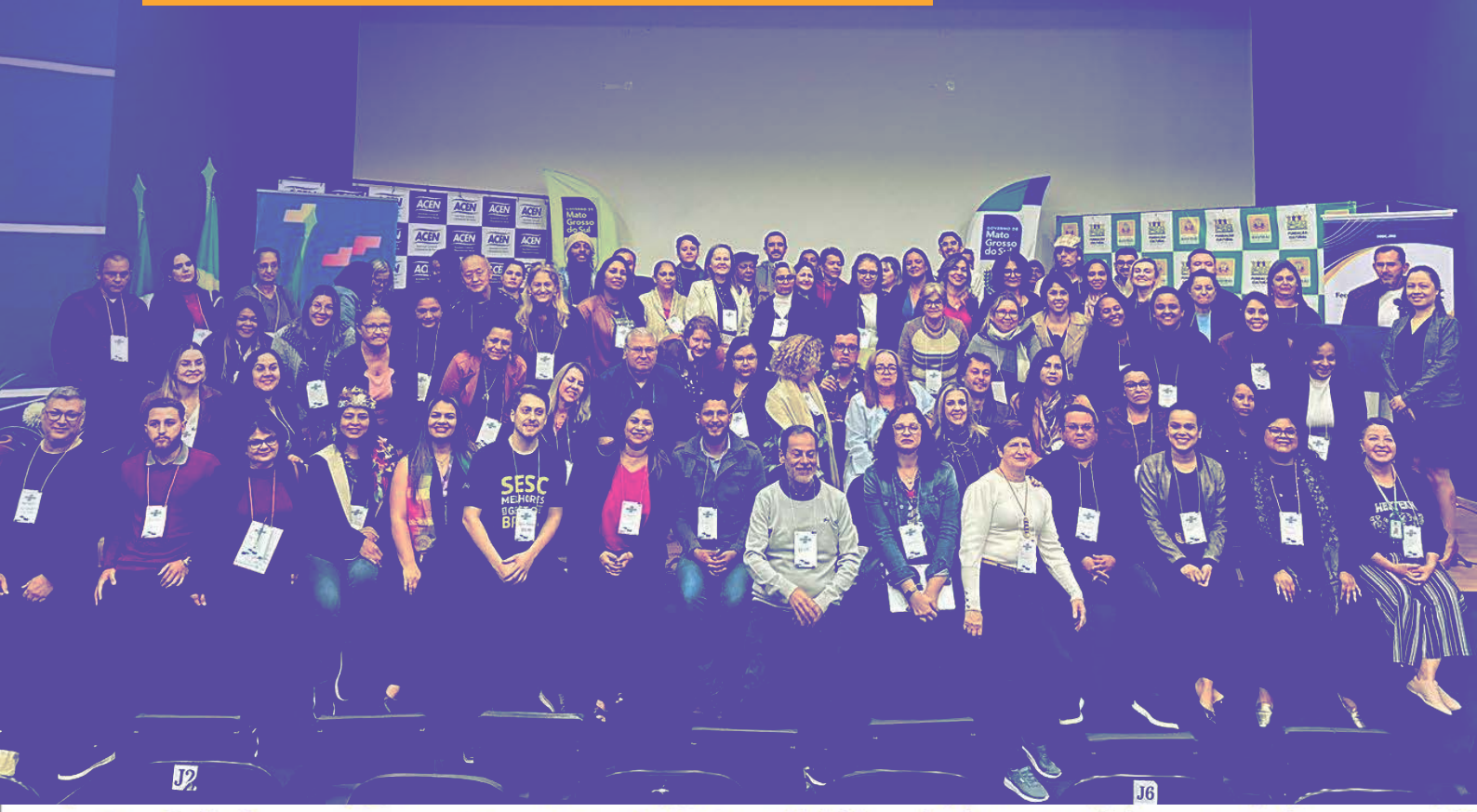
PLANO REGIONAL DE DESENVOLVIMENTO DA ECONOMIA CRIATIVA

Região Sul - Naviraí | 2030



MS+ CRIATIVO

Fecomércio MS · Sesc · SEBRAE · Sistema FIEMS | SESI · EconomiaCRIATIVA Superintendência de Economia Criativa · SETESCC Secretaria de Estado de Turismo, Esporte, Cultura e Cidadania · Governo de Mato Grosso do Sul

Ficha Técnica

GOVERNAD GOVERNADOR DO ESTADO DO MATO GROSSO DO SUL
Eduardo Riedel

VICE-GOVERNADOR
José Carlos Barbosa - Barbosinha

SECRETÁRIO DE ESTADO DE TURISMO, ESPORTE, CULTURA E CIDADANIA
Marcelo Miranda

SUPERINTENDENTE DE ECONOMIA CRIATIVA
Decio Coutinho

DIRETOR-PRESIDENTE DA FUNDAÇÃO DE CULTURA MS
Eduardo Mendes

PREFEITURA DE NAVIRAÍ
Rhaiza Rejane Neme de Matos

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

ENTIDADE
ACEN – Associação Comercial e Empresarial de Naviraí

Ficha Técnica

CONSULTORES

Alexandre Andrade

Sabrina Del Bianco Mascarenhas

REDATOR

Renato Alves de Lima

EQUIPE COLETIVO CENTOPEIA:

Nivia Barbosa

Paula Del Bianco

Iara Daniel

REVISÃO

Pilar Rocha Lima

Ficha Técnica | Participantes

Vera Lucia Dantas da Rocha
Estela Rosi Cabral de Souza
Jaqueline Costa de Souza
Tatiane Aguilera de Melo
Maria Tomás D.O. Minam
Wanderson C.S.N. Paulie
Admilson Santos Vigivo
Rafael Rosa
Claudia Adriana de Oliveira
Júlio Fernando
Célio Evaristo (japorã)
Joana da Silva
Tatiane Morch
Lucia S.B. Gallo
Danilo C.M.S. Dockhorn
Marcelo S.M. Dockhorn
Josias de Carvalho
Luiz Alberto A. Silva Junior
Elizete Rodrigues Scudeler
Andreia Ap. P. da Silva
Sandra i.B. Nespolo Prestes
Patricia Andrea Enciso Duarte
Deyler Vinícius Auctar Pereira
Cybelle N. Dias Pinheiro Santos

Lana Carvalho Farias
Mauá de Lourdes M. Santana
Sabrina Del Bianco
Ramona Vougado do Nascimento
Virgínia Moreira de Melo
Seloy Camargo
Edna Savio Fernandes
Fátima Eleutério Sotoni
Rozeli Novais de Alcantara
Glozielle Jorge Bezerra
Morena Serra
Adilson Benetos
Evelyn Mayara de Oliveira
Eliane de Oliveira S. Castro
Jozil dos Santos
Wilian Silva dos Anjos France
Aparecida Gonzaga Vieira
Claudete Fieldkircher
Neuza Jermani Oliveira
Marcio Ribeiro Santo
Laura Madolina P. Caetano
Rozeli Torres
Iraci Aparecida da Silva
Silvio Soeruso Faria

Ficha Técnica | Participantes

Mano Dos Santos
Daiane Silva de Oliveira
Giuliano Requena
Carlos Henrique Belo B
Valdina Alves de Macedo
Davi dos Anjos
Daiane Crepaldio Pereira
Rita Maxuel
Margarete Dias do Carmo
Edivanio França Leite
Silvio Santos Soares
Júlio Fernando da Silva
Thalita Valk
Fabrício jema Machado
Bruno Fernando S. Reis
Maria Fernandes de Oliveira
Gildete Caroline da P. Silva
Fabíola de Oliveira
Daiane Bueno de Souza
Elizabete Amaro O. Lima
Silvio Candido de Marco Filho

Antonio Carlos Simon
Ana Luisa de Paula Ladeira
Caroline Prieto
Valney José
Eloni Abrecht
Valdenice oliveira
Juliana dos Santos Araújo
Diego Barros
Ironi Margarida Xavier
Elis Regina Gonçalves
Jorge Martins
Silvana Lima dos Santos
André Alves de Almeida
Willian Tomareti Reis
Catia Lopes
Joana Dark Ap. Beraldo
Márcia Regina Puppo
Thiago Couto
Karina Apor Cilarinho
Andreia da Luz Tiruxio Rosa
Lucas Oliveira Torres

