



## **ANEXO I**

### **GLOSSÁRIO**

**I - Ações continuadas:** iniciativas que visam promover a manutenção, dinamização ou ampliação de espaços artístico-culturais, grupos e coletivos ou eventos artísticos de forma regular ao longo do tempo, e que se configuram como ambientes dinamizadores e estruturantes da cena cultural e artística brasileira.

**II - Ações educativo-culturais de mestras e mestres das culturas tradicionais e populares:** seminários, simpósios, oficinas e palestras com a participação ativa de mestres das culturas tradicionais e populares.

**III - Ações formativas culturais:** ações presenciais ou online e gratuitas, destinadas a alunos e professores de instituições públicas de ensino de qualquer nível, que visem a conscientização para a importância da arte e da cultura por intermédio do produto cultural do projeto.

**IV - Ampliação do acesso:** medidas presentes na proposta cultural que ampliem a possibilidade de fruição dos bens, produtos e ações culturais, para novos públicos na formação de novas plateias.

**V - Conta captação:** conta bancária vinculada ao CPF ou CNPJ do proponente, identificada com o número do projeto aprovado, destinada exclusivamente ao recebimento dos recursos captados junto aos patrocinadores ou doadores, com movimentação restrita ao Ministério da Cultura.

**VI - Conta movimento:** conta bancária vinculada ao CPF ou CNPJ do proponente, identificada com o número do projeto aprovado, destinada à movimentação dos recursos para a execução das atividades do projeto, sem restrição quanto à natureza dos depósitos ou saques.

**VII - Contrato de patrocínio:** documento formalizado entre o incentivador e o proponente vinculado ao projeto que estabelece as regras do patrocínio, garantindo no mínimo 20% do valor total do projeto, sem condicionantes para o desembolso dos recursos, contendo:

- a) identificação do incentivador, do proponente e do projeto, incluindo o número da proposta ou do projeto;
- b) valor do patrocínio ou doação;
- c) data de validade do contrato;
- d) cronograma de desembolso dos recursos; e



e) assinaturas dos responsáveis pela instituição patrocinadora e pelo proponente do projeto.

VIII - Corpos artísticos estáveis, grupos e coletivos culturais ou artístico-culturais: escolas de arte, companhias artísticas de circo, dança, teatro ou orquestra, permanentes ou de longa duração, geralmente vinculados a instituições culturais, para a formação artística e cultural, oferecendo apresentações regulares e contribuindo para a educação e a difusão das artes.

IX - Custos vinculados: compreende o somatório dos custos administrativos e divulgação.

X - Datas comemorativas regionais, nacionais com calendários específicos e de povos originários, tradicionais, populares e afrodescendentes: dias especiais que são celebrados em todo o país e que estão organizados em um calendário anual, como por exemplo, natal, réveillon ano novo, paixão de Cristo, páscoa, festas juninas e festas populares, entre outras.

XI - Democratização do acesso: medidas presentes na proposta cultural que promovam ou ampliem a possibilidade de fruição dos bens, produtos e ações culturais, em especial às camadas da população menos assistidas ou excluídas do exercício de seus direitos culturais por sua condição socioeconômica ou por quaisquer outras circunstâncias.

XII - Desenvolvimento de games: fase de produção de um game que envolve a criação e implementação dos elementos de jogabilidade gerando como resultado uma simulação ou demonstração de um jogo eletrônico que permita avaliar seu potencial. Contempla o teste e validação de um produto, a forma como será desenvolvido, o design e a experiência do usuário e suas mecânicas básicas, apresentado como um produto possível de ser jogado, servindo de referência para o produto final.

XIII - Desenvolvimento de Territórios Criativos: o desenvolvimento de territórios criativos consiste em um processo que busca promover o crescimento econômico e social sustentável de um determinado espaço geográfico por meio da valorização e do estímulo à criatividade, à cultura e à inovação, com abordagem, a cultura e a economia criativa, são vistas como motores de desenvolvimento local, capazes de gerar empregos, atrair investimentos e fortalecer a identidade cultural de uma comunidade, inclusive povos originários, tradicionais, populares e afrodescendentes.

