



MASTER PLAN

CÂMARA SETORIAL DE ECONOMIA
CRIATIVA

PROGRAMA PARA
DESENVOLVIMENTO
DA INDÚSTRIA

Sumário

1. INTRODUÇÃO.....	3
2. JUSTIFICATIVA.....	3
3. OBJETIVO GERAL E ESPECÍFICOS.....	5
4. ESPECIFICAÇÃO.....	5
4.1. Requisitos.....	5
4.2. Premissas.....	6
4.3. Restrições.....	6
5. MAPEAMENTO DE ATORES.....	6
6. LEVANTAMENTO DE RISCO DO PROJETO.....	7
7. COMUNICAÇÃO DO PROJETO.....	7
8. MONITORAMENTO.....	9
9. ARTEFATOS DO PROJETO.....	9
10. CRONOGRAMA.....	10
11. REFERÊNCIAS.....	10

1. INTRODUÇÃO

A relevância econômica e social da Economia Criativa no Brasil pode ser notada ao analisarmos sua importância na indústria: o PIB Criativo representa 2,64% do PIB Brasileiro e os profissionais criativos correspondem a 1,8% do mercado de trabalho formal (FIRJAN, 2016). Além disso, as indústrias criativas são não apenas economicamente valiosas por si mesmas, mas funcionam como catalisadoras e fornecedoras de valores intangíveis a outras formas de organização de processos, relações e dinâmicas econômicas de setores diversos.

Reconhecendo o potencial da Economia Criativa, em especial, em um cenário de crise econômica, percebe-se a necessidade de fomentar a representatividade do setor. Na tentativa de criar e fortalecer mecanismos de governança no setor da Economia Criativa do estado, este projeto tem como objetivo: criar uma Câmara Setorial de Economia Criativa junto à ADECE.

Os impactos deste projeto se refletirão em uma estruturação da Economia Criativa do estado e seus setores, sendo possível, a partir disto, fomentar a representatividade e reconhecimento do setor. Além disso, será possível identificar os principais entraves e oportunidades do setor, visando a proposição de soluções ao desenvolvimento sustentável da Economia Criativa no estado.

2. JUSTIFICATIVA

A Indústria Criativa tem um evidente caráter estratégico, em especial, em um cenário de crise econômica. A criação de novos processos produtivos dentro das fábricas, o desenvolvimento de novas formas de escoamento da produção e a implantação de novos modelos de negócio constituem exemplos saudáveis de inovação criativa (FIRJAN, 2016).

De acordo com a Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento - UNCTAD, as indústrias criativas compõem quatro grandes grupos, divididos de acordo com suas características distintas, sendo eles: patrimônio, artes, mídia e criações funcionais. O patrimônio engloba os locais culturais e as expressões culturais tradicionais. O grupo de artes inclui as indústrias criativas baseadas nas artes visuais e cênicas. Mídia constitui as indústrias que produzem conteúdo criativo com o objetivo de estabelecer comunicação com grandes grupos. Por fim, as criações funcionais englobam as indústrias voltadas à criação de produtos e serviços que possuam fins funcionais, tais como design e novas mídias.

A Economia Criativa abrange, além das indústrias criativas, o impacto de seus bens e serviços em outros setores e processos da economia e as conexões que se estabelecem entre eles, sendo importante na provocação e incorporação de profundas mudanças sociais, organizacionais, políticas, educacionais e econômicas. As indústrias criativas são, portanto, não apenas economicamente valiosas por si mesmas, mas funcionam como catalisadoras e fornecedoras de valores intangíveis a outras formas de organização de processos, relações e dinâmicas econômicas de setores diversos (REIS, 2008).

A relevância econômica e social da Economia Criativa no Brasil pode ser notada ao analisarmos sua importância na indústria: a participação do PIB Criativo estimado no PIB Brasileiro é de 2,64%, além de representar 1,8% do mercado de trabalho formal (FIRJAN, 2016). Nesse sentido, as mudanças econômicas abrem um leque de oportunidades baseadas em empreendimentos criativos, possuindo o potencial de aumentar a geração de renda e emprego (REIS, 2008).

Na busca por estimular a Economia Criativa, os governos têm papel fundamental, por meio de políticas públicas voltadas às diversas indústrias criativas, visando o desenvolvimento sustentável e ganho de competitividade no setor (UNCTAD, 2010). Nesse sentido, a relevância do projeto destaca-se ao permitir a criação de um órgão propositivo para o setor, tornando possível formular, implantar e monitorar políticas públicas para Economia Criativa no estado.

As Câmaras Setoriais têm uma importância fundamental na gestão das direções a serem tomadas dentro de um segmento industrial. Consiste em uma ferramenta prática, uma vez que reúne representantes estratégicos do setor, para atuação na promoção de um diagnóstico atualizada da cadeia produtiva a que se refere, e proposição de ações para seu desenvolvimento a curto, médio e longo prazo. Após identificação de gargalos e oportunidades, é possível a articulação de agentes públicos e privados definindo ações prioritárias de interesse comum, objetivando a atuação integrada dos diferentes segmentos envolvidos, gerando soluções ou aproveitamentos mais rápidos e efetivos.

