

Economia Criativa, Inovação e Competitividade: Cenário Macroeconômico Global e Brasileiro

Lídia Goldenstein

Davi Nakano

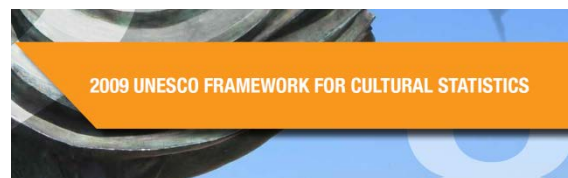
Engenharia de Produção

Escola Politécnica

Economia Criativa...

- Mudanças internacionais: revolução tecnológica e intensificação do processo de globalização
- Impacto nas empresas/cidades e países
- Surgimento da economia criativa e nova estratégia dos países/cidades/empresas
- Momento atual do Brasil
- Importância da Economia Criativa

Relatórios Nacionais e Internacionais



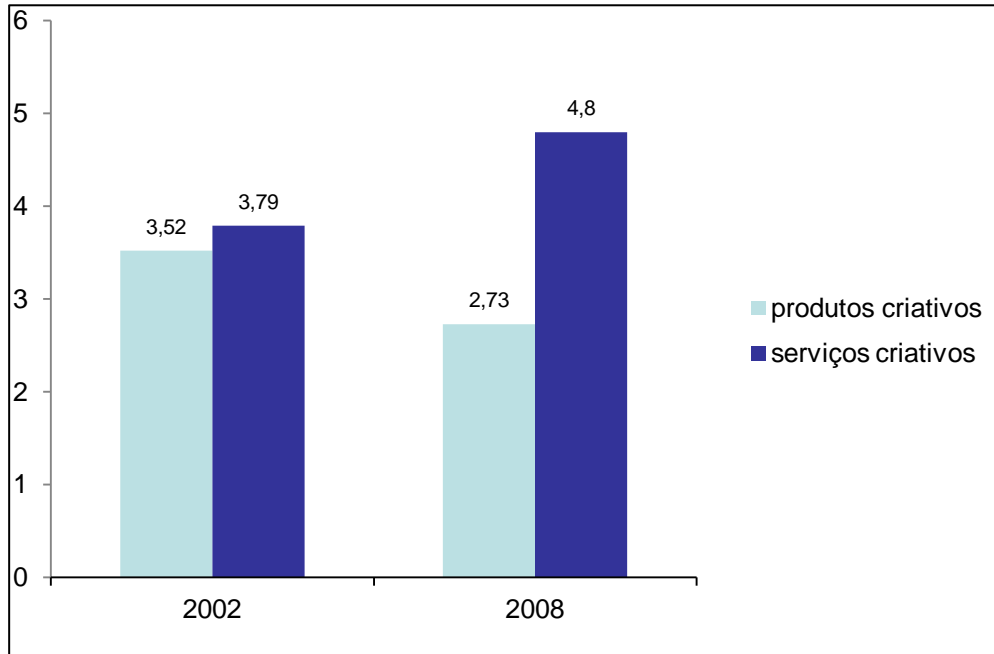
Economia Criativa

Economia da Cultura

Teatro, dança, música,
cinema, artes plásticas,
museus, etc

Arquitetura,
publicidade,
design,
software, *games*

Economia Criativa: Exportações Mundiais



Crescimento Anual 2003 -2008

Produtos Criativos: 11,5%

Serviços Criativos: 17,1%

Dados UNCTAD 2010

Principais Exportadores entre Economias em Desenvolvimento

	País	Participação
1	China	20,8%
2	Hong Kong SAR	8,2%
3	India	2,3%
4	Turquia	1,3%
5	México	1,3%
6	Tailândia	1,3%
7	Cingapura	1,2%
8	União dos Emirados Árabes	1,2%
9	Coréia	1,0%
10	Malásia	0,9%

Emprego na Economia Criativa no Brasil

Métodos Diferentes....

