



E-book de Economia Criativa no Centro Paula Souza

ISBN: 978-85-99697-26-9

Fábio Gomes da Silva (org.)
1ª edição - 2013

CENTRO PAULA SOUZA

 **GOVERNO DO ESTADO
SÃO PAULO**

Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza

Diretora Superintendente - Laura Laganá

Vice-Diretor Superintendente - César Silva

Chefe de Gabinete - Luiz Carlos Quadrelli

Coordenador do Ensino Médio e Técnico - Almério Melquíades de Araújo

Unidade do Ensino Médio e Técnico

Responsável Cetec Capacitações - Sabrina Roderó Ferreira Gomes

Responsáveis pelo projeto de Economia Criativa no Centro Paula Souza - Fábio Gomes da Silva e Lucília Guerra

Colaborador permanente do projeto - Maurício Medeiros

Revisão de texto - Yara Denadai Golfi

Projeto gráfico e ilustração - Fábio Gomes e Priscila Freire

FICHA CATALOGRÁFICA

Tatiane Silva Massucato Arias - CRB-8/7262

E-book de economia criativa no Centro Paula Souza / Fábio Gomes da Silva (organizador). -- São Paulo : Centro Paula Souza, 2013.

128 p. : il.

Inclui bibliografia

ISBN 978-85-99697-26-9 (digital)

1. EDUCAÇÃO 2. ECONOMIA CRIATIVA 3. CRIATIVIDADE NOS NEGÓCIOS - INOVAÇÃO 4. PROJETOS I. Silva, Fábio Gomes da. II. Título

CDD 658.4063

Apresentação

Em 2012 fui convidado para compor o grupo que encabeceria a implantação dos princípios da Economia Criativa no âmbito do Centro Paula Souza. Participando desse grupo, havia mais três professores coordenadores de áreas de Modelagem do Vestuário, Lucília Guerra, diretora da Etec de Artes, a Emilena Lorenzon da Fatec Jahu e Maurício Medeiros, convidado externo representando a Abest que apresentou os eixos norteadores da recém-lançada Secretaria de Economia Criativa no Governo Federal. Todos esses convidados receberam individualmente da Prof^o Laura Laganá, superintendente da instituição o pedido carinhoso de multiplicar essa iniciativa nos cursos relacionados e nas Etecs e Fatecs de atuação.

No final do mesmo ano, Economia Criativa se tornou uma meta na Unidade do Ensino Médio e Técnico (Cetec) e projetos para pesquisa e desenvolvimento foram inscritos para captação de trabalhos de alunos das Etecs selecionadas para o projeto piloto, sendo elas: Etec de Artes, Etec de Carapicuíba, Etec Jornalista Roberto Marinho, Etec Tiquatira, Etec São Sebastião, Etec Martinho Di Ciero, Etec de Peruíbe, Etec Ribeirão Pires, Etec Polivalente de Americana, Etec Dep. Salim Sedeh, Etec Coronel Raphael Brandão e Etec Carlos de Campos.

Os projetos selecionados apresentavam em seu bojo o potencial criativo que move a Economia Criativa nas cidades em que estão localizadas as Etecs. O trabalho inicial feito pelos professores de cada uma das Etecs selecionadas, ganhou visibilidade na 7^a Feira Tecnológica (Feteps) de 2013 expondo as ações locais e expandindo institucionalmente e externamente do Centro Paula Souza essa iniciativa pioneira no ensino técnico profissional.

Com orgulho, lançamos essa publicação digital (**e book**) composta por artigos escritos pelos professores coordenadores do projeto piloto, que tiveram como ponto de partida as pesquisas, levantamentos e estudos da produção dos alunos dos mais diversos cursos que tangenciam o assunto Economia Criativa e que foi apresentado na Feteps como exemplo da aliança entre técnica e criatividade, junção ainda em construção no cotidiano educacional e social.

Fábio Gomes da Silva

Organizador da publicação e responsável pelo projeto de Economia Criativa no Centro Paula Souza

Economia Criativa e Arte: raízes no intangível?

Creative Economy and Art : intangible roots?

Júnia Pedroso

Etec de Artes – Centro de Educação Tecnológica Paula Souza - SP
juniapedroso@etec.sp.gov.br

Resumo: Este artigo relata as experiências da Escola Técnica Estadual de Artes do Centro Paula Souza, a partir das propostas da Economia Criativa, buscando reorganizar as práticas escolares e a produção artística, durante o ano de 2013. Para isso, exploramos conceitos e princípios de economia criativa – especialmente na proposta do Ministério da Cultura brasileiro - e suas relações com a produção em arte e a diversidade cultural. Procuramos ainda indicar possibilidades de ação para a continuidade dos projetos.

Palavras-chave: Economia criativa, arte, educação profissional.

Abstract: This article tells us about some experiences which happened at ETEC de ARTES –CENTRO PAULA SOUZA, based upon Creative Economy, searching to reorganize the scholar practices and artistic production along this year (2013).

To achieve it, we explore the Creative Economy concepts and principles – specially based on the Brazilian Cultural Ministry - its relationships with Art production and cultural diversity.

We search also to indicate action possibilities to keep the on the continuity of the projects .

Key words: Creative Economy, Art, professional education.

1. Economia criativa ???

O termo economia criativa normalmente desperta certa curiosidade, pois ainda não é um conceito muito difundido. Ainda está se construindo – especialmente no Brasil – este outro modo de pensar a economia e a produção de bens. Os próprios conceitos de economia, bens, produção passam a evocar dúvidas.

No momento em que foi divulgada a capacitação sobre Economia Criativa para os docentes do Centro Paula Souza, estas dúvidas se instalaram. E no caso de uma docente da Etec de Artes, como eu, ainda se acrescentou mais uma questão: afinal, a economia criativa, dentro do contexto das artes, seria um novo nome para o que chamamos de gestão ou produção cultural? Modos de tornar viável a produção artística?

O estudo do plano da secretaria de Economia Criativa, do Ministério da Cultura, bem como a palestra de Minom Pinho, lançaram luzes sobre estas dúvidas. Em primeiro lugar, surge a definição de economia criativa como:

“a economia do intangível, do simbólico. Ela se alimenta dos talentos criativos, que se organizam individual ou coletivamente para produzir bens e serviços criativos. Por se caracterizar pela abundância e não pela escassez, a nova economia possui dinâmica própria e por isto, desconcerta os modelos econômicos tradicionais (...)” (Plano da secretaria de Economia Criativa, 2011, p24)

Ao contrário do pensamento de economia tradicional, que se baseia na produção de bens de consumo – muitas vezes a partir de matéria prima não renovável, degradando o ambiente e necessitando de sempre mais incentivo ao consumo para manter a produção – a economia criativa encontra suas raízes naquilo que não tem possibilidade de escassez: os bens intangíveis da cultura, da criação e da diversidade.

Este novo modo de pensar coloca no centro da economia os potenciais culturais locais, pensados não apenas como um ativo econômico gerador de lucro, mas também como um ativo social, cultural, simbólico. Qual o valor do simbólico?

Mais do que um produto vendável, o ativo cultural é necessidade humana, potencial de fruição e não de uso, vivência e não consumo. A produção criativa – em qualquer setor, não apenas nas artes – tem um potencial infinito de geração de experiências, sentidos, significados, de forma abundante.

Transforma-se o conceito de trabalho e de produção, com as premissas da sustentabilidade, viabilidade, justiça social e diversidade cultural. Para isso é preciso pensar uma organização desta produção de forma colaborativa, criando arranjos produtivos locais. A organização de coletivos.

Os princípios norteadores da economia criativa brasileira estão definidos no Plano da Secretaria de Economia criativa como: diversidade cultural, inovação, sustentabilidade, inclusão social.

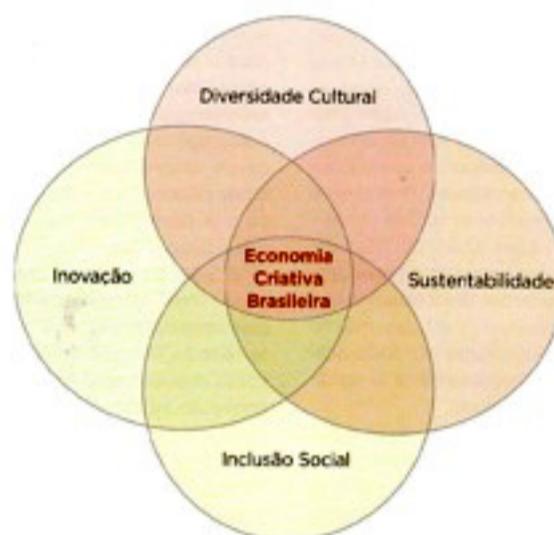


Figura 1. Princípios norteadores da Economia Criativa Brasileira

O que entendemos como sustentabilidade em arte?

Como podemos conduzir processos de inovação nas áreas artísticas?

A inclusão e a diversidade existem de fato na produção artística?

No contexto de uma escola técnica de Artes, estes questionamentos “caem como uma luva” nos anseios de criação e fruição cultural. Mas afinal, o que muda em nossa produção?...

2. Arte: universo do simbólico

“Uma população que não tem acesso ao consumo e fruição cultural é amputada de sua dimensão simbólica” (Plano da Secretaria de Economia Criativa, 2011,p.35)

O profissional artista, no Brasil, costuma se debater com as questões e dificuldades da viabilidade econômica de sua criação. Até que ponto o “produto” artístico (por excelência um bem intangível) pode se submeter às leis do mercado e do ganho econômico – lucro financeiro?

Com raras exceções, o produtor cultural é o indivíduo que precisa convencer que o produto artístico é bom, para que receba investimento público ou privado. No caso do investimento privado (leis de incentivo fiscal), trata-se de convencer que a empresa patrocinadora terá um ganho de marketing que conduzirá a mais vendas e lucro crescente. Tarefa árdua.

Se a economia criativa propõe o desenvolvimento com sustentabilidade social, cultural, ambiental e econômica, valorizando a diversidade da cultura brasileira e a inclusão social, como lidar com um mercado ainda baseado no lucro, que vincula a arte à indústria do entretenimento?

