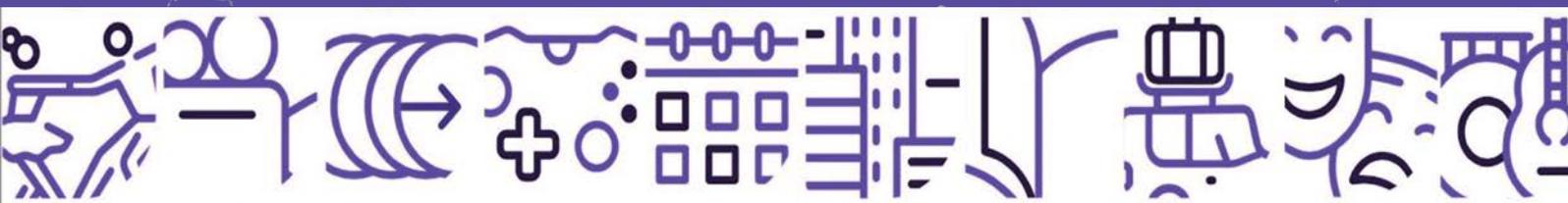


PLANO REGIONAL DE DESENVOLVIMENTO DA ECONOMIA CRIATIVA

Região Sul - Dourados | 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 DOURADOS

Alan Guedes

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

REDATOR

Iara Daniel

EQUIPE COLETIVO CENTOPEIA

Nivia Barbosa

Paula Del Bianco

Iara Daniel

REVISÃO

Pilar Rocha Lima



Ficha Técnica | Participantes



Rosangela Q. Jorge	Regina Satiko Yamashita Pravsi
Erika Alessandra Queiroz	Leila Cássia da S. Combuiato
Maira Proco,o Machado	José Roberto Subtil de Oliveira
Aurineide Alencar F. Oliveira	Rejane Sináila D. Marinigo
Wellington M. Morais	Tathiane de Castro Rosa
Tatiane Esfurlo Fernandes	Edéa Lazzarni
Maria Isabel lclntratt	Lira Marta Coalia
João Paulo Martins	Fabricia Ajala da Silva
Elainne Peres	Daura Del Vigna Galvão
Angelica da Silva Terra	Aline Silva
Hayde Ap. Gomes da Silva	Taeleze Gimordi
Marielly Echague Peres Pereira	Amanda Gropo de Oliveira
Neslbylão	Rozamine C. P. O. da Hits
Julia R. Lara Bueno	Irem Razui Hiota
Alie Tebloff Torquato	Mauro Roberto Nagano
Gabriela Antoniassi meia	Douglas Kcugor
Gisele Maciel Rodrigues	Cinthia M. C. maldonado
Fabiana Aparecida de Lima Rodrigues	Maria da Graça Ramires Aquino
Maira Pinho	Grajauí Panatti
Magno Missiriam	Elizeth Carvalho
Hudson da Costa Schleich	Fernanda Soares
Jsoneterrire Martini	Arlene sa C. Rocha
Adriano F. Figueiredo Marita	Yasmin Galiano
Hatsumi Yamashita	Horz Alves Venancio