Método	Participação
FIRJAN amplo	16,1%
DCMS	5,5%
MinC	4,1%
UNESCO	3,8%
FIRJAN Núcleo	1,8%
FUNDAP	1,8%
UNCTAD	1,0%

Fonte: Relatório PMSP 2010

Economia Criativa e o Mercado Virtual

Compras de produtos físicos

Design

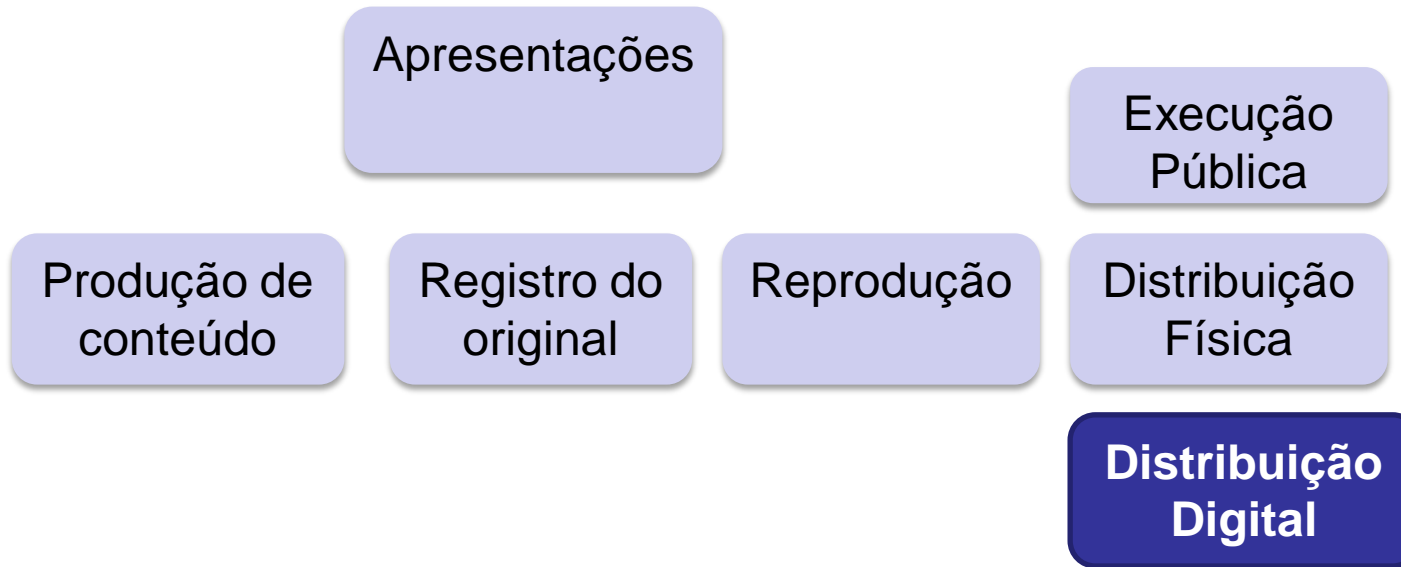
Compras de Serviços

Games

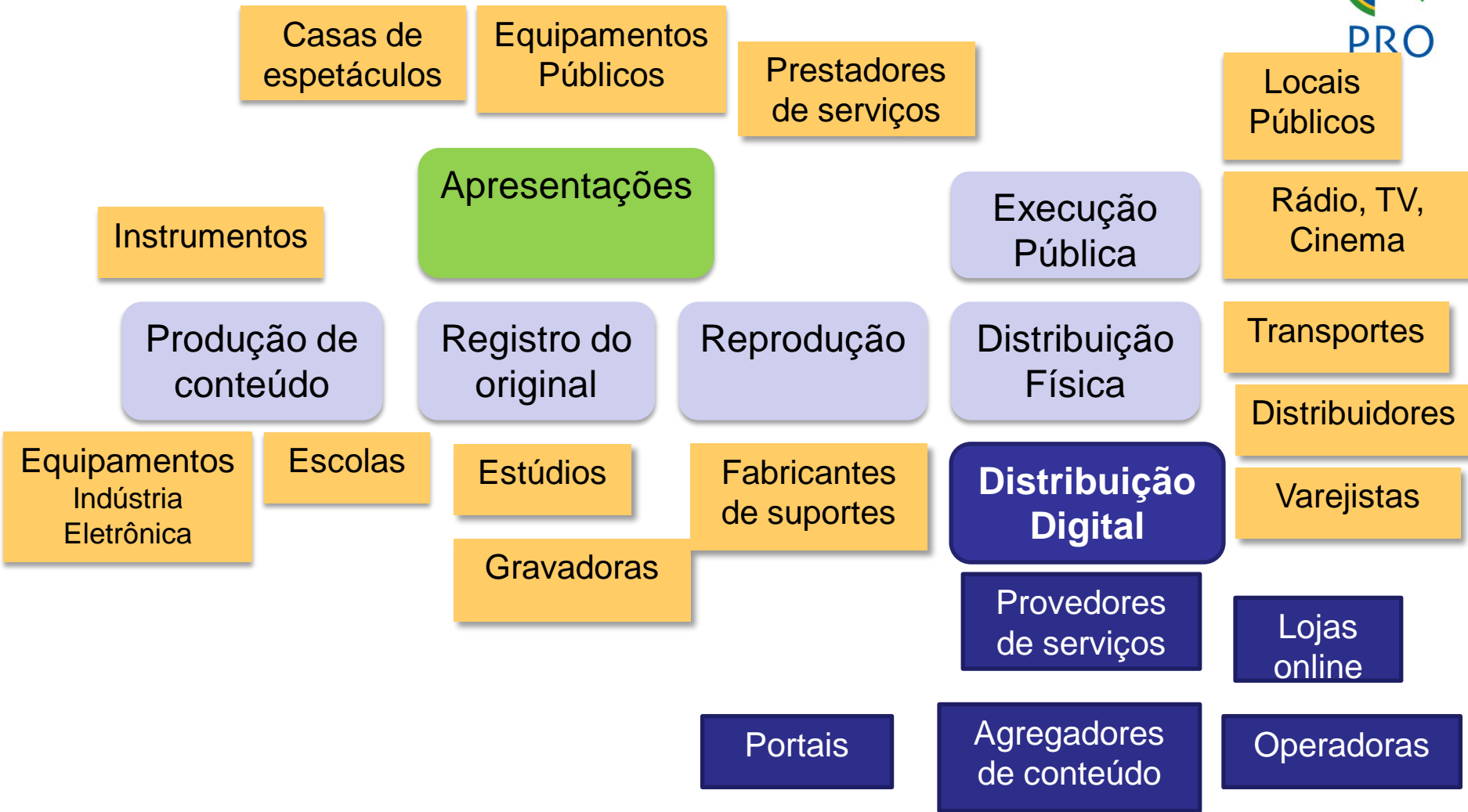
Compra de Conteúdo

Música
Filmes
Livros

Cadeia da Música