XIV - Desfiles festivos: desfiles de caráter musical e cênico que tenham relação com festividades regionais, com confecções de fantasias, adereços ou materiais cenográficos.



XV - Diligência: solicitação de informações ou documentos a proponentes ou terceiros, com o objetivo de sanar pendências e irregularidades, bem como esclarecer ou confirmar informações.

XVI - Doação de propósito específico: é um recurso atribuído a projeto cultural previamente definido no instrumento de doação, que não pode ser imediatamente utilizado e que deve ser incorporado ao patrimônio permanente do fundo patrimonial de Organização Gestora de Fundo Patrimonial, nos termos dos art. 13, §9º, art. 14, §3º e art. 15, da Lei nº 13.800, de 4 de janeiro de 2019, para fins de investimento, cujo principal pode ser resgatado pela organização gestora de fundo patrimonial de acordo com os termos e as condições estabelecidos no instrumento de doação.

XVII - Doação permanente restrita de propósito específico: é um recurso cujo principal é incorporado ao patrimônio permanente do fundo patrimonial de Organização Gestora de Fundo Patrimonial, nos termos dos art. 13, §9º e art. 14, §2º da Lei nº 13.800, de 4 de janeiro de 2019, e não pode ser resgatado, e os rendimentos podem ser utilizados em projetos realizados por instituições culturais, conforme previamente definido no instrumento de doação.

XVIII - Ecossistema criativo: é todo sistema no qual a atividade criativa emerge, incluindo três elementos básicos, quais sejam: as pessoas criativas envolvidas centralmente, as atividades criativas e o ambiente criativo, bem como as relações que os conectam, inclusive povos originários, tradicionais, populares e afrodescendentes.

XIX - Educação museal: é função essencial dos museus que visa possibilitar a formação integral a públicos visitantes, potenciais e não visitantes de museus pela mobilização do conteúdo museal em vivências culturais mediadas e acessíveis, dentro e fora dos museus, presencial ou virtualmente. Abarca o conjunto das abordagens, das metodologias e dos instrumentos próprios ao desenvolvimento das ações educativas por meio do patrimônio integral em permanente diálogo com os museus, processos museais, centros culturais e as comunidades. É realizada por meio de diversos processos interdisciplinares de ordem teórica, prática e de planejamento.

XX - Equipamentos culturais: espaços ou estruturas dedicados à promoção, preservação e difusão da cultura e das artes, como por exemplo: museus, teatros, bibliotecas, centros culturais, ponto de cultura, galerias de arte e cinemas.

XXI - Festival, bienal, festa ou feira: eventos culturais, artísticos, de exposições de arte, de entretenimento, de difusão de conteúdos, mercado e rodadas de negócios audiovisuais, de celebração e promoção da literatura, entre outras expressões culturais, visando celebrar, destacar, promover, lançar, debater e demonstrar, permitindo que o público tenha acesso as artes, a cultura e inovações, para conhecimento e discussão de novas tendências.



XXII - Finalidade cultural: é o alcance da fruição do produto principal em proveito para a sociedade, conforme previsto no projeto aprovado.

XXIII - Fracionamento de projetos: apresentação de dois ou mais projetos com objetivos iguais ou semelhantes pelo mesmo proponente ou proponentes diversos, mesmo que em localidades diferentes, com o objetivo de burlar os limites estabelecidos no Capítulo III desta Instrução Normativa.

XXIV - Fundo patrimonial cultural: conjunto de ativos de natureza privada instituído, gerido e administrado pela organização gestora de fundo patrimonial com o intuito de constituir fonte de recursos de longo prazo, a partir da preservação do principal e da aplicação de seus rendimentos, nos termos da Lei nº 13.800, de 4 de janeiro de 2019.

