ao longo do ano e evitando conflitos de datas que possam comprometer a participação e o sucesso da programação proposta.
- Criar feiras ou mercados culturais contínuos em locais estratégicos, oferecendo espaços permanentes para artistas e produtores exporem e comercializarem seus trabalhos.
- Incentivar a participação em eventos de grande porte, nacional e internacionalmente, para levar a produção artesanal local a novos mercados e ampliar as oportunidades de negócios.
- Definir e promover um calendário cultural bem estabelecido, facilitando o planejamento de participação em eventos, contribuindo para a formação de públicos cativos.
- Desenvolver ações educativas para esclarecer à comunidade e aos participantes a proposta e os objetivos dos eventos, promovendo uma participação mais engajada e efetiva.
- Criar e manter espaços físicos dedicados ao mercado cultural da cidade, como centros de exposição e feiras permanentes, para fortalecer a presença e a identidade cultural local.

04.02_ Divulgação e Comunicação

- Combater a falta de valorização interna, promovendo a cultura local na comunidade.
- Superar as limitações na divulgação organizando uma entidade dedicada a anunciar e promover as ações.
- Suprimir a falta de informação sobre os projetos e melhorar os canais de divulgação.
- Vencer as limitações do público, mobilizando o empreendedorismo local para participar ativamente em feiras.
- Promover a conscientização cultural e ambiental para fortalecer a adesão do público alvo.
- Ampliar o apoio e fortalecer a divulgação do artesanato local.
- Desenvolver a divulgação da cultura regional para criar um sentimento de pertencimento e orgulho.
- Buscar reconhecimento como patrimônio imaterial, como o Banho de São João, e até mesmo como patrimônio da humanidade para o Pantanal.
- Incentivar os artistas locais para promover a identidade cultural.
- Suprir a falta de divulgação dos eventos da cidade.
- Criar uma identidade e uma rede reconhecida, incluindo um selo identitário para destacar nossos potenciais turísticos.
- Incorporar nos sinais os idiomas Português e Espanhol para facilitar a compreensão e acolher visitantes internacionais.
- Fortalecer estratégias de divulgação da cultura regional, abrindo novas perspectivas para os artistas e empreendedores locais.

04.03_ Intercâmbio de Experiências, *Networking* e Concorrentes

- Promover e apoiar ativamente associações e organizações coletivas para impulsionar a economia criativa.
- Estabelecer parcerias com sindicatos e concorrentes privados para fortalecer a rede e criar sinergia no mercado.
- Expandir o modelo “Corumbá Produz” para consolidar uma identidade forte e destacar a diversidade cultural da região.
- Reconhecer Corumbá como uma cidade centralizadora de vários povos, fortalecendo sua identidade cultural e destacando sua força e riqueza nesse âmbito.
- Promover a união do conhecimento local para explorar e potencializar as riquezas regionais.
- Desconstruir o desconhecimento sobre potenciais locais, destacando oportunidades e talentos.

- Ampliar o número de vagas no setor artístico, criando mais oportunidades para artistas locais.
- Superar a falta de foco de mercado através de estratégias claras e direcionadas.
- Estimular o intercâmbio de experiências como um meio de promover o desenvolvimento econômico e cultural na região.

04.04_ Logística e Matéria Prima

- Reduzir a dependência e a possível monopolização dos transportes, explorando alternativas aéreas, terrestres e ferroviárias para otimizar a logística, promover a equidade e ampliar a oferta de serviços.
- Promover uma análise abrangente da cadeia produtiva, considerando as dinâmicas do mercado interno e externo para uma compreensão mais profunda e eficaz.
- Enfrentar deficiências na infraestrutura para garantir um sistema logístico eficiente e competitivo.
- Aproveitar a posição de cidade de fronteira, explorando oportunidades logísticas decorrentes dessa localização estratégica.

05 Inova + Criativo (Competitividade e Inovação)

Os grupos deste eixo são:

05.01_ Inovação para criativos

- Fomentar projetos de inovação através da IFMS, explorando o potencial de empresas juniores para consultoria e impulsionar iniciativas inovadoras.
- Implementar QRCodes nos pontos turísticos, proporcionando informações instantâneas e interativas para os visitantes, unindo tecnologia e turismo.
- Consolidar e fortalecer um ecossistema de inovação, proporcionando um ambiente favorável para o desenvolvimento de ideias criativas e empreendedoras.
- Superar o individualismo na inovação, promovendo uma rede colaborativa que potencialize o intercâmbio de ideias e experiências.
- Corrigir a falta de utilização efetiva das tecnologias, implementando estratégias adequadas para divulgação de projetos e empreendimentos inovadores.
- Integrar ecossistemas de inovação e cultura, reconhecendo a importância da inovação não apenas nos negócios, mas também na expressão cultural.

