

# **Inovação e Economia Criativa**

# Conceito de Inovação

Presente desde sempre na atividade humana, a inovação como capacidade de renovação, adaptação, inventividade e criação de novas fórmulas para resolução de novos problemas, nunca foi tão imprescindível como na Era do Conhecimento em que já vivemos.

## **Conceito em construção, a Economia Criativa é ao mesmo tempo:**

- **Conjunto de atividades econômicas** que partem do talento criativo da cultura e da inovação.
- **Estratégia** de desenvolvimento que articula alguns dos elementos mais dinâmicos da economia.
- **Alternativa** para a redução da desigualdade (emprego, renda e oportunidades).

# Economia Criativa envolve:

- Software
- Pesquisa e Desenvolvimento
- Design
- Artes Plásticas
- Artes Cênicas
- Artesanato
- Música
- Filme e Vídeo
- TV e Rádio
- Mercado Editorial
- Biotecnologia
- Arquitetura e Engenharia
- Moda
- Expressões Culturais
- Publicidade
- Computação e Telecom
- Turismo
- Entretenimento
- Gastronomia

## Setores economicamente mais dinâmicos da **Economia Criativa**:

- Softwares - pesquisa e aplicativos
- Design - produtos, processos e serviços
- TIC - tecnologias de informação e comunicação
- Cultura - audiovisual e games

## Setores socialmente mais inclusivos da **Economia Criativa**:

- Moda
- Artesanato e artesanaria
- Entretenimento
- Gastronomia
- Turismo

A **Tecnologia** promove uma grande sinergia entre os setores mais dinâmicos e os mais inclusivos da Economia Criativa.

Por exemplo:

- viagens programadas pela internet
- modelagem online para vestuário
- transformação de filmes em games
- vendas programadas de tickets para espetáculos e atividades culturais

A **Inovação** é o componente mais relevante da Economia Criativa

- Produção cultural
  - Produção tecnológica
  - Produção industrial
  - Serviços e processos
- 
- Design

E a formação de capital humano, a sua principal condicionante



Quando a Indústria representava o que havia de mais dinâmico na economia, o Brasil precisou de um conjunto de políticas públicas para se inserir na 2ª Revolução Industrial.

# Projeto Nacional de Desenvolvimento de Getúlio Vargas

Tecnologias

Petróleo  
Eletricidade  
Aço

{ Esses elementos compunham as cadeias globais mais avançadas

Direitos Sociais

{ Salário Mínimo  
Instituto da Aposentadoria

Direitos Culturais

{ Instituto Nacional do Livro  
Biblioteca Nacional  
Instituto do Patrimônio Artístico e Cultural

# Na Economia Getúlio Vargas fundou:

- 1938 - Conselho Nacional do Petróleo
- 1941 - Companhia Siderúrgica Nacional
- 1943 - Companhia Vale do Rio Doce
- 1945 - Companhia Hidrelétrica do São Francisco
- 1953 - Petrobras e Banco do Nordeste
- 1954 - Projeto Eletrobras (criada em 1962)

# Juscelino Kubitschek atraiu:

Indústria Automobilística

Mas a participação da Indústria de Transformação no PIB brasileiro vem sendo reduzida:

1947 - 11,9%

1985 - 21,6%

2005 - 10,9%

2015 - 11,4%

2018 - 11,3%

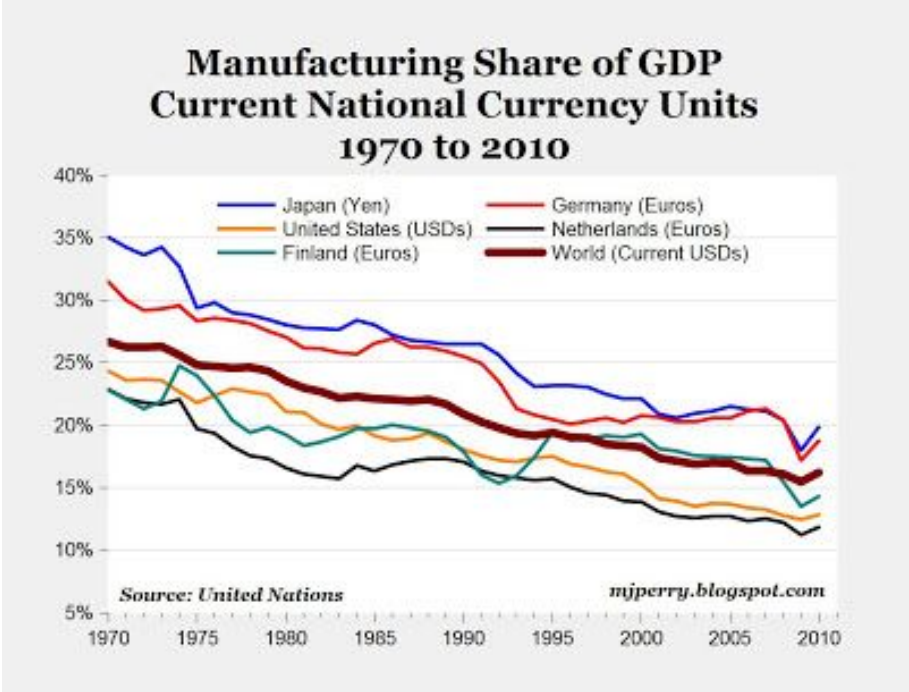
A crise industrial brasileira não é apenas conjuntural e não é apenas brasileira. A produção industrial desacelerou no mundo em 2015.

