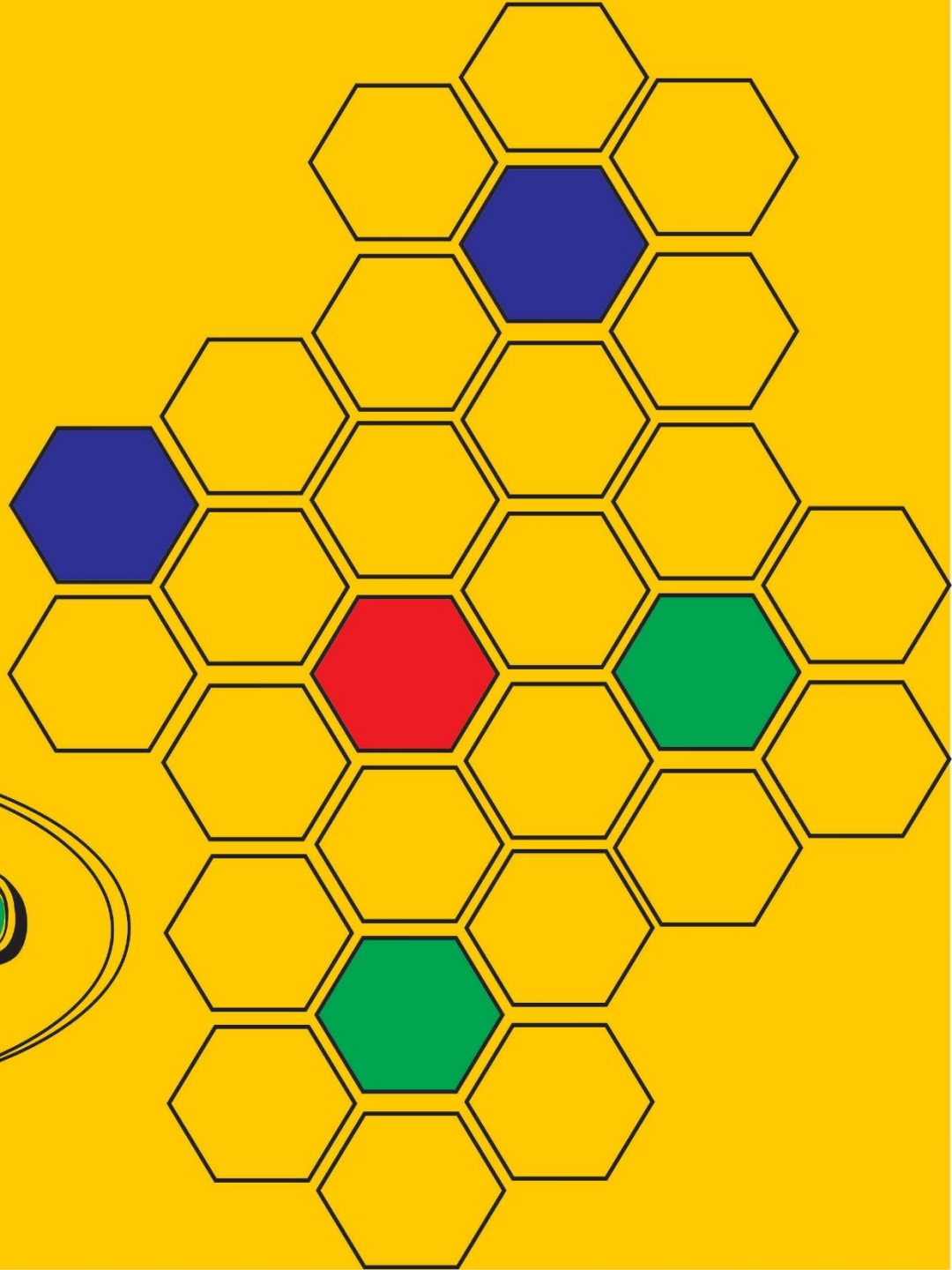


# 1'ENCONTRO

Economia Criativa DE Juiz de Fora



# Realização

Studio   
— design de estratégia  
[www.studiodialeto.com.br](http://www.studiodialeto.com.br)





## Propósito

Estimular a prática de geração de valor para consolidar ideias em negócios ou projetos.

## Visão

Ser empresa reconhecida, por estimular competentes soluções em experiência de trabalho, para negócios e projetos até 2020.

## Valores

Inovação

Senso Crítico

Transparência

Flexibilidade

Sustentabilidade



# Agradecimentos



# Agradecimentos



# Agradecimentos



## **Projeto**

O 1º Encontro de Economia Criativa em Juiz de Fora visa ser um momento de reflexão e inspiração sobre o cenário econômico dos setores criativos. Tendo a finalidade de apresentar como temática central o empreendedorismo, a gestão e inovação para o referido setor.

## **Objetivo**

Realizar um evento para pessoas de diferentes áreas criativas, como: cultura, tecnologia, turismo e lazer. De forma a fomentar a troca de conhecimentos e experiências para impulsionar *starts* em projetos que deverão fortalecer e dar visibilidade a Economia Criativa em Juiz de Fora.

