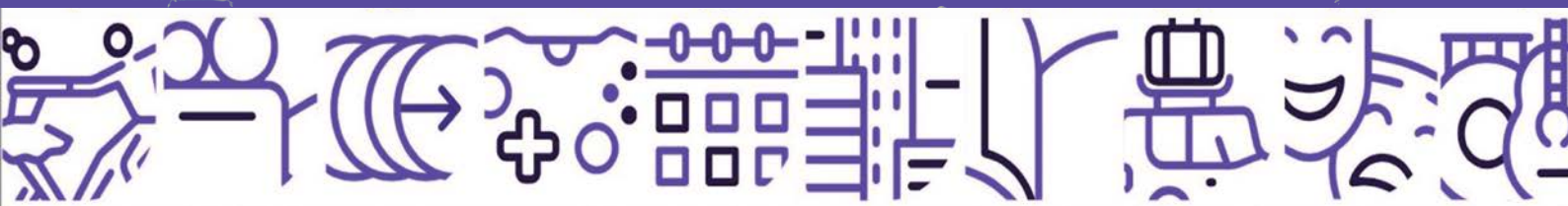


# PLANO REGIONAL DE DESENVOLVIMENTO DA ECONOMIA CRIATIVA

Região Sul - Dourados | 2030





## Ficha Técnica

### **GOVERNADOR DO ESTADO DO MATO GROSSO DO SUL**

Eduardo Corrêa Riedel

### **VICE-GOVERNADOR**

José Carlos Barbosa

### **SECRETÁRIO DE ESTADO DE TURISMO, ESPORTE, CULTURA E CIDADANIA**

Marcelo Ferreira Miranda

### **SUPERINTENDENTE DE ECONOMIA CRIATIVA**

Decio Tavares Coutinho

### **DIRETOR-PRESIDENTE DA FUNDAÇÃO DE CULTURA MS**

Eduardo Mendes

### **PREFEITURA DE TRÊS LAGOAS**

Angelo Guerreiro

### **SECRETÁRIO MUNICIPAL DE GOVERNO**

Luíz Antonio da Silva

### **COORDENADORA NA UNIDADE DE COMPETITIVIDADE EMPRESARIAL - SEBRAE/MS**

Isabella Fernandes Carvalho Montello

### **GESTORA DE ECONOMIA CRIATIVA DO SEBRAE/MS**

Dani Muniz

### **INSTITUIÇÕES APOIADORAS**

Prefeitura Municipal

SEBRAE

SESI

SESC



## Ficha Técnica

### **CONSULTORES**

Alexandre Andrade

Sabrina Del Bianco Mascarenhas

### **REDATORA**

Regiane Boaventura Gava Faustini

### **EQUIPE COLETIVO CENTOPEIA**

Nivia Barbosa

Paula Del Bianco

Iara Daniel

### **REVISÃO**

Pilar Rocha Lima





## Ficha Técnica | Participantes



|  |                                |
|--|--------------------------------|
| Adria da C. Viana                      | Messias Welo dos Santos        |
| Adriana Camargo Pezzdante              | Daniela Barbosa P. Risnh       |
| Raphael Borges da Silva                | Priscylla Maia Theodoro        |
| Patricia Taina Pereira                 | Secely Corpeni                 |
| Caroline P. Camargo                    | Vera Helena A. Pinho           |
| Raisa da Casva Gebara                  | Rosemeire Cardoso O. Chaves    |
| Kênia S. de Oliveira Farias            | Lais Daniela F. Camira         |
| Flávia de O. S. Amorim                 | Flavio Faeza                   |
| Aline S. Araújo                        | Zemar Prado Nogueira Mello     |
| Giuliano Ferreira Rezende              | Royer Augusto de A. Santana    |
| José Antônio de Alvez                  | Haine L. S. Vieira             |
| Pander Viera Mota                      | Fernanda da S. Gomes           |
| Israel Aparecido da Silva Junior Zayed | Paulo H. Baroh Ortega          |
| Deise Cristina S. de Camargo           | Lúcia Lacerda dos Anjos        |
| Aline dos Anjos Ferreira               | Mário de Carvalho              |
| Adriana Cássia                         | André B. de Souza              |
| Oanisso Ap. Soares                     | Marluci M. de Carvalho         |
| Natalia Leite                          | Lidiane Antonia Ferreira       |
| Franciele Soares da Silva              | Rafaela da Silva Pretti        |
| Luciana Costa Siqueira                 | Thais Arsioli Moura Alves      |
| Ana Lucia Weiler                       | Marta Dracia                   |
| Henrique Bruno Lopes                   | Loraine Maila machado Carssana |



## Ficha Técnica | Participantes



Maria do Carmo da Silva

Helen da Silva Costa

Raphael Lucas Leal Mariano

Vila Costa Bueno de Araújo

Samara Camargo dos S.

Vanessa C. Prana

Laura M. A. Oliveira

Osmar Mariano

Auloríno Mota

Melissa F. Agriman

Sonia Lvowilo

Danielle Priscilla O. Santos

Patrícia Ferreira da Silva

Thiane A. de Azamseja

Thaynara R. O. Santos

Valdinete de Jesus Santos Moura

Laercio Fradique de Moura

Alexandre Andrade

Andrade Fernandes

Shaira Frondall Araújo Ribeiro

Elizeth Chaves da S. Costa

Robneecia P. Maesinko

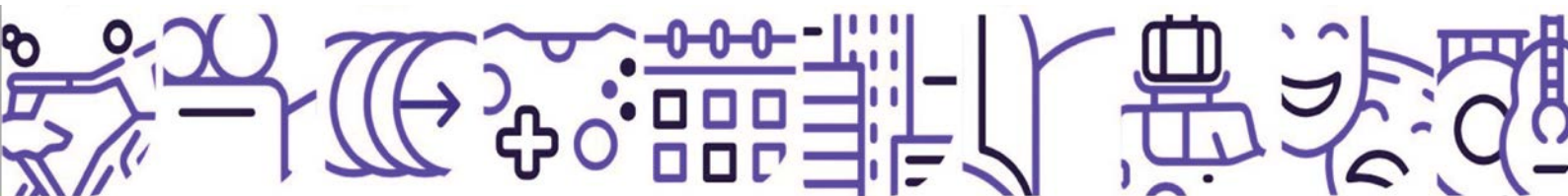
Otonk Avila Ornellas

Ivan Muroi de Farias

“

*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 COSTA LESTE - TRÊS LAGOAS

---

DESENHOS DE FUTURO PARA REGIONAL COSTA LESTE - TRÊS LAGOAS

---

GLOSSÁRIO, ABREVIATURAS E SIGLAS

---

BIBLIOGRAFIA

---





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 Três Lagoas 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 28 de novembro de 2023, aconteceu o 8º Encontro Regional de Economia Criativa, uma realização do Governo do Estado de Mato Grosso do Sul, através de sua Secretaria de Turismo, Esporte, Cultura e Cidadania, por meio da Superintendência de Economia Criativa em parceria com o SEBRAE/MS e o SESC/MS. Este evento contou com o apoio da Prefeitura Municipal de Três Lagoas e foi realizado no auditório da unidade SEST/SENAT Três Lagoas-MS.

