



IV Conferência Estadual de Cultura da Bahia

Planejar é Preciso - Consolidação dos Planos de Cultura

ETAPA SETORIAL

Música / Teatro / Dança /
Circo / Audiovisual / Artes
Visuais / Literatura / Livro /
Leitura / Bibliotecas / Arquivos
/ Patrimônio Cultural /
Arquitetura e Urbanismo /
Estudiosos e Pesquisadores da
Cultura / Serviços Criativos /
Cultura Digital
05 de novembro
Escola de Arquitetura da UFBA
Salvador

Culturas Populares
08 e 09 de novembro
Casa do Samba - Santo Amaro

Cultura Cigana
10 de novembro
Cidade do Saber - Camaçari

Culturas Afrobrasileiras
16 de novembro
Biblioteca Central - Salvador

Acompanhe através do site
www.cultura.ba.gov.br. Participe!



Setorial de Cultura Digital

05/11/11



PROPOSTAS Gerais

- **Núcleos de Software Livre E METARECICLAGEM**
- **No Trilha das Artes**
- **Portal da Cultura**
- **Corredores Digitais**
- **Implantação dos Centros Digitais de Cidadania nos Centros de Cultura Popular**
- **Editais Para Novos Formatos**
- **Concurso Nacional de Vídeos Interativos**
- **APL de Cultura Digital**
- **FestivalS Bahia Remix**

PRIORIDADES

1) GARANTIR ACESSO A CULTURA DIGITAL:

1.1 - INFRAESTRUTURA DE BANDA LARGA NOS TERRITÓRIOS BAIANOS;

1.2 - ADOÇÃO - POR PARTE DA SECULT - E ESTÍMULO A OUTROS ORGÃOS GOVERNAMENTAIS E À SOCIEDADE CIVIL DE LICENCIAMENTO LIVRE E PADRÕES ABERTOS;

1.3 - DESENVOLVIMENTO E APERFEIÇOAMENTO DA ESTRUTURA FÍSICA (INCLUINDO OS CDCS) E DOS AMBIENTES VIRTUAIS DISTINTOS EM PLATAFORMAS LIVRES;

PARCERIAS: SECTI, SERPRO , PRODEB, MINISTÉRIO DAS COMUNICAÇÕES, SEMA, SEINFRA, MINC.

2) DESENVOLVIMENTO, SUPORTE E FORMAÇÃO CONTINUADA EM CULTURA DIGITAL LIVRE

2.1 - NÚCLEOS DE CULTURA DIGITAL LIVRE E METARECICLAGEM

2.2 - FOMENTO AO DESENVOLVIMENTO E FORMAÇÃO EM JOGOS UTILIZANDO PLATAFORMAS LIVRES EM PARCERIA COM INSTITUIÇÕES PÚBLICAS E PRIVADAS DE ENSINO

2.3 - INCENTIVO A CRIAÇÃO E USO DE PLATAFORMAS LIVRES DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

PARCERIAS: UNEB, UFBA, ONDA DIGITAL/UFBA, UFRB, UNICULT (UNIVERSIDADE CULTURA LIVRE), IFBA, MINISTÉRIO DAS COMUNICAÇÕES, PSL-BA, COLIVRE, BAILUX, MINC, CIRCUITO FORA DO EIXO, INSTITUTO INTERCIDADANIA.

3) FOMENTO À PRODUÇÃO E CIRCULAÇÃO DE BENS, PRODUTOS, SERVIÇOS E SABERES DA CULTURA LIVRE EM MEIOS DIGITAIS

3.1 - PARTICIPAÇÃO DA SECULT NA GESTÃO E FINANCIAMENTO DO GAME CLUSTER;

3.2 - CRIAR EVENTOS (FESTIVAIS, FÓRUNS, MOSTRAS, FEIRAS, WORKSHOPS DENTRE OUTROS) DE GRANDE E PEQUENO PORTE VOLTADOS PARA PRODUTOS QUE SEJAM EXCLUSIVAMENTE ORIGINADOS DO REMIX DE PRODUTOS CULTURAIS, COLOCANDO A BAHIA NO CIRCUITO DE GRANDES EVENTOS NACIONAIS E INTERNACIONAIS VOLTADOS PARA CULTURA DIGITAL COM AÇÕES DESCENTRALIZADAS NOS TERRITÓRIOS DE IDENTIDADE;

3.3 - DESENVOLVER PLATAFORMA DIGITAL AGREGADORA, DENTRO DOS PADRÕES DAS REDES SOCIAIS FEDERADAS QUE POSSIBILITE A CIRCULAÇÃO, FORMAÇÃO DE TEIAS PRODUTIVAS, DE BENS CULTURAIS DESENVOLVIDOS NA BAHIA. EXEMPLO: ITEIA, CIRANDAS, CIRCUITO FORA DO EIXO, SOFTWARELIVRE.ORG