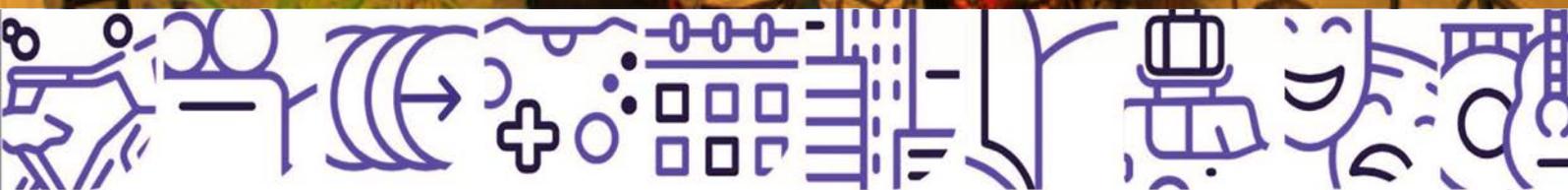


PLANO ESTADUAL DE DESENVOLVIMENTO DA ECONOMIA CRIATIVA

Mato Grosso do Sul | 2030





Ficha Técnica | Governo do Estado

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

SECRETÁRIA ADJUNTA DE TURISMO, ESPORTE, CULTURA E CIDADANIA

Viviane Luiza da Silva

CHEFE DE GABINETE SETESCC

Silvio Lobo Filho

DIRETOR-PRESIDENTE DA FUNDAÇÃO DE CULTURA DE MS

Eduardo Mendes Pinto

DIRETOR-PRESIDENTE DA FUNDAÇÃO DE TURISMO DE MS

Bruno Wendling

SUPERINTENDENTE DE ECONOMIA CRIATIVA

Decio Tavares Coutinho

EQUIPE DA SUPERINTENDÊNCIA DE ECONOMIA CRIATIVA

Carolina Salles Villanueva e Faeza Pereira da Silva

COORDENADOR DE MARKETING SETESCC

Ivan Manso Guedes

ASSESSORA DE COMUNICAÇÃO SETESCC

Jaqueline Hahn Tente

ASSESSOR DE COMUNICAÇÃO SETESCC

Matheus Felipe Carvalho

ASSESSOR DE COMUNICAÇÃO SETESCC

Maria Isabel Manvailer Siqueira

DIREÇÃO ESPECIAL E ACESSORAMENTO:

Paula Maciulevicius de Oliveira Brasil

DIREÇÃO GERENCIAL E ACESSORAMENTO:

Thaís Lima Bacchi de Araújo



Ficha Técnica

FUNDAÇÃO DE CULTURA DE MATO GROSSO DO SUL, ASSESSOR DA FUNDAÇÃO DE CULTURA DE MATO GROSSO DO SUL

Titular: Eduardo Mendes Pinto

Suplente: Carlos Heitor Santos Silva

INDICAÇÃO DA SECRETARIA DE ESTADO DE GOVERNO E GESTÃO ESTRATÉGICA (SEGOV)

Titular: Marcelo Ferreira Miranda

Suplente: Viviane Luiza da Silva

REPRESENTANTES DA FUNDAÇÃO DE CULTURA DE MS (GOVERNAMENTAL)

Gerente de Desenvolvimento e Difusão de Programas Culturais Núcleo de Música (Difusão Cultural)

Titular: José Francisco Ferrari

Suplente: Vitor Hugo de Souza da Silva Maia

Gerente de Artesanato e Coordenadora do Museu de Imagem e Som

Titular: Katienka Dias Klain

Suplente: Marcio Veiga da Silva

Núcleo de Literatura e Núcleo de Dança (Difusão Cultural)

Titular: Melly Fátima Góes Sena

Suplente: Giovana Correa

Gerente do Fundo de Investimentos Culturais e Assessor do Fundo de Investimentos Culturais

Titular: Íria Maciak

Suplente: Fábio Martins Cantero

Coordenador do Arquivo Público Estadual e Núcleo de Patrimônio

Titular: Douglas Alves da Silva

Suplente: Claudia Lá Picirelli de Arruda Carlana

Chefe da Assessoria de Projetos e Núcleo de Audiovisual e Cultura de Rua

Titular: Thereza Christina de Paula e Silva Sposito

Suplente: Lidiane Alves Lima Ferreira



Ficha Técnica

REPRESENTANTES DA COMUNIDADE CULTURAL DO ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL (SOCIEDADE CIVIL)

Indicação Fórum Estadual de Cultura (FESC)

ARTESANATO

Titular: Beatriz de Fátima Soares

Suplente: Carmem Aparecida de Almeida Bernardes Barcelos

ARTES VISUAIS

Titular: Israel Aparecido da Silva Junior Zayed

Suplente: Inara Bizo Gomide

CAPOEIRA

Titular: Carlos Arruda Anunciato

Suplente: Fernando Humberto Gomes Geraldo

CULTURAS POPULARES

Titular: Valdecir Amorim

Suplente: Evanilda Rodrigues

DANÇA

Titular: Jayme de Magalhães Junior

Suplente: Marília de Almeida Silva

Indicação da Sociedade Civil pelo Governador do Estado de MS Indicação Fórum Estadual de Cultura (FESC)

MÚSICA

Titular: Matheus Vinícius Fernandes

Suplente: Renata Christoforo Leonel da Silva Hollender

ARTES CÊNICAS

Titular: Walber Luís Castro Noletto

Suplente: Joana de Lima Moroni

AUDIOVISUAL

Titular: Sílvia Cerqueira da Silva

Suplente: Valério Lemes da Silv



Ficha Técnica | SEBRAE

DIRETORES SEBRAE/MS

Cláudio George Mendonça - Diretor Superintendente

Sandra Amarilha - Diretora Técnica

Tito Manuel Sarabando Bola Estanqueiro - Diretor de Operações

CDE – CONSELHO DELIBERATIVO ESTADUAL SEBRAE/MS

Fernando Ribeiro Martins - AMEMS

Omar de Vasconcelos - BANCO DO BRASIL

Renan Eufrásio Dantas - BANCO DO BRASIL

Augusto Cesar Merrey Vilhalba - CAIXA

Marcio Nunes Fonseca - CAIXA

Marcelo Bertoni - PRESIDENTE CDE - FAMASUL

Lucas Durigueto Galvan - FAMASUL

Alfredo Zamlutti Júnior - FAEMS

Nilson Aparecido dos Santos - FAEMS

Edison Ferreira de Araujo - FECOMERCIO

Adeilton Feliciano do Prado - FECOMERCIO

Luiz Cláudio Sabedotti Fornari - FIEMS

Zigomar Burille - FIEMS

Ricardo José Senna - FUNDECT

Marcio de Araújo Pereira - FUNDECT

Silas Santiago - SEBRAE NACIONAL

Wander José Soares Pereira - SEBRAE NACIONAL

Jaime Elias Verruck - SEMADESC

Ademar Silva Junior - SEMADESC

Marcelo Augusto S Turine - UFMS

Camila Brandão Itavo - UFMS

EQUIPE TÉCNICA – UNIDADE DE COMPETITIVIDADE EMPRESARIAL SEBRAE/MS

Jorge Tadeu de Barros Veneza – Gerente

Isabella Carvalho Fernandes Montello – Coordenadora

Daniele Muniz da Silva Vieira – Analista Técnica



Ficha Técnica | Consultoria

CONSULTORES

Alexandre Andrade

Sabrina Del Bianco Mascarenhas

EQUIPE COLETIVO CENTOPEIA

Iara Daniel

Nivia Barbosa

Paula Del Bianco

REDADORES

Carlos Augusto Monfort

Jander Claro da Cruz

Marcelle Saboya

Mirian Isabel Martinez

Regiane Boaventura Gava Faustini

Renato Alves de Lima

EQUIPE JURÍDICA

Gustavo Sabino Alcântara Silva

Pilar Maria da Rocha Lima Engel de Souza

Raphaela Pires Teodoro

Ficha Técnica | Fotos

FOTÓGRAFOS

Álvaro Rezende

Daniel Reino

Matheus Felipe Carvalho



Ficha Técnica | Delegados Regionais



Ademir Rodrigues Souza	Christianne M. Pitaluga	Eliezer Diogo
Adriane Zapi	Claudia Borges	Elisangela Rodrigues da Costa
Adriano F. Figueiredo	Cláudia Santos Fernandes	Emanueli Ribeiro
Adriano Frederico	Cleiton Yuri Cabral	Fabio Costa
Afonso R. Rodrigues	Cristiano do Espírito Santo	Felipe D. Monteiro
Alexandre Silva	Daniela Matos dos Reis	Felipe da Silva Ribeiro
Aline Pereira do Carmo	Daniela Oliveira	Fernanda Franuni Peliciari
Aline S. Araújo	Deise Cristina de Camargo	Fernanda Reverdetto
Ana Miriam C. Brito	Deise de Barros A. de Lima	Fernando de Castro Alberto
Ana Paula Kreutzer Brito	Denise Zamboni Cavalheiro	Flávia Neri de Moura
Anderson Luan E. Santo	Deyler Vinícius Avelar Pereira	Flô Vianna da Silva
Anderson Martin Corrêa	Douglas Moizes	Geraldino Carneiro de Araújo
André Alves de Almeida	Édea Lazzarine	Geslaine Correia
Andréa Maria Arce	Eder Rosas da Silva	Gouzaga Fernandes de Oliveira
Andreas Elgemano	Edna dos Santos	Henrique Bruno Lopes
Antônio O Torquato L. Coelho	Eduardo Nakamura	Hiam A. Azam Suja
Caio Cesar Santos de O.	Eduardo Serrano	Hudson da Costa Schleich
Camila Fernandes	Elaine França	Ingrid Pada Clavico Martins
Camillo Barberi	Elcia Gustavo Benini	Iria Maciak
Carlos A. Nascimento	Elder Alves Severino	Isabel D. Muxfalot
Caroline Cruz	Elenir R. Silva	Jair J.
Caroline Garcia de Souza	Eliana Aparecida Tinti	Jane F. Geielto
Caroline S. Luciana	Eliane de O Sousa Castro	Jean Silva Medeiros



Ficha Técnica | Delegados Regionais

Jeferson Rogério Corrig

Jenny Arli T. Benutez

Jessé Macedo

Jó Aquino

Joana Darc dos Santos

João E. B. Caetano

Jonathan G. dos Santos

Jonete V. Martins

Jorge Luís N. Martins

José Luís Albuquerque
Estevam

Josyel Ribeiro Coutinho

Joyce Tereza H.

Jozil dos Santos

Juliana Cardoso Moraes

Julio Silva

Juqueira Christine Medeiros
Condi

Kamila Drieli Mello de
Oliveira

Kauany Nunes Klassen

Kenia Silva de O. Farias

Keyla Rima Brito

Kilça Tamaka Botelho

Laércio Fradique de Moura

Larissa Roskosz

Leila O. Tente

Letícia Batista Rosa

Lígia da Silva Machado

Lígia Rocha

Lilian R. Rios Gonçalves

Livia Beretto

Lívia Davi

Lívia Galharte Gaetnor

Luciana Duarte Zanotto

Luciane Gallo

Luiz Carlos Paz

Luziangela da Silva Boss

Marco de Lourdes M. Santos

Marcos Fábio A. Santos

Maria de Fátima Vieira

Maria Gloria Arruda Antunes

Maria Sanches

Maria Teles O. Nunes

Marilde Cecilia Ferreira

Marluci M. de Carvalho

Milton Mauami

Mylena P. Silva

Patrícia Andria Enciso Duarte

Patrícia Rodrigues da Silva

Paulo de Andrade Alves

Paulo Ricardo Domingos

Paulo Sérgio Gimenes

Pedro Henrique França

Prescilla de Oliveira

Rafael Rodrigues do
Nascimento

Ramón Ariste Villalba

Rawana Donras da S.
Santos

Regina Fernandes

Regina Salabarieto

Rivah D. siva

Ronaldo José Mayr

Rosicleia Garcia

Roza Otto

Silvia Patrícia Freire

Simone Dorneles da Silva
Antunes

Taelize Giardi

Tatiana Marcondes

Valdinete de Jesus Santos
Moura

Vinícius Spínola Cameo

Virginia M. Melo

Vitor Hugomar

Wanda C. M. de Britto

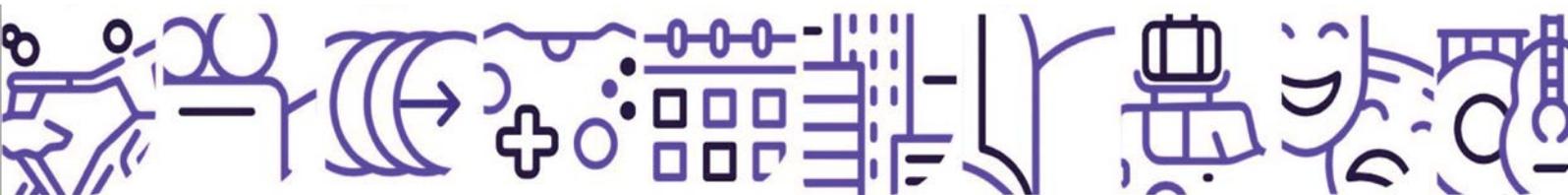
Wellington March

Yolanda Brasil

“

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

Cora Coralina

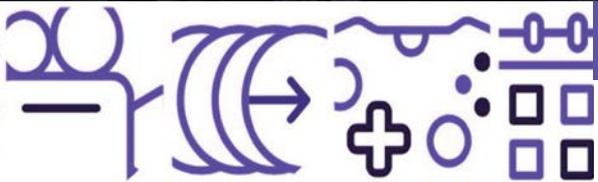




SUMÁRIO



FICHA TÉCNICA	2
DEPOIMENTO SOBRE O MS + CRIATIVO	11
INTRODUÇÃO	12
APRESENTAÇÃO	13
MS + CRIATIVO	15
A ECONOMIA CRIATIVA	16
FUNDAMENTAÇÃO DO PLANO	20
PRINCÍPIOS	22
OBJETIVOS	24
METODOLOGIA	25
EIXOS DO PLANO	27
AÇÕES ESTRATÉGICAS POR EIXO	29
GLOSSÁRIO, ABREVIATURAS E SIGLAS	66
BIBLIOGRAFIA	72



DEPOIMENTO SOBRE O MS+CRIATIVO

Mato Grosso do Sul deu um passo significativo com a apresentação do Plano MS+Criativo, construído por meio da colaboração entre os criativos locais sul-mato-grossenses, da Superintendência de Economia Criativa da Setesc, dos parceiros do Sistema S (Sebrae, Sesc, Sesi) e das prefeituras municipais. Essa iniciativa, sendo o primeiro documento participativo do Brasil, reflete o compromisso em fortalecer a Economia Criativa em nosso estado.