Cadeia da Música



Impacto da Internet no mercado de música: Vendas Digitais

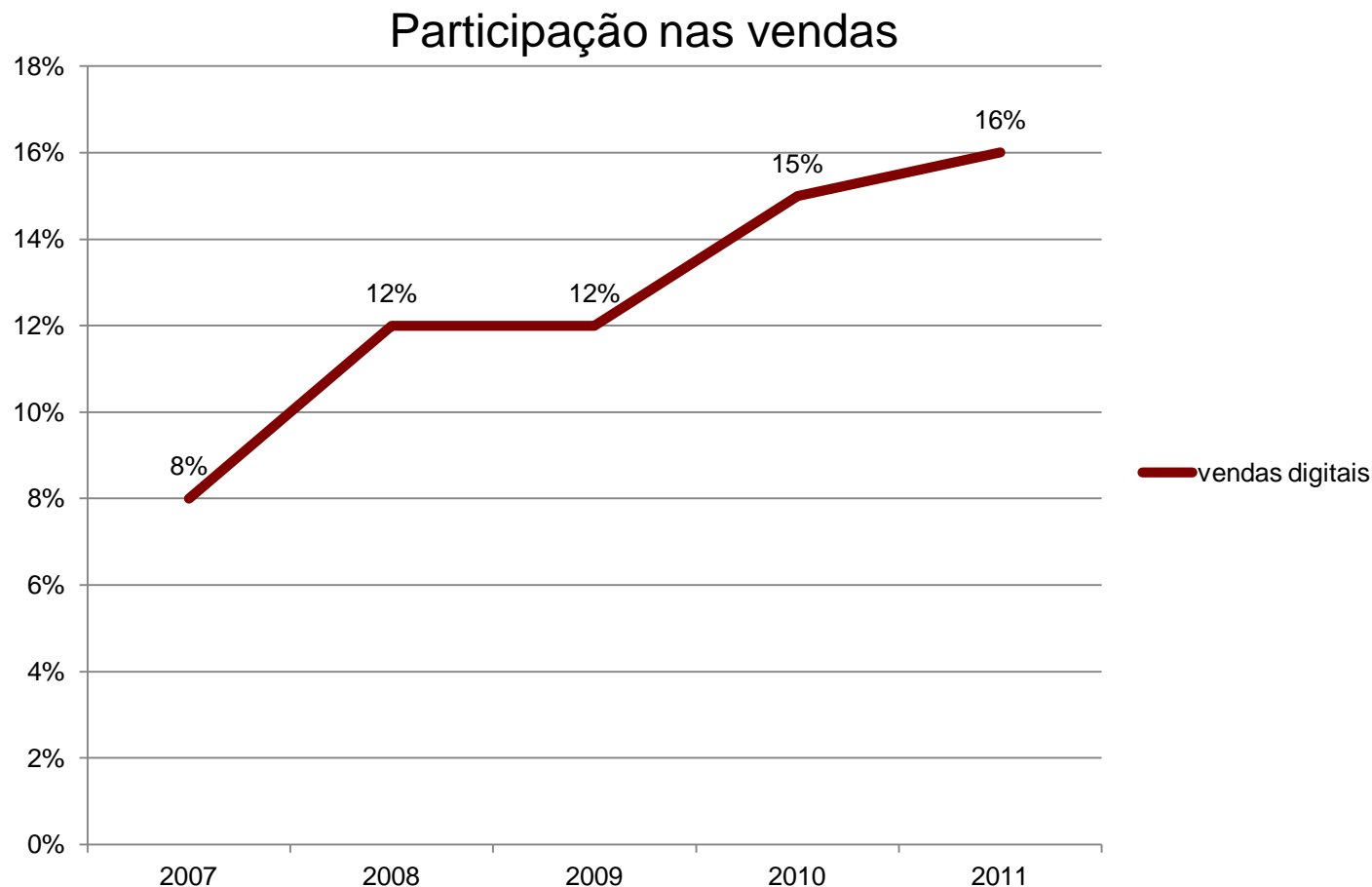
As vendas digitais no mercado mundial representaram 50% do mercado fonográfico em 2011