XXV - Games ou jogo eletrônico: obra audiovisual interativa desenvolvida como programa de computador, em que as imagens são alteradas em tempo real a partir de ações e interações do jogador com a interface, com o objetivo de divertir, entreter e prender a atenção dos jogadores.

XXVI - Grupos artísticos familiares, comunitários e de povos originários, tradicionais e afrodescendentes: artistas que compartilham laços familiares, comunitários e trabalham juntos em projetos artísticos, comuns nas áreas das artes, incluindo circo, música, teatro, dança, artes visuais e encontros, festas e festividades tradicionais e populares.

XXVII. Intermediação: apresentação de proposta por proponente cuja participação em sua execução será irrelevante, acessória ou nula ou em que a gestão do processo decisório tenha sido delegada.

XXVIII. Matriz de preservação de obras audiovisuais:

a. no caso de obras audiovisuais com destinação a salas de exibição, a Matriz Digital de Preservação é a versão não comprimida e não criptografada da imagem, áudio, legendas e dados auxiliares. Deve ser constituída de arquivos de sequências de imagens em formato TIFF, EXR ou DPX e arquivos de som em formato WAV separados. As legendas NÃO devem ser impressas na imagem, mas enviadas à parte, devidamente sincronizadas com a obra. Os recursos de acessibilidade não devem ser impressos na imagem, mas enviados à parte, devidamente sincronizados com a obra.

b. no caso de obras audiovisuais com destinação a salas de exibição o Digital Cinema Package - DCP é considerada a cópia de acesso para salas de cinema. Seu depósito é recomendado em conjunto com seu respectivo material de preservação (Matriz Digital de Preservação). Os arquivos não podem ser criptografados. Os recursos de acessibilidade devem estar contidos no pacote DCP.



c. no caso de obras audiovisuais com destinação a televisão e/ou outras telas, existem duas opções de matriz digital de preservação:

i. Matriz Digital de Preservação - Arquivo no formato Matroska (.MKV), codec ffv1 com imagem e som encapsulados, sem compressão. Os recursos de acessibilidade devem ser depositados em arquivos separados.

ii. Matriz Digital de Preservação - Arquivos em sequência de imagem em formatos TIFF, EXR ou DPX, arquivos de som em formato WAV, separados. Os recursos de acessibilidade devem ser depositados em arquivos separados.

XXIX. Medidas de acessibilidade: medidas presentes na proposta cultural que busquem oferecer à pessoa com deficiência (PcD), idosa ou com mobilidade reduzida, e seu acompanhante, espaços, atividades e bens culturais acessíveis, favorecendo sua fruição de maneira autônoma, por meio da adaptação de espaços, assistência pessoal, mediação ou utilização de tecnologias assistivas, cumprindo as exigências que lhe forem aplicáveis contidas na Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015, e Decreto nº 9.404, de 11 de junho de 2018.

XXX. Monitoramento: acompanhamento contínuo da execução do projeto cultural, com base na comprovação físico-financeira registrada pelo proponente no Sistema de Apoio às Leis de Incentivo à Cultura, visando garantir o cumprimento das condições e prazos estabelecidos.

XXXI. Mundo do trabalho em cultura: caracteriza-se enquanto campo complexo e dinâmico que interliga elementos artísticos, culturais, econômicos e sociais, abrangendo as ocupações profissionais e as atividades laborais, inclusive as normas que as regem, bem como a formação de público, a comunicação entre os trabalhadores e entre esses e o público, os produtos criados, as condições de fruição e de consumo cultural, os conhecimentos técnicos e tecnológicos necessários, gerados e aplicados, as identidades e culturas que moldam um ambiente de relações sociais diversificadas e interdependentes.

XXXII. Notificação: envio automatizado pelo Sistema de Apoio às Leis de Incentivo à Cultura de alertas ou mensagens ao proponente para informar sobre eventos, pendências ou atualizações importantes relacionadas aos projetos culturais.

