

Prêmio **BRASIL CRIATIVO**

A premiação oficial da Economia Criativa brasileira.

REGULAMENTO GERAL

INTRODUÇÃO

O Prêmio Brasil Criativo é apresentado pelo Governo do Estado de São Paulo, Secretaria da Cultura e 3M, e conta com o apoio do Ideafixa, do Catraca Livre, da Heineken, e do Itaú Cultural. A iniciativa é uma idealização e realização da ProjectHub, uma rede global, fundada no Brasil, para empreendedores criativos impactarem positivamente a vida das pessoas. O Prêmio Brasil Criativo irá abranger os cinco campos de interesse da economia criativa: Criações Culturais e Funcionais, Audiovisual e Literatura, Patrimônios, Artes de espetáculo e Expressões culturais além do prêmio de Reconhecimento por Trabalho Consagrado. Acontecerá em 5 diferentes etapas, sendo a primeira dela as inscrições on-line, seguida por uma primeira seleção realizada pelos curadores, uma segunda eleição por voto popular na internet, e a seleção final, na qual os curadores escolherão um trabalho de cada categoria. O evento tem seu ponto alto na quinta etapa, que é a cerimônia de premiação, a ser realizada no em local a ser posteriormente divulgado, em dezembro.

CAPÍTULO I - DO OBJETO

Art. 1: O Prêmio Brasil Criativo tem a finalidade de identificar, reconhecer, fomentar, apoiar e difundir projetos ou empreendimentos da Economia Criativa brasileira.

CAPÍTULO II - DOS PARTICIPANTES

Poderão ser inscritas no Prêmio Brasil Criativo atividades produtivas já realizadas ou em andamento, que atendam aos princípios norteadores estabelecidos pelo Plano de Economia Criativa estabelecida pelo Plano da Secretaria da Economia Criativa do Ministério da Cultura de inovação, sustentabilidade, empreendedorismo, diversidade cultural, inclusão social e criatividade. O Plano da Economia Criativa está descrito neste link que segue:

<http://www.cultura.gov.br/documents/10913/636523/PLANO+DA+SECRETARIA+DA+E+CONOMIA+CRIATIVA/81dd57b6-e43b-43ec-93cf-2a29be1dd071>

CAPÍTULO III - DA DURAÇÃO

Art. 3: O projeto terá duração aproximada de 4 (quatro) meses, ao longo do qual serão realizadas etapas conforme estipulado no Capítulo V deste documento.

CAPÍTULO IV - DA ELEGIBILIDADE

Art. 4: Poderão candidatar-se à participação no Prêmio Brasil Criativo, pessoas físicas e jurídicas, com ou sem fins lucrativos, que preencham os seguintes requisitos:

4.1. Pessoas físicas: representando projeto ou empreendimento com, no mínimo, 03 (três) meses de comprovada atividade em qualquer um dos setores criativos relacionados no capítulo V através de clipping de fotos.

- a. Ser brasileiro, nato ou naturalizado, ou estrangeiro residente no Brasil com inscrição no Registro Nacional de Estrangeiros (RNE);
- b. Possuir idade a partir de 16 (dezesesseis) anos completos até 31 de setembro de 2016;
- c. Com conhecimento técnico, formal, ou ser autodidata (exceto na categoria "Arquitetura");
- d. Para candidatos entre 16 (dezesesseis) e 18 (dezoito) anos incompletos: apresentar autorização por escrito do responsável legal, com firma reconhecida por semelhança ou autenticidade em cartório de notas ou documento comprovante de sua emancipação;
- e. Para a categoria "Arquitetura": ser estudante do último semestre do curso de graduação ou ser profissional formado em Arquitetura;
- f. Poderão candidatar-se, também, duplas ou grupos (candidatura coletiva): nesse caso, a inscrição deverá ser realizada por apenas um dos representantes da dupla ou do grupo, devendo os demais serem apenas indicados no detalhamento da inscrição, sendo que todos os seus integrantes deverão preencher todos os requisitos de elegibilidade aplicáveis (ora) acima listados.

