

SETORIAL	OBJ	AÇÃO		AÇÕES	META
Geek	1	A	Manutenção, ampliação dos equipamentos de cultura (CAV e Vera Cruz) do município, estrutura, acervo, recursos humanos formação. Uso de recursos humanos do município formação específica	Criar uma comissão interna de caráter consultivo e propositivo, composta por servidores de carreira da Secretaria de Cultura e Juventude para assessoria da elaboração e execução de políticas públicas.	até 6 meses a partir da implantação do Plano
Geek	2	A	Abranger o município em todos seus meios, periférico, urbano, rural, aldeias, assistência social, saúde, educação através da arte e cultura geek e contribuir para a construção de um Estado comprometido com a garantia de direitos e consolidação da cidadania cultural -	Criar projeto de lei que regulamente a realização da SBC.Con, que se realizará anualmente em prol de enriquecer e valorizar a cultura local, criando um circuito cultural pelo município.	Imediato
Geek	2	B	Abranger o município em todos seus meios, periférico, urbano, rural, aldeias, assistência social, saúde, educação através da arte e cultura geek e contribuir para a construção de um Estado comprometido com a garantia de direitos e consolidação da cidadania cultural -	Criar projeto de lei que regulamente a realização do Dia Municipal da Cultura Nerd que se realizará anualmente que incentiva principalmente a leitura e conhecimento dos eventos e atividades culturais locais, motivando a presença desse público nos espaços, além de poder ser inserido nas escolas em parceria com a Secretaria de Educação.	1 ano
Geek	2	C	Abranger o município em todos seus meios, periférico, urbano, rural, aldeias, assistência social, saúde, educação através da arte e cultura geek e contribuir para a construção de um Estado comprometido com a garantia de direitos e consolidação da cidadania cultural -	Criar projeto de lei que regulamente a realização do Zombie Walk SBC que se realizará anualmente, evento esse que pode ser pensado junto com a questão da Memória e Patrimônio, com a Literatura e abrangendo a Economia Criativa e gastronomia fora a cultura nerd em si.	2 ano
Geek	2	D	Abranger o município em todos seus meios, periférico, urbano, rural, aldeias, assistência social, saúde, educação através da arte e cultura geek e contribuir para a construção de um Estado comprometido com a garantia de direitos e consolidação da cidadania cultural -	Integração dos Estúdios Vera Cruz à Secretaria de Cultura	Sem meta
Geek	2	E	Abranger o município em todos seus meios, periférico, urbano, rural, aldeias, assistência social, saúde, educação através da arte e cultura geek e contribuir para a construção de um Estado comprometido com a garantia de direitos e consolidação da cidadania cultural -	Criação de um Salão do humor esse sendo de inteira importância intelectual e de troca entre os artistas. Criando assim uma referência não somente na região do ABCD mais por todo Brasil uma vez que artistas de todos locais interagem com os Salões de Humor.	Segundo ano da implantação
Geek	2	F	Abranger o município em todos seus meios, periférico, urbano, rural, aldeias, assistência social, saúde, educação através da arte e cultura geek e contribuir para a construção de um Estado comprometido com a garantia de direitos e consolidação da cidadania cultural -	Eventos de games e festivais de animação, encontro com dubladores, formações contínuas e oficinas para essa área, também parceria com escolas e faculdades dessa linguagem, dar acesso e democratizar essa cultura.	Primeiro ano da implantação
Geek	3	A	Dar acessibilidade a toda estrutura de equipamentos da cidade	Criação de um núcleo de comunicação na secretaria de cultura, com o intuito de divulgar todas as ações realizadas na cidade para a população, seja em revista impressa, site, redes sociais, através de estratégias profissionais de marketing cultural, aproximando os eventos e espaços culturais da população.	Sem meta
Geek	3	B	Dar acessibilidade a toda estrutura de equipamentos da cidade	Aprimorar o mapeamento cultural da cidade, a partir do Sistema Mapas culturais, plataforma desenvolvida em software livre, com foco na gestão cultural, disponibilizado em site público informações sobre artistas, eventos, editais, projetos e equipamentos do município, outdoor de eventos como SBC Con e Zombie Walk SBC.	Sem meta
