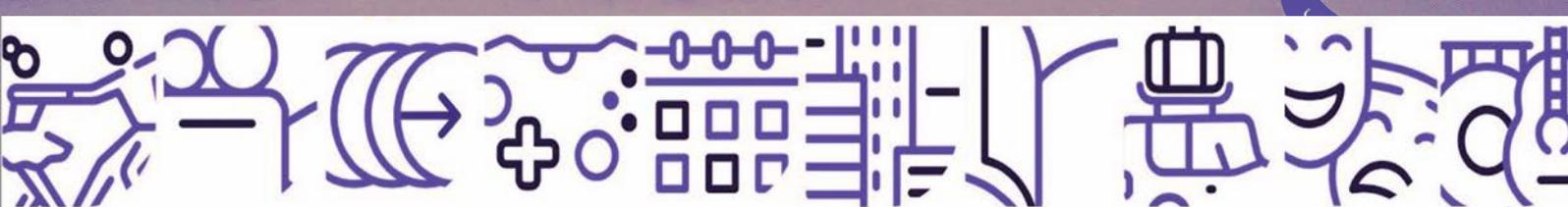


PLANO REGIONAL DE DESENVOLVIMENTO DA ECONOMIA CRIATIVA

Região Fronteira - Ponta Porã | 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 PONTA PORÃ

Eduardo Campos

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

Carlos Augusto Monfort

EQUIPE COLETIVO CENTOPEIA

Nivia Barbosa

Paula Del Bianco

Iara Daniel

REVISÃO

Pilar Rocha Lima



Ficha Técnica | Participantes



Lígia da Silva Machado

Monica Estela Garcia Asisbiski

Sonia Ma. Maroto Neiva

Unstrades Santos de h.

Agno o P. Lima

Gabriel Nathan Torres

Jorge Tebicherane

Andiele Pereira da Silva

Davidson Ramirez Iahn

Maria Eduarda Baggio

Darline EdmeEulalio Aquino Fleitas

Marieli Moreira Morerl

Ana Caren Pedroso Oviedo

Alvaro Bitencourt

Alex Pereira do Carmo

Mauá Caprusso

Raquel C. Langeona

Helen Regina M. Partilho

Eliana Ap. Araujo Fernandes

Josyel ribeiro Carvalho

Rosele Marques Ueir

Luciele P. da silva

Lug de F. Dias Santiago

Nina- Edileuza Lima

Islo Milhomem

Kátia C.S. Mineli

Alessandra Iscano Tcau

Maximiliano T. Bento

Gabriel Colombo Freu

Louroy Martin

Hatao santos

Luana Rodrigues de Jesus

Argélia Duarte Bezerra

Lizo Karen

Luciene Antunes dos Santos

Elaine F Alfonso

Deiciv t. Coutinho

Cralfeia Silva

Sabrina Del Bianco

Fabrcio Lima Machado B. Figueira

Simone Dorneles da Silva

Eliziane F. E. rodrigues

Ingrid Beatriz Benetez Ecra

Máximo Bolero Britos

Pablo Winckler

Marcos Oliveira

Eder Luiz Espindola

Carmen Regina R.M. Portiljo



Ficha Técnica | Participantes

Eliane Gomes

Lucas Cardoso Benitos

José Carlos A Lesbinski

India Gomes da S. Corvidal

David Iahnu

Eduardo Sent'Anna De Almeida

Maria Gloria Avando Antunes

Paulo Vitor Ferreira Gonçalves

Adriano Jondy

José Luiz Almino

Eliana Lamesrti

Claudia Vera da Silveira

Hector Daniel Acuna

Erica Bettina Vega Ayala

Ray da Cruz Squexza Gimenes

Doryl da S. Amaro

Juditéia N. de Oliveira

Cinthia Schinaider de Almeida

Carlos Henrique Bresciani

Alexandre Andrade

Fernanda Ester

Elaine Miyki Fujiwara

Rodolfo Romero

Roberto Recalde

Nicole Avelar

Vanessa dos Santos Costa

Carla SJC Bueno

Pedro Vinícius Nascimento
Leite

Raquel C. Lageano A.