O evento teve por propósito o debate em diversas cidades polo das microrregiões do estado a fim de substanciar a criação da 1ª Lei Estadual de Economia Criativa do Estado do Mato Grosso do Sul e Três Lagoas sediou o último encontro dessa primeira etapa. No total, foram promovidos oito encontros regionais, que aconteceram entre os dias 31 de agosto e 28 de novembro, para colher propostas junto às comunidades criativas de cada cidade e região, como: Secretários Municipais, Colaboradores das Áreas de Turismo, Cultura, Esportes, Meio Ambiente, Artistas, Artesãos, Realizadores de Eventos, Festas Tradicionais, Festivais, Designers, Publicitários, Professores, Empreendedores, Agentes, Gestores, Produtores Criativos e também profissionais das Áreas da Gastronomia, Moda e Tecnologia.

A abertura do evento, em Três Lagoas, aconteceu com a brilhante apresentação cultural do Lucas Violinista, que é professor e violinista há mais de 13 anos, participando de diversas orquestras e masterclass com professores renomados da música Erudita. Atualmente é estudante de Licenciatura em Música pela Universidade Leonardo da Vinci – UNIASSELVI, além de maestro e professor de violino na orquestra Municipal de Três Lagoas e na orquestra Jovem de Castilho. Atua como músico terapeuta na clínica multidisciplinar RESSEGNIFICAR. Para Lucas: “fazer música é muito mais que tocar notas em um instrumento, todas as pessoas têm sua própria melodia, basta que encontre o instrumento certo para transformar em um concerto, cheio de atos incríveis!” Para ele, poder levar essa sensação é oportunizar ao máximo de pessoas essa experiência, algo que o motiva todos os dias.



Dentre as autoridades presentes estavam Secretários Municipais, gerentes do Sistema S, Diretores-presidentes de Fundações, representante de alguns vereadores do município de Três Lagoas.

Na composição, estavam presentes:

**Senhor Raphael Borges**, Coordenador Pedagógico da Escola SESC Três Lagoas,

**Senhor Bruno Sampaio**, assessor Executivo SESI Cultura,

**Senhora Patrícia Taiana**, Analista Técnica do SEBRAE Regional Costa Leste,

**Senhor Israel Zayed**, conselheiro estadual de cultura,

**Senhor Decio Coutinho**, superintendente de Economia Criativa de Mato Grosso do Sul

**Senhor José Aparecido de Moraes**, chefe de gabinete

**Secretário de desenvolvimento econômico de Três Lagoas**, que neste ato representou o prefeito de Três Lagoas Angelo Guerreiro.

Na oportunidade o senhor Decio Coutinho fez então a apresentação institucional do evento apresentando a Identidade Visual do MS Criativo, seguido de um vídeo institucional, que foi o pontapé inicial para a construção do Plano Estratégico da Economia Criativa 2023.

Em seguida, explanou o "MS + Criativo", um Programa Estruturante do Mato Grosso do Sul que tem se destacado no cenário nacional e que será segmentado da seguinte forma:

**01 Gestão + Criativo**

(Gestão, Pesquisa e Monitoramento)

**02 Qualifica + Criativa**

(Capacitação e Qualificação)

**03 Financiamento + Criativo**

(Fomento + Financiamento)

**04 Mercado + Criativo**

(Mercado interno + Mercado externo + Divulgação)



#### **05 Inova + Criativo**

(Competitividade e Inovação)

#### **06 Criativo Legal**

(Marcos legais e Normativos)

#### **07 Ambiente + Criativo**

(Políticas, Ecossistemas e Ambiente Favorável)

#### **08 Pantanal + Criativo**

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

#### **09 Bioceânica + Criativa**

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

Coutinho destacou ainda que faz parte do PPA “MS + Criativo” os 03 centros de Economia Criativa no Mato Grosso do Sul, Estudos de PodCasts, Hubs, Co-workings e inovação em economia criativa digital. Decio também apresentou as 3 grandes entregas de 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**

#### **MESA REDONDA**

A roda de conversa foi mediada pelo superintendente de Economia Criativa de Mato Grosso do Sul, Decio Coutinho e foi composta pelos senhores: Alexandre Andrade, consultor do Coletivo Centopeia; Senhor Raphael Borges, coordenador Pedagógico da Escola SESC Três Lagoas; pela Senhora Dani Muniz, gestora de Economia Criativa do SEBRAE MS; Senhora Aline Santos de Araújo, presidente da Associação Costa Leste de Artesãos do MS – a ACLAMS e o senhor Heriksen Presley, diretor de Cultura do Município de Três Lagoas.





Dentre as informações abordadas, Raphael Borges destacou o envolvimento dos profissionais que, por meio do portal de Contratação do SESC, veiculam suas informações profissionais e essa demanda é disponibilizada para acesso dos empresários, funcionando como um link demanda-oferta. Citou ainda os valores e missão da empresa, que são o bem-estar e a promoção social e que até 2026 o SESC irá atuar em todas as cidades do Mato Grosso do Sul, com mais de 10 mil pessoas, ressaltando a importância da atuação em rede, principalmente com os pequenos negócios e economia criativa.

Dani Muniz reforçou que o estado do Mato Grosso do Sul tem povos diversificados, multiculturais, o que influencia a Economia Criativa, e o SEBRAE é parceiro nesse 1º Plano Estadual. Ressaltou ainda que as portas da instituição estão sempre de portas abertas.