Ficha Técnica | Participantes



Jorge Antonio

Jorge Maria S. Servero

Paulo Bati

Cellia Farnedo Pietrade Ebling

Farceli Pluine

Fernando de Castro

Priscila Akemi Makino

Requião Alves de Sousa

Jaqueline Teodoro Tomin

Marinis da Silva Soares

Raique de Moura Dias

Marta Janaina Gutierre Pereira

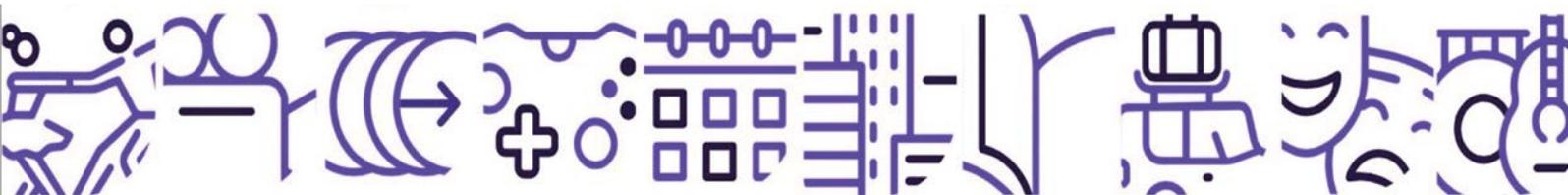
Nery C. Fernandes

Wilson Vieira de Lima

“

*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 SUL - DOURADOS

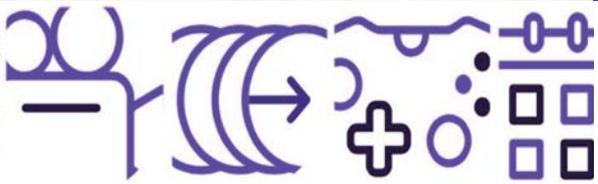
DESENHOS DE FUTURO PARA REGIONAL SUL - DOURADOS

GLOSSÁRIO, ABREVIATURAS E SIGLAS

BIBLIOGRAFIA



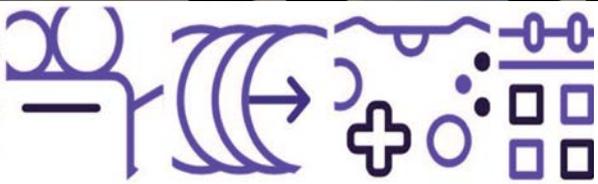
PREFÁCIO



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 Dourados 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 17 de novembro de 2023, aconteceu o 7º Encontro Regional do Plano Estadual de Economia Criativa de Mato Grosso do Sul, uma realização do Governo do Estado de Mato Grosso do Sul, através de sua Secretaria de Turismo, Esporte, Cidadania e Cultura, por meio da Superintendência de Economia Criativa em parceria com o SEBRAE/MS e o SESC/MS. O evento foi realizado no Teatro Municipal de Dourados - MS

O evento teve por propósito o debate em diversas cidades polo das microrregiões do estado, a fim de substanciar a criação da 1ª Lei Estadual de Economia Criativa do Estado do Mato Grosso do Sul.

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

Senhor Fabrício Machado, Analista de Cultura do SESC Lageado

Senhor Ítalo Milhomem, Representante do SESI CULTURA

Senhor Hitalo Cunha, Gerente Regional Sul – SEBRAE/MS

Senhor Decio Coutinho, Superintendente de Economia Criativa de Mato Grosso Do Sul

Senhor Cleriston Recalcatti, Secretário Municipal de Desenvolvimento Econômico e Inovação

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

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



01 Gestão + Criativo

(Gestão, Pesquisa e Monitoramento)

02 Qualifica + Criativa

(Capacitação e Qualificação)

03 Financiamento + Criativo

(Fomento + Financiamento)

04 Mercado + Criativo

(Mercado interno + Mercado externo + Divulgação)

05 Inova + Criativo

(Competitividade e Inovação)

06 Criativo Legal

(Marcos legais e Normativos)

07 Ambiente + Criativo

(Políticas, Ecossistemas e Ambiente Favorável)

08 Pantanal + Criativo

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

09 Bioceânica + Criativa

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

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

1° Encontro Estadual de Economia Criativa do MS

1° Plano Estadual de Economia Criativa do MS

1° Lei Estadual de Economia Criativa do MS



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

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

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



METODOLOGIA



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

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

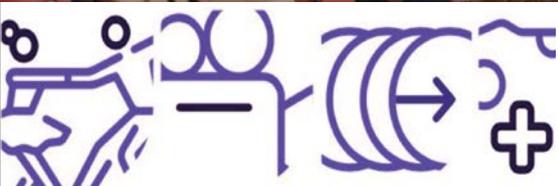
Eixo que visa promover ações, eventos e feiras com o objetivo de divulgar produtos e serviços, bem como o intercâmbio de experiências, networking e também marcas autorais coletivas.

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 SUL - DOURADOS

AÇÕES ESTRATÉGICAS POR EIXO

01 Gestão + Criativo (gestão, pesquisa e monitoramento)

Os grupos deste eixo são:

01.01 - Gestão, Pesquisa e Monitoramento

- Estabelecer um processo de credenciamento de projetos para incentivar a participação da comunidade criativa.
- Organizar e participar de fóruns e eventos, como o "MS Criativo", para promover a colaboração e a pesquisa na área da cultura e criatividade.