João E. B. Cai Faria

La Godou Gomes

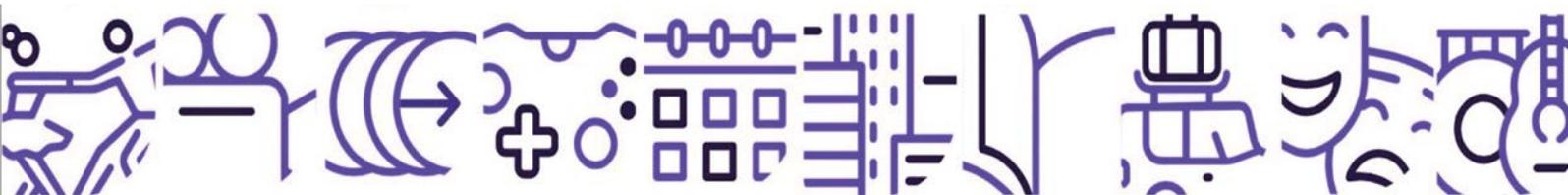
Angelo Almeida da Costa

Daniela Languinetti

“

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

Cora Coralina





SUMÁRIO



FICHA TÉCNICA

PREFÁCIO

INTRODUÇÃO

METODOLOGIA

EIXOS DO PLANO

PLANO DA REGIONAL FRONTEIRA - PONTA PORÃ

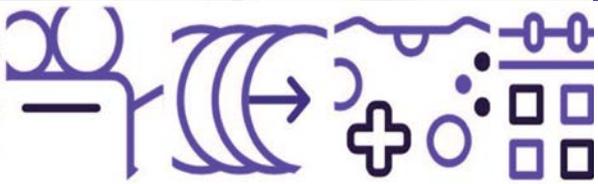
DESENHOS DE FUTURO PARA REGIONAL FRONTEIRA - PONTA PORÃ

GLOSSÁRIO, ABREVIATURAS E SIGLAS

BIBLIOGRAFIA



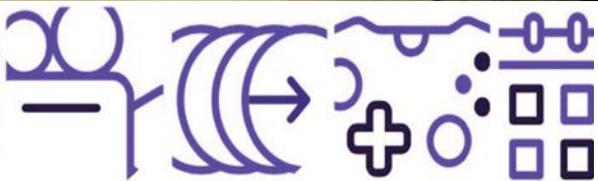
PREFÁCIO



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 Ponta Porã 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 20 de setembro de 2023, no Centro Internacional de Convenções de Ponta Porã, aconteceu o 3º Encontro Regional de Economia Criativa do Plano Estadual de MS. Ele teve como foco central delinear as ações possíveis de se realizar quanto aos diferentes segmentos da economia regional.

Autoridades de Ponta Porã e cidades vizinhas, além de representantes do lado paraguaio da fronteira, participaram do ato de abertura no Centro Internacional de Convenções Miguel Gomez.

O superintendente da Economia Criativa do Mato Grosso do Sul, Decio Coutinho, ao realizar a abertura do evento, saudou as autoridades brasileiras e paraguaias, e enfatizou o crescimento do movimento da Economia Criativa em todo o país, lembrando que o Estado será o primeiro no Brasil a criar uma lei especificamente para atender ao setor, reforçando as políticas públicas no segmento.

A secretária de Turismo do Departamento (Estado) de Amambai, Liza Karen Lailla, falou em nome do governo Departamental do lado paraguaio da fronteira. Ela destacou a importância de encontros reunindo autoridades fronteiriças para debater uma importante pauta que beneficia a economia de um modo geral.

O diretor-executivo do SESI Cultura, Bruno Sampaio, enfatizou que Ponta Porã abre as portas para a Economia Criativa, fomentando o crescimento desse segmento. "Ponta Porã sente-se honrada em receber a todos para este encontro", afirmou o prefeito Eduardo Campos, ao desejar boas-vindas às autoridades paraguaias e visitantes das cidades vizinhas, como Bela Vista e Amambai.

O prefeito de Ponta Porã citou que a Economia Criativa trata-se de um mecanismo relevante para fomentar e apoiar o segmento de modo a buscar, além do crescimento, o fortalecimento do trabalho de forma digna, gerando emprego e renda.

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)

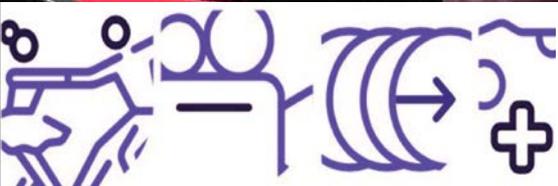
Decio também apresentou as 3 grandes entregas de 2023, quais sejam:

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 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 Ponta Porã 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)

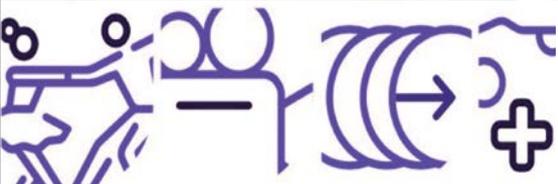
Eixo que visa promover ações, eventos e feiras com o objetivo de divulgar produtos e serviços, bem como o intercâmbio de experiências, networking e também marcas autorais coletivas.

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 FRONTEIRA - PONTA PORÃ

AÇÕES ESTRATÉGICAS POR EIXO

01 Gestão + Criativo (gestão, pesquisa e monitoramento)

Os grupos deste eixo são:

01.01 - Gestão, Pesquisa e Monitoramento

- Incentivar a pesquisa e a documentação da cultura local, história e tradições de Ponta Porã, impulsionando projetos de pesquisa, documentários e materiais educacionais.
- Considerar a criação de um centro de pesquisa cultural na cidade, no qual estudiosos, artistas e pesquisadores possam colaborar e compartilhar informações sobre a história e a cultura da região.
- Desenvolver programas de formação artística e cultural para jovens e adultos, que podem incluir oficinas de artesanato, música, dança e outras formas de expressão cultural.
- Criar materiais didáticos que destaquem a história e a cultura de Ponta Porã. Esses materiais podem ser distribuídos nas escolas locais para promover o conhecimento cultural desde cedo.
- Realizar eventos culturais regulares que destaquem a produção local, como feiras de artesanato, festivais de música e exposições de arte.
- Estabelecer parcerias com universidades e instituições de ensino superior para promover a pesquisa acadêmica na área de cultura e desenvolvimento regional.
- Promover a integração e inclusão das diversas culturas presentes em Ponta Porã e, assim, fortalecer a identidade cultural local.
- Oferecer suporte técnico e financeiro aos artesãos e produtores locais, incentivando o desenvolvimento de produtos autênticos que representem a cultura da região.
- Expandir a rede de bibliotecas e centros culturais na cidade, tornando mais acessíveis os recursos educacionais e culturais.

- Implementar um sistema de monitoramento para avaliar o impacto das ações em andamento e fazer ajustes conforme necessário.
- Promover intercâmbios culturais com outras cidades e regiões, incentivando o compartilhamento de conhecimento e experiências.
- Desenvolver programas de conscientização e ações para prevenir o trabalho infantil e proteger os direitos das crianças na comunidade.
- Atentar-se à segurança da cidade, trabalhando em estreita colaboração com as autoridades para combater o tráfico ilícito e a economia do crime.