Surgimento de novos de modelos de negócio

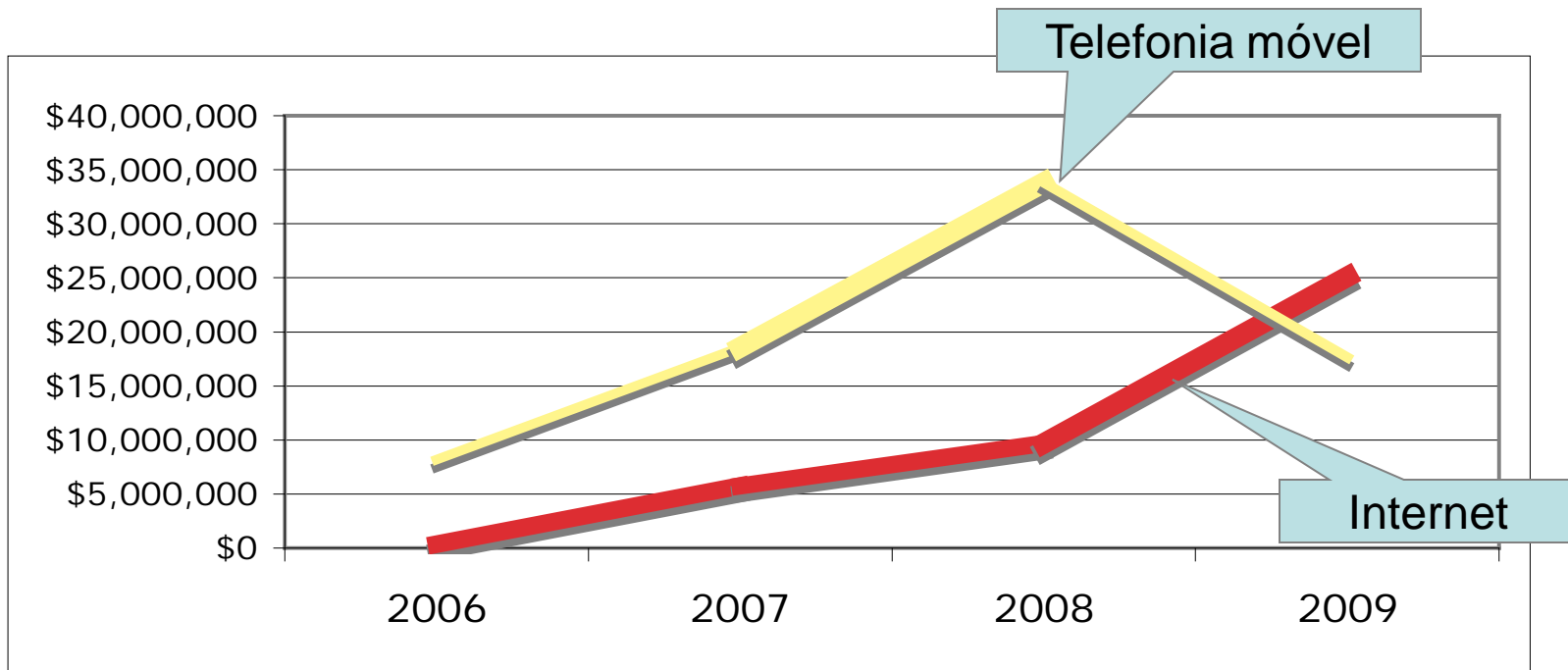
Mudanças no comportamento do consumidor

Mercado Fonográfico como “laboratório”