“No campo das artes, a inovação possui outros significados que não se referem aos demais segmentos criativos anteriormente citados. Pelo contrário, no campo da cultura, a inovação pressupõe a ruptura com os mercados e o status quo. Por isso, a inovação artística deve ser apoiada pelo Estado, o qual deve garantir, através de políticas públicas, os produtos e serviços culturais que não se submetem às leis de mercado. Assumir a economia criativa como vetor de desenvolvimento, como processo cultural gerador de inovação, é assumi-la em sua dimensão dialógica, ou seja, de um lado, como resposta a demandas de mercado, de outro, como rompimento às mesmas” (Plano da Secretaria de Economia Criativa, 2011, p.35)

Faz-se necessário buscar novos caminhos.

O próprio surgimento da Etec de Artes, dentro do Centro Paula Souza, primordialmente relacionado às profissões industriais e administrativas, indica a inclusão da Arte como potencial econômico e social.

A arte se caracteriza pela construção simbólica que busca a fruição estética. A palavra estética deriva do grego *aisthesis* (percepção), *aisthetikos* (aquele que é capaz de percepção). O ser humano, portanto, é essencialmente um ser estético.

A fruição estética é possibilidade de contemplação, ampliação de leituras da linguagem e do mundo, forma de conhecer-se, despertar sensibilidade, criar significados, buscar compreensão, tecer desejos e imaginar futuros.

A arte, inserida no contexto da economia criativa, começa a ganhar nova força para alcançar a função social que lhe cabe, como construtora de sentidos e leituras do mundo.

3. Olhar para dentro: qual o nosso projeto?

É preciso, portanto, olhar para as ações e projetos da própria Etec de Artes.

Como estamos educando e formando para o desenvolvimento das competências criativas? Talvez esta seja a principal questão que norteie a organização pedagógica de uma escola de artes comprometida com sua função social, que colabore para a formação de indivíduos artistas, conscientes e também comprometidos com sua função criadora.

Como nossa produção se relaciona com estes conceitos e princípios da economia criativa? Como percorrer os caminhos entre a criação, produção, difusão e fruição, para que se complete o ciclo dinâmico da cultura? Trata-se de configurar a escola como um território criativo.

Alguns componentes já existentes nos cursos da Etec de Artes, voltados para a Produção Cultural e Gestão, procuram realizar o caminho entre o aprendizado e o mercado de trabalho, nos cursos de dança e de arte dramática. O curso de eventos, por sua vez, inclui a produção cultural e artística como um campo de

estudo. São estudadas as diferentes formas de viabilizar economicamente os projetos artísticos, através de leis de incentivo e editais públicos.

Entretanto, além da viabilidade econômica, o pensamento da economia criativa proporciona outros modos de entender o próprio fazer, gerando novas possibilidades de criação/produção/difusão/fruição.



Figura 2. Dinâmica de funcionamento dos elos da economia criativa

Entre os projetos já iniciados na Etec de Artes, alguns mereceram destaque e um novo olhar que os aproximasse mais dos conceitos da economia criativa. Apresento resumidamente alguns projetos:

3.1 Design de Interiores

– Readequação dos espaços de Etec de Artes

Os alunos do terceiro módulo de design de interiores tiveram como proposta de trabalho de conclusão de curso a realização de um projeto de design para algumas dependências da escola, como a biblioteca, o auditório (que ainda não existe), o palco/átrio e o espaço Arte na Escola, utilizado para capacitações e palestras.

No processo de criação do projeto, estudaram a história deste espaço, suas características e a função de cada espaço para a comunidade que o utiliza. Foram realizadas entrevistas e consultas a diversos setores escolares como direção, coordenação, alunos e professores.

O trabalho gerou projetos que foram expostos para votação da comunidade escolar, além da apreciação dos próprios docentes do curso, que avaliaram a funcionalidade, o processo de desenvolvimento do trabalho e a organização estética dos espaços.

O orientador dos projetos foi o professor Paulo Cesar da Silveira.



Figura 3. Projeto de André Domingues para a Biblioteca da Etec de Artes



Figura 4. Projeto de Bianca Kubota e Marcella de Souza para a Biblioteca da Etec de Artes

3.2 Jogos educativos

Em proposta vinculada ao componente de *História, análise e crítica* em Dança, os alunos de primeiro módulo (2013) criaram jogos educativos com conteúdos de história da dança, danças étnicas e urbanas, que resultaram em material que pode ser difundido em contextos educacionais e culturais.

Além disto, a continuidade deste projeto poderá incluir outros conteúdos e ampliar o alcance para outras áreas artísticas.

Orientação da professora Júnia Pedroso.



Figuras 5, 6 e 7. Jogos de História da Dança

Também o curso de Design de Interiores realiza um projeto de criação de Jogos de Arte, com orientação da professora Renata Guimarães Puig, tendo sido este projeto selecionado para a FETEPS – Feira Tecnológica do Centro Paula Souza, em 2013.

3.3 Flash Mob

A partir de proposta do Comitê Paulista da Copa do Mundo, foi realizado no dia 12 de junho de 2013 um *flash mob* de dança na Estação da Luz, em São Paulo.

A ação envolveu alunos de todos os cursos, com auxílio do coreógrafo Luiz Fernando Bongiovanni, a presença de dois bailarinos da São Paulo Cia de Dança (parceira no projeto) e sob a responsabilidade das professoras Isabella Franceschi, Carla Lazazzera, Camila Bronizeski e Valéria Reis.

O *flash mob* é uma mobilização instantânea e fugaz, intervenção rápida no cotidiano, realizada em locais de grande fluxo de pessoas, como praças, estações de trem, terminais rodoviários e avenidas.

Outro fator importante para esta ação é a valorização do espaço cotidiano e do patrimônio cultural da cidade, uma vez que a Estação da Luz é um marco histórico e reflete, de certa forma, a dinâmica de São Paulo, com seus fluxos intensos.



Figuras 8 e 9. *Flash Mob*

O modelo de criação deste *flash mob* pode ser utilizado como referência para novas criações, a partir da experiência vivida.

3.4 Coletivos e grupos artísticos

Após cinco anos de início dos cursos da ETEC de Artes, coletivos e grupos artísticos se formaram e iniciaram sua trajetória. Entre eles, o Coletivo Semtemporâneo de Dança, premiado em 2012 no edital de Valorização das Iniciativas Culturais (VAI), além de um grupo de alunos selecionado no Edital Novos Coreógrafos do Centro Cultural São Paulo, em 2013. Grupos musicais, cantores e dançarinos começam a desenvolver suas criações e se inserem no campo da cultura como seres pensantes e propositores de experiências de fruição.

A Etec mantém e estimula a criação de projetos artísticos por meio de grupos de criação como o NEC ETEC (Núcleo Experimental Coreográfico da Etec) e grupos de estudo em danças brasileiras, dança flamenca, danças urbanas, dança esportiva; além do fomento a criação de grupos musicais e até pequenas orquestras.

3.5 Apresentações de dança e música

Todas as apresentações dos cursos de dança, canto e regência se configuram como momentos de valorização de diversidade cultural. Sempre que possível, são realizadas apresentações em outros locais da cidade.

4. Conclusão: em movimento...

Retornando à pergunta do início deste artigo, conclui-se que a economia criativa não é apenas um novo nome para a gestão da cultura. Este novo pensamento, ainda por vezes difícil de ser compreendido, proporciona a valorização da produção local, de pequenos grupos, de forma colaborativa e buscando inovar. Inovação está pautada pela importância do que é socialmente justo, sustentável e que permite o ampliação do acesso ao simbólico e à sensibilidade inerentes à arte.

Para dar asas a este pensamento, os projetos da Etec de Artes pedem continuidade.

Algumas possibilidades se vislumbram:

- Criação de uma rede de grupos artísticos que troquem informações e realizem projetos coletivos.
- Continuidade do projeto Jogos de Dança, ampliando seu alcance para outras áreas artísticas e identificando possibilidades de aplicação e difusão dos jogos em contextos educativos, tendo os alunos da Etec como mediadores desta atividade lúdica e cultural.
- Estabelecimento de parceria permanente com centros de cultura como a Biblioteca de São Paulo, com apresentação de espetáculos e vivências artísticas para a comunidade, propostas pelos alunos da Etec de Artes.
- Continuidade do fomento à criação de grupos artísticos e de estudo nas diversas áreas, inclusive projetos interdisciplinares e unindo os diversos cursos.
- Novas capacitações para docentes e discentes, buscando a discussão sobre os princípios da Economia Criativa.

O ensino de arte e o pensamento da economia criativa são sementes geradoras de projetos de criação e novos modos de entender o humano, no seu caráter de construtor de si mesmo e de seu mundo. Cabe a nós, educadores, a tarefa de apropriação destes princípios, tornando-os cada dia mais presentes na vida de todos.

Referências

Plano da Secretaria de Economia Criativa. Ministério da Cultura: Brasil, 2011, 80p.

A Economia Criativa no Centro Paula Souza: Um olhar para o interior do Estado de São Paulo

The Creative Economy in Centro Paula Souza: One look at the countryside São Paulo.

Lucas Froner de Oliveira Silva

Etec Coronel Raphael Brandão - Extensão Dr. Antonio Olympio

{lucas.silva@etec.sp.gov.br}

Resumo: O objetivo deste artigo é de relatar os resultados obtidos com o projeto Economia Criativa no Centro Paula Souza, cuja, a essência de seu objeto foi o de disseminar os princípios da Economia Criativa na Etec Coronel Raphael Brandão selecionando os trabalhos de alunos que apresentaram caráter inovador alinhado com o conceito da Economia Criativa, além do suporte oferecido aos professores no sentido de orientá-los para o trabalho com a Economia Criativa.

Palavras-chave: projeto, alunos, inovação, economia criativa.

Abstract: The objective of this article is to report the results obtained with the Creative Economy project in Centro Paula Souza, whose, the essence of the project was to disseminate the principles of Creative Economy in Etec Raphael Coronel Brandão selecting the work of students who had at its core the innovative character aligned with the concept of Creative Economy, besides support offered to teachers to guide them to work with the Creative Economy.

Key words: project, students, innovation, creative economy.