A construção desse plano foi marcada por um processo inclusivo e democrático, em que cada região foi visitada para captar demandas, sugestões e peculiaridades locais. Ao dividirmos o estado em regiões e ouvirmos atentamente artistas, criativos, gestores e diversos profissionais, proporcionamos uma plataforma inclusiva para a expressão de ideias e necessidades únicas de cada localidade.

Com foco nos eixos de capacitação, gestão, financiamento, ambiente criativo, mercado, inovação e outros, este plano não apenas reflete a diversidade da Economia Criativa em Mato Grosso do Sul, mas também estabelece metas ambiciosas para dobrar o PIB dessa área nos próximos quatro anos. Este é um compromisso sólido com o crescimento sustentável, a inovação e o florescimento do talento humano em Mato Grosso do Sul. Estou confiante de que o Plano MS+Criativo será a base para um futuro próspero, impulsionando a Economia Criativa e consolidando nosso estado como um centro pulsante de criatividade e desenvolvimento.

O 1º Plano Estadual de Economia Criativa está sensivelmente relacionado aos princípios transversais que pautam a administração do Governo do Estado de Mato Grosso do Sul: próspero, inclusivo, verde e digital. Além de ser uma estratégia econômica, este documento é um compromisso com a construção de um futuro que abrace a prosperidade para todos, a inclusão social, a sustentabilidade ambiental e a transformação digital. Acreditamos que a criatividade é a chave para construir uma sociedade mais dinâmica, justa e sustentável, onde todos têm a oportunidade de prosperar. Estamos plantando as sementes de um Mato Grosso do Sul mais vibrante e resiliente, conectado com os valores fundamentais que norteiam nossa visão de futuro.

Marcelo Ferreira Miranda

SECRETÁRIO DE ESTADO DE TURISMO, ESPORTE, CULTURA E CIDADANIA



INTRODUÇÃO

Participar deste momento histórico, mais do que uma oportunidade, é um compromisso ativo para contribuir na formação do futuro do Estado do Mato Grosso do Sul.

No desenvolvimento do ser humano, a vitalidade da Economia Criativa é reconhecida como uma força propulsora para a inovação, a inclusão social e o crescimento econômico. Com o lançamento do “MS + CRIATIVO”, na verdade, são plantadas as sementes de uma transformação que ecoará por gerações.

É compromisso público executar este plano com determinação e responsabilidade. Acredita-se que, neste momento crucial da história estadual, a união de forças é fundamental. De forma individual, pouco se realiza, mas, com a colaboração de todos, é moldado um futuro vibrante e próspero.

Este é um instante ímpar, repleto de expectativas significativas. São de fundamental grandeza as demandas e as promessas contidas neste plano. Com o engajamento de todos, por meio da colaboração e compromisso com a causa da Economia Criativa, os objetivos serão alcançados.

Manifesta-se, ainda, profunda gratidão a todos os participantes, que tornaram possível a concretização deste plano. À sociedade civil, que contribuiu ativamente na sua construção, aos representantes legais dos municípios das regionais, aos dedicados servidores da SETESCC, a todo sistema S e à equipe do Coletivo Centopeia, responsável pelo desenvolvimento deste trabalho.

Estende-se, também, o agradecimento ao Governador e às equipes de órgãos estaduais, assim como à Assembleia Legislativa do Estado do Mato Grosso do Sul, por sua parceria constante na construção de políticas culturais e no apoio essencial para a elaboração deste plano.

Este é um compromisso comum com o futuro criativo do Mato Grosso do Sul. Coletivamente, está sendo escrita uma história mais vibrante, inclusiva e próspera. Que este plano seja um farol que guie os passos para os próximos anos, permeados pela visão de um Estado mais criativo e inovador.

Decio Tavares Coutinho

SUPERINTENDENTE DE ECONOMIA CRIATIVA



APRESENTAÇÃO

O Mato Grosso do Sul destaca-se como um estado culturalmente rico, socialmente diversificado e com uma vasta biodiversidade. Com fronteiras compartilhadas com dois países, Paraguai e Bolívia, e limitando-se com cinco estados brasileiros - Paraná, São Paulo, Minas Gerais, Goiás e Mato Grosso - a região se revela como um ponto de convergência de influências e interações.

O estado é lar de oito etnias indígenas, incluindo Guarani, Kaiowá, Terena, Kadwéu, Kinikinaw, Atikun, Ofaié e Guató, além de abrigar vinte e duas comunidades quilombolas. Destaca-se, também, por abrigar a segunda maior colônia japonesa no país, perdendo apenas para São Paulo. A diversidade se estende aos biomas de Cerrado, Mata Atlântica e Pantanal, bem como às bacias hidrográficas dos rios Paraguai e Paraná, contribuindo para a riqueza natural do estado.

A economia criativa do Mato Grosso do Sul, impulsionada por essa diversidade, reflete-se em setores como artesanato, gastronomia, design, cinema, entre outras manifestações. No entanto, apesar dessa efervescência cultural, é notável que o Produto Interno Bruto (PIB) da economia criativa do estado está aquém da média nacional por unidades da Federação, o que evidencia um potencial ainda não totalmente explorado. Revela, assim, uma vasta reserva de oportunidades, tanto para sua população quanto para o país como um todo.

Por essas razões, o Plano Estadual de Economia Criativa tem 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 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, o documento também será encaminhado pelo Governo Estadual como o projeto da 1ª Lei Estadual de Economia Criativa do Mato Grosso do Sul, a ser enviada para a Assembleia Legislativa do Estado.



A construção deste Plano também teve o apoio de um grande número de profissionais e empreendedores criativos residentes no estado, que tanto contribuirão com suas ideias, experiências, sugestões, contribuições e ações.

Foram realizados oito Encontros Regionais, nas cidades de Corumbá, Naviraí, Ponta Porã, Campo Grande, Rio Verde, Bonito, Dourados e Três Lagoas; e o 1º Encontro Estadual de Economia Criativa - "MS + CRIATIVO", em Campo Grande. Todos ocorreram no segundo semestre de 2023. O objetivo de cada evento foi levar ao público o conhecimento sobre Economia Criativa, gestão cultural e exemplos de projetos que transformaram cidades e regiões através do desenvolvimento cultural criativo.

O resultado de cada encontro, obtido por meio da construção coletiva, foi o levantamento das potencialidades, oportunidades, ameaças e fraquezas quanto à economia criativa de cada localidade. Os participantes foram desafiados a trazer suas próprias experiências e desafios e, a partir de todo este levantamento, puderam imaginar e criar futuros possíveis, através de novas ações e iniciativas, para a construção de um cenário mais criativo e sustentável.

Acreditar no potencial transformador da Economia Criativa, por meio da preservação e resgate da cultura local, da valorização dos empreendedores e atores criativos, do desenvolvimento socioeconômico da população, da inovação nos processos de produção e serviços, e desenvolver o projeto que está sendo proposto, transformando-o em lei, é promover a sustentabilidade a longo prazo da Economia Criativa do Estado do Mato Grosso do Sul.



MS + CRIATIVO



O MS + Criativo surge como um movimento promovido pela Superintendência de Economia Criativa, pasta ligada à SETESCC (Secretaria de Estado de Turismo, Esporte, Cultura e Cidadania), concebido pelo compromisso do Governador Eduardo Riedel em seu plano de governo “Mato Grosso do Sul - O Salto para um Novo Futuro”. Neste contexto, a Economia Criativa ganha destaque com ações concretas: implementação de políticas de apoio, fomento aos pequenos empreendimentos, estímulo ao empreendedorismo cultural, ampliação da capacitação profissional e impulso à criação, produção e consumo de bens culturais.

Esse plano é uma colaboração coletiva, alinhando esforços para conduzir o Mato Grosso do Sul a um novo patamar dentro do cenário exposto, tanto no âmbito nacional como no internacional. O plano vai além de ser uma iniciativa governamental. Ele representa a união de forças populares para superar desafios e pavimentar o caminho para uma transformação criativa, o que transcende os esforços do próprio poder executivo.

Hoje, o MS + Criativo vai além do seu papel inicial, tornando-se não apenas uma ação governamental, mas uma expressão robusta e representativa da vontade popular. Ele desafia as barreiras, construindo um tempo propício para a transformação criativa do estado, aspirando não só ao pioneirismo, mas a tornar-se referência nacional na reinvenção a partir de sua essência, história e ancestralidade, visando a um futuro em que a sociedade seja o epicentro.

Esta iniciativa inaugura um novo capítulo na narrativa do Estado, uma história participativa e criativa. Projeta um horizonte promissor para toda a cadeia produtiva da economia criativa estadual, desde as produções artesanais mais tradicionais até as tecnológicas mais vanguardistas, nas quais a criatividade é a fértil matéria-prima geradora de prosperidade e transformação social.



A ECONOMIA CRIATIVA

A Economia Criativa constitui um ecossistema dinâmico no qual a concepção, produção e distribuição de bens e serviços são impulsionadas pela criatividade como elemento central, tendo como um de seus cerne o campo da cultura e ampliando-se para atender a uma série de outras atividades. Esse conceito em constante evolução destaca-se pelo potencial dos recursos criativos em promover não apenas crescimento econômico, empregos e receitas, mas também inclusão social, diversidade cultural e desenvolvimento humano. Englobando ciclos completos de criação, a Economia Criativa utiliza a criatividade, cultura e capital intelectual como insumos primários, representando uma sinergia entre elementos econômicos e inventivos para gerar e explorar valor inovador e valor agregado.

Consideram-se as seguintes áreas e setores como constitutivos da Economia Criativa do estado do Mato Grosso do Sul:

I - Criações funcionais, considerados os seguintes setores:

- a) arquitetura;
- b) paisagismo;
- c) design:
 1. *design gráfico;*
 2. *design de interiores;*
 3. *design paisagístico;*
- d) moda;
- e) publicidade e marketing;
- f) arte digital;

II - cultura, considerados os seguintes setores:

- a) patrimônio e artes:
 1. *patrimônio natural;*
 2. *patrimônio cultural material;*
 3. *patrimônio cultural imaterial, com ênfase para as tradições populares, afro-brasileiras e de povos indígenas;*

4. *arquivos;*
5. *instituições museológicas;*
6. *artes visuais;*
7. *fotografia;*
8. *artesanato;*
9. *artes cênicas;*
10. *música;*
11. *circo;*
12. *dança*

b) *expressões culturais:*

1. *festas e festivais;*
2. *feiras;*
3. *gastronomia;*
4. *esportes;*
5. *turismo cultural;*
6. *lazer e entretenimento;*

III - mídias, considerados os seguintes setores:

a) *audiovisual:*

1. *som e produção;*
2. *audiovisual e cinema;*
3. *tecnologias de vídeo e efeitos visuais;*

b) *editoração e acervos bibliográficos:*

1. *livros, revistas e publicações físicas (mídias impressas);*
2. *livros, revistas e publicações digitais (mídias digitais);*
3. *bibliotecas (físicas e virtuais);*

c) *serviços de comunicação eletrônica de massa:*

1. *serviços de radiodifusão sonora ("rádio");*
2. *serviços de radiodifusão de sons e imagens ("TV aberta");*
3. *serviços de acesso condicionado ("TV por assinatura");*

d) *aplicações de internet:*

1. *plataformas de oferta de conteúdos audiovisuais e sonoros sob demanda (streaming) e congêneres;*
2. *redes sociais;*
3. *portais de notícias e similares;*

4. *jogos eletrônicos online;*
5. *serviços de oferta de bens e serviços pela internet;*

IV - tecnologias, considerados os seguintes setores:

- a) tecnologias da informação e comunicação (TICs);
- b) tecnologias digitais aplicadas à educação;
- c) games e softwares recreativos;
- d) aplicações para cidades inteligentes;
- e) tecnologias digitais aplicadas ao ambiente rural;
- f) biotecnologia;
- g) telemedicina;

V - educação, inovação e indústria, considerados os seguintes setores:

- a) ciência, tecnologia e inovação (CT&I):
 1. *pesquisa básica;*
 2. *pesquisa aplicada;*
 3. *desenvolvimento de novos produtos, serviços ou processos;*
 4. *geração de patentes;*
 5. *extensão tecnológica;*
- b) empreendedorismo e inovação em:
 1. *parques tecnológicos;*
 2. *polos tecnológicos;*
 3. *polos de economia criativa (PECs);*
 4. *incubadoras de empresas;*
 5. *Instituições Científicas, Tecnológicas e de Inovação (ICTs);*
 6. *Instituições de Ensino Superior (IES);*
 7. *Arranjos Produtivos Locais (APLs) (clusters);*
 8. *startups;*
- c) educação e capacitação:
 1. *educação superior: formação inicial e atividades de pesquisa;*
 2. *Formação continuada de profissionais de nível superior e outras atividades de extensão na educação superior.*

Citados nesse Plano como “Profissionais e Atores Criativos” contemplando e abrangendo todos os atuantes na Economia Criativa, sem distinção de área, setores. Sendo envolvidos no processo de criação, produção, distribuição e promoção de bens e serviços criativos.