## **Público-Alvo**

Poder Público; instituições Educacionais; estudantes universitários dos setores criativos e de políticas públicas; empreendedores criativos e interessados pelo tema.

## **Metas do Projeto**

- Levantar informações e dados da economia criativa em Juiz de Fora.
- Incentivar a educação para competências criativas.
- Refletir sobre possibilidades de melhorar a infraestrutura de Produção e Circulação.
- Articular e estimular o fomento do empreendedorismo criativo.

## **Origem do E-Book**

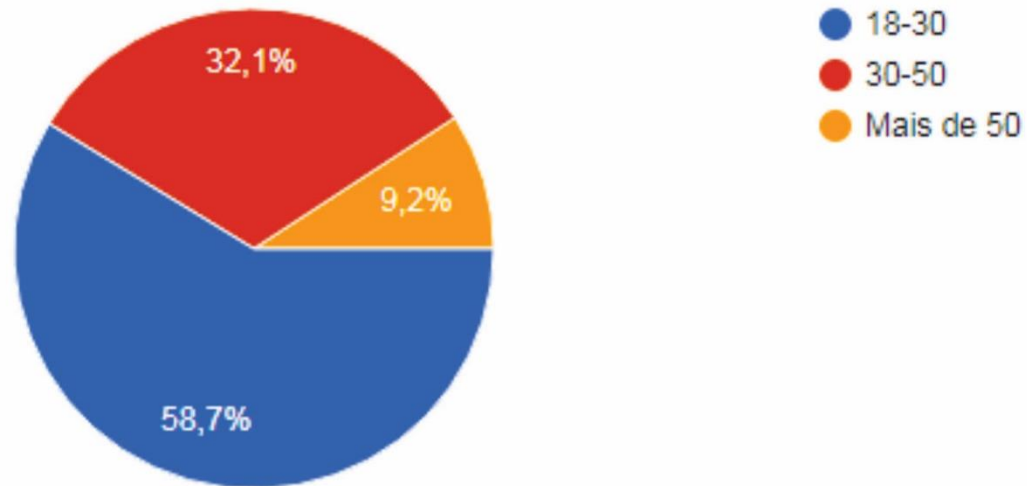
Todo o material é um recorte das apresentações realizadas e documentos gerados no 1º Encontro de Economia Criativa em Agosto de 2018.