4.2. Pessoa Jurídica

- a. Micro empreendedor Individual (MEI): profissional cadastrado no MEI até 18/06/2016 com comprovada atuação de no mínimo 03 (três) meses em qualquer um dos setores criativos relacionados no capítulo IV; A atuação será comprovada com demonstrativo de notas fiscais emitidas.
- b. Microempresa ou Empresa de Pequeno Porte: com no mínimo 03 (três) meses de existência e com comprovada atividade econômica em qualquer um dos setores criativos relacionados; A atuação será comprovada com demonstrativo de notas fiscais emitidas.
- c. Cooperativa Singular: com no mínimo 03 (três) meses de existência e com comprovada atividade econômica em qualquer um dos setores criativos relacionados;
- d. Entidade do Terceiro Setor (ONG): com no mínimo 03 (três) meses de existência e com atuação econômica em qualquer um dos setores criativos relacionados;

4.3. Não são candidatos elegíveis

(i) funcionários das sociedades organizadoras do Prêmio Brasil Criativo e de suas afiliadas, bem como seus familiares diretos (cônjuge, pais, irmãos e filhos); (ii) ocupantes de cargos diretos dos patrocinadores e parceiros do Prêmio Brasil Criativo, bem como seus familiares diretos (cônjuge, pais, irmãos e filhos); e (iii) familiares diretos (cônjuge, pais, irmãos e filhos) dos julgadores dos projetos.

4.4. Número de projetos inscritos por candidato

Cada candidato poderá se inscrever com mais de um projeto desde que seja alocado em diferentes categorias. Exemplo:

Pessoa X - Projeto Y - ex: categoria museu
Pessoa X - Projeto Z - ex: categoria arquivos

Não é possível inscrever mais de um projeto em uma mesma categoria e, neste caso, automaticamente, todos os projetos inscritos nesta categoria pelo participante serão desclassificados. Exemplo:

Pessoa X - Projeto Y - ex: categoria museus
Pessoa X - Projeto Z - ex: categoria museus

Não é possível inscrever o mesmo projeto em mais de uma categoria. Deve ser escolhida uma categoria que se destaque mais para a realizar a inscrição. Exemplo:

Pessoa X - Projeto Y - ex: categoria arquivos

Pessoa X - Projeto Y - ex: categoria mídias digitais

CAPÍTULO V - DAS CATEGORIAS

Art. 5: O Prêmio Brasil Criativo é composto de 22 categorias, incluindo os setores definidos no Plano da Economia Criativa do Ministério da Cultura divididos em 05 campos principais, além do reconhecimento por trabalho consagrado, abaixo listados: As categorias estão devidamente definidas no anexo I deste regulamento, denominado Glossário

I. Patrimônio

- 1) Patrimônio Material
- 2) Patrimônio Imaterial
- 3) Arquivos
- 4) Museus

II. Expressões Culturais

- 5) Artesanato
- 6) Culturas Populares
- 7) Culturas Indígenas
- 8) Culturas Afro-brasileiras
- 9) Artes Visuais
- 10) Arte Digital

III. Artes de Espetáculo

- 11) Dança
- 12) Música
- 13) Circo
- 14) Teatro

IV. Audiovisual/do Livro, da Leitura e da Literatura

- 15) Cinema e vídeo
- 16) Publicações e mídias impressas
- 17) Publicações e mídias digitais

V. Criações Culturais e Funcionais

- 18) Moda
- 19) Design
- 20) Arquitetura
- 21) Games
- 22) Gastronomia

VI. Homenagem

- 23) Reconhecimento por trabalho consagrado

CAPÍTULO VI - DAS ETAPAS, PRAZOS (PRORROGAÇÃO)

O Prêmio Brasil Criativo é composto por 05 etapas, que podem ter períodos de duração variáveis conforme decisão da Comissão Organizadora, informando antecipadamente (no mínimo 3 dias) via site oficial do prêmio:

Etapa 01 – Inscrições
18/09/2016 a 18/10/2016

Etapa 02 – Pré-seleção dos projetos inscritos
28/10/2016 a 08/11/2016

Etapa 03 – Votação online
16/11/2016 a 23/11/2016

Etapa 04 – Seleção dos finalistas
28/11/2016 a 4/12/2016

Etapa 05 – Premiação dos vencedores
08/12/2016

6.1 Etapa 1 (Inscrição) - através do site www.premiobrasilcriativo.com.br, de 18 de agosto de 2016 a 18 de outubro de 2016, mediante preenchimento de formulário de cadastro.