05.02_ Presença Digital

- Implementar medidas para garantir o acesso generalizado à internet, promovendo a inclusão digital em todas as camadas da população.
- Desenvolver programas de capacitação que habilitem a população para a utilização eficaz de ferramentas digitais, impulsionando a presença online.
- Estimular a criação e o uso de plataformas online específicas para empreendedores, facilitando a exposição e venda de produtos e serviços.
- Incentivar a produção de conteúdo online relacionado à economia criativa, aumentando a visibilidade dos talentos locais.
- Estabelecer um marketplace digital regional que una compradores e vendedores, fortalecendo a presença digital dos empreendedores criativos.
- Desenvolver estratégias para fortalecer a identidade digital local, destacando elementos culturais e criativos que diferenciam a região.

06 Criativo Legal (Marcos Legais e Normativas)

Os grupos deste eixo são:

06.01_ Leis Específicas

- Iniciar o processo de criação e implementação de leis específicas para a economia criativa, proporcionando um arcabouço jurídico que apoie e promova o setor.
- Desenvolver leis que facilitem e incentivem financiamentos voltados para projetos e empreendimentos no âmbito da economia criativa, proporcionando recursos para o crescimento sustentável.
- Propor e aprovar leis que promovam a inovação, incentivando práticas e projetos criativos, e criando um ambiente propício ao desenvolvimento de novas ideias.
- Estabelecer normativas específicas que regulem questões relacionadas à inovação, garantindo segurança jurídica para empreendedores e criativos.
- Revisar e atualizar a legislação existente para garantir sua adequação às demandas e dinâmicas da economia criativa, preenchendo lacunas identificadas.

06.02_ Políticas Públicas e ações do Setor Público

- Implementar e fortalecer leis de incentivo que direcionem recursos específicos para projetos e empreendimentos na área da economia criativa, estimulando a produção cultural e artística.
- Propor e aprovar legislação que regularize profissões ligadas à economia criativa, reconhecendo formalmente as atividades desempenhadas e proporcionando condições mais estáveis para os profissionais envolvidos.
- Evitar restrições econômicas resultantes do fechamento de fronteiras, garantindo um ambiente propício para o intercâmbio cultural e criativo, especialmente em setores como a pesca, que pode ser impactada negativamente por tais medidas.
- Criar e gerir um Fundo de Economia Criativa, buscando fontes diversificadas de financiamento para apoiar iniciativas inovadoras, eventos culturais e empreendimentos criativos.
- Desenvolver políticas que protejam o setor criativo contra ameaças específicas, como restrições injustificadas a determinados segmentos, garantindo a diversidade e vitalidade da economia criativa.

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

Os grupos deste eixo são:

07.01_ Promover uma rede de profissionais criativos

- Estimular a criação de feiras ou mercados culturais regulares em pontos estratégicos, proporcionando espaços contínuos para a exposição e venda de produtos criativos.
- Promover parcerias com instituições como a CRIPAM para integrar ações sociais e culturais, incentivando o desenvolvimento criativo e artístico entre crianças e jovens em situação de vulnerabilidade.
- Potencializar o Moinho Cultural como um hub criativo, oferecendo suporte, espaço e recursos para artistas e empreendedores criativos, consolidando-o como um centro vital para a expressão cultural.
- Integrar ações criativas nos Centros de Referência de Assistência Social (CRAS), promovendo a inclusão social através de atividades artísticas e culturais, especialmente voltadas para comunidades em situação de vulnerabilidade.

