

ANEXO I – CATEGORIAS

1. RECURSOS DO EDITAL

O PRESENTE EDITAL POSSUI VALOR TOTAL DE R\$ 13.262.500,00 (SETE MILHÕES, CINQUENTA E DOIS MIL E QUINHENTOS REAIS), DISTRIBUÍDOS DA SEGUINTE FORMA:

CATEGORIAS	PROPOSTAS	VLR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
1. COLETIVOS E CULTURAS URBANAS	52	R\$ 30.000,00	R\$ 1.560.000,00
2. MODA (PROJETOS DE PROFISSIONAIS DA MODA)	13	R\$ 20.000,00	R\$ 260.000,00
3. MODA (NOVOS CRIADORES E ESTUDANTES DA MODA)	13	R\$ 12.500,00	R\$ 162.500,00
4. TEATRO (MONTAGEM DE ESPETÁCULOS DE TEATRO)	26	R\$ 70.000,00	R\$ 1.820.000,00
5. TEATRO (NOVOS TEXTOS DRAMATÚRGICOS)	13	R\$ 10.000,00	R\$ 130.000,00
6. AUDIOVISUAL Propostas de Cidadania Audiovisual para coletivo e de periferia	39	R\$ 60.000,00	R\$ 2.340.000,00
7. CULTURA ALIMENTAR E GASTRONOMIA	26	R\$ 30.000,00	R\$ 780.000,00
8. INVENTÁRIOS DE GRUPOS E CULTURAS POPULARES	104	R\$ 40.000,00	R\$ 4.160.000,00
9. MODA (CONSERVAÇÃO E PRESERVAÇÃO DE ACERVOS)	17	R\$ 40.000,00	R\$ 680.000,00
10. MODA (INVENTÁRIO DOS OFÍCIOS TRADICIONAIS E EXPRESSÕES)	18	R\$ 40.000,00	R\$ 720.000,00
11. JOGOS ELETRÔNICOS (DESENVOLVIMENTO DE JOGOS AMBIENTADOS EM MINAS GERAIS)	26	R\$ 25.000,00	R\$ 650.000,00

2. DESCRIÇÃO DAS CATEGORIAS

1. COLETIVOS E CULTURAS URBANAS:

A CATEGORIA DE COLETIVOS E CULTURAS URBANAS VISA APOIAR INICIATIVAS CULTURAIS DE GRUPOS E COLETIVOS URBANOS, QUE REALIZAM ATIVIDADES ARTÍSTICO-CULTURAIS NOS MUNICÍPIOS DE MINAS GERAIS.

REQUISITOS PRINCIPAIS:

1. **PÚBLICO-ALVO:** COLETIVOS CULTURAIS, GRUPOS E INICIATIVAS QUE ATUAM COM CULTURAS URBANAS, INCLUINDO MÚSICA, DANÇA, GRAFFITI, ARTE DE RUA, ARTE CIRCENSE, TEATRAL E OUTRAS FORMAS DE EXPRESSÃO CULTURAL CONTEMPORÂNEA EM AMBIENTES URBANOS.
2. **OBJETIVO:** INCENTIVAR E APOIAR PROJETOS QUE VALORIZEM AS CULTURAS URBANAS, PROMOVEDO SUA VISIBILIDADE E FORTALECIMENTO POR MEIO DE ATIVIDADES CULTURAIS, EVENTOS, OFICINAS, APRESENTAÇÕES ARTÍSTICAS, WORKSHOPS, ENCONTROS, PALESTRAS, AÇÕES COMUNITÁRIAS E DEMAIS ATIVIDADES EQUIVALENTES.

2. MODA - CATEGORIA 1

ESTA CATEGORIA 1 CONTEMPLA PROJETOS DE PROFISSIONAIS DA MODA E VISA APOIAR PROJETOS DE CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DA ECONOMIA CRIATIVA DA CULTURA RELACIONADA AO SETOR DA MODA, PROMOVEDO INOVAÇÃO, DESENVOLVIMENTO E SUSTENTABILIDADE NO SETOR.

