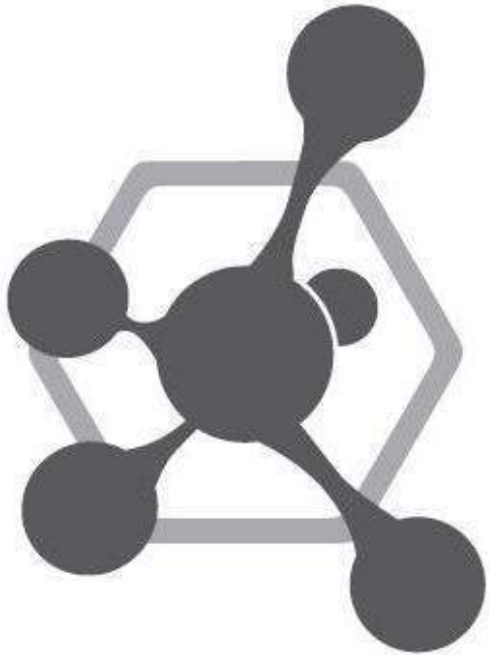




INSTITUTO
GÊNESIS
PUC-RIO

Presentación
Instituto Gênesis PUC-Rio



INSTITUTO
GÊNESIS
PUC-RIO

**La Industria Creativa y su
potencial en Brasil – 2014**



PUC
RIO

Instituto Gênesis PUC-Rio

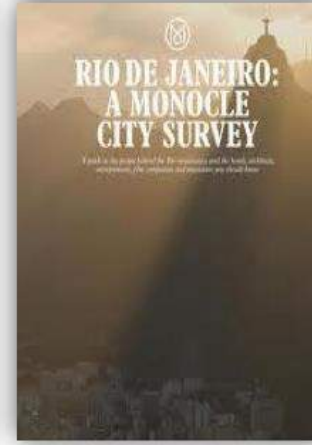




INSTITUTO
GÊNESIS
PUC-RIO

Recuperación de Rio de Janeiro

2011	 
2012	 Rio + 20
2013	 Copa das Confederações
2014	 FIFA WORLD CUP Brasil
2015	 450 da Cidade
2016	





INSTITUTO
GÊNESIS
PUC-RIO

ENERGY

LOGISTICS
HUB

R&D
EXCELLENCE

MAJOR
HQ

LEADING O&G
PRODUCER

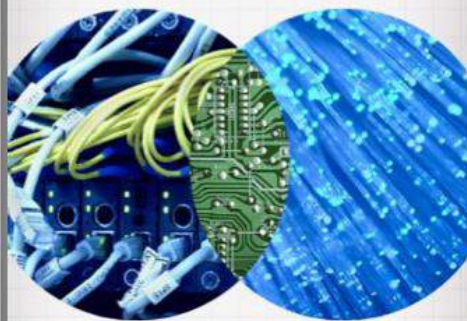


RIO, THE ENERGY CAPITAL.



www.rio-negocios.com

INOVAÇÃO



RIO, CENTRO LOGÍSTICO DE MÍDIA
E TELECOM.



www.rio-negocios.com

INDÚSTRIA CRIATIVA



RIO, POLO DE CULTURA, ARTES
E INTELIGÊNCIA.



www.rio-negocios.com

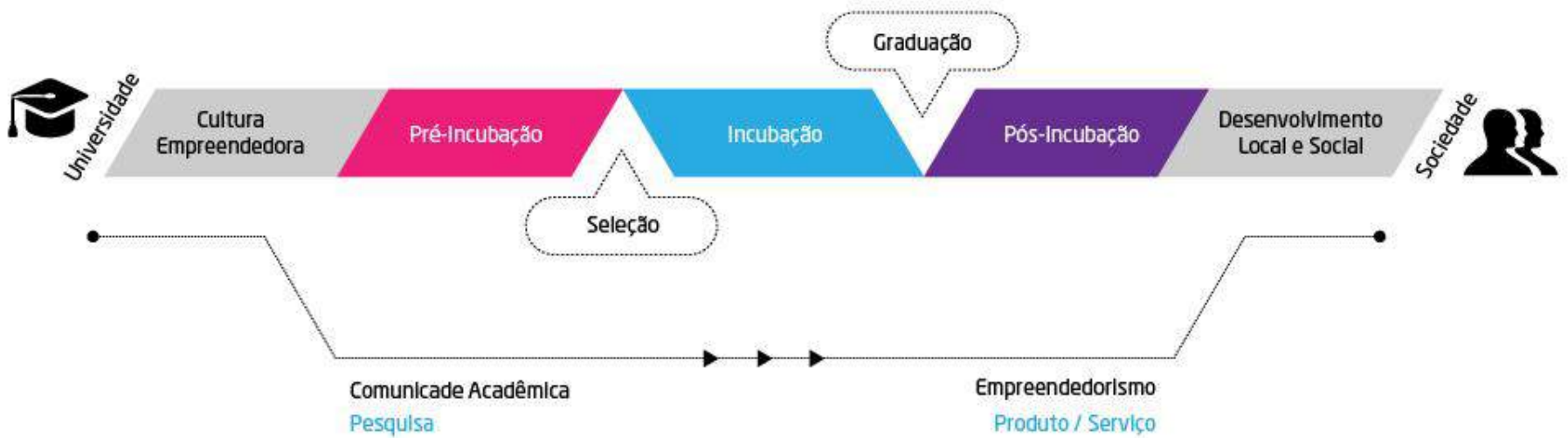
HOTELARIA E TURISMO



RIO, PRINCIPAL DESTINO TURÍSTICO
DO BRASIL.



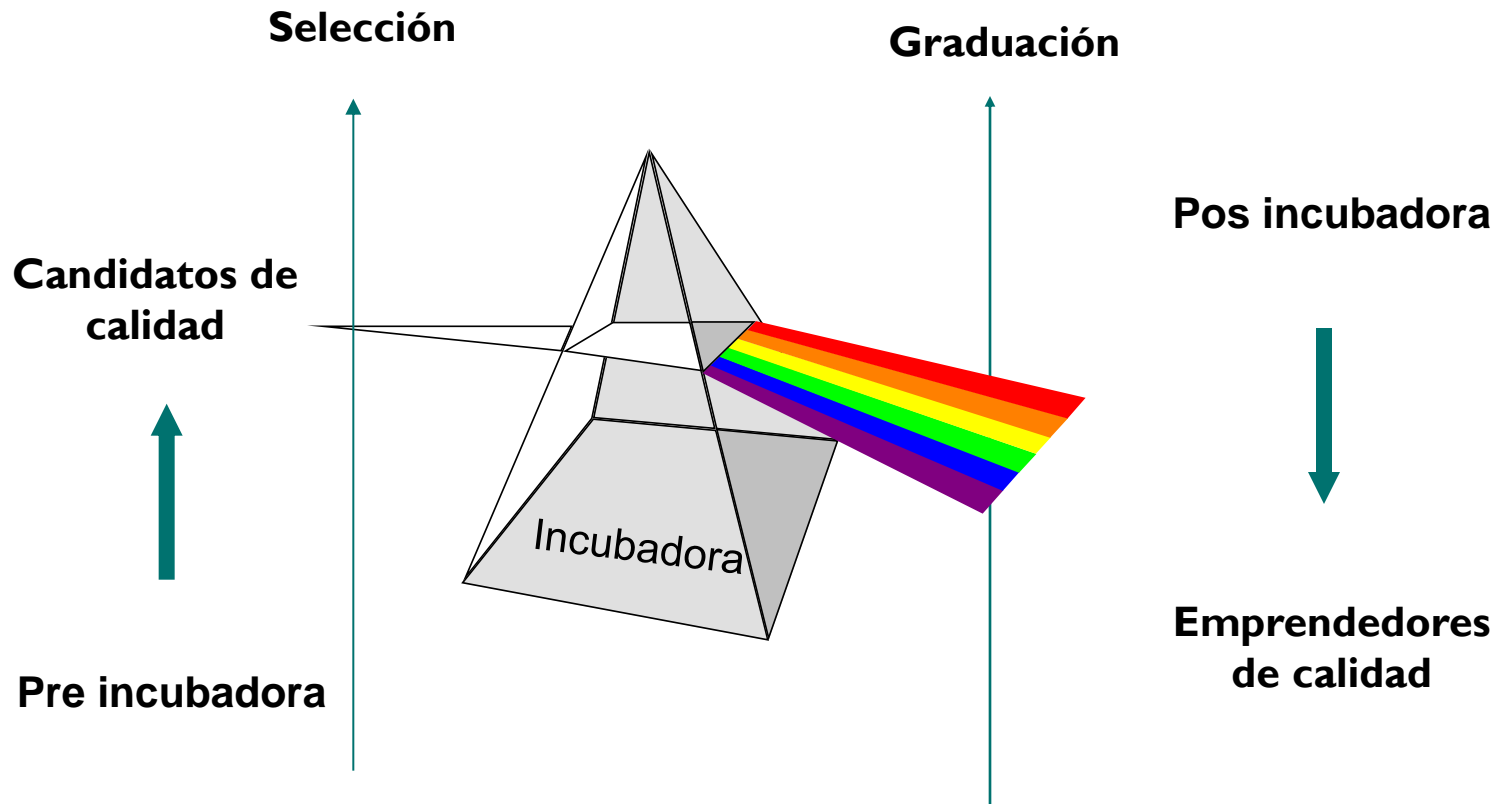
www.rio-negocios.com





- 384 incubadoras
- 2.640 empresas incubadas
- 2.509 empresas gradadas
- 16.394 empleos generados por empresas incubadas
- 29.205 empleos generados por empresas
- Facturación estimada de las empresas incubadas: R\$ 533 millones/año
- Faturamento estimado das empresas graduadas: R\$ 4,1 billones/año
- Estimativa de impuestos generados R\$ 400 millones/año

Proceso de Generación de Emprendimientos en la Incubadora



Tasa de mortalidad de empresas brasileiras

- **Afuera del ambiente de incubación:**
80% mueren en su primer año
- **Adentro del ambiente de incubación:**
20% mueren en su primer año

Micro y pequeñas empresas

Emplean 54% de la población económicamente activa del país



INSTITUTO
GÊNESIS
PUC-RIO

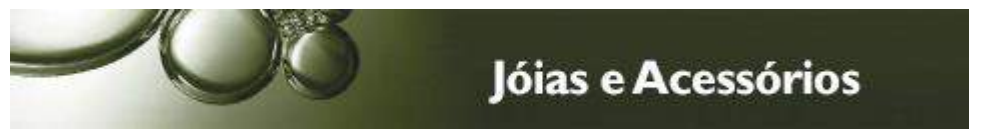
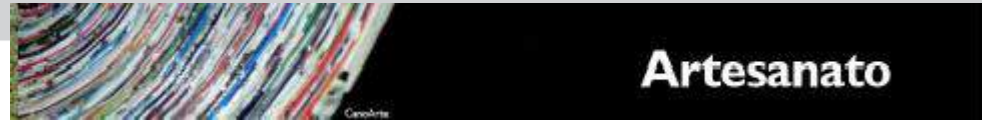
Empresas