01.02_ Empreendedorismo

- Implementar programas de aceleração e incubação de negócios na área de economia criativa, proporcionando mentoria, espaço de trabalho compartilhado e recursos para empreendedores locais desenvolverem suas ideias e projetos.
- Criar um espaço físico dedicado à inovação e ao empreendedorismo, equipado com recursos como laboratórios, espaços de *coworking*, salas de reunião e treinamentos.

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

- Realizar um levantamento abrangente de todos os produtores criativos em Dourados, incluindo artistas, artesãos, designers, músicos e outros, para criar um banco de dados que facilite a comunicação e a colaboração entre eles.
- Oferecer programas de capacitação e qualificação para gestores culturais e empreendedores criativos, visando fortalecer suas habilidades de gerenciamento, captação de recursos e desenvolvimento de projetos.

- Incentivar a formação de associações ou grupos de artistas e empreendedores criativos para promover a colaboração, compartilhamento de recursos e criação de projetos conjuntos.
- Estabelecer uma associação específica para empreendedores criativos com o objetivo de apoiar, orientar e representar seus interesses, bem como promover o crescimento e desenvolvimento deste setor na cidade.
- Trabalhar para garantir que os produtores criativos tenham representação adequada no Conselho Municipal de Cultura e em outras instâncias de decisão, de modo a assegurar que suas necessidades e perspectivas sejam ouvidas e consideradas.
- Identificar e apoiar líderes inspiradores, na comunidade criativa local, que possam servir de modelo e referência para outros, incentivando o crescimento do setor e a criação de um ambiente mais favorável para os produtores criativos de Dourados.

02 Qualifica + Criativa (Capacitação e Qualificação)

Os grupos deste eixo são:

02.01_ Capacitação dos profissionais criativos

- Desenvolver programas de capacitação voltados para agentes culturais, artistas e empreendedores criativos, com foco no aprimoramento de suas habilidades criativas, desde a concepção até a execução de projetos culturais.
- Aumentar os investimentos em programas de formação cultural, incluindo bolsas de estudo, cursos de graduação e pós-graduação em áreas criativas, como artes, design, música, entre outras, em parceria com instituições de ensino.
- Criar um polo de ensino e treinamento dedicado às disciplinas criativas, oferecendo uma variedade de cursos, workshops e treinamentos, desde gestão cultural até técnicas artísticas.
- Designar espaços físicos adequados para a realização de oficinas, workshops e cursos práticos, onde artistas, artesãos e outros profissionais possam compartilhar seu conhecimento e habilidades.
- Criar uma agenda cultural regular que inclua treinamentos, oficinas e eventos relacionados ao artesanato tradicional, artes visuais, música e outras formas de expressão criativa.
- Oferecer cursos específicos de gestão para empreendedores criativos, abordando temas como empreendedorismo, marketing, captação de recursos e elaboração de projetos culturais.
- Promover programas de capacitação com profissionais especializados para ensinar artistas e artesãos a incorporar elementos da iconografia regional em seus produtos, valorizando a cultura local.
- Desenvolver cursos profissionalizantes em áreas criativas, como artesanato, design, música e outras, para que os interessados possam adquirir habilidades específicas e se tornar profissionais qualificados.

02.02_ Instituições de formação

- Estabelecer parcerias sólidas com o Sistema S (SESI, SENAI, SENAC, SESC, SEBRAE) para promover e expandir programas de capacitação voltados para empreendedores criativos e profissionais do setor cultural.
- Fomentar a colaboração entre instituições de ensino e capacitação, promovendo a integração de esforços, para oferecer uma gama mais ampla de cursos e treinamentos para o setor cultural e criativo.
- Investir na criação de novos polos de ensino e treinamento, especialmente focados em disciplinas criativas, como artes, design, música e empreendedorismo cultural.

- Buscar recursos e investimentos para melhorar a infraestrutura das universidades locais, criando ambientes adequados para a formação em áreas criativas.
- Estabelecer uma incubadora dedicada à capacitação de empreendedores criativos. Essa incubadora oferecerá suporte na elaboração de projetos, acesso a instrumentos de fomento e mentorias.
- Fortalecer parcerias com universidades públicas e privadas, estimulando a criação de cursos de graduação e pós-graduação voltados para as disciplinas criativas e culturais.