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 - NAVIRAÍ

DESENHOS DE FUTURO

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 Naviraí 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

INTRODUÇÃO

No dia 14 de setembro de 2023, ocorreu o 2º Encontro Regional de Economia Criativa de Mato Grosso do Sul, em Naviraí. A abertura do evento aconteceu com o cumprimento das autoridades presentes, sendo elas:

Dr. Rafael Rosa, chefe de Gabinete e representante da excelentíssima Senhora Rhaiza Rejane Neme de Matos, Prefeita de Naviraí;

Senhor Decio Coutinho, Superintendente de Economia Criativa de MS;

Senhor Admilson Santana Vieira, Presidente do Conselho de Cultura de Naviraí;

Senhor Mario Francisco Nelva, Presidente da ACEN de Naviraí;

Senhor Fabrício Machado, Representante do SESC MS;

Senhora Elizabeth Vergineo, Analista Técnica do SEBRAE/MS;

Senhora Telma Minari, Superintendente de Cultura de Naviraí/MS;

Tatiana Morch, Gerente Municipal de Educação;

Senhor Luiz Alberto Avalo Silva Junior, Gerente Municipal de Meio Ambiente.

Tivemos a apresentação artística do grupo “As boiadeiras JAZZ”, dirigido pela professora Talita. Em seguida, houve a fala das autoridades:

Senhora Elizabeth Vergineo, Analista Técnica do SEBRAE/MS:

Destaca o engajamento da cidade de Naviraí com projetos, visto que a população, e a sociedade como um todo, abraça a causa e anseia pelo crescimento local e regional. Com o propósito e a união, ela deseja que o evento transborde conhecimentos a todos.

Senhor Fabrício Machado, Representante do SESC MS:

Destaca a disposição do SESC para a colaboração e criação do Plano, que vai, realmente, colocar a cidade de Naviraí e região dentro da Economia Criativa, abrindo a mente para o Plano Regional promover a cultura e a economia com uma efetividade muito boa.

Senhor Mario Francisco Nelva, presidente da ACEN de Naviraí:

"Desde o início a ACEN foi convidada a participar, e foi uma felicidade, pois juntos iremos fazer acontecer, agradecendo o olhar do governo pelo plano que visamos construir, acreditando que juntos iremos fazer dar certo. Essa novidade para a cidade de Naviraí e região faz com que sigamos incentivando e dando oportunidade, tendo consciência que temos outros mecanismos e gatilhos, onde a Economia Criativa vai ajudar a desenvolver a economia do Município de Naviraí. Com a boa vontade, persistência e oportunidades, seremos muito produtivos e criativos."

Senhor Admilson Santana Vieira, presidente do Conselho de Cultura de Naviraí:

Visa ao compromisso de juntos criarmos o Plano Criativo, o desafio de fazer com que a população conheça esse setor, atividades e segmentos e dar continuidade, mostrando os caminhos, fazendo o trabalho se tornar efetivo.

Dr. Rafael Rosa, chefe de Gabinete e representante da excelentíssima Senhora Rhaiza Rejane Neme de Matos, Prefeita de Naviraí:

"É com alegria que a Prefeitura fomenta a Economia Criativa. Assim, acreditamos que precisamos ir atrás do conhecimento, traduzir, estruturar e alavancar o plano de Economia Criativa, dando dignidade e crescimento a todos.

Vocês são o processo e nós o meio, assim estendendo a mão entre as empresas públicas e privadas, sendo introduzidos dentro do Plano Estadual. Não estamos aqui para ser representados, estamos para interferir, para nossa região ser contemplada, dobrando o PIB do estado de Economia criativa, com um plano ambicioso, mas totalmente palpável."

Senhora Telma Minari, Superintendente de Cultura de Naviraí/MS

"Estamos aqui para mostrar que iremos fazer com qualidade o plano de Economia Criativa. Esse plano irá se tornar um modelo para o

nosso Brasil, pois o nosso Ecoturismo é o único que se aponta lá fora. O MS é rico em produção, e essa Economia Criativa vem para fazer a roda do desenvolvimento acontecer. A Economia Criativa ganhará vez e voz no estado de MS, onde várias mãos estão em busca do mesmo objetivo."

Superintendente de Economia Criativa de MS, Decio Coutinho, com a fala e vídeo SETESCC/MS

O superintendente fala sobre a escolha da cidade de Naviraí para o Encontro Regional, sobre construir o primeiro plano de economia criativa do Estado do MS, com os 8 encontros regionais, e pondera que o resultado do dia de será trazer o olhar da região. O plano, por sua vez, traduzirá o olhar do Sul Mato-grossense, totalmente colaborativo, e será validado no dia 5 de dezembro em Campo Grande, virando uma Lei Estadual de Economia Criativa.

"Quando pensamos em Economia Criativa, o desafio é interno, de como mudamos as coisas em nossa cidade, em nossa profissão, em nossa família, e Manoel de Barros nos diz muito bem com a passagem: 'Precisamos transver o mundo', e é por aí que devemos começar.

Os 8 encontros regionais estão acontecendo. Este em Naviraí é o segundo, onde finalizaremos no dia 5 de dezembro em Campo Grande, com o resultado final de um Plano de Economia Criativa coeso e preciso."

Decio também apresentou 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)

Ele também apresentou as 3 grandes entregas para 2023:

1° Encontro Estadual de Economia Criativa do MS.
1° Plano Estadual de Economia Criativa do MS.
1° Lei Estadual de Economia Criativa do MS.

Fala do consultor do Coletivo CENTOPEIA, Alexandre Andrade, destacando a proposta do dia:

"Durante o dia de hoje, juntamente com a Sabrina, que é sócia-fundadora, iremos realizar uma mesa redonda; logo após, formaremos os 8 grupos para o trabalho que será desenvolvido."

Mesa redonda mediada pelo Superintendente de Economia Criativa de MS Decio Coutinho

Participantes:

Superintendente Decio Coutinho

"O bate papo tem a seguinte proposta: cada participante terá 10 minutos, onde cada um vai trazer uma perspectiva, nacional, estadual e regional, e, baseado nessa contextualização, alimentar o trabalho das oficinas onde vamos pôr a mão na massa."

Consultor do Coletivo Centopeia, Alexandre Andrade

"O mundo está sofrendo uma série de transformações, e, no mundo da Economia Criativa Mundial a pergunta que fica é: será que estamos inseridos nesse contexto?

Para responder esse questionamento é preciso saber o que gera mais renda no mundo:

1° – Petróleo

2° – Comercialização de armas

3° – Economia Criativa – ganhamos e levamos riqueza a pessoas a nossa volta, isso se espalha e gera riqueza para muito mais pessoas. Deveria estar no primeiro lugar, e isso acontece porque estamos saindo de uma economia de escassez para uma economia abundante, onde o trabalho de cada um estimula o trabalho do próximo.

Saímos do modelo centralizado para um modelo compartilhado, um modelo colaborativo com muito mais abundância. Tudo que é local é muito mais global, isso tem muito valor.

Qual Brasil que fazemos parte?

Muitas vezes vemos um Brasil, em que não estamos inseridos nesse contexto de imagem que ele representa, mas justamente por isso precisamos estar presente nas pequenas ações, porque assim mostramos que estamos aqui!

Vamos construir um futuro nosso? Juntos podemos construir esse futuro através do plano da Economia Criativa."

Representante Estadual SESC, Senhor Fabrício Lima Machado, setor de Cultura

Perspectiva Estadual

"Dentro da Economia Criativa, o SESC atua muito dentro do setor da música, dando apoio na questão de curso, informação e contratação. O SESC acredita que o PIB ainda não cresceu por conta da formalização adequada, e essa formalização se dá através do apoio na área técnica e de aprendizado e contratação.

O SESC está com atividades da Economia criativa com atuação no comércio, com parceria na cultura, e isso está de fácil acesso dentro do portal do SESC. É possível escolher a curadoria, onde o artista, artesão pode enviar o portfólio e assim ser contratado."

