

Formulário de Apresentação de um Programa Ibero-Americano

1. DADOS GERAIS

Nome do Programa

Programa Ibero-Americano para a Promoção e o Desenvolvimento dos Jogos de Vídeo - IberVÍdeojogos

País/es ou organismo ibero-americano que propõe o Programa

Argentina e SEGIB

Países participantes

Área Prioritária à qual pertence

Espaço Cultural Ibero-Americano (ECI)

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável para os quais o Programa contribui

ODS 9.b; ODS 8.3

Localização da Unidade Técnica do Programa

A Unidade Técnica será nomeada pelo Conselho Intergovernamental na sua primeira reunião.

Data de apresentação à SEGIB

Junho de 2023

Data de início do Programa

Janeiro de 2025

Data de conclusão do Programa

Dezembro de 2030, prorrogável.

Orçamento comprometido total (€ / \$)

Pode também beneficiar de outras fontes de financiamento com a integração de novos países ou de outras instituições internacionais.

Recursos técnicos, humanos e materiais comprometidos

Na sua primeira reunião, o Conselho Intergovernamental definirá os recursos técnicos, humanos e materiais.

1. DOCUMENTO DE FORMULAÇÃO DE UM PROGRAMA

Programa Ibero-Americano para a Promoção e o Desenvolvimento dos Jogos de Vídeo - IberVideojogos

1. Contexto e Justificação do Programa

O Programa para a Promoção e o Desenvolvimento dos Jogos de Vídeo é um projeto multilateral de cooperação técnica e financeira destinado a reforçar o desenvolvimento da indústria dos videojogos da região ibero-americana, com o objetivo de contribuir para a sua consolidação como um setor estratégico em expansão que promove o desenvolvimento económico e a criação de emprego e de divisas, com um grande potencial de exportação.

Apesar do crescimento registado nos últimos anos, trata-se de uma indústria jovem que apresenta uma série de fatores diferenciais, tais como: elevado potencial de crescimento; alto valor acrescentado que facilita a adoção de novas tecnologias; crescentes possibilidades de exportação de bens e serviços baseados no conhecimento, contribuindo para diversificar a oferta de exportação; criação de empregos muito e pouco qualificados ao longo da cadeia de produção, reduzindo a disparidade de género, e outros. Além disso, o desenvolvimento deste ecossistema alarga-se desde o entretenimento até se tornar numa ferramenta educativa que contribui para a sensibilização sobre diferentes problemáticas sociais.

Os principais mercados da indústria mundial dos jogos de vídeo são a China, os Estados Unidos e o Japão. A dimensão do mercado dos jogos está estimada em 272,86 mil milhões de dólares em 2024 e prevê-se que continue a crescer a uma taxa anual composta de 9,32% durante o período 2024-2029¹. Na Ibero-América, as receitas do setor dos videojogos cresceram de forma notável; em 2022, o Brasil posicionou-se como o principal mercado do setor, seguido do México, Chile e Colômbia; estima-se que o Brasil tenha ganho cerca de 2.340 milhões de dólares, o México cerca de 1.670 milhões de dólares e o Chile cerca de 650 mil milhões de dólares². No caso da Argentina, o setor emprega cerca de 2.000 profissionais e só em 2021 a indústria faturou 86 milhões de dólares, exportando 74% desta produção para outras partes do mundo³. Em Espanha, a indústria representa 0,11% do PIB e emprega de forma direta cerca de 9.000 pessoas, o que representa um impacto na economia de 3.577 milhões de euros⁴.

Por outro lado, os desportos eletrónicos (eSports, e-sports), enquanto competição de jogos de vídeo organizada profissionalmente, são um segmento da indústria que se tem vindo a posicionar como uma oportunidade laboral para pessoas desenvolvedoras e jogadoras. Além disso, é um espaço de interesse para o setor privado, principalmente devido à atração e ao espetáculo que um evento desta magnitude representa, atraindo um número significativo de pessoas espetadoras. A partir dos anos 90, os jogos de vídeo deixaram de ser um passatempo ocasional para se tornarem num desporto profissional organizado. Atualmente, os desportos eletrónicos são uma indústria que, de acordo com um relatório da Grand View

¹ Fonte: <https://www.mordorintelligence.com/es/industry-reports/global-gaming-market>

² Fonte: <https://es.statista.com/estadisticas/1075051/mercados-lideres-sector-videojuegos-america-latina-por-pais/>