Geek	4	A	Preservação do acervo documental e de memória	Fotografar, e produzir registros em vídeo e manter uma cópia junto com documentos e atas relacionados ao histórico dos eventos no Centro de memória da cidade	Sem meta
Geek	5	A	Descentralizar atividades culturais visando o acesso à fruição cultural por parte de diferentes públicos	Criar ações afirmativas que garantam a presença de mulheres, pessoas LGBTQIAP+, pessoas não brancas (pretas, indígenas e amarelas), pessoas com deficiência, juventude, terceira idade e demais grupos dentro os contemplados em editais da secretaria de cultura	Sem meta
Geek	5	B	Descentralizar atividades culturais visando o acesso à fruição cultural por parte de diferentes públicos	Cadastramento e remuneração de artistas especialistas nas suas linguagens artísticas	Sem meta
Geek	5	C	Descentralizar atividades culturais visando o acesso à fruição cultural por parte de diferentes públicos	Manutenção da virada ilustrada	Imediata

Geek	5	D	Descentralizar atividades culturais visando o acesso à fruição cultural por parte de diferentes públicos	Repor urgente os cargos de carreira defasados por meio de concurso público e criar novos cargos de carreira que atendam às demandas específica	Até 2 anos a partir da implantação do Plano
Geek	6	A	Formulação das políticas públicas, formação continuada e concursos realizados.	Realizar formação, capacitação e valorização contínua dos servidores públicos da SC;	6 meses partir da implantação do Plano
Geek	6	B	Formulação das políticas públicas, formação continuada e concursos realizados.	Revisar organograma de modo atender às necessidades dos Departamentos, Divisões e Seções da Secretaria	2 anos a partir da implantação do Plano
Geek	6	C	Formulação das políticas públicas, formação continuada e concursos realizados.	Institucionalizar espaços existentes Gibiteca, (CLM, CAV, Pinacoteca, Centro de Referência de Culturas Populares e tradicionais, Espaço troca Livros	6 meses a partir da implantação do Plano
Geek	6	D	Formulação das políticas públicas, formação continuada e concursos realizados.	Criar e/ou reformular no organograma e vincular cargos existentes;	2 anos a partir da implantação do Plano
Geek	6	E	Formulação das políticas públicas, formação continuada e concursos realizados.	Reformular e definir atribuições dos cargos existentes;	2 anos a partir da implantação do Plano;
Geek	7	A	Secretaria com capacidade administrativa de atender os municípios em seus espaços e em condições de realizar plenamente as propostas do plano a partir de financiamento e estrutura adequada para efetivação das propostas.	Revisar, criar e adequar a infraestrutura de toda a Secretaria de Cultura e Juventude, com a instalação de uma sede própria e única para a SC.	2 anos a partir da implantação do Plano
Geek	7	B	Secretaria com capacidade administrativa de atender os municípios em seus espaços e em condições de realizar plenamente as propostas do plano a partir de financiamento e estrutura adequada para efetivação das propostas.	Revisar, reformar e fazer manutenção constante de estruturas prediais e de equipamentos técnicos e tecnológicos, tanto da sede quanto de todos os espaços culturais ligados à secretaria.	2 anos a partir da implantação do Plano
Geek	7	C	Secretaria com capacidade administrativa de atender os municípios em seus espaços e em condições de realizar plenamente as propostas do plano a partir de financiamento e estrutura adequada para efetivação das propostas.	Garantir recurso para criação, aquisição e manutenção de acervos, reservas técnicas, materiais e equipamentos de infraestrutura;	2 anos a partir da implantação do Plano
Geek	7	D	Secretaria com capacidade administrativa de atender os municípios em seus espaços e em condições de realizar plenamente as propostas do plano a partir de financiamento e estrutura adequada para efetivação das propostas.	Garantir recursos para os projetos e programas desenvolvidos dentro da Secretaria de Cultura ligados a difusão e fomento, formação, memória e patrimônio e biblioteca.	2 anos a partir da implantação do Plano