01.02_ Empreendedorismo

- Incentivar a cultura empreendedora na cidade, por meio de programas de treinamento, workshops e palestras sobre empreendedorismo. Isso pode ser realizado através de parcerias com instituições de ensino e organizações locais.
- Facilitar e promover a formalização de empresas locais, oferecendo orientação e apoio para empreendedores que desejam regularizar seus negócios, sem excluir-se a ideia de criar um balcão único para abertura de empresas.
- Explorar a possibilidade de oferecer incentivos fiscais para empreendedores locais, como isenção de impostos para novos negócios ou para empresas que geram empregos na comunidade.
- Trabalhar na regulamentação e formalização do setor de artesanato, fornecendo às pessoas que o produzem as ferramentas necessárias para adquirir notas fiscais e exportar seus produtos legalmente.
- Promover programas de educação financeira para empresários locais, ajudando-os a entender melhor os aspectos financeiros de seus negócios e a tomar decisões financeiras mais sólidas.
- Criar um ambiente que incentive a inovação e o desenvolvimento de novas ideias. Isso pode incluir incubadoras de startups e programas de aceleração de negócios.
- Promover a valorização do comércio local, incentivando os moradores a apoiar empresas locais em vez de comprar produtos no exterior.
- Criar uma rede de apoio ao empreendedorismo que inclua mentores, consultores e organizações de apoio ao empreendedorismo.
- Trabalhar na simplificação dos processos burocráticos para abrir e gerenciar empresas, tornando-os mais acessíveis e eficientes.
- Promover a conscientização sobre direitos autorais e incentivar os empresários a respeitar esses direitos, protegendo, assim, a propriedade intelectual.
- Investir em campanhas de marketing que destaquem as qualidades e produtos locais, criando uma imagem positiva da cidade e de seus empreendimentos.

- Fornecer treinamento e orientação para empreendedores interessados em exportar produtos, ajudando-os a entender os procedimentos necessários e a se prepararem para o mercado internacional.
- Estabelecer parcerias com instituições financeiras para facilitar o acesso ao crédito para pequenas empresas e empreendedores.
- Implementar um sistema de monitoramento para avaliar o impacto das ações em andamento e fazer ajustes conforme necessário.

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

- Estabelecer uma rede que reúna artistas, artesãos, empreendedores criativos, instituições culturais e outros atores do setor. Essa rede pode facilitar a comunicação, a colaboração e o compartilhamento de recursos.
- Promover a formação de associações ou coletivos entre os segmentos criativos, fortalecendo a representatividade do setor e facilitando a busca de recursos e parcerias.
- Organizar eventos regulares, como feiras de economia criativa, nos quais os criativos locais possam expor e vender seus produtos. Isso também promove a interação entre os artistas e artesãos.
- Ajudar os criativos a formalizarem marcas coletivas, como cooperativas ou associações, para melhor representação e negociação de interesses comuns.
- Oferecer programas de capacitação em gestão e empreendedorismo específicos para os setores criativos, ajudando-os a gerir seus negócios de forma mais eficaz.
- Promover intercâmbios culturais e artísticos entre os segmentos criativos locais e regionais, enriquecendo a cena criativa com abertura de novas oportunidades de colaboração.
- Criar uma plataforma online através da qual os criativos possam se conectar, compartilhar recursos, encontrar oportunidades de colaboração e acessar informações úteis.
- Identificar líderes criativos na comunidade e fornecer treinamento e apoio para que possam liderar iniciativas que beneficiem o setor como um todo.
- Realizar campanhas de conscientização sobre a importância da cooperação e da associação entre os setores criativos para o desenvolvimento econômico local.
- Colaborar com o poder público para estabelecer políticas de apoio à economia criativa e garantir que haja investimento em projetos que promovam a cooperação e a associação entre os criativos.

02 Qualifica + Criativa (Capacitação e Qualificação)

Os grupos deste eixo são:

02.01_ Capacitação dos profissionais criativos

- Desenvolver programas de capacitação específicos para os diversos segmentos criativos, incluindo cursos, workshops e treinamentos. Esses programas podem abranger desde técnicas artísticas até gestão de negócios criativos.
- Colaborar com instituições de ensino locais e regionais para oferecer cursos de capacitação em economia criativa. Usar o polo educacional como uma força para fortalecer o setor criativo.
- Estabelecer programas de mentoria e tutoria em que profissionais experientes possam orientar os mais novos no setor criativo. Isso ajuda a transferir conhecimento prático e experiência.
- Fornecer acesso a material didático sobre história e cultura regional, sugerindo-se a criação de bibliotecas digitais, a produção de vídeos educativos e a realização de palestras.
- Mostrar aos criativos a importância da formalização de seus negócios. Explicar como isso pode abrir portas para financiamento e oportunidades de crescimento.
- Incentivar a cooperação entre Ponta Porã e cidades vizinhas para desenvolver uma economia criativa regional forte, envolvendo a criação de redes de cooperação e projetos conjuntos.
- Realizar pesquisas para identificar as necessidades de capacitação específicas dos criativos em Ponta Porã, podendo adaptar os programas de treinamento de acordo com as demandas reais.
- Incentivar a busca pela qualidade e inovação em produtos e serviços criativos através da oferta de treinamentos que ajudem os criativos a aprimorar suas habilidades e se destacarem no mercado.
- Realizar campanhas de conscientização sobre a importância da qualificação na economia criativa. Destacar os benefícios da capacitação, como o acesso a financiamento e oportunidades de mercado.
- Organizar eventos e feiras dedicados à capacitação e ao desenvolvimento profissional dos criativos, incluindo palestras, workshops e acesso a recursos educacionais.