Itália: (-) 1,0%

França: 0,1%

Alemanha: 1,0%

A participação da indústria de transformação é declinante em todo o mundo no últimos 40 anos:



Novo Projeto Nacional teria que se basear nas novas tecnologias para inserir o Brasil nas novas cadeias globais de valor.

A substituição do trabalho humano por máquinas ocorre há 200 anos.

Nos últimos 30 anos entrou em fase exponencial.

As impressoras 3D, a Internet das Coisas, a Automação e a Inteligência Artificial vão acelerar ainda mais a transformação do setor industrial.



A simples soma dos PIBs do Turismo (8,1%) e das Indústrias Criativas (2,61%) representam, juntos, 10,71% do PIB Nacional em 2018. Juntando mais 1,28%\* do PIB relativo à pesquisa e desenvolvimento, teríamos um PIB total da Economia Criativa de quase 12%. No entanto, essas atividades de cultura, turismo e pesquisa e desenvolvimento não correspondem nem a 1,5% do orçamento da União.

*\* Fonte: Indicadores ODS IBGE/2015*

A demonstração dessa soma talvez possa contribuir para que os gestores de governos municipais, estaduais e federal possam abrir os olhos para a importância da Inovação e Economia Criativa como vetor estratégico para o desenvolvimento. Visto que Inovação e Economia Criativa, ou Economia do Conhecimento, em última instância, é também a economia da cultura, do turismo e da ciência e tecnologia.

**O mercado de trabalho criativo brasileiro reúne 245 mil estabelecimentos e 837,2 mil profissionais. O cenário recessivo dos últimos anos gerou apenas uma leve retração da participação do PIB Criativo no PIB Brasileiro, que saiu de 2,64% para 2,61%, representando a soma de R\$ 171,5 bilhões.**

# No Brasil, só um partido político, o PSB, adotou a Inovação e Economia Criativa como Estratégia de Desenvolvimento



A Inovação e Economia Criativa como eixo de um novo Projeto Nacional de Desenvolvimento Social e Econômico que assegure ao Brasil uma inserção soberana na economia globalizada na era do conhecimento.