07.02_ Cidades, Territórios e Clusters

- Fortalecer e promover eventos culturais locais, como o Banho de São João, como expressão da identidade e tradições locais.
- Estimular a interação entre a cultura local e a biodiversidade, reconhecendo o ambiente como parte integrante da identidade cultural.
- Abordar o desafio da fronteira não apenas como uma barreira, mas como uma oportunidade de fortalecer e posicionar a cultura local de maneira única.
- Valorizar e promover a gastronomia local, destacando pratos preparados em comitativas e inserindo-a como parte integral da cultura.
- Promover a valorização dos talentos locais e reconhecimento da comunidade em relação aos trabalhos realizados por seus próprios artistas.
- Incentivar a criação de um acervo cultural que preserve a história e tradições locais, garantindo a transmissão desse legado para as próximas gerações.
- Aproveitar ambientes históricos, como as regiões de São João e Corumbá, para impulsionar o turismo cultural.

- Destacar a singularidade da cultura local como um diferencial, promovendo-a como uma atração única.
- Suprir a falta de um ambiente local para exposição de produtos, trabalhos técnicos e artísticos, considerando o descaso com o patrimônio público e a necessidade de espaços adequados.
- Reconhecer e promover a riqueza da biodiversidade cultural na região fronteiriça.
- Valorizar e fortalecer os corpos artísticos locais, reconhecendo seu papel na promoção da cultura e identidade da região.

07.03_ Ambiente sustentável, forte e próspero

- Reativar a Casa do Artesão e o Mercadão como espaços culturais dinâmicos que promovam a diversidade do artesanato regional.
- Priorizar a acessibilidade nos espaços culturais, garantindo que sejam inclusivos e abertos a todos.
- Promover o artesanato regional como uma força impulsionadora da identidade local, destacando sua importância na economia criativa.
- Transformar a Estação Ferroviária em um espaço cultural, reconhecendo seu potencial para conectar a história da região com atividades culturais contemporâneas.
- Lidar estrategicamente com a instabilidade política na Bolívia, considerando seus impactos e oportunidades para a região.
- Valorizar e promover atividades de extrativismo sustentável, reconhecendo sua importância para a cultura local.
- Combater o descaso com o patrimônio público, envolvendo e sensibilizando os moradores para a importância de preservar e valorizar esses espaços.
- Estimular o engajamento da comunidade, criando estratégias e incentivando a participação nos eventos culturais e valorizando a presença do público-alvo.
- Propor e apoiar iniciativas que transformem a Estação Ferroviária em um centro cultural vibrante, atraindo tanto moradores quanto visitantes.
- Implementar ações que promovam a valorização dos moradores, reconhecendo seu papel vital na preservação da identidade cultural da cidade-território.

07.04_ Turismo

- Desenvolver e promover itinerários como o “Passeio da Fronteira” e passeios de barco, destacando a beleza e diversidade da região.

- Posicionar o porto como uma potência turística, explorando suas características únicas e oferecendo experiências memoráveis aos visitantes.
- Valorizar e promover o passeio pela Estrada Parque, ressaltando seu valor histórico, cultural e ambiental.
- Analisar e abordar o alto custo do turismo contemplativo, tornando-o mais acessível e sustentável.
- Integrar a cultura local ao turismo, promovendo experiências autênticas e enriquecedoras para os visitantes.
- Reconhecer e explorar o potencial turístico para o público LGBTQIA+, oferecendo oportunidades de lazer inclusivas.
- Fomentar o turismo científico e cultural, explorando atrativos naturais e culturais da região.
- Fortalecer eventos religiosos regionais e nacionais como parte do turismo cultural.
- Desenvolver uma plataforma virtual para turismo regional, proporcionando informações e facilitando o planejamento de viagens.

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

Os grupos deste eixo são:

08.01_ Conscientização e Qualificação

- Explorar a oportunidade da rota bioceânica como um canal para o intercâmbio entre países sul-americanos, promovendo integração e colaboração.
- Identificar e abordar as fraquezas na rota bioceânica, incluindo desafios logísticos, para fortalecer seu potencial.
- Analisar os desafios específicos na rota bioceânica, como aumento da criminalidade, prostituição infantil, agressões ao meio ambiente e ameaça à influência cultural, e desenvolver estratégias para mitigá-los.
- Superar as barreiras impostas pela distância na rota bioceânica, desenvolvendo infraestrutura e serviços que facilitem a integração.
- Destacar a importância da área de fronteira em sua interação com a biodiversidade do Pantanal, promovendo a preservação e a sustentabilidade.
- Valorizar o bioma Pantanal na região fronteiriça, reconhecendo sua singularidade e promovendo práticas de preservação.
- Promover a integração cultural ao longo da rota bioceânica, destacando a diversidade e riqueza cultural das regiões envolvidas.
- Implementar programas educacionais e de conscientização sobre a importância da preservação ambiental na região bioceânica.
- Buscar parcerias e cooperação internacional para fortalecer a gestão sustentável da rota bioceânica.
- Estabelecer sistemas de monitoramento ambiental ao longo da rota, visando preservar ecossistemas sensíveis, como o Pantanal.
- Promover o ecoturismo responsável ao longo da rota bioceânica, incentivando práticas sustentáveis e respeito ao meio ambiente.
- Integrar a rota bioceânica a estratégias de desenvolvimento sustentável, garantindo benefícios econômicos sem comprometer os recursos naturais.