É preciso, além de conceituar a economia criativa e caracterizar suas áreas e setores, também estabelecer seus princípios-guia e um sistema de inovação criativa (entendido o termo inovação como originalidade), voltado à democratização do conhecimento e da criatividade. Nele, ideias serão testadas, bem como promovidas habilidades técnicas e artísticas para a consecução do trabalho criativo, associadas a habilidades comerciais e de gestão necessárias para que seja obtido o valor agregado desejado.

Segundo o SEBRAE, em 2012, o setor da economia criativa gerava cerca de US\$ 8 trilhões por ano no mundo, representando de 8 a 10% do PIB mundial. Por outro lado, conforme dados do IBGE (2010), a contribuição dos segmentos criativos no Brasil foi de R\$104 bilhões, ou 2,84% do PIB, o que justifica a necessidade de investimento para profissionalização desses empreendimentos. Dados da FIRJAN (2010) apontam 865.881 pessoas exercendo ocupações formais no núcleo dos segmentos criativos no Brasil, o que representa 1,96% do estoque de empregos formais. Este mesmo estudo aponta que, para cada emprego gerado no núcleo criativo, há um efeito multiplicador para os outros segmentos econômicos da cadeia produtiva, isto é, para cada emprego gerado na economia criativa, há quatro empregos gerados em atividades relacionadas.

Características e potencialidades da economia criativa:

- I - produção não poluente;**
- II - inovação tecnológica;**
- III - fortemente vinculada às características regionais e locais;**
- IIII - gera emprego e renda;**
- IV - gera tributos – impostos, taxas e contribuições;**
- V - estimula novas qualificações profissionais;**
- VI - alimenta a economia associada a outros segmentos produtivos;**
- VII - promove a inclusão social e o reforço da cidadania;**
- VIII - promove a diversidade e o respeito;**



FUNDAMENTAÇÃO DO PLANO

O primeiro desenho do trabalho foi a classificação em oito eixos temáticos para o planejamento das estratégias de ações e melhorias para o estado, posteriormente reorganizados em nove eixos. A partir dos levantamentos realizados, por meio das atividades desenvolvidas nos encontros regionais, constatou-se a necessidade de tratar os dois territórios (Pantanal e Bioceânica) de forma separada, devido às suas especificidades e necessidades particulares.

A construção do plano teve como objetivo organizar as ações nesses eixos, de modo que se potencializassem as de natureza semelhante:

01 Gestão + Criativa

(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)

Esta categorização foi apresentada de forma orientativa e validada pela comunidade para o desenvolvimento das ações estratégicas neste plano.

O Estado do Mato Grosso do Sul tem uma amplitude territorial impressionante (357.145,531 km²), bem como uma grande diversidade cultural, de fauna e de flora. Para contemplar toda a sua complexidade, ele também foi dividido em oito regionais, que se concentraram nas seguintes cidades:

I - Regional Oeste - Corumbá e Bonito;

II - Regional Sul - Naviraí;

III - Regional Fronteira - Ponta Porã;

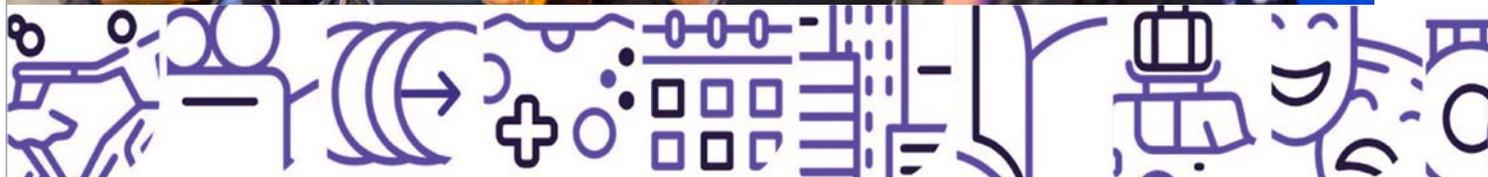
IV - Regional Norte - Rio Verde;

V - Regional Costa Leste - Três Lagoas;

VI - Regional Sul - Dourados;

VII - Regional Centro - Campo Grande;

Cada um dos encontros contou com a participação dos atores criativos de cada região, os quais, por sua vez, interagiram e fizeram sua contribuição para que se chegasse ao texto final do plano aqui apresentado.



PRINCÍPIOS

Os Princípios do Plano Estadual da Economia Criativa do Estado do Mato Grosso do Sul foram, também, frutos de uma construção coletiva e norteados por algumas importantes referências, mostrando que o caminho percorrido era sólido e referendado.

Uma grande inspiração foram os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), estabelecidos, em 2015, pelos 193 países-membros da Organização das Nações Unidas. Os 17 ODS têm natureza integrada, indivisível e interdependente. Eles podem ser agrupados em cinco grandes áreas: Pessoas, Planeta, Paz, Prosperidade e Parcerias, e abrangem as dimensões social, econômica e ambiental:

- 1 - Erradicação da pobreza
- 2 - Fome zero e agricultura sustentável
- 3 - Saúde e bem-estar
- 4 - Educação de qualidade
- 5 - Igualdade de gênero
- 6 - Água potável e saneamento
- 7 - Energia limpa e acessível
- 8 - Trabalho decente e crescimento econômico
- 9 - Indústria, inovação e infraestrutura
- 10 - Redução das desigualdades
- 11 - Cidades e comunidades sustentáveis
- 12 - Consumo e produção responsáveis
- 13 - Ação contra a mudança global do clima
- 14 - Vida na água
- 15 - Vida terrestre
- 16 - Paz, justiça e instituições eficazes
- 17 - Parcerias e meios de implementação

Outra grande bússola norteadora foram os Princípios da Política Nacional de Desenvolvimento da Economia Criativa (PNDEC). Como resultado, foram definidos os Princípios do Plano Estadual da Economia Criativa do Estado do Mato Grosso do Sul. São eles:

I - democratização do conhecimento e da criatividade;

II - respeito à diversidade cultural;

III - promoção do desenvolvimento sustentável;

IV - fomento à inclusão social e produtiva de segmentos da população em situação de vulnerabilidade social, por meio da formação e qualificação profissional e da geração de oportunidades de trabalho, de renda e de empreendimentos criativos;

V - ênfase na produção de bens e serviços que integram a diversidade das tecnologias em favor da diversidade das expressões culturais;

VI - construção de redes de empreendimentos e fortalecimento de práticas colaborativas e solidárias entre os setores da Economia Criativa;

VII - valorização, proteção e salvaguarda do patrimônio cultural e natural, em especial das culturas tradicionais e originárias;



OBJETIVOS

Fica estabelecido que o Plano Estadual de Desenvolvimento da Economia Criativa do Mato Grosso do Sul terá como objetivo promover a colaboração e a cooperação entre os atores criativos do estado, e sua cadeia produtiva, no sentido de fomentar ações como:

- I - Formação para profissionais e empreendedores criativos;**
- II - fomento aos empreendimentos criativos;**
- III - desenvolvimento de infraestrutura para as dinâmicas econômicas (criação, produção, distribuição e consumo) dos setores criativos;**
- IV - desenvolvimento de infraestruturas (físicas e digitais) para o fortalecimento de empreendimentos e negócios com vistas à criação, produção, divulgação, distribuição e fruição de bens e serviços criativos;**
- V - promoção e fortalecimento de ecossistemas de inovação em territórios criativos (Regionais, Pantanal e Rota bioceânica) para o desenvolvimento local e regional;**
- VI - estímulo à pesquisa e ao desenvolvimento tecnológico de bens e serviços criativos;**
- VII - educação para os setores criativos com ênfase no empreendedorismo e na gestão;**
- VIII - fortalecimento de práticas colaborativas, associativas e cooperativas entre os setores criativos;**
- IX - promoção da atuação intersetorial para o fomento da Economia Criativa;**
- X - estímulo para o setor privado valorizar seus ativos culturais, criativos e inovadores, com a finalidade de promover o desenvolvimento da Economia Criativa;**
- XI - simplificação de procedimentos para a instalação e o funcionamento dos setores criativos;**
- X - promoção do intercâmbio de conhecimentos da Economia Criativa, com ênfase na geração de novos modelos de negócios;**
- XI - criação de instâncias de participação social e de governança territorial que promovam o desenvolvimento da Economia Criativa.**



METODOLOGIA

Para o desenvolvimento do Plano Estadual, foram concluídas as etapas abaixo, durante seis meses:

- I - Definição da divisão do Estado em regiões e o cronograma;**
- II - articulação com os municípios para sediar os encontros;**
- III - seleção e contratação da equipe de consultoria para executar os encontros e a metodologia;**
- IV - mobilização dos atores criativos em cada uma das regionais;**
- V - realização dos eventos de lançamento apresentando o projetos em cada regional;**
- VI - realização dos 08 encontros regionais com uma metodologia específica;**
- VII - tratamento do material coletado nos encontros regionais;**
- VIII - elaboração do primeiro texto do plano;**
- IX - pesquisa jurídica nas leis do estado;**
- X - realização do Primeiro Encontro Estadual de Economia Criativa;**
- XI - validação com os delegados do primeiro texto do plano;**
- XII - entrega oficial do plano com os ajustes realizados pelos delegados;**
- XIII - desenvolvimento do texto da lei para entrar em tramitação;**

A metodologia utilizada nos encontros regionais para possibilitar a integração e sensibilização dos participantes foi uma dinâmica de grupo e reflexão trazendo atividades criativas construtivas com integração necessária para o momento. Com métodos para estimular ideação e perspicácia ao identificar e abordar os problemas apresentados pelos participantes, relacionados às questões específicas do estado, analisando e propondo soluções. O propósito foi apresentar a todos a oportunidade de permitir a expansão do pensamento criativo para obter soluções e futuros possíveis ao segmento da Economia Criativa do Estado.

Para identificação e reconhecimento do cenário atual, foram utilizadas ferramentas como Design Thinking e FOFA, levantando Pontos Fortes, Pontos Fracos, Ameaças e Oportunidades da realidade da economia criativa na região. Também foram mapeados todos os aspectos e potencialidades que as regiões hoje possuem.

A atividade contou, inicialmente, com a divisão dos participantes presentes nos encontros regionais, em oito grupos de trabalho, cada um representando um dos eixos definidos para serem trabalhados. São eles:

Eixo 01 - Gestão + Criativa;

Eixo 02 - Qualifica + Criativa;

Eixo 03 - Financiamento + Criativo;

Eixo 04 - Mercado + Criativo;

Eixo 05 - Pantanal + Criativo e Bioceânica + Criativa;

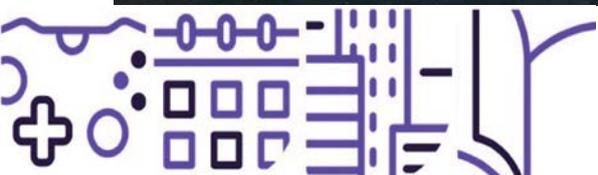
Eixo 06 - Inova + Criativo;

Eixo 07 - Criativo Legal; e

Eixo 08 - Ambiente + Criativo.

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 participantes circularam, também, de forma ordenada em todos os outros grupos, contribuindo e enriquecendo a discussão.

Após o momento da dinâmica, os grupos começaram o processo de refinamento das informações e elegeram quais pontos eram os mais importantes. Com esta seleção, passaram para o levantamento de propostas de futuros, depois de fazerem o exercício de brainstorming e definirem o que era essencial no cenário do futuro proposto.



EIXOS DO PLANO

01 Gestão + Criativa (gestão, pesquisa e monitoramento)

Eixo que visa a 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 a 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 a 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 a 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 a 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 a 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)

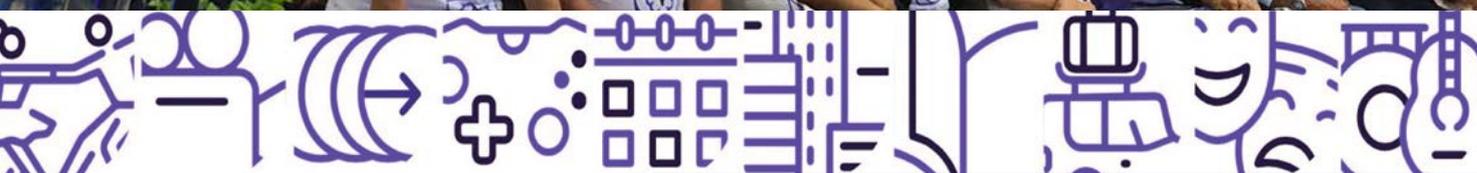
Eixo que visa a promover uma rede de profissionais criativos, empresas, cidades, territórios, clusters e, assim, criar um ambiente sustentável, forte e próspero.