XXXIII. Objeto: produto do projeto cultural conjugado ao cumprimento das finalidades do Pronac, conforme art. 1º da Lei nº. 8.313, de 1991 e art. 3º do Decreto nº 11.453, de 23 de março de 2023, previamente assumido pelo proponente.

XXXIV. Orçamento analítico: aquele que apresenta o conjunto de composições de custos unitários para cada um dos itens constantes da planilha orçamentária.



XXXV. Organização gestora de fundo patrimonial: instituição privada sem fins lucrativos instituída na forma de associação ou de fundação privada com o intuito de atuar exclusivamente para um fundo na captação e na gestão das doações oriundas de pessoas físicas e jurídicas e do patrimônio constituído, nos termos da Lei nº 13.800, de 4 de janeiro de 2019.

XXXVI. Parecer técnico: documento emitido por servidor público ou parecerista contendo manifestação objetiva, conclusiva e pormenorizada do objeto e orçamento analisado.

XXXVII. Plano anual ou plurianual de atividades: projeto cultural apresentado por pessoa jurídica sem fins lucrativos que contemple, por um período de doze, vinte e quatro, trinta e seis ou quarenta e oito meses coincidentes com os anos fiscais, manutenção, atividades de caráter permanente, espaços culturais, grupos e coletivos artístico-culturais, corpos artísticos estáveis, realização de eventos periódicos e continuados, e outras ações de sua programação, na forma de plano anual ou plurianual de atividades, conforme art. 54. do Decreto nº 11.453, de 23 de março de 2023.

XXXVIII. Plano de distribuição: detalhamento da forma como serão doados ou vendidos os ingressos ou produtos culturais resultantes do projeto, com descrição detalhada dos preços e sua distribuição por categorias de acesso ou produção.

XXXIX. Plano pedagógico: planejamento das ações com as definições de objetivos, estratégias, metodologias e avaliações para o desenvolvimento das atividades educativas, contendo quantidade de vagas de alunos, forma de seleção dos alunos, carga horária, conteúdo programático, professores e instrutores, entre outros.

XL. Plataformas de vídeo sob demanda: serviço de comunicação audiovisual, definido a partir da seleção e organização, na forma de catálogo, de conteúdos audiovisuais independentes, prioritariamente nacionais, para oferta ao público em geral, utilizando interface e sistemas específicos, produzidos ou selecionados por usuários pessoa natural ou jurídica.

XLI. Prazo de captação: período estipulado na Portaria de Autorização para Captação de Recursos, divulgada no Diário Oficial da União, destinado à captação de recursos para o projeto cultural, com limite até o final do exercício fiscal, sendo que o prazo é prorrogado automaticamente quando houver prazo de execução vigente.

XLII. Prazo de execução: período para a realização do projeto cultural, vinculado às metas físicas e financeiras constantes do orçamento aprovado, aderente às etapas de trabalho.

XLIII. Produto principal: determinado pela ação de custo mais elevado no orçamento e, no caso de festivais e planos anuais (estrutura e manutenção), o produto secundário de maior valor será considerado o preponderante.



XLIV. Produto secundário: demais resultados do projeto cultural, abrangendo eventos, atividades ou bens culturais que dependem, derivam ou se vinculam ao produto principal do projeto.

XLV. Projeto ativo: projetos até o envio da prestação de contas ou o arquivamento.

XLVI. Projeto cultural: conjunto de atividades interrelacionadas e coordenadas para alcançar objetivos específicos, dentro dos limites de um orçamento e tempo determinados e que tenham sido admitidos pelo Ministério da Cultura após etapa de análise de admissibilidade de proposta cultural, recebendo número de registro no Pronac.

XLVII. Projeto de arte religiosa: projeto que abrange as manifestações artísticas que dialogam e expressam a espiritualidade, a religiosidade, a transcendência, o sagrado e seus símbolos.