08.02_ Turismo

- Identificar e explorar oportunidades de aumento na comercialização ao longo da rota bioceânica, promovendo o turismo regional.
- Combater a falta de conhecimento sobre a riqueza cultural e turística do Pantanal, implementando estratégias de divulgação e educação.
- Valorizar pontos turísticos intangíveis, transformando-os em “portos culturais” atrativos para visitantes, destacando seu potencial no contexto da rota bioceânica.

- Promover a Serra do Amolar como um destino turístico reconhecido pela UNESCO, destacando sua importância cultural e ambiental.
- Destacar o potencial cultural e turístico, reconhecendo e promovendo o Pantanal como patrimônio imaterial, atraindo visitantes interessados na autenticidade da região.
- Enfrentar a competição de outros destinos turísticos, implementando estratégias que ressaltem a singularidade e atrativos únicos do Pantanal.
- Reforçar a ideia de que a região é a “Capital do Pantanal”, consolidando essa identidade para atrair turistas.
- Entender o turismo como uma ferramenta de câmbio econômico, estimulando o desenvolvimento sustentável da região através do setor.
- Integrar a oferta turística local com os fluxos da rota bioceânica, promovendo uma conexão sinérgica entre cultura, turismo e comércio.
- Diversificar as atrações turísticas, oferecendo experiências únicas que vão além da natureza, explorando, também, a cultura local.
- Investir em estratégias eficazes de marketing e promoção, destacando os atrativos turísticos pantaneiros em nível nacional e internacional.
- Promover o turismo de forma sustentável, garantindo benefícios econômicos.

08.03_ Comércio de bens criativos

- Promover a valorização da autenticidade da vida pantaneira como um bem criativo único, destacando as tradições e modos de vida locais.
- Introduzir disciplinas educacionais que enfoquem a história e cultura do homem pantaneiro, garantindo a preservação e disseminação desse conhecimento.
- Destacar a diversidade gastronômica como um bem criativo, com ênfase em produtos únicos, como o frigorífico de jacaré da Caimasul, para atrair turistas interessados em experiências culinárias autênticas.
- Explorar a criação de uma “moeda” pantaneira, um símbolo representativo que fortaleça a identidade local e estimule transações econômicas internas, promovendo a economia criativa.
- Valorizar o artesanato local e a arte pantaneira como bens criativos, incentivando a produção e comercialização de seus produtos.
- Desenvolver roteiros criativos que explorem os bens culturais e naturais únicos do Pantanal, proporcionando experiências inovadoras para os visitantes.

- Organizar festivais culturais que celebrem a diversidade e riqueza do patrimônio cultural pantaneiro, envolvendo a comunidade local e atraindo visitantes.
- Implementar programas de educação financeira e empreendedorismo criativo, capacitando a população local para gerir seus negócios de maneira sustentável.
- Criar programas de residência criativa para artistas e empreendedores, incentivando a troca de experiências e a produção de novas obras inspiradas na cultura local.
- Estabelecer um selo de identidade cultural para produtos e serviços locais, fortalecendo a marca “Pantanal” e garantindo a qualidade e autenticidade dos bens criativos.
- Promover a economia solidária e redes colaborativas, conectando produtores, artistas e empreendedores para impulsionar a produção e comercialização conjunta.
- Desenvolver projetos de inclusão social que envolvam as comunidades locais na produção de bens criativos, garantindo equidade e participação de todos no processo.