**INCUBADORA
CULTURAL**

Comienzo de la Incubadora en
Marzo de 2002
(*Primera Incubadora Cultural de la
America Latina*)





INSTITUTO
GÊNESIS
PUC-RIO

Empresas



SUPERAR
CONSULTORIA



Izabel Andrade Ramos
Jewellery design



outrasletras
e d i t o r a



PARCERIA
SOCIAL



Espaço
Rita Santos



CAUS
BAMBU



BRazilian LOUNGE
Produções Artísticas

Laura K
A STUDIO OF JEWELRY DESIGN



CINEMA NOSSO



zeltzer



estúdio:criatura
vídeo + design gráfico+multimídia



Marília Brandão
FOTOGRAFIA ESCOLAR

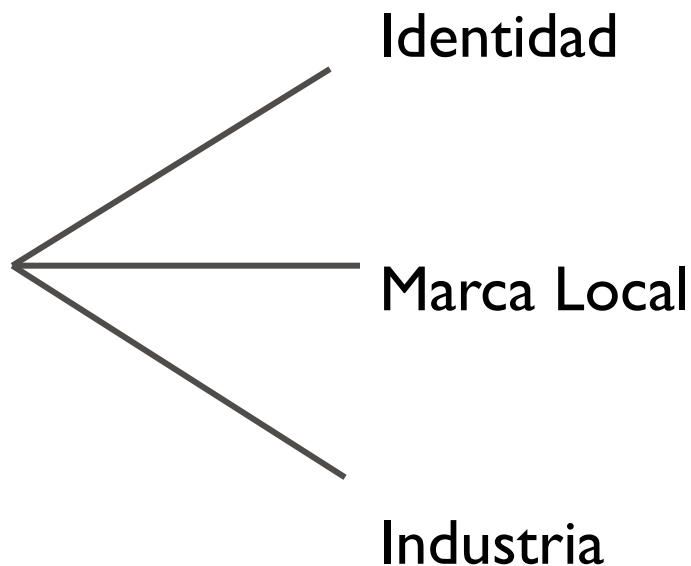


ZÓIA
DIFERENTE



*Desmistificar!

Cultura
para el Desarrollo



Indústria Creativa
+
Espiritú Emprendedor
+
Inovación/ Tecnología

- La cultura como la dimensión simbólica de la existencia social de cada nación, como el eje de las identidades, como espacio privilegiado de constructor de los logros de la ciudadanía y la inclusión social y, también, cómo las riquezas económicas de hecho generador. (Gilberto Gil)

Políticas Culturais para o Desenvolvimento. UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. **Políticas culturais para o Desenvolvimento:** uma base de dados para a cultura. Brasília: UNESCO Brasil, 2003. p. 9



Los segmentos se definen como actividades de economía creativa originarios de los talentos y las habilidades individuales, valor económico y de contenido creativo.

Un ciclo que abarca la creación, producción y distribución de estos productos y servicios creativos, agregando valor a los activos intelectuales.

Economía creativa es la economía centrada en las ideas; práctica es tener la capacidad de transformar ideas innovadoras en algo real siendo comercializados y usados por las personas, ya sean productos o servicios.

John Howkins

Las Industrias Creativas

"los ciclos de la creación, producción y distribución de bienes y servicios utilizando capital creatividad e intelectual como insumos primarios."

UNCTAD

Las Industrias Creativas

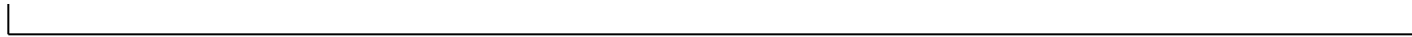
Las industrias creativas se refieren a la convergencia de tres campos separados anteriormente: las artes, las industrias culturales y las nuevas tecnologías digitales de información.

Pedro F. Bendassolli e Thomaz Wood Jr.



Falta de información
sobre el sector

Falta de gestores
calificados



Industrias Creativas



Para realizar las oportunidades y transformar ideas
en realidad.

Emprendedor

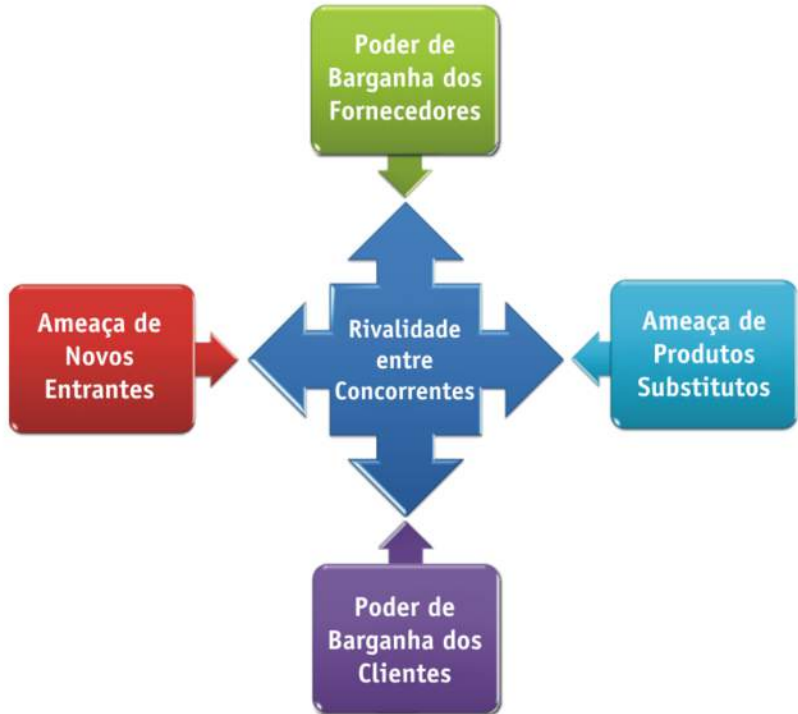
Sector

Para entender el **sector**:

Cadena Productiva

Analise **SWOFT/FOFA** -herramienta de análisis utilizada para el análisis de escenarios o ambientes — quien influye – cómo respondemos - diferenciales

Antena – Jornal etc.



UK, Ministerial Creative Industries Strategy Group, 1998

REVENUE

Estimated Total (£bn) 112.5 ⁽¹⁾



REVENUE, EMPLOYMENT AND EXPORTS

The creative industries in the UK generate revenues of around £112.5 billion and employ some 1.3 million people. Exports contribute around £10.3 billion to the balance of trade, and the industries account for over 5% of GDP. In 1997-98, output grew by 16%, compared to under 6% for the economy as a whole.



Contribution to the economy – Gross Value Added:

The Creative Industries, excluding Crafts and Design, accounted for **6.2% of Gross Value Added (GVA) in 2007.**
(5% em 1998)

The Creative Industries **grew by an average of 5%** per annum between 1997 and 2007. This compares to an average of **3% for the whole of the economy** over this period.

Software, Computer Games & Electronic Publishing has had the highest average growth (**9% p.a.**).



Exports of services by the Creative Industries totalled **£16.6 billion in 2007**. This equated to **4.5%** of all goods and services exported.

(£10.3 bilhões em 1998)

Total creative **employment** increased from **1.6m in 1997** to **nearly 2m in 2008**, an **average growth rate of 2%** per annum, compared to **1% for the whole of the economy over this period**.



INSTITUTO
GÊNESIS
PUC-RIO

SISTEMA DE INFORMAÇÕES E INDICADORES CULTURAIS

2003-2005

Ministério
da Cultura



CONVITE

O Ministério da Cultura e a Fundação Casa de Rui Barbosa convidam para o lançamento do Plano da Secretaria da Economia Criativa: Políticas, Diretrizes e Ações - 2011 a 2014. O evento acontece no próximo dia 23 de setembro, às 17h30, durante a realização do II Seminário Internacional de Políticas Culturais, na sede da FCRB, no Rio de Janeiro.

Nº 2
maio.2008

A Cadeia da Indústria Criativa no Brasil

Sistema
FIRJAN



rio
criativo
NOSSA ARTE. NOSSA INDÚSTRIA.



Expresiones Culturales

Filme & Vídeo

Arquitectura

Artes Escénicas

Televisión & Rádio

Design

Artes Visuales

Mercado Editorial

Moda

Música

Software &
Computación

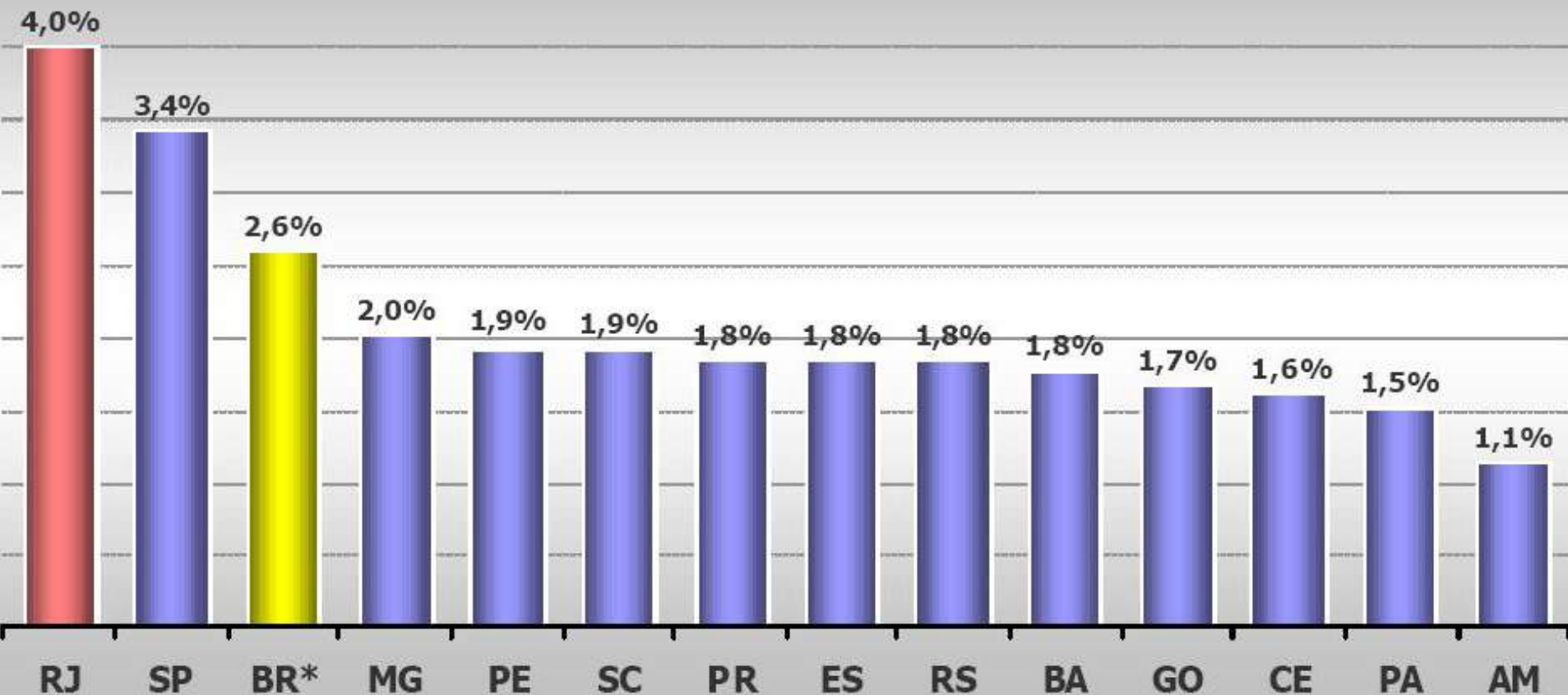
Publicidad

- Impacto de las Actividades Núcleo:
 - 2,59% del PIB nacional.
- Impacto de toda la cadena productiva de las Industrias Creativas:
 - 16,35% del PIB nacional = R\$ 381,3 billones.
- Salario medio del área:
 - Brasil: R\$ 1.666 (42% más de la media de la economía).