A Câmara Setorial da Economia Criativa será um órgão de caráter consultivo e propositivo, vinculada à Agência de Desenvolvimento do Estado do Ceará S/A - ADECE, e composta por entidades privadas, organizações não-governamentais e órgãos públicos e privados relacionados aos setores criativos ou a ele associados, atuando em colegiado.

Ações diretamente contempladas	Ações indiretamente contempladas
Conjugar planejamentos dos setores que compõem a Economia Criativa	Fomentar associativismo entre as empresas que compõem o setor

	Criar ações conjuntas entre universidades e empresas para difusão e distribuição de produtos oriundos de cursos na área criativa
	Estimular criação e fortalecimento de entidades e associações representativas das redes, cadeias produtivas, cooperativas e coletivos

Vale ressaltar ainda que este projeto pretende contribuir para o alcance de uma das visões de futuro construídas pelos especialistas do setor no painel da Rota Estratégica dos Setores de Turismo & Economia Criativa, a saber: "Ceará como referência nacional em desenvolvimento sustentável tendo como vetor estratégico a Economia Criativa, a partir do fortalecimento dos processos identitários, territórios, setores, empreendimentos e da integração de organizações políticas, educacionais, empresariais e da sociedade".

3. OBJETIVO GERAL E ESPECÍFICOS

O objetivo geral deste projeto é: instituir Câmara Setorial da Economia Criativa junto à ADECE.

Como objetivos específicos:

- Identificar entraves e oportunidades do setor, visando apresentar propostas de projetos e soluções ao desenvolvimento econômico e sustentável e aumento da competitividade da Economia Criativa no estado;
- Formular, implantar e monitorar políticas públicas para Economia Criativa no estado;
- Introduzir a organização das entidades participantes no setor;
- Facilitar mecanismos de governança da cadeia produtiva da Economia Criativa.

4. ESPECIFICAÇÃO

4.1. Requisitos

Para que este mapeamento tenha um efetivo funcionamento e impacto, lista-se, a seguir, os requisitos mínimos:

- Deve conter representatividade de todos os setores da Economia Criativa, unindo coletivos para criação da Câmara;

- Deve ser um órgão colegiado vinculado à Agência de Desenvolvimento do Estado do Ceará S/A – ADECE;
- Deve ser um espaço para desenvolver discussões sobre o setor no estado e propor e encaminhar soluções que visem o aprimoramento da atividade, considerando a expansão dos mercados interno e externo, bem como a geração de empregos e renda.

4.2. Premissas

Além disso, este projeto lida com algumas premissas, a saber:

- Deve haver um reconhecimento da Economia Criativa como um eixo estratégico de desenvolvimento para o estado;
- Deve haver um reconhecimento da transversalidade da Economia Criativa, o impacto de seus bens e serviços em outros setores e processos da economia.

4.3. Restrições

As restrições deste projeto são apresentadas a seguir:

- A Câmara Setorial se limita a discussões que promovam o desenvolvimento da Economia Criativa como um todo, sem priorizar nenhuma indústria criativa em detrimento das demais.

5. MAPEAMENTO DE ATORES

Os atores (instituições) mais indicados a participarem do projeto são apresentados no quadro a seguir:

Instituição
Secretaria do Desenvolvimento Econômico do Ceará - SDE
Agência de Desenvolvimento do Estado do Ceará S/A - ADECE
Secretaria da Ciência, Tecnologia e Educação Superior - SECITECE
Secretaria da Cultura do Estado do Ceará - SECULT
Secretaria Municipal de Cultura de Fortaleza - SECULTFOR
Federação das Indústrias do Estado do Ceará - FIEC
Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas – SEBRAE/CE
Bancos financiadores
Agências de Fomento

Sistema S
Empreendimentos das indústrias criativas
Empreendimentos do terceiro setor
Instituições de Ensino Superior
Incubadoras

6. LEVANTAMENTO DE RISCO DO PROJETO

Os riscos mensuráveis no projeto são apresentados no quadro a seguir com suas possíveis causas e prováveis efeitos:

Risco	Causas possíveis	Efeitos prováveis
1. Enfraquecimento da câmara	Falta de apoio institucional	Não criação da câmara
	Discussões e ações pouco adequadas à realidade do setor	Descontinuidade da câmara
	Não delimitação do escopo de atuação da câmara	Alta pluralidade do setor gera conflito de interesses
	Falta de representatividade das indústrias criativas na câmara	Discussões e ações pouco significativas
2. Falta de interesse da ADECE em criar a câmara	Existência prévia de outras câmaras de indústrias criativas	Sombreamento de ações e projetos