# Perfil de Participantes

## Idade

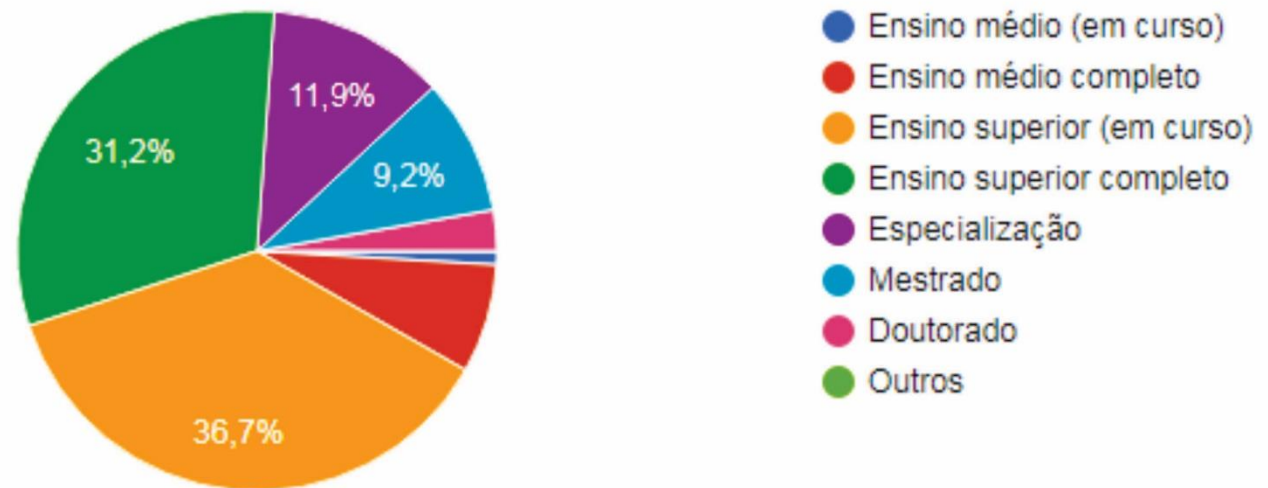
109 respostas



# Perfil de Participantes

## Grau de escolaridade

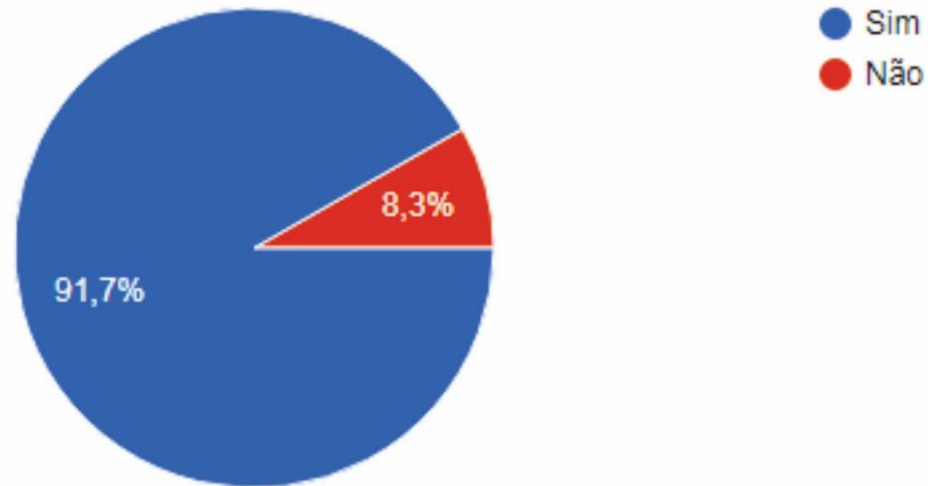
109 respostas



# Perfil de Participantes

Mora em Juiz de Fora?

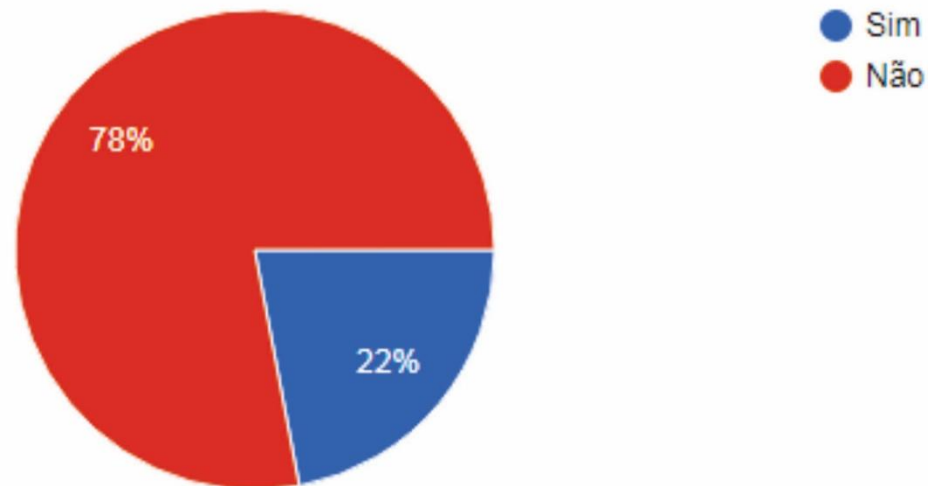
109 respostas



# Perfil de Participantes

A atuação no setor criativo é sua principal fonte de renda?

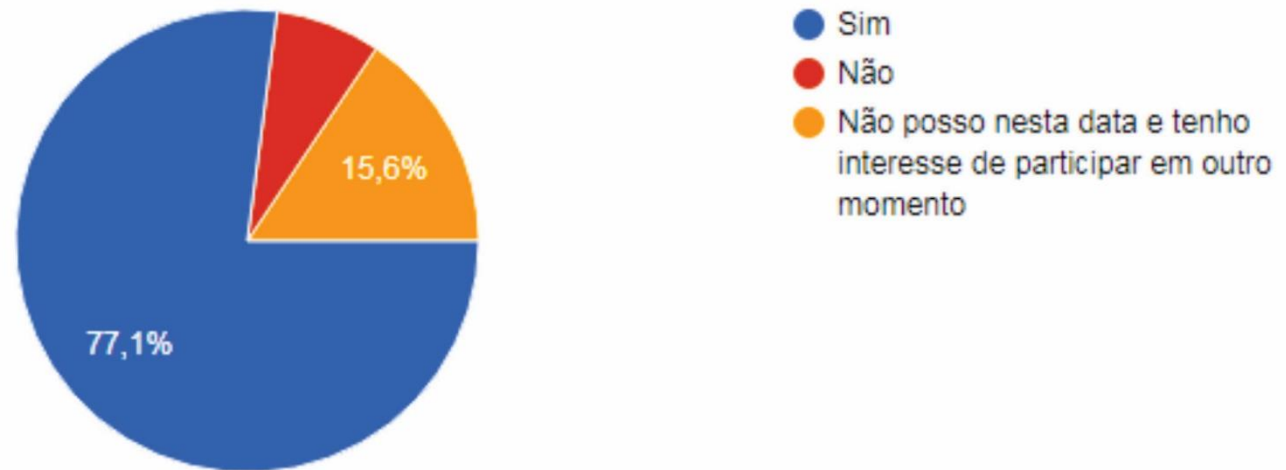
109 respostas



# Perfil de Participantes

Deseja participar do Workshop de Empreendedorismo ao final do encontro?

