

EDITAL DE CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 17/2024/SECEL- MT CRIATIVO

EDIÇÃO POLÍTICA NACIONAL ALDIR BLANC DE FOMENTO À CULTURA - PNAB I

PROCESSO - SECEL-PRO-2024/09291

ANEXO I

CATEGORIA DE PROJETOS

1. QUAIS AS CATEGORIAS DE PROJETOS SERÃO SELECIONADOS?

1.1. A presente Seleção Pública visa selecionar projetos de criação e/ou desenvolvimento de produtos ou serviços de economia criativa a partir das dinâmicas culturais, sociais e econômicas, nas diferentes etapas dos ciclos de criação, produção, circulação/distribuição, e consumo/fruição, que atendam demandas existentes e/ou criem novas demandas, e projetos para a criação e execução de metodologias de formação teórica e prática em Economia Criativa, abrangendo áreas técnicas, gestão, comunicação, entre outras buscando o desenvolver a Economia Criativa em Mato Grosso, sendo:

1- Negócio Criativo e/ou sociocultural;

2- Laboratórios de Economia Criativa.

1.2. Na categoria Negócio Criativo e/ou sociocultural, serão selecionados 48 projetos nos valores que variam entre de R\$ 35.000,00 (trinta e cinco mil reais) a R\$150.000,00 (cento e cinquenta mil reais), de acordo com as subcategorias descritas de forma detalhada no Anexo I do presente Edital. Na categoria Laboratórios de Economia Criativa, serão selecionados 05 projetos, no valor de R\$300.000,00 (trezentos mil reais). Ao todos serão selecionados 53 projetos neste edital. Os projetos selecionados neste edital, serão pagos em parcela única, após os procedimentos de formalização.

1.3. Quadro de distribuição de projetos e valores

CATEGORIAS

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	QTD. DE VALOR	POR	VALOR TOTAL
	(se relaciona com o grau de maturidade do negócio criativo e/ou sociocultural)	PROJETOS	PROJETO	
NEGÓCIOS CRIATIVOS E/OU SOCIOCULTURAL	01: SEMENTE CRIATIVA	30	R\$ 35.000,00	R\$1.050.000,00
	02: CRESCIMENTO SUSTENTÁVEL	15	R\$ 100.000,00	R\$1.500.000,00
	03: MATURIDADE EMPRESARIAL	03	R\$ 150.000,00	R\$ 450.000,00
LABORATÓRIO DE ECONOMIA CRIATIVA	NÃO POSSUI	05	R\$ 300.000,00	R\$1.500.000,00
TOTAL				R\$ 4.500.000,00

1.4. Quadro de Distribuição de vagas por cotas/ ações afirmativas:

nº Categorias / subcategorias	Quantidade de vagas de ampla concorrência	Cotas para pessoa negra e pessoa jurídica, cujo representante legal é pessoa	Cotas para pessoa indígena e pessoa jurídica, cujo representante legal é indígena	Cotas para pessoa com deficiência e pessoa jurídica, total de	Qtde vagas PcD
-------------------------------	---	--	---	---	----------------

negra

Negócio				
1 Criativo e/ou 29 sociocultural	12	05	02	48
Laboratórios				
2 de Economia 03 Criativa	01	01	0	05
TOTAL	31	14	06	53

2. PARA EFEITOS DESTES EDITAL, ENTENDE-SE QUE (CONCEITOS):

2.1. Economia Criativa: Corresponde às dinâmicas culturais, sociais e econômicas construídas a partir do ciclo de criação, produção, distribuição, circulação, difusão, consumo e fruição de bens e serviços oriundos dos setores criativos, cujas atividades produtivas têm como processo principal um ato criativo gerador de um produto, bem ou serviço, cuja dimensão simbólica é determinante do seu valor, resultando em produção de riqueza cultural, econômica e social. Os setores criativos têm como princípios a diversidade cultural, inovação, sustentabilidade e inclusão social.

2.2. Segmentos da Economia Criativa:

2.2.1. Mundo das artes: artes visuais, artes cênicas, audiovisual, música, literatura, fotografia, artesanato, biblioteca, museus e galerias, patrimônio material e imaterial, cultura popular e tradicional.

2.2.2. Criações Funcionais: arquitetura e urbanismo, moda, gastronomia, design, publicidade e turismo.

2.2.3. Negócios Digitais (relacionados ao Mundo das Artes ou Criações Funcionais): startup, FabLab, mídia digital, software, novas mídias e mídias sociais.

2.2.4. Produto ou Serviço da Economia Criativa: produtos ou serviços gerados a partir de setores criativos, conforme item 2.2.2, cuja dimensão simbólica é determinante do seu valor resultando em produção de riqueza cultural, econômica e social.