1. Introdução

Poucas pessoas sabem, mas o conceito de Economia Criativa vem sendo construído há quase 20 anos, segundo a matéria de capa da revista Pequenas Empresas Grandes Negócios, edição nº 285 de outubro de 2012 sobre Economia Criativa. Em um discurso com o título de Nação Criativa, o primeiro-ministro da Austrália, Paul Keaton, falou sobre as oportunidades a serem geradas pelo efeito da globalização e das mídias digitais. Mais tarde, no ano de 1997 o então eleito primeiro-ministro do Reino Unido, Tony Blair, diz que a criatividade será o foco do seu governo. Publicado originalmente em 2001 e relançado em 2007 a obra *The Creative Economy: How People Make Money From Ideas*, do britânico John Howkins, define o tema economia criativa como área em que as ideias determinam o valor de produtos e serviços. No ano de 2004 o economista americano Richard Florida lança o livro *A Ascensão da Classe Criativa*, onde classifica 45 países de acordo com o índice global da classe criativa e neste mesmo ano, durante a reunião da Unctad em São Paulo, o secretário-geral Rubens Ricupero sugere a criação de um órgão voltado para a economia criativa no Brasil, fato que viria a se concretizar no ano de 2012, com a criação da Secretaria da Economia Criativa, vinculada ao Ministério da Cultura. Certamente outros eventos que ocorreram pelo mundo contribuíram para a contextualização do conceito da Economia Criativa em face da Economia Tradicional, ou conforme o entendimento da economista Elisângela T. Silva, “não existem duas economias, o que ocorre é apenas uma segmentação, sendo a geração e a distribuição da riqueza o objetivo de ambas”. De fato, quando pensamos nos setores criativos como artes visuais, gastronomia, música, conteúdos digitais, moda, dentre outros, verificamos que os setores criativos demandam novas tecnologias, design, materiais e padrões de qualidade que alavancam os setores tradicionais.

2. Os princípios norteadores da Economia Criativa no Brasil

A discussão sobre Economia Criativa no Brasil se formaliza com o Plano da Secretaria da Economia Criativa que estabeleceu um conjunto de políticas, diretrizes e ações para o período de 2011 a 2014, ressaltando, a criação da Secretaria da

Economia Criativa subordinada ao Ministério da Cultura através do Decreto 7743, de 1º de junho de 2012, todavia, cabe aqui uma reflexão se não seria oportuno que tal secretaria estivesse subordinada ao Ministério do Planejamento, considerada a possibilidade de propiciar uma visão mais estratégica sobre o investimento governamental nos setores econômicos criativos.

O texto desse plano define a Economia Criativa a partir das dinâmicas culturais, sociais e econômicas construídas a partir de um circuito de criação, produção, distribuição, circulação, difusão, consumo e fruição de bens e serviços dos setores criativos. O texto sugere uma visão dos setores criativos com a ampliação dos setores culturais, cuja estrutura se pauta em proposta da Unesco (2009) para os setores criativos nucleares: o Patrimônio Natural e Cultural, os espetáculos e celebrações, as artes visuais e artesanato, os livros e periódicos, o design e serviços criativos e o audiovisual e mídias interativas e os setores criativos relacionados, como o turismo, esportes e lazer. Além desse temos o Patrimônio Imaterial com as expressões e tradições orais, rituais, línguas e práticas sociais.

Destacamos também o empenho do UNCTAD entre os anos de 2008 e 2010 para classificar os setores criativos, o que influenciou o conceito brasileiro. São quatro categorias e nove áreas, a saber:

- Categoria Patrimônio nas áreas dos Sítios Culturais e Manifestações tradicionais;
- Categoria Artes nas áreas de artes visuais e artes performáticas;
- Categoria Mídias nas áreas do audiovisual e publicações e mídias impressas;
- Criações funcionais nas áreas do design, serviços criativos e novas mídias.

No Brasil, o escopo dos Setores Criativos segundo o Ministério da Cultura (2011), são:

- Na categoria cultural no campo do Patrimônio com os setores do patrimônio Material, imaterial, arquivos e museus;

- Na categoria cultural no campo das Expressões Culturais com os setores do artesanato, artes visuais, arte digital, culturas populares, indígenas e afro-brasileiras;
- Na categoria cultural no campo das Artes de espetáculos com os setores da dança, música, circo e teatro;
- Na categoria cultural no campo do Audiovisual, do Livro, da Leitura e da Literatura com os setores do cinema e vídeo e das publicações e mídias impressas;
- Na categoria cultural no campo das Criações Culturais e Funcionais com os setores da moda, design e arquitetura.

Desta forma definiu-se que a economia criativa brasileira deveria estar conceituada na compreensão da diversidade cultural do país, da percepção da sustentabilidade, da inovação e da inclusão social, igualmente, entendida como inclusão produtiva como base de uma economia de geração de trabalho e renda.

Com essas características é possível aceitar a ideia de que a política de economia criativa adquiriu *status* de uma política de Estado e não apenas de uma política de governo, uma vez que seus fundamentos estão ligados a temas mais amplos.

3. A Economia Criativa na Etec Coronel Raphael Brandão

O primeiro contato que tive com o assunto Economia Criativa foi através da leitura da supracitada edição da revista Pequenas Empresas Grandes Negócios, publicada em outubro de 2012. Posteriormente em minhas atividades profissionais junto ao Instituto Oswaldo Ribeiro de Mendonça tive acesso ao material Economia Criativa como estratégia de desenvolvimento: uma visão dos países em desenvolvimento, organizado por Ana Carla Fonseca Reis.

Em abril de 2013 tive a oportunidade de participar da capacitação oferecida pela Cetec Capacitações de Economia Criativa na educação com a produtora cultural,

consultora e pesquisadora Minom Pinho e, em agosto do mesmo ano, passei a integrar a equipe responsável por disseminar a cultura criativa em uma das 12 unidades das Etecs selecionadas para o projeto Economia Criativa no Centro Paula Souza.

A Etec Cel. Raphael Brandão está localizada no município de Barretos e recebe atualmente estudantes dos municípios de Altair, Bebedouro, Cajobi, Colina, Colômbia, Guaira, Guaraci, Jaborandi, Monte Azul Paulista, Olímpia, Severínia, Taiacu, Terra Roxa e Viradouro, ou seja, 15 dos 19 municípios da região Administrativa de Barretos. Cabe ressaltar que, dentre os 15 municípios supracitados os de Olímpia e Bebedouro possuem Etecs, todavia, devido ao desenvolvimento de Barretos como polo educacional, a Etec também recebe estudantes desses municípios e de municípios de outras regiões administrativas.

A Etec oferece cursos nos eixos tecnológicos de Ambiente e Saúde, Controle e Processos Industriais, Informação e Comunicação, Hospitalidade e Lazer, Produção Alimentícia, Produção Industrial e Segurança, além dos cursos de meio ambiente e química integrado ao ensino médio e na extensão Dr. Antônio Olympio o eixo tecnológico de Gestão e Negócios.

Ainda nesse contexto, foi sancionada no município a Lei nº 4.173, de 17 de maio de 2012, que autorizou o Poder Executivo Municipal a celebrar convênio com o governo do Estado de São Paulo, por intermédio da Secretaria de Desenvolvimento Econômico, Ciência e Tecnologia, objetivando a transferência de recursos financeiros para obras civis de construção do Núcleo do Parque Tecnológico de Barretos. Outro fato relevante à execução do projeto foi a presença de projetos da Agência INOVA Paula Souza, da qual participei como agente local de inovação, na Etec Coronel Raphael Brandão.

Sendo assim, esse cenário composto pela abrangência de atuação da Etec Cel. Raphael Brandão, associado à perspectiva de investimentos municipais e do Estado, vão ao encontro das expectativas da criação de um cenário positivo ao desenvolvimento de uma economia criativa.

Com relação ao objetivo de orientar e selecionar trabalhos de alunos que apresentaram caráter inovador alinhado com o conceito da Economia Criativa, o resultado prático foi a inscrição de três projetos no Desafio INOVA Paula Souza.

No eixo de Gestão & Negócios há o projeto "*Four Editorial*", cujo objetivo é prestação de serviço de editoração e publicação de uma revista especializada em assuntos estudantis com foco na região de Barretos.

No eixo de Informação e Comunicação, o projeto "*Walk Cane Visão em suas mãos*", cujo objetivo é o desenvolvimento de aplicativo para celular e *tablet* que orienta a circulação de deficientes visuais em espaços públicos e privados, através da disponibilização da planta baixa desses locais, utilizando-se de um sistema GPS.

No eixo de Produção Industrial, o projeto "*4 Maxis*", lê-se *Four Maxis*, já desenvolvido inclusive com um protótipo em funcionamento, de uma máquina CNC com quatro eixos que associa conceitos mecânicos e de automação, compacta de fácil transporte com *design* moderno de fácil operação, com um painel de interface humana integrado e otimizado por uma tela *touch screen* de 7", buscando o máximo conforto e acesso aos parâmetros pelo usuário ou aluno dispensando o uso de qualquer computador ou componente externo.

Conforme mencionado, a convergência dos projetos sobre economia criativa e de agente local de inovação, possibilitaram a captação do projeto de título "*On Time*" na Etec de Olímpia no eixo de Gestão & Negócios, também com protótipo em funcionamento, cujo objetivo é o desenvolvimento de um tapete despertador, que agrega as funcionalidades de rádio AM/FM e leitor de *Pen drive* ou *memory card* e design de ambiente, destinado ao público alvo que tem dificuldades no despertar e em muitas situações se atrasam em virtude da função soneca do aparelho celular.

Dos projetos supracitados os projetos "*Walk Cane*", "*4 Maxis*" e "*On Time*", obtiveram a menção honrosa no desafio INOVA Paula Souza.

4. O potencial criativo da região administrativa de Barretos

Não seria possível concluir esse artigo sem falar no potencial criativo das pessoas dessa região, considerando o escopo dos setores criativos proposto pelo Plano da Secretaria da Economia Criativa.

