



**Requerente:**

- ADPP Guiné-Bissau

**Co-requerentes:**

- Grupo Cultural Netos de Bandim
- Associação Cultural Ussoforal

**Outras entidades colaboradoras:**

- Ministério da Cultura
- Câmara Municipal de Bissau
- Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas
- Universidade Amílcar Cabral
- Comissão Nacional da UNESCO Guiné-Bissau
- Universidad de Girona – Cátedra da UNESCO de Políticas Culturais e Cooperação

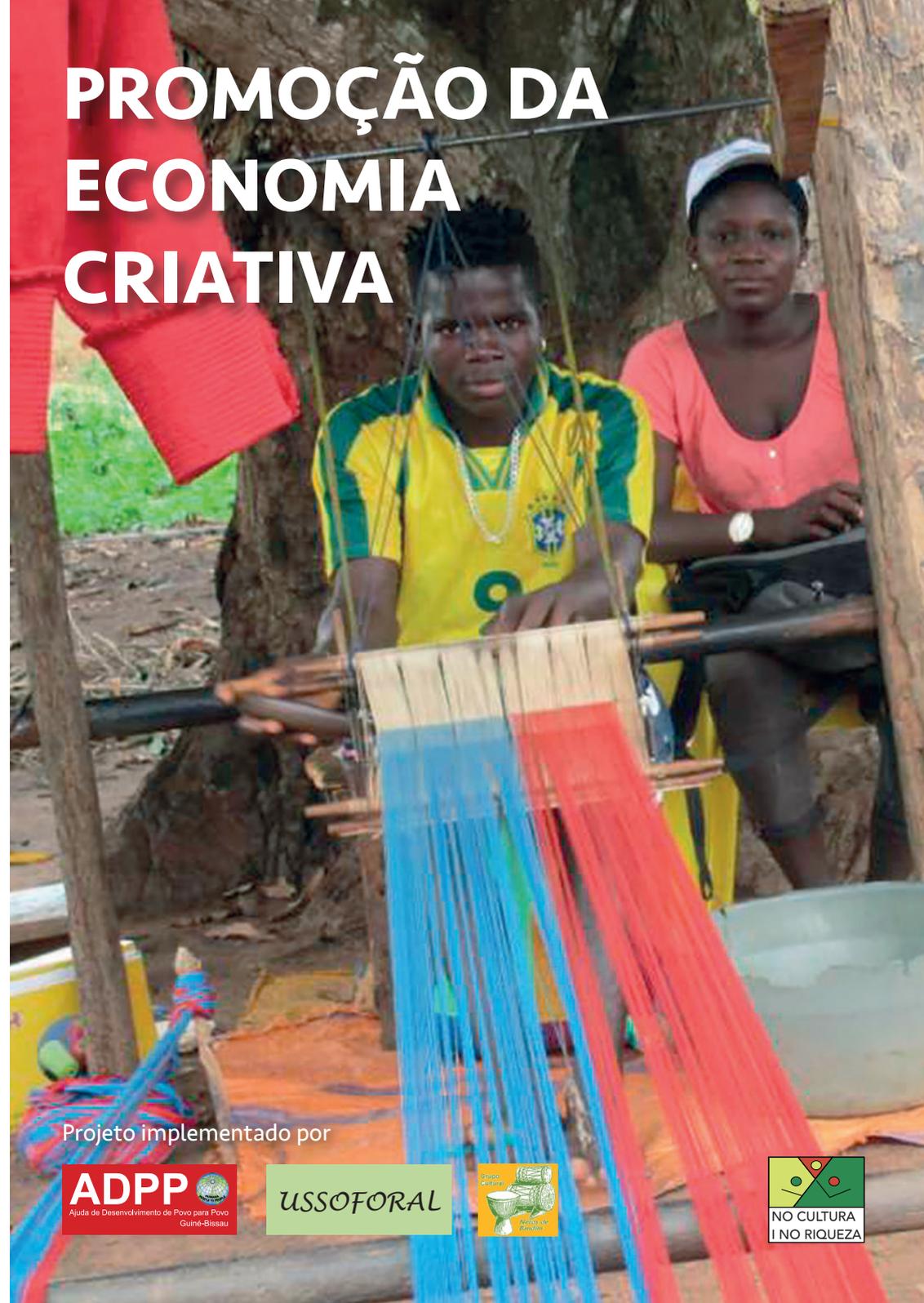
Projeto financiado por



No Cultura i No Riqueza | [www.gnoculturainoriqueza.com](http://www.gnoculturainoriqueza.com)  
(brevemente disponível)