2.2.5. Inovação: A inovação pode ser definida como uma novidade ou melhoria que gera valor para os indivíduos e organizações e pode ser implementada no mercado. Diferente do que muitos pensam, não depende diretamente da tecnologia. Inovação ou inovar é encontrar uma nova forma de resolver um problema, gerando benefícios para muitas pessoas e que possa trazer algum tipo de valor para quem inova. A inovação exige o conhecimento, a identificação e o reconhecimento de oportunidades; a capacidade de planejar, empreender e assumir riscos; um olhar crítico e um pensamento estratégico que permitam uma solução inovadora frente a problemas ou demandas específicas.

2.2.6. Grau de maturidade: busca identificar o estágio de desenvolvimento da ideia/negócio criativo proposto em relação a sua receptividade no mercado e sustentabilidade econômica. Este conceito se relaciona com as subcategorias da categoria 01 - Negócios Criativos e/ou socioculturais.

2.2.7. Grau de inovação: busca identificar o quanto a ideia/negócio tem inovação aplicada, seja em relação ao modelo de negócio ou aos produtos e serviços ofertados.

2.2.8. Composição da Equipe: busca identificar as informações qualitativas e quantitativas sobre a equipe, buscando verificar se a ideia/negócio conta com colaboradores com capacidade técnica suficiente e em áreas de conhecimento complementares para alcançar os objetivos a que se propõe.

2.2.9. Potencial de Mercado e Geração de Valor: busca avaliar o quanto a ideia/negócio se distingue de modelos de negócios, produtos ou serviços já disponíveis no mercado, inclusive em relação ao potencial de identificar novos setores ou nichos de atuação, bem como a capacidade de gerar valor financeiro para a ideia/negócio e satisfazer as demandas do mercado.

2.2.10. Valorização, preservação e promoção da diversidade cultural de Mato Grosso: potencial da iniciativa de traduzir a diversidade das expressões culturais do Estado, através do desenvolvimento de produtos ou serviços que produzam e reforcem identidades, autoestima e sentimento de pertencimento entre os empreendedores e consumidores.

2.2.11. Criação: projetos que tem como objetivo fomentar a criação ou desenvolvimento de produtos e serviços da economia criativa.

2.2.12. Produção: projetos que tem como objetivo contribuir com a produção de produtos e serviços da economia criativa. 2.2.13. Circulação/distribuição: projetos que tem como objetivo fomentar a circulação/distribuição de produtos e serviços da economia criativa.

2.2.14. Consumo/fruição: projetos que tem como objetivo fomentar o consumo/fruição de produtos e serviços da economia criativa.

2. O QUE SIGNIFICA CADA CATEGORIA E SUBCATEGORIAS PREVISTOS NESTE EDITAL?

2.1. CATEGORIA 1 - NEGÓCIO CRIATIVO E/OU SOCIOCULTURAL

- SUBCATEGORIA 01 - SEMENTE CRIATIVA - Projetos de empreendedores em estágio inicial na estruturação de ideias inovadoras de produtos, serviços ou negócios. Focados na concepção, pesquisa de mercado e identificação de oportunidades, esses empreendedores enfrentam desafios como validação da ideia, compreensão das necessidades de mercado, definição de um modelo de negócios sólido e superação da incerteza inicial.

- PRODUTO FINAL DO PROJETO: Protótipo do produto/serviço e Plano de Negócios detalhado.

- RESULTADO ESPERADO: Ao término do projeto, o empreendedor estará preparado com um protótipo funcional e um plano de negócios robusto. Isso possibilitará que ele participe de programas de aceleração, incubadoras, captação de recursos em diversas fontes de financiamento, além de facilitar a implementação da ideia com recursos próprios, entre outras alternativas para lançar sua solução.

- SUBCATEGORIA 02 - CRESCIMENTO SUSTENTÁVEL - Apoiar empreendedores com negócios em estágio inicial ou intermediário de desenvolvimento, cujos produtos ou serviços já estejam disponíveis no mercado e gerando vendas. Esse programa é voltado para superar desafios técnicos, realizar ajustes nos produtos e serviços com base no feedback dos clientes, estabelecer parcerias estratégicas e fortalecer a presença de mercado.

- PRODUTO FINAL DO PROJETO: Plano de Expansão Comercial detalhado.

- RESULTADO ESPERADO: Ao final do projeto, espera-se que os empreendimentos tenham seus processos de gestão e operações otimizados, garantindo produtos e serviços alinhados às necessidades do público-alvo. O objetivo é que a marca amplie sua participação e se consolide no mercado, gerando receitas que cubram todos os custos operacionais, alcançando a lucratividade. Dessa forma, o empreendedor estará mais preparado para expandir o negócio, captar recursos em programas de aceleração, incubação, fundos de investimento e outras fontes de financiamento.