³ Fonte: <https://argentinainvestiga.edu.ar/noticia.php?id=4403>

⁴ Fonte: <https://www.aevi.org.es/web/la-industria-del-videojuego/en-espana/>

Research, atingirá mil milhões de dólares em 2023, com uma taxa de crescimento anual composta de +15,7% entre 2020 e 2027⁵. Pelo exposto, o Conselho Intergovernamental poderá considerar a possibilidade de incluir no seu plano operacional anual ou na sua planificação estratégica ações relacionadas com o desenvolvimento dos desportos eletrónicos. Poder-se-á pensar em apoiar a participação dos estúdios de videojogos em espaços internacionais de promoção do setor e os seus projetos, incluindo, em função de determinadas características (que contenha espaços de mercado na sua dinâmica, por exemplo), concursos de videojogos, uma vez que em alguns países ibero-americanos esta vertente é também estimulada por políticas públicas.

Em termos de inclusão social, nos últimos anos os jogos de vídeo têm contribuído para aumentar a visibilidade e a sensibilização, através de uma abordagem inclusiva e educativa, para questões relacionadas com a identidade de género, a promoção da diversidade e o multiculturalismo.

Os últimos levantamentos de dados indicam que em 2017 as mulheres representavam 46% do consumo final de videojogos e existem comunidades de jogadoras com uma presença significativa na região. Por exemplo, no Brasil, 51% das pessoas jogadoras são mulheres e o mesmo acontece nos Estados Unidos. Há também um número significativo de empresas desenvolvedoras comprometidas com a igualdade de género que empregam profissionais mulheres e homens em condições de paridade. Apesar disso, dos 22 jogos de vídeo mais vendidos nos últimos anos, 80% têm um protagonista homem, enquanto os restantes 20% são criaturas inventadas (BID, p.199)⁶. Os jogos de vídeo têm sido principalmente associados à masculinidade, sendo os homens protagonistas, enquanto as mulheres são relegadas para um papel passivo, para a necessidade de serem resgatadas e, quando são protagonistas, a sua imagem é hipersexualizada, o que projeta ações sexistas que menosprezam o valor das protagonistas femininas em oposição aos protagonistas masculinos (BID). A narrativa e o contexto das realidades virtuais dos jogos de vídeo continuam a ser elos fracos no que se refere à inclusão da perspetiva de género.

Nos dias 13 e 14 de setembro de 2023, teve lugar um seminário a pedido dos países ibero-americanos no âmbito da reunião de apresentação do projeto realizada em 22 de junho. O objetivo da atividade foi o de criar um espaço de divulgação e intercâmbio para compreender a composição da cadeia de valor do setor, as etapas do desenvolvimento de um jogo de vídeo e analisar a conjuntura do setor do ponto de vista do setor público, das associações, das comunidades, dos empreendedores, dos distribuidores e dos editores envolvidos no processo de criação. Por outro lado, tratou-se de um espaço de reflexão sobre ferramentas, estratégias direcionadas e políticas públicas orientadas para o setor dos jogos de vídeo na Ibero-América, numa lógica de cooperação cultural regional.

Para a preparação do seminário, foi enviado um formulário⁷ para recolher informações acerca do setor nos países da Ibero-América, com destaque para os seguintes aspetos: legislação, políticas públicas e relações com outras entidades públicas e com o próprio setor. Tudo isto permite identificar as instituições competentes e a situação do setor nos países para poder elaborar esta proposta de documento de formulação do programa de cooperação que, com um certo equilíbrio, possa dar resposta ou, pelo menos, reforçar os aspetos necessários para impulsionar o crescimento do setor no país.

No que se refere à legislação relativa ao setor dos jogos de vídeo, nenhum país identificou

⁵ Fonte: <https://www.iebschool.com/blog/que-es-esports-marketing-digital/>

⁶ Banco Interamericano de Desenvolvimento. (2019). Os jogos de vídeo não são um jogo.