7. COMUNICAÇÃO DO PROJETO

As atividades de comunicação do projeto, bem como o escopo, participantes e periodicidade são expostos a seguir:

Atividade	Escopo	Participantes	Periodicidade
Comunicação interna	<p>A ferramenta utilizada para acompanhar as informações detalhadas das atividades dos projetos será o quadro digital (Trello).</p> <p>O acompanhamento das informações macro serão através de um quadro físico anexado no Núcleo de Economia e Estratégia (NEE) da FIEC</p>	<p>Pesquisador, coordenador e líder Masterplan (opcional)</p>	<p>Permanente</p>
Comunicação externa	<p>Contato com os Stakeholders do projeto será via e-mail e, posteriormente, telefone.</p> <p>Todos os contatos serão registrados em ferramenta interna de gestão de contatos</p>	<p>Todos os envolvidos</p>	<p>Permanente</p>
Solicitações para o projeto	<p>Quaisquer solicitações formais devem ser feitas somente via e-mail. Portanto, solicitações por chats, ligações ou mensagens serão desconsideradas</p>	<p>Todos os envolvidos</p>	<p>Permanente</p>
Reunião com o coordenador do projeto	<p>Local: FIEC</p> <p>A priorização das atividades será feita por opinião dos especialistas (coordenador do projeto)</p>	<p>Pesquisador, coordenador e líder Masterplan (opcional)</p>	<p>Semanalmente ou, no máximo, quinzenalmente</p>
Metodologia de condução do projeto	<p>O projeto seguirá a metodologia ágil de gestão de projetos</p>	<p>Todos os envolvidos</p>	<p>Permanente</p>

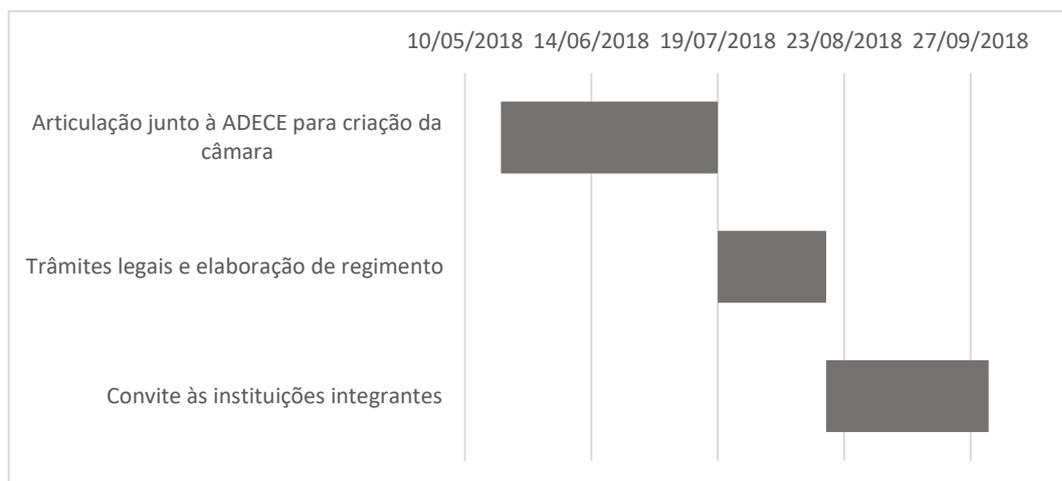
	chamada Scrum e adaptada às necessidades deste projeto		
Sprints	As sprints do projeto serão entregues através de reuniões presenciais Serão realizadas reuniões semanais para atualizar o grupo sobre o andamento das atividades	Pesquisador, coordenador e líder Masterplan (opcional)	21 dias
Stakeholders	Será elaborado um documento com a identificação de Stakeholders O pesquisador e o coordenador do projeto farão uma identificação da relevância dos Stakeholders em alto e médio/baixo impacto para definir o acompanhamento das informações do projeto	Pesquisador, coordenador e líder Masterplan (opcional)	Permanente e revisado semanalmente

8. MONITORAMENTO

9. ARTEFATOS DO PROJETO

- Plano de Comunicação
- Plano de Risco
- Plano de Gerenciamento de Escopo do Projeto

10. CRONOGRAMA



11. REFERÊNCIAS

FIRJAN – FEDERAÇÃO, DAS INDÚSTRIAS DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO. Mapeamento da indústria criativa no Brasil. Rio de Janeiro, 2016.

REIS, Ana Carla Fonseca. Economia criativa como estratégia de desenvolvimento: uma visão dos países em desenvolvimento. São Paulo: Itaú Cultural, 2008.

UNCTAD – United Nations Conference on Trade and Development. Creative Economy Report 2010. Genebra: UNCTAD, 2010.

REALIZAÇÃO:



PARCERIA:



APOIO