Representante Estadual SEBRAE, Senhora Dani Muniz, gestora de Economia Criativa do SEBRAE/MS

Perspectiva Estadual

"Estamos construindo um plano que servirá para embasar a Primeira Lei Estadual, isso é legado, temos que trazer uma sensibilidade de quem sou dentro da Economia Criativa, e assim focar no desenvolvimento e no crescimento econômico, abrangendo todas as áreas. O MS é considerado o estado mais diverso do Brasil, fronteira com 7 estados e 2 países, então o espaço para Economia Criativa é gigantesco, por isso a importância do olhar cheio de sensibilidade para a criação desse Plano."

Representante Regional, Professora Valdenice de Oliveira

"Hoje estaremos discutindo a matriz FOFA, e vamos analisar os Recursos Humanos, as estratégias de localização e os talentos, criando assim um excelente Plano de Economia Criativa.

Participei de um grupo chamado "Milagre da Fibra", onde o material produzido foi enviado para a Colômbia, em lojas de Bonito e casas de artesãos de Campo Grande. Algum tempo atrás o grupo chegou ao fim, mas temos duas integrantes que hoje atuam dando cursos profissionalizantes. Esse processo foi árduo e difícil, mas gratificante.

O estado de MS tem muito potencial e o Plano Estadual que construirá a Lei Estadual de Economia Criativa do MS será uma grande vitória para os artistas do estado, pois veremos que os sonhos serão realizados."

Representante Local, Senhora Telma Minari, Superintendente de Cultura de Naviraí/MS

"O papel do poder público é despertar na comunidade o querer fazer, além de apresentar as políticas transversais, de modo responsável, atendendo o máximo de Criativos nas mais diversas artes, com o artesanato como carro chefe da transformação. O papel exato é despertar a criatividade, usando com racionalidade, além das parcerias com diversas instituições acadêmicas, onde encontramos a juventude, que é a obra prima essencial para o desenvolvimento, como captação de talentos.

O papel da gestão pública é provocar e representar a cidade e a região, mostrando que vamos desenvolver de forma significativa, mas o grande protagonista é o Criativo."

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

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

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

METODOLOGIA

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

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

AÇÕES ESTRATÉGICAS POR EIXO

01 Gestão + Criativo (gestão, pesquisa e monitoramento)

Os grupos deste eixo são:

01.01 - Gestão, Pesquisa e Monitoramento

- Desenvolver um plano estratégico robusto para orientar as ações.
- Estabelecer metas claras e mensuráveis para garantir resultados tangíveis.
- Promover o envolvimento ativo dos gestores nos projetos.
- Incentivar uma abordagem colaborativa para otimizar a gestão.
- Implementar um plano de ação estruturado e adaptável.
- Garantir que todas as ações estejam alinhadas com os objetivos estratégicos.
- Fiscalizar e otimizar o uso dos recursos disponíveis.
- Implementar práticas de gestão financeira eficazes.
- Garantir a continuidade dos projetos já implantados.
- Estabelecer mecanismos para avaliar e manter iniciativas bem-sucedidas.
- Realizar mapeamento abrangente da região.
- Digitalizar informações para facilitar o acesso e análise.
- Estimular a pesquisa nas áreas criativas.
- Implementar políticas de incentivo e reconhecimento para pesquisadores.
- Integrar e atualizar o Cadastro Federal de Artesãos (SICAB).
- Utilizar dados para direcionar suporte e oportunidades.
- Garantir que os profissionais tenham a qualificação necessária.
- Investir na formação específica para os cargos relacionados à arte e cultura.

- Promover a valorização da arte como disciplina fundamental.
- Incentivar eventos e premiações relacionados à arte nas instituições educacionais.
- Realizar estudos aprofundados antes da implementação de projetos.
- Assegurar que os projetos tenham uma visão de longo prazo.
- Elaborar um plano criativo estadual em colaboração com a sociedade.
- Garantir segurança, suporte, qualidade e continuidade nas iniciativas.
- Simplificar e desburocratizar processos para formalização.
- Incentivar a formalização de itens e produtos comerciais.
- Criar condições para a fartura profissional no Mato Grosso do Sul.
- Estimular a especialização, inovação e persistência.

01.02_ Empreendedorismo

- Implementar medidas de apoio específicas para os empreendimentos criativos de pequeno porte.
- Facilitar o acesso a recursos, capacitação e financiamento para esses negócios.
- Promover iniciativas que ressaltem a importância do trabalho local.
- Criar campanhas de conscientização para incentivar a comunidade a apoiar produtos e serviços regionais.
- Estabelecer uma rede de suporte que inclua mentoria, treinamento e networking.
- Facilitar parcerias entre empreendedores locais para impulsionar a colaboração e o compartilhamento de recursos.
- Oferecer programas de capacitação específicos para empreendedores criativos.
- Incluir temas como gestão financeira, marketing digital e inovação nos cursos de capacitação.
- Estimular a inovação em produtos e serviços dos empreendimentos locais.
- Criar prêmios e reconhecimentos para os negócios mais inovadores.
- Simplificar os processos burocráticos para a abertura e manutenção de empreendimentos.
- Facilitar o registro e a legalização de pequenos negócios criativos.
- Organizar feiras e eventos que destaquem os empreendedores locais.
- Criar oportunidades para a exposição e venda de produtos e serviços.
- Facilitar a entrada de empreendimentos criativos locais nos mercados globais.

- Promover a internacionalização de produtos e serviços.
- Incentivar a formação de associações entre empreendedores criativos.
- Fortalecer a união para negociar benefícios coletivos e enfrentar desafios comuns.
- Estabelecer parcerias com instituições financeiras para oferecer linhas de crédito específicas para empreendedores criativos.
- Garantir condições favoráveis e flexíveis de financiamento.

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

- Estimular parcerias entre o setor privado, cooperativas e instituições públicas.
- Criar mecanismos que facilitem a colaboração entre diferentes segmentos da economia criativa.
- Estabelecer uma ONG dedicada à gestão técnica de projetos, editais e recursos.
- Garantir transparência e eficiência na alocação de recursos para iniciativas culturais.
- Incentivar a formação de consórcios entre instituições para a realização de projetos conjuntos.
- Facilitar o acesso a recursos por meio de iniciativas colaborativas.
- Criar associações que forneçam orientação clara para os profissionais da economia criativa.
- Oferecer suporte na identificação de oportunidades de mercado e desenvolvimento de estratégias.
- Estabelecer uma associação abrangente com representantes de diversas áreas da economia criativa.
- Designar responsáveis técnicos para elaborar projetos, captar recursos e simplificar a participação em editais culturais.
- Promover a criação de cooperativas na economia criativa.
- Facilitar a colaboração entre profissionais independentes para alcançar objetivos comuns.
- Organizar fóruns e grupos de discussão para fomentar a criatividade.
- Estimular a troca de ideias e experiências entre os membros da comunidade criativa.
- Incentivar projetos que promovam a diversidade na economia criativa.
- Fomentar a inclusão de pessoas com deficiência, criando oportunidades e garantindo conformidade legal.

02 Qualifica + Criativa (Capacitação e Qualificação)

Os grupos deste eixo são:

02.01_ Capacitação dos profissionais criativos

- Desenvolver programas de capacitação para profissionais da economia criativa.
- Identificar as necessidades específicas de cada setor e oferecer treinamentos correspondentes.
- Implementar cursos e workshops voltados para a capacitação administrativa de empreendedores criativos.
- Fortalecer habilidades de gestão, planejamento e tomada de decisões.
- Promover a instrução e respeito como valores fundamentais na formação de profissionais.
- Criar programas que enfatizem a ética profissional e o respeito à diversidade.
- Estimular a oferta de capacitação em arte e desenvolvimento técnico.
- Implementar políticas de incentivo que despertem o interesse da população pela formação artística e técnica.
- Investir em programas que motivem a capacitação profissional.
- Criar incentivos financeiros e reconhecimento para aqueles que buscam aprimoramento.
- Estabelecer parcerias locais, especialmente com o Sistema S, para oferecer estrutura e suporte à capacitação.
- Desenvolver uma estrutura que permita a realização de cursos, oficinas e acompanhamentos.
- Proporcionar oficinas práticas de ensino e aprendizagem.
- Integrar conhecimento e oportunidades de geração de renda por meio de atividades práticas.
- Implementar programas que promovam o resgate profissional e pessoal, incluindo aspectos emocionais.
- Fornecer apoio psicológico e emocional para profissionais em busca de qualificação.
- Desenvolver programas de capacitação inclusivos, garantindo acesso à pessoas com deficiência.
- Promover ambientes de aprendizagem adaptativos e inclusivos.
- Criar estruturas de qualificação específicas para pequenos produtores nas áreas de alimentos, pesca, laticínios e orgânicos.
- Aprimorar a divulgação e facilitar o acesso a selos de qualidade.
- Incentivar a continuidade da especialização profissional.
- Criar programas de reciclagem e aperfeiçoamento para manter os profissionais atualizados.