08 - Pantanal + Criativo (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. Envolve o levantamento e criação de ações, roteiros, comércio de bens criativos (marca Pantanal Criativo). Além disso, busca estimular a criação de associações e cooperativas para integrar e desenvolver a economia criativa da localidade.

09 Bioceânica + Criativa (Desenvolver e implementar atividades de Economia Criativa e Territórios Criativos)

Eixo voltado para ações de mapeamento e qualificação da Economia Criativa na Rota Bioceânica. Propõe-se ao levantamento e criação de ações, roteiros, comércio de bens criativos (marca Bioceânica + Criativa). Também busca estimular a criação de associações e cooperativas para integrar e desenvolver a economia criativa da região.



AÇÕES ESTRATÉGICAS POR EIXO

01 Gestão + Criativa (gestão, pesquisa e monitoramento)

Os grupos deste eixo são:

01.01 - Gestão, Pesquisa e Monitoramento

01.02 - Empreendedorismo

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

01.01 - Gestão, Pesquisa e Monitoramento

Coleta de dados, mapeamento e monitoramento:

- Coletar dados, mapear e elaborar estudos sobre modalidades de fomento, novas ou atuais, para programas e projetos culturais e de economia criativa, isoladamente ou em parceria com órgãos públicos e entidades privadas.
- Coletar dados, mapear e elaborar estudos sobre normas e procedimentos para a implementação, o monitoramento e a avaliação de novos mecanismos de fomento à cultura e economia criativa.
- Coletar dados, mapear e elaborar estudos sobre ações de outros estados e da União para qualificação de sistemas, para a formação de agentes culturais e para a capacitação de atores da gestão pública cultural e de economia criativa.
- Coletar dados, mapear e elaborar estudos abrangentes sobre os critérios de alocação e utilização dos mecanismos de fomento direto e indireto à cultura e economia criativa, bem como sobre a formulação, implementação e avaliação de planos e políticas públicas para o desenvolvimento da economia criativa, adotados por outros estados e pela União.
- Elencar, coletar dados, mapear e monitorar as atividades beneficiadas e de possíveis beneficiários dos programas e políticas culturais e de economia criativa do estado do Mato Grosso do Sul.

EIXO 01

- Produzir informações gerenciais e indicadores que possibilitem aferição do desempenho e da potencialidade dos mecanismos de fomento à cultura e economia criativa.
- Articular e conduzir o mapeamento da economia criativa do Mato Grosso do Sul para identificar vocações e oportunidades de desenvolvimento local e regional.
- Criar um sistema de mapeamento e monitoramento de empreendedores e atores criativos e das atividades que desenvolvem.
- Desenvolver estratégias de curadoria em eventos focados na economia criativa.
- Elaborar um plano estratégico para difundir o potencial criativo, envolvendo pontos turísticos, políticas públicas e a cultura local.
- Promover a visibilidade regional, destacando os pontos fortes dos empreendimentos criativos e dos pólos situados na localidade.
- Definir os indicativos a serem pesquisados e monitorados ao longo do tempo para medir o avanço da economia criativa do estado.
- Implementar estratégias de ação na gestão, consolidar um plano de marketing de destino e capacitar gestores para garantir clareza na gestão de competitividade e eventos.
- Evitar pesquisas duplicadas, assegurando a efetividade na apropriação dos resultados com união dos parceiros locais na execução trazendo força e efetividade ao levantamento das informações.
- Garantir dados precisos sobre economia criativa pelo município (SIMC) e setor.
- Realizar pesquisas para entender os interesses dos jovens e envolvê-los na criação de eventos e estimular a participação dos atores criativos locais para valorizar as identidades regionais.

Descentralização e Execução:

- Subsidiar os municípios com dados e informações que auxiliem na elaboração, proposição e implementação de programas e projetos culturais/economia criativa adequados ao cenário local e regional, isoladamente ou em parceria com a iniciativa privada.
- Estabelecer diretrizes gerais que contribuam para o alinhamento entre os programas e culturais/economia criativa a serem implementados pelos municípios e aqueles implementados pelo estado do Mato Grosso do Sul e a União, isoladamente ou em parceria com a iniciativa privada.
- Descentralizar políticas públicas para a economia criativa, promovendo ações em diversas regiões.

EIXO 01

- Garantir a execução efetiva do plano de economia criativa.
- Estabelecer orçamento consistente com a continuidade das políticas públicas direcionadas à economia criativa.
- Estimular a criação de polos municipais de inovação padronizados.
- Fomentar a formação de clusters criativos, nos quais profissionais de diferentes setores podem colaborar e compartilhar ideias, e impulsionar a inovação.
- Cadastro e Identificação:
 - Certificar trabalhos e atores criativos.
 - Criar mecanismos de identificação para atores criativos locais certificados.
 - Incentivar a união, a comunicação e a divulgação entre os atores criativos para fortalecer o mercado cultural/criativo do estado.
 - Estabelecer cadastros abrangentes dos atores criativos, direcionando recursos de maneira eficiente. Transformar esses registros em acessíveis fontes públicas para interessados, desenvolvendo um amplo cadastro.
- Capacitação, Implantação e Rede de Contato:
 - Capacitar atores criativos nos processos criativo de gestão, liderança e governança.
 - Realizar cursos e conferências para atores criativos.
 - Fortalecer áreas criativas individualmente.
 - Facilitar o acesso ao gestor local da pasta da cultura e economia criativa.
 - Estabelecer uma rede de diversos atores criativos e networking.
 - Implementar projetos com estudos de médio e longo prazo.
 - Desenvolver uma rede de contato efetiva para integração de atores criativos nos principais eventos e feiras do estado de Mato Grosso do Sul e seus municípios.

01.02_ Empreendedorismo

Legislação e Fomento:

- Promover o alinhamento entre as políticas e programas de fomento estaduais e nacionais.
- Criar mecanismos de estímulo para a formalização dos empreendedores e atores criativos.
- Criar legislação específica que fortaleça o empreendedor e atores criativos.
- Promover associativismo entre classes criativas.

EIXO 01

- Fortalecer os editais de fomento já existentes e parcerias com investidores.
- Combater a falta de formalização entre pequenos empreendedores criativos, incluindo incentivos e legislação específica.
- Trabalhar a sustentabilidade e identidade natural, fomentando o artesanato com identificação regional, promovendo formalização e capacitação.
- Criar uma casa do empreendedor criativo com assessoria jurídica própria.
- Desenvolver programas de atualização para empreendedores e atores criativos.
- Incubadoras e incentivo empreendedor:
- Explorar criação de incubadoras com custos acessíveis fomentando o desenvolvimento criativo regional.
- Abordar informalidade através da formalização de grupos formados por atores criativos e comunicando a importância e a força da formalização.
- Fortalecer incubadoras constituídas no Estado.
- Criar incubadoras para capacitar em elaboração de projetos e acesso a instrumentos de fomento.
- Incentivar e apoiar empreendedores e atores criativos com ações específicas como missões e participação em eventos externos.
- Promover a formalização em setores específicos como moda, modelos e prestadores de serviço na economia criativa.
- Diversificar setores nas feiras e eventos para ampliar visibilidade e empregabilidade.
- Democratizar o acesso ao empreendedorismo criativo.
- Incentivar empreendedores e atores criativos a se qualificarem para impulsionar a economia criativa.

01.03_ Associações, cooperativas, coletivos, fundações

- Estimular a criação de associações e cooperativas para integração e desenvolvimento econômico-cultural voltado para empreendedores e atores criativos.
- Promover, apoiar e fortalecer as Associações Criativas e Pontos de Cultura já existentes e formalizadas no Estado.
- Fortalecer a Fundação de Cultura como suporte essencial.
- Estimular associações criativas que fornecem direcionamento ao mercado e apoio para desenvolvimento e escrita de projetos.
- Incentivar a criação de conselhos municipais, associações, sindicatos, e coletivos para fortalecer a representatividade cultural.

EIXO 01

- Estimular sindicalização e parcerias institucionais para angariar emendas e recursos junto ao estado e aos municípios.
- Incentivar associações e organizações coletivas em prol da economia criativa.
- Estimular a criação de associações de gestão coletiva de direitos autorais.
- Promover cultura de associativismo entre classes criativas locais.
- Incentivar a criação de associações entre empreendedores e atores criativos, e a formação de Pontos de Cultura atuantes também os setores da economia criativa, também com foco em inovação.

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

Os grupos deste eixo são:

02.01_ Capacitação dos profissionais criativos**02.02_ Instituições de formação****02.03_ Eventos de formação****02.01_ Capacitação dos profissionais criativos****Formação e Capacitação:**

- Estimular parcerias público-privadas para oferta de cursos.
- Incentivar empreendedores criativos a buscar mais capacitação.
- Desenvolver cursos profissionalizantes e de acesso à tecnologia voltados para a economia criativa.
- Valorizar e qualificar atores criativos e empreendedores em cargos de liderança.
- Promover campanhas de capacitação e qualificação dos empreendedores criativos.
- Desenvolver cursos específicos com aprendizado humanizado.
- Criar programas educacionais voltados para capacitação, apoio e suporte dos atores criativos, com foco em exportação.
- Promover a qualificação técnica para gestão de liderança na economia criativa.
- Trazer oficinas para elaboração de projetos e preenchimento de editais.
- Suprir a falta de pessoas qualificadas com cursos de formação a partir da necessidade identificada no estado.
- Buscar apoio financeiro e recursos para valorizar e viabilizar os cursos.
- Promover divulgação clara e direta sobre eventos de capacitação em todo o estado de forma presencial e online.
- Incentivar conhecimento em tecnologia e educação ambiental (ESG).
- Investir na educação financeira e marketing dos atores criativos e empreendedores criativos.
- Atender o desejo dos atores criativos por qualificação financeira para obtenção de recursos.
- Facilitar acesso contínuo à formação após formalização tributária.
- Desenvolver cursos focados na história e cultura local.
- Ter cursos de especialização e fortalecer potenciais criativos culturais.

EIXO 02

- Desenvolver liderança criativa e educação integral no território.
- Organizar e capacitar pessoas com pensamento e ações coletivas.
- Criar cursos específicos para setores como moda, gastronomia, marketing, gestão financeira, e todas as áreas contempladas pela economia criativa.
- Organizar workshops e cursos para atores culturais sobre o uso de ferramentas digitais para promoção e comercialização de seu trabalho.
- Implementar programas de capacitação digital para atores culturais.
- Implementar programas de capacitação e empreendedorismo criativo em espaços indígenas, povos originários, comunidades tradicionais e quilombolas.

Democratização do Acesso:

- Democratizar o acesso à formação e ao empreendedorismo criativo.
- Garantir horários flexíveis para os cursos.
- Desenvolver um site específico para divulgação de empreendedores e atores criativos que oferecem cursos gratuitos.
- Criar um lugar para que os atores criativos possam solicitar cursos e fazer sugestões de formação de que sentem necessidade no seu dia a dia de trabalho, a partir da sua vivência.
- Todos os conteúdos devem ser pensados e ministrados levando em consideração a acessibilidade para portadores de necessidades especiais.
- Descentralizar a oferta de cursos, garantindo a capacitação em todo o estado.

02.02_ Instituições de formação

- Garantir o apoio do SEBRAE com cursos gratuitos e de qualidade, atendendo às necessidades levantadas.
- Garantir a oferta variada de cursos por diversas instituições (SEBRAE, SENAI, universidades locais, entre outros), atendendo também às regiões mais afastadas da capital.
- Apoiar e auxiliar instituições e escolas que já são atuantes no mercado a também oferecerem cursos de interesse dos atores criativos.
- Integrar instituições públicas e privadas para a capacitação dos atores criativos.
- Estabelecer parcerias com entidades do Sistema S, instituições de Assistência Social, institutos federais, universidades, entre outros.

EIXO 02

- Investir na melhoria da rede municipal de ensino para garantir uma base educacional sólida e criativa.
- Investir na melhoria da rede municipal de ensino para garantir uma base educacional artística e cultural sólida.
- Implementar programas educacionais nas escolas sobre a cultura local e economia criativa.
- Desenvolver um currículo educacional específico que inclua aspectos da cultura regional, promovendo um entendimento mais profundo desde a infância.
- Criar programas de qualificação e capacitação para os atores criativos conforme demanda apresentada pela comunidade criativa.
- Incentivar a profissionalização através de parcerias com instituições educacionais.
- Promover programas de capacitação e apoio técnico para a cultura indígena, povos originários, comunidades tradicionais e quilombolas.
- Implementar treinamentos para atores criativos que lidam diretamente com clientes, destacando a importância do atendimento e pós-venda.
- Implementar programas educacionais nas escolas e comunidades sobre a importância da sustentabilidade.
- Educação contínua sobre os benefícios da presença digital para os empreendedores criativos locais.