REQUISITOS PRINCIPAIS:

1. **PÚBLICO-ALVO:** ESTILISTAS, DESIGNERS DE MODA E OUTROS PROFISSIONAIS DO SETOR, QUE APRESENTEM PROJETOS INOVADORES OU DE IMPACTO NO MERCADO DE MODA.
2. **OBJETIVO:** APOIAR O DESENVOLVIMENTO DE COLEÇÕES, PESQUISAS E PROJETOS QUE TRAGAM INOVAÇÃO, SUSTENTABILIDADE OU QUE VALORIZEM A CULTURA LOCAL. AÇÕES QUE POTENCIALIZAM A IDENTIDADE NA MODA MINEIRA, INCLUINDO PRODUÇÃO, PROCESSOS CRIATIVOS, PESQUISA E DIVULGAÇÃO.

3. MODA - CATEGORIA 2

ESTA CATEGORIA 2 É DIRECIONADA PARA NOVOS CRIADORES E ESTUDANTES DA MODA, VISA APOIAR NOVOS TALENTOS E ESTUDANTES QUE DESEJAM DESENVOLVER SUAS HABILIDADES E PROJETOS NO CAMPO DA MODA.

REQUISITOS PRINCIPAIS:

1. **PÚBLICO-ALVO:** ESTUDANTES DE MODA, ESTILISTAS, DESIGNERS E NOVOS CRIADORES (PROFISSIONAIS EM INÍCIO DE CARREIRA) QUE DESEJAM DESENVOLVER COLEÇÕES OU PROJETOS INOVADORES.
2. **OBJETIVO:** INCENTIVAR E APOIAR A CRIAÇÃO DE COLEÇÕES OU PROJETOS DE MODA, PROMOVEDO A APRENDIZAGEM, INOVAÇÃO E O DESENVOLVIMENTO DE TALENTOS EMERGENTES, INCLUINDO MENTORIAS, MATERIAIS E VISIBILIDADE NO MERCADO. CURSOS, OFICINAS, WORKSHOP, EVENTOS, PALESTRAS ENTRE OUTRAS ATIVIDADES CONTEMPLADAS NESTA CATEGORIA.

4. TEATRO - CATEGORIA 1

ESTA CATEGORIA 1 DE TEATRO CONTEMPLA A MONTAGEM DE ESPETÁCULOS DE TEATRO E VISA APOIAR A CRIAÇÃO E A MONTAGEM DE ESPETÁCULOS TEATRAIS, INCENTIVANDO A PRODUÇÃO ARTÍSTICA-CULTURAL E O DESENVOLVIMENTO DE LINGUAGENS DRAMATÚRGICAS.

REQUISITOS PRINCIPAIS:

1. **PÚBLICO-ALVO:** COMPANHIAS DE TEATRO, GRUPOS, ARTISTAS E PROFISSIONAIS QUE DESEJAM CRIAR E MONTAR ESPETÁCULOS TEATRAIS.
2. **OBJETIVO:** APOIAR A PRODUÇÃO DE ESPETÁCULOS TEATRAIS, COM ÊNFASE NA INOVAÇÃO, QUALIDADE ARTÍSTICA E RELEVÂNCIA CULTURAL, ENSAIOS E APRESENTAÇÃO DOS ESPETÁCULOS DAS DIFERENTES CENAS E MUNICÍPIOS MINEIROS.

5. TEATRO - CATEGORIA 2

ESTA CATEGORIA 2 DE TEATRO CONTEMPLA OS NOVOS TEXTOS DRAMATÚRGICOS E VISA APOIAR A CRIAÇÃO E O DESENVOLVIMENTO DE TEXTOS TEATRAIS INÉDITOS, ESTIMULANDO A PRODUÇÃO DE NOVOS AUTORES DA CENA DRAMATÚRGICA DE MINAS GERAIS.