Geek	8	A	Implantação do Sistema Municipal de Cultura e promoção da participação social efetiva para acompanhamento e avaliação das políticas públicas, por meio de canais de comunicação e instrumentos de transparência.	Acolher os fóruns/coletivos existentes e/ou criados de forma espontânea por espaço cultural, para comunicação, definição e avaliação dos serviços prestados;	6 meses a partir da implantação do Plano e realização continua
Geek	8	B	Implantação do Sistema Municipal de Cultura e promoção da participação social efetiva para acompanhamento e avaliação das políticas públicas, por meio de canais de comunicação e instrumentos de transparência.	Construir os planos setoriais - Plano Municipal do Livro, Leitura e Bibliotecas, Plano de Memória e Patrimônio e Plano de Museus - garantindo os direitos de acesso ao livro, leitura, literatura e bibliotecas; à preservação e memória e às tradições; e políticas das artes em todas as suas linguagens e vertentes;	2 anos a partir da implantação do Plano
Geek	9	A	Implantação do Sistema Municipal de Informações e Indicadores Culturais de forma a disponibilizar dados, informações e indicadores culturais e contribuir para a gestão, monitoramento e avaliação das políticas culturais	Criar, estabelecer e atualizar Sistema de Indicadores Culturais (mapeamento de espaços, eventos, agentes, programação e projetos, etc)	2 anos a partir da implantação do Plano
Geek	9	B	Implantação do Sistema Municipal de Informações e Indicadores Culturais de forma a disponibilizar dados, informações e indicadores culturais e contribuir para a gestão, monitoramento e avaliação das políticas culturais	Estabelecer Sistema de Avaliação e Monitoramento de Políticas Públicas de Cultura para a Cidade em plataforma aberta e disponível para consulta online;	2 anos a partir da implantação do Plano
Geek	10	A	Promoção de atividades formativas artísticas e culturais, aprimorando a gestão técnica e colaborando para a formação de público e produção cultural.	Formar para inclusão digital os municípios e servidores da Secretaria de Cultura e Juventude.	4 anos a partir da implantação do Plano
Geek	10	B	Promoção de atividades formativas artísticas e culturais, aprimorando a gestão técnica e colaborando para a formação de público e produção cultural.	Orientar a formação cultural para a diversidade, a pluralidade de expressões e práticas artísticas, o direito à memória e a identidade.	2 anos a partir da implantação do Plano
Geek	10	C	Promoção de atividades formativas artísticas e culturais, aprimorando a gestão técnica e colaborando para a formação de público e produção cultural.	Garantir um processo contínuo de formação artística e cultural (cursos, oficinas, escolas livres etc.), tanto de iniciação quanto de aprofundamento profissionalizante.	2 anos a partir da implantação do Plano
Geek	10	D	Promoção de atividades formativas artísticas e culturais, aprimorando a gestão técnica e colaborando para a formação de público e produção cultural.	Propor, implantar e regulamentar centros de especialização artística e cultural;	4 anos a partir da implantação do Plano

Geek	10	E	Promoção de atividades formativas artísticas e culturais, aprimorando a gestão técnica e colaborando para a formação de público e produção cultural.	Qualificar a gestão pública, os agentes sociais e gestores culturais de forma continuada.	2 anos a partir da implantação do Plano
Geek	11	A	Descentralização de espaços culturais e promoção de diversas atividades de programação, tendo em vista o acesso à fruição cultural por parte de diferentes públicos.	Transformar os espaços culturais municipais em ambientes de trocas de idéias e convivência cultural.	2 anos a partir da implantação do Plano
Geek	11	B	Descentralização de espaços culturais e promoção de diversas atividades de programação, tendo em vista o acesso à fruição cultural por parte de diferentes públicos.	Garantir autonomia dos técnicos da Secretaria de Cultura e Juventude na proposição e formulação de ações, projetos e programas, reconhecendo neles a capacidade de identificar as dinâmicas culturais locais.	6 meses a partir da implantação do Plano
