



## **Unidade 1:**

### **Gestão e Empreendedorismo nas ICCs**

#### **Tema 1.1.**

### **Compreender as ICCs. Colaborações Transsectoriais.**

Autor(es):

**Prof. Elida Mesaroš Lajko**

**Prof. Olivera Gračanin**

Instituição:

**UNS, Serbia**



Cofinanciado pelo  
Programa Erasmus+  
da União Europeia

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do conteúdo que reflete apenas a opinião dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nela contidas. Número de projeto: 2020-1-BG01-KA203-07919.

Este material faz parte do conteúdo do programa de formação "Gestão e Empreendedorismo nas Indústrias Culturais e Criativas" para estudantes de BA e MA em artes e humanidades (B&E) contendo 10 temas no total. Foi desenvolvido no âmbito da Parceria Estratégica Erasmus+ "FENICE - Fomentar o Empreendedorismo e a Inovação nas Indústrias Culturais e Criativas através da Educação Interdisciplinar".

Os conteúdos da formação num relance:

### **FENICE: Programa**

#### **Unidade 1: Compreender o Empreendedorismo nas ICC**

Tema 1.1. Compreender as ICC. Colaborações Intersetoriais.

Tema 1.2. Criatividade e inovação. Responsabilidade e comportamento ético

Tema 1.3. Políticas e intuições culturais. Propriedade intelectual

Tema 1.4. Mentalidade e processo empreendedor.

#### **Unidade 2: Prática empreendedora – Conceção de um projeto empresarial nas ICC**

Tema 2.1: Projetar um negócio para as ICC: preparar um plano de negócios e um pitch

Tema 2.2: A criação de valor: valorização económica, de mercado e cultural de produtos e serviços nas ICC

Tema 2.3: Mercado, concorrência, consumo e branding nas ICC

Tema 2.4: Modelos de negócio, sistemas, parcerias

Tema 2.5: Gestão de equipas e gestão da mudança nas ICC

Tema 2.6: Financiamento. Oportunidades e riscos

Pode encontrar mais informações na página: <http://www.fenice-project.eu>

Declaração sobre Direitos de Autor:



Esta obra está licenciada sob uma Licença Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. Tem o direito de:

- Compartilhar - copiar e redistribuir o material em qualquer meio ou formato
- Adaptar - remixar, transformar, e construir sobre o material

sob os seguintes termos:

- Atribuição - Deve atribuir o devido crédito, fornecer um link para a licença, e indicar se foram feitas alterações. Você pode fazê-lo de qualquer forma razoável, mas não de uma forma que sugira que o licenciante o apoia ou aprova o seu uso.
- NãoComercial - Não poderá utilizar o material para fins comerciais.
- Compartilhaigual - Se remixar, transformar, ou criar a partir do material, tem de distribuir as suas contribuições ao abrigo da mesma licença que o original.

## 1 TEMA Resumo

---

O tema introduz a essência das indústrias culturais e criativas (ICCs) e as suas especificidades como uma área de atividade económica em rápido desenvolvimento que fomenta o crescimento económico, a criação de emprego e as receitas de exportação ao mesmo tempo que promove a inclusão social, a diversidade cultural e o desenvolvimento humano, especialmente a nível local e regional. É dada atenção à interpretação das ICCs como sectores interdisciplinares com elevado potencial de absorção de conhecimentos, que também prosperam em termos de recursos e património locais.

## 2 TEMA Para Leitura

---

As indústrias culturais e criativas são reconhecidas como motores de crescimento inteligentes, sustentáveis e inclusivos para a Europa. Para além de contribuírem para o crescimento económico, fomentam a coesão social e inovações, e criam empregos a nível local e regional, apesar dos desafios enfrentados pelas economias europeias na sequência de orçamentos públicos restritivos pós-crise. Geram inovações não-tecnológicas que mais eficazmente fazem a ponte entre as prioridades de desenvolvimento social e económico. Além disso, há uma distinção entre as indústrias culturais e criativas que precisa de ser considerada: as indústrias culturais são determinadas regionalmente, prosperam com os recursos locais e trazem valor às comunidades através da criação de empregos a nível regional e local; enquanto as indústrias criativas se referem à economia global.