02.03_ Eventos de formação

- Organizar regularmente cursos, *workshops* e conferências voltados especificamente para empreendedores criativos.
- Estabelecer um cronograma anual de cursos e eventos de formação, tornando mais fácil para os interessados planejar sua participação e garantir que haja uma oferta constante de oportunidades de aprendizado.
- Desenvolver cursos específicos de gestão voltados para empreendedores criativos, abordando temas como planejamento estratégico, finanças, marketing e propriedade intelectual.
- Oferecer treinamentos especializados em marketing e gestão cultural, adaptados às necessidades e desafios do setor criativo.
- Estabelecer um sistema centralizado que reúna todas as oportunidades de cursos e treinamentos disponíveis para empreendedores criativos na região.
- Lançar campanhas para sensibilizar e incentivar empreendedores criativos a buscarem qualificação. Elas podem envolver depoimentos de sucesso, histórias inspiradoras e evidências do impacto positivo da formação no setor criativo.
- Desenvolver programas de formação que ajudem os criativos a gerir suas carreiras de forma eficaz, incluindo aspectos como negociação de contratos, *branding* pessoal e desenvolvimento de portfólio.
- Organizar debates regulares que envolvam especialistas e líderes do setor para discutir tendências, desafios e oportunidades na economia criativa.

03 Financia + Criativo (Fomento + Financiamento)

Os grupos deste eixo são:

03.01_ Financiamento

- Buscar recursos privados, estabelecer parcerias com empresas locais e explorar opções como *crowdfunding* e plataformas de financiamento online; concomitantemente, sensibilizar empresas e indivíduos locais sobre o valor do investimento cultural para fortalecer a cena de Dourados.

03.02 - Sustentabilidade Financeira das atividades dos setores da Economia Criativa

- Estabelecer uma Central do Cidadão que funcione como um ponto de acesso para empreendedores criativos em busca de financiamento.
- Promover o Sistema S como uma fonte de capacitação e financiamento para eles.
- Implementar programas de apoio psicológico e mentoria para aqueles que enfrentam desafios financeiros.
- Incentivar empreendedores criativos a diversificar suas fontes de financiamento.
- Desenvolver programas de capacitação que os ensinem a gerir suas finanças de forma sustentável.
- Estabelecer uma estratégia para atrair investidores privados e parcerias com empresas locais que possam financiar projetos criativos.
- Diversificar a busca por recursos públicos, explorando outras fontes de financiamento, como fundos culturais estaduais, editais e programas de incentivo à cultura.
- Garantir a continuidade dos projetos já iniciados, mesmo com a possibilidade de mudanças na gestão pública.

03.03_ Facilitar acesso a recursos de investimento

- Simplificar o acesso ao financiamento: reduzir a burocracia e facilitar o acesso a recursos por parte dos grupos que apoiam empreendimentos criativos locais.
- Melhorar a clareza e divulgação de informações sobre como desenvolver projetos para obter financiamento.
- Eliminar barreiras burocráticas para a criação de espaços empreendedores criativos e tornar os recursos mais acessíveis às cidades do interior.

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

Os grupos deste eixo são:

04.01_ Promoção de ações comerciais

- Abrir espaços públicos para feiras e eventos.
- Disponibilizar áreas públicas para a realização de feiras e festivais de economia criativa, criando um ambiente propício para a exposição e venda de produtos locais.
- Estabelecer um calendário cultural que organize e promova eventos regulares, proporcionando previsibilidade e permitindo que a comunidade e os visitantes participem ativamente das atividades culturais.
- Realizar a manutenção adequada dos espaços destinados a feiras e eventos, como a Feira Central e o Parque dos Ipês, garantindo infraestrutura em boas condições.
- Criar espaços dedicados à exposição e venda de produtos de artistas locais, fortalecendo a cena criativa da cidade.
- Integrar artistas locais em eventos e feiras de destaque, proporcionando visibilidade às produções culturais da região.
- Promover eventos temáticos que representem a cultura pantaneira, a Rota Bioceânica e a preservação ambiental, unindo cidades da região fronteira.
- Investir no fortalecimento de feiras criativas independentes, valorizando a produção artesanal e cultural da cidade.
- Criar ambientes criativos que promovam a integração das artes em diversas manifestações, tanto locais quanto regionais.