02.02_ Instituições de formação

- Estabelecer parcerias estratégicas com universidades e institutos federais para oferecer cursos e programas de qualificação.
- Incentivar a troca de conhecimento entre a academia e os profissionais da economia criativa.
- Promover a oferta de cursos do SENAR, direcionados para a capacitação específica na área da economia criativa.
- Personalizar os cursos para atender às demandas locais.
- Estimular parcerias entre o setor público e privado para desenvolver cursos e treinamentos alinhados às necessidades do mercado.
- Incentivar iniciativas em conjunto que fortaleçam a formação profissional.
- Estabelecer parcerias com entidades renomadas como SENAI, SEBRAE, entre outras, para oferecer workshops, feiras e cursos de capacitação.
- Utilizar a expertise dessas instituições para enriquecer a formação.
- Criar espaços públicos dedicados à realização de cursos e workshops.
- Facilitar o acesso da comunidade a programas de qualificação.
- Integrar escolas e cooperativas em projetos culturais, promovendo a participação ativa na comunidade.
- Fortalecer a conexão entre educação e cultura.
- Colaborar com o SEBRAE para integrar ecossistemas de inovação na qualificação profissional.
- Desenvolver programas que estimulem a inovação e o empreendedorismo na economia criativa.
- Consolidar parcerias com instituições como SESC, SETESC e SENAR para ampliar as oportunidades de formação.
- Participar de eventos e atividades promovidas por essas entidades para enriquecer a experiência de aprendizado.

02.03_ Eventos de formação

- Desenvolver programas específicos de formação voltados para crianças, promovendo atividades lúdicas que despertem o interesse pela economia criativa.
- Realizar workshops, oficinas e eventos culturais direcionados para o público infantil, incentivando a expressão criativa desde cedo.
- Estimular parcerias com escolas e instituições educacionais para integrar essas ações ao currículo escolar.

03 Financia + Criativo (Fomento + Financiamento)

Os grupos deste eixo são:

03.01_ Financiamento

- Desenvolver programas de informação e capacitação para empreendedores, artistas e gestores culturais sobre as diversas fontes de financiamento disponíveis.
- Criar plataformas online e workshops presenciais para disseminar informações sobre oportunidades de financiamento, requisitos e processos.
- Formar parcerias com instituições que possuam conhecimento sobre o FCO para orientar os interessados sobre os critérios de acesso.
- Desenvolver material informativo e tutoriais explicativos sobre como acessar o FCO, simplificando o entendimento do processo.
- Conduzir pesquisas para identificar as principais barreiras que impedem o acesso ao financiamento.
- Desenvolver estratégias específicas para superar cada barreira identificada, como simplificação de processos burocráticos ou programas de garantias.
- Realizar campanhas para sensibilizar órgãos governamentais e instituições privadas sobre a importância de ampliar os recursos destinados à cultura.
- Participar de fóruns e reuniões estratégicas para apresentar propostas e argumentos convincentes sobre os benefícios sociais e econômicos do investimento no setor cultural.
- Desenvolver estratégias de persuasão que destaquem os benefícios tangíveis e intangíveis do investimento no setor cultural.
- Criar *cases* de sucesso e demonstrações de impacto positivo para atrair investidores interessados em apoiar projetos culturais.
- Estabelecer programas de instrução e qualificação para profissionais envolvidos na distribuição de produtos culturais.
- Implementar parcerias com instituições educacionais e organizações para oferecer cursos e treinamentos especializados.
- Propor a criação de fundos e linhas de crédito específicas para artistas, empreendedores culturais e pequenos produtores, considerando suas necessidades específicas.

03.02 - Sustentabilidade Financeira das atividades dos setores da Economia Criativa

- A escassez de recursos financeiros é uma barreira significativa para o desenvolvimento sustentável. É crucial identificar fontes alternativas de financiamento e criar estratégias para captação de recursos.
- A implementação de políticas de incentivo fiscal pode estimular investimentos na economia criativa. A falta desses incentivos pode desencorajar o apoio financeiro e a participação do setor privado.
- Uma carga tributária elevada pode impactar negativamente a competitividade dos empreendimentos criativos. Buscar formas de redução de impostos ou isenções para atividades culturais pode ser uma estratégia.
- A logística inadequada pode resultar em custos extras e dificultar o acesso a recursos financeiros. Melhorias na infraestrutura logística podem contribuir para a sustentabilidade econômica.
- Para promover a competitividade, é essencial explorar alternativas para reduzir os custos de matéria-prima, seja por meio de parcerias, negociação ou busca por fontes mais acessíveis.

03.03_ Facilitar acesso a recursos de investimento

- Desenvolver programas específicos para a geração de renda no setor cultural, como oficinas, cursos e projetos, que incentivem a criação de produtos culturais comercializáveis.
- Propor e apoiar iniciativas legislativas para a utilização dos recursos de Imposto de Renda (IR) e Imposto Predial e Territorial Urbano (IPTU) como formas de financiamento para projetos culturais.
- Colaborar com o poder público na criação de políticas específicas que facilitem o acesso ao financiamento para empreendimentos culturais, garantindo transparência e simplicidade nos processos.
- Estabelecer parcerias entre o setor público e privado para a criação de fundos e linhas de crédito voltadas para a cultura, utilizando recursos provenientes de impostos e contribuições.
- Implementar programas de sensibilização e educação financeira, direcionados aos empreendedores culturais, para que compreendam melhor os mecanismos de financiamento disponíveis e saibam como acessá-los.

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

Os grupos deste eixo são:

04.01_ Promoção de ações comerciais

- Implementar programas de cursos e workshops abrangentes, cobrindo diversas áreas, como artesanato, dança, música e instrumentos musicais, para capacitar e desenvolver habilidades nos participantes.
- Incentivar a participação em festivais locais com premiação, promovendo a diversidade cultural e proporcionando oportunidades para artistas locais.
- Apoiar a realização de eventos esportivos no município e fora dele, abrangendo diferentes modalidades como judô, skate, entre outros, para promover o esporte e a cultura local.
- Estabelecer espaços gratuitos para feiras de artesanato e gastronomia, proporcionando oportunidades para empreendedores locais e promovendo a cultura regional.
- Ampliar o calendário de festas regionais, integrando eventos culturais e econômicos que representem a diversidade da região.
- Incentivar a participação em festas culturais das Nações, promovendo a troca de experiências entre diferentes culturas e fortalecendo os laços comunitários.
- Integrar eventos que explorem a rica biodiversidade local, combinando ecoturismo e gastronomia para atrair visitantes e fortalecer a identidade cultural.
- Desenvolver feiras e eventos itinerantes que percorram os bairros, possibilitando a participação de diferentes comunidades e facilitando o acesso a produtos e serviços variados.
- Criar um evento anual que celebra e une as diferentes culturas presentes na região, promovendo a diversidade e a interação entre os moradores.
- Apoiar a realização de festivais artísticos variados que abranjam diferentes formas de expressão, como música, dança, teatro, literatura, entre outros.