A presidente da ACLAMS, Aline Santos, falou sobre o fortalecimento do artesanato como meio de sobrevivência e a importância do projeto para auxílio de seus associados.

Alexandre Andrade dissertou sobre o modus operandis do Coletivo Centopeia e sobre a Economia Criativa. Ao final, ele explicou sobre as propostas de trabalho do dia e, juntamente com Sabrina del Bianco, conduziu os trabalhos 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, 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.



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 Três Lagoas 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 COSTA LESTE

### AÇÕES ESTRATÉGICAS POR EIXO

#### 01 Gestão + Criativo (gestão, pesquisa e monitoramento)

Os grupos deste eixo são:

##### 01.01 - Gestão, Pesquisa e Monitoramento

- Capacitar e formar gestores culturais na cidade de Três Lagoas.
- Realizar um mapeamento abrangente dos artistas e profissionais criativos da cidade.
- Sensibilizar a população e os órgãos públicos sobre a importância da cultura local e dos artistas da região.
- Aumentar a participação da população em atividades culturais, incentivando o interesse público.
- Criar um banco de dados ou cadastro de agentes de economia criativa na cidade para identificar e apoiar os empreendedores e artistas locais.
- Desenvolver estratégias para promover a cultura local fora do estado, como por meio de contratações de artistas locais para atuar em eventos e projetos culturais de outras regiões, para fortalecer a imagem cultural de Três Lagoas.
- Envolver o setor público, empresas e a comunidade em um compromisso com a valorização da cultura local.
- Reconhecer e valorizar a diversidade cultural na cidade, incluindo a cultura Ofaié e outras tradições étnicas, para promover a inclusão e a riqueza cultural da região.

##### 01.02\_ Empreendedorismo

- Iniciar programas de capacitação e treinamento para artistas locais interessados em empreender. Esses programas podem abranger desde a formalização de negócios (MEI e CNPJ) até habilidades de gestão, marketing e financiamento para artistas

independentes.

- Estabelecer parcerias estratégicas com o Sebrae para oferecer consultoria, mentoria e recursos adicionais para empreendedores criativos e artistas locais.
- Promover a contratação de artistas independentes por meio de Microempreendedores Individuais (MEIs), incentivando a formalização de ambos os lados. Isso pode ser feito por meio de campanhas de sensibilização e facilitação do processo de contratação.
- Criar um ambiente colaborativo entre pequenos empresários e empreendedores criativos, incentivando a cooperação em vez de competição, por meio de eventos e redes de negócios que promovam parcerias e sinergias.
- Valorizar a diversidade cultural da cidade como um diferencial, atraindo mais interesse e investimentos de fora e promovendo a imagem de Três Lagoas como um polo cultural e artístico.
- Incentivar MEIs experientes a ministrar cursos e workshops para outros artistas e empreendedores locais, compartilhando conhecimento e experiência.
- Criar uma central de informações online ou um ponto físico onde artistas e empreendedores possam obter informações sobre empreendedorismo criativo, oportunidades de financiamento e capacitação.

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

- Apoiar a Associação Costa Leste, que já existe, para que possa desempenhar um papel mais ativo no desenvolvimento e promoção de artistas e empreendedores criativos.
- Criar oportunidades para artistas independentes fora das associações, de modo a garantir que todos os artistas tenham acesso a recursos e incentivos.
- Expandir e promover a “Casa dos Artesãos” como um centro cultural e local de exposição para artesãos e artistas locais.
- Facilitar a integração de vários grupos culturais, incluindo associações e artistas independentes, para desenvolver projetos colaborativos.
- Desenvolver um catálogo ou plataforma online que apresente os trabalhos de todos os artistas locais, independentemente de estarem associados ou não.
- Realizar campanhas de sensibilização e eventos que promovam a cultura de parceria e colaboração entre os artistas e empreendedores criativos.

## **02 Qualifica + Criativa (Capacitação e Qualificação)**

Os grupos deste eixo são:

### **02.01\_ Capacitação dos profissionais criativos**

- Expandir a variedade de cursos e capacitações oferecidos para artistas e empreendedores criativos, garantindo que atendam às necessidades específicas de cada setor.
- Desenvolver cursos segmentados que abordam temas específicos relacionados à economia criativa, como marketing cultural, gestão de recursos e proteção jurídica.
- Oferecer cursos com cargas horárias flexíveis, adaptadas às necessidades dos artistas e empreendedores criativos.
- Estabelecer parcerias com o Sistema S (SENAI, SENAC, SENAR, etc.) para oferecer cursos de capacitação específicos para a economia criativa.
- Disponibilizar consultorias direcionadas para artistas independentes que desejam formalizar seus negócios, obter orientações jurídicas e aprender a gerir suas carreiras de forma eficaz.
- Incluir a educação ambiental como parte dos programas de capacitação, destacando a importância da sustentabilidade na economia criativa.
- Criar um sistema de acesso fácil a informações essenciais, como oportunidades de financiamento, eventos culturais e recursos disponíveis para artistas e empreendedores criativos.
- Rever a carga horária dos cursos para garantir que ela corresponda ao trabalho criativo, evitando que seja considerada excessiva.
- Oferecer treinamento de atendimento ao público para os estabelecimentos que lidam com cultura e arte, aprimorando a experiência do público consumidor.
- Envolver artistas locais qualificados como instrutores ou mentores em cursos de capacitação, aproveitando seu conhecimento e experiência.

### **02.02\_ Instituições de formação**

- Estabelecer parcerias entre as instituições mencionadas (Sistema S, Sindicato Rural, ABRASEL, AEMS, UFMS, SENAR, Rede Feminina, Colégio Salesiano) e o governo municipal.
- Trabalhar em conjunto com essas instituições para diversificar ainda mais a variedade de cursos e treinamentos oferecidos
- Estimular a oferta de cursos gratuitos sempre que possível, especialmente para indivíduos que enfrentam dificuldades financeiras.
- Promover um diálogo constante com as instituições de formação

para garantir que as necessidades dos artistas e empreendedores criativos sejam atendidas.

- Incentivar a criação de editais municipais específicos para a oferta de cursos na área da economia criativa.
- Buscar aprimorar a qualidade técnica dos cursos oferecidos, garantindo que os participantes adquiram habilidades práticas e relevantes para suas áreas de atuação.
- Garantir que os cursos sejam acessíveis em termos de localização e horários, de forma a permitir a participação de um número maior de interessados.
- Incentivar instituições de ensino e pesquisa locais a contribuir com programas de formação de alta qualidade.

