

# 1

## Introdução

### 1.1

#### Contextualização do Problema

Diferentemente de qualquer bem natural/material, seja o ouro, seja a prata, seja o petróleo, atualmente mais inserido na realidade brasileira com a descoberta do pré-sal, seja qualquer commodity, o papel que vem de nossas matas e produzem o dinheiro, seja o próprio dinheiro; a criatividade é ilimitada, ela não acaba. Ao contrário de todos esses exemplos e outros que poderiam ser citados, a criatividade é um bem que tende a manifestar-se quanto mais utilizada, quanto mais explorada, quanto mais reconhecida.

A criatividade produz mais criatividade, se multiplica, e gera uma concorrência saudável entre agentes criativos. A criatividade é um vício.

O Brasil possui um “DNA” extremamente criativo. Trata-se de um país onde não só seu povo se diferencia em sua farta diversidade racial e etnológica, mas seu espaço se diferencia a cada passo que se dá, com suas diferentes paisagens e formas de relevo, e ao mesmo tempo realidades sociais extremamente adversas.

Essa diversidade estimula a criatividade, seja na diferença espacial, seja na diferença de pessoal. A diversidade e a diferença tornam propícia à criatividade, já a homogeneidade e igualdade remetem ao conservadorismo. A maior prova disso é o fato do Brasil ser um país com um povo tão criativo, perseverante e transformador, e com uma cultura tão intensa, dinâmica, mundialmente conhecida e apreciada.

A Economia Criativa surge como um conceito emergente em nível mundial, devido ao potencial crescente dessas cadeias produtivas para o desenvolvimento econômico e social, que inclui as atividades que têm origem na criatividade, no talento e nas habilidades individuais, e que tenham ao mesmo tempo valor econômico, capacidade de geração de renda e emprego.

Atividades tradicionais da cultura, como o artesanato, o folclore e artes em geral se expandem e se juntam às atividades que se baseiam na cultura para devolver funcionalidade como é o caso da moda, design, publicidade e arquitetura, e se apresentam assim como alguns dos setores definidos como indústrias criativas. A Economia Criativa é, portanto, um campo mais amplo que incorpora todo o ciclo de

criação, produção e distribuição de bens e serviços originários destes setores econômicos, ou seja, engloba toda a movimentação sócio-econômica que é gerada a partir das indústrias criativas.

Atualmente, o Brasil se encontra em um momento especial, e desfruta de certo protagonismo mundial, onde, dentre outros importantes acontecimentos, irá sediar grandes eventos internacionais, como é o caso da Copa do Mundo de 2014 e os Jogos Olímpicos de 2016. É neste momento, portanto, que a Economia Criativa aparece como um elemento chave para a construção de uma nova imagem internacional de nosso país. A Economia Criativa pode ser capaz de fazer com que outros setores da economia passem por um processo de inovação, e pode ser o fator de integração desses setores por seu caráter transversal.

Paralelamente a esta realidade, o Rio de Janeiro desponta como o grande pólo de Economia Criativa do Brasil. Com sua rede de teatros, seu pólo de audiovisual e de música, seus monumentos, sua história, e, principalmente, sua capacidade humana de agentes criativos, ficam claras as vantagens competitivas e condições favoráveis a um projeto de desenvolvimento baseado na Economia Criativa. E é nesses próximos anos, que o setor deverá registrar um impacto muito positivo no estado, e quem já atua ou deseja atuar neste mercado deve preparar-se para um aquecimento veloz da demanda por serviços e do consumo de bens culturais.

Para o fortalecimento e o crescimento inteligente deste setor, portanto, se torna necessária a introdução de políticas públicas de apoio ao desenvolvimento da Economia Criativa. É preciso que haja uma percepção convincente do estado de que este setor é uma grande alternativa de desenvolvimento social e econômico regional, e ser garantida a ele a devida atenção.

Ao mesmo tempo, é explícito o amadorismo econômico, organizativo e gerencial dos agentes criativos deste mercado, onde existe grande informalidade em todo o processo. É um mercado que carece de uma visão mais ampla de modelo de negócios, de planejamento, e de vinculação com o próprio mercado.

Diante deste cenário, ao reconhecer o potencial da Economia Criativa para o desenvolvimento socioeconômico do estado do Rio de Janeiro, a Secretaria de Estado de Cultura lançou um projeto para estimular o desenvolvimento e a consolidação de empreendimentos criativos e inovadores, levando a cultura empreendedora a este setor.

O Projeto Rio Criativo é baseado na implantação de incubadoras que irão capacitar artistas e produtores culturais em ferramentas de gestão e empreendedorismo

através de cursos, consultorias e serviços de incubação, estimulando assim a formalização deste mercado e a criação de empreendimentos relevantes e sustentáveis.

