

**ANEXO I**  
**CATEGORIAS DE CREDENCIAMENTO**

<b>Nº</b>	<b>ÁREA DE ATUAÇÃO</b>	<b>DETALHAMENTO DA ÁREA DE ATUAÇÃO</b>
1	<b>Teatro</b>	Análise técnica de projetos de realização de mostras e festivais, seminários, cursos, oficinas, workshops de capacitação na área, publicação, pesquisa, criação, produção e ou circulação de espetáculos, manutenção de grupos e/ou coletivos voltados para o teatro.
2	<b>Dança</b>	Análise técnica de projetos de criação, direção, pesquisa, publicação, formação, difusão, gestão e manutenção de grupos e companhias voltados para a dança.
3	<b>Circo</b>	Análise técnica de projetos de criação, pesquisa, publicação, formação, difusão e manutenção de infraestrutura voltados para o circo
4	<b>Artes Visuais e Fotografia</b>	Análise técnica de projetos de criação, pesquisa, publicação, formação, curadoria, montagem de estruturas e dinâmicas expositivas voltados para as artes visuais e/ou fotografia.
5	<b>Artesanato</b>	Análise técnica de projetos de realização de feiras, mostras, exposições de artesanato; de produção artesanal de objetos, obras e bens; de ações de qualificação, formação, de publicações ou outras ações voltadas para o artesanato.
6	<b>Design e Moda</b>	Análise técnica de realização de mostras, feiras, desfiles e salão de Design e Moda, de seminários, fóruns e outros, desenvolvimento de obra de artista, publicação, pesquisa ou outras ações voltadas para a área de Design e/ou Moda.
7	<b>Literatura, Livro e Leitura</b>	Análise técnica de projetos de criação e crítica literária, edição, pesquisa, publicação, formação, difusão, gestão de editoras, bibliotecas e outros espaços de leitura voltados para a literatura, livro e leitura.
8	<b>Cultura Popular, indígena, negra e povos e comunidades</b>	Análise técnica de projetos de pesquisa, difusão, manutenção e

	<b>tradicionais</b>	registro no âmbito dos grupos e manifestações da cultura popular, da cultura indígena, negra e de povos e comunidades tradicionais.
9	<b>Culturas Urbanas e de Rua - Cultura Hip Hop, Cultura Ballroom, Cultura de Rua e congêneres +</b>	Análise técnica de projetos de criação, difusão, manutenção, formação, pesquisa e registro no âmbito dos grupos e manifestações da Cultura Hip Hop, Cultura Ballroom, Cultura de Rua e congêneres
10	<b>Capoeira</b>	Análise técnica de projetos de criação, pesquisa, publicação, formação, difusão e manutenção de grupos e atividades relativas à capoeira.
11	<b>Museu, Arquivo e Bibliotecas</b>	Análise técnica de projetos de implementação e criação de planos museológicos, de pesquisa, comunicação e conservação de acervos museais, arquivísticos e bibliográficos e de conservação e restauração no âmbito do patrimônio material, no âmbito de museus, arquivos e bibliotecas.
12	<b>Música</b>	Análise técnica de projetos de festivais, mostras, feiras e semanas de música; seminários, oficinas e cursos de capacitação na área, de produção de CD, EP e DVD, de apoio a bandas, fanfarras, orquestras, grupos de câmara e coros, de produção e circulação de espetáculos, de publicação e pesquisa voltados para a área da música.
13	<b>Patrimônio Cultural</b>	Análise de projetos relacionados à pesquisa, publicação, preservação, conservação, salvaguarda, educação patrimonial e difusão enquanto patrimônio cultural do Estado.

14	<b>Produção de filmes, séries, webséries, webdocs e séries - Ficção e Documentário</b>	Análise técnica de projetos de produção, com expertise para análise de argumentos e roteiros específicos dos gêneros de ficção e/ou documentário, além de analisar o potencial de gestão e projeção do produto.
15	<b>Produção de games</b>	Análise técnica de projetos de produção, com expertise para análise de narrativas, protótipos e mecânicas de interatividade próprias da linguagem de jogos eletrônicos, além de analisar o potencial de gestão e projeção do produto
16	<b>Produções audiovisuais diversas</b>	Análise técnica de projetos de produção na perspectiva da inovação de linguagem, com produtos como: conteúdo para mídias móveis, transmídia, videocliques, videodança, novas mídias, entre outros que possuam características próprias de uma obra audiovisual não contemplados em outras subcategorias.
17	<b>Formação e pesquisa em audiovisual</b>	Análise técnica de projetos de ações formativas como desenvolvimento de projetos pedagógicos, cursos, oficinas, residências artísticas, atividades cineclubistas, dentre outras ações formativas no segmento.
18	<b>Distribuição de filmes e</b>	Análise técnica de projetos de distribuição

	<b>séries</b>	e/ou licenciamento para salas de cinema, TVs, streaming e outras plataformas de exibição que tenham a figura do distribuidor em sua execução.
19	<b>Espaços de exibição audiovisual</b>	Análise técnica de projetos de reforma, manutenção e gestão de espaços de exibição audiovisual, como salas de cinema ou projetos de cinema itinerante.
20	<b>Eventos e mercado audiovisual</b>	Análise técnica de projetos que atuem no aperfeiçoamento e projeção do mercado audiovisual, como rodadas de negócios, mostras e festivais, e apoio a propostas de empresas com foco no desenvolvimento da cadeia produtiva do setor