REQUISITOS PRINCIPAIS:

1. **PÚBLICO-ALVO:** DRAMATURGOS, ESCRITORES, PESQUISADORES E ARTISTAS INTERESSADOS EM CRIAR E DESENVOLVER NOVOS TEXTOS PARA O TEATRO.
2. **OBJETIVO:** APOIAR A ESCRITA, PESQUISA E DESENVOLVIMENTO DE TEXTOS DRAMÁTICOS INÉDITOS QUE TRAGAM INOVAÇÃO E RELEVÂNCIA CULTURAL PARA O CENÁRIO TEATRAL MINEIRO.

6. AUDIOVISUAL (Propostas de Cidadania Audiovisual para coletivo e de periferia)

ESTA CATEGORIA DO AUDIOVISUAL VISA APOIAR A CRIAÇÃO, DESENVOLVIMENTO E PRODUÇÃO DE PROJETOS AUDIOVISUAIS, INCLUINDO FILMES, DOCUMENTÁRIOS, VÍDEOS MUSICAIS E OUTROS FORMATOS, FEITOS POR COLETIVOS E DE PERIFERIA.

REQUISITOS PRINCIPAIS:

1. **PÚBLICO-ALVO:** PRODUTORES, CINEASTAS, ROTEIRISTAS, DIRETORES E EQUIPES DE PROJETOS AUDIOVISUAIS (de periferia).
2. **OBJETIVO:** APOIAR A PRODUÇÃO E O DESENVOLVIMENTO DE CONTEÚDOS AUDIOVISUAIS COM FOCO NA INOVAÇÃO, QUALIDADE E RELEVÂNCIA CULTURAL E DISTRIBUIÇÃO, EXIBIÇÃO DE PROJETOS AUDIOVISUAIS.

7. CULTURA ALIMENTAR E GASTRONOMIA

ESTA CATEGORIA CONTEMPLA CULTURA ALIMENTAR E GASTRONOMIA, PARA APOIAR PROJETOS DE PROMOÇÃO, VALORIZAÇÃO E RECONHECIMENTO DA EXPRESSÃO CULTURAL DA GASTRONOMIA E CULTURA ALIMENTAR DE MINAS GERAIS.

REQUISITOS PRINCIPAIS:

1. **PÚBLICO-ALVO:** CHEFES DE COZINHA, ESTUDANTES, COZINHEIRAS(OS), PROFISSIONAIS DO SETOR CULINÁRIO, ORGANIZAÇÕES CULTURAIS, COLETIVOS E PROJETOS VOLTADOS PARA A PROMOÇÃO DA GASTRONOMIA E CULTURA ALIMENTAR.
2. **OBJETIVO:** APOIAR INICIATIVAS QUE PROMOVAM A CULTURA ALIMENTAR, A GASTRONOMIA LOCAL, SUSTENTÁVEL, CONTEMPORÂNEA E TRADICIONAL. E, AINDA, SUA RELAÇÃO COM A IDENTIDADE CULTURAL E O PATRIMÔNIO IMATERIAL DA CULTURA MINEIRA. DESENVOLVIMENTO DE EVENTOS, WORKSHOPS, CURSOS, OFICINAS, PESQUISAS E ATIVIDADES RELACIONADAS À GASTRONOMIA MINEIRA.

8. INVENTÁRIOS DE GRUPOS DE CULTURAS POPULARES

ESTA CATEGORIA CONTEMPLA PROPOSTAS DE CULTURAS POPULARES TRADICIONAIS, URBANAS, PATRIMÔNIO, AFROBRASILEIRAS, INDÍGENAS, MANIFESTAÇÕES CORPORAIS E EXPRESSÕES DA MANIFESTAÇÃO DA CULTURA POPULAR MINEIRA. VISA APOIAR PROJETOS DE MAPEAMENTO, INVENTÁRIO, VALORIZAÇÃO E PRESERVAÇÃO DAS REFERIDAS CULTURAS POPULARES AQUI LISTADAS, COM SEUS OFÍCIOS E DIVERSAS ATIVIDADES DE PRESERVAÇÃO DA MEMÓRIA E DO PATRIMÔNIO CULTURAL MATERIAL E IMATERIAL DE MINAS GERAIS.