⁷ Onze países responderam ao inquérito: Argentina, Colômbia, Costa Rica, Honduras, Espanha, México, Panamá, Peru, Portugal, República Dominicana e Uruguai.

quadros regulamentares específicos. A legislação aplicável consiste em alguns artigos pontuais para o setor incluídos noutras leis sobre propriedade intelectual, economia do conhecimento e setor audiovisual. No entanto, promovem-se várias iniciativas públicas, a saber, Mercados das Indústrias Culturais/Criativas, programas centrados no setor e em todas as suas capacidades, fundos concursáveis, laboratórios, incentivos económicos e mesas de coordenação. É de salientar que, nas relações com outras entidades públicas, se identificam diferentes instituições do Estado que colaboram em ações relacionadas com o setor. A relação com o setor privado e as parcerias público-privadas são muito importantes e a grande maioria dos países da Ibero-América tem-nas e inclusivamente dá uma participação substancial aos diferentes agentes privados. Em termos de dotações orçamentais, alguns países ibero-americanos dispõem de fundos destinados ao setor dos jogos de vídeo, embora algumas ações sejam também financiadas no âmbito de programas mais vastos, geralmente ligados ao setor audiovisual.

As informações recolhidas mostram um setor dos jogos de vídeo muito heterogéneo entre os países ibero-americanos. Neste sentido, o programa de cooperação basear-se-á em políticas culturais de promoção e apoio ao desenvolvimento do setor. Além disso, poderá contribuir tanto para o reforço da legislação existente quanto para a criação de quadros regulamentares/leis.

Da mesma forma, tendo em conta que a presença de mão-de-obra qualificada é um dos principais fatores de consolidação e desenvolvimento do setor, o Programa promoverá ações de formação e capacitação de recursos humanos, juntamente com outros tipos de instrumentos que dinamizem o setor a nível nacional e da projeção internacional.

O programa também trabalhará no sentido da integração da abordagem de género no setor numa perspetiva intersectorial, tendo em conta as abordagens transversais de multiculturalidade e não discriminação.

2. Princípios orientadores do Programa

A determinar pelos países, propomos algumas ideias indicativas:

A missão do Programa/Iniciativa é a seguinte: Contribuir para a consolidação dos jogos de vídeo como um setor estratégico que promova o desenvolvimento económico e a criação de emprego e de divisas com uma abordagem inclusiva.

A visão do Programa/Iniciativa é a de ser reconhecido e reconhecer-se como uma plataforma de cooperação ibero-americana de referência na construção e consolidação de políticas públicas integrais eficazes para a promoção e o desenvolvimento do setor dos jogos de vídeo.

O Quadro Conceptual do Programa/Iniciativa é centrado nas pessoas, promovendo o desenvolvimento de jogos de vídeo que favoreçam a inclusão, a igualdade de género e a multiculturalidade.

O Programa/Iniciativa assume os princípios orientadores da cooperação ibero-americana:

Horizontalidade

Transparência

Apropriação

Harmonização e alinhamento com os princípios internacionais de eficácia da ajuda ao desenvolvimento.

2. Países participantes e localização da Unidade Técnica

Os países participantes no processo de formulação foram: Argentina, Colômbia, Costa Rica, Espanha, México, Panamá, Peru, Portugal, República Dominicana e Uruguai.

Os que finalmente aderiram como **membros com o compromisso do país e o pagamento de contribuições foram:**

A localização da Unidade Técnica será definida na primeira reunião do Conselho Intergovernamental.

A Direção Nacional de Integração Federal e Cooperação Internacional da Secretaria de Cultura da República Argentina manifesta a sua firme intenção de participar no programa, liderando a Unidade Técnica, uma vez que dispomos das capacidades técnicas e da experiência de recursos humanos especializados na matéria.

3. Destinatários/as do Programa (diretos/as e indiretos/as)

O Programa destina-se a instituições líderes no domínio do desenvolvimento de jogos de vídeo, profissionais da indústria, pessoas do meio académico, utilizadores/as e universidades.

O grupo-alvo indireto do programa/iniciativa será a comunidade ibero-americana.

4. Objetivos

a. Objetivo Geral

Reforçar o desenvolvimento da indústria dos jogos de vídeo da região ibero-americana.

b. Objetivos Específicos

Fortalecer as políticas públicas de promoção e regulamentação do setor.

Este objetivo visa reforçar os países nos fatores de diferenciação identificados na indústria dos jogos de vídeo. Para assegurar um impacto positivo do setor no crescimento económico do país, é necessário criar estratégias nacionais, políticas públicas, incentivos e leis que regulem o setor em diferentes aspetos, como a propriedade intelectual, a regulamentação laboral e o acesso às ferramentas necessárias para o desenvolvimento de jogos de vídeo. O programa também promoverá o intercâmbio de conhecimentos sobre questões legislativas, fiscais e de políticas públicas destinadas a promover o setor e a adoção de uma estratégia regional conjunta. Países como a Espanha, México, Brasil, Chile, Argentina e Uruguai têm iniciativas que vão desde benefícios fiscais até apoios em diferentes etapas do desenvolvimento dos videojogos, incluindo o apoio à participação em eventos internacionais e uma oferta educativa variada que abrange tanto formação a nível terciário quanto

programas educativos a nível escolar. Estimular o fortalecimento do setor para o posicionar como um motor económico pode também contribuir para resolver o défice existente no desenvolvimento de outras competências não tradicionais.