### **02.03\_ Eventos de formação**

- Promover uma variedade de eventos de formação, incluindo cursos, *workshops*, seminários, palestras e oficinas.
- Desenvolver um calendário anual de eventos de formação na área da economia criativa.
- Garantir que as informações sobre os eventos de formação sejam amplamente divulgadas.
- Oferecer eventos de formação específicos em marketing e gestão para artistas e empreendedores criativos.
- Buscar palestrantes e instrutores renomados e qualificados para ministrar os eventos de formação.
- Oferecer incentivos para a participação nos eventos de formação, como certificados de conclusão, descontos em cursos futuros ou acesso a recursos adicionais de aprendizado.
- Realizar pesquisas de avaliação após cada evento para obter feedback dos participantes.
- Buscar parcerias com instituições de ensino, órgãos governamentais, empresas locais e outras organizações para apoiar a realização dos eventos de formação.
- Organizar eventos de formação com base em temas específicos relevantes para a economia criativa local, como artesanato, música, artes visuais, gastronomia, entre outros.
- Explorar oportunidades de oferecer eventos de formação online para atender a um público mais amplo, incluindo aqueles que não podem participar presencialmente.



### **03 Financia + Criativo (Fomento + Financiamento)**

Os grupos deste eixo são:

#### **03.01\_ Sustentabilidade Financeira das atividades dos setores da economia criativa**

- Incentivar a criação de parcerias entre artistas, artesãos e empreendedores criativos locais, incluindo colaborações em projetos culturais, coprodução de produtos ou eventos conjuntos.
- Estabelecer redes de apoio e colaboração entre os diferentes setores da economia criativa na cidade. Por exemplo, promover a colaboração entre artistas visuais, músicos e chefs locais para criar experiências culturais únicas.
- Promover a participação em feiras e mercados locais, onde os artistas e empreendedores criativos possam vender seus produtos diretamente ao público. Isso não apenas gera receita, mas também aumenta a visibilidade de seus trabalhos.
- Incentivar a busca ativa por fontes alternativas de financiamento, como crowdfunding (financiamento coletivo) e plataformas de financiamento online, envolvendo treinamento e capacitação para que os criativos saibam como criar campanhas eficazes.
- Explorar parcerias com empresas locais que desejem investir em projetos culturais, incluindo patrocínios corporativos, doações ou apoio financeiro direto.
- Incentivar a participação em editais de fomento à cultura e artes, tanto em nível municipal quanto estadual e federal, envolvendo a divulgação ativa de oportunidades de financiamento e a capacitação para escrever propostas competitivas.
- Educar os artistas e empreendedores criativos sobre a importância de precificar adequadamente seus produtos e serviços. Isso pode envolver workshops sobre estratégias de preços e gestão financeira.
- Explorar a possibilidade de acesso a matéria-prima a custos mais baixos, seja por meio de parcerias com fornecedores locais, seja pela aquisição em maior escala, seja promoção de práticas de reciclagem e reutilização de materiais.
- Criar um ambiente propício ao desenvolvimento de negócios criativos, o que pode incluir a simplificação de processos burocráticos, apoio à formalização de empreendimentos e acesso a financiamento de baixo custo.

### **03.02\_ Facilitar acesso a recursos de investimento**

- Implementar programas de educação financeira direcionados a artistas, artesãos e empreendedores criativos.
- Oferecer treinamento sobre como preparar propostas de financiamento eficazes. Isso inclui orientações sobre como elaborar orçamentos, apresentar seus projetos de forma convincente e cumprir os requisitos dos financiadores.
- Criar um centro de recursos online que reúna informações sobre diferentes fontes de financiamento disponíveis para artistas e empreendedores criativos.
- Facilitar o acesso a linhas de crédito de baixo custo ou microcrédito para empreendedores criativos que desejam expandir seus negócios.
- Oferecer assistência técnica para ajudar artistas e empreendedores a identificar oportunidades de financiamento adequadas aos seus projetos e necessidades específicas.
- Estabelecer parcerias com organizações de desenvolvimento econômico local e regional para conectar os criativos a programas de financiamento existentes.
- Organizar eventos de networking e rodadas de negócios nos quais artistas e empreendedores criativos possam se encontrar com potenciais financiadores, investidores e patrocinadores.

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

Os grupos deste eixo são:

### **04.01\_ Promoção de ações comerciais**

- Estabelecer um sistema de certificação para eventos culturais e criativos na cidade. Os organizadores podem ser incentivados a seguir padrões de qualidade e segurança estabelecidos pela prefeitura, garantindo que sejam atendidos os critérios específicos de excelência. Além disso, promover a divulgação, destes eventos, certificados, destacando a qualidade e a autenticidade das experiências culturais oferecidas
- Oferecer treinamento e capacitação para organizadores de eventos, artistas e expositores.
- Investir em infraestrutura adequada para a realização de feiras e eventos culturais. Isso inclui a criação de espaços públicos bem equipados, com estruturas de palco, iluminação, som e áreas para expositores.
- Garantir a acessibilidade, proporcionando rampas, banheiros adaptados e outras facilidades para pessoas com deficiência.
- Explorar parcerias com a prefeitura para fornecer suporte logístico, como aluguel de equipamentos de som e palco, a preços acessíveis.
- Estabelecer parcerias com instituições de ensino locais, artistas, grupos culturais e comerciantes locais para criar eventos que destaquem a gastronomia, cultura e produtos da região.
- Incentivar a realização de mostras de teatro, circo e outras formas de expressão artística que valorizem a cultura local.
- Desenvolver estratégias de divulgação eficazes para eventos, incluindo o uso de mídias sociais, sites e outras ferramentas de marketing digital.

### **04.02\_ Divulgação e Comunicação**

- Estabelecer uma estratégia de divulgação mais eficaz para cursos, eventos culturais e produtos locais. Isso pode incluir o uso de mídias sociais, sites, boletins informativos e parcerias com veículos de comunicação.
- Promover a criação de uma identidade de marca para produtos locais, incluindo o artesanato e produtos naturais.
- Estabelecer parcerias com veículos de comunicação, como emissoras de TV e rádio, para promover a cultura, o artesanato e os eventos culturais de Três Lagoas, o que garantirá uma divulgação mais ampla e eficaz.
- Investir na comunicação local, destacando os recursos naturais, parques e atrações turísticas da região.