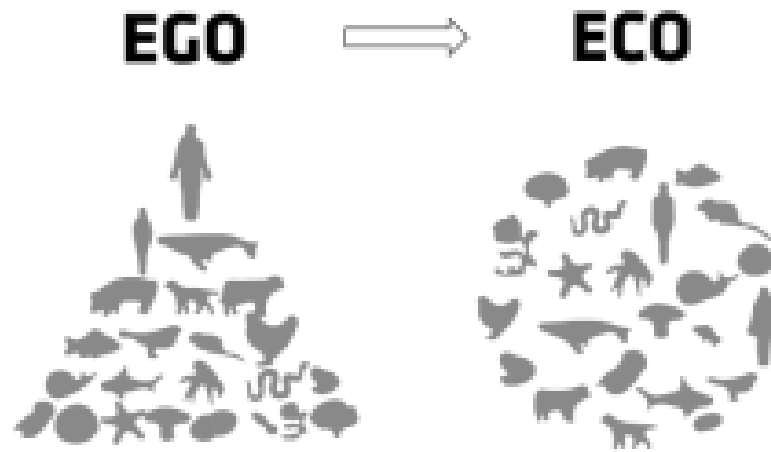
109 respostas





**É um convite para start pensamento ecossistêmico!**

- Palestra
- Diálogos
- Debate
- Conversa
- Workshop



**IMPORTANTE** - Todo ponto de vista é a vista de um ponto. (Leonardo Boff)

**AVALIAÇÃO CONTÍNUA**

Grandes companhias adotam um modelo mais flexível e ágil

**LICENÇA PARA DISCORDAR**


Como questionar o chefe sem abalar as relações

**MÁGICOS DO TRABALHO**

Os sete segredos de gente muito produtiva

# VOCÊ RH

REVISTAVOCERH.COM.BR



**EM BUSCA  
DE UM  
PROPÓSITO  
QUE ENCANTE**

**POR QUE  
NEGÓCIOS MOVIDOS  
POR UM OBJETIVO  
MAIOR ALCANÇAM  
UM DESEMPENHO ATÉ  
DEZ VEZES SUPERIOR  
ÀQUELES QUE SÓ SE  
PREOCUPAM COM O  
LUCRO DOS ACIONISTAS  
— E AINDA ATRAEM OS  
MELHORES TALENTOS**

ISSN 2447095-3  
0.0056\$  
9 772447 095000  
R\$ 22,00 • EDIÇÃO 56 • JUN/JUL 2018



## **Economia Criativa**

**Política Econômica do Séc. XXI**

**Criatividade Aplicada**

## SÉCULO XX

---

Escala e escopo

Previsibilidade

Comando e controle

Reação e aversão a risco

## SÉCULO XXI

---

Rapidez e fluidez

Agilidade

Empoderamento Criativo

Intraempreendedorismo



## **O Ministério da Cultura reconhece:**

### **Patrimônio**

(material, imaterial, museus, arquivos)

### **Expressões culturais**

(artesanato, artes visuais, culturas populares etc.)

### **Artes de espetáculo**

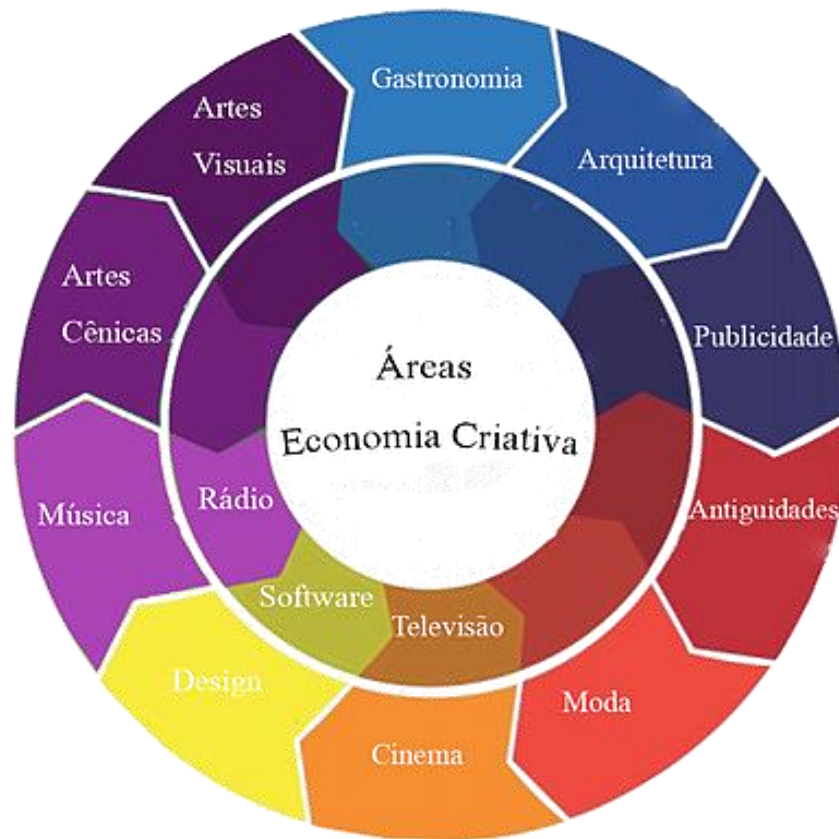
(dança, música, teatro etc.)