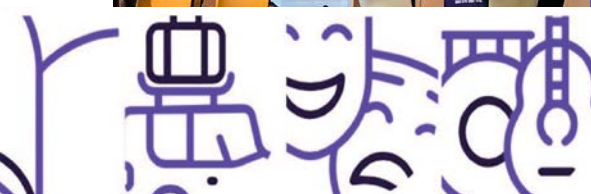
08.04_ Preservação, Meio Ambiente e Biodiversidade

- Implementar estratégias eficazes e medidas preventivas e de combate a desastres ambientais, com foco especial na prevenção e controle de queimadas no Pantanal, incluindo iniciativas de conscientização, monitoramento e resposta rápida.
- Integrar a preservação do Pantanal à proposta da Rota Bioceânica, garantindo que o desenvolvimento econômico esteja alinhado com práticas sustentáveis.
- Promover o Pantanal como um destino turístico sustentável, destacando práticas de preservação ambiental e oferecendo experiências educativas sobre a importância da conservação.
- Fortalecer a proteção da biodiversidade única do Pantanal, adotando políticas e práticas que preservem as espécies e ecossistemas presentes nesta região.
- Investir em sistemas avançados de monitoramento ambiental para detectar e responder rapidamente a eventos que representem riscos à preservação do Pantanal.
- Implementar programas de educação ambiental para a comunidade local e visitantes, destacando a importância da preservação e as práticas sustentáveis.
- Desenvolver projetos de recuperação de áreas degradadas no Pantanal, visando restaurar ecossistemas e garantir a sustentabilidade a longo prazo.

- Defender e promover políticas de conservação ambiental que garantam a integridade do Pantanal como patrimônio natural.
- Estabelecer parcerias com organizações ambientais, governos locais e a comunidade para reforçar as ações de preservação do Pantanal.
- Reforçar a aplicação e o respeito à legislação ambiental, garantindo punições adequadas para atividades ilegais que impactem o Pantanal.



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

Mercadão Criativo do Pantanal.

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

Um ambiente dedicado à promoção e comercialização da riqueza cultural e econômica da região pantaneira.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Criação do Observatório do Pantanal Criativo.

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

Estabelecimento do Observatório do Pantanal Criativo, voltado para a criação e sustentabilidade de uma abrangente rede de ensino, monitoramento, pesquisa e extensão comunitária que englobe toda a cadeia da economia criativa. O foco é identificar e fortalecer a potência criativa única do Pantanal.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Formação para a Rota Turística Pantaneira.

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

Desenvolvimento da Formação para a Rota Turística Pantaneira por meio de parcerias estratégicas com instituições como o IFMS, SESC e SENAC, visando à promoção de cursos de capacitação e treinamento.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Associação para a Rota Turística Pantaneira.

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

Formalização do grupo de trabalho destinado a facilitar a captação de recursos e promover a articulação com diversos públicos de interesse, incluindo o IFMS, Sistema S, universidades e outras instituições, tanto da esfera pública quanto privada.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Estatuto Municipal da Economia Criativa

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

Desenvolvimento do Estatuto Municipal da Economia Criativa, buscando o envolvimento dos setores da iniciativa privada e governamental com o suporte da Gestão Municipal.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Formar para desburocratizar.

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

A proposta visa à capacitação das pessoas, proporcionando conhecimento acerca da legislação vigente e das opções de linhas de crédito disponíveis para o financiamento da economia criativa, como uma estratégia eficaz para simplificar processos e superar desafios burocráticos.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Captação de Recursos.

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

Estimular a captação de recursos através de projetos, com o objetivo de impulsionar iniciativas dessa natureza na esfera da economia criativa do Pantanal.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Artistas pantaneiros reconhecidos de forma digna.

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

Promoção do reconhecimento adequado dos artistas locais por meio de incentivos financeiros, como fundos, programas e contribuições voluntárias. Além disso, propõe-se a criação de legislações favoráveis para tal reconhecimento, incluindo a formulação de leis de segurança específicas para proteger e apoiar a comunidade artística local.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Corumbá como uma potência na América do Sul.

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

Propõe-se a oficialização do idioma espanhol, visando atrair investidores, por meio de incentivos fiscais, e promover a divulgação nacional e internacional do território, consolidando a cidade como uma potência na América do Sul.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Festival América do Sul transformado em uma agenda da América do Sul.

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

Propõe-se a realização de encontros entre dirigentes culturais e governamentais da América do Sul em Corumbá. A iniciativa inclui a apresentação de diversos segmentos culturais selecionados de cada país, por meio de uma curadoria colaborativa com as embaixadas, com o objetivo de valorizar e fortalecer os talentos locais.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

O Pantanal em destaque nos principais eventos internacionais.