- Criar uma plataforma de comunicação dedicada à cultura e ao esporte de Três Lagoas, oferecendo informações atualizadas sobre eventos culturais, oportunidades de formação e notícias locais.
- Fornecer treinamento em comunicação e marketing para artistas, artesãos e empreendedores da cidade, capacitando-os a promover seus produtos e eventos de forma eficaz.
- Estabelecer uma coordenação eficaz entre os esforços de divulgação realizados em Três Lagoas e na capital, Campo Grande.
- Buscar parcerias com veículos de comunicação da capital para estender a divulgação dos eventos e produtos de Três Lagoas a uma audiência mais ampla.
- Promover a divulgação oportuna de eventos culturais, garantindo que as informações cheguem ao público com antecedência, permitindo um maior engajamento e participação
- na comunicação, destacando práticas e produtos sustentáveis.
- Desenvolver sites informativos e acessíveis para facilitar a navegação por pessoas com deficiências ou necessidades especiais.

#### **04.03\_ Intercâmbio de Experiências, *Networking* e Concorrentes**

- Implementar um programa de intercâmbio entre Três Lagoas e outras cidades do Mato Grosso do Sul. Esse programa permitirá que artistas, artesãos, empreendedores criativos e gestores culturais troquem experiências e conhecimentos com seus pares em outras cidades do estado.
- Esses intercâmbios podem incluir visitas a feiras, festivais, oficinas e eventos culturais realizados em outras cidades. Também podem envolver parcerias para desenvolver projetos culturais conjuntos.
- Promover oficinas e workshops regulares para os fazedores de arte e cultura em Três Lagoas.
- Alguns dos temas sugeridos são: gestão cultural, marketing, desenvolvimento de produtos criativos e técnicas artísticas.
- Estabelecer redes de conhecimento entre os fazedores de arte e cultura de Três Lagoas, através da criação de grupos de discussão online, fóruns, encontros regulares e plataformas de compartilhamento de informações.
- Incentivar a colaboração entre os participantes dessas redes, permitindo que compartilhem experiências, recursos e oportunidades de mercado.



#### **04.04\_ Logística e Matéria-Prima**

- Implementar melhorias no sistema de transporte entre Três Lagoas e outras cidades ou regiões do estado, garantindo que haja opções acessíveis e eficientes para que os artistas, artesãos e empreendedores criativos possam participar de cursos, eventos e feiras em outras localidades.
- Explorar parcerias com empresas de transporte, como ônibus ou compartilhamento de carros, para facilitar o deslocamento dos envolvidos no setor cultural e criativo.
- Valorizar a localização estratégica de Três Lagoas como um corredor rodoviário para os territórios de quatro países (Brasil, Paraguai, Argentina e Chile).
- Estabelecer parcerias comerciais ou colaborações com empreendedores criativos de outras regiões, especialmente aquelas que podem se beneficiar da logística favorável de Três Lagoas.
- Mitigar o desafio do isolamento geográfico de Três Lagoas, que resulta de sua distância da capital do estado.
- Utilizar a localização estratégica da cidade como uma vantagem competitiva para atrair investimentos, parcerias e oportunidades de mercado. Isso pode ser feito destacando a importância de Três Lagoas como ponto de conexão entre diferentes regiões do estado.

## 05 Inova + Criativo (Competitividade e Inovação)

Os grupos deste eixo são:

### 05.01\_ Design de novos produtos

- Desenvolver um programa de selos de procedência para matérias-primas, como argilas e fibras utilizadas pelos artistas e artesãos locais.
- Promover a educação e a conscientização dos artistas e empreendedores criativos locais sobre direitos autorais.
- Estabelecer parcerias com advogados e escritórios locais para oferecer consultoria jurídica gratuita ou a preços acessíveis aos membros da comunidade criativa.
- Facilitar o processo de registro de propriedade intelectual para os criadores locais, incluindo patentes, marcas registradas e direitos autorais.
- Promover ativamente os selos de procedência e os produtos certificados por meio de campanhas de marketing e divulgação.
- Estabelecer parcerias com órgãos reguladores e de fiscalização para garantir que os selos de procedência sejam reconhecidos e respeitados no mercado.
- Implementar um sistema de monitoramento e auditoria dos produtos certificados pelos selos de procedência.

### 05.02\_ Presença Digital

- Organizar eventos culturais online, como transmissões ao vivo de apresentações musicais, exposições virtuais de arte e webinars sobre temas culturais locais.
- Incentivar artistas locais e criativos a criar e compartilhar conteúdo cultural online, incluindo música, arte, vídeos, blogs e outros tipos de mídia que destaquem a riqueza cultural da região.
- Desenvolver uma plataforma online dedicada ao intercâmbio cultural, onde artistas locais possam compartilhar seu trabalho, colaborar com outros artistas e se conectar com públicos globais.
- Estabelecer uma estratégia de presença digital que envolva ativamente as principais redes sociais, como Facebook, Instagram, Twitter e outras, para promover eventos culturais, artistas locais e produtos culturais.
- Realizar campanhas de marketing online direcionadas a públicos específicos que tenham interesse na cultura regional de Três Lagoas.
- Criar conteúdo multimídia, como vídeos promocionais, podcasts e tours virtuais, que destaquem a cultura local e incentivem o turismo cultural na região.
- Oferecer treinamentos e capacitação em marketing digital para

artistas e empreendedores culturais locais, para que possam aproveitar ao máximo as ferramentas online.

- Incentivar a criação de negócios digitais relacionados à cultura, como lojas online de produtos artesanais, serviços de streaming de música local e plataformas de venda de arte.
- Implementar sistemas de monitoramento para avaliar o impacto das atividades digitais na promoção da cultura local e ajustar estratégias conforme necessário.
- Garantir que o conteúdo cultural online seja acessível a todas as pessoas, incluindo aquelas com deficiências visuais ou auditivas, por meio da incorporação de recursos de acessibilidade.