Trata-se de uma tarefa a longo prazo sendo no entanto fundamental iniciar este processo através do reforço e da criação de quadros regulamentares que regulem o setor e que possam ter um impacto significativo em aspetos relevantes como a afetação orçamental, as condições de trabalho e a educação formal e informal que promova um capital humano altamente qualificado nas diferentes partes da cadeia de valor. Em consequência, é importante criar oportunidades para promover o reconhecimento e a valorização dos profissionais do setor, de modo a facilitar, entre outros aspetos, o acesso ao crédito e ao financiamento para pessoas empreendedoras do setor.

Por tudo isto, uma das primeiras tarefas do presente programa será a elaboração de um diagnóstico atualizado e pormenorizado para definir, se for caso disso, as prioridades na ordem de execução dos objetivos incluídos no programa.

Contribuir para melhorar a competitividade do setor e para o seu posicionamento internacional.

A indústria dos jogos de vídeo contribui para o crescimento económico dos países como uma indústria cultural que fornece pessoal altamente especializado e qualificado, bem como uma oferta e um consumo de produtos finais com elevada procura. No entanto, enfrenta uma série de desafios muito heterogéneos entre os países da Ibero-América, aos quais este objetivo pretende dar resposta.

Além disso, os serviços terciarizados de processos de conhecimento, um subsetor da indústria dos videojogos que exige conhecimentos e competências altamente especializadas, registaram um crescimento significativo no setor dos serviços que envolve a formação não só em videojogos e animação, mas também em marketing digital, serviços jurídicos e I+D. Neste sentido, a exportação de serviços é a área em que os países da Ibero-América têm tido um melhor desempenho e constitui uma das oportunidades de crescimento numa indústria em constante expansão que permite a especialização por setores, beneficiando direta e indiretamente os profissionais e diversificando a oferta de serviços.

Para atingir este objetivo, as diferentes fases da cadeia de valor necessárias para obter um jogo de vídeo devem ser consideradas de forma global. Para melhorar a competitividade do setor, o programa apoiará a formação técnica e profissional com um aumento da oferta educativa, uma vez que a falta de profissionais qualificados, seja por escassez ou por ausência de oferta educativa, deve ser colmatada para responder à procura dos países da Ibero-América para satisfazer as diferentes etapas do desenvolvimento dos jogos de vídeo. O desenvolvimento de jogos de vídeo também requer determinadas infraestruturas e tecnologias que, se não forem abordadas, podem limitar a diversificação da exportação de serviços e, por conseguinte, dificultar a melhoria da competitividade e do posicionamento internacional.

Promover a valorização dos jogos de vídeo como ferramenta educativa, cultural e de inclusão social.

O objetivo é reforçar e diversificar o desenvolvimento de jogos de vídeo para fins educativos, a fim de se posicionar como uma ferramenta inovadora e inclusiva. Estudos sugerem que os jogos de vídeo facilitam a interação e os processos de aprendizagem na etapa escolar e, sobretudo, servem grupos com necessidades especiais. A realidade virtual onde os utilizadores interagem cumpre um papel socializador que serve, por sua vez, para sensibilizar

sobre questões relacionadas com comunidades minoritárias, a promoção da cultura, a proteção do património, a perspetiva de género, o assédio escolar e a preservação do ambiente. Estudos sugerem que o desenvolvimento de jogos de vídeo que incorporam grupos minoritários contribui para uma mensagem inclusiva e não discriminatória de respeito pelas comunidades e pela sua diversidade.

Além disso, os incentivos à utilização de realidades virtuais e de jogos de vídeo são identificados como uma oportunidade para desenvolver e estimular certas competências essenciais para o século XXI e necessárias para o fortalecimento das indústrias culturais e criativas.

Na perspetiva dos jogos de vídeo como ferramenta socioeducativa, o programa promoverá convites à apresentação de propostas com uma abordagem inclusiva para a conceção de conteúdos didáticos e pedagógicos e realizará concursos e outras ações que permitam mobilizar tanto o programa quanto outras instituições, gerando assim alianças público-privadas e promovendo oportunidades para pessoas desenvolvedoras de menor escala.