Portanto, esta dissertação se propõe a estudar o campo da Economia Criativa, suas potencialidades, e, com base em um estudo bibliográfico de gerenciamento de projetos e de metodologias de gerenciamento, busca-se definir a melhor forma de gerenciar um projeto neste âmbito. Para isso, será realizado um estudo de caso do projeto Rio Criativo.

## **1.2**

### **Objetivos**

#### **1.2.1**

##### **Principal**

O objetivo principal da dissertação é analisar como gerenciar um projeto no âmbito da Economia Criativa através do estudo de caso do projeto de Implantação das Incubadoras Rio Criativo.

#### **1.2.2**

##### **Intermediários**

1°. Quais são os principais segmentos industriais da Economia Criativa?

2°. Qual a motivação da criação de um projeto no âmbito da Economia Criativa em nível de Estado?

3°. O que é uma metodologia de gerenciamento de projetos e qual será a escolhida para a gestão do projeto Rio Criativo?

4°. O que faz uma incubadora e como pode favorecer empreendimentos da Economia Criativa?

5°. O que é o projeto Rio Criativo”?

6°. Como usar uma metodologia de gerenciamento no projeto Rio Criativo?

## **1.3**

### **Relevância do Estudo**

O estudo se propõe a apresentar como foi feito o planejamento e o gerenciamento de um projeto no âmbito da Economia Criativa, servindo de modelo para gerenciar futuros projetos deste campo, realizados por organizações governamentais ou empresariais.

O mais relevante que se pode destacar neste estudo é a importância de se gerenciar de forma competente e profissional projetos relacionados à Economia Criativa que, como se poderá observar no decorrer da dissertação, é no momento a grande mola propulsora do desenvolvimento sócio-econômico de países em desenvolvimento.

Quando se trata de um projeto público, onde o maior objetivo deve ser atingir e beneficiar o maior número de pessoas com a melhor qualidade possível, este gerenciamento requer uma excelência ainda maior. Ações governamentais e projetos públicos neste âmbito, quando bem planejados e gerenciados, podem impactar positivamente a sociedade, trazendo benefícios econômicos e sociais para determinadas regiões.

#### 1.4

#### **Delimitação do Estudo**

O estudo pretende abordar uma metodologia para gerenciar um projeto no âmbito da Economia Criativa. Portanto, os conceitos de gerenciamento de projetos e metodologias de gerenciamento serão explorados.

Para alcançar o objetivo da pesquisa, o estudo de caso se delimitou da seguinte forma:

- **Localidade:**

- ✓ O estudo se aplicou ao projeto Rio Criativo, realizado pela Secretaria de Estado de Cultura do Rio de Janeiro em parceria com o Instituto Genesis da PUC-Rio, ambos sediados na cidade do Rio de Janeiro.

- **Escopo:**

- ✓ Exposição de aspectos gerais e importantes sobre Economia Criativa.
- ✓ Definição de uma metodologia para gerenciamento de projetos.
- ✓ Exemplificação da metodologia definida no Projeto Rio Criativo.

- **Tempo:**

- ✓ O estudo foi feito no período de planejamento do projeto entre 1º de abril a 31 de agosto de 2010.

## 1.5

### Metodologia de Pesquisa

#### 1.5.1

##### Tipo de Pesquisa

Os tipos de pesquisa são divididos por Vergara (2000) em dois critérios: quanto aos fins e quanto aos meios da investigação.

Quanto aos meios a pesquisa realizada foi exploratória. Segundo Mattar (1999) esse tipo de pesquisa é particularmente útil quando se tem uma noção muito vaga do problema de pesquisa. Através do conhecimento mais profundo do assunto em questão, busca-se estabelecer melhor o problema de pesquisa, através da elaboração de questões de pesquisa ou desenvolvimento de hipóteses explicativas para os fatos e fenômenos a serem estudados.

Vergara (2000) por sua vez, afirma que essa modalidade de pesquisa não comporta hipóteses, por sua natureza de sondagem, mas não elimina a sua construção, uma vez que afirma que “poderão surgir durante ou ao final da pesquisa.”

Portanto, “Gerenciamento de Projetos no âmbito da Economia Criativa” é uma temática nova a ser explorada, com pouco conhecimento acumulado e sintetizado do assunto.

Também pode-se considerar que a pesquisa foi descritiva, uma vez que descreve como a metodologia de gerenciamento de projetos escolhida foi utilizada no projeto em questão.