### **05.03\_ Identidade e diversidade**

- Promover a valorização da identidade cultural local e regional por meio de programas e projetos culturais.
- Desenvolver selos de identidade cultural que certifiquem produtos ou eventos que estejam alinhados com os valores e tradições da região.
- Garantir que a identidade cultural seja promovida ativamente em todas as comunicações e marketing relacionados à economia criativa de Três Lagoas.
- Promover a educação e a conscientização da população local sobre a importância da identidade cultural.
- Incentivar colaborações interdisciplinares entre artistas, designers, músicos e outros profissionais criativos para criar produtos e projetos que incorporem a identidade cultural local.
- Estabelecer parcerias com instituições culturais, museus e grupos étnicos locais para promover e preservar a cultura regional.
- Realizar campanhas de sensibilização, na comunidade e entre os empresários locais, sobre a importância de preservar e promover a identidade cultural como um ativo valioso para o desenvolvimento econômico e cultural de Três Lagoas.

## 06 Criativo Legal (Marcos Legais e Normativas)

Os grupos deste eixo são:

### 06.01\_ Parte jurídica voltada ao setor na Economia Criativa

- Iniciar um diálogo ativo com os Sistemas S (SENAC, SESI, SENAI, SINART, SEBRAE) para explorar a possibilidade de criar editais municipais que promovam a economia criativa.
- Explorar oportunidades de parcerias com empresas sediadas na região e municípios vizinhos.
- Buscar incentivos fiscais e parcerias públicas que possam apoiar a economia criativa em Três Lagoas.

### 06.02\_ Leis Específicas

- Trabalhar em conjunto com as autoridades locais para ativar e implementar as leis de incentivo já existentes, como a Lei Paulo Gustavo, a Lei Aldir Blanc e a Lei Rouanet.
- Incentivar a criação de novas leis de incentivo, como a Lei Aguirre mencionada, que pode abranger cultura, esporte e outras áreas relevantes para a economia criativa.
- Promover a educação e conscientização sobre as leis de incentivo existentes e como elas podem ser aproveitadas.
- Mobilizar a comunidade criativa para advogar em prol da ativação e expansão das leis de incentivo.

### 06.03\_ Políticas públicas e ações do Setor Público

- Trabalhar junto ao governo municipal para criar políticas públicas voltadas para a economia criativa.
- Desenvolver uma cota de incentivo que garanta a aceitação de empresas e profissionais locais na implementação de projetos culturais e criativos.
- Trabalhar na preservação e promoção da identidade cultural da região.
- Promover a integração entre diferentes secretarias municipais para entender e atender às demandas da sociedade cultural.
- Buscar recursos financeiros para apoiar artistas e empreendedores criativos, incluindo a captação de recursos estaduais e federais, bem como parcerias com empresas privadas interessadas em patrocinar projetos culturais.
- Melhorar a promoção e divulgação de eventos culturais e criativos na região.
- Investir em programas de capacitação e qualificação para artistas e empreendedores criativos, oferecendo cursos específicos, acesso a recursos técnicos e consultoria para desenvolver suas habilidades e negócios.



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

Os grupos deste eixo são:

### **07.01\_ Promover uma rede de profissionais criativos**

- Identificar e mapear artistas, artesãos e criativos locais interessados em fazer parte da rede, por meio de um registro ou associação voluntária.
- Criar uma plataforma online dedicada ao networking, em que os membros da rede possam compartilhar informações, experiências e oportunidades, bem como colaborar em projetos culturais.
- Organizar eventos regulares de networking, como encontros, feiras de artesanato, exposições e workshops, para que os membros da rede possam se conhecer pessoalmente, trocar ideias e estabelecer colaborações.
- Facilitar parcerias entre artistas e criativos, bem como entre eles e outras entidades, como empresas locais, instituições de ensino e organizações culturais.
- Promover o compartilhamento de recursos dentro da rede, incluindo espaços de trabalho, equipamentos, materiais e conhecimento.
- Oferecer oportunidades de capacitação e desenvolvimento profissional para os membros da rede, como cursos, oficinas e palestras.
- Manter os membros da rede informados sobre oportunidades de financiamento, exposições, feiras e outros eventos relacionados à economia criativa.
- Realizar campanhas de promoção conjunta, nas quais os membros da rede possam unir esforços para promover a cultura local, produtos artesanais e serviços criativos.
- Estabelecer uma estrutura de governança para a rede, com eleições periódicas de líderes ou representantes, e criar diretrizes claras para a participação e colaboração dos membros.
- Implementar mecanismos de avaliação e coleta de *feedback* dos membros da rede para garantir que suas necessidades e expectativas sejam atendidas.

### **07.02\_ Cidades, Territórios e Clusters**

- Aproveitar a localização da cidade como uma oportunidade para receber e promover eventos culturais e esportivos.
- Iniciar a construção de um centro cultural para oferecer um espaço dedicado às atividades culturais e criativas.
- Promover a exposição regular de produtos de artesãos em shoppings locais.

- Esforçar-se para tornar Três Lagoas um polo de cultura e economia criativa na região.
- Estabelecer uma fundação de cultura ou secretaria específica para apoiar e promover atividades culturais.
- Buscar maneiras de superar a influência cultural de cidades maiores, como São Paulo, promovendo a cultura local.
- Trabalhar na valorização da cultura local para evitar a perda da identidade cultural regional.
- Procurar soluções para os desafios da distância geográfica, buscando oportunidades culturais e criativas.
- Combater rivalidades internas e promover a colaboração entre os agentes culturais da cidade.
- Encontrar soluções para a escassez de materiais e recursos, buscando acesso a fontes adequadas.
- Buscar maneiras de melhorar os espaços disponíveis para atividades culturais, como a criação de coworking e ateliês compartilhados.
- Empreender esforços para resgatar a cultura e a história da região, destacando suas diversidades culturais.
- Trabalhar para superar crenças e preconceitos, promovendo a diversidade cultural na cidade.

### **07.03\_ Ambiente sustentável, forte e próspero**

- Realizar pesquisas para identificar e catalogar os recursos minerais da região, com foco na responsabilidade socioambiental.
- Promover programas e atividades de conscientização ambiental para a comunidade local.
- Reconhecer e valorizar o bioma local, preservando suas memórias e conhecimentos naturais.
- Comprometer-se com a educação ambiental, incentivando a comunidade a adotar práticas sustentáveis.
- Enfrentar o desafio da falta de compromisso com a educação ambiental na comunidade.
- Conscientizar a população sobre o desperdício de recursos naturais.
- Promover o conhecimento e a valorização dos minerais e recursos naturais da região.

