



PROJETO DE GOVERNANÇA E FOMENTO À CULTURA

AÇÃO 1 — Formalização das Legislações Municipais de Cultura

EXEMPLO:



DESCRIÇÃO DA AÇÃO / EIXO



ATIVIDADES-CHAVE



INDICADOR DE ÊXITO



PARCEIROS E STAKEHOLDERS



DESCRIÇÃO DA AÇÃO / EIXO

Apoiar na atualização ou criação das legislações específicas do setor cultural nos 22 municípios do Estado, facilitando o acesso dos municípios a recursos públicos e incentivando a gestão cultural.

Eixo 01: Gestão do conhecimento na qualificação técnica de profissionais, gestores e empreendedores da cultura.



ATIVIDADES-CHAVE

- Contratação de consultor especializado para trabalhar, em cada município, a atualização ou criação de legislações adequadas ao fomento cultural.
- Articulação e sensibilização junto aos municípios para incentivar o comprometimento das autoridades locais.



INDICADOR DE ÊXITO

- Percentual de municípios com legislações culturais atualizadas ou criadas.





PROJETO DE GOVERNANÇA E FOMENTO À CULTURA

AÇÃO 2 — Desenvolvimento do Cadastro dos Fazedores de Cultura

EXEMPLO:



DESCRIÇÃO DA AÇÃO / EIXO



ATIVIDADES-CHAVE



INDICADOR DE ÊXITO



PARCEIROS E STAKEHOLDERS



DESCRIÇÃO DA AÇÃO / EIXO

Criar um banco de dados dos fazedores de cultura no Estado, categorizando-os por segmento (música, dança, teatro, artes plásticas, etc.), status de formalização, e seu histórico de acesso a recursos públicos e programas sociais.

Eixo 02: Promoção e difusão de empreendimentos e negócios.



ATIVIDADES-CHAVE

- Realização de mapeamento ativo para identificar artistas e fazedores de cultura em todos os municípios.
- Elaboração de um cadastro, com informações detalhadas sobre cada participante, incluindo dados sobre sua formalização e histórico de acesso a recursos públicos e participação em programas sociais.



INDICADOR DE ÊXITO

- Quantidade de artistas cadastrados



PROJETO DE GOVERNANÇA E FOMENTO À CULTURA

AÇÃO 3 — Formação da Rede Estadual de Cultura

EXEMPLO:



DESCRIÇÃO DA AÇÃO / EIXO



ATIVIDADES-CHAVE



INDICADOR DE ÊXITO



PARCEIROS E STAKEHOLDERS



DESCRIÇÃO DA AÇÃO / EIXO

Construir uma rede de colaboração e interatividade entre governos estadual e municipais, comitê cultural, fazedores de cultura e demais parceiros no Estado.

Eixo 02: Promoção e difusão de empreendimentos e negócios.



ATIVIDADES-CHAVE

- Facilitar encontros e seminários regionais para fortalecer a colaboração entre artistas, gestores culturais e outros parceiros.
- Realizar um encontro no Baixo Estado, um encontro no Alto Estado e um encontro no Juruá;
- Organizar um seminário com a participação de todos os envolvidos.



INDICADOR DE ÊXITO

- Percentual de municípios com redes criativas e culturais formalmente articuladas





PROJETO DE GOVERNANÇA E FOMENTO À CULTURA

AÇÃO 4 — Formalização dos Fazedores de Cultura

EXEMPLO:



DESCRIÇÃO DA AÇÃO / EIXO



ATIVIDADES-CHAVE



INDICADOR DE ÊXITO



PARCEIROS E STAKEHOLDERS



DESCRIÇÃO DA AÇÃO / EIXO

Promover a formalização dos fazedores de cultura, viabilizando o acesso a recursos e programas públicos de fomento à cultura.

Eixo 03: Acesso a mercados e facilitação de comércio.



ATIVIDADES-CHAVE

- Realização de oficinas e capacitações para orientar os artistas sobre a importância da formalização e como formalizar seu negócio ou atividade cultural.
- Capacitação em Finanças e Tributação: Oferecer capacitações sobre gestão financeira e tributária.
- Apoiar os artistas em sua formalização, seja por meio da inscrição como MEI (Microempreendedor Individual) ou outras formas de formalização.



INDICADOR DE ÊXITO

- Percentual de artistas formalizados.