6.2 Etapa 2 (Curadoria) - será realizada por fases - a primeira será a habilitação dos inscritos, que consiste na análise preliminar das inscrições em atendimento aos critérios do regulamento e será realizada por uma comissão técnica indicada pela coordenação do prêmio. A segunda fase, classificatória, realizará a análise técnica das informações apresentadas no formulário e demais documentações exigidas. Esta será a fase realizada pelo time de curadores do Prêmio, através de pontuação por critério.

6.3 Etapa 3 (Votação popular aberta na plataforma online) - os candidatos classificados na Etapa 2 receberão a confirmação de sua continuidade no Prêmio Brasil Criativo via e-mail e serão apresentados como "semifinalistas" para o início da votação popular aberta na plataforma online da premiação. Nesta etapa, participarão 06 (seis) candidatos "semifinalistas" para cada categoria, os quais ficarão disponíveis para votação entre os dias 16 de novembro de 2016 e 23 de novembro de 2016. Os 03 (três) candidatos com o maior número de votos na plataforma online serão classificados e denominados "finalistas".

6.4 Etapa 04 - Seleção dos finalistas - análise técnica detalhada das informações contidas no formulário e portfólio de inscrição de caráter seletivo, eliminatório e classificatório à qual serão submetidas somente as inscrições dos 03 (três) "finalistas" em cada categoria, de 28 de novembro de 2016 a 4 de dezembro de 2016, incluindo a categoria de reconhecimento por trabalho consagrado. Nesta etapa, serão definidos, por uma comissão de curadores, os vencedores em cada categoria, eleitos seguindo os critérios estabelecidos no regulamento específico do Prêmio Brasil Criativo.

Será nesta etapa que a comissão de curadores indicará 5 projetos a serem homenageados para a categoria VI "Reconhecimento por Trabalho Consagrado".

6.5 Etapa 05 (Premiação) - será realizada na cidade de São Paulo (SP), em evento para o público participante em local a ser definido pela Comissão Organizadora. Serão apresentadas todos os projetos ou empreendimentos vencedores, ocorrendo a entrega dos respectivos prêmios na forma do Capítulo XI abaixo.

CAPÍTULO VIII - DA ETAPA DE HABILITAÇÃO

8.1 - Compete à Comissão Organizadora do Prêmio Brasil Criativo designar uma Comissão Técnica para proceder ao exame de habilitação das inscrições (etapa 2), verificando o cumprimento das exigências de prazo, informação e documentação definidas neste regulamento.

8.2 - Os projetos serão habilitados após a análise da documentação enviada.

8.2.1 - Somente os projetos habilitados serão analisados e pontuados quanto aos quesitos de avaliação da proposta.

8.3 - A divulgação da habilitação dar-se-á por meio de mensagem enviada ao e-mail de inscrição do candidato.

CAPÍTULO IX - DA DESCLASSIFICAÇÃO

Art.9: Os candidatos que não preencherem os requisitos gerais e específicos estabelecidos no Capítulo VIII, que não se apresentarem às etapas quando convocados ou ainda que não cumprirem as exigências para cada etapa definida no Capítulo V ou que não contemplarem nenhum critério de avaliação, serão desclassificados. Os casos de desclassificação englobam também - mas não se limitam a - trabalhos que:

- a. Apresentarem problemas que dificultem a avaliação pelos curadores;
- b. Forem identificados como plágio ou que apresentarem cópias literais;
- c. Não apresentarem identificação do(s) autor(es);

9.1 - Caberá exclusivamente aos organizadores do Prêmio Brasil Criativo a definição quanto à desclassificação do participante, em decisão soberana e irreversível, uma vez vislumbrada, a qualquer tempo, a existência de qualquer um dos fatores descritos nesta Cláusula ou por descumprimento de qualquer cláusula deste presente regulamento.