Parcerias e Apoio Público:

- Estabelecer parcerias com centros culturais locais, públicos e privados, dentro dos municípios para promover eventos, cursos e oficinas.
- Fortalecer parcerias com universidades públicas e privadas para promover cursos, workshops e eventos culturais integrando os alunos e a comunidade em geral.
- Utilizar espaços universitários para atividades relacionadas à capacitação na economia criativa.
- Garantir que as prefeituras auxiliem com espaços apropriados para eventos e capacitações.
- Facilitar o acesso de estrutura necessária e acessível para projetos e eventos criativos, com apoio financeiro e estrutural para eventos externos.
- Identificar e financiar a utilização de espaços como auditórios, centros de convenções e universidades, públicos ou privados, para capacitação dos atores criativos.

EIXO 02

- Permitir e financiar que a infraestrutura disponível em teatros e universidades sejam utilizadas para atividades relacionadas à economia criativa.

02.03_ Eventos de formação

- Desenvolver um calendário anual consolidado que inclua eventos de formação e promoção continuada de cursos, proporcionando uma visão clara das atividades ao longo do ano, em consonância com o calendário da União e de outros entes federativos.
- Incentivar e apoiar a realização de festivais locais que destaquem a diversidade cultural, artística e empreendedora da região.
- Incentivar a participação ativa da comunidade na organização e realização de eventos formativos e trocas de experiências e conhecimento, fortalecendo os laços locais e a identidade cultural.
- Oferecer suporte logístico e financeiro para a produção criativa independente, permitindo a diversificação e inovação nos eventos.
- Incluir eventos temáticos que abordam aspectos históricos, ambientais e culturais específicos da região, enriquecendo a experiência e conhecimento do público.
- Desenvolver um congresso estadual de economia criativa periodicamente.
- Fazer encontros pontuais nas regionais para manter a união da classe e gerar pontes.
- Estabelecer normativas claras e organizadas para a realização de feiras culturais, garantindo a qualidade, segurança e o cumprimento das regulamentações.

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

Os grupos deste eixo são:

03.01 - Financiamento**03.02 - Sustentabilidade Financeira das atividades dos setores da economia criativa****03.03 - Facilitar acesso a recursos de investimento****03.01_ Financiamento**

- Captação de Recursos para a Cultura e Economia Criativa:
- Criar mecanismos para facilitar o acesso a políticas federais de fomento cuja seleção e repasse sejam feitos por intermédio de estados e municípios.
- Buscar alternativas e fontes de financiamento, como verbas culturais e fundos de investimento específicos para a cultura e economia criativa; para serem usados no desenvolvimento da economia criativa do estado.
- Estabelecer linhas de crédito específicas para pequenos e grandes negócios criativos, superando a falta de apoio financeiro e promovendo o crescimento desses empreendimentos criativos.
- Simplificar processos e sistemas para facilitar o acesso ao apoio financeiro por parte dos atores criativos envolvidos nos empreendimentos criativos locais.
- Garantir apoio financeiro dedicado à preservação da cultura indígena, povos originários, comunidades tradicionais e quilombolas, reconhecendo sua importância na identidade local.
- Explorar diferentes fontes de financiamento, como recursos da SUDECO, mineradoras, microcrédito municipal e subsídios governamentais para promover a sustentabilidade da economia criativa.
- Investir em financiamentos específicos para a comunicação internacional, destacando a cultura local e identidade do estado como principais atrativos.
- Estabelecer fundos de investimento dedicados à economia criativa, incentivando a participação de investidores locais e internacionais.
- Garantir a descentralização dos recursos com incentivos também para atores criativos independentes, mesmo que não sejam membros das associações.
- Criar espaços e auxílio técnico para atores criativos terem acesso a diversas formas de financiamento.
- Rodadas de Negócios na Cadeia Produtiva:

EIXO 03

- Promover rodadas de negócios que envolvam diferentes elos da cadeia produtiva, conectando empreendedores criativos a oportunidades de financiamento, em consonância com aquelas promovidas por outros entes federados e a União.
- Implementar políticas públicas que incentivem grandes empresas a investirem na economia criativa local, fortalecendo parcerias estratégicas.
- Estimular a participação ativa do setor privado, como o Comtur e outros grupos turísticos, na destinação de recursos para o departamento de cultura e economia criativa, contribuindo também para o desenvolvimento sustentável.

03.02 - Sustentabilidade Financeira das atividades dos setores da Economia Criativa

- Buscar uma legislação apropriada para a economia criativa, incluindo tributação diferenciada e taxas reduzidas para os criativos.
- Promover o comércio fronteiriço e reduzir a burocracia.
- Promover mais programas de incentivo municipais e estaduais para a economia criativa, possibilitando premiações em níveis nacional e estadual; e estabelecer conexões entre iniciativas privadas e ações governamentais no segmento de economia criativa.
- Enfrentar a concorrência desleal, especialmente contra produtos, produções e produtores de outras regiões, industrializados e importados.
- Combater o preconceito e violência institucional que afetam os atores criativos.
- Criar uma moeda local ou um sistema de incentivo para promover o consumo de produtos regionais.
- Combater a alta taxa de informalidade, buscando continuidade em programas de incentivo público, evitando descontinuidades que prejudicam a economia criativa.
- Descentralizar o fomento cultural e da economia criativa, atuando não apenas na capital.
- Promover recursos legais para a atuação dos atores criativos que têm sua principal atividade na rua.
- Desenvolver projetos que estimulem a geração de renda através de atividades nas quais a matéria prima é a criatividade.
- Propor a criação de uma criptomoeda verde para favorecer a entrada no mundo financeiro digital.
- Incentivar a população a colocar sua marca nos trabalhos, criando um selo local.

EIXO 03**03.03_ Facilitar acesso a recursos de investimento**

- Estimular a união entre os setores público e privado, buscando investimentos de grandes empresas locais e promovendo o apoio aos empreendedores e atores criativos; e, ainda, implementar cotas de incentivo para garantir a aceitação de empreendedores e atores criativos locais.
- Propor a criação e implementação de políticas de cotas que incentivem a participação de diferentes grupos na produção cultural.
- Explorar diferentes fontes de financiamento, como parcerias com empresas locais, captação de recursos por meio de leis de incentivo, fundos de financiamentos e crowdfunding para empreendedores e atores criativos locais.
- Desenvolver programas específicos para impulsionar a presença de produtos criativos locais no mercado internacional.
- Propor medidas que assegurem a continuidade de destinação de recursos aos projetos culturais e de economia criativa, independentemente das mudanças de governo.
- Incentivar a criação de parcerias duradouras entre órgãos governamentais, empresas privadas e instituições culturais e de economia criativa.

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

Os grupos deste eixo são:

04.01_ Promoção de ações comerciais**04.02_ Divulgação e Comunicação****04.03_ Intercâmbio de Experiências, Networking e Concorrentes****04.04_ Logística e Matéria Prima****04.01_ Promoção de ações comerciais**

- Desenvolver um calendário anual consolidado de eventos, envolvendo a comunidade na identificação de datas importantes e estabelecendo parcerias com instituições locais (festivais, feiras, eventos, congressos, workshops, seminários e outros para empreendedores e atores criativos locais), proporcionando uma visão clara das atividades ao longo do ano.
- Adequar o calendário de eventos a ser desenvolvido com o calendário de eventos da União sobre economia criativa e, se possível, também dos demais entes da federação.
- Criar um comitê de eventos que envolva representantes da comunidade, do setor privado e do público para organizar um calendário anual.
- Incentivar a participação de empreendedores e atores criativos locais em feiras do produtor, integrando arte, dança, música e outras expressões criativas locais.
- Estabelecer parcerias com associações locais para garantir a representação de produtores regionais em festivais municipais, estaduais e federais, promovendo a diversidade econômica e cultural.
- Mapear espaços ociosos do poder público estadual, aproveitando-os na consecução de programas e projetos culturais e da economia criativa.
- Definir espaços físicos específicos para a economia criativa, como coworking e áreas de exposição.
- Identificar locais adequados e promover parcerias com empresas locais para financiar a criação desses espaços.
- Desenvolver uma plataforma digital, um site ou aplicativo que facilite a compra e venda de produtos criativos locais, promovendo a economia criativa de forma acessível.
- Ampliar a criação de feiras e eventos, promovendo a diversificação de produtos e serviços no estado; considerar, ainda, um circuito de feiras e eventos itinerantes em todas as regionais do estado.
- Criar uma comissão específica para avaliar propostas de eventos, fornecendo apoio logístico e financeiro para iniciativas inovadoras.

EIXO 04

- Levar eventos culturais e econômicos para bairros mais afastados dos centros, fortalecendo a identidade local.
- Estabelecer parcerias com associações de bairros para identificar interesses específicos e organizar eventos descentralizados.
- Criar um programa de subsídios para atores criativos locais participarem de exposições e festivais estaduais, nacionais e internacionais, incentivando a preservação da identidade local.
- Subsidiar a ampla participação de empreendedores e atores criativos locais em exposições e feiras culturais pagas, promovendo a diversidade.
- Implementar uma curadoria justa e transparente, assegurando a representação de diferentes expressões culturais nas feiras.
- Criar eventos específicos para jovens e festas locais com identidade própria.
- Criar oportunidades específicas para a venda de produtos criativos indígenas, povos originários, comunidades tradicionais e quilombolas.
- Apoiar grupos coletivos de atores criativos na organização de feiras e eventos.
- Incentivar a criação de pequenos negócios criativos relacionados à cultura local.

04.02_ Divulgação e Comunicação

- Realizar etapa estadual do Mercado de indústrias criativas do Brasil.
- Desenvolver uma plataforma digital que permita que atores criativos locais apresentem seus portfólios, e conectá-los a eventos, exposições e oportunidades de trabalho.
- Criar uma plataforma interativa online que destaque a cultura local, e que contereá tours virtuais, informações sobre pontos turísticos, eventos culturais e promoção de produtos.
- Reforçar a divulgação eficaz da cultura e eventos do estado.
- Desenvolver estratégias de marketing positivo, destacando a identidade local.
- Criar campanhas de marketing digital utilizando redes sociais, blogs e influencers locais para promover a cultura regional e eventos; o que será viabilizado através de parcerias com a Secretaria do Turismo e agências de turismo.
- Aprimorar a sinalização turística nas cidades e regiões, descrevendo os espaços de cultura e comércio dos produtos criativos locais.
- Trabalhar em conjunto com órgãos de turismo, transporte e outros responsáveis, para promover a melhoria da sinalização e do acesso às cidades.

EIXO 04

- Desenvolver estratégias de marketing cultural internacional.
- Melhorar e facilitar o acesso à internet.
- Fomentar uma comunicação mais próxima em redes de atores criativos com o mesmo interesse com conteúdos mais direcionados.
- Desenvolver uma forma de gerar comunicação offline dentro de pontos-chaves nos municípios.
- Estabelecer os canais de comunicação e os tipos de conteúdos do estado para os municípios e para a comunidade em geral, e montar campanhas de divulgação em massa dos canais e conteúdos.
- Implementar estratégias eficazes de divulgação dos eventos, utilizando meios de comunicação tradicionais e digitais para alcançar um público mais amplo.
- Criar uma organização dedicada à divulgação e promoção das ações e eventos.
- Estabelecer canais de comunicação unificados para divulgar eventos culturais locais.
- Incentivar a formação de grupos e a implementação de marcas criativas coletivas para fortalecer a identidade e a visibilidade locais.
- Divulgação periódica sobre editais, financiamento e oportunidades de negócios.
- Implementar canais de comunicação aberta com os gestores públicos de economia criativa para receber feedback da comunidade.
- Criar campanhas para despertar o desejo do empreendedor criativo em se formalizar e se qualificar.

04.03_ Intercâmbio de Experiências, Networking e Concorrentes

- Promover a diversidade econômica através de feiras que estimulem a economia criativa.
- Incentivar e financiar a participação dos atores criativos locais no Mercado das indústrias criativas do Brasil.
- Incentivar a participação de indígenas, povos originários, comunidades tradicionais, quilombolas e pequenos empreendedores criativos em feiras.
- Explorar a criação de espaços físicos dedicados à economia criativa, como parques tecnológicos, garantindo o uso indiscriminado dos criativos locais.
- Facilitar o acesso à informação sobre projetos criativos existentes, eventos e oportunidades.
- Estabelecer intercâmbios culturais e oportunidades de aprendizado entre regiões.

EIXO 04

- Participar de feiras internacionais, utilizar embaixadores culturais, e colaborar com agências especializadas em promover a cultura regional.
- Buscar financiamento para criar espaços públicos ou privados dedicados à produção, criação e exposição de trabalhos dos atores criativos.
- Incentivar e apoiar a realização de festivais locais que destaquem a diversidade cultural estadual e artística da região.
- Incentivar a participação ativa da comunidade na organização e realização de eventos, fortalecendo os laços locais e a identidade cultural
- Oferecer suporte logístico e financeiro para a produção cultural independente, permitindo a diversificação e inovação nos eventos.
- Incluir eventos temáticos que abordem aspectos históricos, ambientais e culturais específicos da região, enriquecendo a experiência do público.
- Incentivar a criação de cooperativas de atores criativos para fortalecer a produção e a comercialização de produtos criativos locais.