02.02_ Instituições de formação

- Fortalecer as parcerias já existentes com instituições públicas de ensino superior, como IFMS, UEMS e UFMS. Além disso, explorar oportunidades de colaboração com organizações privadas, como o SEBRAE.

- Trabalhar em conjunto com essas instituições para desenvolver programas de capacitação específicos para a economia criativa em Ponta Porã, podendo incluir cursos de empreendedorismo, gestão cultural, técnicas artísticas, entre outros.
- Garantir que os criativos de Ponta Porã tenham acesso aos recursos educacionais oferecidos por essas instituições. Isso pode envolver a disponibilização de material didático, a realização de palestras e a criação de plataformas online de aprendizado.
- Incentivar as instituições de ensino superior a oferecer cursos relevantes para a economia criativa, tais como design, artes visuais, gestão cultural, marketing, entre outros.
- Colaborar com as instituições locais de ensino superior para identificar e desenvolver talentos locais, incluindo bolsas de estudo, estágios e programas de mentoria.
- Estimular a formação de redes criativas que conectem os criativos de Ponta Porã com as instituições de ensino superior. Essas redes podem facilitar o acesso à educação e promover a colaboração entre academia e setor criativo.
- Organizar eventos e feiras educacionais que aproximem as instituições de ensino superior dos criativos locais, podendo ser feiras de carreiras, feiras de cursos e palestras informativas.
- Estabelecer programas de bolsas de estudo e financiamento para que os criativos de Ponta Porã possam buscar qualificação superior, contemplando bolsas parciais ou integrais para cursos de graduação e pós-graduação.
- Trabalhar com as instituições de ensino superior para garantir que os certificados e diplomas obtidos por meio dessas parcerias sejam reconhecidos no mercado de trabalho.
- Promover a ideia de educação continuada entre os criativos, incentivando-os a buscar oportunidades de aprendizado ao longo de suas carreiras.

03 Financia + Criativo (Fomento + Financiamento)

Os grupos deste eixo são:

03.01_ Financiamento

- Promover a captação de recursos financeiros a nível local, buscando parcerias com empresas e instituições da região interessadas em apoiar projetos culturais e criativos.
- Estabelecer editais e concursos de financiamento cultural, nos quais artistas e grupos locais possam competir por financiamento para seus projetos.
- Estabelecer parcerias com órgãos estaduais e regionais de cultura e arte para acessar fundos e recursos destinados a projetos culturais. Uma possibilidade viável é a participação em programas de fomento cultural do estado.
- Incentivar artistas e grupos a utilizar plataformas de crowdfunding para arrecadar fundos para seus projetos junto à comunidade local e até mesmo internacional.
- Trabalhar em conjunto com o governo municipal para garantir que os recursos públicos sejam destinados a projetos culturais e artísticos, sugerindo-se a criação de um fundo municipal de cultura.
- Desenvolver projetos culturais estratégicos que possam atrair investimento de parceiros privados, como festivais culturais, eventos temáticos e exposições.
- Colaborar com organizações não governamentais e entidades culturais que possam fornecer apoio financeiro e recursos para projetos culturais e criativos.
- Orientar artistas e grupos a acessar editais de financiamento cultural em nível estadual e federal, fornecendo assistência na elaboração de projetos e documentos necessários.
- Oferecer treinamentos e capacitação em captação de recursos para artistas e empreendedores culturais para que possam ser mais eficazes na busca de financiamento.
- Implementar sistemas de avaliação de impacto para garantir que os recursos financeiros sejam usados de maneira eficaz e que os projetos culturais alcancem seus objetivos.

03.02 - Sustentabilidade Financeira das atividades dos setores da Economia Criativa

- Promover a diversificação da economia local, incentivando o desenvolvimento de setores além do comércio fronteiro, visando incrementar indústria local, agricultura sustentável, turismo e economia criativa.

- Desenvolver programas que incentivem a formalização de pequenos negócios, artesãos e empreendedores locais, por meio de workshops sobre registro de empresas, incentivos fiscais para formalização e apoio na criação de cooperativas.
- Colaborar com instituições financeiras e órgãos governamentais para promover a estabilidade econômica na região, envolvendo ações para mitigar os impactos da volatilidade das moedas estrangeiras, como o dólar e o guarani.
- Estabelecer programas de microcrédito e financiamento local voltados para pequenos empreendedores e artistas. Esses programas podem fornecer acesso a recursos financeiros para investimento em negócios criativos e sustentáveis.
- Buscar parcerias internacionais que possam fortalecer a economia local, podendo incluir acordos comerciais, programas de intercâmbio e cooperação com instituições financeiras estrangeiras.
- Promover o turismo sustentável, destacando os recursos naturais da região, como o Pantanal e a biodiversidade local, para atrair visitantes e investidores interessados em experiências ecoamigáveis.
- Incentivar práticas agrícolas sustentáveis que preservem o meio ambiente e promovam a produção de alimentos locais de alta qualidade.
- Oferecer programas de educação financeira para empreendedores locais, ajudando-os a gerenciar seus negócios de forma eficaz e entender as melhores práticas de investimento.
- Implementar sistemas de monitoramento e avaliação para acompanhar o progresso das iniciativas de sustentabilidade econômica. Isso permitirá ajustes conforme necessário.
- Trabalhar em conjunto com as autoridades governamentais locais e regionais para garantir o apoio necessário para implementar essas estratégias.

03.03_ Facilitar acesso a recursos de investimento

- Promover a formalização e regularização dos empreendimentos culturais, artesanais e gastronômicos, como a legalização de negócios, obtenção de CNPJ e cumprimento de obrigações fiscais e regulatórias.
- Oferecer treinamentos e workshops para os profissionais da área cultural e gastronômica sobre como gerenciar suas finanças e preparar propostas de financiamento eficazes.
- Defender a criação de um fundo municipal específico para a cultura, artesanato e gastronomia. Esse fundo pode ser usado para financiar projetos, eventos e iniciativas relacionadas.