Sector intensivo en mano-de-obra, que ofrece altos salarios.



Parcela do Núcleo Criativo no PIB Estadual

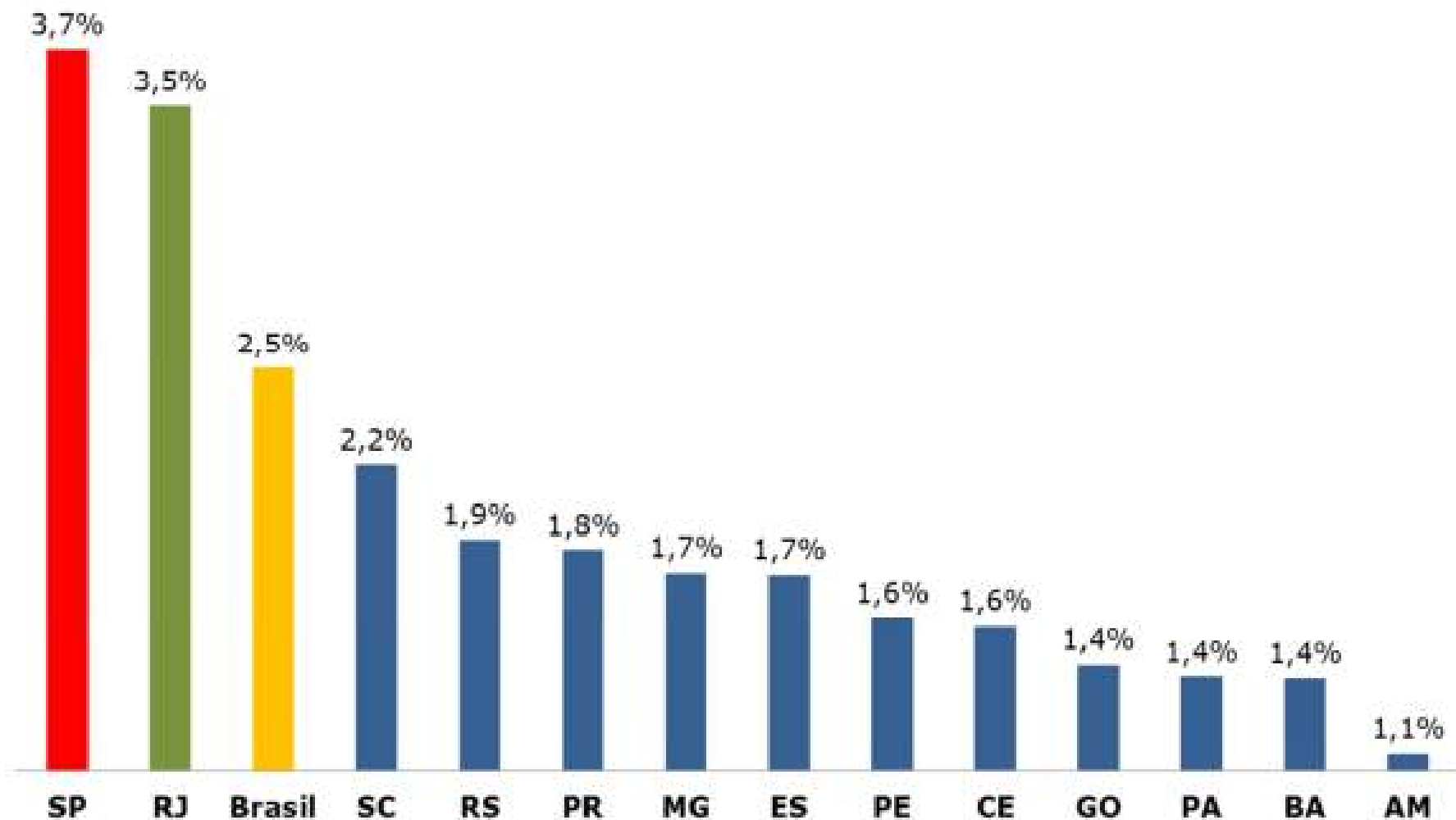


*média ponderada de todos os estados

Fonte: Ministério do Trabalho e Emprego

Elaboração: FIRJAN

Gráfico 3 – Parcela do Núcleo da Indústria Criativa no PIB - 2010





	Brasil			Rio de Janeiro		
	Núcleo	Atividades Relacionadas	Apoio	Núcleo	Atividades Relacionadas	Apoio
Número médio de empregados	12,19	8,29	7,92	14,73	8,47	8,17
Número total de empresas	52.331	351.849	516.664	5.590	29.221	55.143
Parcela de empresas com menos de 20 empregados (micro)	87,6%	92,0%	93,4%	85,5%	91,5%	94,0%
Parcela de empresas com 20 a 99 empregados (pequena)	10,6%	6,9%	5,6%	11,9%	7,6%	5,2%
Parcela de empresas com 100 a 499 empregados (média)	1,7%	0,9%	0,8%	2,3%	0,8%	0,7%
Parcela de empresas com mais de 499 empregados (grande)	0,2%	0,1%	0,1%	0,3%	0,1%	0,1%

Fonte: RAIS 2006

Elaboração: FIRJAN



INSTITUTO
GÊNESIS
PUC-RIO

<http://www.bambutec.com.br/>



BAMBUTEC

Os Departamentos de Artes & Design e Engenharia Civil da PUC-Rio e o Departamento de Engenharia de Estruturas da EEUFMG convidam para a exposição Estruturas de Bambu Mostra 2011, a ser inaugurada no dia 6 de Setembro às 12 horas nos Pilotis do Ed. Kennedy. Rua Marquês de S. Vicente 225, Gávea.

Motivación

Herramientas

Sostenibilidad

ESTRUTURAS DE BAMBU

Materiais não-convencionais e tecnologias sustentáveis
MOSTRA 2011

Pesquisas interdisciplinares e desdobramentos iniciados nos laboratórios:
Laboratório de Estruturas de Engenharia Civil - GMTENC / PUC-Rio (1979)
Laboratório de Investigação em Living Design - LILD / PUC-Rio (1985)
Laboratório de Sistemas Estruturais - LASE / UFMG (2005)

6 a 15 de Setembro de 2011
PUC-Rio - PILOTIS KENNEDY



INSTITUTO
GÊNESIS
PUC-RIO



Brazilian LOUNGE
Produções Artísticas



**Emprendedor
X
Espiritú Emprendedor**





INSTITUTO
GÊNESIS
PUC-RIO

ZÓIA[®]





INSTITUTO
GÊNESIS
PUC-RIO

Espaço
Rita Santos





INSTITUTO
GÊNESIS
PUC-RIO

Toda Bossa®
s l o w d e s i g n



Sistema de Acompañamiento de Pequeñas Organizaciones - SAPO basado en diagnósticos que monitorean su ciclo de vida.

Nueve curvas de crecimiento que abordan aspectos como:

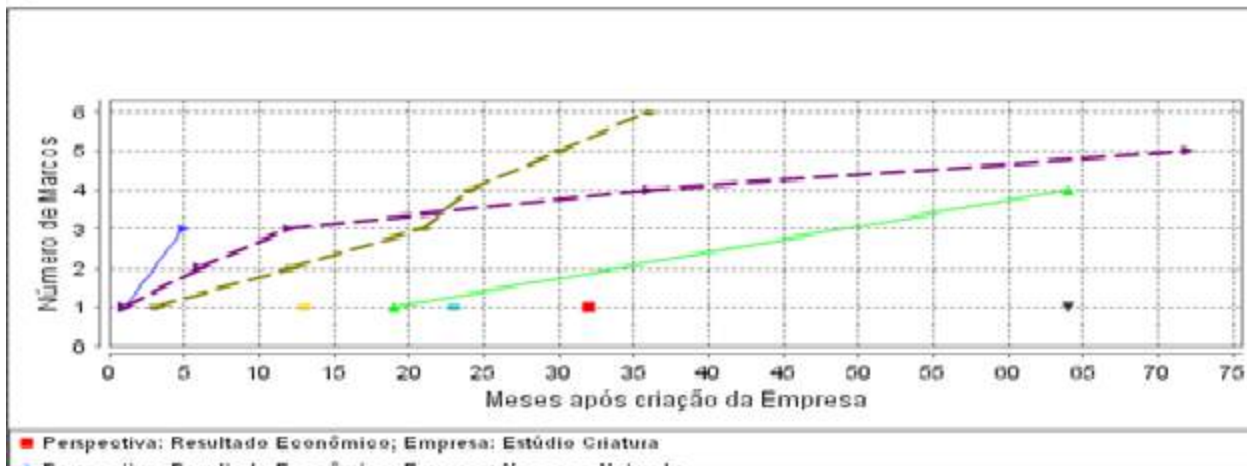
- Personas (equipe)
- Infraestructura
- Constitución de la empresa
- Marketing del producto/servicio
- Marketing y vendas del Espíritu Emprendedor
- Mobilización de recursos
- Facturamiento
- Gestión