O município de Barretos é conhecido nacionalmente e internacionalmente pela Festa do Peão, que atrai milhares de pessoas em 10 dias de evento e movimenta milhões de reais em turismo, prestação de serviços e entretenimento, entretanto, o município oferece muito mais, pois possui escolas de dança e circo de iniciativa privada e um Centro Municipal de Artes que oferece gratuitamente cursos artísticos de Violão, Viola Caipira, Violino, Viola de Arco, Violoncelo, Saxofone, Clarinete, Trombone, Tuba, Trompa, Teoria Musical, Pintura em Óleo sobre Tela, Desenho Acadêmico e *Mangá* e Teatro.

A cidade de Barretos também é membro do Consórcio Intermunicipal Culturando, criado em abril de 2010, é o primeiro consórcio público específico para a cultura do País. O Consórcio Intermunicipal Culturando é de uma entidade pública que une Prefeituras paulista para pleitear recursos através de projetos e acordos diretos com esferas governamentais e instituições culturais.

Outra cidade com potencial criativo é Olímpia, conhecida como a “capital do folclore”, e todos os anos recebe quase 150 mil pessoas entre turistas, estudantes, pesquisadores e estudiosos do assunto, de várias regiões do Brasil. O Festival do Folclore de Olímpia é um evento gratuito e conta com apresentações de danças folclóricas e para-folclóricas como de bumba-meu-boi, reisado, samba-de-coco, São Gonçalo, folias de reis, carimbo, rancheiras, entre outras, além de oferecer amplas opções de comidas típicas.

Além de danças e folguedos folclóricos, a programação ainda reserva cursos, palestras e seminários sobre folclore, exposições de peças artesanais, festival da seresta, culinária brasileira, feiras, eventos e desfiles de grupos folclóricos e para-folclóricos.

5. Conclusão

Com o exposto neste artigo, é possível concluir que o projeto contribuiu com a oferta de suporte aos professores no sentido de orientá-los para trabalhar com o assunto Economia Criativa, selecionou e orientou os projetos dos alunos dos cursos técnicos para sua apresentação de acordo com os conceitos de Economia Criativa, aprimorou o foco das pesquisas, ajustando-as à Economia Criativa e divulgou os projetos. Além dos resultados ligados diretamente ao projeto, foi possível mapear o potencial criativo na região administrativa de Barretos, com destaque, para os municípios de Barretos e Olímpia. Verificou-se também a sinergia criada entre os projetos de agente local de inovação, da agência INOVA Paula Souza e o projeto de Economia Criativa no Centro Paula Souza o que nos leva crer na criação de um cenário promissor para os conceitos de inovação e criatividade na matriz curricular dos cursos técnicos oferecidos pelo Centro Paula Souza em suas Etecs e Fatecs.

Bolsas personalizadas: desenvolvimento de divulgação de produtos

*Custom Bags:
Development of dissemination of products*

João Batista de Macedo Júnior, Lilian Stocco

Etec de Carapicuíba - Curso de Comunicação Visual – Eixo de Produção Cultural e Design | fessorjoao@gmail.com, naradub@yahoo.com.br

Resumo: O projeto consiste na elaboração de uma Identidade Visual e divulgação do lançamento de uma marca de bolsas artesanais. O público de interesse são jovens mulheres, de 15 a 35 anos, que tenham como foco a moda como identidade social e cultural. A ideia principal é proporcionar uma divulgação desses novos produtos, estimulando a interatividade cliente/produto/marca.

Palavras-chave: branding, interatividade, produto.

Abstract: The project consists in developing a Visual Identity and dissemination of launching a brand of handmade bags. The public interest are young women, 15-35 years that focus on fashion as a social and cultural identity. The main idea would be to provide a disclosure of new products, stimulating interactivity client / product / brand.

Key words: branding, interactivity, product.

1. Introdução

O trabalho tem como pano de fundo a produção artesanal de bolsas da aluna Lilian Stocco. Oriunda de uma família de artesãos do município de Santana do Parnaíba, ela já possuía um histórico de desenvolvimento de uma bolsa como respectivos acessórios (apliques) para eventuais personalizações. No entanto, ela percebeu a grande quantidade de concorrentes e precisava realçar as características diferenciais do produto desenvolvido. Nesse contexto, surge então a marca “Stocco Art e design”. O desenvolvimento da marca aconteceu no componente curricular de Criação e Representação da Identidade Visual, durante o segundo módulo do curso de Comunicação Visual, na Etec de Carapicuíba.

No entanto, para se aferir a eficiência da Identidade Visual, fez-se necessária a sua aplicação nas peças de divulgação. Estas foram desenvolvidas durante o projeto de Conclusão de Curso, no terceiro módulo.

2. Metodologia

Foi utilizada como referência para organização metodológica as práticas do PMI (*Project Management Institute*) para a elaboração do planejamento da produção das peças de divulgação, pensou-se em um projeto com a seguinte formatação:

Tabela 1. Formatação de projeto – Plano de Projeto

Fase	Entregável	Objetivo
Iniciação	Carta dos 10 anos	Induzir o aluno a começar a pensar em um planejamento ao longo prazo da sua vida profissional.
	Agenda semanal de estudos	Verificar e contabilizar quantidade de horas disponíveis para estudo e dedicação ao projeto de TCC, para desta forma melhor dimensionar os trabalhos.
	Pré-projeto	Apresentação preliminar de proposta de estudo, a ser discutida coletivamente com o corpo docente e discente.
	Levantamento de Necessidades (briefing)	Documentação de premissas e restrições gerais do projeto.
	Mapeamento de Envolvidos	Verificar quais são os impactados por este projeto e estabelecer conexões que não deixem de contemplar a comunicação entre eles.
Planejamento	Escopo - EAP – Estrutura analítica de projeto	Estabelecimento de formato de trabalho através da determinação dos entregáveis do projeto.
	Mapeamento de Riscos	Averiguação de histórico de problemas ocorridos e estabelecimento de verba de contingência a partir do mesmo.
	Tempo - Estimativa de Tempo	Ferramentas para estimativa de tempo, baseados em histórico de projetos.
	Custo - Cálculo de hora técnica	Ferramenta para estabelecimento de valor de hora base de trabalho.
	Definição de parâmetros de qualidade	Definição da figura do co-orientador, o qual, juntamente com o aluno, estabelecerão os parâmetros macro de qualidade e referencia para o projeto.

Execução	Produção fotográfica	Realização de ensaio fotográfico
	Adequação de Manual de Aplicação de Marca	Ajuste do atual Manual de Aplicação da marca frente as aplicações realizadas.
	Desenvolvimento de Peças Gráficas	Desenvolvimento de peças impressas de divulgação do produto
	Desenvolvimento de Ponto de Venda	Desenvolvimento de expositor modular de produtos.
	Desenvolvimento de Site	Desenvolvimento de web page de divulgação do produto
Controle	Controle de Aquisições	Check-list de investimentos financeiros do projeto
	Controle de Integração	Rastreamentos de requisitos do briefing
Finalização	Elaboração de Relatório Técnico	Redação de relatório de desenvolvimento de projeto, onde constam todas as especificidades técnicas do mesmo.
	Apresentação Final – Feira de Trabalhos	Montagem de apresentação para comunidade escolar, como ferramenta de avaliação final.

Este formato de plano de projeto visava um maior controle da produção sem perder de vista o potencial criativo e experimental do projeto, adequando-se à realidade de mercado vivido pela aluna.

Dentro das premissas do projeto, havia a necessidade de que ele fosse exequível do ponto de vista econômico, portanto, muitas das decisões tomadas foram direcionadas a partir deste parâmetro.

3. Iniciação

A fase de iniciação tem o intuito de se fazer um entendimento prévio do projeto. Neste momento, seus limites ainda **não estão definidos**, e suas possibilidades ainda estão muito abertas.

O início do desenvolvimento do projeto acontece durante o segundo módulo do curso de Comunicação Visual, no componente curricular de PTCC (Planejamento do Trabalho de Conclusão de Curso).

Carta dos 10 anos

A carta dos 10 anos é um trabalho solicitado com o intuito de o aluno tentar começar a fazer um pequeno planejamento do seu futuro, de forma macro, e visa ainda ajudá-lo a ver a conexão entre sua pesquisa de TCC e suas possibilidades profissionais, pessoais, financeiras, experimentais, etc.

A carta da aluna apresenta sua vontade de permanecer estudando e vivendo em sua região natal, e aponta uma possibilidade de um empreendimento futuro que colabore com o financiamento do seu planejamento de vida.

Tabela 2. Carta dos 10 anos da aluna Lilian Stocco

Daqui a 10 anos.

Vou começar pelo início de minha nova jornada. A dois anos atrás, quando tive que parar de dar minhas aulas de Teatro, desenho e alfabetização EJA por falta de pagamento, percebi que não dava para viver apenas de aulas particulares e em ONGs, que eu tinha que me especializar, para poder abrir as oportunidades a minha frente, com isso decidi trabalhar com o que viesse para poder me sustentar e assim estudar. Mas não foi bem isso que aconteceu, então chutei o pau da barraca e decidi apenas estudar e apertar até o último as finanças em casa e assim consegui fazer meu primeiro curso técnico gratuito de informática e programação, adorei o curso, aprendi muito, mas não era só isso que eu necessitava, então procurei na área de

artes com a qual eu já trabalhava e comecei comunicação visual e realmente me encontrei, é isso que estava faltando mesmo. Para aproveitar bem o tempo que eu estava parada e completar as lacunas que estão na minha cabeça decidi fazer Processos fotográficos e realmente atinge o ponto que eu queria, estou adorando também, agora até o meio de 2013 se o mundo não acabar em dezembro é só estudar e fazer encomendas esporádicas para levantar uma graninha.

No início de 2013 pretendo procurar um trabalho para me auxiliar, provavelmente aulas de informática ou desenho, ou teatro e no meio de 2013 inicio minha graduação de Artes ou Design, não consegui me decidir ainda essas duas veias estão muito fortes em minha vida, mas ambas irão calhar no mesmo objetivo que é voltar dar aulas mais técnicas.

Durante minha segunda graduação será muito serviço e muito estudo e assim já se passaram 5 anos de minha vida e eu estarei com 31 anos, casada com meu gatinho, sem filhos, linda magrinha com meus 50 kilos e apenas com meu único fio de cabelo branco que tenho agora pois não desejo aprender pelo caminho da dor, só pelo amor agora.