Fonte: Tomczak, Paulina & Stachowiak, Krzysztof. (2015). *Location Patterns and Location Factors in Cultural and Creative Industries. Quaestiones Geographicae*. 34. 7-27. 10.1515/quageo-2015-0011.

Με σχόλια [AN1]: Libratires???

Nas quatro décadas anteriores, as ICCs registaram um desenvolvimento extraordinário, tornando-se num dos sectores mais dinâmicos, com enormes possibilidades de desenvolvimento, tanto em escopo como em dimensão.

As definições das indústrias culturais e criativas são várias. Aqui focaremos principalmente as que são aplicadas no contexto europeu - as da UNESCO, da União Europeia e de alguns países europeus com políticas mais articuladas nas ICC.

A definição de indústrias criativas do Departamento de Cultura, Media e Desporto do Governo do Reino Unido é: "As indústrias que têm a sua origem na criatividade, habilidade e talento individuais e que têm um potencial para a criação de riqueza e emprego através da geração e exploração da propriedade intelectual".

A União Europeia considera as ICCs todas as indústrias (grupos de entidades - empresas e empresas) que pertencem aos sectores cultural e criativo (SCCs). Além disso, as SCCs são definidas como todos os sectores cujas atividades se baseiam em valores culturais, ou outras expressões artísticas criativas individuais ou coletivas (Proposta de Regulamento do Parlamento Europeu e do Conselho que estabelece o Programa Europa Criativa (2021 a 2027)). É reconhecido ao mais alto nível político que as ICCs em particular e as SCCs em geral têm um valor económico muito elevado, além de reforçarem a noção de identidade europeia, valores e património partilhado, uma vez que são intensivas em conhecimento e talento, geram inovações e elevado crescimento, e proporcionam um nicho para o empreendedorismo e o autoemprego, especialmente para os jovens.

Quando falamos de ICCs na Europa, temos de considerar que os sectores cultural e criativo na Europa representam 4,4% do PIB da UE, que representam 12 milhões de empregos a tempo inteiro e 509 mil milhões de euros em valor acrescentado ao PIB (papel de impulso sobre o papel dos sectores cultural e criativo na inovação da indústria europeia. Disponível em: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/cd264783-3977-11e9-8d04-01aa75ed71a1/language-en/format-PDF/source-119795248> )

O que é que torna as ICCs um sector tão ágil e dinâmico da economia? Acima de tudo, é a interdisciplinaridade que permite que estas se mantenham por si próprias, mas também que se agarrem a qualquer outro sector que esteja a crescer e, ao promoverem os outros sectores, elas próprias também crescem.

A UNESCO define as indústrias culturais e criativas (ICCs) como "sectores de atividade organizada cujo objetivo principal é a produção ou reprodução, promoção, distribuição e/ou comercialização de bens, serviços e atividades de natureza cultural, artística ou relacionada com o património". (UNESCO, 2015). Esta definição inclui não só os produtos finais da criatividade humana, mas também toda a cadeia de atividades de apoio que são necessárias para apoiar a criação, produção e distribuição de produtos criativos, como artesanato, produção alimentar, impressão, ou radiodifusão.

As ICCs aparecem em diversas formas:

Creative Industries			
HERITAGE	ARTS	MEDIA	FUNCTIONAL CREATIONS
<b>Traditional cultural expressions</b> art crafts festivals celebrations	<b>Visual arts</b> painting sculpture antique photography etc.	<b>Publishing and printed media</b> books newspapers press and other publications	<b>Design</b> interior graphic fashion jewellery toys
<b>Cultural sites</b> historical monuments museums libraries archives etc.	<b>Performing arts</b> live music theatre dance opera puppetry circus etc.	<b>Audio-visuals</b> film television and radio broadcasting	<b>Creative services</b> architecture advertising creative R&D cultural services digital services etc.
		<b>New media</b> digitalized content software video games animations etc.	