04.02_ Divulgação e Comunicação

- Promover a divulgação de informações claras e acessíveis sobre leis, políticas públicas e práticas relacionadas à economia criativa, facilitando o acesso dos empreendedores criativos a recursos e oportunidades.
- Aprimorar os canais de comunicação e divulgação de eventos, capacitações e oportunidades, garantindo que essas informações alcancem tanto os participantes de feiras quanto os artistas culturais que atuam de forma mais individualizada.
- Desenvolver estratégias de marketing cultural que promovam a cultura regional, destacando a identidade do Pantanal e suas manifestações artísticas.
- Realizar campanhas de capacitação e qualificação direcionadas aos empreendedores criativos, visando aprimorar suas habilidades e conhecimentos.

- Estabelecer um calendário anual de eventos culturais, facilitando a organização, planejamento e divulgação das atividades ao longo do ano.
- Promover o marketing cultural internacional do Pantanal, atraindo atenção global para as riquezas culturais e artísticas da região.
- Realizar ações de conscientização para informar a comunidade sobre a existência e o papel dos conselhos relacionados à economia criativa, incentivando a participação ativa.

04.03_ Intercâmbio de Experiências, *Networking* e Concorrentes

- Contratar profissionais qualificados, como empresas *freelancers*, para desenvolver projetos de captação de recursos financeiros e orientar os empreendedores criativos na melhoria de seus produtos, considerando fatores como preço, preferências do consumidor e iconografia regional.
- Promover um ambiente de colaboração entre os agentes culturais, incentivando a participação ativa e a troca de experiências entre eles.
- Priorizar a participação de artistas locais em eventos e oportunidades, fortalecendo a cena cultural interna.
- Oferecer capacitação aos empreendedores criativos para aprimorarem suas habilidades de gestão de negócios, incluindo a administração de preços e o entendimento do comportamento do consumidor.
- Incentivar parcerias entre artistas locais e artistas de outras regiões, promovendo a circulação de novas pessoas e oportunidades na cidade.
- Fornecer apoio e espaço para empreendedores criativos indígenas, reconhecendo e valorizando suas contribuições para a economia criativa local.

04.04_ Logística e Matéria-Prima

- Investir em melhorias na acessibilidade e na infraestrutura de transporte em Dourados, considerando sua localização geográfica estratégica como cidade polo, rodeada por várias outras cidades, e sua posição de fronteira com quatro estados nacionais e dois países.
- Explorar a singularidade da localização geográfica de Dourados como um ponto de encontro de diferentes culturas e influências, promovendo a diversidade cultural e econômica da região.
- Buscar integração com as cidades vizinhas para fortalecer a economia criativa regional e criar oportunidades de colaboração e intercâmbio cultural.

05 Inova + Criativo (Competitividade e Inovação)

Os grupos deste eixo são:

05.01_ Inovação para criativos

- Incentivar o desenvolvimento de itens de artesanato que representem a temática ambiental e façam uso de materiais recicláveis, promovendo a sustentabilidade e conscientização ambiental através da produção artesanal.

05.02_ Selos de procedência e Qualidade

- Promover a criação de um espaço que represente a força da nossa identidade, incentivando o design de novos produtos que incorporem elementos culturais e regionais, contribuindo para a valorização da cultura local e a geração de novas oportunidades de negócios criativos.

05.03_ Identidade e diversidade

- Esta ação visa criar uma plataforma digital dedicada à venda de produtos de empreendedores criativos locais.
- Desenvolver uma presença online para esses produtos, permitindo que alcancem um público mais amplo e contribuam para o desenvolvimento econômico da cidade.

05.04_ Presença Digital

- Desenvolver ações que promovam a identidade municipal, incluindo a valorização de produtos de qualidade, empreendedores qualificados e a cultura local que representa os saberes e produtos naturais da região.
- Estabelecer uma comunicação alinhada com a definição dessa identidade municipal, destacando a riqueza da musicalidade regional de vários povos e promovendo a valorização dos artesãos indígenas, artistas locais e a regulação do patrimônio histórico-cultural.