XLVIII. Projeto de cultura afro-brasileira: projeto que abrange as manifestações artísticas afro-brasileiras e expressões populares como: **samba, reggae, samba-reggae, coco, jongo, carimbó, maxixe, maculelê e maracatu, coco-de-roda, capoeira entre outros.**

XLIX. Projeto de cultura urbana: projeto que abrange o conjunto das expressões de grupos e indivíduos que desenvolvem seu fazer cultural, preferencialmente, nas ruas, nas praças, nos bairros, em espaços públicos, valorizando as periferias criando novas formas de arte e sociabilidade, como: o hip-hop em seus elementos estruturantes (DJ, MC, break, grafite, conhecimento) e demais elementos previstos no § 2º do Decreto nº 11.784, de 20 de novembro de 2023, entre outras expressões congêneres, que abordem e promovam também as produções culturais afrofuturistas.

L. Projeto de culturas tradicionais e populares: projetos que englobam o conjunto de criações, expressas por um indivíduo ou grupos, que têm como referência as tradições, a preservação de conhecimentos, tecnologias e práticas culturais da identidade cultural e social das comunidades, incluem também: **Andirobeiras, Apanhadores de Sempre-Vivas, Caatingueiros, Caiçaras, Castanheiras, Catadores de Mangaba, Ciganos, Cipozeiros, Extrativistas, Faxinalenses, Fundo e Fecho de Pasto, Geraizeiros, Ilhéus, Indígenas, Isqueiros, Morroquianos, Pantaneiros, Pescadores Artesanais, Piaçaveiros, Pomeranos, Povos Tradicionais de Matriz Africana e Povos de Terreiro, Quebradeiras de Coco Babaçu, Quilombolas, Retireiros, Seringueiros, Tradições Gaúchas, Vazanteiros, Veredeiros, entre outros.**

LI. Projeto educativo: projeto voltado à formação de público na área cultural com plano pedagógico próprio e público-alvo composto prioritariamente por estudantes de qualquer nível escolar ou beneficiários de baixa renda.



LII. Projeto executivo de conservação e restauro de bens imóveis: conjunto de informações técnicas que contém a definição de todos os detalhes construtivos e executivos necessários e suficientes à execução dos projetos arquitetônico e complementares e que tem por objetivo restabelecer a unidade do bem cultural, respeitando sua concepção original, os valores relativos ao seu reconhecimento, processo histórico de intervenções e enfrentando a resolução de patologias que aceleram a degradação do bem.

LIII. Proponente: pessoa física ou jurídica com atuação na área cultural que apresente programa, projeto ou ação cultural perante o Ministério da Cultura com vistas a obter autorização de captação de recursos de incentivadores, e sendo pessoa jurídica, Código Nacional de Atividades Econômicas (CNAE), referente à área cultural no seu registro no Cadastro Nacional de Pessoas Jurídicas (CNPJ), de acordo com a classificação constante no Sistema de Apoio às leis de Incentivo à Cultura, responsável por apresentar, realizar e responder por projeto cultural no âmbito do Programa Nacional de Apoio à Cultura.

LIV. Proposta cultural: requerimento apresentado por proponente, por meio do sistema informatizado do Ministério da Cultura, denominado Sistema de Apoio às Leis de Incentivo à Cultura, visando a obtenção dos benefícios do mecanismo Incentivo a Projetos Culturais, nos termos da Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991.

LV. Prorrogação automática: referente ao período de captação de recursos e só ocorre de forma automática caso o período de execução informado pelo proponente esteja vigente.

LVI. Publicações seriadas: publicações que são lançadas em intervalos regulares de tempo, podendo ser diários, semanais, mensais, bimestrais, trimestrais, semestrais ou anuais.

LVII. Readequação orçamentária: ajustes de itens da planilha orçamentária que resulte em redução ou complementação de valores.