REQUISITOS PRINCIPAIS:

3. **PÚBLICO-ALVO:** POVOS ORIGINÁRIOS, AFROBRASILEIROS, ARTISTAS POPULARES, PESQUISADORES, HISTORIADORES, FOLCLORISTAS, GRUPOS, COLETIVOS E ASSOCIAÇÕES DEDICADAS À CULTURA POPULAR EM MINAS GERAIS.
4. **OBJETIVO:** APOIAR O DESENVOLVIMENTO DE INVENTÁRIOS, PESQUISAS, ESTUDOS E PROJETOS RELACIONADOS ÀS EXPRESSÕES DA CULTURA POPULAR MINEIRAS. AÇÕES QUE POTENCIALIZAM AS ATIVIDADES DE GRUPOS DE CULTURAS POPULARES, SUAS ATIVIDADES, DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS QUE GEREM OBRAS NAS MAIS DIVERSAS EXPRESSÕES ARTÍSTICAS (LIVROS, FILMES, EVENTOS, CURSOS, OFICINAS, ESTUDOS, ENTRE OUTRAS) SEMPRE FOCADOS NO INVENTÁRIO DE GRUPOS DE CULTURA POPULAR.

9. MODA - CATEGORIA 3

ESTA CATEGORIA 2 É DIRECIONADA PARA AÇÕES DE CONSERVAÇÃO E PRESERVAÇÃO DE ACERVOS DE MODA E VISA APOIAR ESPAÇOS CULTURAIS, COLETIVOS, GRUPOS, ESTILISTAS, DESIGNERS, ARTISTAS CULTURAIS E AFINS, QUE MANTÉM ACERVO DE FIGURINOS E COLEÇÕES DE MODAS EM MINAS GERAIS. NOVOS TALENTOS E ESTUDANTES QUE DESEJAM DESENVOLVER SUAS HABILIDADES E PROJETOS NO CAMPO DA MODA.

REQUISITOS PRINCIPAIS:

1. **PÚBLICO-ALVO:** ESTILISTAS, ESPAÇOS CULTURAIS, GRUPOS, COLETIVOS E ARTISTAS DA CULTURA E DA MODA, QUE DESEJAM PRESERVAR, CONSERVAR E DAR VISIBILIDADE A COLEÇÕES E ACERVOS DE MODA PARA O PÚBLICO DAS DIVERSAS REGIÕES DE MG.
2. **OBJETIVO:** INCENTIVAR E APOIAR AÇÕES DE CONSERVAÇÃO E PRESERVAÇÃO DE ACERVOS, VESTIMENTOS, OBJETOS, COLEÇÕES, FIGURINOS RELACIONADOS A MODA E A CULTURA EM MINAS GERAIS.

9. MODA - CATEGORIA 4

ESTA CATEGORIA CONTEMPLA O SETOR CULTURAL DA MODA PARA REALIZAÇÃO DE INVENTÁRIO DOS OFÍCIOS TRADICIONAIS DA MODA EM MINAS GERAIS. VISA O APOIO A PROJETOS DE PESQUISA, VALORIZAÇÃO E PRESERVAÇÃO DAS EXPRESSÕES CULTURAIS DE ARTESÕES, ESTILISTAS, COSTUREIRAS, DESIGNERS, E DEMAIS PROFISSIONAIS E SEUS OFÍCIOS NO SETOR DA MODA MINEIRA.