06 Criativo Legal (Marcos Legais e Normativas)

Os grupos deste eixo são:

06.01_ Parte jurídica voltada ao setor na Economia Criativa

- Promover parcerias estratégicas com universidades locais para fortalecer a relação entre a academia e a economia criativa, incentivando a pesquisa, a inovação e a formação de profissionais capacitados.
- Continuar a colaboração com entidades já estabelecidas, como Cidade Empreendedora, SEBRAE, SESI, SENAI, para criar programas de apoio direcionados aos empreendedores criativos da cidade.
- Incentivar a participação ativa de universidades estaduais, particulares e federais nos projetos de desenvolvimento da economia criativa da região.
- Promover a formação de parcerias entre o setor público e privado, visando à criação de oportunidades e ao apoio financeiro para a economia criativa local.
- Continuar a colaboração com o Sistema S (SESI, SENAI, etc.) para oferecer capacitação e recursos aos empreendedores criativos da cidade.
- Contar com o apoio ativo da Secretaria de Cultura (SEMC) e da mídia local para promover eventos, projetos e iniciativas da economia criativa, aumentando sua visibilidade.
- Continuar a contar com o apoio do SEBRAE e da Secretaria de Agricultura Familiar para fomentar o empreendedorismo criativo na cidade.

06.02_ Leis Específicas

- Incentivar a participação ativa da comunidade na elaboração do Orçamento Participativo Anual (PPA) e na Lei Orçamentária Anual (LOA), garantindo que as necessidades da economia criativa sejam consideradas.
- Realizar mudanças na legislação municipal para facilitar a realização de feiras e festivais de economia criativa e sustentável, bem como apoiar os empreendedores dessas áreas, eliminando burocracias desnecessárias.
- Implementar uma lei de mecenato cultural no município, fomentando o apoio financeiro de empresas e indivíduos às iniciativas culturais locais.
- Buscar leis que promovam o incentivo à cultura e à economia criativa, criando um ambiente favorável para o desenvolvimento dessas áreas.
- Propor a inclusão de artigos nas leis que apoiam a economia criativa, garantindo que essa atividade seja contemplada e amparada por regulamentos municipais.

- Desenvolver o Plano Estadual da Economia Criativa e leis municipais específicas para promover o setor criativo a nível estadual e municipal.
- Estabelecer um Fundo de Investimento na Produção Cultural (FIP) para financiar projetos culturais e criativos na cidade.
- Inspirar-se em leis de incentivo cultural bem-sucedidas, como a “Lei Paulo Gustavo” para criar regulamentações semelhantes a nível estadual ou municipal.
- Rever leis que possam barrar pessoas físicas e jurídicas de produzir eventos culturais, garantindo um ambiente mais inclusivo e favorável à economia criativa.

06.03_ Políticas públicas e ações do Setor Público

- Estabelecer e promover editais de fomento à cultura, criando oportunidades para empreendedores criativos acessarem recursos financeiros que viabilizem a realização de projetos culturais inovadores.
- Realizar consultas à comunidade para identificar as necessidades e demandas dos empreendedores da economia criativa, garantindo que as políticas públicas sejam direcionadas de acordo com as necessidades reais da comunidade criativa.
- Garantir um apoio ativo da gestão pública, envolvendo-a na promoção de eventos culturais, na criação de estruturas para feiras e na divulgação das atividades da economia criativa.
- Estabelecer um fundo municipal de cultura que subsidie a formação de pessoas que desejam aprender a elaborar projetos culturais contemplados, garantindo que mais empreendedores criativos tenham acesso a esses recursos.
- Ampliar a oferta de editais para o fomento de empreendedores criativos, assegurando que uma variedade de trabalhos seja contemplada, abrangendo todas as áreas da economia criativa.
- Implementar um sistema de apoio por parte do poder público que forneça recursos, orientação e capacitação aos empreendedores criativos, incentivando o crescimento do mercado interno.
- Criar um canal público de comunicação direcionado à rede de ensino que promova a cultura empreendedora e a economia criativa, fornecendo informações e recursos para os jovens interessados em ingressar nesse setor.
- Contar com o suporte ativo do secretário de cultura para impulsionar iniciativas e projetos da economia criativa na cidade.
- Estimular a criatividade e a inovação entre os empreendedores criativos, incentivando a criação de novas frentes empreendedoras na cidade.

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

Os grupos deste eixo são:

07.01_ Promover uma rede de profissionais criativos

- Criar espaços físicos e eventos que permitam o encontro e colaboração entre empreendedores criativos da cidade.
- Criação de parcerias estratégicas entre empreendedores criativos, instituições locais e outros *stakeholders*.
- Fomentar a economia solidária por meio da criação de feiras e lojas colaborativas.
- Promover a inclusão e diversidade étnica no cenário empreendedor criativo.
- Fortalecer a rede de empreendedores criativos e incentivar a participação ativa dos agentes culturais.