CAPÍTULO X - DA DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS

Art. 10: O resultado dos candidatos classificados e desclassificados em cada etapa será divulgado via internet, em períodos posteriores à cada uma das etapas, por meio do site www.premiobrasilcriativo.com.br, bem como através do envio de e-mail para os selecionados, e canais de divulgação que a Comissão Organizadora do Prêmio Brasil Criativo julgar necessário.

CAPÍTULO XI - DA PREMIAÇÃO

Art. 11: Para as 22 categorias indicadas no Capítulo V haverá uma premiação com rodada de negócios entre os vencedores com fundos de investimento interessados em empreendimentos criativos e inovadores dos setores da Economia Criativa brasileira, uma premiação com horas em serviços de capacitação e mentoria. Além disso, todos os vencedores receberão apoio para a criação de material completo de divulgação e estruturação para publicar uma campanha de financiamento coletivo através de plataforma de crowdfunding parceira do Prêmio Brasil Criativo.

11.1 - O Prêmio Brasil Criativo poderá criar outras premiações, bem como outras formas de incentivo para implementação dos projetos inscritos ao longo do período estipulado no Capítulo VI acima, desde que obtenha patrocínio e/ou parcerias para tal.

11.2 - Para os homenageados da categoria "Reconhecimento por trabalho consagrado", o Prêmio Brasil Criativo irá realizar um amplo trabalho de divulgação de sua produção e trajetória com divulgação em parceria com veículos de mídia, blogs e redes sociais. Além do certificado entregue na solenidade de premiação.

CAPÍTULO XIII - DO USO DE IMAGEM

Todos os artigos abaixo, neste item XIII, se referem ao uso em relação à divulgação e veiculação das imagens, vozes e vídeos para a promoção do Prêmio Brasil Criativo como objeto final nesta ou demais edições que venham a ser realizadas.

Art. 13: A inscrição para participação do Prêmio Brasil Criativo implica na autorização do uso de imagem do candidato, a título gratuito, de forma irrevogável, total e definitiva, para fruição dos direitos de uso das suas imagens, voz, sons e conexos captados em decorrência da sua participação no Prêmio Brasil Criativo, bem como inseridos no material eventualmente enviado para inscrição no concurso ("Imagens e Sons").

13.1 - O Prêmio Brasil Criativo terá pleno exercício dos direitos sobre o material produzido com as Imagens e Sons, conforme prevê e autoriza a Lei n.º 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, podendo, a seu exclusivo critério (i) utilizar, fruir e dispor dos mesmos na forma que lhe aprovar, a título universal; (ii) proceder a quaisquer modificações nas Imagens e Sons, em especial, mas não se limitando, para edição, inclusive efetuando dublagem e legendagem para outros idiomas; e (iii) até mesmo, descartá-los.

13.2 - Mediante inscrição no Prêmio Brasil Criativo, o candidato renuncia a todos os direitos de revisão ou aprovação do uso de suas Imagens e Sons.

13.3 - O Prêmio Brasil Criativo poderá ceder, onerosa ou gratuitamente, as Imagens e Sons, editados ou não, para quaisquer terceiros, segundo seus próprios critérios e sem qualquer limitação, para divulgação, promoção, comercialização, veiculação e/ou exibição dos mesmos.

13.4 - O Prêmio Brasil Criativo poderá, ainda, licenciar a terceiros e/ou criar produções de versões das Imagens e Sons, para transmissões através de: (i) internet, CD-ROM, CD-i, videodiscos, DAT, DVD, suportes de computação gráfica, terminais móveis em ambiente JAVA, BREW, suportes para tecnologia de acesso GSM, GPRS, EDGE, CDMA, CDMA1XRTT, WIDEBAND CDMA E UMTS, qualquer processo de comunicação audiovisual, público ou privado, exibição em videowall, exibição em voos nacionais e internacionais; (ii) transmissão via radiodifusão, televisão aberta ou fechada, pay-per-view, vídeoondemand, TV interativa, UHF, VHF, cabo, MMDS, satélite ou qualquer outro meio de transporte de sinais já existente ou que venha a ser criado; (iii) toda a mídia impressa, editoriais, revistas e afins, sem quaisquer limites de veiculação ou tiragem.