#### **07.04\_ Turismo Regional**

- Desenvolver estratégias para promover o turismo local, destacando pontos de interesse como cachoeiras, balneários e outros atrativos naturais.
- Aproveitar o mercado turístico, cultural e esportivo, explorando a diversidade de artesanato, matérias-primas, instrumentos, roupas e cenários locais.
- Desenvolver o “Circuito das Águas” como uma atração turística que atrai um número crescente de visitantes.
- Incluir atividades como cursos, palestras e festas culturais nos pontos turísticos para enriquecer a experiência dos turistas.
- Realizar um mapeamento cultural local e regional para aumentar a visibilidade e atratividade da região no turismo de Mato Grosso do Sul.
- Investir na criação de uma infraestrutura turística de grande porte, transformando locais como a Cascata da Cascata e a Judia em atrações turísticas reconhecidas.
- Enfrentar o desafio da falta de destaque turístico local de grande porte que possa ser reconhecido pelos visitantes.
- Trabalhar na inclusão da Costa Leste no roteiro turístico regional.
- Garantir a preservação da beleza natural da região, incluindo rios e outros recursos naturais.

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

Os grupos deste eixo são:

### **08.01\_ Conscientização e Qualificação**

- Expansão da rota criativa, considerando não apenas a ida, mas também o retorno dos turistas, de forma a prolongar a estadia e o consumo local.
- Trabalhar na inclusão da Costa Leste na rota criativa, de modo a atrair visitantes para a região.
- Enfrentar o desafio da falta de reconhecimento geográfico da Costa Leste, que está fora da rota criativa.
- 

### **08.02\_ Turismo**

- Implementar a ativação do trem ao longo do percurso pelo Pantanal.

### **08.03\_ Comércio de bens criativos**

- Trabalhar na aproximação da imagem cultural do Pantanal a Três Lagoas.
- Criar uma relação efetiva entre a Costa Leste e o Pantanal.
- Buscar a integração da Costa Leste na Rota Bioceânica.
- Estimular a troca cultural entre os países e municípios que fazem parte da Rota Bioceânica.
- Buscar maneiras de aproveitar as oportunidades que a Rota Bioceânica pode oferecer à cidade.
- Trabalhar para melhorar o corredor da Rota Bioceânica em Três Lagoas.





## 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

Comunicação Assertiva

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

Aprimorar a comunicação e divulgação de produtos culturais por meio de diversas ações. A proposta inclui a criação de uma plataforma dedicada a esse fim, bem como o incentivo e fortalecimento daquelas já existentes. Além disso, o foco está em otimizar a presença nas redes sociais e demais canais online, maximizando o alcance e impacto das expressões culturais em nossa comunidade.

### TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Estabelecer uma rede de profissionais da Economia Criativa.

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

Para fortalecer a presença nas mídias, será implementado um cadastro simplificado, facilitando a inclusão de profissionais da Economia Criativa. O objetivo é promover o reconhecimento da rica cultura local e, ao mesmo tempo, desenvolver um registro abrangente que destaque os diversos produtos e serviços oferecidos por esses talentosos profissionais.

### TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO

Plataforma cultural.

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

Criação de uma plataforma cultural dedicada, abrigando o cadastro de todos os artistas da região, bem como informações sobre eventos locais, exposições, cursos e demais atividades. Essa iniciativa visa solucionar a questão da divulgação, proporcionando um espaço centralizado para promover a rica cena cultural local e facilitar o contato entre artistas e interessados.

**TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Ciclo Cultural e Criativo: Conectando Necessidades e Conteúdo.

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

Compreender as dores e necessidades do nosso público-alvo é o ponto de partida essencial. Ao analisar e desenvolver conteúdos direcionados, específicos e valiosos, podemos atrair a atenção desse público de maneira eficaz. A estratégia inclui a aplicação de um marketing de relacionamento, fortalecendo os laços e consolidando a presença no cenário cultural e criativo.

**TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Festival Cultural Anual na Costa Leste: Três Lagoas como Palco para Artesãos, Músicos e Artistas.

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

Realização de um festival cultural anual, na cidade de Três Lagoas, que reúna artesãos, músicos e artistas de toda a costa leste. O evento contará com uma programação diversificada, incluindo workshops, palestras e treinamentos, proporcionando oportunidades valiosas para o desenvolvimento profissional desses talentosos indivíduos.

**TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Feira do Artesão: Celebrando a Cultura Regional

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

Realização de uma feira cultural do artesão a cada quinze dias em pontos estratégicos, como praças, onde serão apresentados alimentos, roupas e vestuários típicos da região. O evento contará ainda com atrações musicais e teatro, proporcionando um ambiente envolvente e cultural para a comunidade.

**TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Teatro Municipal

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

Construção de um teatro municipal nesta cidade, que conta com mais de 130 mil habitantes. A ausência de um espaço estruturado, com acústica e arquitetura adequadas, incluindo o conforto de cadeiras, limita as opções para eventos culturais e artísticos. A implementação desse teatro visa preencher essa lacuna, proporcionando um local apropriado para apresentações, espetáculos e eventos que enriqueçam a vida cultural de Três Lagoas.

**TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Lei Aguirre: Impulsionando a Cultura e o Esporte.

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

A Lei Aguirre, que busca fomentar a legislação de incentivo cultural e esportivo, encontra-se em tramitação na câmara municipal, porém, enfrenta um impasse, estando atualmente estagnada. É crucial mobilizar esforços para pressionar a política local a fim de agilizar a sua votação e promulgação, que desempenhará um papel fundamental no impulso à cultura e ao esporte em nossa comunidade.

**TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Fortalecimento da Cultura por Meio de Parcerias Estratégicas.

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

Estabelecer parcerias sólidas com instituições renomadas como SESI, SENAI, SEBRAE, SEST/SENAT e SESC representa uma oportunidade ímpar para promover eventos culturais, esportivos e de entretenimento sem fins lucrativos. Essas colaborações visam disponibilizar espaços em suas unidades, reduzindo custos, simplificando processos burocráticos e proporcionando um ambiente propício para a diversidade cultural e artística

**TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Transformação da Cascalheira em Parque Ecológico

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

A proposta envolve a conversão da área da Cascalheira em um atraente Parque Ecológico, promovendo não apenas o turismo,

mas também a preservação ambiental. Essa iniciativa busca criar um ambiente convidativo, com trilhas ecológicas, áreas de lazer e contemplação, contribuindo para o desenvolvimento sustentável da região.