Sair

Home

Curva(s) de Crescimento

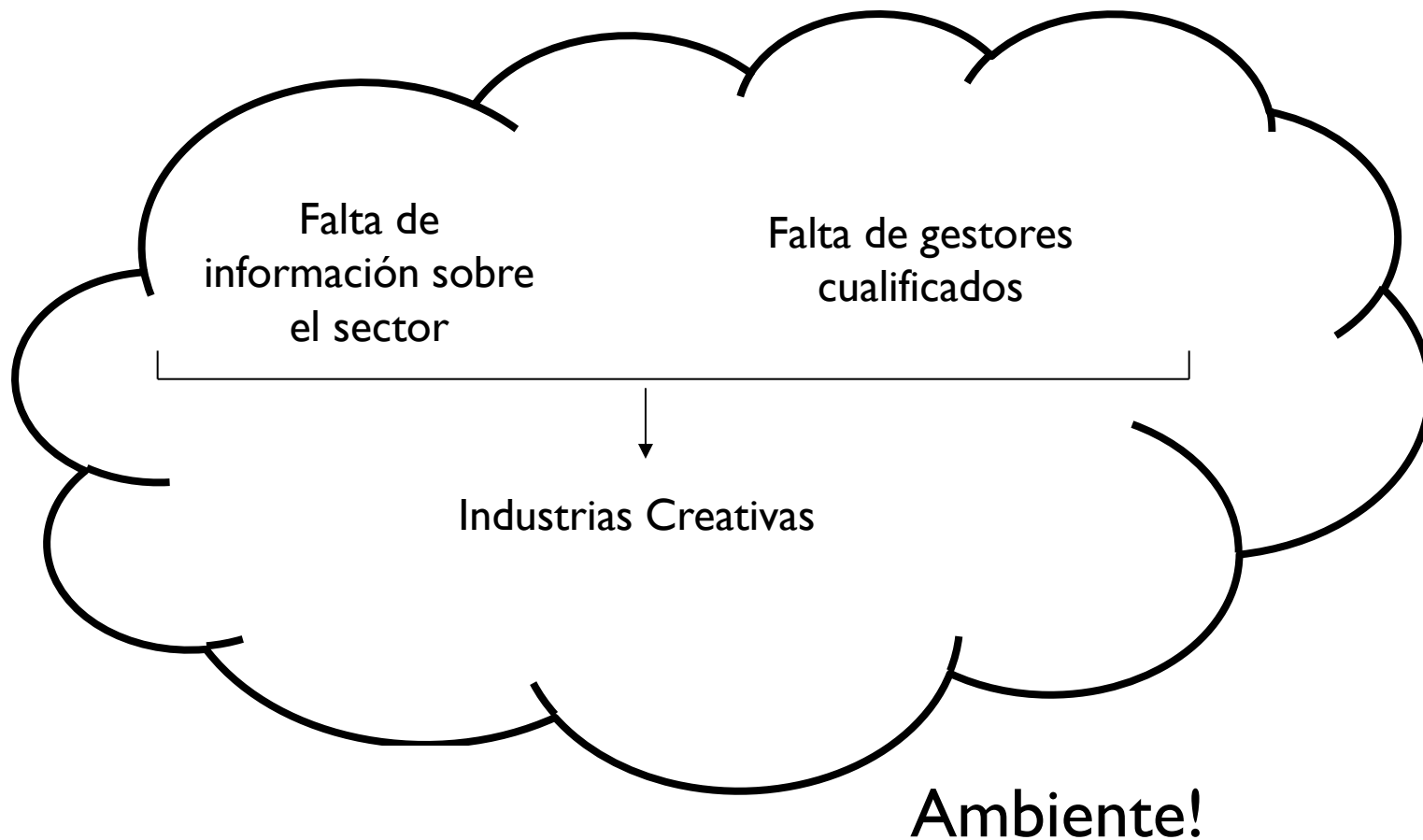


Perspectivas

- Resultado Econômico
- Captação de Recursos

Empresas

- Estúdio Criatura
- Neoconn Networks
- Minds at Work
- Superclip
- PV Inovações
- Zóia
- Console
- Digitok
- Fator Brasis
- Gavea Sensors

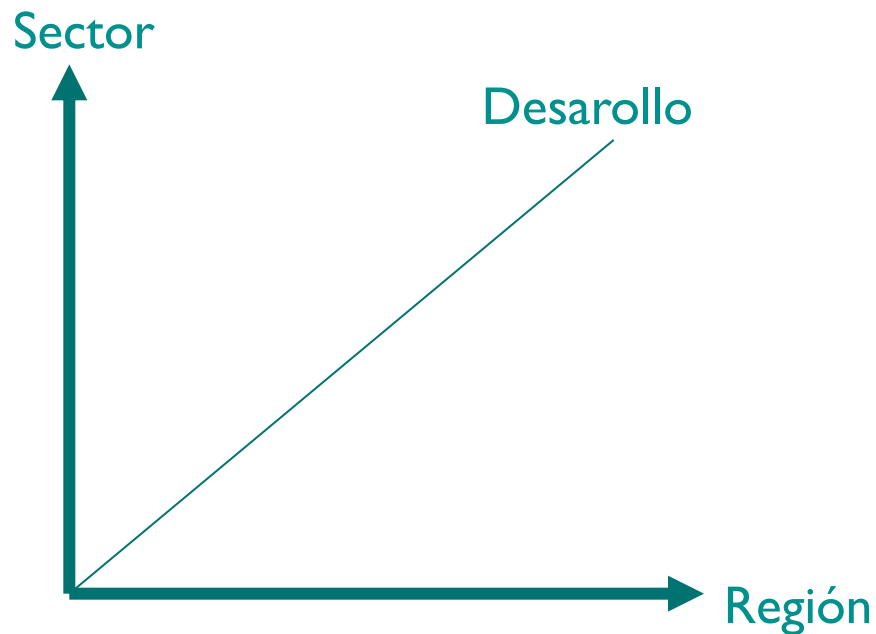




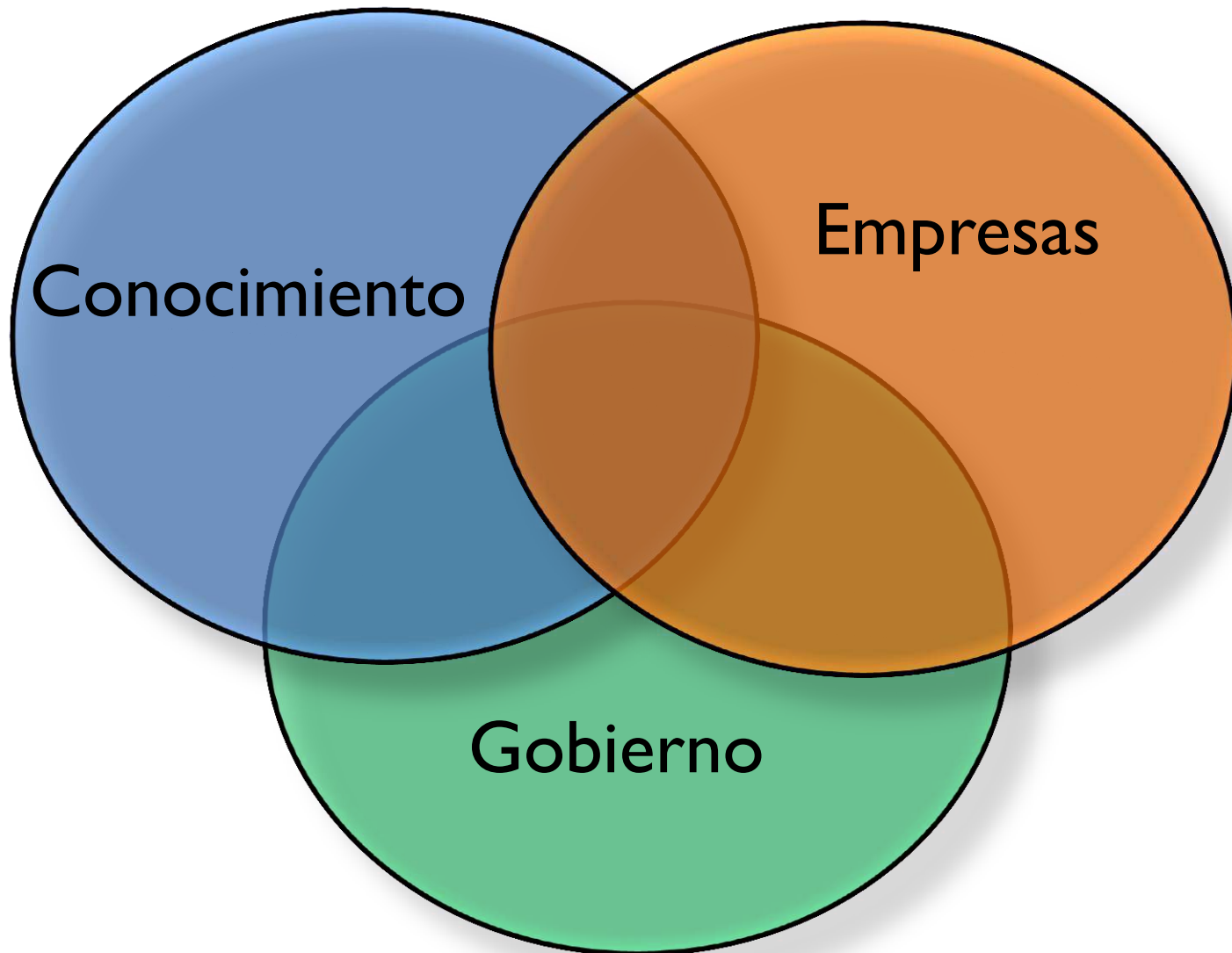
El desarrollo requiere la estimulación de la cadena de producción.