13.5 - O Prêmio Brasil Criativo poderá utilizar as Imagens e Sons em conjunto com outras obras da mesma natureza, com outras imagens, textos e/ou sons, ou ainda utilizá-los, total ou parcialmente, em todo e qualquer produto, à sua livre escolha, sem que seja devida qualquer remuneração ao candidato.

13.6 - A autorização de uso de imagem do candidato, embora limitada à definição de "Imagens e Sons" prevista no caput do Art. 11, valerá para o território brasileiro e internacional, em caráter definitivo e irrevogável, não cabendo a ele ou aos seus herdeiros e sucessores nenhuma espécie de remuneração, reconhecendo o candidato que a contrapartida por esta autorização é a possibilidade de exposição e disseminação de seu trabalho e criatividade.

13.7 - O candidato desde já exonera o Prêmio Brasil Criativo e se compromete a mantê-lo indene de toda e qualquer responsabilidade civil ou criminal, e ainda reclamações de terceiros, que vier a sofrer em caso de contestação da presente autorização de uso de imagem, reconhecendo que os direitos de imagem e som ora concedidos não infringem seus direitos à privacidade nem lhe causam qualquer espécie de prejuízo.

CAPÍTULO XV - DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 15: A inscrição no prêmio implica na aceitação de todos os itens deste Regulamento, sem qualquer ressalva.

15.1 - Não caberá recurso das decisões dos julgadores.

15.2 - Os trabalhos, documentos e imagens enviados não serão devolvidos.

15.3 - Mediante efetivação da inscrição, o participante se responsabiliza, na esfera cível e penal, pelo descumprimento das normas constantes deste Regulamento, sem qualquer limitação, perante o Prêmio Brasil Criativo e/ou perante terceiros.

15.4 - As datas e locais indicados neste Regulamento poderão ser alterados, ao exclusivo critério da organização do Prêmio Brasil Criativo, sendo que tais alterações serão previamente divulgadas no site www.premiobrasilcriativo.com.br.

15.5 - É de responsabilidade do Prêmio Brasil Criativo o acompanhamento, a supervisão e a fiscalização de todos os atos administrativos do presente concurso, podendo tomar providências em caso de eventuais irregularidades constatadas a qualquer tempo e resolver os casos não previstos.

15.6 - O Ato da inscrição implica no conhecimento e na integral concordância do candidato com as normas e com as condições estabelecidas neste Regulamento.

15.7 - Caberá ao candidato inscrito manter-se atualizado sobre o andamento do concurso, por meio do sítio do Prêmio Brasil Criativo [<http://www.premiobrasilcriativo.com.br>], onde serão divulgadas todas as informações relativas ao mesmo.

15.8 - Os candidatos assumem todos os custos de preparação e apresentação de suas propostas de inscrição, independentemente do resultado da seleção;

15.9 - O candidato será o único responsável pela fidelidade e legitimidade das informações prestadas e dos documentos apresentados em qualquer fase do processo, isentando a Comissão Organizadora do Prêmio Brasil Criativo e seus parceiros de qualquer responsabilidade civil ou penal;

15.10 - Em caso de constatação da falsidade de qualquer documento apresentado ou a inverdade das informações nele contidas implicará a imediata desclassificação sem prejuízo das demais sanções cabíveis;

15.11 - Os materiais apresentados para fins de inscrição não serão devolvidos ao candidato, independente do resultado da seleção, e passarão a fazer parte do acervo do Prêmio Brasil Criativo para fins de pesquisa, documentação e mapeamento dos setores criativos brasileiros;

15.12 - Os casos omissos e não previstos nesse Regulamento serão resolvidos por comissão específica a ser designada pela organização do Prêmio Brasil Criativo, em decisão soberana e irrecorrível.