Será dada prioridade ao desenvolvimento de jogos de vídeo com perspetiva de género e a formação, seminários e outras atividades serão concebidos em conformidade com o estabelecido no Manual Operacional da Cooperação Ibero-Americana.

Resultados esperados. Linhas de Ação e Atividades

| | |
|--|--|
| OE 1: Fortalecer as políticas públicas de promoção e regulamentação do setor | |
| R1.1: Fortalecidas as capacidades das pessoas responsáveis pela formulação de políticas públicas neste domínio | <p>LA 1.1.1 Assistência técnica na formulação de leis e instrumentos para a promoção do setor</p> <p>LA 1.1.2 Intercâmbio entre países para o fortalecimento de capacidades</p> <p>Atividades: Assistência técnica, sistematização e intercâmbio de boas práticas, fóruns/encontros, seminários, formação/capacitação.</p> |
| R1.2: Fortalecida a coordenação interinstitucional e o envolvimento de agentes-chave | <p>LA 1.2.1 Elaboração de um diagnóstico da situação do setor e dos agentes envolvidos</p> <p>LA 1.2.2 Promoção de intercâmbios</p> |
| R.1.3 Fortalecida a estrutura institucional nos países | LA 1.3.1 Assistência técnica para a criação ou fortalecimento de unidades de videojogos |
| OE 2: Contribuir para melhorar a competitividade do setor e para o seu posicionamento internacional | |

| | |
|---|--|
| <p>R2.1: Fortalecidas as capacidades dos profissionais do setor</p> | <p>LA 2.1.1: Residências e bolsas de estudo para a formação profissional</p> <p>LA 2.1.2 Concursos</p> <p>LA 2.1.3 Estudos sobre a cadeia de valor regional e os potenciais mercados</p> <p>LA 2.1.4 Definição de ações que contribuem para o reconhecimento dos profissionais do setor</p> |
| <p>R2.2: Incentivada a coprodução no setor</p> | <p>LA 2.2.1: Concursos para o desenvolvimento total ou parcial de jogos de vídeo</p> |
| | <p>Atividades: formação/capacitação, seminários, investigação, concursos, desenvolvimento de iniciativas conjuntas</p> |
| <p>OE 3: Promover a valorização dos jogos de vídeo como ferramenta educativa, cultural e de inclusão social</p> | |
| <p>R3.1: Promovida a incorporação de abordagens transversais nos jogos de vídeo</p> | <p>LA 3.1.1: Formação em matéria de género</p> <p>LA 3.1.2 Incorporação da perspetiva de género nos instrumentos do programa</p> <p>LA 3.1.3 Incorporação das abordagens de inclusão, não discriminação e multiculturalidade nos jogos de vídeo</p> <p>Atividades: formação/capacitação, seminários, investigação, concursos, desenvolvimento de iniciativas conjuntas</p> |

R 3.2 Divulgada uma visão dos jogos de vídeo como ferramentas educativas

LA.3.2.1- Campanhas de promoção de boas práticas na utilização e desenvolvimento de jogos de vídeo

LA 3.2.1- Concessão de concursos para financiar o desenvolvimento de jogos de vídeo com fins educativos

5. Metas e Indicadores de Acompanhamento e de Resultado

Objetivos específicos

Número de países que estão a elaborar uma lei, um regulamento ou um protocolo

Número de países que melhoraram as condições fiscais e de tributação

Número de estúdios, agências e associações criados com o apoio do programa

Número de MOU/Acordos assinados entre instituições

Número de bolsas de estudo oferecidas

Número de ofertas educativas promovidas com o apoio do programa

Número de iniciativas conjuntas

Número de reuniões para troca de experiências e aprendizagem mútua

Número de iniciativas de apoio técnico realizadas

Número de participantes nestas iniciativas conjuntas

6. Cronograma geral de execução do Programa

O cronograma de execução será aprovado no âmbito do Plano Operacional Anual correspondente a 2025, aquando do primeiro Conselho Intergovernamental. Será elaborado um Plano Estratégico que especificará os objetivos e os resultados, incluindo os indicadores e as respetivas fontes de verificação, em conformidade com os objetivos definidos no presente documento de formulação. Os Planos Operacionais Anuais (POA) serão aprovados anualmente pelo Conselho Intergovernamental e estabelecerão o cronograma anual de atividades. No primeiro Conselho Intergovernamental, serão aprovados o PE e o POA 2025.