Quanto aos meios, a metodologia de pesquisa utilizada para esta dissertação foi o estudo de caso. Trata-se de um estudo único do projeto “Rio Criativo” realizado pela Secretaria de Estado de Cultura do Rio de Janeiro.

O estudo de caso constitui-se em um método amplamente utilizado para a execução da

pesquisa exploratória, o que não significa que outros tipos de pesquisa não possam utilizar-se de tal método. Trata-se de um estudo em profundidade de uma unidade de interesse, que pode ser único ou múltiplo e a unidade de análise pode ser uma ou mais pessoas, família (s), produto (s), empresa(s) ou unidade(s) da empresa, um órgão público, ou mesmo um país ou vários países. (FERNANDES & GOMES, 2003).

Segundo Yin (2001) estudo de caso é uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto da vida real, sem que se possam identificar facilmente os limites entre o fenômeno e o contexto.

A adoção do Método do Estudo de Caso é adequada quando são propostas questões de pesquisa do tipo “como” e “por que”, e nas quais o pesquisador tenha baixo controle de uma situação que, por sua natureza, esteja inserida em contextos sociais. (Yin, 2001)

A partir desta afirmação, fica evidente a escolha da metodologia de pesquisa utilizada para esse estudo, visto que o objetivo principal da dissertação é apresentar uma proposta de como se gerenciar um projeto no âmbito da Economia Criativa. Ao mesmo tempo, a situação estudada “Economia Criativa como alternativa de desenvolvimento sócio-econômico regional, e a falta de projetos e iniciativas governamentais para esse setor”, é exatamente uma situação inserida em contextos sociais, e um assunto que ainda não foi fortemente estudado e aprofundado.

Contudo, deve-se ainda destacar que o pesquisador faz parte da equipe de planejamento e gestão do “Projeto de Implantação das Incubadoras Rio Criativo”. Nesse sentido, quanto aos meios, pode-se afirmar que a metodologia de pesquisa também é do tipo pesquisa-ação. Por Vergara (2005), pesquisa-ação é uma estratégia de pesquisa que tem como objetivo solucionar problemas por meio de ações definidas por pesquisadores e sujeitos envolvidos com a situação sob investigação.

## **1.5.2**

### **Coleta de dados**

Segundo Yin (2001) as evidências para um estudo de caso podem ser oriundas de seis fontes: documentos, registro de arquivos, entrevistas, observação direta, observação participante e artefatos físicos.

No caso da presente pesquisa utilizou-se documentos e registros de arquivos referentes ao projeto, e a observação direta e participante do pesquisador no projeto.

### 1.5.3

#### **Análise de dados**

Para Yin (2001) a análise de dados consiste em examinar, categorizar, classificar em tabelas, testar ou, recombinar as evidências quantitativas e qualitativas para tratar as proposições iniciais do estudo.

Os dados podem ser tratados de forma quantitativa, utilizando-se procedimentos estatísticos, quanto de forma qualitativa, apresentando-os de forma mais estruturada, Nascimento (2010). Neste estudo, os dados foram analisados de forma qualitativa através da observação e interpretação do pesquisador no decorrer da gestão do projeto.

### 1.6

#### **Estrutura da Dissertação**

Esta dissertação é composta de seis capítulos. No primeiro capítulo foi apresentado a contextualização do problema, o objetivo principal e os intermediários da dissertação, a relevância do estudo assim como sua delimitação, e a metodologia de pesquisa utilizada.

No Capítulo 2 será abordado o tema Economia Criativa. A origem deste termo e suas diversas definições serão apresentadas, assim como um mapeamento e panorama geral desta indústria em três diferentes esferas: Rio de Janeiro, Brasil e no Mundo. Será discutido também o potencial da Economia Criativa como uma alternativa para o desenvolvimento sócioeconômico regional.

No terceiro capítulo será feito primeiramente um estudo de bibliografia a respeito do tema de Gerenciamento de projetos. Posteriormente, será discutido o que são metodologias de gerenciamento de projetos, analisando e usando como exemplo a metodologia sugerida pelo *Project Managment Intitute* – PMI.

Já no Capítulo 4, será apresentado o projeto Rio Criativo. Será introduzido inicialmente o conceito de incubadora de empresas e seu panorama recente no Brasil,

para então se justificar a criação do projeto e apresentar suas características e particularidades.

No Capítulo 5 será utilizada a metodologia PMI de gerenciamento de projetos e suas ferramentas, para apresentar um Plano de Projeto do Rio Criativo.

Finalmente, o sexto e último capítulo apresentará as considerações finais, com a conclusão e as dificuldades encontradas no gerenciamento do projeto no âmbito da Economia Criativa.