ADPP Guiné-Bissau | [www.adpp-gb.org](http://www.adpp-gb.org)

# PROMOÇÃO DA ECONOMIA CRIATIVA



Projeto implementado por



## A cultura como vetor de crescimento

O projeto Promoção da Economia Criativa, que iniciou em Abril de 2016 e tem 48 meses de duração, visa contribuir para o desenvolvimento da governação e das políticas do setor cultural guineense, promovendo a cultura como vetor de crescimento económico.

O projeto, financiado pela União Europeia, está assim vinculado aos planos de Desenvolvimento Humano do país como o Terra Ranka (2015), onde é reconhecido que a Cultura como “Alavanca-Chave de reconstrução e transformação da Guiné, será destacada e promovida” e com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável e a contribuição da Cultura como estratégias para o desenvolvimento sustentável.

### O projeto pretende:

- Analisar o **estado atual do património cultural** e o potencial da Economia Criativa local para o reforço do quadro regulamentar do país.
- Estabelecer uma **Estrutura Inclusiva de Cultura de Base** em 22 Bairros de Bissau.
- Consolidar as capacidades empreendedoras produtivas e geradoras de emprego dos Grupos Culturais de Bairro nos circuitos de difusão.



## Atividades

### Mapeamento e Cartografia Cultural

- Recolha e análise de dados.
- Criação de um grupo de referência para análise dos dados recolhidos e debates em grupo mais alargado.

### Gestão e políticas culturais

- Desenho e implementação de programa de formação em Gestão de Políticas Culturais para o Desenvolvimento.
- Criatividade e Inovação Social para quadros técnicos e políticos.

### Centros Culturais de Bairro

- Criação, equipamento e funcionamento de 5 Centros Culturais de Bairro para a formação de jovens em artes e promoção de eventos culturais.
- Identificação e mobilização de formadores capacitados (artistas) em: artesanato, música, dança, teatro, literatura oral, pintura, escultura, culinária e outros.
- Formação dos formadores e equipe implementadora em técnicas de organização, mobilização e gestão de atividades artísticas.

- Mobilização de jovens com ideias, motivação e/ou experiência na área cultural (50% mulheres) para integrarem a ação.
- Administração de cursos nos Centros Culturais de Bairro de artesanato, teatro, dança, pintura, história oral, culinária tradicional, canto e outros.
- Espetáculos e exposições dos alunos no âmbito dos respectivos cursos.
- Criação de novos Grupos Culturais de Bairro.
- Desenho de proposta formativa “Empreender no Setor Cultural Criativo” e formação dos jovens em empreendedorismo.
- Campanhas para reintegração de alunos desistentes no sistema de educação.

### Promoção da Economia Criativa

- Criação de redes profissionais para apoio, enquadramento de iniciativas e formalização de contratos de parceria com entidades públicas e privadas a nível nacional e no estrangeiro.
- Apoio à formalização das atividades dos Grupos Culturais criados bem como à gestão e promoção dos seus projetos de empreendedorismo.
- Impulso e projecção das iniciativas criativas dos Grupos Culturais participantes no projeto.
- Criação de um Espaço Virtual de divulgação e venda comum aos 5 Centros e aos Grupos Culturais formados no âmbito do projeto ([www.gbnoculturainorriqueza.com](http://www.gbnoculturainorriqueza.com)), para projecção a nível nacional e internacional sob a marca comum *No Cultura i No Riqueza*.