### **Audiovisual, livro e literatura**

(cinema, publicações, mídias impressas etc.)

### **Criações funcionais**

(moda, design, propaganda, mídias digitais, gastronomia, turismo, etc.)



# CULTURA NA ECONOMIA

- **7% da economia global: Dados do Banco Mundial**
- **No Brasil:**
  - Em 2010 – 4% do PIB (estimativa MinC)
  - Em 2016 – 2,6% do PIB (FIRJAN)
  - 3,5% das exportações brasileiras
- **Em 2007 representavam 4,6% dos trabalhadores brasileiros (IBGE)**  
**Em 2013 representam 3,9% dos trabalhadores brasileiros (IBGE)**
- **Brasil é hoje a 9º economia do Mundo**  
**Ocupa a 47º posição no ranking de complexidade econômica Mundial**
- **Políticas públicas para reversão do quadro:**
  - Fomento direto
  - Leis de Incentivo



## POTENCIAL TRANSFORMADOR

O impacto econômico e os setores que movimentam a economia criativa no país

**R\$ 150 BILHÕES**

é o faturamento estimado dos negócios criativos brasileiros

**13 SEGMENTOS**

compõem a indústria de economia criativa. Design, publicidade, moda e cultura estão entre os principais deles

**70%**

foi o crescimento do setor entre 2005 e 2015

**851 mil**

é o número de empregos gerados pelas empresas da área

FONTE: Fijjan



**MICSUL**

Mercado de Indústrias Culturais do Sul

**SÃO PAULO**

B R A S I L - 2 0 1 8

**U\$S 1,4 MILHÃO**

ESSE FOI O MONTANTE GERADO POR EMPREENDEDORES BRASILEIROS NO MICSUL 2016 !

**MinC**

# Mapeamento das Indústrias Criativas

## Pesquisa

Escolha o Ano

2015 ▼

Escolha o Estado

Minas Gerais ▼

Escolha o Município

Juiz de Fora ▼

Escolha o Segmento

Expressões Culturais ▼

Escolha a Profissão

Selecione ▼

CONSULTAR

MG - Juiz de Fora

## Segmento: Expressões Culturais

Profissionais	2015
Total de Profissionais para o Município Juiz de Fora - Expressões Culturais	52
Total de Profissionais no Estado Minas Gerais - Expressões Culturais	2.504
Total de Profissionais no Brasil - Expressões Culturais	26.815
Remuneração	2015
Remuneração Média para o Município Juiz de Fora - Expressões Culturais	R\$ 1.422,89
Remuneração Média no Estado Minas Gerais - Expressões Culturais	R\$ 1.460,70
Remuneração Média no Brasil - Expressões Culturais	R\$ 1.852,02

Valores a preços de 2015 (IPCA - IBGE)

# ACONTECE EM JUIZ DE FORA



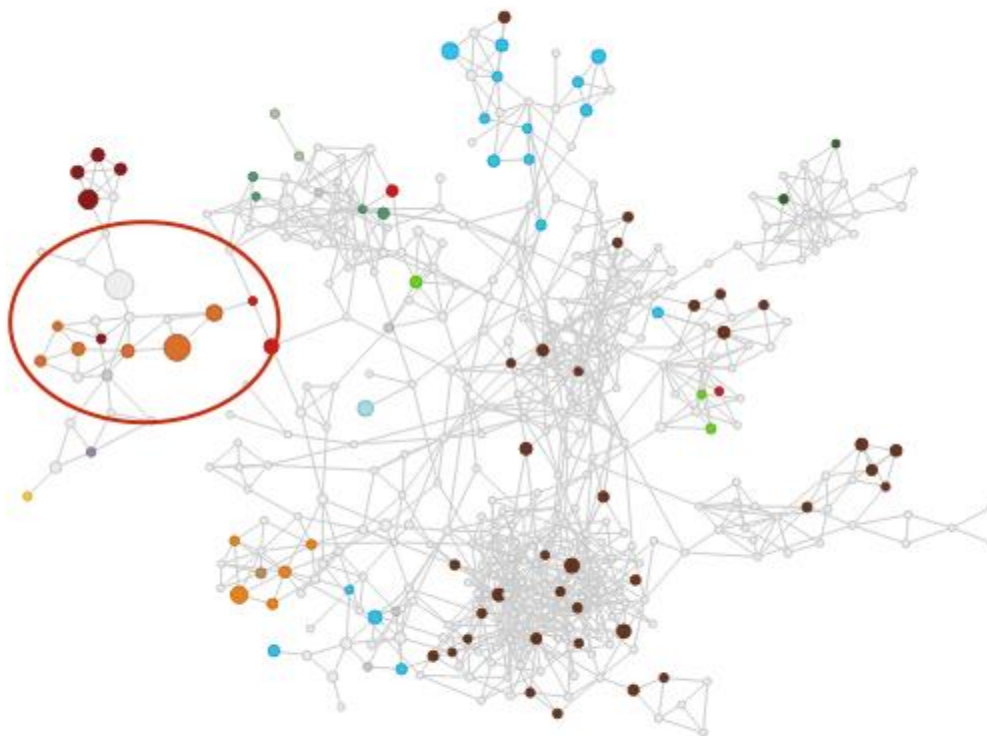
- Polo Educacional com diversos cursos que envolvem setores da E.C.
- Fomento a extensão universitária em diversos espaços de ensino.
- Cidade posicionada com o comércio e o turismo de eventos.
- Cultura fortalecida com um conselho municipal e edital de fomento a projetos com financiamento direto.
- Diversos aparelhos culturais conservados e em pleno funcionamento.
- Turismo com edital de eventos para a cidade.
- Portal do Turismo.
- Polo cervejeiro em desenvolvimento.
- Diversas iniciativas de empreendedores criativos na cidade.
- Shopping da Economia Criativa – Spazio Design.
- Estimulo a criação do Ecosistema Empreendedor de Juiz de Fora.
- GDI-Mata.
- CRITT.
- Preocupação da prefeitura e universidade com o posicionamento da cidade de Juiz de Fora como uma cidade inteligente.