15.13 - As dúvidas e informações referentes a este Prêmio poderão ser esclarecidas e/ou obtidas na sede da Comissão Organizadora do Prêmio Brasil Criativo por meio do endereço eletrônico: duvidas@premiobrasilcriativo.com.br

A inscrição é realizada online pelo www.premiobrasilcriativo.com.br e não há confirmação de inscrição por e-mail e sim a confirmação na própria página por meio de mensagem.

São Paulo, 18 de setembro de 2016.

ANEXO I – GLOSSÁRIO

Prêmio Brasil Criativo

Para fins dessa iniciativa, consideramos os seguintes conceitos:

ARQUITETURA: Projeto ou empreendimentos de formação ou difusão da arquitetura brasileira, por meio da criação, estudo ou divulgação de espaços residenciais, comerciais, artísticos, públicos, etc, visando garantir o mais amplo acesso da população em geral ao produto cultural gerado. A arquitetura está diretamente relacionada à arte, estética e a produção cultural de uma determinada época, influenciando e sendo influenciada por variados segmentos artístico-culturais de um ou mais grupos;

ARQUIVOS: Incentivo à preservação, manutenção, organização e restauração de documentos, objetos e arquivos, direta ou indiretamente ligados à construção da identidade brasileira

ARTE DIGITAL: O termo Arte digital é utilizado no contexto , como a produção que envolve princípios de computabilidade, interatividade, imersão, virtualidade, tempo real em obras que ocorrem como sistema, em que a participação do interador é imprescindível para que a obra aconteça. Arte Digital, em nosso entendimento é arte-ciência-tecnologia. Entre as produções envolvidas pelo conceito: Instalações multimidiáticas, performances multimídia, telepresença, web-arte, net arte, software art, ciberarte, ciberinstalações, ambientes imersivos, arte transgênica, nanoarte, gamearte, mobilearte, obras envolvendo física, robótica, neurociência, engenharia, informática e realidade aumentada.

ARTES VISUAIS: Manifestações artísticas contempladas em sua diversidade, tais como a pintura, a escultura, a gravura, a fotografia, a videoarte, a performance, a instalação, a arte em mídias eletrônicas e digitais e outras experiências artísticas; essas manifestações são consideradas obras de arte;

ARTESANATO: Predominância manual, por indivíduo que detenha o domínio integral de uma ou mais técnicas, aliando criatividade, habilidade e valor cultural (possui valor simbólico e identidade cultural), podendo no processo de sua atividade ocorrer o auxílio limitado de máquinas, ferramentas, artefatos e utensílios;

ATIVIDADES PRODUTIVAS: Atividades cujas práticas tenham como processo principal um ato gerador de valor intangível e simbólico.

CINEMA E VÍDEO: Abrange as atividades ligadas a associação de som e imagem, e suas co-relações, por meio de produções artísticas, documentais, institucionais, jornalísticas, etc.

CIRCO: Atividades de formação ou difusão nas áreas do circo por meio de oficinas, cursos, workshops, palestras, reuniões, apresentações, intervenções, ensaios abertos de artistas, grupos ou coletivos, que visem garantir o mais amplo acesso da população em geral ao produto cultural gerado.

CULTURAS AFRO-BRASILEIRAS: Proteção e promoção das culturas afro-brasileiras, que valorizem e fortaleçam a imagem, a história e a tradição desta cultura, e toda forma que favoreça a continuidade e reconhecimento da importância desta cultura no processo de construção da sociedade brasileira.

CULTURAS INDÍGENAS: Proteção e promoção das culturas indígenas, valorizando e fortalecendo a imagem, a história e a tradição da população indígena brasileira, através da música, cantos, danças, jogos, rituais, religião, pinturas corporais, memórias, registros, alimentação, arquitetura, linguagem, medicina e toda forma que favoreça a continuidade e reconhecimento da importância desta cultura no processo de construção da sociedade brasileira.