Evolução das Vendas Digitais no Brasil

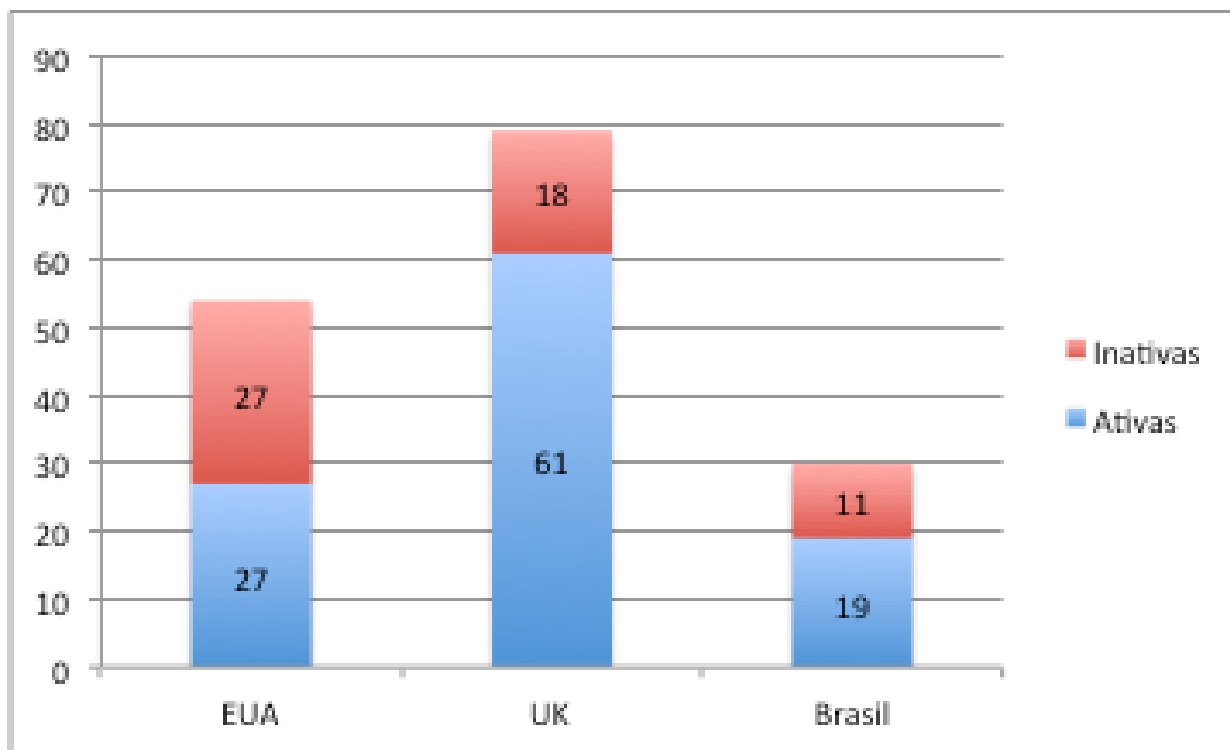


Vendas digitais no Brasil

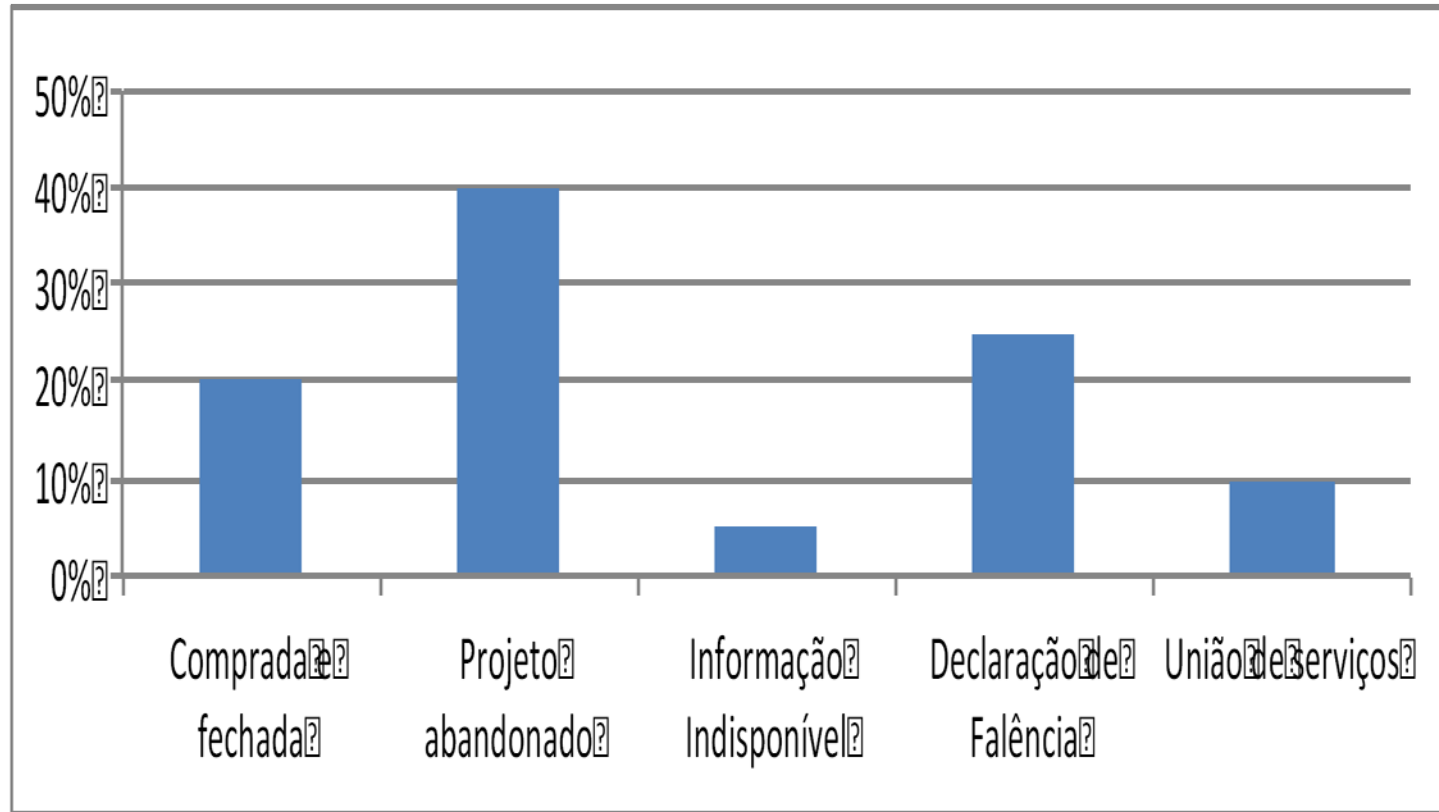