...

# Espaço de Atividades para Juiz de Fora (2014)

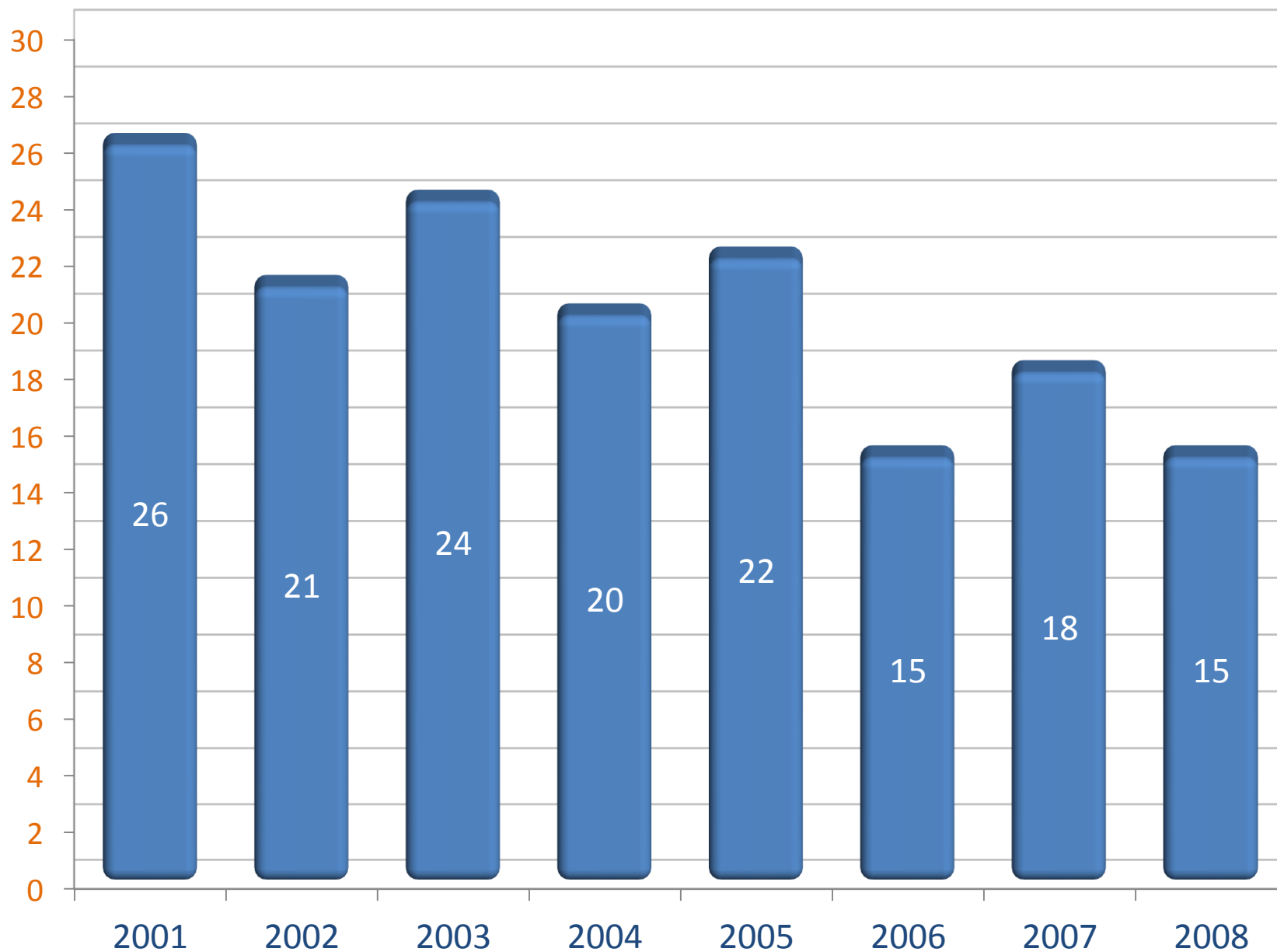
Renda Mensal Total: \$269 Milhões BRL

Ensino Superior



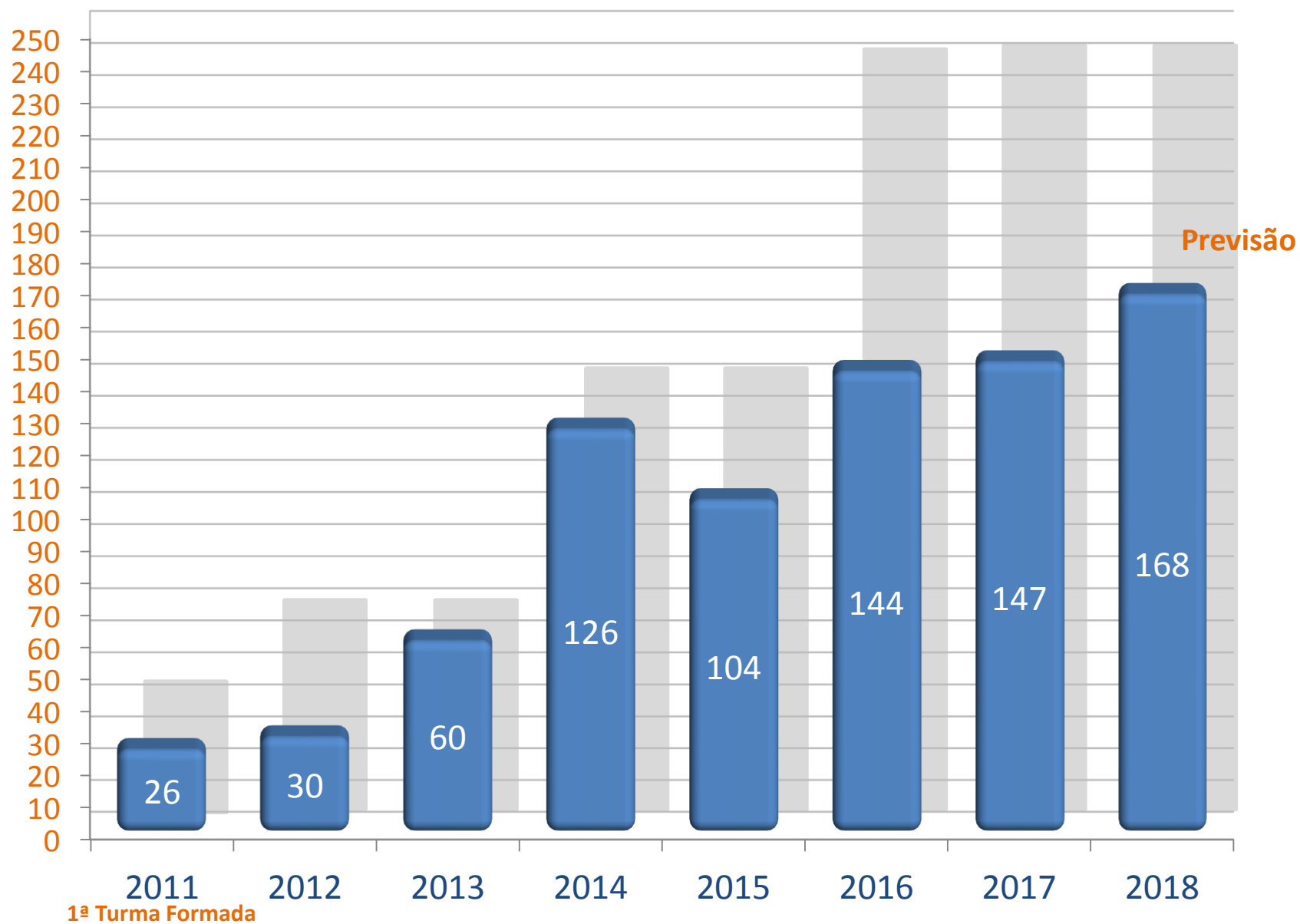
Dados Fornecidos por RAIS

## Alunos formados no Curso de Artes da UFJF





## Alunos formados no Curso de Bacharelado Interdisciplinar em Artes e Design da UFJF



# Estrutura de Apoio CRITT





O Grupo de Trabalho Desenvolvimento e Inovação na Mata Mineira (GDI Mata) tem o objetivo de intensificar a colaboração entre universidades, instituições de pesquisa e empresas no âmbito regional, de modo a estimular o alcance de um novo patamar de desenvolvimento para a Zona da Mata mineira, através da transferência de tecnologia, estímulo ao empreendedorismo e formulação de projetos estratégicos.