Geek	11	C	Descentralização de espaços culturais e promoção de diversas atividades de programação, tendo em vista o acesso à fruição cultural por parte de diferentes públicos.	Criar e valorizar espaços, serviços e coletivos localizados nas periferias;	Para valorização em até 6 meses a partir da implantação do Plano, e para criação 4 anos a partir do Plano
Geek	11	D	Descentralização de espaços culturais e promoção de diversas atividades de programação, tendo em vista o acesso à fruição cultural por parte de diferentes públicos.	Reconhecer a diversidade cultural, por meio do fortalecimento da identidade regional do ABCDMRR, com criação de grupos de trabalho, fóruns de debate e congressos.	4 anos a partir da implantação do Plano
Geek	12	A	Criação de política de fomento à cultura, com programas de incentivo e garantia orçamentária, de forma a desenvolver a economia solidária da cultura.	Garantir 2% dos recursos orçamentários do município, conforme orientação do Sistema Nacional de Cultura, para ações, projetos e programas desenvolvidos dentro da Secretaria de Cultura.	4 anos a partir da implantação do Plano (com escalonamento anual de 0,25%)
Geek	12	B	Criação de política de fomento à cultura, com programas de incentivo e garantia orçamentária, de forma a desenvolver a economia solidária da cultura.	Promover editais e programas de apoio e incentivo a projetos, financiados por recursos da administração direta, recursos providos de colaboração de outros órgãos governamentais e por parcerias com a iniciativa privada	2 anos a partir da implantação do Plano
Geek	13	A	Formação contínua de público apreciador da cultura Geek como forma de ampliar o repertório cultural e artístico dos municípios.	Estabelecer parcerias e convênios com diversas instituições para auxiliar artistas, artesãos e produtores culturais para divulgar suas produções tornando-as disponíveis para o público, fomentando a economia criativa local.	2 anos a partir da implantação do Plano
Geek	13	B	Formação contínua de público apreciador da cultura Geek como forma de ampliar o repertório cultural e artístico dos municípios.	Criar feiras literárias, mostras, exposições, saraus, encontros de jogos de rpg, eventos steampunk, festivais de anime, encontro de colecionadores, encontros de caricaturistas, encontros de animação, eventos cosplays, games, fanzines, histórias em quadrinhos, de cinema e artes em geral.	2 anos a partir da implantação do Plano
Geek	13	C	Formação contínua de público apreciador da cultura Geek como forma de ampliar o repertório cultural e artístico dos municípios.	Revisar e atualizar o Fundo de Assistência à Cultura conforme o sistema municipal.	2 anos a partir da implantação do Plano
Geek	13	D	Formação contínua de público apreciador da cultura Geek como forma de ampliar o repertório cultural e artístico dos municípios.	Promover a cultura Geek local e entender que a setorial geek é também uma geradora de impacto cultural e renda na cidade e região. <i>(Segunda parte do objetivo 13, considerada como ação)</i>	Sem meta
Geek	14	A	Preservação do patrimônio histórico, imaterial e cultural, além da conservação e manutenção contínua dos espaços.	Criar o Plano Municipal de Preservação e Memória e o Plano Municipal das Gibitecas e Cultura Geek.	2 anos a partir da implantação do Plano
Geek	14	B	Preservação do patrimônio histórico, imaterial e cultural, além da conservação e manutenção contínua dos espaços.	Identificar, manter e ampliar os programas e projetos ligados à Memória e ao Patrimônio da cidade, tanto bens culturais materiais quanto imateriais.	2 anos a partir da implantação do Plano
Geek	14	C	Preservação do patrimônio histórico, imaterial e cultural, além da conservação e manutenção contínua dos espaços.	Resgatar, Promover, recuperar, preservar, disponibilizar e divulgar as informações sobre a História do município;	2 anos a partir da implantação do Plano
Geek	14	D	Preservação do patrimônio histórico, imaterial e cultural, além da conservação e manutenção contínua dos espaços.	Catalogar, recuperar, digitalizar e indexar o acervo fotográfico, documental e tridimensional dos órgãos da Secretaria de Cultura e Juventude que atuam na área de memória e patrimônio cultural.	4 anos a partir da implantação do Plano