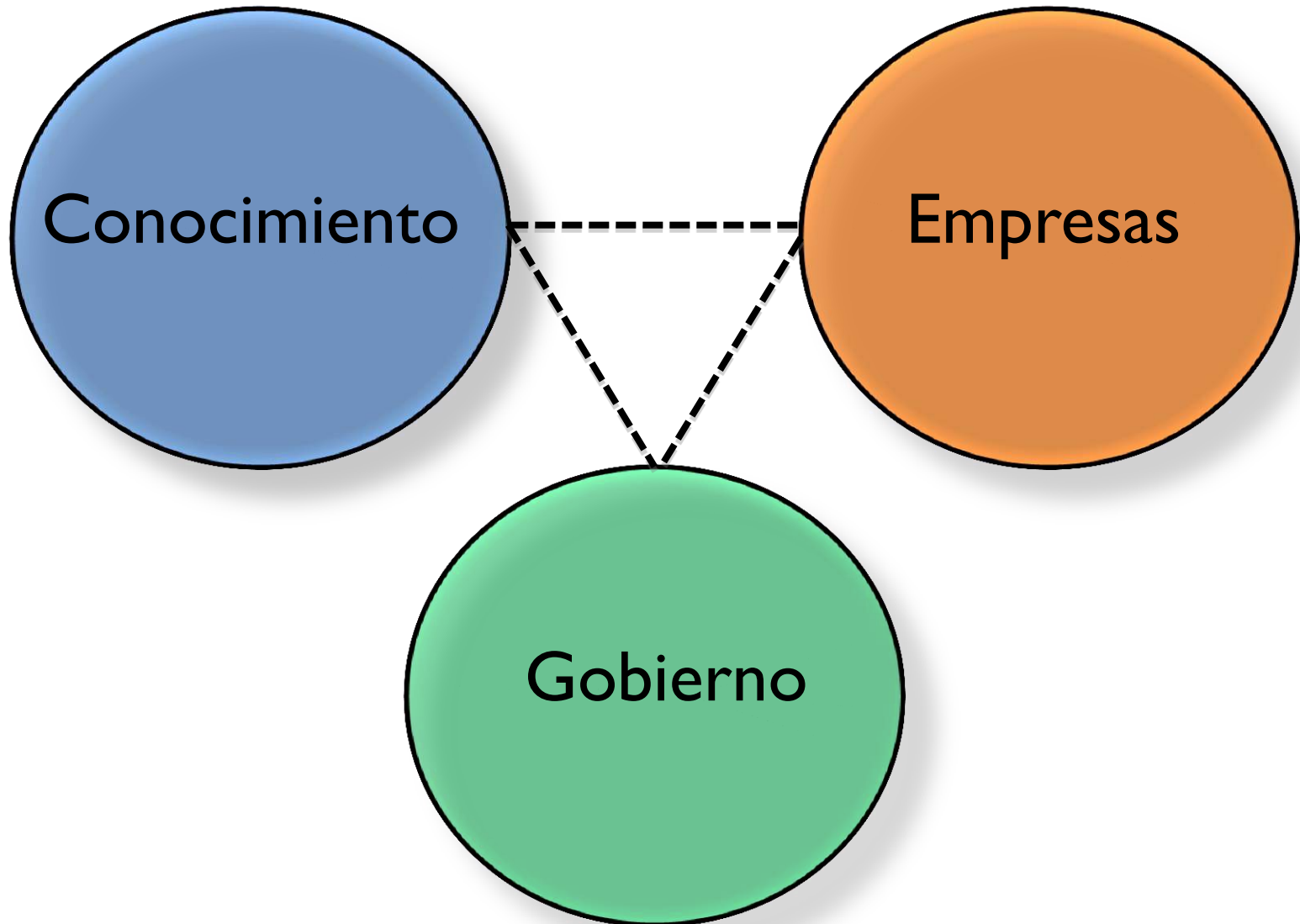
Estrategia:

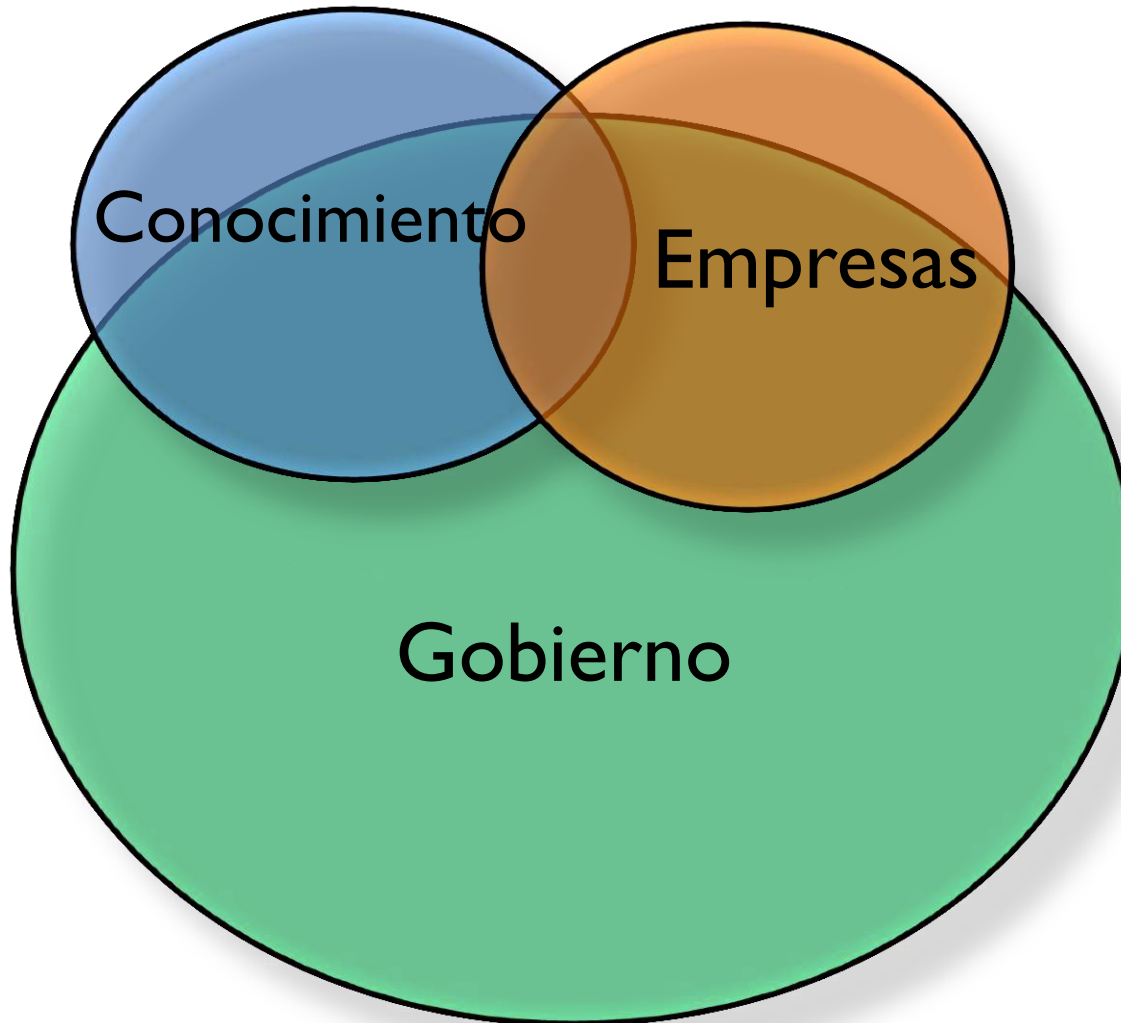
Especialización y colaboración → Desarrollo Económico



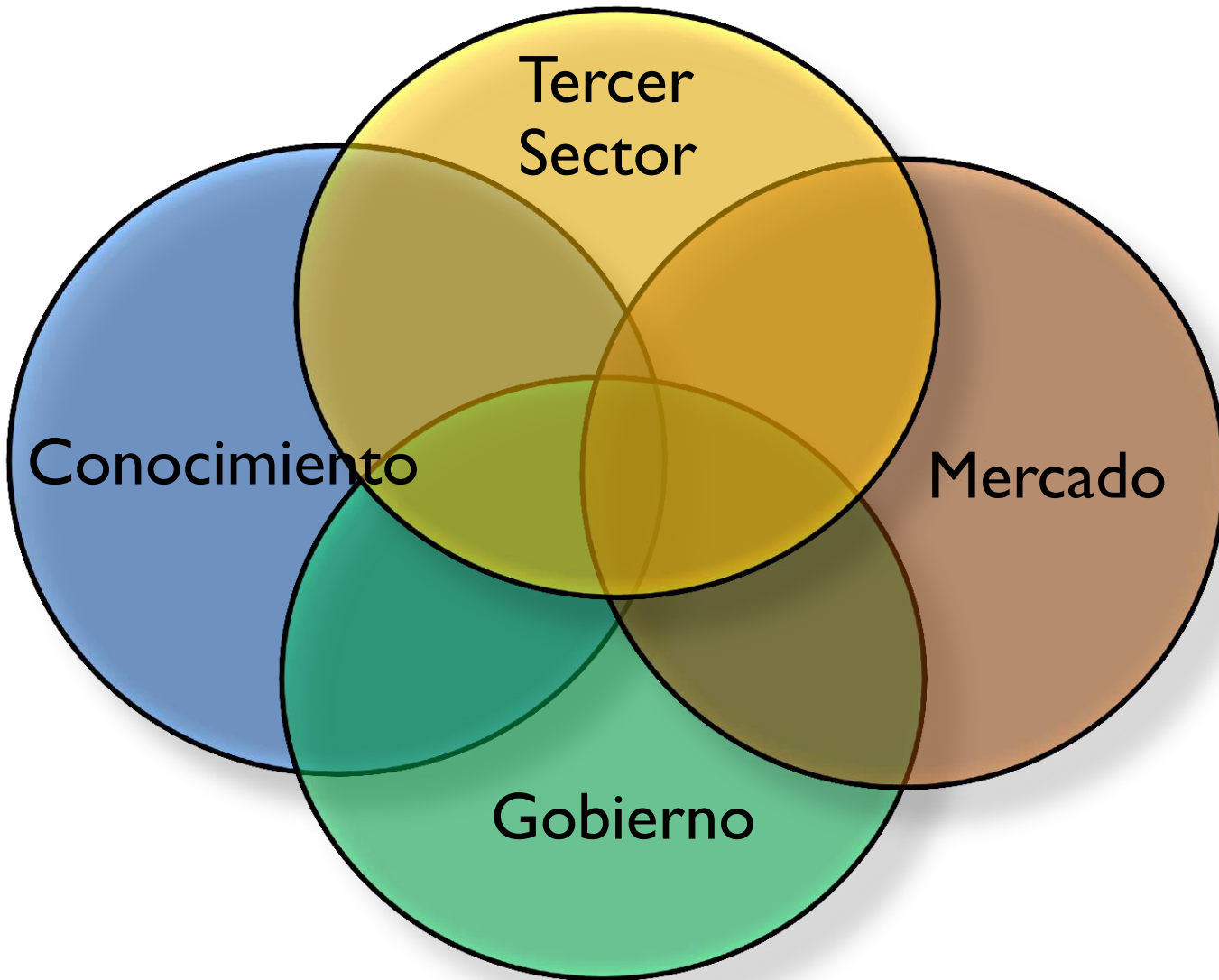
Modelo de la Triple Hélice (Original)