LVIII. Reconhecido valor cultural: bem inventariado e/ou de referência cultural para as comunidades locais, representativo de suas práticas sociais, saberes-fazeres, memórias e identidades, tomado individualmente ou enquanto integrante de conjuntos ou acervos acautelados, mesmo que não protegido individualmente pelo poder público.

LIX. Recurso de outras fontes: recursos financeiros que complementam o projeto, provenientes do próprio proponente ou de terceiros, que não utilizam as contas do projeto e não envolvem incentivos fiscais.

LX. Redes produtivas: referem-se a conexões e colaborações – formais ou informais – entre diferentes atores criativos do território que se articulam para potencializar uma ou mais etapas das dinâmicas econômicas presentes nos territórios.



LXI. Série histórica de captação: compreende a média calculada com base nos últimos 3 (três) exercícios captados, considerando uma variação superior de até 30% (trinta por cento), dos projetos de planos anuais ou plurianuais, ressalvado que, quando o resultado for inferior ao valor da carteira, poderão preservar esses limites.

LXII. Sistema de Apoio às Leis de Incentivo à Cultura (Salic): sistema informatizado destinado à apresentação, recebimento e análise de propostas culturais, assim como à aprovação, execução, acompanhamento, monitoramento, prestação de contas e avaliação de resultados de projetos culturais.

LXIII. Sistemas produtivos: são estruturas que englobam as conexões e articulações entre os agentes produtivos do território que contribuem para o encadeamento linear das dinâmicas econômicas de criação, produção, distribuição, comercialização e consumo/fruição de bens e serviços culturais e criativos da economia criativa, incluindo aspectos como infraestrutura, financiamento e políticas públicas.

LXIV. Solicitações: canal de comunicação no Sistema de Apoio às Leis de Incentivo à Cultura para o proponente enviar dúvidas e receber as orientações de forma documentada no projeto.

LXV. Território criativo: um território pode ser denominado criativo na medida em que é protagonizado por comunidades comprometidas com os princípios da economia criativa nos usos e nas dinâmicas territoriais.

LXVI. Valor do projeto: compreende o somatório das etapas de pré-produção, produção, pós-produção, recolhimentos e assessoria contábil e jurídica, sem custos vinculados e captação de recursos.

LXVII. Valor por pessoa beneficiada: é o quociente entre o somatório do valor solicitado para captação e o quantitativo de beneficiários do produto principal.

LXVIII. Valor total do projeto: custo total estimado para a realização de um projeto, incluindo os custos vinculados e captação de recursos.

LXIX. Vantagem em forma de apoio: são benefícios que podem ser obtidos quando da realização da ação cultural, como por exemplo: apoio sem utilização da renúncia fiscal, receita da comercialização de ingressos ou produtos, recursos logísticos como fornecimento de espaços, equipamentos ou serviços gratuitos ou com custos reduzidos, potencialização da exposição nas mídias das marcas, visando novos investimentos e maior alcance de público em projetos futuros.

LXX. Vantagem financeira ou material: situações em que se obtém benefícios financeiros ou materiais com práticas impróprias, como por exemplo: desvios de recursos incentivados para outros fins, benefícios concentrados em desacordo com a Instrução



Normativa, remuneração de serviços prestados aos patrocinadores com recursos de incentivo fiscal destinados a projeto cultural.

LXXI. Visita técnica: ações realizadas junto aos proponentes com o objetivo de orientar quanto à correta utilização dos recursos repassados, a regular execução das etapas previstas e prestar esclarecimentos acerca da legislação aplicável a projetos culturais.

LXXII. Vistoria in loco: acompanhamento da execução dos projetos culturais, in loco, a fim de comprovar se o objeto previsto está sendo realizado em conformidade com as especificações estabelecidas, incluindo as medidas de acessibilidade, democratização do acesso, contrapartidas sociais e os planos de divulgação e distribuição.