04.02_ Divulgação e Comunicação

- Desenvolver estratégias de publicidade eficazes para suprir a falta de divulgação, utilizando diferentes canais de comunicação, como mídia impressa, rádio, televisão e internet.
- Melhorar a comunicação entre setores públicos e a população, implementando canais de informação eficazes para garantir que as mensagens sejam transmitidas de maneira clara e acessível.
- Investir em marketing e estratégias de divulgação para promover eventos, produtos e serviços locais, destacando a diversidade e criatividade da região.
- Intensificar esforços na divulgação sonora e volante, utilizando carros de som para informar a população sobre eventos, oportunidades e iniciativas culturais.
- Implementar estratégias midiáticas para promover eventos culturais, destacando o potencial da região em sites, aplicativos e QR Codes, especialmente focados em artes visuais.
- Ampliar a divulgação e valorização dos eventos, pontos turísticos e artesanato, utilizando meios digitais, redes sociais e tecnologias como QR Codes para fornecer informações detalhadas.
- Aprimorar a divulgação de projetos, pontos turísticos e feiras, utilizando plataformas digitais, redes sociais e parcerias com veículos de comunicação locais.
- Estabelecer canais de comunicação eficazes entre as classes de produtores e artistas, promovendo a troca de informações e colaborações para fortalecer o cenário criativo local.
- Incentivar a documentação dos processos criativos para que sejam acessíveis ao público, criando uma compreensão mais profunda do trabalho artístico.
- Desenvolver campanhas de conscientização que incentivem o público a valorizar e apoiar o comércio local, destacando os benefícios econômicos e culturais.
- Alavancar o uso de mídias sociais para destacar produtos, serviços e eventos da economia criativa, além de melhorar a comunicação interna entre os agentes criativos.
- Intensificar a divulgação das políticas públicas vigentes para que os criativos possam aproveitar oportunidades de financiamento e suporte governamental.

04.03_ Intercâmbio de Experiências, *Networking* e Concorrentes

- Incentivar a criação de associações ou cooperativas para os trabalhadores informais, promovendo a troca de experiências e a união em busca de benefícios coletivos.
- Estabelecer um espaço físico de encontro e intercâmbio onde os trabalhadores informais possam compartilhar experiências, desafios e soluções.
- Estabelecer parcerias com órgãos de fiscalização para combater a entrada ilegal de produtos estrangeiros, protegendo, assim, o mercado local.
- Desenvolver campanhas de conscientização sobre a importância de valorizar produtos locais e os impactos negativos da compra de produtos contrabandeados.
- Criar programas de suporte técnico e orientação para artistas e artesãos já registrados, visando melhorar a gestão de seus negócios e aumentar sua competitividade no mercado.
- Promover eventos de intercâmbio cultural e econômico com cidades do Paraná e Paraguai, permitindo a troca de experiências, exposição de produtos locais e identificação de oportunidades de colaboração.
- Estabelecer políticas de incentivo fiscal para empresas que promovam a produção local, visando fortalecer a economia criativa da região.
- Desenvolver programas de capacitação para os trabalhadores locais, aprimorando suas habilidades e competitividade no mercado.

04.04_ Logística e Matéria-Prima

- Investir na expansão e manutenção de rodovias estaduais, federais e municipais para garantir um acesso facilitado às comunidades distintas da região central e ao Porto Caiuá.
- Priorizar a pavimentação de vias que conectam o município a vilas, glebas e assentamentos, otimizando o transporte de matéria-prima e escoamento de produtos.
- Promover programas de capacitação e treinamento em logística para profissionais da área, visando a uma gestão mais eficiente dos processos logísticos locais.
- Aprimorar o sistema de transporte coletivo, garantindo acessibilidade e eficiência, o que a integração entre diferentes áreas do município.
- Utilizar a posição geográfica favorável, próxima à BR-153, como um ponto forte para atrair investimentos e facilitar o escoamento de produtos.
- Estabelecer diálogo constante com os setores responsáveis pela logística, direcionando esforços para resolver desafios específicos, como falta de recursos na entrega de matéria-prima.

05 Inova + Criativo (Competitividade e Inovação)

Os grupos deste eixo são:

05.01_ Inovação para criativos

- Incentivar e apoiar a adoção de tecnologias de pagamento, como PIX, máquinas de cartão, etc., facilitando as transações comerciais.
- Estabelecer um programa de suporte técnico, como "SOS Informática", para auxiliar empreendedores locais na resolução de questões tecnológicas.
- Fortalecer parcerias entre instituições de ensino e o ecossistema de inovação, incentivando projetos conjuntos e estágios para estudantes.
- Estimular e apoiar comunidades inovadoras e digitais, promovendo eventos, meetups e networking entre profissionais da área.
- Ampliar a oferta de cursos na área de tecnologia e estabelecer centros de robótica para capacitar a comunidade em habilidades tecnológicas avançadas.
- Estabelecer espaços de coworking para fomentar a colaboração, a criatividade e a inovação entre profissionais de diferentes áreas.

05.02_ Selos de procedência e Qualidade

- Implementar um programa de certificação para reconhecer a qualidade dos trabalhos e a habilidade dos profissionais locais.
- Desenvolver um selo que represente a identidade cultural do município, destacando características únicas da região.
- Estabelecer um selo de qualidade regional que abranja os municípios do MS, promovendo a padronização e a legalização dos produtos.
- Promover programas de incentivo para que os produtores locais adotem padrões de qualidade e legalizem seus produtos, facilitando a comercialização.
- Implementar um programa específico de selo de qualidade para produtos locais, destacando aqueles que atendem a padrões elevados

05.03_ Design de novos produtos

- Incentivar a elaboração de produtos que exploram a riqueza da cultura local, incorporando elementos da cultura japonesa, portuguesa, turca, nordestina, gaúcha e sul-mato-grossense.
- Estimular a criação de designers locais especializados em incorporar a diversidade de produtos da região em suas criações.
- Promover iniciativas que explorem o uso do bagaço de cana como matéria-prima para produtos, destacando oportunidades sustentáveis.
- Explorar oportunidades de inovação, como o uso do couro de tilápia para a confecção de bolsas e a utilização da cabeça do armal em artesanato, destacando a criatividade local.

05.04_ Presença Digital

- Estabelecer uma rede digital eficiente para a divulgação dos trabalhos locais, utilizando plataformas online, redes sociais e outros meios digitais.
- Promover programas de capacitação e treinamento para a população local, visando desenvolver habilidades no ambiente digital, incluindo o uso de redes sociais, sites e outras ferramentas online.
- Desenvolver campanhas de incentivo que promovam a valorização da produção local, destacando artistas e produtos da região.
- Oferecer programas de qualificação específicos para a área de *e-commerce*, capacitando os criativos locais a comercializar seus produtos de forma eficaz online.

05.05_ Identidade e diversidade

- Estabelecer programas e espaços que promovam a criatividade, incentivando o desenvolvimento de novas expressões artísticas e culturais.
- Celebrar e promover a diversidade cultural da região, destacando tradições como teatro, pintura de tecido, sustentabilidade, bordado personalizado, artesanato indígena, crochê, fibra de cana e de bananeira, pesca e culinária local.
- Incentivar a valorização das identidades locais, abraçando a diversidade de pessoas, artesãos e artistas presentes na comunidade.
- Promover a cultura indígena Guarani Kaiowá, destacando sua importância na identidade local.
- Incentivar a diversificação da culinária local, promovendo pratos tradicionais e inovadores que representam a riqueza cultural da região.
- Desenvolver uma identidade local que represente a diversidade cultural e artística da região, promovendo-a por meio de eventos, festas e uma marca identitária.
- Reconhecer e apoiar a cultura nerd, destacando eventos e atividades que promovam essa expressão cultural.
- Aproveitar a influência de diferentes culturas presentes na região, como do Paraguai, Argentina, Japão e a árabe; para enriquecer a diversidade cultural local.
- Desenvolver iniciativas que destaquem e valorizem a riqueza da cultura indígena presente na região.
- Incentivar a diversidade na produção de bens e serviços, abrangendo diferentes vertentes e materiais na área artesanal e criativa.