- Realizar um mapeamento das fontes de financiamento disponíveis, incluindo editais estaduais, federais e privados, disponibilizando essas informações para os artistas e empreendedores locais.
- Estabelecer parcerias com instituições financeiras locais para criar linhas de crédito especiais para artistas, artesãos e empresários gastronômicos. Essas parcerias podem oferecer taxas de juros favoráveis.
- Criar redes de apoio que conectem empreendedores culturais e gastronômicos com potenciais investidores e financiadores.
- Promover uma legislação local que incentive o mecenato, permitindo que empresas locais invistam em projetos culturais em troca de benefícios fiscais.
- Manter uma plataforma online ou centro de informações nos quais os artistas e empreendedores possam encontrar oportunidades de financiamento e bolsas.
- Estimular a formação de grupos de cooperação entre empreendedores culturais e gastronômicos, facilitando a busca de financiamento em conjunto.
- Trabalhar com organizações e grupos culturais locais para fazer lobby junto aos legisladores locais e estaduais para aumentar o financiamento público para a cultura e a gastronomia.

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

Os grupos deste eixo são:

04.01_ Promoção de ações comerciais

- Desenvolver um calendário anual de eventos municipais que inclua festivais culturais, feiras de artesanato e outras atividades criativas.
- Estabelecer eventos conjuntos com a cidade vizinha para criar um calendário de eventos fronteiriços que celebre a diversidade cultural da região.
- Colaborar com as autoridades municipais para promover e valorizar a economia criativa por meio de feiras e eventos dedicados a artistas locais e empreendedores.
- Criar um festival que una as culturas brasileira e paraguaia, destacando as riquezas culturais locais e a infraestrutura turística das cidades.
- Reviver festivais regionais que celebram a cultura e as tradições locais, incentivando a participação de artistas e artesãos da comunidade.
- Identificar oportunidades para exposições e festivais que promovam a criatividade e o talento local.
- Incentivar a realização de eventos voltados para jovens, proporcionando um espaço para que eles expressem sua criatividade.
- Desenvolver roteiros turísticos que incluam visitas a feiras de artesanato e eventos culturais, promovendo a economia criativa da cidade.

04.02_ Divulgação e Comunicação

- Estimular investimentos financeiros na área de divulgação e comunicação para promover eventos culturais, atrações turísticas e talentos locais.
- Promover uma comunicação participativa e engajada com os atores da comunidade fronteiriça, incentivando a construção conjunta de projetos e iniciativas.
- Desenvolver estratégias de marketing para divulgar a produção local e criar materiais promocionais, como folders que indiquem os pontos turísticos, a serem distribuídos em hotéis e locais estratégicos.
- Fortalecer a divulgação da identidade local, destacando o título de “Princesinha dos Ervais” e eventos como a “Festa da Erva-Mate”.
- Incentivar a participação ativa dos empresários locais na promoção e publicidade de Ponta Porã.

- Trabalhar na melhoria da imagem da região, tanto a nível regional quanto nacional, destacando suas riquezas culturais e econômicas.
- Implementar estratégias para combater a mídia negativa que associa a região à violência e ao comércio ilegal, destacando suas verdadeiras potencialidades.

04.03_ Intercâmbio de Experiências, *Networking* e Concorrentes

- Estabelecer espaços físicos dedicados à economia criativa, onde artistas, artesãos e empreendedores locais possam interagir, compartilhar experiências e desenvolver seus projetos. Esses espaços podem servir como centros de capacitação, exposições e venda de produtos criativos, promovendo a colaboração entre diferentes segmentos culturais.

04.04_ Logística e Matéria-Prima

- Investir na melhoria do transporte coletivo local para garantir uma mobilidade mais eficiente e acessível à população. Isso facilitará o deslocamento dos moradores, turistas e empreendedores que desejam visitar os espaços de economia criativa, feiras, eventos culturais e locais de produção artística na cidade.
- Fortalecer a infraestrutura de transporte, especialmente nas áreas de fronteira com o Paraguai, promovendo uma maior integração entre os dois países e os municípios da região. Isso contribuirá para facilitar o comércio de bens criativos, incentivar o turismo e promover o intercâmbio cultural.
- Priorizar a segurança viária nas estradas e rodovias que conectam Ponta Porã a outras cidades e regiões. Isso é fundamental para garantir um transporte seguro de produtos criativos, bem como para facilitar o deslocamento de visitantes e artistas que participam de eventos e feiras na cidade.

05 Inova + Criativo (Competitividade e Inovação)

Os grupos deste eixo são:

05.01_ Inovação para criativos

- Fomentar a inovação aberta por meio de parcerias e colaborações entre instituições, promovendo o compartilhamento de conhecimento e recursos.
- Estabelecer uma regulamentação clara da Lei de Inovação (Lei nº 10.973/2004) que proporcione um ambiente favorável para o desenvolvimento tecnológico e criativo.
- Fortalecer o ecossistema de inovação local, incentivando a interação entre startups, empresas, universidades e instituições de pesquisa.
- Abraçar a era digital, explorando ferramentas como QR Code e redes sociais para promover a economia criativa e os produtos locais.
- Investir na conexão tecnológica e digital, garantindo acesso à internet de alta qualidade, o que é essencial para o desenvolvimento de negócios criativos.
- Implantar um parque tecnológico na região, que sirva como centro de inovação, pesquisa e desenvolvimento.
- Expandir o setor tecnológico na região, atraindo empresas de tecnologia e promovendo o desenvolvimento de soluções inovadoras.
- Realizar investimentos em infraestrutura de fibra óptica para melhorar a conectividade e viabilizar negócios baseados na tecnologia.
- Reconhecer as vantagens competitivas que a fronteira oferece para os produtores culturais no campo tecnológico.
- Garantir a presença de um parque tecnológico na região que possa servir como polo de inovação e tecnologia, impulsionando a economia criativa local.