07.02_ Cidades, Territórios e Clusters

- Criar espaços físicos dedicados à cultura e criatividade que possam acomodar uma variedade de atividades artísticas.
- Buscar parcerias com o setor agro para a economia criativa da região.
- Sensibilizar a população local sobre a importância da cultura e identidade pantaneira.
- Incentivar a participação ativa da população jovem para fortalecer o ambiente cultural.
- Garantir que o setor agro e grandes empresas contribuam de forma justa para a cultura e criatividade local.

07.03_ Ambiente sustentável, forte e próspero

- Aumentar a conscientização ambiental na comunidade local, promovendo práticas sustentáveis.
- Proteger a biodiversidade única da região, com ênfase no Pantanal.
- Enfrentar o desmatamento, tomando medidas diretas.
- Promover o uso de energias renováveis, como solar e eólica, e reduzir a pegada de carbono da cidade.
- Incentivar a participação da comunidade local, envolvendo a formação de grupos de voluntários para ações de preservação ambiental, campanhas de limpeza e a criação de projetos comunitários de conservação.

07.04_ Turismo Regional

- Integrar o turismo à cultura local.
- Criar roteiros turísticos que destaquem os símbolos da natureza e a localização geográfica única da região.
- Promover o ecoturismo consciente, incentivando os visitantes a explorar a natureza de forma sustentável.
- Estabelecer parcerias com estados vizinhos, como Paraná, São Paulo e Mato Grosso, para promover o turismo regional.
- Desenvolver estratégias de marketing turístico eficazes para atrair visitantes.
- Oferecer treinamento e capacitação para os profissionais que trabalham na indústria do turismo, como guias turísticos e funcionários de hotéis, para garantir um atendimento de alta qualidade aos visitantes.

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

Os grupos deste eixo são:

08.01_ Conscientização e Qualificação

- Realizar um levantamento detalhado da relação de Dourados com o Pantanal. Isso envolve a identificação de oportunidades de cooperação econômica, cultural e turística com a região pantaneira.
- Avaliar como a Rota Bioceânica pode afetar a economia e o ambiente de Dourados, incluindo a análise dos desafios e oportunidades que ela possa trazer para a região.
- Identificar áreas específicas de cooperação e desenvolvimento regional que podem ser exploradas em benefício mútuo entre Dourados, o Pantanal e a Rota Bioceânica.



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

Polo Criativo em Dourados: Transformando Espaços e Apoiando Iniciativas.

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

Criação da “Central Criativa de Dourados”, um espaço público com infraestrutura elétrica adequada para receber feiras e festivais criativos. Implementar leis de incentivo para a aquisição de materiais, oferecendo suporte financeiro a grupos que organizam esses eventos. Contar com o apoio do poder público na divulgação desses eventos, promovendo a vitalidade do setor criativo em nossa comunidade.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Festival Anual de Economia Criativa em Dourados: Celebrando a Diversidade Cultural.

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

Criação de um Festival Cultural Anual em Dourados, destacando grupos envolvidos na economia criativa. Este evento abrangerá apresentações culturais diversificadas, performances inovadoras, música, teatro e outras expressões artísticas, com ênfase na sustentabilidade. Além de oferecer entretenimento e celebração cultural, esta proposta visa superar a lacuna no apoio governamental, transformando-se em uma atração turística que impulse a economia local.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Programa Qualifica Dourados + Criativo

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

Criação do programa “Qualifica Dourados + Criativo”, que consiste na utilização de espaços na cidade com infraestrutura adequada para oferecer capacitação e treinamentos aos empreendedores criativos. Estes espaços incluem salas de aula e ateliês, proporcionando um ambiente propício para o desenvolvimento de habilidades e aprimoramento do setor criativo em Dourados.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

PROJETO: Qualifica Dourados + Criativo

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

O programa “Qualifica Dourados + Criativo” propõe a realização de uma consulta pública para identificar as demandas dos empreendedores criativos da região. Com base nessas informações, será desenvolvida uma agenda e um cronograma de capacitações. Essas informações estarão acessíveis no site da prefeitura e, para a execução das capacitações, poderá ser realizado um processo licitatório para a contratação de uma empresa especializada em publicidade. Além disso, será criado um cadastro para formar um banco de dados das instituições que oferecem as capacitações, facilitando o acesso dos empreendedores às oportunidades de desenvolvimento

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Fundo Municipal de Cultura

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

Propõe-se a criação da Lei de 1º Investimento à Cultura, destinando recursos específicos para fomentar as iniciativas artísticas e culturais de Dourados.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Curso de Capacitação para Elaboração de Projetos Relevantes e Aprovados.