Geek	15	A	Ampliação do acesso do público aos acervos culturais e adequação da estrutura para preservação e realização de exposições destes acervos.	Permitir ao público acesso on-line de informações e acervos públicos culturais.	4 anos a partir da implantação do Plano
Geek	15	B	Ampliação do acesso do público aos acervos culturais e adequação da estrutura para preservação e realização de exposições destes acervos.	Possibilitar o acesso público gratuito às mídias digitais e ebooks.	3 anos a partir da implantação do Plano
Geek	15	C	Ampliação do acesso do público aos acervos culturais e adequação da estrutura para preservação e realização de exposições destes acervos.	Renovar, atualizar, catalogar e preservar os acervos públicos culturais;	5 anos a partir da implantação do Plano

Geek	15	D	Ampliação do acesso do público aos acervos culturais e adequação da estrutura para preservação e realização de exposições destes acervos.	Instalar e/ou adequar as reservas técnicas;	3 anos a partir da implantação do Plano
Geek	15	E	Ampliação do acesso do público aos acervos culturais e adequação da estrutura para preservação e realização de exposições destes acervos.	Atualizar e adequar mobiliário e suporte expositivo.	2 anos a partir da implantação do Plano
Geek	16	A	Fortalecimento da rede municipal de espaços culturais - Centros Culturais e Teatros – Centrosde Referência – Pinacoteca – Gibiteca -Bibliotecas – Patrimônio e Memória – Dajuv	Readequar espaços culturais, tornando-os acessíveis e adequados para todo o tipo de manifestação cultural (exposição, cinema, oficinas, ações em geral).	6 anos a partir da implantação do Plano
Geek	16	B	Fortalecimento da rede municipal de espaços culturais - Centros Culturais e Teatros – Centrosde Referência – Pinacoteca – Gibiteca -Bibliotecas – Patrimônio e Memória – Dajuv	Atualizar e adequar o mobiliário e suporte expositivo de todos os espaços.	4 anos a partir da implantação do Plano
Geek	16	C	Fortalecimento da rede municipal de espaços culturais - Centros Culturais e Teatros – Centrosde Referência – Pinacoteca – Gibiteca -Bibliotecas – Patrimônio e Memória – Dajuv	Estabelecer segurança patrimonial na sede (atual e futura) da Secretaria de Cultura e em todos espaços culturais municipais, bem como nas ações descentralizadas.	Até 6 meses a partir da implantação do Plano
Geek	16	D	Fortalecimento da rede municipal de espaços culturais - Centros Culturais e Teatros – Centrosde Referência – Pinacoteca – Gibiteca -Bibliotecas – Patrimônio e Memória – Dajuv	Regularizar os laudos de segurança e prevenção de incêndio (AVCB) de todos os espaços culturais.	Até 6 meses a partir da implantação do Plano
Geek	17	A	Expansão da rede e Planejamento dos espaços culturais municipais	Disponibilizar acesso público gratuito à internet para todos os cidadãos nos espaços culturais wifi e telecentros e outras formas de tecnologias).	2 anos a partir da implantação do Plano
Geek	17	B	Expansão da rede e Planejamento dos espaços culturais municipais	Implantar e atualizar periodicamente a infraestrutura tecnológica nos espaços culturais, sobretudo com obtenção de licenças de uso de softwares.	2 anos a partir da implantação do Plano
Geek	17	C	Expansão da rede e Planejamento dos espaços culturais municipais	Criar programas de inclusão digital, libras, braile e áudio descrição em 100% dos espaços culturais municipais.	2 anos a partir da implantação do Plano
Geek	18	A	Ampliação e distribuição territorial dos espaços e ações culturais no município	Descentralizar serviços e espaços voltados às práticas artísticas e culturais em todas as regiões da cidade, com foco nas regiões periféricas, trazer pessoas que não estão inseridas na cultura geek e valorizar as que já estão no meio.	2 anos a partir da implantação do Plano
Geek	18	B	Ampliação e distribuição territorial dos espaços e ações culturais no município	Estabelecer parcerias com espaços culturais independentes e coletivos da sociedade civil.	a partir da implantação do Plano