05.02_ Selos de procedência e Qualidade

- Estimular a produção da agricultura familiar nos assentamentos, promovendo parcerias e capacitando os agricultores para melhorar a qualidade de seus produtos.
- Desenvolver uma marca regional que identifique os produtos oriundos da agricultura familiar, destacando sua autenticidade e qualidade.
- Garantir que os produtos locais sejam autênticos e produzidos de acordo com procedimentos de alta qualidade, criando confiança e reconhecimento por parte dos consumidores.

05.03_ Identidade e diversidade

- Promover a sustentabilidade e a identidade natural da região, destacando os recursos naturais como parte fundamental da identidade local.
- Realizar programas de formalização e capacitação que ajudem os produtores a incorporar elementos da identidade regional em seus produtos.
- Valorizar a identidade do município através da promoção de comidas típicas, arte local e outros aspectos culturais que o tornam único.
- Reforçar a identidade regional, usando elementos culturais locais, como a alcunha “Princesinha dos Ervais”, para criar um senso de pertencimento local.
- Valorizar a erva-mate como um produto histórico e cultural da região, destacando suas origens e importância na identidade local.
- Reconhecer e celebrar a contribuição das etnias indígenas para a identidade da região, incorporando elementos de sua cultura nos produtos locais.
- Promover a solidariedade entre os produtores e a comunidade local, fortalecendo o senso de comunidade e pertencimento à região.

06 Criativo Legal (Marcos Legais e Normativas)

Os grupos deste eixo são:

06.01_ Parcerias com entidades e organizações

- Buscar diferenciação tributária no âmbito do Mercosul que permita a exportação de produtos criativos com preços mais competitivos. Isso envolve parcerias com órgãos e entidades governamentais para negociar acordos favoráveis aos produtos locais.
- Estabelecer parcerias sólidas com órgãos governamentais locais, estaduais e federais para garantir o apoio necessário à economia criativa. Isso inclui a criação de políticas de incentivo, programas de financiamento e capacitação específicos para o setor.
- Explorar acordos de tributação diferenciados que facilitem o comércio fronteiriço, incentivando a circulação de produtos criativos entre o Brasil e o Paraguai.
- Promover uma melhor integração entre os agentes culturais do Brasil e do Paraguai, buscando parcerias que fortaleçam os laços culturais e criem oportunidades de colaboração no campo da economia criativa.
- Estabelecer parcerias com instituições de ensino, organizações não governamentais e entidades culturais para promover a economia criativa. Essas parcerias podem incluir a realização de eventos conjuntos, programas de capacitação e ações de divulgação para impulsionar o setor criativo na cidade e na região.

06.02_ Leis Específicas

- Abordar e resolver os conflitos tributários e a guerra fiscal entre os estados e unidades federativas da região. Isso envolve a busca por acordos e políticas de diferenciação tributária no âmbito do Mercosul, visando a promover a exportação de produtos criativos com preços mais competitivos.
- Desenvolver leis específicas que regulamentem e promovam a economia criativa na cidade. Essas leis podem abordar questões como incentivos fiscais, financiamento, proteção da propriedade intelectual, marcas e patentes, visando criar um ambiente favorável ao crescimento desse setor.
- Criar leis que facilitem o desenvolvimento de políticas públicas voltadas para a economia criativa. Essas políticas podem incluir programas de capacitação, financiamento e incentivos para artistas, artesãos e empreendedores criativos, promovendo, assim, o crescimento desse setor na cidade e na região.
- Estabelecer mecanismos legais para a resolução de conflitos tributários e fiscais que possam surgir no contexto da economia criativa, proporcionando segurança jurídica aos empreendedores e garantindo que as leis sejam aplicadas de forma justa e eficaz.

06.03_ Políticas públicas e ações do Setor Público

- Buscar a descentralização das políticas públicas voltadas para a economia criativa, assegurando que recursos e apoio cheguem de maneira equitativa a regiões de fronteira, como Ponta Porã.
- Inserir a economia criativa nas políticas públicas de segurança, reconhecendo-a como uma alternativa para reduzir a violência e promover o desenvolvimento da região.
- Garantir a continuidade das políticas públicas voltadas para a economia criativa, evitando interrupções que prejudiquem o crescimento do setor.
- Promover a criação de políticas públicas específicas para a região de fronteira, abordando suas necessidades e particularidades, como educação e pesquisa acadêmica.
- Exigir políticas públicas diferenciadas que levem em consideração a realidade da fronteira, estimulando o desenvolvimento local e a economia criativa.
- Buscar suporte técnico e a implementação de políticas públicas efetivas que ofereçam assistência e recursos aos empreendedores criativos.
- Lutar por subsídios governamentais e incentivos fiscais que fortaleçam os planos, acordos e convênios voltados para o desenvolvimento regional, a redução de desigualdades e a geração de renda na área da economia criativa.
- Facilitar e popularizar o registro de propriedade intelectual e direitos culturais, protegendo o trabalho dos artistas e criadores locais.
- Buscar maior governança na implementação das políticas públicas e representatividade institucional para garantir que os interesses da economia criativa sejam adequadamente atendidos.
- Iniciar programas de apoio governamental à economia criativa, reconhecendo seu potencial como motor de desenvolvimento e geração de empregos na região.