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

Curso voltado aos participantes da cultura criativa, visando capacitar interessados no desenvolvimento de projetos que possam beneficiar o coletivo.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Incubadora Criativa de Dourados

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

A capacitação proporcionada pela incubadora visa dotar os empreendedores criativos de habilidades para acessar recursos, desenvolver projetos e gerir negócios. Esse estímulo contribui para a participação ativa em ações cívicas e eventos culturais, sensibilizando o poder público para a criação de novos espaços. Além disso, a incubadora desempenha um papel crucial ao promover sinergias entre diferentes empreendimentos, fortalecendo o cenário econômico local.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Calendário de Eventos Criativos

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

Implementação do calendário de eventos criativos para consolidar os agentes culturais na organização de eventos planejados e assertivos, promovendo o fortalecimento da economia local. Ademais, o calendário desempenha um papel crucial na divulgação dos eventos criativos, ampliando seu alcance junto à população.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Oficina de formação

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

A ausência de preparo e profissionalização frequentemente compromete a qualificação do empreendedor. Por meio da oficina, as pessoas adquirem motivação e conhecimento, elevando suas competências e preparando-as para enfrentar desafios no âmbito empresarial.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Sustentabilidade no empreendimento criativo

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

A sustentabilidade exerce impacto em todos os segmentos da produtividade criativa, desde a seleção da matéria-prima até a obtenção do produto final. Assim como a reciclagem transforma resíduos em luxo, a abordagem sustentável promove a responsabilidade ambiental e contribui para a valorização do empreendimento em sua totalidade.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Centro Municipal de Economia Criativa

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

Será um espaço dedicado a promover cursos e oficinas profissionalizantes, realizar o cadastro de profissionais atuantes na economia criativa, oferecer benefícios, como descontos em estabelecimentos locais; e fornecer informações sobre eventos, editais e demais oportunidades. O Centro contará com um conselho responsável por garantir a aplicação efetiva da legislação de incentivo, além do apoio do governo estadual.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Mercado municipal de Dourados

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

Um local destinado à exposição de artes locais, promoção da economia criativa e venda de produtos regionais, artesanais e gastronomia local. Integrará apresentações de artistas locais. Essa iniciativa resolve a questão da falta de um ponto fixo para artistas e empreendedores, proporcionando um local específico que concentra diversas formas de expressão artística. Além disso, ao se tornar um ponto turístico cultural local, contribui para fortalecer a identidade da região e reunir coletivos de artistas. Uma sugestão de local para essa iniciativa seria o Dourados Parque Hotel.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Econoarte - Capacitação Criativa

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

Realização de um circuito de palestras e oficinas voltado para a capacitação de empreendedores da economia criativa. O foco principal é fornecer conhecimento sobre as leis de fomento e políticas públicas, destacando a importância desses recursos para impulsionar iniciativas criativas. Dessa forma, busca eliminar barreiras e viabilizar a participação em editais públicos, fortalecendo a economia criativa da região.



GLOSSÁRIO, ABREVIATURAS E SIGLAS

ACLAMS – Associação Costa Leste de Artesãos de MS.

ACEN - Associação Comercial e Empresarial de Naviraí

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

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

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

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

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

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

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

COMTUR - Conselho Municipal de Turismo de Bonito.

CRIPAM - Casa De Recuperação Infantil Padre Antonio Muller.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Polos - mesma definição de *Cluster Criativo*.

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

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

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

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

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

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

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

SENAI - Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SUDECO - Superintendência do Desenvolvimento do Centro-Oeste.

UEMS - Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul.

UFMS - Universidade Federal do Mato Grosso do Sul.

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

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



BIBLIOGRAFIA

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

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

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

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



PLANO REGIONAL DE DESENVOLVIMENTO DA ECONOMIA CRIATIVA

Região Sul - Dourados | 2030