PROJETO DE GOVERNANÇA E FOMENTO À CULTURA

AÇÃO 5 — Capacitação dos Gestores Públicos Municipais e Estaduais

EXEMPLO:

	DESCRIÇÃO DA AÇÃO / EIXO
	ATIVIDADES-CHAVE
	INDICADOR DE ÊXITO
	PARCEIROS E STAKEHOLDERS

	DESCRIÇÃO DA AÇÃO / EIXO Capacitar os gestores públicos municipais e estaduais para a implementação e fomento das políticas culturais nos municípios, com ênfase nas leis federais de fomento à cultura, no Fundo Cultural Estadual e na importância da formalização das legislações culturais municipais. Eixo 01: Gestão do conhecimento na qualificação técnica de profissionais, gestores e empreendedores da cultura.
	ATIVIDADES-CHAVE • Realização de workshops/cursos/oficinas de capacitação para gestores públicos sobre a legislação cultural vigente, incluindo leis federais de fomento à cultura, Fundo Cultural Estadual e a formalização de políticas culturais locais. • Orientação sobre como os municípios podem acessar os recursos do Fundo Cultural Estadual e os mecanismos de financiamento cultural disponíveis.
	INDICADOR DE ÊXITO • Percentual de gestores públicos capacitados em políticas culturais, fomento e acesso a recursos públicos



PROJETO DE GOVERNANÇA E FOMENTO À CULTURA

AÇÃO 6 — Calendário Unificado de Eventos Oficiais no Estado e nos Municípios

EXEMPLO:



DESCRIÇÃO DA AÇÃO / EIXO



ATIVIDADES-CHAVE



INDICADOR DE ÊXITO



PARCEIROS E STAKEHOLDERS



DESCRIÇÃO DA AÇÃO / EIXO

Organizar um calendário anual de eventos culturais, com a participação ativa de todos os municípios do Estado.

Eixo 02: Promoção e difusão de empreendimentos e negócios.



ATIVIDADES-CHAVE

- Criação de um sistema centralizado de eventos culturais, para melhorar a divulgação e integração das atividades culturais no estado.
- Articulação de parcerias entre municípios para eventos itinerantes e regionais.



INDICADOR DE ÊXITO

- Número de eventos culturais realizados e registrados no calendários unificado



PROJETO DE GOVERNANÇA E FOMENTO À CULTURA

AÇÃO 7 — Acesso a Mercado por meio das principais plataformas nacionais de fomento e negócios

EXEMPLO:

DESCRIÇÃO DA AÇÃO / EIXO



ATIVIDADES-CHAVE



INDICADOR DE ÊXITO



PARCEIROS E STAKEHOLDERS



DESCRIÇÃO DA AÇÃO / EIXO



A ação de Mercado tem como objetivo promover a integração dos empreendedores locais com as principais plataformas nacionais de fomento e negócios, impulsionando a participação do setor cultural do Estado em grandes eventos nacionais. Para isso, serão realizados encontros e capacitações ao longo do ano, culminando em eventos estratégicos que possibilitarão a interação com mercados e atores do setor cultural em nível nacional e internacional.

Eixo 03: Acesso a mercados e facilitação de comércio.

ATIVIDADES-CHAVE



- Capacitação e habilitação para o edital do Ministério – Os empreendedores do Estado poderão ser capacitados para se habilitar no edital do MINC (Ministério da Cultura) e participarem das rodadas de negócios.

INDICADOR DE ÊXITO



- Número de capacitações de empreendimentos criativos para a realização de rodadas de negócios.



PROJETO DE GOVERNANÇA E FOMENTO À CULTURA

AÇÃO 8 — VivaLab Criativo – Parque de Inovação Cultural

EXEMPLO:



DESCRIÇÃO DA AÇÃO / EIXO



ATIVIDADES-CHAVE



INDICADOR DE ÊXITO



PARCEIROS E STAKEHOLDERS



DESCRIÇÃO DA AÇÃO / EIXO

O VivaLab Criativo propõe a criação de um espaço permanente de experimentação artística, inovação social e intercâmbio cultural, reunindo artistas, coletivos, empreendedores criativos e a comunidade em um parque cultural vivo, onde a inovação floresce por meio da colaboração e sustentabilidade.

Eixo 02: Promoção e difusão de empreendimentos e negócios.



ATIVIDADES-CHAVE

- Residência “CriaLab”: artistas e criadores desenvolvendo projetos interativos e colaborativos em xx dias, culminando em uma mostra pública.
- Hackcultura: maratona de ideias para soluções criativas de problemas sociais usando arte e tecnologia.



INDICADOR DE ÊXITO

- Número de projetos criativos acelerados por ciclo.
- Número de polos laboratoriais equipados e ativos.





PROJETO DE GOVERNANÇA E FOMENTO À CULTURA

AÇÃO 9 — Roteiros Criativos e Turísticos da Cultura Estado

EXEMPLO:



DESCRIÇÃO DA AÇÃO / EIXO



ATIVIDADES-CHAVE



INDICADOR DE ÊXITO



PARCEIROS E STAKEHOLDERS



DESCRIÇÃO DA AÇÃO / EIXO

Desenvolver e implementar roteiros turísticos culturais nos 22 municípios do Estado, promovendo a valorização do patrimônio cultural, a geração de renda para os fazedores de cultura e o fortalecimento da identidade local por meio da economia criativa.

Eixo 02: Promoção e difusão de empreendimentos e negócios.



ATIVIDADES-CHAVE

- Mapeamento colaborativo dos atrativos culturais, naturais e simbólicos de cada município, com participação ativa de artistas, mestres da cultura, guias locais e comunidade.
- Formação de parcerias com agências de turismo locais e nacionais para inserção dos roteiros em catálogos comerciais.