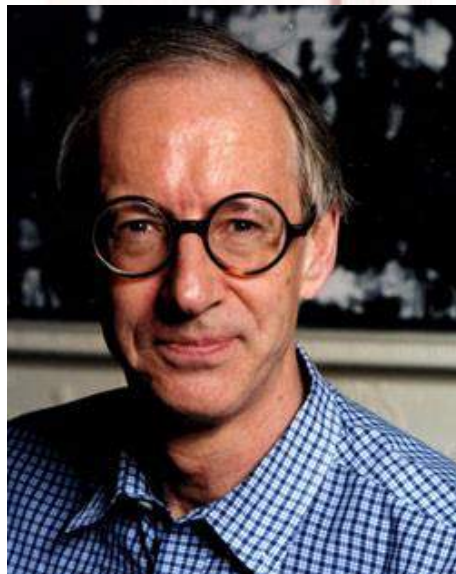
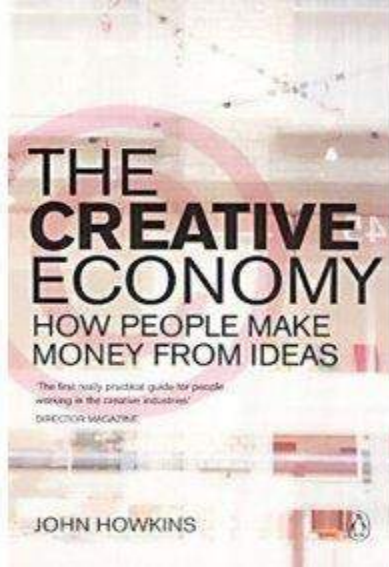




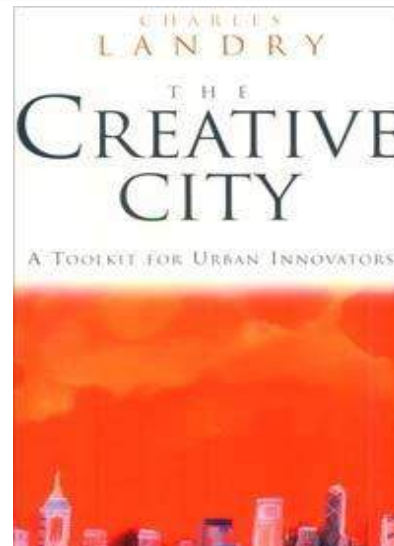


Modelo de Desarrollo Sostenible

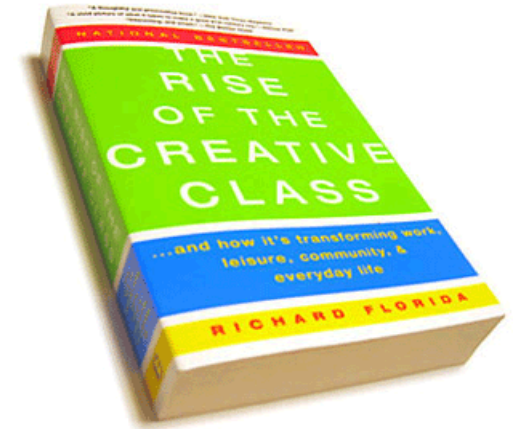




Economia Creativa



Ciudad Creativa



Clase Creativa

• *MediaCity, Galford, Inglaterra*

EXPERIÊNCIAS INTERNACIONAIS





Misión Reino Unido / España – Ambientes Creativos 25 de Octubre a 06 de Noviembre 2009

- ✓ **Secretaria de Cultura do Estado do Rio de Janeiro**
- ✓ **Rio Filme**
- ✓ **Instituto Pereira Passos**
- ✓ **FIRJAN**
- ✓ **Instituto Gênesis da PUC-Rio**
- ✓ **SEBRAE - RJ**
- ✓ **FUNDARPE**
- ✓ **PORTO DIGITAL**



Este espacio también funciona para la realización de charlas y exposiciones de las acciones del CMD.



Ejemplos Internacionales - Ambiente

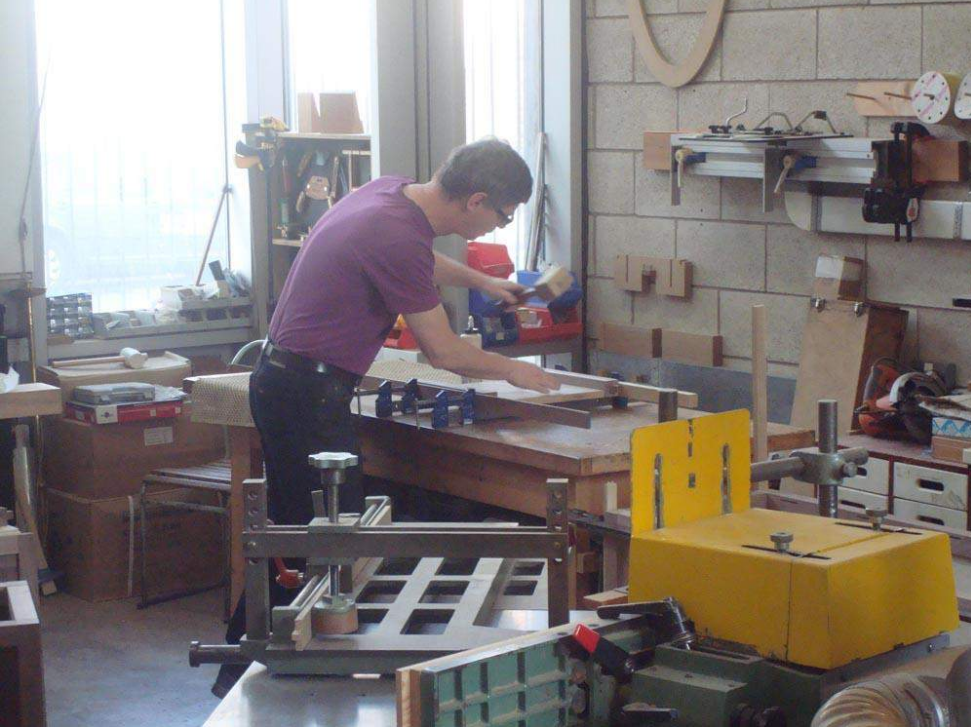


Ejemplos Internacionales - Ambiente



University of Edinburgh School of Informatics





**Yorkshire Art Space
Society
Sheffield (UK)**



El MediaCityUK (Salford, Inglaterra) es un complejo innovador diseñado para reunir a las empresas y establecer un centro internacional de excelencia en medios digitales y las industrias creativas. Este ambiente de innovación trabaja para inspirar y promover la "convergencia creativa" y desarrollar todo tipo de medios de comunicación, con el objetivo de atraer a empresas con experiencia en el sector creativo.



Beneficios de la MediaCityUK:

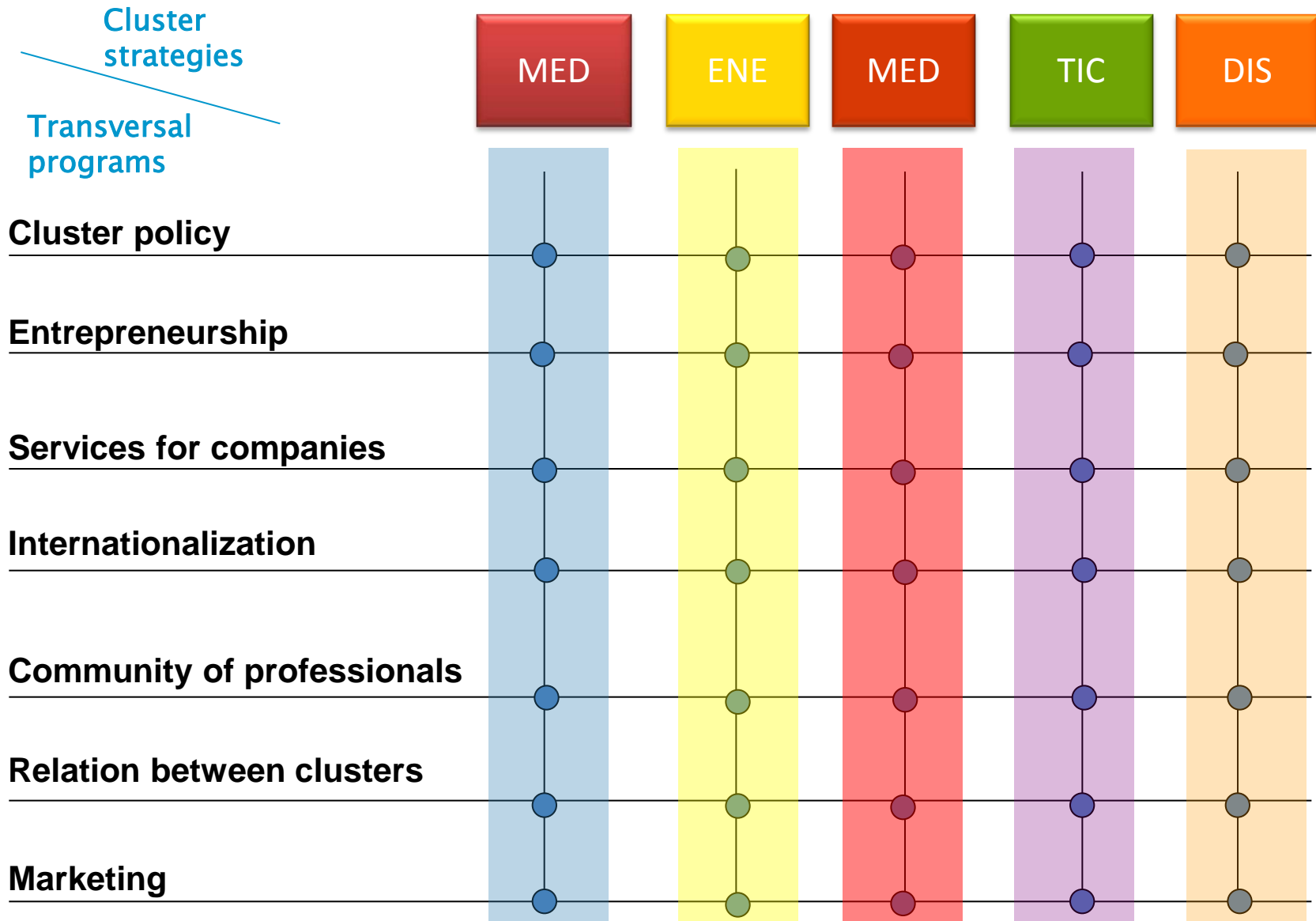
£ 1.5 bi para la economía regional
Oportunidades de empleo para 15.500 personas
1.500 puestos de pasantía por año
Espacio para 1.150 empresas creativas