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

Os grupos deste eixo são:

07.01_ Promover uma rede de profissionais criativos

- Utilizar a rede de entretenimento como um guia para promover os costumes e hábitos locais, destacando a cultura da cidade.
- Estimular a criação de associações e cooperativas que unam os diversos segmentos criativos e criar uma marca específica que represente a região de fronteira.
- Desenvolver espaços culturais que promovam a visibilidade da cultura da cidade, destacando a produção local.
- Identificar e desenvolver um espaço físico cultural na linha internacional, onde se encontra o maior público, para promover a cultura local.
- Promover a integração do mercado cultural, incentivando a colaboração entre diferentes setores criativos, como artesanato, gastronomia e audiovisual.
- Incentivar a união e colaboração entre os diferentes segmentos da classe criativa para fortalecer a economia criativa local.
- Estabelecer um cadastro de produtos e artesãos locais para facilitar a promoção e venda de produtos criativos da região.

07.02_ Cidades, Territórios e Clusters

- Valorizar e promover a cultura criativa de Ponta Porã e região, incluindo gastronomia com comidas típicas e a fronteira criativa.
- Explorar o potencial do “Caminho para os Ervais” como parte da identidade e atração cultural da região.
- Celebrar a diversidade de costumes, hábitos e linguagens na região, que proporcionam uma rica troca de experiências e diálogo com diversos atores públicos.
- Promover a integração cultural e econômica entre os municípios da região para fortalecer o setor criativo.
- Destacar o valor do patrimônio histórico da cidade como parte da sua identidade cultural.
- Valorizar a experiência em agricultura familiar e grupos originários como parte do patrimônio cultural da cidade.
- Destacar a localização geográfica estratégica de Ponta Porã, que favorece o comércio internacional e oferece facilidades cambiais.
- Reconhecer o potencial cultural das comunidades indígenas do Paraguai e do sul do Brasil.

- Criar um espaço cultural para promover a cultura local, especialmente onde o público-alvo tem fácil acesso a várias instituições financeiras.
- Aproveitar a diversidade cultural multirracial de Ponta Porã e da região para enriquecer a produção cultural local.
- Posicionar Ponta Porã como porta de entrada para fabricantes de produtos da região, destacando sua diversidade cultural e sua economia criativa.

07.03_ Ambiente sustentável, forte e próspero

- Reconhecer a natureza como um dos principais recursos da região e promover sua preservação e uso sustentável.
- Valorizar a riqueza cultural, geográfica e histórica da região como parte integrante do ambiente sustentável.
- Combater o impacto ambiental negativo, incluindo práticas que prejudicam a natureza e a biodiversidade local.
- Promover a sustentabilidade em todas as dimensões, incluindo econômica, social e ambiental, como parte integral do desenvolvimento da cidade.
- Desenvolver propostas e ações alinhadas com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, contribuindo para um futuro mais sustentável.
- Valorizar e promover a produção agrícola regional, incentivando práticas agrícolas sustentáveis.

07.04_ Turismo

- Aproveitar a localização geográfica estratégica para promover o turismo, destacando a cultura regional e a integração binacional.
- Promover a diversificação do turismo, incluindo o turismo de compras, gastronômico, cultural e histórico.
- Investir na formação de profissionais capacitados na área do turismo para oferecer experiências de qualidade aos visitantes.
- Implementar regulamentações e fundos municipais específicos para apoiar os setores de cultura e turismo.
- Explorar o potencial cultural da região, incluindo a cultura indígena, paraguaia e sul-brasileira, através de rotas, gastronomia, artesanato e turismo.
- Estabelecer escolas binacionais que ofereçam cursos profissionalizantes relacionados à logística e turismo, aproveitando a territorialidade propícia.
- Buscar financiamento para promover o turismo internacional na área da cultura, gastronomia e rede hoteleira.

- Atrelar o turismo de compras ao turismo histórico-cultural, ampliando a permanência dos turistas na cidade e gerando mais renda.
- Criar rotas turísticas que explorem a história e a cultura da região, incluindo a Guerra do Paraguai e o Caminho dos Ervais.
- Incentivar a promoção de lugares turísticos que despertem a curiosidade dos visitantes e destacar a cidade como um polo de turismo estudantil, especialmente na área da medicina.
- Investir na formação de profissionais qualificados para o setor de turismo e reconhecer a economia criativa como uma profissão legítima.
- Consolidar a integração sociocultural por meio do turismo, contribuindo para o desenvolvimento econômico da cidade.

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

Os grupos deste eixo são:

08.01_ Conscientização e Qualificação

- Explorar a Rota Bioceânica como uma oportunidade para atrair novos financiadores e gerar oportunidades para a economia criativa.
- Estabelecer parcerias entre os municípios da região e promover a integração entre eles para fortalecer a economia criativa.
- Realizar um mapeamento detalhado das atividades e oportunidades ao longo da rota, identificando os recursos disponíveis e os setores que podem ser impulsionados pela economia criativa.

08.02_ Turismo

- Promover a Rota de Integração Latino-Americana (RILA) como uma rota cultural e criativa, destacando os aspectos culturais e criativos da região ao longo dessa rota.

08.03_ Comércio de bens criativos

- Promover a valorização da autenticidade da vida pantaneira. Desenvolver a criação e construção de espaços culturais nos municípios ao longo da rota, promovendo a preservação da identidade local e fortalecendo o senso de pertencimento à cultura regional.

08.04_ Preservação, Meio Ambiente e Biodiversidade

- Buscar apoio e colaboração do governo estadual para promover decretos e projetos que valorizem iniciativas relacionadas à bioeconomia, cidades inteligentes e os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), visando, assim, à preservação da região.