Os outro cinco anos será minha luta por uma estabilidade financeira melhor para poder viajar com meu marido e me divertir mais, dando minhas aulas ou na rede pública ou na rede particular, com certeza mais uma especialização provavelmente, prometo aprender inglês dentro desses 5 anos e se der comprar uma casinha maior né que isso é sempre bom, mas não desejo mudar de cidade.

Gostaria de empreender através dos produtos que desenvolvo desde menina.

Resumindo daqui a 10 nos desenho estar formada nos meus cursos técnicos, graduadas em mais um curso relacionado a artes, estabilizada em um emprego bacana que me faça bem de preferência dando aulas do que me formei, com uma pós finalizada também rumando para um mestrado ou uma especialização, casada com meu marido, sem filhos e feliz da vida , seguindo da forma que gosto com muita alegria e saudavelmente com meus amigos queridos.

Até lá então, Lilian Stocco.

Agenda semanal de estudos

A agenda semanal de estudos é uma ferramenta que ajuda o aluno a saber quanto tempo livre pode disponibilizar para a produção do TCC e desta forma ele e seu respectivo orientador podem melhor dimensionar o tamanho do projeto.

Esta ferramenta visa incentivar o aluno a ter um planejamento de trabalho viável e que não se contraponha a sua qualidade de vida, além de fazê-lo indiretamente perceber o quanto ele se dedica a todos os papéis sociais que ele desempenha. Essa tabela pode ser atualizada mensalmente de acordo com alguma eventual mudança, o que posteriormente pode interferir no andamento do projeto.

Tabela 3. Agenda de tempo livre para estudos e pesquisas do TCC

	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado	Domingo
Manhã	Etec PF I	Etec PF I	Etec PF I	Etec PF I	Etec PF I	Taichi/ Mercado	Arrumar a Casa / sair
Tarde	Etec CV II	Etec CV II	Etec CV II	Etec CV II	Etec CV II	Trabalho Etec CV II	Trabalho Etec PF I
Noite	Arrumar a Casa	Arrumar a Casa	Projeto na Etec	Projeto na Etec	Arrumar a Casa	Anime/ Filme	Anime/ Filme

CV - Comunicação Visual

PF - Processos Fotográficos

Pré Projeto

O pré-projeto foi solicitado no formato de uma apresentação que seria feita para a sala e com uma banca de avaliação composta por professores e alunos do terceiro módulo. O intuito é uma troca de experiências coletivas sobre a clareza do pré-projeto apresentado, no tocante do que é viável. Nesta apresentação a banca dá um retorno sobre o entendimento e as possibilidades do projeto. O aluno tem a oportunidade de fazer possíveis ajustes no mesmo.

Esses ajustes são solicitados no término do segundo módulo, após a entrega do

Projeto inter 2. Este prazo é indicado no planejamento docente, pois desta forma o aluno pode planejar seu projeto com referência no projeto realizado anteriormente, criando assim um pequeno histórico de projetos.

Tabela 4. Questionário de Pré-Projeto de TCC

Questão	Descrição	Pré-Projeto da Aluna Lilian Stocco
Apresentação	Membros do grupo e título do projeto	Lilian Stocco
Objetivo	Para quê? para quem? Definir finalidade	Elaborar divulgação de marca pessoal de bolsas
Justificativa	Por quê? Definir relevância pessoal, social ou científica.	Possibilidade de empreendimento pessoal
Objeto	O quê? Definir entregáveis	Divulgação: Catálogo, fotos, site
Metodologia	Como? Com quê? Onde? Quanto? Definir sequência de procedimentos.	Pesquisa prévia, desenvolvimento de projeto gráfico, fotografia de produtos, elaboração de site
Embasamento teórico	Como já foi feito? Levantamento de projetos similares	Projeto de reposicionamento das sandálias de Havaianas
Tempo	Contabilização de disponibilidade real de tempo dentro e fora da escola	15 horas semanais disponibilizadas em sala de aula e mais 12 horas semanais em casa.
Cronograma	Definição de plano macro de produção em 12 semanas	Semana 1 a 3 – Pesquisa Semana 4 a 7 – Projeto gráfico Semana 8 a 9 - Fotografia Semana 10 a 11 – Elaboração de site Semana 12 – Finalização
Divisão de tarefas	Definição de plano macro de divisão de tarefas	Trabalho feito individualmente

Perfis profissionais	9. Grupo nosso grupo funciona?	Aluna com perfis: Excelência: Controle, organização, atendimento de prazos Inovação: Possibilidade de vazão de ideias
Orçamento	Levantamento de quanto o aluno está pré-disposto a investir na elaboração do seu projeto de tcc.	R\$ 200,00 na elaboração de apresentação do projeto.
Referenciais empíricos	Mapeamento do que o aluno já conhece sobre o tema	O aluno não teve experiências anteriores em projetos de divulgação.
Referenciais imagéticos trabalho?	Listagem de pelo menos 20 imagens que representem o que o aluno imagina para o resultado do projeto	
Plano de pesquisa	Definição de instrumentos de pesquisa e respectivas referências bibliográficas	Pesquisas bibliográficas e pesquisas nos pontos de vendas de bolsas.
Interferências externas	Verificação de impactos de outrem no projeto	O projeto não tem outros envolvidos
Bibliografia	Bibliografia consultada até então	
Gestão	Ferramentas de organização do grupo	A aluna montou um grupo no facebook onde todo o material seria publicado.
Dúvidas	O que eu ainda não sei: por onde começar a procurar	Verificação de valores sobre canais de divulgação

Levantamento de Necessidades (*Briefing*)

Neste momento, a ideia é levantar as principais premissas e restrições do projeto. Este *Briefing*, foi elaborado durante o período de 6 semanas, no início do terceiro

módulo, através de pesquisas de mercado que tinham como suporte as aulas de DTCC (Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso).

Neste momento decisões estratégicas são tomadas, e o aluno pode colher o suporte técnico e empírico dos mais variados segmentos: empresas, clientes potenciais, professores, grupos de pesquisa, família, alunos de graduação e pós graduação.

Tabela 5. Questionário de Briefing

Prazo para entrega	7 de dezembro de 2012
Descrição do Projeto	Elaboração de divulgação para parca e produtos e respectivo lançamento de coleção de bolsas e acessórios
Objetivo primário e secundário	Primário: Lançamento da marca Secundário: Lançamento do novo conceito de bolsas e acessórios para posterior captação de clientes
Qual a imagem que a empresa quer passar para o público?	Praticidade, Eficiência, Criatividade e Interatividade
Qual o foco da mensagem da campanha ou da marca?	O foco da campanha é a criatividade, e a interatividade que o cliente terá ao manipular os acessórios (“Criativo como você” ou “Segue o seu jeito”)
Qual o posicionamento da empresa em relação aos produtos e ao mercado?	Produto diferenciado das demais marcas por ser moldado pelo cliente dependendo de suas necessidades diárias
Palavras-chaves	Praticidade, eficiência, criatividade e interatividade
Preço médio do produto	R\$ 90,00
Lista de outras marcas que o público consome	Havaianas, Moleca, Beira Rio, Dakota, Nike, Contém 1 grama, Boticário, Imaginarium, Loja M e Hering.
De que mais este público gosta?	Gosta de objetos e acessórios modernos, práticos e diferenciados dos demais
Marcas associadas ao público	Imaginarium, Loja M e Havaianas

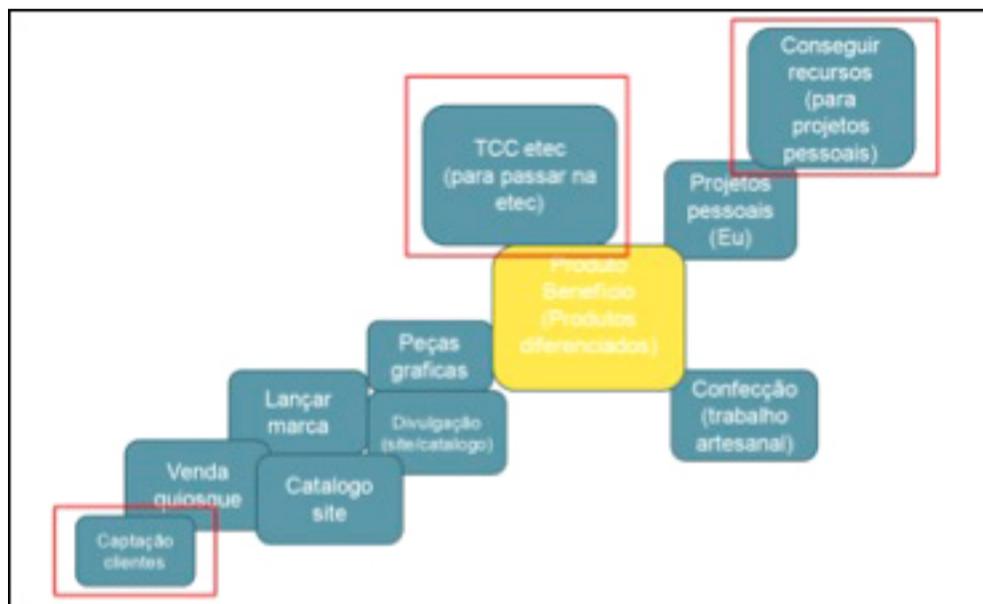
Público de Interesse	Jovens mulheres entre 15 e 35 anos, ativos na vida escolar/ acadêmica (ensino médio, cursinhos, curso técnico, faculdade, pós-graduação) em busca de sua identidade através de suas escolhas de consumo
O que pode desagradar o público?	Cores chamativas demais ou muito desbotadas. Tem que haver uma harmonia entre os tons e a combinação dos acessórios
Concorrentes diretos e indiretos	Imaginarium, Crocs, Uatt?, Memove, Champion
Produtos inovadores ou top of mind no segmento	Linha de bolsas das Havaianas e os relógios que trocam as pulseiras da Champion
Alguma referencia em outro segmento que se destaque	As sandálias e sapatos da Crock, as sandálias Havaianas que podem ser personalizados e os produtos exclusivos da Imaginarium
Como pode-se mensurar o resultado da marca	Entrevistas, pesquisas através do site da marca e em shoppings nos quais ficam os quiosques de venda dos produtos
Canais de comunicação a serem utilizados no projeto	Mídia impressa e digital
Maiores informações sobre o público	<p>Selecionou-se como referencia de personalidade para o público a modelo e apresentadora Fernanda Lima.</p> <p>Sua imagem é vista pela aluna Liliam como a representação de beleza e despojamento, que dialogam com a vida corrida de uma esposa, namorada, mãe, estudante.</p> <p>A imagem também transmite valores, que se distanciam de possíveis ostentações ou excessos e que dialogam o com os objetivos da marca e a forma dos produtos.</p>

Mapeamento de Envolvidos

O mapeamento de envolvidos tem o intuito de visualizar como será feita as ligações entre os envolvidos no projeto, prevendo possíveis conexões que validem as escolhas determinadas dentro do projeto. Pode-se visualizar como as peças de comunicação são fundamentais para o sucesso da implementação da divulgação.