INDICADOR DE ÊXITO

- Percentual de municípios com atrativos culturais mapeados e integrados ao turismo local.





PROJETO DE GOVERNANÇA E FOMENTO À CULTURA

AÇÃO 10 — Cultura Circular: Criatividade, Sustentabilidade e Renda

EXEMPLO:



DESCRIÇÃO DA AÇÃO / EIXO



ATIVIDADES-CHAVE



INDICADOR DE ÊXITO



PARCEIROS E STAKEHOLDERS



DESCRIÇÃO DA AÇÃO / EIXO

Integrar princípios da economia circular à cadeia produtiva da cultura, gerando oportunidades de renda e inovação criativa por meio do reaproveitamento de materiais, da valorização de saberes locais e da promoção de práticas sustentáveis nos XX municípios do Estado.

Eixo 03: Acesso a mercados e facilitação de comércio.



ATIVIDADES-CHAVE

- Laboratório de Criatividade Sustentável (LabCircular): Criação de um laboratório itinerante que percorre os municípios com oficinas práticas de reutilização criativa de resíduos (como tecido, papel, madeira, garrafas PET, metal, sementes e fibras naturais). Cada município poderá adaptar as oficinas ao seu contexto e às matérias-primas locais.



INDICADOR DE ÊXITO

- Número de parcerias com instituições financeiras e cooperativas locais.



PROJETO DE GOVERNANÇA E FOMENTO À CULTURA

AÇÃO 11 — Impulso Criativo – Programa de Aceleração Cultural do Estado

EXEMPLO:

	DESCRIÇÃO DA AÇÃO / EIXO
	ATIVIDADES-CHAVE
	INDICADOR DE ÊXITO
	PARCEIROS E STAKEHOLDERS

	DESCRIÇÃO DA AÇÃO / EIXO Fomentar o desenvolvimento de produtos culturais inovadores, sustentáveis e conectados ao mercado, por meio de um programa de aceleração cultural em parceria com universidades, institutos federais, coletivos criativos e centros de pesquisa, com suporte metodológico e articulação do Programa Ativa do Sebrae. Eixo 02: Promoção e difusão de empreendimentos e negócios.
	ATIVIDADES-CHAVE • Constituição dos Comitês Municipais de Ativação Cultural - Atores locais serão mobilizados para estruturar o ecossistema de apoio à aceleração, em cada município. • Lançamento do Programa “Impulso Criativo” com base na metodologia AtivaSeleção de ideias/projetos culturais com potencial de inovação e impacto.
	INDICADOR DE ÊXITO • Percentual de artistas locais e emergentes selecionados e valorizados nas ações culturais.



PROJETO DE GOVERNANÇA E FOMENTO À CULTURA

AÇÃO 12 — Cultura Expandida: Experiências Imersivas com AR, VR e IA

EXEMPLO:



DESCRIÇÃO DA AÇÃO / EIXO



ATIVIDADES-CHAVE



INDICADOR DE ÊXITO



PARCEIROS E STAKEHOLDERS



DESCRIÇÃO DA AÇÃO / EIXO

Impulsionar a criação e difusão de experiências culturais imersivas e interativas nos XX municípios do Estado, por meio do uso de tecnologias emergentes como Realidade Aumentada (AR), Realidade Virtual (VR) e Inteligência Artificial (IA), conectando saberes locais à inovação digital.

Eixo 02: Promoção e difusão de empreendimentos e negócios.



ATIVIDADES-CHAVE

- Realização de oficinas, trilhas formativas e bootcamps em parceria com universidades e polos de inovação para capacitar artistas, técnicos e jovens em:

Introdução à AR e VR na cultura

Criação de avatares e ambientes virtuais

Storytelling digital e gamificação

Utilização de IA para criação de música, arte e outros



INDICADOR DE ÊXITO

- Percentual de artistas locais e emergentes selecionados e valorizados nas ações culturais.



PROJETO DE GOVERNANÇA E FOMENTO À CULTURA

AÇÃO 13 — Cultura que Gira: Microcrédito e Finanças Criativas para o Setor Cultural

EXEMPLO:



DESCRIÇÃO DA AÇÃO / EIXO



ATIVIDADES-CHAVE



INDICADOR DE ÊXITO



PARCEIROS E STAKEHOLDERS



DESCRIÇÃO DA AÇÃO / EIXO

Facilitar o acesso a microcrédito orientado e instrumentos de financiamento alternativo para artistas, coletivos e empreendimentos culturais, promovendo autonomia financeira, fortalecimento de negócios criativos e desenvolvimento da economia da cultura nos 22 municípios do Estado.

Eixo 03: Acesso a mercados e facilitação de comércio.



ATIVIDADES-CHAVE

- Capacitação em Captação de Recursos: Criar uma série de capacitações sobre captação de recursos
- Educação financeira e modelagem de negócios culturais
- Capacitação em financiamento coletivo e economia solidária: Mentorias e oficinas com especialistas em crowdfunding, moedas sociais, fundos rotativos e cooperativas culturais.



INDICADOR DE ÊXITO

- Percentual de adimplência dos microempreendedores culturais acompanhados.