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

Gestão criativa sem fronteiras.

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

A proposta consiste em gerir a economia criativa de forma a superar a informalidade, transcendendo fronteiras geográficas, culturais e burocráticas. Isso envolve combater a negatividade frequentemente amplificada pela mídia, concentrando-se em publicidade interpessoal e virtual para destacar a diversidade proporcionada pela economia criativa.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Administrar para Inovar.

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

Propõe-se a estabelecer uma organização setorial com um monitoramento constante, garantindo um selo de qualidade e visibilidade para os diversos segmentos da economia criativa.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Legitimando a Economia Criativa.

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

Abordar de forma abrangente todos os setores da economia criativa, tornando-os visíveis e integrados às rotas preexistentes, como o caminho dos ervais.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Cultura empreendedora.

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

Estabelecendo parcerias entre instituições e órgãos governamentais para promover o desenvolvimento da criatividade e inovação em Ponta Porã.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Mercadão de ponta.

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

Um espaço dedicado à divulgação e à exposição de diversos trabalhos.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Mercado Ponta Porã: fronteira criativa.

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

Um parque tecnológico que oferece um espaço físico dedicado à promoção e fortalecimento da marca Ponta Porã.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Centro de Compras e Eventos Turísticos.

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

Uma iniciativa que visa ser um espaço cultural central, de onde irradiam os principais pontos turísticos da cidade. Contará com um mural informativo abrangendo hotéis, atrações turísticas locais e internacionais, além de oferecer salas dedicadas a exposições culturais, workshops e apresentações.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Integração Fronteiriça.

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

Na linha internacional que conecta as duas cidades, realiza-se um evento conjunto que reúne expositores de ambos os lados, apresentando produtos artesanais e performances culturais. Além disso, promove o convívio social e a prática esportiva.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Centro de formação gerando riquezas.

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

Propõe-se a criação de um centro de formação focado na capacitação profissional na área criativa, de modo a promover o empreendedorismo formalizado e destacar a gastronomia local.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Criar um calendário de eventos binacional abrangendo Brasil e Paraguai.

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

Desenvolver um Calendário de Eventos Binacional abrangendo Brasil e Paraguai, incorporando as datas comemorativas de ambas as cidades.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Festival Fronteira Porã.

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

Um evento enriquecedor de arte e cultura abrangendo diversos segmentos, como artesanato, dança, gastronomia, música, workshops e artes plásticas. Valorizando os artistas locais desses segmentos, o festival proporcionará uma estrutura adequada, tanto em termos físicos quanto financeiros.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Selo de Produção Artesanal para Agricultura Familiar.

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

Visando fortalecer a produção da agricultura familiar, propõe-se a criação de um selo artesanal que reconheça e valorize os aspectos geográficos e culturais. Essa iniciativa busca agregar valor aos produtos, resultando no aumento da renda para os agricultores familiares

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Circuito Cultural Fronteira Porã.

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

Promover a integração dos municípios da região de fronteira por meio de sua rica diversidade cultural, visando valorizar a memória e história local, ao mesmo tempo em que se fomenta a produção artística.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Caravana Histórica.

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

Com o propósito de fomentar um maior senso de pertencimento, a iniciativa visa valorizar nossos principais eventos históricos. Através de um roteiro turístico-cultural, a narrativa destacará personagens e monumentos integrados, contribuindo para o fortalecimento da economia regional.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Mercadão Municipal de Ponta Porã.

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

O Mercadão irá impulsionar a agricultura familiar, proporcionando um espaço para que as pessoas possam expor e comercializar seus artesanatos.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Escola Técnica Profissionalizante Binacional.

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

Oferecendo formação e qualificação direcionadas para o mercado de trabalho, a escola busca principalmente fortalecer as potencialidades regionais, como o turismo ecológico, logístico, o tráfego de insumos na cadeia primária e o desenvolvimento do capital intelectual e criativo.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Governança integrada.

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

Reforço das políticas públicas no setor por meio do aprimoramento da governança, promovendo o diálogo entre as regiões limítrofes e a criação de itinerários para o desenvolvimento da economia coletiva.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Desenvolvimento de Agentes Criativos na Fronteira.

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

Promoção da capacitação (cursos, eventos e palestras) através de metodologias ativas para crianças, jovens e adultos, visando ao engajamento no planejamento estratégico participativo dos municípios da região sul-fronteiriça.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Fomentar a identidade cultural.

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

Promover a organização de festivais multiculturais e de roteiros culturais, como também destacar a identidade geográfica dos produtos e cultura, a exemplo da erva-mate, a agricultura familiar e as comunidades indígenas. Além disso, implementar um catálogo digital da via econômica criativa, criar uma marca para a fronteira e promover a educação cultural.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Espaço Cultural Porã.

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

A ideia é criar espaço físico estratégico na linha internacional, unindo as duas cidades fronteiriças com resgate, valorização e comercialização da arte, cultura e gastronomia da fronteira. Através disso, pretende-se mitigar a desvantagem de uma cidade em relação à outra, principalmente no que diz respeito à comercialização dos produtos que enfatizem a cultura local Brasil e Paraguai.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Mural cultural de Ponta Porã.

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

Proposta de resgate da identidade cultural de Ponta Porã, visando proporcionar à população uma experiência que a reconecte com suas raízes e eventos históricos.

TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Programa de incentivo à cultura fronteiriça.

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

Proposta de criação de um programa destinado a beneficiar os agentes envolvidos na produção cultural, gastronômica e artesanal. O programa busca incorporar a redução de tributos fiscais, com base na inclusão de critérios de sustentabilidade, abrangendo as dimensões social, ambiental, cultural e econômica.



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 Fronteira - Ponta Porã | 2030