7. Orçamento geral do Programa (€ / \$)

O programa ou iniciativa deverá dispor de recursos financeiros, humanos e materiais que garantam a sua viabilidade. De acordo com o Manual Operacional da Cooperação Ibero-Americana, uma vez lançado o programa ou a iniciativa, o Conselho Intergovernamental decidirá os critérios e o montante das quotas/contribuições financeiras dos países membros, bem como a possibilidade de contribuir com recursos humanos, técnicos e materiais.

1. Recursos Financeiros. Compromisso de 50.000 a 80.000 euros para cumprir os requisitos mínimos estabelecidos no Manual Operacional da Cooperação Ibero-Americana, correspondente a 350.000 euros anuais para garantir o desenvolvimento e o cumprimento dos objetivos estabelecidos.

2. Recursos materiais e humanos. A definir quando a Unidade Técnica (UT) e as suas responsabilidades forem estabelecidas.

8. Viabilidade e Sustentabilidade do Programa

Os países participantes pagarão as suas quotas, de preferência, durante o primeiro semestre do ano. Mediante acordo do Conselho Intergovernamental, os REPPi de cada país procurarão outro tipo de contribuições, incluindo as do setor privado, para o Fundo Comum do programa. Além disso, tomarão medidas para eventuais contribuições de organismos internacionais de cooperação e de bancos de desenvolvimento regional.

Os custos operacionais de funcionamento da Secretaria Técnica serão suportados pelo país sede, se assim for decidido pelo Conselho Intergovernamental ou, se for caso disso, os custos operacionais serão cobertos por uma percentagem dos recursos do fundo comum do programa, tal como estabelecido no Manual Operacional da Cooperação Ibero-Americana em vigor.

O Conselho Intergovernamental, ao aprovar o cronograma para os três primeiros anos após a fase de lançamento, elaborará um Plano de receitas e despesas que garanta a sua futura sustentabilidade.

9. Estrutura organizativa do Programa

De acordo com o Capítulo 5 do Manual Operacional (Organização e Estrutura), o Programa terá um Conselho Intergovernamental e uma Unidade Técnica que garantirão o desenvolvimento do Plano Operacional e a obtenção dos resultados estabelecidos e cumprirão as funções definidas para cada um deles nos termos do Manual Operacional. O Conselho Intergovernamental analisará a conveniência de criar uma Comissão Consultiva na qual estarão representadas diferentes organizações internacionais e regionais que trabalham em áreas relacionadas com a indústria dos jogos de vídeo, bem como Câmaras de jogos de vídeo e outras instâncias que representem os estúdios.

O Conselho Intergovernamental será composto por representantes competentes nos domínios do Desenvolvimento/Inovação, direção de Indústrias/Economia criativa e audiovisual dos respetivos ministérios e instituições nacionais de Cultura. Reunir-se-á presencialmente pelo menos uma vez por ano, reunindo-se de forma virtual sempre que um dos seus membros o considere conveniente.

10. Sinergias e articulação com a Conferência Ibero-Americana. Participação de outros agentes.

O Conselho Intergovernamental analisará a conveniência de criar uma Comissão Consultiva, bem como de explorar sinergias com outros intervenientes que trabalham nesta matéria, incluindo o convite a países observadores e observadores consultivos da Conferência Ibero-Americana.

11. Visibilidade do Programa

O Programa contempla a divulgação das suas próprias atividades e resultados, bem como a promoção e visibilidade da Cooperação Ibero-Americana.

Seguindo as diretrizes definidas no Manual Operacional, a visibilidade do Programa será implementada através de: 1) Conceção de uma estratégia de comunicação inclusiva destinada a

criar e difundir informações específicas sobre as suas ações, resultados e contribuições para a Cooperação Ibero-Americana.

2) Comunicação à SEGIB, dentro dos prazos estabelecidos, das informações criadas para que desenvolva as ações previstas no Plano Estratégico para a Visibilidade da Cooperação Ibero-Americana (PEVCI).

12. Plano Operacional Anual correspondente ao primeiro exercício do Programa

Uma vez definido e reunido o Conselho Intergovernamental, será elaborado o Plano Estratégico (PE) que, de acordo com este documento de formulação, irá conter:

- Objetivos.
- Resultados.
- Linhas de ação.
- Atividades.
- Indicadores de resultados.
- Fontes de verificação.

O Plano Estratégico será complementado com os Planos Operacionais Anuais anualmente aprovados. O primeiro POA corresponderá a 2025.