- SUBCATEGORIA 02 - MATURIDADE EMPRESARIAL - Apoiar empreendedores com negócios estabelecidos que buscam elevar seu nível de maturidade e inovação. Esses empreendedores já possuem um negócio funcionando há um período significativo, demonstrando boa capacidade de gestão, amplo conhecimento de mercado, uma base sólida de clientes e estabilidade financeira. Os principais desafios que enfrentam incluem: diversificar produtos e serviços para atender à evolução constante das demandas dos clientes; manter a inovação e a relevância em um mercado em constante mudança, evitando a estagnação; identificar oportunidades de expansão regional, nacional e internacional alinhadas à visão de longo prazo, minimizando riscos; atrair e reter talentos qualificados para garantir uma equipe dedicada e motivada; e lidar com a complexidade operacional que surge com o crescimento do negócio, mantendo eficiência e agilidade.

- PRODUTO FINAL DO PROJETO: Plano de Expansão Comercial e Inovação, focado em Crescimento Contínuo.

- RESULTADO ESPERADO: Ao final do projeto, espera-se que o empreendedor esteja mais preparado para gerir a complexidade do seu empreendimento, com uma expansão de mercado e aumento do faturamento, além de uma perspectiva real de crescimento contínuo, gerando mais emprego e renda. Espera-se também que o empreendedor tenha mais oportunidades de estabelecer parcerias estratégicas e participar de programas de aceleração e incubação de negócios de alto nível, bem como captar recursos por meio de fundos de investimento, empréstimos e outras fontes de financiamento.

2.2. CATEGORIA 2 - LABORATÓRIO DE ECONOMIA CRIATIVA

Visa selecionar projetos para a criação e execução de metodologias de formação teórica e prática em Economia Criativa, abrangendo áreas técnicas, gestão, comunicação, entre outras. As ações de formação poderão ser realizadas presencialmente ou online (síncrono e/ou assíncrono) e incluir consultorias e capacitações para as equipes dos projetos. O edital também prevê a oferta de consultorias, mentorias e ações de networking, visando o desenvolvimento da economia criativa nas localidades de atuação. Além disso, será considerada a concessão de bolsas de estudo aos participantes, com duração mínima de 4 meses. Os projetos deverão atender, pelo menos, um dos segmentos da economia criativa, sendo:

- Mundo das Artes: Artes visuais, artes cênicas, audiovisual, música, literatura, fotografia, artesanato, bibliotecas, museus e galerias, patrimônio material e imaterial, cultura popular e tradicional.
- Negócios Digitais: Startups, FabLabs, mídias digitais, softwares, novas mídias e mídias sociais, especialmente relacionadas ao Mundo das Artes ou Criações Funcionais.
- Criações Funcionais: Arquitetura e urbanismo, moda, gastronomia, design, publicidade e turismo.

- PRODUTO FINAL DO PROJETO: Metodologia de formação desenvolvida pelo projeto, ações de formação realizadas, atendimentos realizados e proposta para a criação de um Hub de Economia Criativa com base nos projetos do Laboratório.

- RESULTADO ESPERADO: O edital busca oferecer formação descentralizada para empreendedores de Mato Grosso, promovendo a criação de novos empreendimentos a partir das propostas do laboratório. Esta ação visa induzir a formação de Hubs de Economia Criativa, assegurando a continuidade das ações previstas e executadas pelos projetos selecionados.

● **IMPORTANTE:** O proponente deverá selecionar uma das duas categorias previstas no edital: 1- Negócios Criativos e/ou socioculturais, 2- Laboratório de Economia Criativa. Caso o proponente selecione a categoria 1- Negócios Criativos e/ou socioculturais, o mesmo deverá

selecionar uma das subcategorias propostas: semente criativa, crescimento sustentável ou maturidade empresarial, a seleção da subcategoria está relacionada ao grau de maturidade do projeto, vide conceito acima, ou seja, o estágio de nascimento, desenvolvimento ou crescimento do seu projeto. importante levar em consideração a indicação do PRODUTO FINAL E DOS RESULTADOS ESPERADOS, indicados nas subcategorias. na construção do projeto e na entrega conforme relacionado neste anexo.

Superintendência da Imprensa Oficial do Estado de Mato Grosso
Rua Júlio Domingos de Campos - Centro Político Administrativo | CEP 78050-970 | Cuiabá, MT

Código de autenticação: 610839aa

Consulte a autenticidade do código acima em https://iomat.mt.gov.br/legislacao/diario_oficial/consultar