Este gráfico visa contemplar os envolvidos no ciclo de vida do projeto, e esclarece sobre toda a comunicação que deverá acontecer durante o projeto.

Gráfico 1. Mapa de envolvidos



4. Planejamento

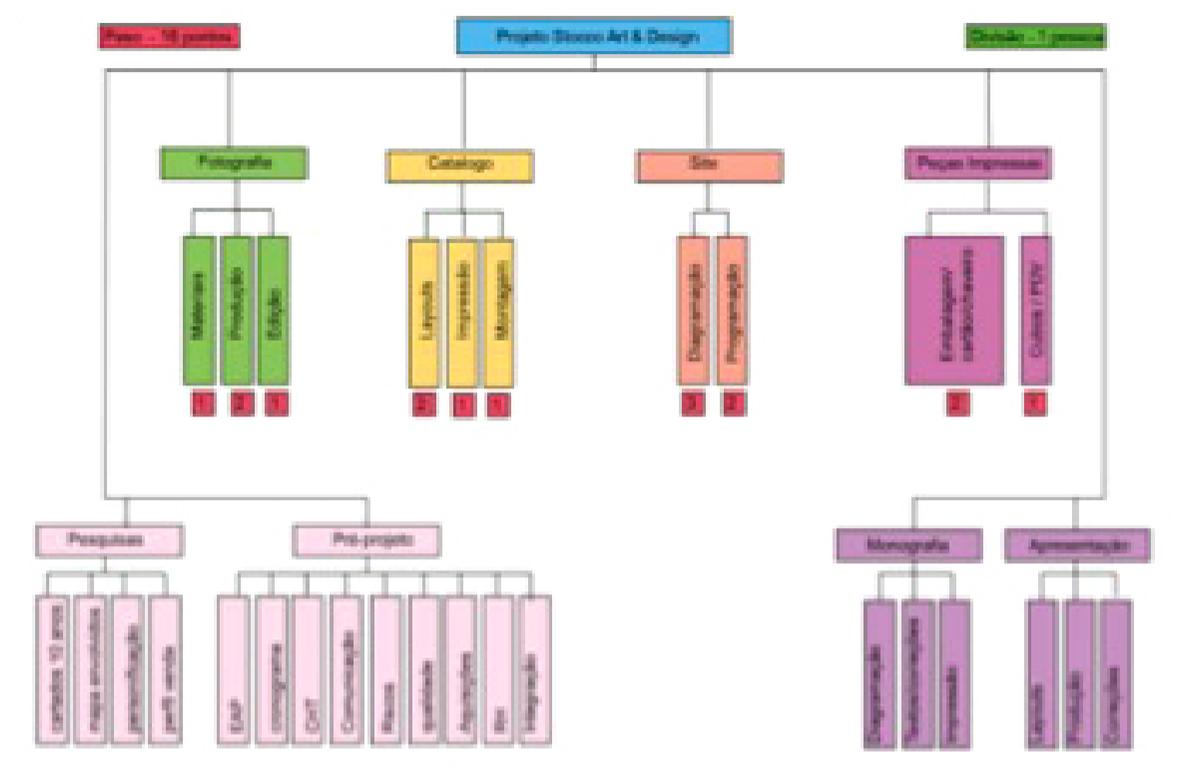
O planejamento é entendido como fase primordial para o entendimento do projeto. Visa-se definir os 4 limitadores básicos determinados pelo componente curricular de DTCC: Escopo, Tempo, Custo e Qualidade.

Estes, a partir de então serão as metas seguidas por todas as eventuais escolhas do projeto.

Escopo - Estrutura Analítica de Projeto EAP – Definição de Escopo

Para melhor entender e limitar as fronteiras do projeto, foi desenvolvido uma EAP (estrutura analítica de projeto) onde se transforma em entregáveis todos os conceitos apontados no *Briefing*, além de apresentar como o aluno estruturou a execução do projeto, apresentando assim sua linha de raciocínio criativo e de produção.

Gráfico 2. Estrutura analítica de projeto



Mapeamento de Riscos

O mapeamento de riscos visa analisar o histórico de produção da aluna e listar possíveis problemas que podem ocorrer no projeto. A partir deste diagnóstico, é necessário adotar algumas ações que impactam nos 4 limitadores e geram um valor de contingência do projeto.

Gráfico 6. Mapeamento de Riscos

Riscos							
		Gravidade	Urgência	Tendência	Aceitar	Amenizar	Evitar
1	Problemas Familiares	9	9	9			Trabalhar 2 horas semanais a mais em casa
2	Perder pen-drive	5	9	9			

3	Doença	9	1	5		Fazer check up, comprar remédios, cuidar da alimentação	
4	E-mail corrompido	5	1	1	Abrir conta de e-mail auxiliar e reenviar automaticamente os arquivos do pen-drive ou do PC		
5	Computador	5	1	1			Fazer atualizações semanais e verificação do anti-virus

Tempo - Estimativa de cronograma

Elaborado com o intuito de organizar a sequência de produção do projeto, atendendo o que foi solicitado na EAP e contemplando o mapa de envolvidos, padronizando assim, o tempo o grau de dificuldade de cada parte do projeto, pelo fato de muitas etapas deste projeto não serem plenamente conhecidas pelos alunos, além de que, em uma situação real de mercado, o profissional precisa trabalhar com estimativas técnicas da execução do projeto, para eventuais orçamentos.

Tabela 7. Cronograma – Estimativa de tempo

Entregáveis	Produção	Pontos Grau de dificuldade	Horas
Pesquisa	Parte 1	1	10
Pré-Projeto	Parte 2	1	

Fotografia	Materiais	1	8
	Produção	2	
	Edição	1	
Catálogo	Layouts	2	8
	Impressão	1	
	Montagem	1	
Site	Diagramação	3	6
	Programação	2	
Impressos	Sacola	2	14
	Cartão	1	
Relatório Técnico	Produção	2	36
	Impressão	1	
Apresentação	Produção	1	6
	Layout	1	
	Montagem	1	
	Total	24	79 horas

Estimativa de Tempo				
Tarefa	Otimista	Pessimista	Média	Mais Provável
Fotografia	3	5	4	4,5
Catálogo	6	8	7	7,5
Site	14	16	15	15,5
Peças Impressas	4	6	5	5,5
Apresentação	5	7	6	6,5
Relatório Técnico	33	35	34	34,5
Total em horas	65	77	71	79

Custo - Cálculo de Hora Técnica

Planilha elaborada para calcular os custos da hora pessoal e verificar as necessidades de gastos durante o projeto. Esta contempla dados oriundos da carta dos 10 anos, ou seja do planejamento futuro do aluno.

Tabela 8. Cálculo de Hora Técnica

Custos Fixos / mês	R\$ 4.140,00
13° salario	R\$ 347,50
Total de custos fixos + 13° salario	R\$ 4.517,50
Total de horas / mês trabalhadas descontando taxa de ociosidade de 20%	128
Hora técnica base	R\$ 35,30
Margem de Lucro de 40%	R\$ 14,12
Taxa de Negociação de 15% sobre valor total	R\$ 7,42
Valor de hora técnica	R\$ 56,84

Definição de Parâmetros de Qualidade

A proposta desta fase do projeto era abrir as discussões sobre os possíveis caminhos do mesmo, com outro professor escolhido pelo aluno, com a finalidade de que uma segunda opinião fosse consultada. O aluno escolheria um professor com que tivesse maior afinidade e com ele discutiriam as “metas de qualidade” do projeto.

A escolha deste professor poderia ter ainda como critério, uma especialidade do mesmo.

Tabela 9. Matriz de parâmetros de qualidade

Qualidade	
Professor Orientador: João Batista Professor de Desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso	Professor Co-orientador: Eduardo Rosa Professor de Projetos Tridimensionais
Parâmetros	
Originalidade	
Inovação	
Interatividade	Fácil de trocar ou adquirir novos acessórios ou produtos
Custo Benefício	Valor cômodo para público de interesse
Projeto Similar	
Coleção de relógios e óculos da Champion, onde o usuário pode trocar as pulseiras conforme suas necessidades ou adquirir novas peças para agregar a seu produto (Criatividade e interatividade)	Coleção de sandálias Crocs, trabalhar com materiais duradouros e personalizáveis onde o cliente pode interagir com seu produto através das coleções de acessórios chamados "Jibbitz". Em seu site oficial podemos encontrar o material base, no caso suas coleções de sandálias, e os acessórios divididos por tema ou coleções.
Ambos os projetos se destacam no mercado em seu nicho de produto, dando acesso a seus clientes para criar, através de seus acessórios deixando assim seu relacionamento confortável e colaborativo com o cliente final.	

5. Execução

A fase de Planejamento durou aproximadamente 7 semanas, e ao seu término começa a fase de Execução. Nesta fase os alunos têm liberdade para a produção, com a supervisão dos professores dos respectivos componentes curriculares.

Fotografia

Durante as aulas de PIF 2 (Produção de Imagem Fotográfica 2), a aluna, juntamente com sua modelo, puderam usar o estúdio e produzir, captar e editar fotografias, além de toda manipulação do equipamento fotográfico.