CULTURAS POPULARES: Classificada também como cultura tradicional. Definida por um conjunto rico e heterogêneo de expressões simbólicas, econômicas e políticas, dotadas de referências importantes para a construção de identidades locais, regionais ou nacionais por indivíduos, grupos e comunidades, contribuindo para sua continuidade e para a manutenção dinâmica das diferentes identidades culturais brasileiras;

DANÇA: Atividades de formação ou difusão das expressões corporais por meio de oficinas, cursos, workshops, palestras, reuniões, apresentações, intervenções, ensaios abertos de artistas, grupos ou coletivos, que visem garantir o mais amplo acesso da população em geral ao produto cultural gerado.

DESIGN: Design de serviços que são geradores de negócios criativos, difusão, idealização, criação, desenvolvimento, configuração, concepção e elaboração de objetos, imagens, projetos, montagens, etc que incentivem a criatividade e o desenvolvimento sustentável; o design está diretamente relacionado à arte, estética e a produção cultural de uma determinada época, influenciando e sendo influenciado por variados segmentos artístico-culturais de um ou mais grupos;

ECONOMIA CRIATIVA: Contempla as 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 valor simbólico, elemento central da formação do preço, e que resulta em produção de riqueza cultural e econômica.

EMPREENHIMENTO: Atividade produtiva realizada por pessoa jurídica.

EMPREENHEDORES CRIATIVOS: Artistas, produtores culturais, gestores culturais, profissionais autônomos, empregados de empresas privadas e colaboradores de entidades sociais, membros de entidades de classe, distribuidores de produtos e prestadores de serviços dos diversos setores que constituem a economia criativa ou pretendam atuar nos setores criativos.

EMPREENHIMENTOS CRIATIVOS: As atividades produtivas de base cultural com fins econômicos (comerciais e solidários) inseridas nos seguintes setores: Artesanato, Arquitetura, Arte Digital, Artes Visuais, Audiovisual, Culturas Afro-brasileiras, Culturas Indígenas; Culturas Populares; Circo; Dança, Design, Moda, Música, Museus, Livro, Leitura e Literatura, Patrimônio Imaterial e Material.

EMPRESA DE PEQUENO PORTE: Pessoa jurídica que tenha auferido, no ano-calendário anterior, receita bruta superior a R\$ 360.000,00 (trezentos e sessenta mil reais) e igual ou inferior a R\$ 3.600.000,00 (três milhões e seiscentos reais);

FORMAÇÃO PARA COMPETÊNCIAS CRIATIVAS: Constituição de conhecimentos e habilidades que vai além da construção e difusão de conteúdos de natureza técnica. Envolve um olhar múltiplo e transdisciplinar que integra criatividade e técnica, atitudes e posturas empreendedoras e habilidades de comunicação, compreensão de dinâmicas socioculturais e de mercado, análise política e capacidade de articulação.

GAMES: Jogos digitais, jogos de tabuleiros ou aplicativos afetados por lógicas sociais, políticas, econômicas, estáticas e tecnológicas, que focam nas forças do sistema de regras e discussões da importância da narrativa. Os games traduzem cultura, costumes e objetivos de um povo, e podem ser utilizados de forma estratégica nas políticas de educação e comunicação para as novas gerações.

GASTRONOMIA: Atividade especializada de caráter técnico, criativo e artístico, que abrange a culinária brasileira e todos os aspectos do processo de alimentação e, em geral, em todos os aspectos culturais associados a este processo. A arte de expressar uma ou mais culturas através de uma refeição, seus ingredientes, estética visual, formas de comer, suas histórias e tradições equacionam dados sociais, estéticos, geográficos, culturais, econômicos, tecnológicos, que atendam às necessidades de um ou mais grupos;

INOVAÇÃO: A introdução de novidades ou aperfeiçoamento no ambiente produtivo ou social que resulte novos processos, modelos, bens ou serviços. A inovação exige conhecimento, a identificação e o reconhecimento de oportunidades, a escolha pelas melhores opções, a capacidade de empreender e assumir riscos, olhar crítico, um pensamento estratégico que permitam a solução de problemas ou demanda

MICRO EMPREENDEDOR INDIVIDUAL (MEI): Pessoa jurídica que trabalha por conta própria e que se registra individualmente pequeno empresário e fatura no ano-calendário anterior até R\$ 36.000,00 (trinta e seis mil reais) por ano, não tem participação em outra empresa como sócio ou titular e pode ter um empregado contratado que receba o salário mínimo ou o piso da categoria.