Varejistas Virtuais

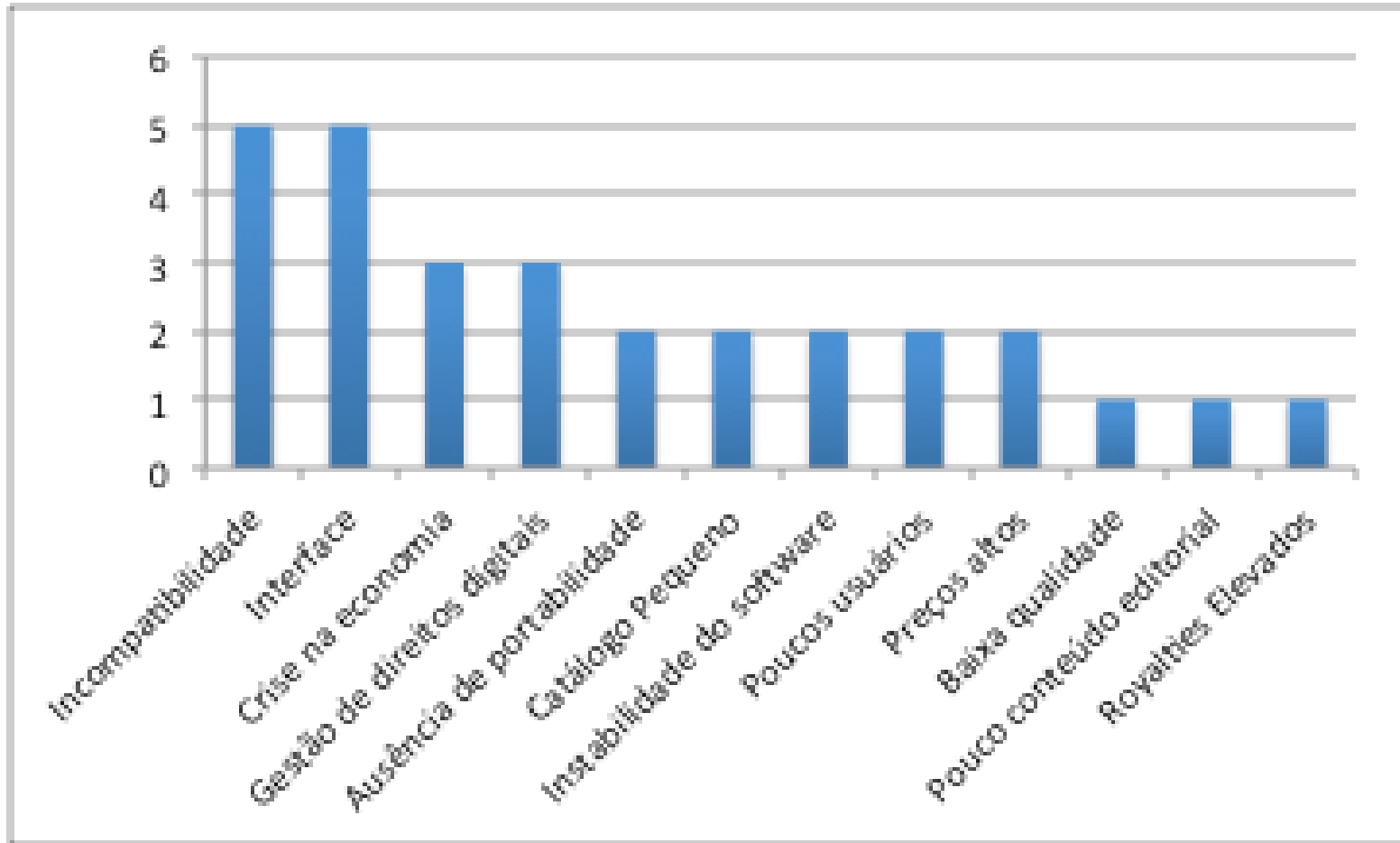
Período de 2005 a 2011
Varejistas relacionados no Relatório “Digital Music
Report” do IFPI