<http://www.mediacityuk.co.uk/>



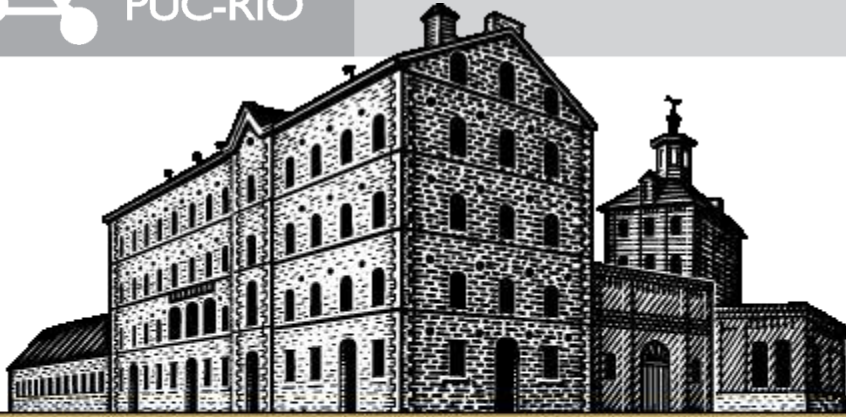
1960–1990: Obsolescence and Degradation







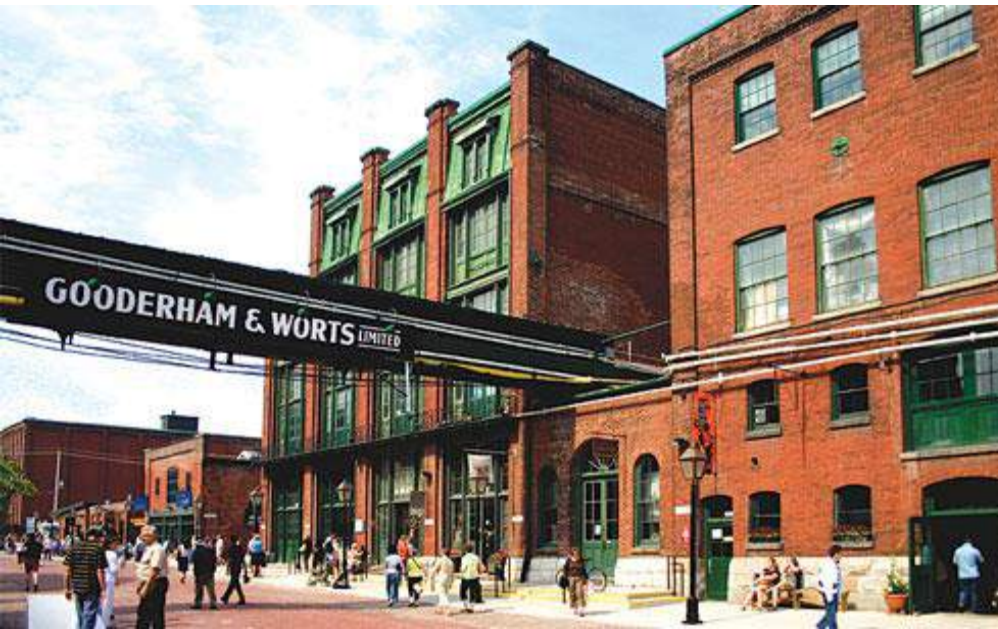
INSTITUTO
GÊNESIS
PUC-RIO



THE DISTILLERY

HISTORIC DISTRICT

TORONTO 1832 CANADA



Ejemplos Internacionales - Ambiente



El MediaCityUK es un complejo innovador concebido para reunir a las empresas sectoriales y para establecer un centro internacional de excelencia en medias digitales e industrias creativas. Este ambiente de innovación trabaja inspirando y promoviendo la “Convergencia Creativa” y desarrolla todos los tipos de media, visando atraer empresas principiantes o experimentadas en el sector creativo.

Beneficios de MediaCityUK:

- £ 1.5 bi para la economía regional
- Oportunidades de empleo para 15.500 personas
- 1.500 puestos de pasantes por año
- Espacio para 1.150 empresas creativas y similares

<http://www.mediacityuk.co.uk/>

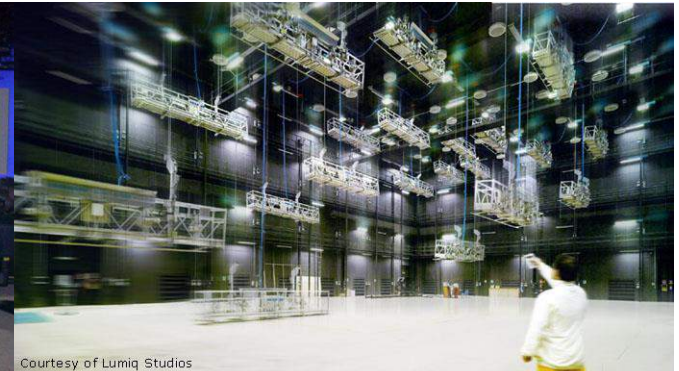




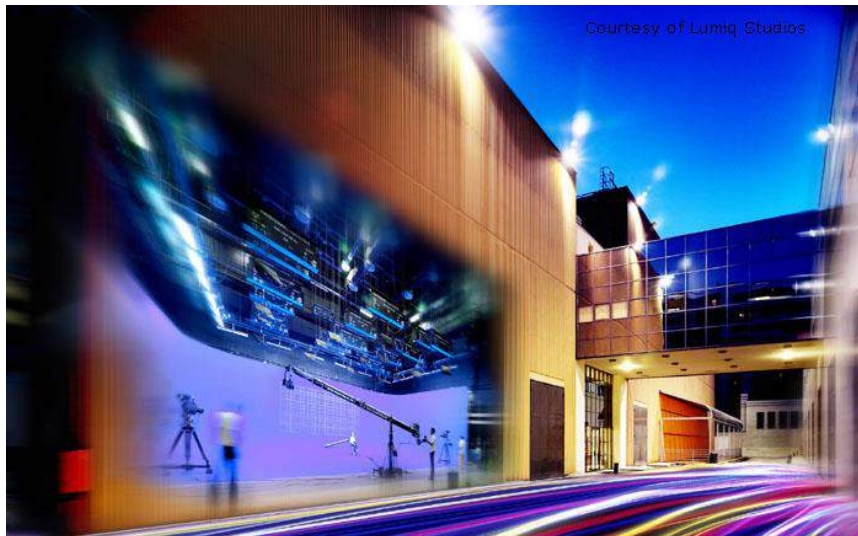
Courtesy of Lumiq Studios



Courtesy of Lumiq Studios



Virtual Reality & Multi Media Park – Turino (Itália)



Courtesy of Lumiq Studios

El Parque promueve la investigación y el desarrollo de aplicaciones innovadoras - especialmente en realidad virtual y nuevas tecnologías – para el desarrollo de los sectores de audiovisual y de multimedia.

El Parque funciona como un observatorio y un centro de investigación para desarrollo de proyectos y prototipos como un importante centro de formación profesional en el área audiovisual y multimedia.

<http://www.vrmmp.it/en/index.htm>



Servicios y Acceso a la Universidad



VIDEUM — Videum Science Park - Växjö (Suécia)



Videum Science Park es un ambiente de conocimiento. Más de 100 empresas y organizaciones están localizadas en este ambiente creativo vinculado a la Växjö University.

En Videum Science Park, el emprendedor tiene acceso a diversos beneficios, como una secretaría, una pequeña oficina o hasta un edificio entero. Existen instalaciones que se adaptan a todas as empresas, independientemente de su dimensión o de su fase de desarrollo. Videum ofrece acceso a profesionales experimentados y de consultoría empresarial y finanzas, eso todo además de las facilidades que la universidad.

<http://www.videum.se/videum/default.htm>



DUBAI
MEDIA
CITY

Dubai Media City – Dubai (Emirados Árabes)



“Dubai Media City (DMC) es un centro de media global donde todos pueden prosperar en conjunto. La estrategia es transformar Dubai en una sociedad y en una economía basadas en conocimiento.”

Para alcanzar esta visión, DMC crea un ambiente para todo tipo de empresa de media, que incluye medios de comunicación y marketing de servicios, impresión y publicación, música, película, nuevas medias, ocio y entretenimiento, radiodifusión y agencias de información. En este ambiente abierto y flexible, las empresas pueden operar con sinergia colectiva y libertad individual.

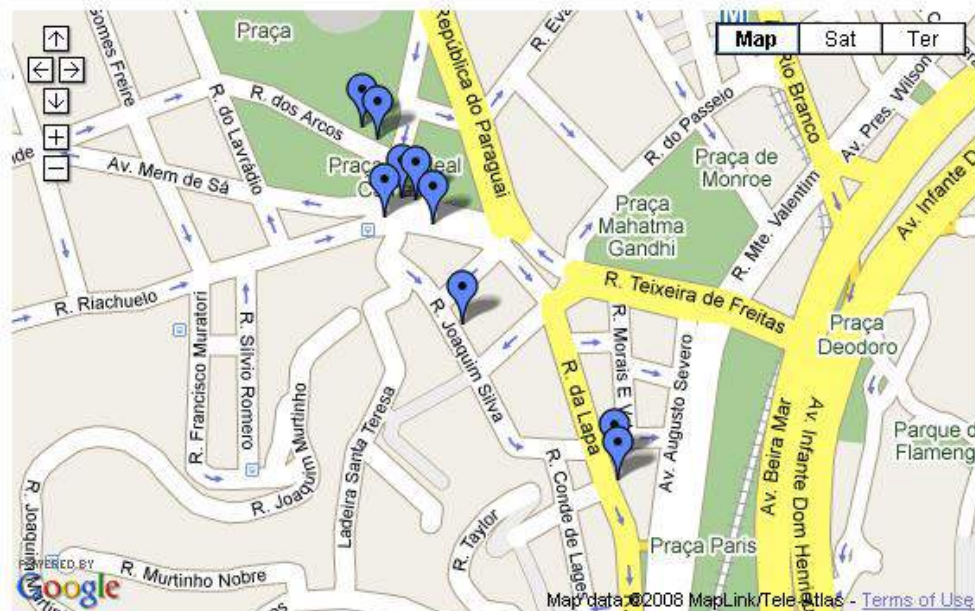


INSTITUTO
GÊNESIS
PUC-RIO



GRUPOS CULTURAIS

ESPAÇOS CULTURAIS





Carnaval Carioca



Se estima que la cadena productiva del carnaval administra más de \$ 700 millones y 500 mil empleos formales al año, sin contar el impacto de la economía informal.



novorioantigo

Pólo de Cultura, Gastronomia e Memória

ÁREA-PROJETO CINELÂNDIA

Rua Floriana, Ruas Álvaro Alvim, Senador Dantas, do Passeio e das Marrecas



ÁREA-PROJETO ARCOS DA LAPA

Largo da Lapa, Ruas dos Arcos, Joaquim Silva e Transversais



ÁREA-PROJETO MEM DE SÁ

Avenida Mem de Sá e Transversais



ÁREA-PROJETO LAVRADIO

Rua do Lavradio e Transversais



ÁREA-PROJETO TIRADENTES

Praça Tiradentes



ÁREA-PROJETO SÃO FRANCISCO DE PAULA

Largo de São Francisco de Paula



ÁREA-PROJETO CARIOCA

Largo da Carioca





economia
da música



música como fator de desenvolvimento
CONSERVATÓRIA





INSTITUTO
GÊNESIS
PUC-RIO

RIO CRIATIVO

INCUBADORAS DE EMPREENDIMENTOS DA ECONOMIA
CRIATIVA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

“Um passo à frente e você já
não está mais no mesmo lugar.”