MICROEMPRESA: Pessoa jurídica que tenha auferido, no ano-calendário anterior, receita bruta igual ou inferior a R\$ 360.000,00 (trezentos e sessenta mil reais);

MODA: Abrange as atividades ligadas ao vestuário e suas co-relações que expressam uma linguagem histórico sócio-cultural ligada a memória e comportamento de grupos culturais; a moda está diretamente relacionada à arte, estética e a produção cultural de uma determinada época, influenciando e sendo influenciada por variados segmentos artístico-culturais de um ou mais grupos;

MUSEUS: Instituição que oferece a difusão e proteção de acervos museológicos, como: produção e execução de exposição temporária; produção e execução de exposição de longa duração; itinerância de exposição; catálogo de exposição ou do acervo de museu; produção e confecção de material educativo; ação educativa.

MÚSICA: Projeto ou empreendimentos de formação ou difusão da música por meio de oficinas, cursos, workshops, palestras, reuniões, apresentações, intervenções, ensaios abertos de artistas, grupos ou coletivos, que visem garantir o mais amplo acesso da população em geral ao produto cultural gerado.

PATRIMÔNIO IMATERIAL: Incentivo à preservação, pesquisa e fruição do conhecimento, das crenças, saberes, formas de expressão, celebrações, festas, lendas e costumes brasileiros, visando propagá-los e preservá-los.

PATRIMÔNIO MATERIAL: Estímulo a preservação, pesquisa, educação e fruição de bens imóveis como os núcleos urbanos, sítios arqueológicos e paisagísticos e bens individuais; móveis como coleções arqueológicas, acervos museológicos, documentais, bibliográficos, arquivísticos, videográficos, fotográficos e cinematográficos.

PRÁTICA COLABORATIVA: Cooperação entre agentes públicos e/ou privados em torno de objetivos e/ou objetos comuns, que estabelecem dinâmicas que supõem o trabalho participativo e colaborativo, caracterizando-se como formas de organização para as relações produtivas e sociais. Para fins desse Regulamento considera-se as práticas colaborativas os agentes de cadeias produtivas, sejam eles fornecedores, distribuidores ou consumidores, que trabalham, colaboram ou promovem os projetos, produtos ou serviços dos setores criativos, otimizando a utilização dos insumos, recursos e processos para a redução dos riscos e desperdícios dos elos da cadeia colaborativa.

PROJETO: Atividade produtiva realizada por pessoa física.

PUBLICAÇÕES E MÍDIAS IMPRESSAS: É uma modalidade das artes visuais, um objeto artístico único ou um múltiplo; é a criação, pesquisa e redação de textos literários, documentos, notícias, livros, revistas, etc, que visem garantir o mais amplo acesso da população em geral ao produto cultural gerado.

PUBLICAÇÕES E MÍDIAS DIGITAIS: Refere-se à soma das tecnologias e metodologias voltadas à comunicação que diferem dos tradicionais como televisão, rádio, imprensa, etc;

SETORES CRIATIVOS: Todos aqueles cujas atividades produtivas têm como processo principal um ato criativo gerador de valor simbólico, elemento central na formação de preço, e que resulta em produção de riqueza cultural e econômica.

TEATRO: Projeto ou empreendimentos de formação ou difusão das artes cênicas por meio de oficinas, cursos, workshops, palestras, reuniões, apresentações, intervenções, ensaios abertos de artistas, grupos ou coletivos, que visem garantir o mais amplo acesso da população em geral ao produto cultural gerado.

TECNOLOGIA SOCIAL: Aplicação de método, processo ou técnica desenvolvida no meio comunitário ou acadêmico, criada para solucionar algum tipo de problema ou demanda social, por meio de saberes populares e/ou conhecimentos científicos, podendo ser replicada para a melhoria da qualidade de vida de outros contextos sociais.