

## Proposta para a Sessão Dirigida do ENEGEP 2013

### Coordenadores

Helô Borges (UNIRIO | EP), coordenadora  
heloborges11@gmail.com

Manoel Silvestre Friques (SENAI Cetiqt | PUC-Rio), relator  
manoel.friques@gmail.com

### Área

Educação em Engenharia

### Título

“A engenharia de produção na produção cultural, na economia criativa e na indústria do entretenimento”

### Pesquisadores Relacionados

Thais Helena de Lima Nunes (PUC-Rio)

Luis Meirelles (UFRJ)

Vinicius Cardoso (UFRJ)

Fábio Sá Earp (IE | UFRJ)

Nina Reis Saroldi (EP | UNIRIO)

### Objetivo

Reinsere na pauta de discussão da educação em engenharia as temáticas da produção cultural, da indústria do entretenimento e da economia criativa como campos de atuação para os engenheiros de produção.

### Aspectos teóricos metodológicos

Nas últimas décadas, os debates acerca do desenvolvimento econômico passaram a girar, gradativamente, em torno de novas expressões: indústria criativa, economia criativa, economia da cultura, produção cultural e economia do entretenimento. Martha Savastano observa que “o mercado do entretenimento vem sendo apontado como o grande motor econômico da atualidade, superando muitos dos setores tradicionais da economia mundial. Estudos apontaram que a indústria global de mídia e entretenimento vem crescendo desde 2004 à taxa média anual de aproximadamente 6,6%” (SAVASTANO, 2008). Teixeira Coelho, por sua vez, declara que nos Estados Unidos, a cultura se torna um dos maiores catalisadores da economia, onde o setor audiovisual vem sendo reiteradamente um dos dois principais setores (junto com a indústria aeronáutica) mais significativos em termos de montante de recursos gerados, e onde, em 1996, a soma total do produto cultural (audiovisual, livros etc.) correspondeu ao primeiro lugar da lista dos componentes dessa mesma obsessão contemporânea, o PIB (COELHO, 2008).

Em mapeamento recente realizado pela Federação das Indústrias do Rio de Janeiro (Firjan, 2012), podemos observar o desempenho notável do núcleo criativo no PIB brasileiro (5,7%, número superior à alta de 2,7% do PIB) e o protagonismo do Rio de Janeiro no que concerne à remuneração deste mesmo núcleo.

A despeito da importância – política, social e econômica – das áreas vinculadas à cultura, ao entretenimento e à criatividade, pode-se notar uma carência de estudos e pesquisas no âmbito da Engenharia de Produção a respeito do tema. Visando suprir tal lacuna, propõe-se esta sessão dirigida, na tentativa de responder às seguintes questões:

1. Seria complexo o desafio metodológico e epistemológico para a educação em engenharia responder de forma proativa às demandas do mercado da indústria do

- entretenimento, da indústria cultural e da cadeia produtiva da economia criativa, e formar egressos para esse mercado?
2. Haveria preconceitos para aceitação de um novo campo para engenheiros de produção, considerando a racionalidade instrumental e quantitativa e a racionalidade qualitativa e estética?
  3. Há necessidade de profissionalização no âmbito da engenharia de produção e novas tecnologias e estratégias educacionais para atender às demandas desses campos?
  4. Quais os motivos que distanciam a lógica de projetos em âmbito cultural do gerenciamento de projetos desenvolvido no contexto da Engenharia de Produção?
  5. As adversidades do setor cultural (ausência de integração da rede de museus, problemas básicos de engenharia do trabalho nos edifícios teatrais; amadorismo de empresas culturais etc.) representam um campo de possibilidades para o solucionador de problemas que é o engenheiro. Como fazê-lo colocar a mão na massa?
  6. É possível pensar em melhores práticas no setor cultural?

Modismo, para uns, solução, para outros, o fato é que os termos têm sido o ponto de partida para se refletir a respeito de questões tão caras quanto complexas às sociedades, como planejamento urbano, crescimento econômico e cidadania cultural. No Brasil e no Rio de Janeiro, o protagonismo destas expressões é constatado por fatos, como:

- Criação, no âmbito do Minc, da Secretaria da Economia Criativa;
- Estudo da Firjan sobre o Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil
- Criação de Congresso de Engenharia do Entretenimento (UFRJ);
- Criação do curso de graduação de Engenharia de Produção com PPP articulado com a ênfase em Produção em Produção Cultural (UNIRIO);
- Lançamento da 1ª edição do Encontro de Engenharia do Entretenimento – 3E | UNIRIO
- Publicação de livros e estudos a respeito do tema.

### **Breve Descrição**

O escopo da sessão dirigida visa potencializar as emergentes iniciativas no campo da economia criativa, bem como contemplar as questões acima destacadas que estão tangenciando as áreas da engenharia de produção tradicional. Se, por um lado, sabe-se que a engenharia de cultura e entretenimento é inserida no contexto da engenharia da organização, por outro, com a criação de um novo curso de engenharia de produção (2009) com projeto político pedagógico com interfaces com a produção cultural e entretenimento, sinaliza-se a relevância de se retomar o debate sobre a pertinência (ou não) de se estudar a possibilidade de criação de nova área na lista da ABEPRO, considerando que a EP vem avançando pelos campos da Saúde, Atuária, Religião, dentre outros.

### **Resultados esperados**

Retomar o debate iniciado em 2003, no ENEGEP de Ouro Preto. Fomentar a discussão sobre a existência de um novo campo de trabalho para egressos do curso de engenharia cujo currículo contempla economia criativa, cultura, entretenimento. Refletir a respeito de uma mudança paradigmática por meio do fortalecimento das indústrias culturais, do desenvolvimento de políticas públicas para a cultura, além de potencializar a capacidade de inovação dos engenheiros de produção e o alto nível de qualificação profissional das forças produtivas.

### **Referências Bibliográficas**

- COELHO, T. *A cultura e seu contrário: cultura, arte e política pós-2001*. São Paulo: Iluminuras Itaú Cultural, 2008.
- CORREA, H.L. & CORREA, C.A. *Administração de produção e operações: manufatura e serviços: uma abordagem estratégica*. São Paulo: Atlas, 2010.
- FIRJAN, Indústria Criativa - Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil. Sistema FIRJAN, Outubro 2012.
- FRIQUES, S.M. *Planejamento das instalações em um centro cultural: desafios e perspectivas*. Anais do XV Encontro de Engenharia de Produção da UFRJ | PROFUNDÃO.
- \_\_\_\_\_. *O escopo da Economia Criativa no contexto brasileiro*. Revista de Design, Inovação e Gestão Estratégica - REDIGE, V. 4, N. 1 (2013).
- \_\_\_\_\_. *Introdução à economia da cultura: escopo e traços característicos*. In: Flávio Sabrá; Carla P. da S. B. de Noronha; José Maria Simas de Miranda; Ana Lúcia Montenegro da Silva Pereira. (Org.). *Inovação, estudos e pesquisas: reflexões para o universo têxtil e de confecção*. 1ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012, v. 1, p. 121-132.
- GIRARDI, Benur, GONÇALVES H.H.A.B., GIRARDI, Olivia. *Reflexões sobre a criação do curso de engenharia de produção cultural e sua relevância social e econômica (in): Anais do XL Congresso de Brasileiro de Educação em Engenharia*. Belém do Pará. 2012.
- SAVASTANO, M. *O produto de entretenimento*. In: *Marketing do Entretenimento*. COBRA, Marcos (org.). São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2008.