Chico Science

INSCREVA SUA IDEIA!

2 incubadoras

Rio de Janeiro e São João de Meriti

28 empreendimentos

18 meses de acompanhamento

audiovisual · arquitetura e restauro
artesanato · artes cênicas · música
artes plásticas · cultura popular · TV
design · rádio · gastronomia · jogos
moda · mercado editorial · educação
software aplicado à economia criativa
turismo · publicidade · eventos

INFORMAÇÕES E INSCRIÇÕES

www.riocriativo.rj.gov.br

(21) 3685-2238 · 3685-3353 · 9328-2537

Realização



Parcerias



Execução



www.riocriativo.rj.gov.br



Incubadora da Baixada 

Incubadora da Capital 

Parcerias

Instituto Gênesis da PUC-Rio

Secretaria de Estado de Desenvolvimento Econômico, Energia, Indústria e Serviços

Secretaria de Estado de Ciência e Tecnologia

Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro - FAPERJ

Junta Comercial do Estado do Rio de Janeiro - JUCERJA

Ministério da Cultura

Prefeitura do Rio

Serviço Brasileiro de Apoio a Micro e Pequenas Empresas - SEBRAE-RJ

RioFilme

Prefeitura de São João de Meriti

Vinícius de Moraes

Poeta 1913 - 1980



CAPACITACIONES

Del 27/09/2010 al 31/01/2011

PUBLICO DIRECTO ALCANZADO: 2.941 entre Nociones de Espíritu Emprendedor y Plan de Negocios avanzado.

CARGA HORARIA TOTAL: 413h entre 2.941 entre Nociones de Espíritu Emprendedor y Plan de Negocios avanzado.

CONSULTORÍAS

PUBLICO DIRECTO ALCANZADO : 181 beneficiados en consultorias individuales

CARGA HORARIA TOTAL: 291h em consultorias individuales.



Espaço Rio Criativo Capital



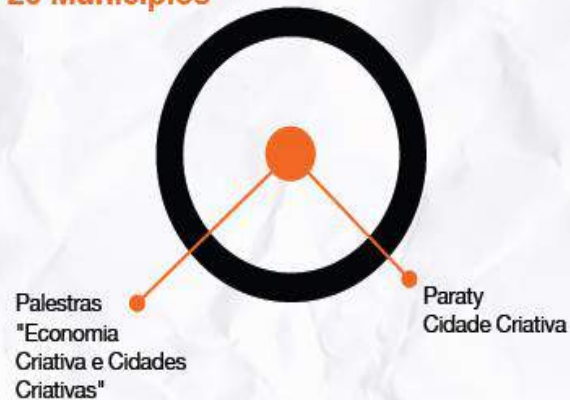
Incubadora Rio Criativo Baixada Fluminense



Eventos Rio Criativo 2012



Programa Cidades Criativas 20 Municípios



Estudos & Pesquisas



Empreendimentos Selecionados

Na capital



EmCartaz!

Produtora especializada em Artes Cênicas.

Projeto Subsolo

Produtora cultural, com foco em artes visuais contemporâneas.

Martinica Digital

Comunicação digital e de mídias sociais.

Pangea

Incubadora de movimentos e causas de desenvolvimento sustentável.

Benfeitoria Mirabolante

Plataforma de crowdfunding.

Movere.me

Plataforma de crowdfunding.

Bolacha Discos

Novos modelos de negócio com novas tecnologias para criação, distribuição e comercialização de música.

Quadrinho Online

Portal voltado para Histórias em Quadrinho.

Griffo

Sistema de monitoramento de mídias sociais para identificação de tendências.

Empreendimentos Seleccionados

Na capital



Toda Bossa

Desenvolvimento de produtos e acessórios criativos.

Jequitibá

Serviços de preservação e restauro de bens móveis e imóveis públicos e privados.

Balaco

Grife que valoriza raízes étnicas através da moda contemporânea.

Ponte Plural

Produção de seminários e festivais de artes integradas.

Mobbr

Produção de narrativas em novas mídias, com enfoque em dispositivos móveis e em aparelhos celulares.

E-trilhas

Web TV de vídeos dedicados aos atrativos naturais fluminenses e atividades ecoturísticas.

Rios de História

Turismo histórico e cultural no Rio.

Empreendimentos Selecionados

Na Baixada Fluminense e a Distância



EncontrArte

Produção cultural de artistas, empreendedores e técnicos da Baixada Fluminense.

Presencial

.....
A distância

Rumori

Venda via web de licenciamentos de músicas (fonogramas) pré-licenciadas.

Brazilidade

Agência de Turismo em favelas do Rio (Santa Marta, Botafogo).

Meldro Criatividades

Produtora de audiovisual que atua em periferias da cidade.

Tipiti

Oferta de produtos e serviços educativos para o mercado cultural e do turismo.

*movere
.me*

*mova ideias
mova pessoas
mova o mundo
...e você, o que te move?*



EMBOLACHA



bemfeitoria
realização coletiva de projetos



INSTITUTO
GÊNESIS
PUC-RIO



Exemplos – Casa Luz Consultoria



INSTITUTO
GÊNESIS
PUC-RIO



Exemplos – HUB São Paulo



INSTITUTO
GÊNESIS
PUC-RIO



Exemplos – Biruta Mídias Mirabolantes



INSTITUTO
GÊNESIS
PUC-RIO

Iniciativa

HUB

Hub Rio





INSTITUTO
GÊNESIS
PUC-RIO





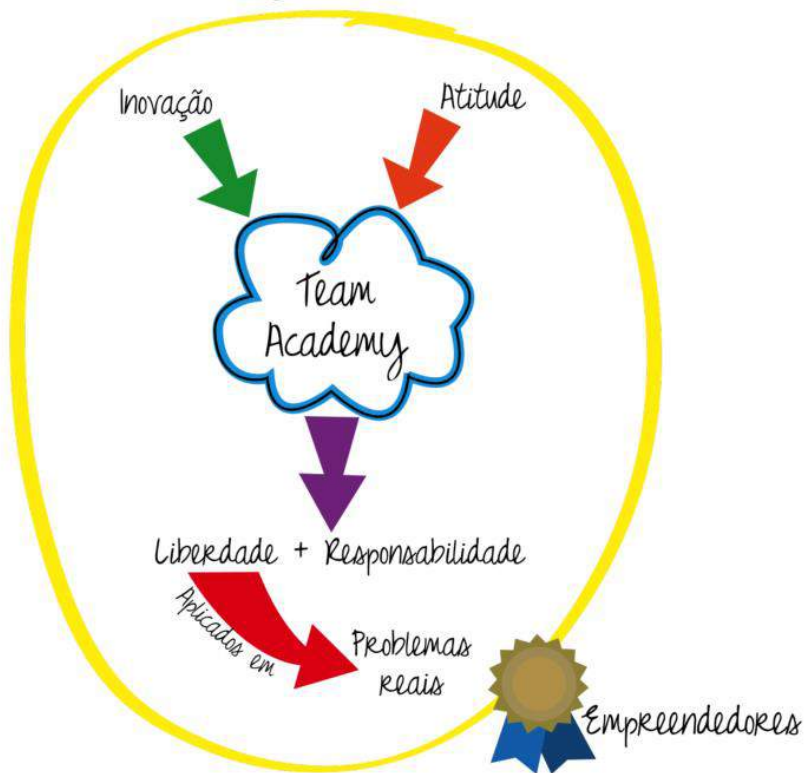
INSTITUTO
GÊNESIS
PUC-RIO



TEAM ACADEMY®

We create team entrepreneurs!

O que é Team Academy?

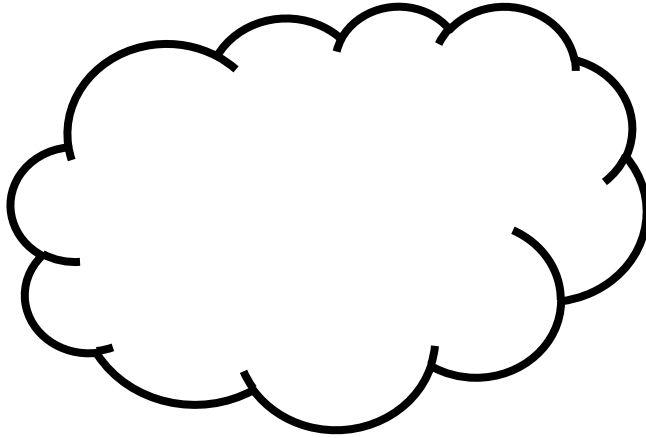


NÃO

Professores
Sala de aula
Alunos
Aulas
Estudo de caso
Ensino

SIM

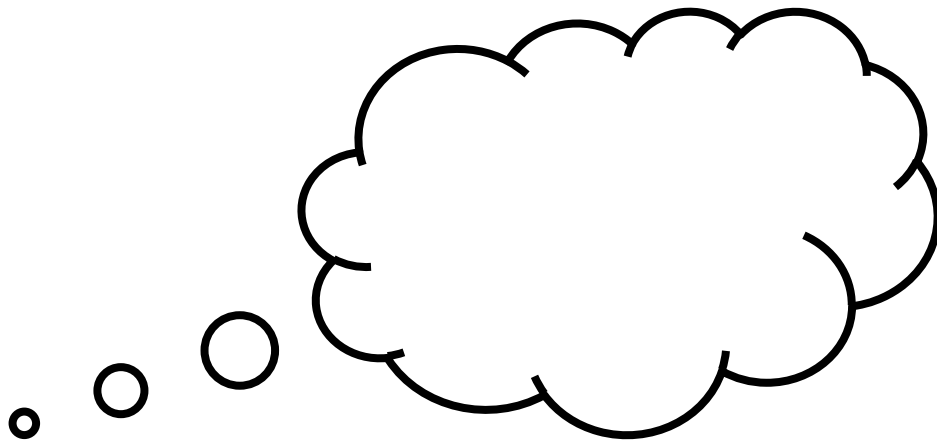
Coaches
Escritórios sem fronteiras
Time de empreendedores
Sessões de diálogo
Projetos reais
Muito aprendizado



Ambiente!

**Infraestrutura y herramientas utilizadas,
procesos, motivaciones**

Gobierno, red, colaboración



Ambiente!

Inducido o espontáneo

Comunicación, Información y Tecnología

Identidad Local

Capital social

Sustentabilidad



Gracias!

Julia Zardo

Instituto Gênesis – PUC-Rio

juliaz@puc-rio.br