04.04_ Logística e Matéria Prima

- Melhorar a infraestrutura de transporte, incluindo estradas e transporte público, aperfeiçoando, assim, a logística.
- Desenvolver parcerias público-privadas para incrementar a infraestrutura do transporte, garantindo fácil acesso às cidades.
- Investir em infraestrutura tecnológica para aprimorar a conectividade digital.
- Incentivar a criação de espaços coletivos para comercialização de produtos criativos locais.
- Estabelecer centros de distribuição ou espaços compartilhados para armazenamento e escoamento de produtos e matéria-prima.
- Incentivar a diversificação de fornecedores de matéria-prima para a economia criativa, reduzindo dependência e custos.
- Investir em produção de matéria-prima sustentável e reciclada, promovendo práticas de economia circular.
- Estimular a produção local de insumos, reduzindo custos e melhorando a disponibilidade.
- Criar redes de compartilhamento de materiais entre os atores criativos.
- Buscar alternativas de transporte eficientes, explorando opções aéreas, ferroviárias, rodoviárias e fluviais, considerando o acesso a fronteiras internacionais do estado.

EIXO 04

- Facilitar o acesso a tecnologias de pagamento, incentivando o uso de sistemas modernos como PIX e máquinas de cartão.
- Promover a inclusão digital, fornecendo treinamento para os atores criativos aprenderem e utilizarem as tecnologias.
- Estabelecer uma rede colaborativa dos atores criativos, para compartilhamento de recursos, conhecimentos e experiências.
- Criar espaços físicos de coworking para promover a colaboração e a troca de ideias, bem como o compartilhamento de fornecedores.
- Simplificar os processos burocráticos para obtenção de qualificação de produtos orgânicos e outros insumos.
- Criar mecanismo para facilitar a obtenção de carteirinhas do artesão em âmbito nacional e outros documentos necessários para participação em eventos e feiras.

EIXO 05**05 Inova + Criativo (Competitividade e Inovação)**

Os grupos deste eixo são:

05.01_ Inovação para criativos**05.02_ Selos de procedência e Qualidade****05.03_ Design de novos produtos****05.04_ Presença Digital****05.05_ Identidade e diversidade****05.01_ Inovação para criativos**

- Estabelecer Pontos de Suporte Tecnológico para capacitar e apoiar os atores criativos na adoção de tecnologias.
- Promover programas de capacitação em informática e tecnologia para empreendedores e atores criativos.
- Criar eventos regulares, como as "Semanas Criativas", para unir todos os setores da economia criativa e estimular o compartilhamento de inovação entre eles.
- Estimular a diversidade temática e a inovação nos eventos, com foco, por exemplo, em linguagem audiovisual e tecnológica.
- Identificar projetos existentes e integrá-los em uma estratégia unificada de desenvolvimento tecnológico e criativo.
- Estabelecer parcerias com instituições já atuantes, como a Secretaria de Tecnologia e Inovação e a Film Commission, para o desenvolvimento da economia criativa.
- Investir na criação de um Parque Tecnológico, proporcionando espaço e suporte para empresas e empreendedores criativos inovadores.
- Implementar investimentos em fibra óptica para garantir uma conexão de internet com qualidade.
- Estabelecer pontos de apoio tecnológico para feirantes atuantes na produção voltada para economia criativa, facilitando processos como pagamentos digitais e gestão de estoque.
- Incentivar a digitalização e modernização dos processos relacionados às feiras locais.
- Desenvolver e implementar um sistema de autenticidade baseado em QR Code para produtos indígenas, dos povos originários, comunidades tradicionais e quilombolas, promovendo a originalidade e a identidade cultural.
- Incentivar a produção e venda de produtos regionais criativos no mercado municipal, criando critérios para promover a diversidade entre produtos por sua matéria-prima, preço ou natureza criativa, podendo-se estabelecer um sistema de rotatividade ou de espaços colaborativos.

EIXO 05

- Estabelecer parcerias estratégicas nas fronteiras e divisas para impulsionar o comércio de bens criativos e o fortalecimento das diversidades criadas.

05.02_ Selos de procedência e Qualidade

- Desenvolver a criação de um selo que represente a cultura local de MS (SELO-MS), de procedência e de qualidade, que pode derivar outros selos específicos para cada setor ou região.
- Desenvolver um estatuto que regulamente os produtos com SELO-MS e a produção dos produtos criativos.
- Garantir que o SELO-MS destaque a autenticidade e excelência dos produtos criativos.
- Participar de encontros de negócios para promover os produtos criativos com SELO-MS, e incentivar a criação de produtos mais competitivos.
- Desenvolver marcas tipo "Pantanal Criativo" "Fronteira Criativa" e "Bioceânica Criativa", entre outros, como representações distintas da criatividade local, como sub-selos do SELO-MS, destacando produtos criativos autênticos das regiões ou com características específicas.
- Instituir um programa estadual e fomentar a participação de atores criativos locais no Conselho Nacional de Cultura e Economia Criativa para fornecer suporte à propriedade cultural e intelectual e à formalização dos atores culturais.
- Estimular a criatividade e inovação, valorizando o regional e incentivando a criação de projetos criativos inovadores.
- Oferecer incentivos e reconhecimento para projetos criativos locais patenteados.
- Incentivar a produção e venda de produtos SELO-MS no mercado municipal, criando critérios para promover a diversidade entre produtos, podendo-se estabelecer um sistema de rotatividade ou de espaços colaborativos.
- Identificar uma localização estratégica para estabelecer alguns pontos multiculturais no estado.
- Contar as histórias locais através deste pontos multiculturais, promovendo produtos com o SELO-MS.

05.03_ Design de novos produtos

- Estabelecer identidade visual, valores e propósito para a marca do estado do Mato Grosso do Sul, junto com o SELO-MS, que certificará os produtos locais.
- Estimular a criação de identidade visual, valores e propósito claro para as marcas dos empreendedores e atores criativos locais.

EIXO 05

- Estimular e auxiliar na contratação de profissionais de design para criar identidades visuais atraentes e representativas, pensando nas marcas como uma família de marcas criativas.
- Estimular a participação dos atores criativos da comunidade na criação de novos designs, promovendo concursos, colaborações e oficinas.
- Suporte para facilitar o processo de registro de marca para pequenos empreendedores criativos locais, fornecendo assistência técnica e financeira quando possível.
- Estimular workshops e sessões informativas sobre a importância das marcas registradas para os empreendedores criativos locais.
- Estabelecer um programa de orientação para empreendedores criativos iniciantes, ajudando-os a entender e registrar suas marcas e esclarecendo qual é a importância disso.
- Colaborar com instituições educacionais para incluir temas de propriedade intelectual nos currículos empresariais locais

05.04_ Presença Digital

- Contratação de profissionais ou agências especializadas em marketing digital para criar e implementar estratégias eficazes.
- Foco em SEO (Otimização para Mecanismos de Busca) para aumentar a visibilidade online.
- Utilização de redes sociais, blogs e outros canais digitais para promover os produtos e serviços criativos locais.
- Implementação de uma plataforma de e-commerce dedicada à venda de produtos criativos locais.
- Garantir a abrangência da plataforma de e-commerce a uma variedade de segmentos e promover a diversidade de produtos criativos da região.
- Treinamento e capacitação de empreendedores criativos locais para gerenciar suas próprias lojas online (e-commerce).
- Promover a incorporação de novas tecnologias nos setores da economia criativa.
- Criar um ambiente que estimule a inovação e a adaptação às mudanças.
- Desenvolvimento de campanhas publicitárias digitais, destacando os produtos criativos locais e a cultura do MS.
- Promoção de interatividade nas redes sociais, como concursos, enquetes e a participação ativa da comunidade.
- Utilização de plataformas de mídia social para promover eventos locais, feiras criativas e atrações turísticas.

EIXO 05

- Criação de parcerias entre diferentes setores da economia criativa para promover a interação e colaboração.
- Estímulo à utilização de ferramentas inovadoras, como realidade aumentada (AR) ou inteligência artificial (IA) para aprimorar a experiência do cliente.
- Criação de fóruns ou grupos online para discussão de ideias, sugestões e oportunidades de negócios.
- Implementação de métricas de desempenho para avaliar a eficácia das estratégias digitais.
- Realização de ajustes regulares com base nos feedbacks da comunidade e nas análises de dados para otimização contínua.
- Exploração da possibilidade de criar aplicativos digitais dedicados a promover produtos locais, eventos e atrações turísticas.
- Sensibilização sobre os riscos da falta de diversificação e interação digital nos negócios criativos.

05.05_ Identidade e diversidade

- Investigação e catalogação responsável dos recursos minerais e vegetais locais, bem como das áreas de preservação do Horto Florestal, Área de Preservação Ambiental (APA) e Unidade de Preservação Ambiental.
- Desenvolvimento de práticas socioambientais para a utilização responsável dos recursos minerais e vegetais locais, bem como das áreas de preservação do Horto Florestal, Área de Preservação Ambiental (APA) e Unidade de preservação Ambiental
- Promoção e preservação da diversidade cultural local, incluindo singularidades, gastronomia, arte, todas as etnias dos povos originários, e outros.
- Incentivo à preservação e promoção de manifestações culturais diversas segundo a economia criativa.
- Estímulo a negócios criativos sustentáveis, com potencial de desenvolvimento na região.
- Integração da diversidade cultural local no turismo, explorando gastronomia, música, dança e projetos sociais culturais.
- Destaque e promoção da cultura indígena, povos originários, comunidades tradicionais e quilombolas, através de danças, moda e outros elementos culturais, no mercado local e regional.
- Incentivo à criação de um acervo cultural e artístico para as próximas gerações.
- Valorização de patrimônios culturais materiais e imateriais, como a candidatura do Pantanal como patrimônio da humanidade.

EIXO 05

- Desenvolvimento de atividades criativas e culturais que envolvam a participação ativa de diferentes faixas etárias, destacando-se as crianças e idosos.
- Implementação de estratégias para combater a desvalorização da cultura local e artística.
- Estímulo à participação de estudantes em eventos culturais e atividades relacionadas.
- Sensibilização da população sobre a importância de reconhecer e valorizar os trabalhos dos atores criativos locais.
- Estímulo à união coletiva entre os atores criativos locais.
- Desenvolvimento de uma rede de inovação e ecossistema articulado para promover a colaboração em vez de rivalidade.
- Criação de programas de reconhecimento e incentivo à sustentabilidade nas feiras e brechós.
- Valorização do produto criativo local, destacando a produção autêntica em contraste com produtos importados.
- Promoção da valorização da cultura local fora do estado, buscando contratações e oportunidades de exposição.
- Preservar a mistura cultural provocada pelas regiões fronteiriças.
- Estímulos de intercâmbios entre atores criativos e de startups do estado.

EIXO 06**06 Criativo Legal (Marcos Legais e Normativas)**

Os grupos deste eixo são:

06.01_ Parte jurídica voltada ao setor na Economia Criativa do MS**06.02_ Leis Específicas****06.03_ Políticas públicas e ações do Setor Público****06.01_ Parte jurídica voltada ao setor na Economia Criativa do MS**

- Simplificação dos processos de registro do Microempreendedor Individual (MEI) para atores criativos em geral.
- Criação de um guia digital explicativo para orientar os empreendedores criativos sobre requisitos legais das profissões e empreendimentos da economia criativa.
- Implementação de mecanismos para a participação da comunidade na elaboração, manutenção e revisão do plano de economia criativa.
- Treinamentos regulares para os empreendedores criativos sobre leis de licitação e incentivos fiscais disponíveis.
- Realização de seminários e eventos educacionais para criar consciência sobre as leis que beneficiam empreendimentos criativos.
- Atualização regular das leis de incentivo fiscal para empreendedores e atores criativos.
- Participação dos atores criativos na criação e alteração da legislação referente à economia criativa.
- Desenvolvimento de políticas que assegurem a continuidade de programas culturais independentemente das mudanças de governo.
- Instituir um plano de orçamento constante para os setores da economia criativa que seja resguardado independentemente das mudanças de governo.
- Envolvimento da sociedade civil para monitorar e cobrar a manutenção de políticas de apoio à economia criativa.
- Maior orçamento aos editais de fomento a projetos culturais e criativos.
- Desenvolvimento de um mecanismo transparente de distribuição de recursos estaduais e municipais, incluindo verbas específicas para a economia criativa.
- Implementação de políticas que busquem melhorar a distribuição de renda nos setores da economia criativa.

EIXO 06**06.02_ Leis Específicas**

- Criação de comitê intersecretarial envolvendo as pastas de cultura, turismo, transportes, economia, planejamento e demais que sejam pertinentes, voltado à viabilização e execução do plano de economia criativa do estado.
- Estabelecer parcerias com escritórios de advocacia para fornecer consultoria jurídica aos empreendedores e atores criativos.
- Criação de políticas públicas voltadas especificamente para a economia criativa, especialmente na área de fronteira.
- Facilitar o acesso a linhas de crédito e financiamento para empreendedores e atores criativos.
- Promover a divulgação de leis de incentivo existentes, como a Lei Paulo Gustavo e a Lei Aldir Blanc, tornando obrigatória sua aplicação no estado do Mato Grosso do Sul, estabelecendo-se um banco de editais online para facilitar o acesso à informação.
- Propor a criação de editais mais simplificados e democráticos, com lançamentos antecipados, permitindo-se que os proponentes tenham mais tempo para a elaboração dos projetos, sem prejudicar o prazo final de repasse das verbas aos contemplados.
- Criar um fundo de financiamento da economia criativa no estado, a ser operacionalizado pelos municípios.
- Buscar parcerias público-privadas para o financiamento de projetos criativos locais.
- Divulgar informações sobre linhas de crédito e financiamento disponíveis para empreendedores e atores criativos.
- Trabalhar na atualização de leis e regulamentos para facilitar o financiamento e o funcionamento de empreendimentos criativos.
- Propor leis de incentivo fiscal estadual e estimular os municípios a fazerem as suas.
- Explorar oportunidades de internacionalização da produção criativa e artística.
- Buscar acordos e parcerias para reduzir impostos sobre exportação dos produtos criativos locais.
- Propor leis que promovam a igualdade de oportunidades para atores criativos locais.
- Criar legislação que reconheça a importância da economia criativa para a economia do estado, para a geração de empregos e para o soft power do estado do Mato Grosso do Sul e do Brasil.
- Criar legislação compatível com a Política Cultura Viva.
- Criar legislação compatível com a Política Nacional de Leitura e Escrita e com a Política Nacional do Livro e Leitura.
- Criar legislação compatível com o programa Computadores para Inclusão.