Imagem 1. Ensaio Fotográfico



Marca

O desenvolvimento da marca ocorreu durante o segundo módulo do curso de Comunicação Visual, no entanto, algumas adequações foram necessárias para que a marca melhor se ajustasse ao projeto de divulgação. Ainda no segundo módulo, foi desenvolvido o MIV (Manual de Identidade Visual da Marca) que sofreu algumas alterações frente a aplicação da marca nas peças.

Gráfico 3. Marca primária e secundária



Cartão de Visita

O cartão de visita foi entendido como peça importante no processo de divulgação. Suas especificações técnicas foram detalhadas no Relatório Técnico entregue ao término do projeto.

Gráfico 4. Layout de Cartão de visita – frente e verso



Catálogo

O catálogo foi um gênero desenvolvido com a parceria dos seguintes componentes curriculares do curso de Comunicação Visual: AIDG 3 (Aplicativos Informatizados no Design Gráfico 3), MCP2 (Marketing e Criação Publicitária 2), Ilustração, Ética e Cidadania Organizacional, PIF 2 (Produção de Imagem Fotográfica 2).

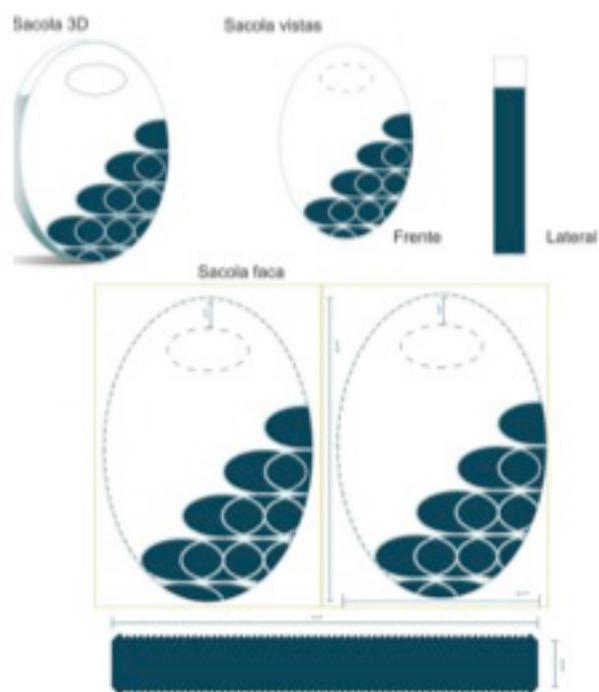
Gráfico 5. Layout de Catálogo impresso



Sacola

O desenvolvimento de uma embalagem era um item obrigatório do TCC. A aluna indicou a necessidade da confecção de uma sacola de papel para acondicionar os produtos. Esta sacola foi desenvolvida com o suporte do componente curricular de PTRI (Projetos Tridimensionais).

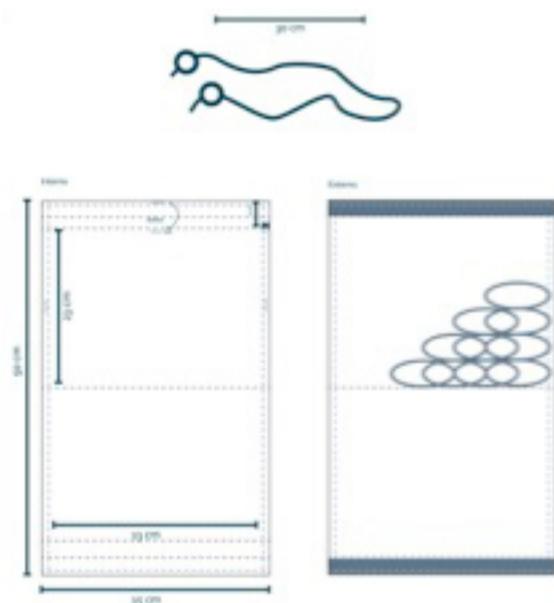
Gráfico 6. Layout de Sacola



Brinde - *Necessaire*

A elaboração de um brinde foi uma necessidade apontada pela aluna como ferramenta de destaque e fidelização de clientes, além de reforçar a utilização das funcionalidades organizadoras da bolsa. Este produto foi desenvolvido com o suporte dos seguinte componentes curriculares: PTRI (Projetos Tridimensionais), MCP2 (Marketing e Criação Publicitária 2).

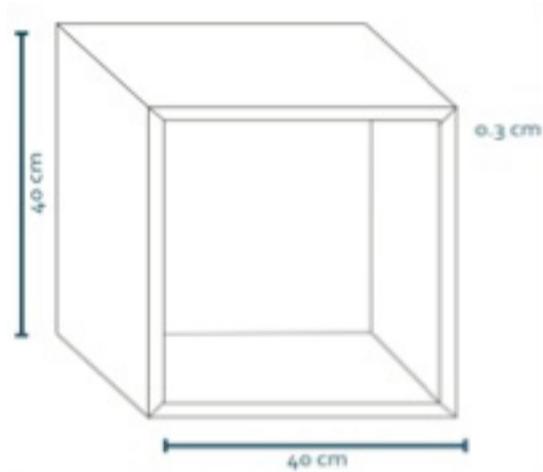
Gráfico 7. Layout de *Necessaire*



Ponto de Venda

O ponto de venda é uma peça importante para o processo de divulgação dos produtos. A ideia desta peça era o desenvolvimento de um suporte modular que pudesse ser alocado nos mais variados espaços, facilitando assim a divulgação e posterior venda dos produtos.

Gráfico 8. Layout de Ponto de Venda



Site

O site foi desenvolvido com o suporte do componente curricular de AIDGD (Aplicativos Informatizados de Design Gráfico Digital). Foi desenvolvido em Action Script.

Gráfico 9. Layouts do Site



6. Controle

A fase de controle visa verificar se a produção está caminhando de acordo com o planejamento. Caso não esteja, verificar desvios e propor ajustes de planejamento.

Aquisições

Neste momento, contabilizam-se todos os custos materiais do projeto, que posteriormente somam-se aos custos de Recursos Humanos, a fim de se ter um orçamento geral.

Tabela 10. Matriz de Aquisições

Aquisições			
Produto	Quantidade	Unidade	Valor Total
Brim Azul Marinho	1	Metro	R\$ 16,90
Brim Azul Claro	1	Metro	R\$ 16,90
Brim Preto	1	Metro	R\$ 16,90
Brim Branco	1	Metro	R\$ 16,90
Juta Média	1	Metro	R\$ 12,90
Alpaca Rosa	1	Metro	R\$ 6,90
Feltro azul claro	30	Centímetros	R\$ 2,90
Feltro rosa bebê	30	Centímetros	R\$ 2,90
Feltro branco	30	Centímetros	R\$ 2,90
Renda	1	Metro	R\$ 2,00
Fita viés preta	4	Metros	R\$ 2,00
Fita viés azul	4	Metros	R\$ 2,00
Fita viés estampada	4	Metros	R\$ 2,00
Encaixe grande	10	Unidades	R\$ 1,50
Encaixe pequeno	10	Unidades	R\$ 1,50

Cola Artesanato	1	Unidade	R\$ 7,90
Botões	10	Unidade	R\$ 3,00
Pérola Fio	1	Metro	R\$ 1,50
Linha para Bordado	10	Metros	R\$ 6,00
Manta Acrílica	10	Metros	R\$ 12,00
Fio de Cetim Rosa	1	Metro	R\$ 1,50
Catálogo A3 4x4	5	Unidades	R\$ 50,00
PDV Impressão	15	Unidades	R\$ 50,00
Embalagem impressão	3	Unidades	R\$ 30,00
Impressão Relatório Técnico	1	Unidades	R\$ 50,00
Horas de contingência – Riscos	3	horas	R\$ 480,00
Extras – Saúde			R\$ 50,00
		TOTAL	R\$ 849,00

Integração

A matriz de integração serve para se verificar a rastreabilidade de requisitos, ou seja, se as peças realizadas no projeto, atendem as demandas principais do briefing.

Tabela 11. Matriz de Integração

Peças	Público de Interesse				Cor	Divulgação	
						Foco da Campanha	
	Benefícios: Praticidade, sofisticação, criatividade e interatividade	Faixa etária: Feminino de 15 a 35 anos	Valor do Produto	Produto: Diferencial das demais marcas	Cores Suaves	Criatividade	Interatividade
Fotografia	As fotos mostram a variedade de possibilidades de combinações demonstrando os conceitos pretendidos.	Escolha de modelo que reflete o público alvo em aparência e comportamento	O produto é apresentado de forma acessível com uma modelo que pode ser facilmente identificada com o público	Concorrentes diretos não apresentam um trabalho fotográfico condizente.	Destacam o produto	Demonstração de variedade de combinações	Demonstração de facilidade de troca de acessórios
Catálogo	O catálogo mostra através das imagens como é possível modificar a bolsa.	Catálogo objetivo e com informações claras, sem perder a apelatividade emocional pertinente ao público de interesse.	Catálogo apresenta o produto de forma descontraída, no entanto, com toda limpeza gráfica pertinente a produtos de valor agregado.	Catálogo objetivo e fácil de ser produzido e distribuído em larga escala.	Apenas as fotos ficaram coloridas os demais itens do projeto ficaram com cores suaves.	Demonstração de variedade de combinações	Demonstração de facilidade de troca de acessórios
Site	O site possibilita a simulação do look para a compreensão dos benefícios do produto.	Site bem interativo, com possibilidade de combinação de looks.	Apresenta produtos e acessórios de forma mais detalhada.	Site bem projetado e navegável em 3 clicks.	O site é bem trabalhado em cores.	Demonstração de variedade de combinações	Demonstração de facilidade de troca de acessórios
Peças Impressas	Peças padronizadas com a marca, fácil montagem, e custo benefício adequado.	Peças com características neutras que identificam a marca e destacam o produto na mão da consumidora	Peças impressas com preço de produção baixo, contribuindo para a manutenção da margem de lucro.		Peças que destacam as cores do produto.	Demonstração de variedade de combinações	Demonstração de facilidade de troca de acessórios
PDV	Cubos de simples visualização, construção e alocação.	PDV que deixa a bolsa de fácil acesso para os clientes.	PDV apresenta	PDV fácil de ser montado por possíveis revendedores.	PDV de cores neutras que destacam o produto.	Demonstração de variedade de combinações	Demonstração de facilidade de troca de acessórios

7. Finalização

A fase de finalização visa conferir possíveis pendências do projeto, e preparar-se para sua apresentação final que aconteceu na primeira semana de dezembro de 2012, no formato de uma feira. O aluno podia montar um estande e apresentar os resultados do seu projeto para o público geral e para uma banca com 2 professores.