06 Criativo Legal (Marcos Legais e Normativas)

Os grupos deste eixo são:

06.01_ Parceria com entidades de classe

- Reforçar o Conselho Municipal de Cultura, proporcionando maior engajamento e participação da comunidade na definição de políticas culturais.
- Buscar parcerias estratégicas com empresas, universidades e órgãos governamentais, em níveis estadual e federal, visando fortalecer a base de apoio para iniciativas culturais.
- Implementar ações para aumentar o engajamento da comunidade nas atividades culturais, promovendo uma participação mais ativa e colaborativa.
- Identificar e estabelecer parcerias com instituições e organizações locais e regionais, bem como os setor público e privado, ampliando o alcance das ações culturais.
- Criar mecanismos para estimular a interação e colaboração entre os diversos órgãos e entidades envolvidos na promoção da cultura na região.
- Aproveitar oportunidades oferecidas pela Prefeitura Municipal de Naviraí, estabelecendo parcerias com a ACEN, Sistema S, universidades e escolas municipais da região.

06.02_ Leis Específicas

- Realizar uma análise das leis interestaduais tributárias para identificar oportunidades de desenvolvimento, ajustando as políticas locais para otimizar a atração de investimentos.
- Promover a aplicação efetiva das novas leis federais que incentivam a cultura, utilizando-as como oportunidade para impulsionar projetos locais.
- Garantir a continuidade e sustentabilidade dos projetos culturais já desenvolvidos, como o Plano Municipal de Cultura, por meio de políticas que promovam a continuidade dessas iniciativas.
- Elaborar leis específicas para o artesanato, visando regulamentar e promover a atividade, incentivando a produção local e a comercialização dos produtos.
- Buscar o apoio do legislativo para criar leis que incentivem a comercialização de produtos locais, promovendo o desenvolvimento econômico.
- Implementar programas de formação e conscientização sobre as leis existentes, assegurando que os empreendedores e artistas locais estejam cientes e possam se beneficiar dessas legislações.

- Promover a revisão e atualização das leis municipais relacionadas à cultura, assegurando que estejam alinhadas com as necessidades e potenciais da comunidade local.
- Buscar a implementação de incentivos fiscais e a garantia de legalidade no sistema municipal de cultura, incentivando a participação ativa dos artistas e empreendedores locais.

06.03_ Políticas públicas e ações do Setor Público

- Reforçar e resgatar o Fundo Municipal de Cultura, possibilitando a obtenção de financiamentos para projetos culturais locais.
- Avaliar e ajustar os prazos estabelecidos para a elaboração de propostas culturais em editais, garantindo tempo suficiente para participação.
- Garantir o total seguimento do Sistema Municipal de Cultura, buscando alinhar os esforços municipais na promoção cultural.
- Melhorar a comunicação sobre oportunidades de financiamento e incentivos, assegurando que os artistas e criativos locais estejam bem informados.
- Simplificar e promover a regularização do Microempreendedor Individual (MEI) para os artesãos.
- Simplificar os processos de documentação para financiamentos e editais, reduzindo a burocracia e tornando-os mais acessíveis.
- Garantir transparência nas políticas públicas culturais, assegurando que a comunidade tenha fácil acesso a informações sobre projetos e ações.
- Buscar incentivos fiscais, como a redução da carga tributária, especialmente em atividades culturais, como passeios e eventos gastronômicos.
- Oferecer suporte jurídico para artistas e artesãos, fornecendo orientação sobre questões legais relacionadas às suas atividades.
- Desenvolver políticas que garantam a continuidade de projetos culturais bem-sucedidos, mesmo diante de mudanças de gestão.
- Priorizar a economia criativa nas gestões municipais, reconhecendo seu potencial de contribuição para o desenvolvimento local.
- Avaliar a possibilidade de redução de taxas para profissionais da economia criativa, promovendo um ambiente mais favorável ao desenvolvimento desses setores.
- Implementar uma carteirinha estadual para os criativos culturais, que agregará benefícios específicos para esse segmento.
- Buscar a redução da alíquota de ICMS para atividades relacionadas à economia criativa.

- Desenvolver um plano de ação específico para diferentes categorias dentro da economia criativa, considerando suas necessidades e potencialidades.
- Fortalecer o Conselho Municipal Cultural, promovendo a participação ativa e proporcionando descontos de ICMS para atividades culturais.
- Desburocratizar a obtenção da qualificação para produtos orgânicos, incentivando a sua produção e comercialização.

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

Os grupos deste eixo são:

07.01_ Promover uma rede de profissionais criativos

- Promover programas de capacitação para os artistas, artesãos e empreendedores criativos da região. Isso pode incluir cursos de gestão, marketing digital, entre outros, para que estejam mais preparados para gerir seus negócios.
- Organizar eventos, festivais e encontros que celebrem a diversidade cultural da região, incentivando a interação entre diferentes grupos culturais.
- Fomentar a criação de uma associação cultural e artística que possa atuar como um ponto de encontro e colaboração para os criativos locais.
- Explorar o potencial do mercado municipal como um espaço para exposições e venda de produtos culturais e criativos.
- Desenvolver uma plataforma digital que permita a divulgação, a troca de experiências e o apoio mútuo entre os produtores locais e da região.
- Estabelecer parcerias estratégicas com cooperativas agrícolas e de pequenos produtores para fortalecer a cadeia de suprimentos e criar oportunidades de colaboração.
- Criar um espaço físico, como uma “Casa do Artesão Central”, onde os criativos possam exibir e vender seus produtos.
- Explorar parcerias com a rede hoteleira local para promover eventos culturais e criativos que atraiam turistas e visitantes.
- Investir em programas de promoção da cultura local, destacando a identidade única de Naviraí e incentivando o consumo de produtos locais.
- Estabelecer uma cultura de colaboração e parceria entre instituições, artesãos, artistas e outros atores da economia criativa para fortalecer a rede criativa.

07.02_ Cidades, Territórios e Clusters

- Celebrar e promover a diversidade cultural da região, destacando as diferentes nações e culturas presentes em Naviraí. Isso pode ser feito por meio de festivais culturais, exposições e eventos que valorizem as tradições locais e indígenas.
- Investir na criação de espaços culturais dedicados à economia criativa, como o Mercado Municipal, para a exposição e venda de produtos locais. Também é importante manter esses espaços e promover regularmente eventos e feiras.

- Estabelecer parcerias com instituições como a Fundação de Cultura e o Ministério da Cultura e Turismo para apoiar a construção de museus, teatros municipais e outros espaços culturais que promovam a arte e a cultura local.
- Promover Naviraí como um centro cultural e criativo, além de Bonito, destacando suas próprias características e atrações únicas.
- Incentivar a formação de redes entre os criativos da região, promovendo a colaboração e a troca de experiências, por meio de eventos, grupos de discussão e plataformas online.
- Promover o reconhecimento e a valorização dos artistas locais, garantindo que sejam devidamente remunerados pelo seu trabalho e incentivando o consumo de produtos locais.
- Criar espaços de entretenimento, como cinemas e casas de show, para atender às necessidades de lazer da população, especialmente dos jovens.
- Integrar o setor agrícola e o agronegócio à economia criativa, explorando oportunidades de colaboração e promoção de produtos locais.
- Promover festas típicas e regionais que destaquem a gastronomia e a cultura local, atraindo turistas e promovendo os produtos da região.
- Aproveitar eventos já existentes, como a Exponavi, para promover a regionalidade e destacar a economia criativa local.
- Considerar a retomada de projetos como o teatro municipal, a Casa do Artesão e o Mercadão como sedes de artesanato.
- Fornecer suporte e recursos para a inovação na economia criativa, incluindo a integração entre produtores de matéria-prima e artesãos, diversificação de produtos e utilização de espaços públicos para eventos criativos.

07.03_ Ambiente sustentável, forte e próspero

- Investir em pesquisa e desenvolvimento para aprimorar a qualidade e a disponibilidade de matéria-prima local para os criativos, o que pode envolver o cultivo sustentável de recursos naturais, como madeira e cana-de-açúcar.
- Desenvolver e implementar políticas de preservação ambiental que protejam as riquezas naturais da região. Isso inclui a conservação de áreas de importância ecológica, como florestas e rios.
- Estabelecer programas de gestão de resíduos sólidos para combater a poluição e a acumulação de lixo. Dentre as formas de realização, podem ser incluída a reciclagem de materiais descartados, como carcaças de pescado, e o incentivo à reutilização.