EIXO 06

- Criar legislação compatível com a Estratégia Nacional de Propriedade Intelectual.
- Criar legislação compatível com os direitos culturais da juventude.
- Criar legislação compatível com o Programa Nacional de Integração da Pessoa Portadora de Deficiência.

06.03_ Políticas públicas e ações do Setor Público

- Instituir programas de conscientização para garantir que os atores criativos locais compreendam e acessem facilmente leis consolidadas como a Lei Rouanet e a Lei Paulo Gustavo, entre outras existentes no estado.
- Promover a desburocratização e formalização de produtos criativos comerciais para empreendedores criativos.
- Promover a inclusão de pessoas com deficiência, garantindo acessibilidade legal e integrando a rota de integração latino-americana (Rila).
- Criar Políticas de desenvolvimento que envolvam leis tributárias interestaduais.
- Executar leis de incentivo específicas para cada setor da economia criativa, garantindo a continuidade dos programas independentemente da gestão política.
- Buscar alinhamento político em nível federal, estadual e municipal, para promover acordos binacionais de fronteira.
- Criar a legislação necessária para que o estado do Mato Grosso do Sul possa se alinhar e operar políticas nacionais voltadas à economia solidária e economia circular.
- Fortalecer o mercado cultural para garantir sua subsistência, incluindo a criação de leis de incentivo e apoio à capacitação.
- Estabelecer linhas de crédito específicas para empreendedores e atores criativos.
- Criar incentivos fiscais para aquisição de materiais e produtos, promovendo o acesso a recursos financeiros, específicos para empreendedores e atores criativos.
- Implementar leis e políticas públicas que valorizem a cultura pantaneira, indígena, dos povos originários, das comunidades tradicionais e quilombolas
- Garantir a democratização dos editais, reconhecendo e apoiando os atores criativos locais, indígenas, de povos originários, de comunidades tradicionais e quilombolas

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

Os grupos deste eixo são:

07.01_ Promover uma rede de profissionais criativos**07.02_ Cidades, Territórios e Clusters****07.03_ Ambiente sustentável, forte e próspero****07.01_ Promover uma rede de profissionais criativos**

- Promover workshops e capacitações para fortalecer a gestão coletiva em todas as áreas específicas da economia criativa, incentivando a colaboração e a resolução conjunta de desafios.
- Incentivar o compromisso e a perseverança diante dos desafios, promovendo uma mentalidade resiliente e focada em soluções.
- Estimular a participação popular na elaboração do orçamento, incluindo mecanismos que envolvam os atores criativos.
- Fomentar parcerias público-privadas através de incentivos fiscais para empresas que apoiem a economia criativa.
- Alinhar projetos de economia criativa com os ODS da Agenda 2030, destacando a importância do impacto socioambiental positivo.

07.02_ Cidades, Territórios e Clusters

- Incentivar a pesquisa e exploração do sítio arqueológico, integrando-o aos roteiros turísticos.
- Implementar programas de roteiros e experiências criativas.
- Implantar o ensino do idioma espanhol no estado para atrair turistas hispânicos, aliando o turismo de compra ao turismo histórico.
- Criar festivais e eventos culturais binacionais, promovendo a tradição e o patrimônio imaterial reconhecido, destacando a riqueza cultural compartilhada.
- Estabelecer programas de intercâmbio cultural com a Bolívia e Paraguai para fortalecer laços e promover a diversidade cultural.
- Implementar medidas efetivas para a preservação do patrimônio público, envolvendo a comunidade local em ações de conscientização e cuidado.
- Estabelecer parcerias com Organizações Não Governamentais (ONGs) para a restauração e preservação de edificações históricas.
- Desenvolver projetos de acessibilidade para a cultura indígena, povos originários, comunidades tradicionais e quilombolas, garantindo que locais turísticos e eventos sejam inclusivos.
- Implantar escolas binacionais para promover a educação técnico-profissionalizante na região de fronteira.

EIXO 07

- Transformar a estação ferroviária em um espaço cultural, promovendo a criação de um espaço acessível para projetos culturais.
- Estabelecer o "Circuito das Águas" para impulsionar o crescimento do turismo, atraindo visitantes e promovendo exposições nos shoppings.
- Incentivar o turismo sustentável, de base comunitária e cultural, destacando os saberes locais e produtos naturais.
- Criar um "passaporte de entrada" para viabilizar o acesso dos atores criativos locais aos atrativos turísticos do estado com acesso gratuito.

07.03_ Ambiente sustentável, forte e próspero**Parcerias**

- Articular com instituições ligadas ao Sistema S público/privado para ampliar o apoio à economia criativa em gestões municipais.
- Envolver entidades como SESC, SETESC, SENAR em projetos de preservação do patrimônio histórico e cultural material e imaterial.
- Estabelecer parcerias entre diferentes secretarias municipais para atender efetivamente às demandas socioculturais.
- Facilitar a comunicação entre setores públicos e privados, promovendo diálogo e colaboração.
- Incentivar parcerias com instituições educacionais (IFMS, UFMS, UEMS, entre outros) para realizar projetos criativos e de empreendedorismo criativo.
- Desenvolver projetos em parceria com diversas instituições, incluindo IFMS, UFMS, SEBRAE, e outros órgãos governamentais.
- Estabelecer uma rede de apoio aos empreendedores e atores criativos, promovendo conexões colaborativas e troca de conhecimento.
- Fomentar parcerias com o Sistema S - MS para fortalecer a capacitação e formação de empreendedores e atores criativos.
- Estimular projetos em conjunto com universidades e institutos de pesquisa, promovendo inovação e sustentabilidade.
- Incentivar o cadastro federal de artesãos (SICAB) para proporcionar benefícios e apoio aos empreendedores e atores criativos.
- Estimular parcerias entre os setores público e privado para promover investimentos e ações conjuntas para a economia criativa do estado.
- Desenvolver parcerias com instituições de ensino e órgãos governamentais para impulsionar o desenvolvimento tecnológico.

EIXO 07

- Criar um ecossistema de inovação, envolvendo universidades, institutos federais e centros de inovação.
- Estimular parcerias que incentivem o comércio formal a abraçar produtos criativos.
- Utilizar eventos regionais para fomentar a regionalidade e promover produtos criativos.
- Buscar implementar PPPs (Parcerias Público-Privadas) para compensações e contrapartidas financeiras do agronegócio e grandes empresas para os setores da economia criativa.
- Apoiar iniciativas como a Film Commission de MS para impulsionar os atores criativos e seus projetos.
- Fortalecer o apoio da SEMSUR, mídia, Sebrae, Semaf, FIP, União dos Empreendedores Criativos e associações criativas diversas.
- Criar Associações Criativas por categoria para fortalecer a representatividade e apoio aos diferentes setores da economia criativa.
- Estabelecer parcerias com instituições de pesquisa para monitoramento ambiental e desenvolvimento de tecnologias sustentáveis.

Infraestrutura

- Identificar áreas adequadas para espaços culturais, incluindo centros de exposições, feiras e mercados culturais.
- Estabelecer uma Casa do Artesão centralizada e casas de apoio para indígenas, povos originários, comunidades tradicionais e quilombolas, proporcionando locais para exposição e comercialização de produtos.
- Buscar parcerias com instituições públicas e privadas para investir em infraestrutura cultural, como a criação de um Teatro Municipal, museus e espaços para eventos na capital do estado e nos municípios.
- Propor a criação de centros culturais nas periferias e nos setores centrais dos municípios, abrangendo diversos setores da economia criativa.
- Fomentar um “Observatório de Economia Criativa”, formando um conjunto de mercado constante e permanente para abrigar todas as formas de economia criativa.
- Propor isenção fiscal para compra de produtos rurais para os atores criativos, garantindo que a matéria-prima local seja acessível e competitiva.
- Estimular o plantio de árvores nativas para fornecer matéria-prima sustentável.

EIXO 07

- Transformar os espaços de exposição e espaços ociosos em pontos de fomento à regionalidade cultural
- Criar um “Centro Cultural das Nações”, promovendo festas e eventos que destaquem a diversidade cultural.
- Realizar melhorias na infraestrutura de espaços públicos estaduais já existentes.
- Implementação de teatros municipais nas cidade acima de 100 mil habitantes
- Criar pontos de memória dentro dos municípios;

Meio ambiente

- Iniciar campanhas de reflorestamento em parceria com as aldeias indígenas, promovendo o plantio de árvores nativas.
- Implementar programas de reciclagem envolvendo as comunidades locais, indígenas, povos originários, comunidades tradicionais e quilombolas na coleta seletiva e reciclagem de resíduos.
- Desenvolver estratégias para prevenir desastres ambientais, como queimadas, por meio de políticas públicas de conscientização.
- Estimular o uso sustentável de recursos naturais, como o bagaço de cana, couro da tilápia e argila, para fomentar a produção de produtos criativos locais.
- Estabelecer políticas públicas específicas para combater e prevenir queimadas no Pantanal, envolvendo a comunidade e promovendo conscientização ambiental.
- Implementar ações de preservação, especialmente nas nascentes, rios e áreas de mata, envolvendo a comunidade em atividades de conservação.
- Desenvolver campanhas de conscientização sobre a importância da preservação ambiental, destacando a conexão entre o meio ambiente e o bem-estar da comunidade.
- Promover o uso de insumos naturais na produção cultural e artística, destacando a riqueza regional e incentivando práticas sustentáveis.
- Criar incentivos para atores culturais que utilizam materiais sustentáveis em suas produções.
- Incentivo para o uso de Análise de Componentes Principais - ACP ou PCA na preservação do Horto Florestal, Área de Preservação Ambiental (APA), Unidade de preservação Ambiental de serviço ambiental
- Diagnosticar quais municípios têm potencial de se tornarem ecocidades criativas e proporcionar o seu desenvolvimento nessa direção;

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

Os grupos deste eixo são:

08.01_ Conscientização e Qualificação**08.02_ Governança****08.03_ Turismo****08.04_ Comércio de bens criativos****08.05_ Preservação, Meio Ambiente e Biodiversidade****08.01_ Conscientização e Qualificação**

- Desenvolver campanhas de marketing para promover o Pantanal como principal ativo simbólico do estado.
- Implementar programas de preservação da cultura pantaneira nas áreas rurais.
- Fortalecer a presença do Pantanal como destino turístico internacional.
- Estabelecer parcerias para a produção de produtos audiovisuais que destaquem o Pantanal.
- Monitorar e corrigir informações distorcidas sobre o Pantanal.
- Realizar eventos culturais que coloquem o Pantanal em evidência.
- Criar campanhas que celebrem a experiência de vida pantaneira.
- Incentivar e reconhecer empreendedores e artistas criativos locais.
- Estabelecer uma feira itinerante representando a cultura pantaneira.
- Democratizar incentivos e programas culturais e de economia criativa, para incluir outras cidades do estado.
- Implementar programas de qualificação profissional específicos para a cultura pantaneira.
- Iniciar o processo de reconhecimento de festas regionais e cerimônias locais da região pantaneira como patrimônio imaterial.
- Buscar reconhecimento do Pantanal como patrimônio da humanidade.
- Desenvolver campanhas educativas para conscientizar a população sobre os riscos das queimadas e os impactos negativos no Pantanal.
- Utilizar diferentes meios de comunicação, como redes sociais, rádio e televisão, para amplificar a mensagem de preservação do Pantanal.
- Implementar programas de educação ambiental nas escolas, abordando temas como a importância do Pantanal, ecossistemas locais e os perigos das queimadas.

EIXO 08

- Envolver estudantes em atividades práticas, como plantio de mudas e visitas a áreas preservadas, para promover a conexão com o meio ambiente.