Fonte: Northern Future Forum: <https://www.nff2015.is/themes/creative-industries-growth-engine-for-the-future/>

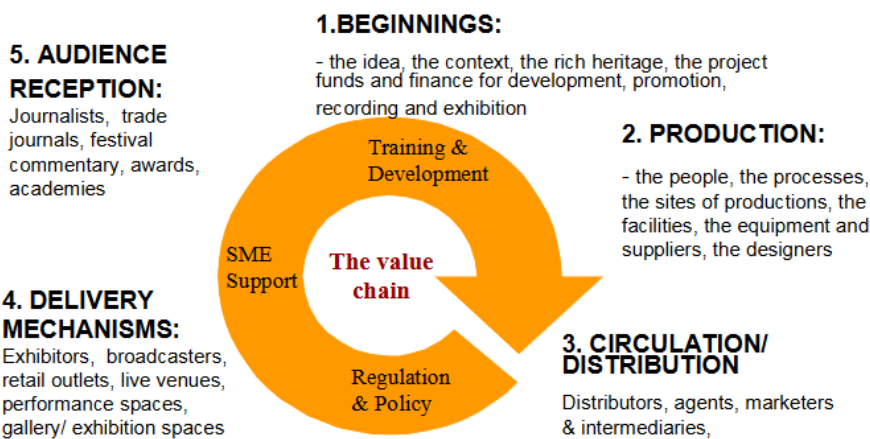
As ICCs têm um papel importante a desempenhar na quarta revolução industrial e na Internet das coisas que resultaram da transformação digital da sociedade moderna (conhecida como Indústria 4.0). Esta conotação é ainda mais importante no contexto da economia da experiência, na qual o bem e os serviços são valorizados com base na experiência que criam para os clientes (Pine and Gillmor, 1998). A cadeia de criação de valor nas ICCs define em grande medida o processo de monetização de um/os resultados de atividades criativas humanas e a sua transformação em produtos comercializáveis cujo consumo depende muito do envolvimento e interpretação por parte dos clientes (ou seja, das experiências criadas).

A complexidade das ICCs torna a sua definição um desafio, especialmente ao definir processos típicos na indústria, equipas típicas, ou objetivos de produção típicos. É por isso que é extremamente importante compreender o ramo específico das indústrias criativas em que se pretende envolver, para se poder também desenvolver com sucesso o lado empresarial do empreendimento.

As ICCs fornecem plataformas nas quais os artistas implementam as suas ideias criativas, frequentemente combinadas com outros criadores, a fim de produzir um produto cultural, ou serviço que tenha valor acrescentado para o consumidor/cliente. Isto significa que a produção criativa precisa de ser acompanhada com sentido empresarial, integração com outros sectores (por exemplo, a hospitalidade), boa organização e rede de contactos adequada.

Με σχόλια [AN2]: Alterar para português?

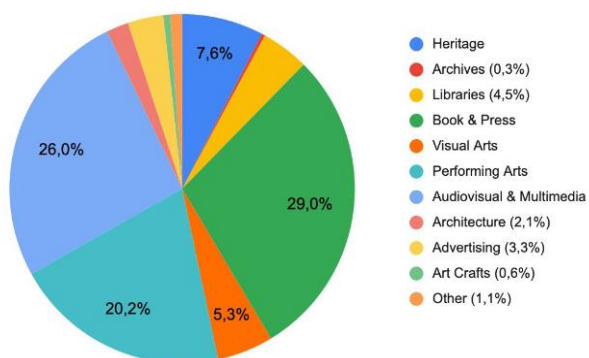
**The creative industries value chain:  
where and how is wealth created.**



**Core Problems:** absence of **business savvy**, **poor integration** with other economic sectors (tourism), lack of **appropriate training and mentoring support** specifically for arts and culture managers, administrators and programming staff, **poor organisation**, lack of **clustering** and **inadequate networking**

Fonte: Value chain analysis used in Gauteng 's Cultural Industry Development Framework, SA, 2005

Número de organizações relacionadas com as ICCs, por sector das ICCs:



Fonte: SACCI analysis of the European Transparency Register 2019: <https://ec.europa.eu/transparencyregister>, checked on 11/22/2019.