REQUISITOS PRINCIPAIS:

- PÚBLICO-ALVO:** ESTILISTAS, GRUPOS, COLETIVOS, PROFISSIONAIS E ARTISTAS DA CULTURA E DA MODA, QUE DESEJAM REALIZAR INVENTÁRIO DOS OFÍCIOS TRADICIONAIS DA MODA NAS MAIS DIVERSAS REGIÕES DE MINAS GERAIS.
- OBJETIVO:** INCENTIVAR E APOIAR PROJETOS DE INVENTÁRIO DOS OFÍCIOS TRADICIONAIS DA MODA ABORDANDO OS MAIS DIFERENTES SABERES, TÉCNICAS, TRAJETÓRIAS, DESIGN E A CADEIA PRODUTIVA DA ECONOMIA CRIATIVA DA MODA MINEIRA. GERANDO PUBLICAÇÕES, EVENTOS, EXPOSIÇÕES, ESTUDOS, LIVROS, REGISTROS AUDIOVISUAIS E OBRAS/PRODUTOS CULTURAIS SIMILARES QUE PRESERVEM A MEMÓRIA E REGISTREM A HISTÓRIA DA MODA MINEIRA.

6. JOGOS ELETRÔNICOS

ESTA CATEGORIA CONTEMPLA O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS / GAMES AMBIENTADOS EM MINAS GERAIS. VISA APOIAR A CRIAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS EM SEUS MAIS DIVERSOS FORMATOS E MEIOS DESENVOLVIDOS POR DESIGNERS E ARTISTAS MINEIROS.

REQUISITOS PRINCIPAIS:

- PÚBLICO-ALVO:** DESIGNERS, PRODUTORES, ARTISTAS VISUAIS, PROGRAMADORES, DIRETORES E EQUIPES DE DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS RELACIONADOS A GAMES, DE MINAS GERAIS.
- OBJETIVO:** APOIAR A PRODUÇÃO E O DESENVOLVIMENTO DE CONTEÚDO AUDIOVISUAL E DE ENTRETENIMENTO : GAMES PODENDO SER NAS ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO, PRODUÇÃO, PÓS-PRODUÇÃO DE NOVAS OBRAS, ALÉM DA DIVULGAÇÃO E CIRCULAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS AMBIENTADOS EM MINAS GERAIS PARTICIPANDO DE FEIRAS , MOSTRAS E EVENTOS DO SETOR.

3. DISTRIBUIÇÃO DE VAGAS E VALORES

1) COLETIVOS E CULTURAS URBANAS

QTD DE VAGAS AMPLA CONCORRÊNCIA	COTAS PARA PESSOAS NEGRAS	COTAS PARA PESSOAS ÍNDIGENAS	COTAS PARA PCD	QUANTIDADE TOTAL DE VAGAS	VALOR MÁXIMO POR PROJETO	VALOR TOTAL DA CATEGORIA
31	13	5	3	52	R\$ 30.000,00	R\$ 1.650.000,00

2) MODA (PROJETOS DE PROFISSIONAIS DA MODA)

QTD DE VAGAS AMPLA CONCORRÊNCIA	COTAS PARA PESSOAS NEGRAS	COTAS PARA PESSOAS ÍNDIGENAS	COTAS PARA PCD	QUANTIDADE TOTAL DE VAGAS	VALOR MÁXIMO POR PROJETO	VALOR TOTAL DA CATEGORIA
8	3	1	1	13	R\$ 20.000,00	R\$ 260.000,00

3) MODA (NOVOS CRIADORES E ESTUDANTES DE MODA)

QTD DE VAGAS AMPLA CONCORRÊNCIA	COTAS PARA PESSOAS NEGRAS	COTAS PARA PESSOAS ÍNDIGENAS	COTAS PARA PCD	QUANTIDADE TOTAL DE VAGAS	VALOR MÁXIMO POR PROJETO	VALOR TOTAL DA CATEGORIA
8	3	1	1	13	R\$ 20.000,00	R\$ 260.000,00

4) TEATRO (MONTAGEM DE ESPETÁCULOS TEATRAIS)