Motivos para saída (EUA)



Reclamações (EUA)



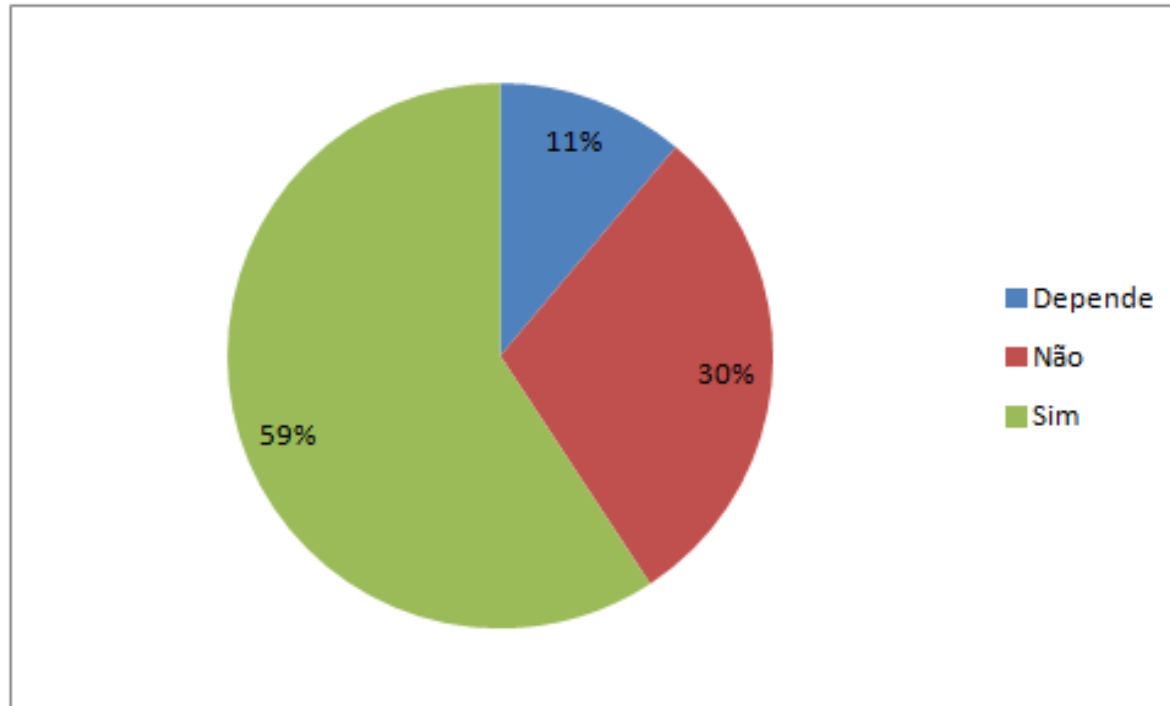
Modelos de Negócio no Mercado Virtual

Alternativas técnicas
Download
Streaming
Programação Fixa (Rádio)

Geração de Receitas

Venda por unidade
Preço Fixo com limite de consumo
Publicidade (conteúdo grátis)
Publicidade, com limite (freemium)

Uso de Publicidade (EUA)



O Mercado de conteúdo virtual

Crescimento do Mercado virtual

Adaptação dos distribuidores e dos
consumidores ao mercado

Modelos de negócio ainda não consolidados

Economia Criativa...

Cria tendências e transbordamentos
para outros setores

Produtos e Serviços (criatividade + tecnologia): *Design*

Interface com usuário (comportamento): *Games*

Distribuição virtual (modelos de negócio): Música e filmes

Obrigado!