Os esforços para construir uma economia inteligente na Europa visam melhorar a competitividade, mantendo ao mesmo tempo o modelo de economia social de mercado e a utilização eficiente dos recursos. A parte principal dos esforços para encorajar a inovação centra-se na utilização do potencial de inovação existente na UE. Em primeiro lugar, é um enorme mercado interno, mas também investigadores, empresários e empresas altamente qualificadas e vantagens únicas em termos de valores, tradições e diversidade.

As indústrias diversificam-se e desenvolvem-se em paralelo com os novos desafios para satisfazer as necessidades e desejos cada vez mais fragmentados dos seres humanos modernos de formas individuais de comunicação, relaxamento e recreação, empatia com a natureza, para consumir valores e património cultural, explorar novas culturas e territórios e assim por diante. As organizações com diferentes competências dependem cada vez mais dos serviços e da cooperação com empresas criativas para atualizar os seus produtos e serviços e adquirir uma nova abordagem aos seus clientes e parceiros. Daí a interligação das ICCs com os sectores das comunicações, viagens e turismo, educação, investigação, etc.

As indústrias criativas não são apenas inovadoras em si mesmas, mas são uma importante força motriz das inovações nas indústrias não criativas. O apoio à inclusão de empresas do sector criativo em projetos experimentais conduz frequentemente a mais inovações. Isto acontece porque os fornecedores de serviços criativos tendem a ajudar as empresas a desenvolver produtos e serviços mais orientados para o mercado e para o cliente.

As principais características das ICCs que as tornam indispensáveis para o desenvolvimento das sociedades modernas referem-se ao seguinte:

- Baseadas na arte e na cultura e não baseadas na utilidade
- Confiar na criatividade, criação e co-criação - isto torna-as altamente resistentes à automatização e os empregos que existem nestas indústrias são susceptíveis de prevalecer paralelamente à automatização das outras áreas da vida;
- Ocorrem sob a forma de parcerias ad hoc entre criadores individuais - isto torna a parceria criativa versátil e altamente produtiva de novas ideias e obras, mas também muito vulnerável de uma perspectiva organizacional e económica, uma vez que prevalece o trabalho baseado em projectos;
- Cria novas soluções/inovações nos outros sectores da economia;
- Confiar no trabalho em rede, partilha e agrupamento;
- Promover a coesão e a inclusão social com base em valores, atitudes, conhecimentos, crenças, etc. partilhados;
- Criar experiências e valores e sensações pessoais individuais para cada consumidor;
- Permeiar todos os outros sectores da economia - tanto com como sem digitalização;
- Estão mais directamente ligados ao turismo (pois muitas vezes geram o núcleo dos produtos turísticos), à recreação e à educação, mas com o avanço do VR e do AR e a Internet das coisas, entrelaçam-se em todo o lado;
- São esperados para impulsionar soluções para os desafios globais, regionais e locais que as sociedades modernas enfrentam.



### 3 Referências

---

European Commission, Directorate-General for Internal Market, Industry, Entrepreneurship and SMEs, (2019). *Impulse paper on the role of cultural and creative sectors in innovating European industry*, Publications Office.  
<https://data.europa.eu/doi/10.2873/509380>

European Parliament (2019), European Parliament legislative resolution of 28 March 2019 on the proposal for a regulation of the European Parliament and of the Council establishing the Creative Europe programme (2021 to 2027) and repealing Regulation (EU) No 1295/2013 (COM(2018)0366 — C8-0237/2018 — 2018/0190(COD)),  
<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52019AP0323&from=EN>

Tomczak, Paulina & Stachowiak, Krzysztof. (2015). *Location Patterns and Location Factors in Cultural and Creative Industries*. *Quaestiones Geographicae*. 34. 7-27.

UNESCO (2015). *Cultural Times. The First Global Map of the Cultural and Creative Industries*.  
[https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/cultural\\_times\\_the\\_first\\_global\\_map\\_of\\_cultural\\_and\\_creative\\_industries.pdf](https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/cultural_times_the_first_global_map_of_cultural_and_creative_industries.pdf)

<https://slideplayer.com/slide/3463854/>