### **TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Feira Artesanal Itinerante.

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

Propõe-se a criação de uma feira itinerante para artesãos de diversas modalidades, oferecendo a oportunidade de exposição e venda de seus produtos. A divulgação será ampla, utilizando outdoors estrategicamente localizados, abrangendo estradas, aeroportos e rodoviárias para maximizar o alcance e visibilidade do evento.

### **TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Criação da Fundação de Cultura.

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

Criação de uma secretaria independente, dedicada exclusivamente à promoção e desenvolvimento da cultura local, por meio da criação da Fundação de Cultura.

### **TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Comunicação e Visão de Futuro.

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

Essa proposta será uma ferramenta a favor do desenvolvimento de empreendedores de todos os tamanhos, oferecendo oportunidades acessíveis por meio do avanço tecnológico. A ideia é proporcionar acesso a palestras, informações e oportunidades através de diferentes canais, como dispositivos móveis, televisão e redes sociais, levando as ideias a toda a coletividade.

### **TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Coletivo Criativo: Casa Cultural.

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

Essa iniciativa propõe a criação de um espaço dedicado a artistas de diversas áreas, proporcionando a materialização de ideias e



experimentações. A Casa Cultural seria um local para exposições, apresentações e interações artísticas, oferecendo suporte e visibilidade aos que usarem de sua estrutura.

### **TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Festival Multicultural: Uma Celebração de Arte e Diversidade.

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

Realização de um festival ou feira cultural abrangente, reunindo diversas expressões artísticas, como teatro, circo, dança, fotografia e artesanato. O evento se destaca por contratar artistas, especialmente do interior, para representar e celebrar a rica cultura e história local, abordando sua diversidade. Além das apresentações, incluirá cursos, oficinas e palestras com certificação. A grandiosidade da iniciativa busca atrair investimentos públicos e privados, bem como obter visibilidade por meio de divulgação em veículos de comunicação, contribuindo para o crescimento e reconhecimento dos talentos e da cultura da região.

### **TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Incubadora de Economia Criativa: Fomentando Inovação e Desenvolvimento.

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

Criação de uma incubadora, dedicada à economia criativa, que atue como um espaço multifuncional de aprendizado em todas as etapas do processo produtivo. Desde o conhecimento aprofundado dos recursos naturais e matérias-primas até as nuances da comercialização, marketing e decisões administrativas, a incubadora buscará impulsionar a formação completa dos empreendedores criativos. Com ênfase na definição de preços, custos contábeis e demais aspectos relacionados, a iniciativa visa proporcionar um ambiente propício ao desenvolvimento e inovação dos negócios criativos.

### **TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Centro Cultural.

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

O Centro Cultural propõe uma abordagem abrangente, oferecendo oficinas de capacitação voltadas para o desenvolvimento de habilidades artesanais, especialmente destinadas à inclusão de segmentos vulneráveis da sociedade. Além disso, o espaço visa

promover feiras para a comercialização dos produtos criativos e oportunidades de rodadas de negócios, conectando produtores a potenciais compradores e fortalecendo a economia local.

### **TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Fórum Permanente e Itinerante de Cultura e Economia Criativa.

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

Propõe-se a criação de um Fórum permanente e itinerante que funcione como um espaço contínuo de diálogo entre a sociedade civil, setor governamental e micro e pequenas empresas, focado na constante produção e reformulação de políticas para os setores de economia criativa. Este Fórum busca abordar de maneira sistêmica diversas questões, incluindo garantias legais, econômicas, sociais de inclusão e sustentabilidade. Além disso, visa contemplar diferentes cadeias produtivas, consórcios culturais e parcerias governamentais, com o objetivo de assegurar expansão, dignidade, acesso e recursos para todos os envolvidos nesses setores promissores.

### **TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Centro Cultural Capujará.

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

O Centro Cultural Capujará surge como um hub multifuncional, oferecendo uma ampla gama de atividades e recursos para impulsionar a economia criativa local. Este espaço inovador disponibiliza cursos, palestras, concertos musicais, exposições de artesanato, eventos simultâneos em grandes espaços, teatros, confecção de peças, pintura, apoio psicológico, rodadas de negócios e áreas dedicadas para descanso, trabalho e brincadeiras. Além disso, o centro conta com workshops infantis e está estrategicamente localizado ao lado da Casa do Artesão, fortalecendo ainda mais a interconexão e colaboração entre os agentes criativos da região.

### **TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Três Lagoas Criativo On line.

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

Criação de um site exclusivo, o "Três Lagoas Criativo Online", que oferecerá um espaço gratuito para os fazedores de cultura se cadastrarem. Essa plataforma será acessível a toda a população de forma gratuita, fornecendo informações valiosas sobre profissionais

criativos da região. Esta iniciativa se propõe a criar uma ponte digital entre os talentos locais e a comunidade, promovendo a divulgação e o reconhecimento dos agentes criativos de Três Lagoas.

### **TÍTULO DO DESENHO DE FUTURO**

Divulgação e Comunicação.

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

Fortalecimento da divulgação e comunicação por meio de centralização de Fomento e políticas públicas.



## GLOSSÁRIO, ABREVIATURAS E SIGLAS

**ACLAMS** – Associação Costa Leste de Artesãos de MS.

**ACEN** - Associação Comercial e Empresarial de Naviraí

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

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

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

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

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

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

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

**COMTUR** - Conselho Municipal de Turismo de Bonito.

**CRIPAM** - Casa De Recuperação Infantil Padre Antonio Muller.

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Polos** - mesma definição de *Cluster Criativo*.

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

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

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

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

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

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

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

**SENAI** - Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**SUDECO** - Superintendência do Desenvolvimento do Centro-Oeste.

**UEMS** - Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul.

**UFMS** - Universidade Federal do Mato Grosso do Sul.

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

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



## BIBLIOGRAFIA

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

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

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

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





# PLANO REGIONAL DE DESENVOLVIMENTO DA ECONOMIA CRIATIVA

Região Sul - Dourados | 2030