- Promover o uso criativo e sustentável dos recursos naturais da região, como argila, para a produção cultural, incluindo o desenvolvimento de técnicas de artesanato e arte que valorizem esses recursos.
- Oferecer treinamento e capacitação para criativos e empreendedores locais sobre práticas sustentáveis em suas atividades. Isso pode incluir workshops sobre reciclagem, uso eficiente de recursos e produção sustentável.
- Facilitar o acesso da população a produtos sustentáveis, como os feitos a partir do bagaço de cana ou outros materiais reciclados, o que pode envolver a criação de mercados específicos para produtos sustentáveis.
- Colaborar com organizações não governamentais (ONGs) e instituições ambientais para promover a conservação e a sustentabilidade na região.
- Promover a educação ambiental na comunidade, conscientizando sobre a importância da preservação e incentivando práticas mais sustentáveis no dia a dia.
- Criar incentivos financeiros ou fiscais para empresas e indivíduos que adotem práticas sustentáveis em suas operações, como a redução do consumo de recursos naturais.
- Estabelecer sistemas de monitoramento ambiental para acompanhar o estado de áreas naturais críticas e tomar medidas proativas para sua proteção.

07.04_ Turismo local

- Promover o ecoturismo, destacando a beleza natural da região e incentivando práticas sustentáveis, com o objetivo de atrair turistas interessados em experiências de natureza e aventura.
- Integrar o artesanato local nas experiências turísticas, permitindo que os visitantes conheçam a cultura local e adquiram produtos autênticos feitos por artistas da região.
- Destacar a culinária regional como parte da atração turística. Restaurantes e estabelecimentos podem, por exemplo, oferecer pratos típicos locais para os visitantes experimentarem.
- Desenvolver um mapa digital, disponibilizado por meio de um aplicativo ou site, que destaque os pontos turísticos, trilhas, áreas de lazer e informações úteis para os visitantes. Investir na melhoria da infraestrutura e logística dos pontos turísticos, garantindo acesso adequado, estacionamento, banheiros públicos e outras comodidades.
- Investir na melhoria da infraestrutura e logística dos pontos turísticos, garantindo acesso adequado, estacionamento, banheiros públicos e outras comodidades.

- Implementar estratégias de marketing e promoção para atrair turistas, envolvendo a participação em feiras de turismo, campanhas publicitárias e o uso de mídias sociais.
- Promover o turismo de compra, incentivando os visitantes a adquirirem produtos locais e artesanato como lembranças de sua visita.
- Colaborar com municípios vizinhos para criar rotas turísticas que explorem a região como um todo, tais como passeios de barco pelo rio Paraná
- Garantir que os pontos turísticos sejam acessíveis a todas as pessoas, incluindo aquelas com mobilidade reduzida. Isso tornará a região mais inclusiva e atraente para um público mais amplo.
- Organizar eventos culturais, esportivos e de entretenimento (por exemplo, festivais de música, competições esportivas e celebrações culturais), que atraiam turistas.
- Instalar sinalização turística adequada que oriente os visitantes aos pontos de interesse e atividades disponíveis.

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

Os grupos deste eixo são:

08.01_ Turismo

- Promover atividades de ecoturismo que permitam aos visitantes explorar a beleza natural do Pantanal e observar a rica vida selvagem. As atrações podem incluir passeios de barco, safáris fotográficos, caminhadas e observação de aves. Criar, especificamente, trilhas e roteiros que incluam caminhadas, passeios de bicicleta e passeios de barco.
- Destacar a pesca esportiva como uma atração turística. O Pantanal é conhecido por sua pesca de qualidade, e os pescadores esportivos podem ser atraídos para a região.
- Destacar as praias fluviais ao longo do rio Paraná e promover atividades aquáticas, como natação, canoagem e passeios de barco.
- Desenvolver museus e espaços culturais que destacam a história, cultura e ecologia da região do Pantanal. Isso pode incluir a criação de um museu arqueológico no Porto Caiuá.
- Organizar eventos esportivos, como desafios de triatlo, corridas de aventura e competição de velocross para atrair participantes e espectadores.
- Investir em campanhas de marketing para promover o Pantanal e suas atrações turísticas, sugerindo-se a participação em feiras de turismo e a criação de material promocional atraente.
- Reforçar a importância da preservação ambiental e do turismo sustentável. Isso ajudará a proteger os recursos naturais da região a longo prazo.
- Colaborar com as comunidades locais para oferecer experiências autênticas aos visitantes, como visitas a aldeias indígenas e vivências culturais.
- Melhorar a infraestrutura turística, incluindo estradas, sinalização e acomodações para garantir que os visitantes tenham uma experiência confortável e segura.
- Integrar o turismo com o desenvolvimento sustentável da região, para que as comunidades locais também se beneficiem economicamente do setor.
- Oferecer treinamento e capacitação para guias turísticos, operadores e outros profissionais do setor para garantir um serviço de qualidade aos visitantes.

08.02_ Comércio de bens criativos

- Incentivar a produção de artesanato feito com materiais sustentáveis da região, como o bagaço da cana, bambu e fibra de coqueiro. Isso não apenas valoriza os recursos naturais locais, mas também cria produtos únicos e *eco-friendly*.
- Integrar elementos culturais da região do Pantanal e da biodiversidade nas peças de artesanato e bordados, por exemplo, através da inclusão de padrões e designs inspirados na vida selvagem, flora e fauna locais.
- Fomentar o intercâmbio intercultural entre as comunidades locais e povos indígenas da região. A realização de oficinas e colaborações entre artesãos de diferentes culturas tenderá a promover a diversidade cultural.
- Oferecer oficinas de artesanato e bordado para a comunidade local, incluindo jovens e mulheres. Isso não apenas preserva as tradições culturais, mas também proporciona oportunidades de geração de renda.
- Organizar feiras e mercados locais para que os artesãos possam vender seus produtos diretamente aos visitantes. Isso ajuda a promover o turismo de compras e a valorizar o trabalho dos criativos locais.
- Explorar maneiras de incorporar a tecnologia na produção de artesanato e bordados, como máquinas de costura modernas e técnicas digitais de design, aumentando aumentar a eficiência e a qualidade dos produtos.
- Criar um selo de qualidade que represente a autenticidade e a sustentabilidade dos produtos criativos da região, a fim de aumentar a confiança dos compradores e atrair turistas em busca de produtos autênticos.
- Utilizar plataformas de comércio eletrônico e redes sociais para promover os produtos criativos da região para um público mais amplo, incluindo incluir a criação de um site dedicado ao artesanato e bordados locais.
- Organizar eventos culturais, como festivais culturais e exposições de arte, que destaquem o artesanato, bordados e outros bens criativos da região. Buscar parcerias com o governo e organizações locais para obter apoio financeiro e logístico para o desenvolvimento dos bens criativos da região.

08.03_ Preservação, Meio Ambiente e Biodiversidade

- Promover a criação de um cinturão verde ao redor de áreas sensíveis, como rios e nascentes, para proteger essas áreas de atividades prejudiciais. O conceito de "Pachamama" pode ser usado para enfatizar o respeito e a reverência pela Mãe Terra, incentivando práticas de conservação.
- Implementar políticas e campanhas rigorosas de combate às queimadas ilegais, que têm devastado a região, através da formação de brigadas de combate a incêndios e a aplicação rigorosa da lei contra essa prática.
- Investir na revitalização de áreas naturais, como o Balneário, tornando-as espaços saudáveis e seguros para a comunidade local e visitantes desfrutarem. Isso pode incluir projetos de limpeza, restauração de ecossistemas e infraestrutura para turismo sustentável.
- Regular a pesca predatória, especialmente por grandes empresas, para proteger a biodiversidade aquática. Para tanto, sugere-se a implementação de cotas de pesca e a fiscalização rigorosa das práticas de pesca.
- Desenvolver campanhas de conscientização sobre reciclagem e descarte adequado de resíduos, com foco nas aldeias indígenas. Dentre elas, pode-se incluir programas de coleta seletiva e reciclagem para reduzir a poluição.
- Iniciar programas de reflorestamento para restaurar áreas desmatadas e proteger os recursos naturais. O envolvimento das comunidades locais e indígenas pode ser fundamental nesse esforço.
- Promover a educação ambiental nas escolas e comunidades locais para aumentar a conscientização sobre a importância da preservação e dos impactos negativos das atividades prejudiciais ao meio ambiente.
- Trabalhar em estreita colaboração com órgãos governamentais, ONGs e comunidades locais para desenvolver estratégias de preservação e conservação eficazes.
- Estabelecer sistemas de monitoramento ambiental para rastrear a saúde dos ecossistemas e responder rapidamente a quaisquer problemas que surjam.
- Incentivar o turismo sustentável, que valorize a natureza e promova práticas de baixo impacto, gerando conscientização e recursos para a preservação.