**Precisamos passar de**

**MERCADO-CONSUMIDOR-PASSIVO**



**MERCADO-PRODUTOR-ATIVO**



**NO BRASIL E NO MUNDO**

# Inovação e Economia Criativa

## Do Artesanato ao Software



# Inovação e Economia Criativa

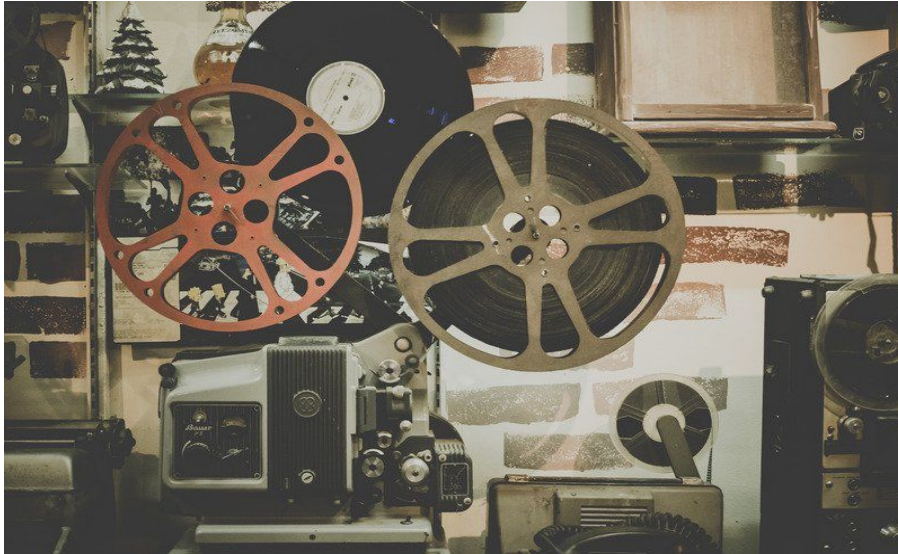
## Da Gastronomia à Moda





# Inovação e Economia Criativa

## Do Cinema e Música aos Games

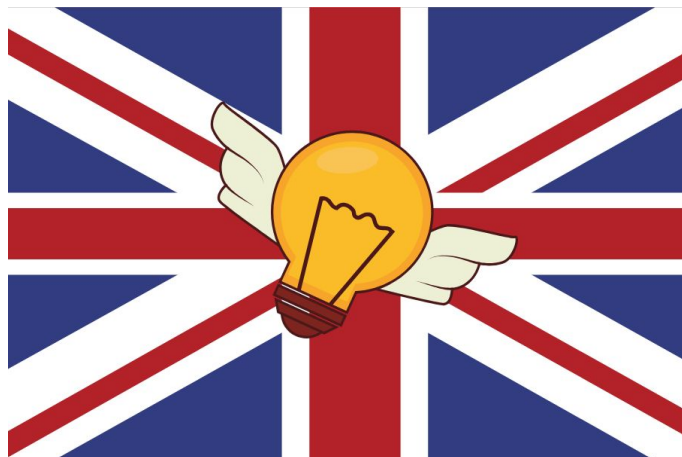


**“O rock rende mais divisas para a Inglaterra do que as indústrias siderúrgicas.”**

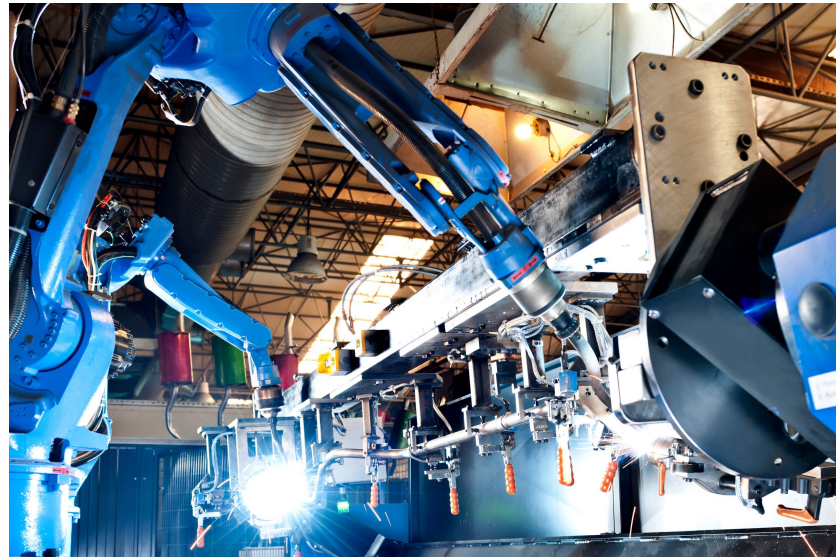
**Tony Blair, ex-Primeiro-Ministro Britânico, em 1997**



Hoje, no Reino Unido, os negócios criativos valem mais de **100 bilhões de libras** (mais de R\$ 470 bi).  
O país pretende incrementar as exportações de bens e serviços das indústrias criativas em 50% até 2023 e também o número de empresas de exportação.



No Brasil, se juntarmos as economias da cultura, pesquisa e inovação em ciência e tecnologia, as indústrias criativas e o turismo, teremos um PIB superior ao da indústria de transformação.



## **Problemas políticos e culturais comuns ao turismo e à economia criativa:**

- força da tradição: “desenvolvimento é indústria”
- setores que se excluem da atividade e
- representatividade política.
- marco legal para Inovação e Economia Criativa
- políticas públicas municipais, estaduais e federal
- modelo de governança

## **Políticas Públicas para formação do capital humano:**

- Programação desde o Ensino Fundamental
- Formação continuada de docentes na área de ciência e tecnologia
- Cursos específicos para as novas profissões da Era do Conhecimento
- Requalificação profissional para trabalhadoras e trabalhadores

## **Políticas Públicas para empreendimentos criativos:**

- Incentivos fiscais e tributários para as atividades
- Linhas de crédito para financiamentos público e privado
- Criação de um fundo de porte para Inovação e Economia Criativa
- Editais e concursos para o desenvolvimento do design nacional
- Redução de taxas de importação para setores criativos

## Políticas Públicas das Cidades Criativas

- Requalificação de áreas degradadas como espaços criativos
- Estímulos fiscais para atividades criativas
- Estabelecimento de conexões permanentes entre o setor público e áreas privadas
- Apoio a iniciativas de coletivos culturais e tecnológicos
- Estímulo a *coworkings*, *startups* e pequenas empresas criativas



# **Modelo de Governança Cidades Criativas**



Muito obrigado, Domingos Leonelli.