QTD DE VAGAS AMPLA CONCORRÊNCIA	COTAS PARA PESSOAS NEGRAS	COTAS PARA PESSOAS ÍNDIGENAS	COTAS PARA PCD	QUANTIDADE TOTAL DE VAGAS	VALOR MÁXIMO POR PROJETO	VALOR TOTAL DA CATEGORIA
8	3	1	1	13	R\$ 10.000,00	R\$ 130.000,00

5) TEATRO (NOVAS DRAMATURGIAS)

QTD DE VAGAS AMPLA CONCORRÊNCIA	COTAS PARA PESSOAS NEGRAS	COTAS PARA PESSOAS ÍNDIGENAS	COTAS PARA PCD	QUANTIDADE TOTAL DE VAGAS	VALOR MÁXIMO POR PROJETO	VALOR TOTAL DA CATEGORIA
8	3	1	1	13	R\$ 10.000,00	R\$ 130.000,00

6) AUDIOVISUAL

QTD DE VAGAS AMPLA CONCORRÊNCIA	COTAS PARA PESSOAS NEGRAS	COTAS PARA PESSOAS ÍNDIGENAS	COTAS PARA PCD	QUANTIDADE TOTAL DE VAGAS	VALOR MÁXIMO POR PROJETO	VALOR TOTAL DA CATEGORIA
23	10	4	2	39	R\$ 60.000,00	R\$ 2.340.000,00

7) CULTURA ALIMENTAR E GASTRONOMIA

QTD DE VAGAS AMPLA CONCORRÊNCIA	COTAS PARA PESSOAS NEGRAS	COTAS PARA PESSOAS ÍNDIGENAS	COTAS PARA PCD	QUANTIDADE TOTAL DE VAGAS	VALOR MÁXIMO POR PROJETO	VALOR TOTAL DA CATEGORIA
15	7	3	1	26	R\$ 30.000,00	R\$ 780.000,00

8) INVENTÁRIOS DE GRUPOS E CULTURA POPULAR

QTD DE VAGAS AMPLA CONCORRÊNCIA	COTAS PARA PESSOAS NEGRAS	COTAS PARA PESSOAS ÍNDIGENAS	COTAS PARA PCD	QUANTIDADE TOTAL DE VAGAS	VALOR MÁXIMO POR PROJETO	VALOR TOTAL DA CATEGORIA
63	26	10	5	104	R\$ 40.000,00	R\$ 4.160.000,00

9) MODA (CONSERVAÇÃO E PRESERVAÇÃO DE ACERVOS)

QTD DE VAGAS AMPLA CONCORRÊNCIA	COTAS PARA PESSOAS NEGRAS	COTAS PARA PESSOAS ÍNDIGENAS	COTAS PARA PCD	QUANTIDADE TOTAL DE VAGAS	VALOR MÁXIMO POR PROJETO	VALOR TOTAL DA CATEGORIA
10	4	2	1	17	R\$ 40.000,00	R\$ 620.000,00

10) MODA (INVENTÁRIO DOS OFÍCIOS TRADICIONAIS E EXPRESSÕES DA MODA)

QTD DE VAGAS AMPLA CONCORRÊNCIA	COTAS PARA PESSOAS NEGRAS	COTAS PARA PESSOAS ÍNDIGENAS	COTAS PARA PCD	QUANTIDADE TOTAL DE VAGAS	VALOR MÁXIMO POR PROJETO	VALOR TOTAL DA CATEGORIA
10	5	2	1	18	R\$ 40.000,00	R\$ 720.000,00

11) JOGOS ELETRÔNICOS (DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS AMBIENTADOS EM MG)

QTD DE VAGAS AMPLA CONCORRÊNCIA	COTAS PARA PESSOAS NEGRAS	COTAS PARA PESSOAS ÍNDIGENAS	COTAS PARA PCD	QUANTIDADE TOTAL DE VAGAS	VALOR MÁXIMO POR PROJETO	VALOR TOTAL DA CATEGORIA
15	7	3	1	26	R\$ 25.000,00	R\$ 650.000,00