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

Capacitação em Economia Criativa: Desenvolvendo Profissionais para o Futuro.

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

A formação em gestão representa um processo contínuo de desenvolvimento de habilidades e conhecimentos essenciais para gerir equipes, projetos e recursos de maneira eficaz.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Economia criativa no Brasil: capacitação e formação de profissionais para o crescimento sustentável.

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

Buscamos um desenvolvimento que satisfaça as demandas da atual geração, preservando a capacidade de atender às necessidades das gerações futuras.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Desenvolvimento de projetos de economia criativa: capacitando pessoas para a inovação.

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

Nosso objetivo é capacitar indivíduos para o desenvolvimento de projetos na economia criativa, promovendo parcerias entre organizações não governamentais, cooperativas e entidades privadas. Priorizamos

a formação de profissionais aptos a conceber projetos eficientes, evitando desperdícios de recursos financeiros, tecnológicos, naturais e de produção. Além disso, oferecemos informações abrangentes sobre legislação e superação de barreiras burocráticas.

Nosso compromisso vai além da mera inovação; buscamos integrar o desenvolvimento jurídico à implementação do produto final, proporcionando um ambiente propício à criação e execução bem-sucedidas.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Economia criativa/sustentabilidade

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

O futuro da economia criativa será delineado por meio da colaboração entre associações, organizações não governamentais (ONGs) e cooperativas, todas orientadas pelo compromisso comunitário e uma perspectiva sustentável.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

O produto cultural melhora a qualidade de vida das pessoas

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

Um produto cultural autêntico e inovador, resultante da colaboração na economia criativa, eleva a qualidade de vida das pessoas, tornando-as mais felizes, engajadas e conscientes

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Desenvolvimento do Ecoturismo no Cone Sul

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

Foco na Formação de Guias Turísticos com Ênfase na Preservação Ambiental, abrangendo:

- Capacitação de guias turísticos, com especial atenção para a preservação ambiental.
- Mapeamento de pontos turísticos na região.
- Exploração da culinária local como parte integrante da experiência.
- Desenvolvimento de habilidades em gestão de negócios na área do turismo.
- Oferta de atividades esportivas aquáticas, arvorismo e *stand-up paddle*.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Tecnologia

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

Desenvolver projetos com máxima eficiência, redução de custos e otimização da qualidade do resultado final. Apesar da rapidez proporcionada pela tecnologia, ainda enfrentamos desafios relacionados aos custos, como evidenciado no preço de dispositivos móveis, cursos de capacitação e outros serviços.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Capacitação a um click

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

Estabelecimento de uma plataforma online de acesso público, disponibilizando cursos de capacitação gratuitos alinhados às necessidades atuais e oportunidades de aprimoramento.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Sociedade integrada

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

Elaborar planos e programas abrangentes de políticas públicas que envolvam todos os setores da sociedade, visando atender a todas as faixas etárias e promover o desenvolvimento de uma sociedade apta a se capacitar, mais facilmente, por meio de iniciativas públicas contínuas.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Globalização da economia criativa

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

Abordar a globalização da economia criativa com as seguintes estratégias:

- Transformação na mentalidade dos gestores para se adaptarem ao cenário global.
- Estabelecimento de espaços culturais globalizados focados na economia criativa.
- Realização de oficinas criativas abrangendo diversas expressões artísticas.
- Conscientização sobre a importância da coleta seletiva para a geração de renda e promoção da sustentabilidade.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Festival multicultural

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

Criação de um Festival Multicultural que promova a união de diversas culturas, abrangendo a miscigenação de povos originários e multiétnicos, com o propósito de divulgar, preservar e celebrar suas raízes. O evento se propõe a criar um espaço inclusivo para as novas gerações, incentivando a troca de conhecimento e experiências culturais, inspirado na dinâmica enriquecedora da Festa das Nações.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Associação de apoio e fortalecimento da economia criativa

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

A Associação para o Fomento e Fortalecimento da Economia Criativa reunirá membros de diversos setores, como cultura, arte e lazer, com o objetivo de unir forças para estabelecer parcerias, desenvolver projetos, captar recursos e promover a sustentabilidade. O compromisso inclui cuidado ambiental, capacitação dos membros e divulgação dos trabalhos e produtos desenvolvidos, buscando, assim, impulsionar o crescimento coletivo e a visibilidade dos participantes.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Construção de um centro educacional de lazer/gastronomia e artesanato.

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

A proposta envolve a criação de um espaço multifuncional destinado ao ensino, venda e exposição de produtos, bem como à realização de eventos culturais, palestras e workshops.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Museu municipal de Naviraí Casa do artesão

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

Estabelecimento do Museu Municipal de Naviraí Casa do Artesão para a exposição de produtos artesanais, oferta de cursos e palestras de capacitação, realização de oficinas e diversas outras atividades.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Estrada Naviraí - Porto Caiuá - BR 489

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

Alocar recursos para a construção e manutenção de uma determinada infraestrutura destinada ao escoamento eficiente da produção.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

O desenvolvimento do estado de Mato Grosso do Sul ocorrerá com total consideração pela preservação ambiental.

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

Em um horizonte de 20 anos, estaremos comprometidos a preservar, promover o desenvolvimento sustentável e alcançar um crescimento equilibrado. Juntos, cumpriremos esse objetivo!

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Casa do Artesão: Tradição e Sustentabilidade

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

Uma comunidade mais coesa, fortalecida pela conexão entre seus membros. Preservação da autenticidade e originalidade.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Incorporação de Tecnologias para Modernizar Saberes Tradicionais e Impulsionar o Desenvolvimento Sustentável sem Prejudicar Recursos Naturais.

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

A introdução de tecnologias inovadoras tem o propósito de sistematizar os conhecimentos tradicionais, elevando-os a um nível científico. Essa abordagem não apenas amplia a compreensão de conhecimentos anteriormente desconhecidos, mas também busca tornar essas informações acessíveis a toda a sociedade, permitindo a replicação e aplicação generalizadas.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Conexões Eficientes: Destacando Serviços, Profissionais e Espaços na Economia Criativa.

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

Fomentando uma colaboração estreita entre artistas, destacando os serviços, profissionais e espaços na economia criativa para criar uma rede coesa e eficaz.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Centro Cultural Artístico

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

- Comprometimento em Parcerias.
- Programa de Incentivo.
- Pesquisa de Casos de Sucesso.
- Realização de Workshops.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

A Cultura Permanece Viva

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

- Estabelecimento de legislação para a continuidade cultural.
- Realização de workshops sobre leis estaduais, municipais e federais.
- Formação de grupos de estudo, reconhecendo a importância, mesmo que desafiadora, do estudo das leis.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Encontro cultural

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

Estabelecimento efetivo de apoio por parte de órgãos públicos, os quais deverão disponibilizar recursos e espaços destinados à promoção, divulgação e comercialização de produtos, visando resultados econômicos rentáveis e oportunidades de parcerias.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Ideia cultural

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

- Orientação e desempenho.
- Ter consciência do propósito.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Gestão eficiente

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

- Alinhar os projetos com as diretrizes legais.
- Introduzir inovações em resposta a mudanças na gestão.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Legislação Municipal para Preservação e Políticas Ambientais

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

Assegurar a continuidade e efetiva implementação das políticas ambientais estabelecidas.

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 Sul - Naviraí | 2030

Fecomércio MS · Sesc — Sistema Comércio

SEBRAE

Sistema FIEMS | SESI

EconomiaCRIATIVA — Superintendência de Economia Criativa

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

Governo de Mato Grosso do Sul