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

Promover a representação do Pantanal em feiras nacionais e internacionais, destacando a riqueza da arte pantaneira. Participação em conferências ambientais e científicas, posicionando o bioma pantaneiro como um dos mais significativos do planeta.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Capacitação, na área turística, com cursos itinerantes para guias e cursos técnicos de turismo.

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

Promover a formação de guias e profissionais da área turística por meio de cursos itinerantes e técnicos. Busca-se compreender o desenvolvimento turístico local, implementando estratégias de desenvolvimento sustentável e fortalecendo a economia criativa da região.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Rede Municipal de ensino de Corumbá e Ladário inclui em sua grade curricular a disciplina “Conhecimento da Vida Pantaneira e sua Biodiversidade”.

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

Propõe-se uma parceria para a inclusão da disciplina “Conhecimento da Vida Pantaneira e sua Biodiversidade” na grade curricular da rede municipal de ensino. O objetivo é preservar a cultura, costumes e tradições das famílias locais, conscientizando sobre a importância da preservação do meio ambiente e promovendo o desenvolvimento da economia criativa e do turismo sustentável na região.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Corumbá e Ladário implementam um Programa de Governança dedicado à Diversidade Cultural.

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

Efetiva avaliação, direcionamento e monitoramento, empregando mecanismos, tais como liderança, estratégia e controle, para promover, de maneira satisfatória, a gestão da diversidade cultural na região.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Trem Turístico Cultural Pantaneiro

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

Revitalização da Estação Ferroviária para que ocorra a sua transformação em ponto turístico e cultural. O trem contará com cinco vagões temáticos que proporcionarão uma experiência única ao se apreciar a deslumbrante paisagem e saborear iguarias locais. O itinerário incluirá uma parada no Maria Coelho (assentamento) para visita ao Parque dos Orixás. Ao longo do passeio, serão oferecidas apresentações culturais e o acompanhamento de um guia turístico.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Corumbá se torna referência Regional da Economia Criativa

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

Após a implementação das leis de Inovação e Economia Criativa, Corumbá alcança efetivamente a promoção legal do estímulo à criação, comercialização e divulgação de seus produtos, serviços e atrativos culturais.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Capacitação na área de Turismo com cursos itinerantes para guias e cursos técnicos de Turismo

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

Promoção de uma compreensão mais profunda do desenvolvimento sustentável local, fortalecendo a economia da região por meio de estratégias bem elaboradas.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Fórum Anual sobre Economia Criativa

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

Fortalecer ideias inovadoras e facilitar a elaboração de legislação de incentivo ao mercado criativo.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Intercâmbio Cultural entre fronteiras.

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

Promoção de uma compreensão mais aprofundada da cultura dos países da fronteira e estímulo aos estudantes e residentes, unindo esforços entre governos municipais e internacionais e, adicionalmente, a colaboração de empresários locais, como fornecedores de transporte e de água mineral. Iniciativas incluem a qualificação de guias de turismo e a promoção do uso dos idiomas dos dois países nas cidades fronteiriças.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

“Meu quintal é o Pantanal”

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

Este projeto tem como meta proporcionar a toda a população o tão desejado passeio turístico de forma acessível e totalmente sustentável. Por meio de uma significativa parceria entre a prefeitura e o Governo do Estado, os estudantes das escolas estaduais e municipais serão beneficiados com passeios gratuitos, acompanhados por biólogos e historiadores, garantindo uma experiência enriquecedora de aprendizado.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Lançamento do Ecossistema de Inovação

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

Lançamento do Ecossistema de Inovação, no dia 12/09, em que será apresentado um plano de ação integrado entre os diversos atores envolvidos, visando atrair empresas para participarem ativamente das atividades propostas.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

“THE CENTER OF SOUTH AMERICA”

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

Será o maior Festival de Criatividade da América do Sul, e reunirá feiras de cinema, música, tecnologia e inovação. A criatividade ocupará os espaços históricos, promovendo conexões, intercâmbio cultural e tendências sustentáveis para a região.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Cultura Regional nas Escolas

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

Proposta de disciplina curricular optativa sobre a História da Região Pantaneira.



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 Oeste Fronteira - Corumbá | 2030