08.02_ Governança

- Criação de associações e cooperativas de atores criativos e de uma marca coletiva: "Pantanal Criativo".
- Coletar dados, mapear, elaborar e estimular estudos a respeito do Pantanal e suas riquezas naturais.
- Coletar dados, mapear e elaborar estudos sobre os mecanismos de fomento direto e indireto para programas e projetos criativos e culturais focados no Pantanal.
- Criar um sistema de mapeamento e monitoramento de empreendedores e atores criativos e das atividades com foco no Pantanal.
- Implementar programas de roteiros e experiências criativas no Pantanal.
- Desenvolver estratégias de curadoria em eventos focados no Pantanal.
- Elaborar um plano estratégico para difundir o potencial criativo, envolvendo pontos turísticos e a cultura local do Pantanal.
- Definir os indicativos a serem pesquisados e monitorados ao longo do tempo para medir o avanço da economia criativa no Pantanal.
- Implementar planos de ação na gestão, consolidar um plano de marketing de destino e capacitar gestores para garantir clareza na gestão de competitividade e eventos na região Pantaneira.
- Fomentar a formação de clusters criativos nos quais profissionais de diferentes setores possam colaborar e compartilhar ideias e, como resultado, impulsionar a inovação na região Pantaneira.
- Criar mecanismos de identificação para empreendedores criativos locais certificados da região Pantaneira.
- Fortalecer parcerias com universidades públicas e privadas para promover cursos, workshops e eventos culturais integrando os alunos e comunidade em geral com a Cultura Pantaneira.
- Integrar instituições públicas e privadas para cursos voltados à preservação das tradições e cultura pantaneiras.
- Implementar programas educacionais nas escolas sobre a cultura pantaneira.
- Promoção e preservação da diversidade cultural local, incluindo singularidades, gastronomia, arte, todas as etnias dos povos originários e outros na região Pantaneira.
- Incentivo à criação de um acervo cultural pantaneiro para as próximas gerações.
- Valorização de patrimônios culturais materiais e imateriais, como a candidatura do Pantanal como patrimônio da humanidade.

EIXO 08

- Implementação de estratégias para combater a desvalorização da Cultura Pantaneira.
- Sensibilização da população sobre a importância de reconhecer e valorizar a Cultura Pantaneira.

08.03_ Turismo

- Estabelecer parcerias e iniciativas que promovam a integração turística na região do Pantanal
- Identificar locais turísticos de grande porte e promover sua transformação em atrações turísticas locais, destacando características únicas do Pantanal.
- Integrar práticas de turismo sustentável que beneficiem todas as regiões do Pantanal.
- Destacar e valorizar a importância das comunidades às margens dos rios que banham o Pantanal como agentes de preservação ambiental e cultural, incentivando o turismo sustentável.
- Incentivar a gastronomia pantaneira através de eventos, festivais e apoio a restaurantes locais. Para além disso, criar uma rota gastronômica que destaque a culinária pantaneira, incentivando o turismo gastronômico e fortalecendo os pequenos produtores locais.
- Destacar as três serras que dão acesso ao Pantanal como pontos de interesse turístico, destacando sua importância histórica e ecológica.
- Utilizar o Espaço Altos da Afonso Pena, próximo ao Aquário do Pantanal, para receber turistas e ônibus, oferecendo informações sobre a região e práticas de turismo sustentável.
- Disponibilizar vias de fácil acesso ao Pantanal
- Promover a Rota Rupestre e outras trilhas que permitam o contato direto com a biodiversidade e a cultura regional local.

08.04_ Comércio de bens criativos

- Desenvolver programas de capacitação para ceramistas, garantindo a qualidade da argila cultural pantaneira.
- Preservar e promover tradições pantaneiras, como o tereré, carreteiro e artesanato, por meio de eventos e campanhas.
- Apoiar a arte pantaneira e artesanato, criando espaços de exposição e promovendo a comercialização.
- Criar e promover o selo “Pantanal Criativo” para identificar produtos criativos locais.
- Desenvolver um programa para a inserção de produtos criativos no setor turístico, focando no Pantanal.

EIXO 08**08.05_ Preservação, Meio Ambiente e Biodiversidade**

- Criar programas de proteção ao Pantanal, evitando ameaças ambientais e sociais, como aumento das queimadas, da criminalidade e prostituição infantil.
- Reforçar as equipes de fiscalização ambiental para identificar e punir práticas ilegais de queimadas.
- Utilizar tecnologias de monitoramento, como satélites e drones, para detectar focos de incêndio em estágios iniciais e agir rapidamente.
- Fortalecer legislações relacionadas às queimadas, impondo penalidades mais rigorosas para práticas ilegais.
- Garantir a aplicação efetiva das leis, promovendo a responsabilidade e o respeito ao meio ambiente.
- Estabelecer parcerias com estados vizinhos e países da região para criar uma frente unificada na prevenção do Pantanal.
- Compartilhar tecnologias e recursos para enfrentar desafios comuns de preservação ambiental.
- Fortalecer a Casa do Artesão e outros espaços coletivos de atores criativos, como um espaços de exposição e comercialização de produtos locais, integrando-os à Rota do Pantanal para destacar a riqueza natural da região.
- Apoiar instituições como o Instituto do Homem Pantaneiro, promovendo passeios na Serra do Amolar e atividades culturais.
- Investir em programas de ecoturismo, aproveitando os recursos naturais do Pantanal para oferecer experiências sustentáveis aos turistas.
- Promover a identificação e preservação de frutos, castanhas e outras riquezas naturais do cerrado pantaneiro como parte integrante do patrimônio biológico, e valorizar o seu uso nos produtos locais.

EIXO 09**09 Bioceânica + Criativa (Desenvolver e implementar atividades de Economia Criativa e Territórios Criativos)**

Os grupos deste eixo são:

09.01_ Conscientização e Qualificação**09.02_ Governança****09.03_ Turismo****09.04_ Comércio de bens criativos****09.05_ Preservação e Promoção dos Biomas:****09.01_ Conscientização e Qualificação**

- Implementar programas de conscientização sobre o avanço controlado do progresso associado à Rota Bioceânica, visando a equilibrar o desenvolvimento com a preservação ambiental e cultural.
- Oferecer cursos aprofundados e qualificação sobre a Rota Bioceânica, preparando a população local para as oportunidades que surgirão com a chegada da rota.
- Incentivar o intercâmbio cultural entre as diversas etnias e linguagens presentes na região, promovendo workshops, oficinas e eventos para fortalecer a diversidade cultural local.
- Estabelecer parcerias entre os municípios, promovendo a integração e o desenvolvimento conjunto, visando a potencializar os benefícios trazidos pela Rota Bioceânica.
- Promover a conscientização sobre a importância do bioma local em relação à cultura, preservando memórias e conhecimentos tradicionais, integrando esses elementos ao desenvolvimento da Rota Bioceânica.
- Estabelecer políticas que evitem a substituição de empreendedores e atores criativos locais por estrangeiros, garantindo que as oportunidades geradas pela Rota Bioceânica beneficiem a população local.
- Desenvolver cursos e oportunidades de capacitação específicos para as necessidades do corredor bioceânico, preparando a mão de obra local.
- Promover campanhas de capacitação e qualificação dos empreendedores e atores criativos ao longo da Rota Bioceânica.
- Suprir a falta de pessoas qualificadas com cursos de formação a partir da necessidade identificada na Rota Bioceânica.

EIXO 09**09.02_ Governança**

- Estabelecer parcerias para o desenvolvimento criativo na Rota Bioceânica.
- Garantir que as prefeituras auxiliem com espaços apropriados para eventos e capacitações ao longo da Rota Bioceânica;
- Facilitar a oferta de estrutura necessária e acessível para projetos e eventos, com apoio financeiro e estrutural, cuja realização ocorra na Rota Bioceânica;
- Coletar dados, mapear e elaborar estudos sobre a Rota Bioceânica e seus impactos;
- Produzir informações gerenciais e indicadores que possibilitem aferição do desempenho e da potencialidade da Rota Bioceânica;
- Criar um sistema de mapeamento e monitoramento de empreendedores e atores criativos e das atividades criativas ao longo da Rota Bioceânica;
- Promover a visibilidade regional, destacando os pontos fortes das indústrias culturais e dos pólos regionais ao longo da Rota Bioceânica;
- Definir os indicativos a serem pesquisados e monitorados ao longo do tempo para medir o avanço da economia criativa na Rota Bioceânica;
- Estabelecer diretrizes gerais que contribuam para o alinhamento entre os programas e projetos criativos e culturais a serem implementados pelos municípios e aqueles implementados pelo estado do Mato Grosso do Sul na rota Bioceânica.
- Certificar empreendedores e atores criativos atuantes na Rota Bioceânica e seus produtos criativos.
- Criar mecanismos de identificação para empreendedores e atores criativos locais certificados ao longo da Rota Bioceânica.
- Estimular a criação de associações e cooperativas de atores criativos, para integração e desenvolvimento econômico-cultural da Rota Bioceânica.
- Incentivar a preservação e promoção da diversidade cultural local, abrangendo singularidades, gastronomia, arte e etnia indígenas; além de fomentar manifestações culturais diversas como teatro, pintura, sustentabilidade, bordado e artesanato indígena, entre outros, ao longo da Rota Bioceânica.

09.03_ Turismo

- Utilizar a Rota Bioceânica como um atrativo para trazer fluxos turísticos e comerciais para a capital e outras regiões do estado, gerando oportunidades econômicas e culturais.

EIXO 09

- Elaborar roteiros turísticos que explorem a diversidade cultural e ambiental ao longo da rota, destacando aspectos únicos das comunidades locais, tradições, culinária e belezas naturais.
- Investir em campanhas de marketing internacional para promover a Rota Bioceânica como destino turístico, estabelecendo parcerias com agências de viagens, operadores turísticos e outros setores para atrair visitantes de diferentes partes do mundo.

09.04_ Comércio de bens criativos

- Desenvolver e implementar um programa específico para integrar produtos criativos, especialmente do Pantanal e da Rota Bioceânica, no setor turístico. Isso inclui a criação de espaços dedicados à exposição e venda desses produtos em destinos turísticos estratégicos.
- Estabelecer editais de fomento voltados para produtos da sociobiodiversidade, incentivando a produção sustentável e destacando a riqueza natural e cultural da região. Esses editais podem abranger desde artesanato até alimentos regionais, passando por todos os setores da economia criativa e promovendo a diversidade local com foco na Rota Bioceânica.
- Promover um intercâmbio de feiras entre o Brasil, especialmente na região da Rota Bioceânica, e o México, visando a trazer trabalhos mexicanos para exposições no Brasil e levar produtos criativos brasileiros para eventos no México. Além disso, estabelecer parcerias com fornecedores ao longo da Rota Bioceânica para fortalecer as conexões comerciais.

09.05_ Preservação e Promoção dos Biomas Locais:

- Implementar decretos e iniciativas governamentais que valorizem projetos relacionados à bioeconomia, cidades inteligentes e Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), incentivando o crescimento sustentável.
- Integrar a produção audiovisual ao objetivo de preservar e promover os biomas locais ao longo da Rota Bioceânica. Essa ação incluirá documentários, vídeos informativos e tutoriais que evidenciem a importância da conservação ambiental e cultural, contribuindo para a conscientização e valorização da biodiversidade na região.
- Estimular a produção audiovisual que concentre diversas linguagens artísticas, abordando temas como preservação dos bens materiais, biodiversidade e tutoriais educativos sobre a importância da Rota Bioceânica. Esse material audiovisual servirá como ferramenta educativa e de promoção, destacando os aspectos culturais e ambientais da região.

EIXO 09

- Criar um evento anual de artes integradas que representará a Rota Bioceânica, promovendo a interação cultural entre as cidades do Cone-Sul e regiões fronteiriças. Esse evento será uma plataforma para atores criativos locais apresentarem suas produções, destacando a diversidade cultural e a preservação ambiental ao longo da rota.
- Estabelecer um comitê ambiental, composto por representantes criativos de todas as regiões ao longo da Rota Bioceânica, com o objetivo de promover políticas e práticas que priorizem a sustentabilidade ambiental sobre interesses políticos imediatos.



GLOSSÁRIO, ABREVIATURAS E SIGLAS

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 a 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.

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

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 a 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.

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. O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IF) 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 a

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.

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.

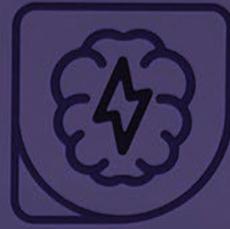
BRASIL. Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (SEBRAE). **Termo de Referência**. Atuação do Sistema Sebrae na Economia Criativa. Julho de 2012..

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.

1º ENCONTRO ESTADUAL DE ECONOMIA CRIATIVA

MS+ CRIATIVO



ONDE TEM TALENTO, TEM OPORTUNIDADES

#EU FUI

VA A ECONOMIA CRIATIVA NO MS!!!
MS+ CRIATIVO
Decididos
Douglas Kruger
Seino Dalamico-MS
DK Enguietas

CRISTIANO NAVIRAI

EDU MENDES FCMS

ARTE SALVAT
EMANUELE PIRELLO

Ana-Flavia Navirai 2003/MS

Bonito Representado
Que a vida seja Arte
Rani, Olal!

ADRIAR

Luciane Galb.
OK. Navirai/MS
Ed

MORYTZA TERERÉ SEMFRONTEIRA
PONTA PORÁ-MS

VIVA SUA ARTE

Tadize Girardi

Joana Marc
Joaquim C. G.
05/11/23

Caritena-pia-da-ropa
"A ARTE CURA" 10

05/12/23
A Capital do Conesul faz presen
Rosi Pul
Navirai

Leisa Lamouge
Costa Leste

Aline Aroux
ACLAM 3
João Douglas

Felipe Monteiro
Tamarandá Café

DOURADOS MS

NAVIRAI
CIDA

05/12/2023

Cidaolano
Viva

Kelvin Cordeiro

Leitua Rocha

Marcos Terema

Viva a Estorvia

VIRGINIA

NAVIRAI

Cliton Colab
RIO VERDE, MS

PLANO ESTADUAL DE DESENVOLVIMENTO DA ECONOMIA CRIATIVA

Mato Grosso do Sul | 2030