No horizonte, pretende-se ampliar o grupo com a incorporação de instituições de pesquisa, órgãos públicos empresas e entidades empresariais do Campo das Vertentes

## Grupos Temáticos



**GDIMATA**  
AGRONEGÓCIO



**GDIMATA**  
COMÉRCIO



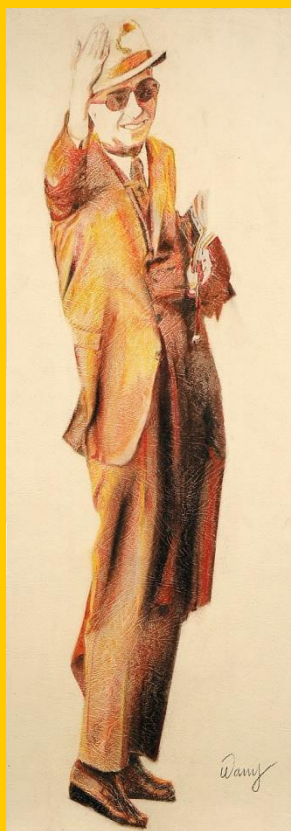
**GDIMATA**  
INDÚSTRIA



**GDIMATA**  
SERVIÇOS



**GDIMATA**  
TURISMO



A Lei Municipal de Incentivo à Cultura, conhecida como **Lei Murilo Mendes**, destaca-se como uma iniciativa que demonstra o pioneirismo de Juiz de Fora na área político cultural. Criada em **1994**, foi a primeira lei de incentivo cultural, originada no interior do Brasil, com repasse direto do recurso financeiro ao contemplado, o que possibilita ao artista ou produtor executar seu trabalho sem a necessidade de recorrer à iniciativa privada para a captação de recursos.



## Requisitos para participar da Lei Murilo Mendes:

- Ser maior de 18 anos;
- Residir em Juiz de Fora há pelo menos três anos;
- Apresentar um projeto de caráter estritamente artístico cultural;
- Entregar na Secretaria da Lei Murilo Mendes o projeto dentro do prazo descrito pelo edital.
- Para 2018 está prevista a modalidade de inscrições online.



O proponente contemplado deve ceder à Funalfa, 30% no mínimo, do produto - livros, ingressos, revistas, espetáculos, CDs, etc. - resultante do projeto aprovado, seja ele qual for.

Essa contrapartida é recebida pela Funalfa e repassada à diversos setores da comunidade e órgãos públicos, tais como: escolas da rede municipal, bibliotecas públicas, comunitárias e particulares e entidades diversas.

Os produtos procedentes das contrapartidas são disponibilizados a todo cidadão, que pode retirar mensalmente, três itens, entre livros, CDS e DVS na Secretaria da Lei Murilo Mendes – sede da Funalfa.

# LEI ROUANET

## BRASIL

### PESSOA JURÍDICA

- PESSOA JURÍDICA: 4% Lucro real
- POTENCIAL: 4 bilhões (ESTIMATIVA RF)
- CAPTADO EM 2015: 1,3 bilhões
- PERCENTUAL: 32,5%

### PESSOA FÍSICA

- PESSOA FÍSICA: 6% do IRPF a pagar
- POTENCIAL: 11,8 bilhões (ESTIMATIVA MinC)
- CAPTADO EM 2014: 42 Milhões
- PERCENTUAL: 0,3%

## JUIZ DE FORA

- PESSOA JURÍDICA: 4% Lucro real
  - POTENCIAL: 16 Milhões
  - CAPTADO EM 2016: 0 Reais  
(32,5% seriam 5,2 Milhões)
  - PERCENTUAL: 0%  
(11 projetos desde 1991 conseguiram captar)
- 
- PESSOA FÍSICA: 6% do IRPF a pagar
  - POTENCIAL: 47 Milhões (6% IRPF)
  - CAPTADO EM 2016: 0 reais  
(0,3% seriam iguais a R\$ 141.000,00)



# CALENDÁRIO TEMÁTICO 2018 SEBRAE MINAS

TEM SEMPRE UMA  
SOLUÇÃO EXCLUSIVA PARA  
SEU TIPO DE NEGÓCIO.



MAIO  
**ECONOMIA CRIATIVA**






## **Tendência de estudos na Economia Criativa**

- Design (criatividade e tecnologia para produtos e serviços)
- Games (interface com o usuário)
- Música e Filmes (distribuição virtual)
- Cidades Inteligentes

Por onde eu devo  
**começar?**






Quem eu  
**sou?**



O que eu  
**sei?**



Quem eu  
**conheço?**



[www.studiodialeto.com.br](http://www.studiodialeto.com.br)