8. Conclusão

O projeto colaborou com a ampliação do conhecimento da aluna em relação à elaboração gráfica de peças de divulgação, vinculada com a identidade visual de uma marca em suportes impressos e de multimídias. Para tal, houve um grande enfoque no estudo de projetos de diagramação mais complexos.

Este projeto ilustra a necessidade do mercado de trabalho, de soluções elaboradas e que transmitam criatividade e inovação, no entanto, com uma boa relação de custo-benefício.

Além disso, foi importante para realçar a vocação criativa da região de Santana do Parnaíba e regiões circunvizinhas, onde está alocada a Etec de Carapicuíba, pois por se tratar de uma região relativamente distante do centro da cidade de São Paulo, normalmente a Comunicação Visual é entendida empiricamente como um conhecimento de segundo plano para o processo de consumo, o que, de acordo com a pesquisa e o projeto realizado, não é uma verdade absoluta.

Desta forma, entende-se a pertinência deste projeto ao conceito de Economia Criativa, pois ele colabora para a implementação de um negócio local, valorizando os saberes dos profissionais formandos das Etecs, na forma de pequenos empreendimentos criativos, colaborando assim para a contínua busca de conhecimento da aluna em questão e seus desdobramentos econômicos nos municípios circunvizinhos a Carapicuíba.

Percebe-se ainda que a estruturação mais técnica de um projeto potencializa as características de inovação e criatividade, que muitas vezes não podem ser verificadas dentro da sala de aula durante os 3 semestres do curso. A pesquisa

e a documentação estabelecem uma extensão dos conhecimentos construídos através do currículo escolar para a comunidade escolar, onde neste contexto, a escola acaba por cumprir com mais plenitude sua função social local.

Referências

ABNT. **NBR 10520: Informação e documentação - Citações em documentos - Apresentação**. Rio de Janeiro, RJ, 2002a. 7 p.

_____. **NBR 6023: Informação e documentação - Referências - Elaboração**. Rio de Janeiro, RJ, 2002b. 24 p.

AUSTIN, T.; DOUST, R. **New media design**. Londres: Lawrence King Publishing, 2007.

BORJA DE MOZOTA, B. **Design Management: using design to build brand value and corporate innovation**. New York: Allworth, 2003.

DZ. Centro de Diseño Industrial. **Manual de Gestão de Design**. Lisboa: Porto, 1997.

FAGGIANI, K. **O poder do design: da ostentação a emoção**. Brasília: Thesaurus, 2006

HOUAISS, Antonio (Ed.). **Mini Houaiss. Dicionário da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro, Objetiva, 2004.

MELO, C. H. **Os Desafios do Designer & outros textos sobre design gráfico**. São Paulo: Rosari, 2003.

MORACE, F. (Org.) **Consumo autoral – as gerações como empresas criativas**. Barueri: Estação das Letras e das Cores, 2009.

PHILIPS, P. L. **Briefing: a gestão do projeto de design**. São Paulo: Blucher, 2007.

PMI - Project management institute. **Um Guia do Conjunto de Conhecimentos em Gerenciamento de Projetos**. 3ª ed. Pensylvania: Global Standart, 2004.

RAMPAZZO, L. **Metodologia Científica: para alunos de graduação e pós-graduação**. São Paulo: Loyola, 2002.

Economia Criativa na Etec Carlos de Campos: produções criativas e culturais de uma casa centenária.

*Creative Economy in Etec Carlos de Campos: creative and
cultural productions of a century old house*

**Aparecida de Oliveira, Andréia Avanço, Danilo Gondin Breve,
Kledir Henrique Lopes Salgado, Ligia Vianna, Márcia Pinto,
Tânia Sanches, Tássia Monique Castro.**

Etec Carlos de Campos – Centro Paula Souza | littlecid@gmail.com,
aavanco.interiores@gmail.com, leviana_moda@hotmail.com,
marcia.pinto@belasartes.br, carvalho.sanches@bol.com.br,
dgb2185@gmail.com, kledirsalgado@gmail.com,
tasmonik@hotmail.com

Resumo: Ao longo dos seus 102 anos de existência, a Etec Carlos de Campos tem contribuído para a formação e aprimoramento de talentos criativos. A Economia Criativa, por meio dos seus princípios norteadores, tem sido o eixo condutor para elaboração de cinco projetos pautados na inovação, diversidade cultural, sustentabilidade e inclusão social (“Mobiliário Criativo”, “A Casa do Gato”, “Bijoux Eletrônico”, “Caderno de Tendências” e “Bicho de Pano”), desenvolvidos por alunos dos cursos de Modelagem do Vestuário e *Design* de Interiores. Em outubro, os projetos “A Casa do Gato” e “Bicho de Pano” foram apresentados na 7ª Feira Tecnológica do Centro Paula Souza, o que favoreceu a divulgação dos nossos talentos e seu potencial criativo. Posteriormente, visando à ação empreendedora, elaboraram-se os respectivos Modelos de Negócios, por meio do método CANVAS, possibilitando a visualização completa de suas principais atividades. A oportunidade de desenvolver trabalhos sob a ótica criativa, alinhada às diretrizes e subsídios para esta criação, foi o maior benefício que tal proposta nos proporcionou.

Palavras-chave: economia criativa, cultura, cursos técnicos, Etec Carlos de Campos.

Abstract: Throughout its 102 years, the Etec Carlos de Campos has contributed to education and enhancement of creative talent. The Creative Economy, through its principles, has been the guiding thread for five projects lined innovation, cultural diversity, sustainability and social inclusion ("Furniture Creative", "The Cat House", "Electronic Bijoux", "Notebook Trends" and "Stuffed toy animal"), developed by students of Modeling Clothing and Interior Design. In October, the projects "The Cat House" and "Stuffed toy animal" were presented at the 7th Technological Fair of Centro Paula Souza, favoring the dissemination of our talents and creative potential. Subsequently, in order to enterprising action, drew up their Business Models, by the Method CANVAS, allowing full view of its main activities. The opportunity to develop creative work from the perspective, in line with the guidelines and subsidies for this creation, was the largest benefit that has provides us with such a proposal.

Key words: creative economy, culture, technical courses, Etec Carlos de Campos.

1. Introdução

Desde a sua fundação, em 1911, a Etec Carlos de Campos tem se mantido na idealização da aprendizagem de artes e ofícios pautada, sobretudo, na criatividade.

Atualmente, atendendo às demandas da sociedade na qual está inserida, a escola oferece, além do ensino médio, dez cursos técnicos, dos quais, três pertencem ao escopo dos setores criativos (Comunicação Visual, Modelagem do Vestuário e *Design* de Interiores), cujas atividades produtivas resultam em produto, bem ou serviço, com dimensão simbólica capaz de determinar o seu valor (BRASIL, 2012).

O presente artigo tem como principal propósito, descrever as ações desenvolvidas nos cursos de Modelagem do Vestuário e *Design* de Interiores, em 2013, baseadas na criatividade e no conhecimento, dentro do projeto Economia Criativa no Centro Paula Souza.

2. Economia criativa na Etec Carlos de Campos

Citada pela primeira vez na obra *"The Creative Economy"* (HOWKINS, 2002), o termo "Economia Criativa", possui atualmente várias definições, em especial, por tratar-se de um assunto relativamente novo e com ampla subjetividade.

Assumiremos aqui, que Economia Criativa é a combinação "de ativos criativos que potencialmente geram crescimento e desenvolvimento econômico", como proposto na Conferência das Nações Unidas para o Comércio e Desenvolvimento (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS), em 2010.

Os ativos criativos estão relacionados aos talentos, os quais individual ou coletivamente se organizam para a produção de bens ou serviços criativos (BRASIL, 2012), pautados na inovação, diversidade cultural, sustentabilidade e inclusão social, como princípios norteadores.

A Etec Carlos de Campos, com o objetivo de disseminar tais princípios, selecionou projetos desenvolvidos por seus alunos que apresentavam caráter inovador, alinhado ao conceito cultural e criativo.

Disseminação do conceito

No primeiro momento, foi necessário promover a cultura "economicamente criativa" entre os coordenadores dos cursos de Modelagem do Vestuário e de *Design* de Interiores, a fim de disseminar o conceito e idealização, junto aos professores e alunos.

Seleção dos projetos

A equipe de seleção dos projetos foi composta pelo coordenador do projeto na Unidade Escolar, coordenadores e professores dos referidos cursos.

Os projetos apresentados deveriam atender os seguintes critérios para seleção:

- Ser desenvolvido dentro das ações pedagógicas previstas nas bases tecnológicas do curso;
- Ser criativo;
- Ter influência no preço;
- Gerar riqueza cultural ou econômica;
- Ter potencial empreendedor, e;
- Buscar ações de sustentabilidade.

Projetos selecionados

Foi possível selecionar cinco projetos (três do curso de Modelagem do Vestuário e dois do curso de *Design* de Interiores), os quais atenderam aos critérios propostos. São eles:

Projeto 1: Mobiliário Criativo

- Curso: *Design* de Interiores.
- Professores orientadores: Prof.^a Tânia Sanches e Prof.^a Andréia Avanço
- Coordenador do curso: Prof.^a Márcia Pinto
- Número de alunos participantes: 32 alunos

A sustentabilidade e a criatividade devem caminhar juntas. Tendo em vista que a reciclagem de materiais é necessária, por conta dos danos causados ao meio ambiente, foi proposto o desenvolvimento de mobiliário ergonômico com uso de materiais de diversos suportes e revestimentos, com funções que não são as originais.

Caixas de madeira utilizadas em feiras de rua, retalhos de tecidos e de couro, equipamentos de informática, entre outros materiais, foram empregados para a criação de nichos, biblioteca ambulante e outros mobiliários criativos.

Projeto 2: A Casa do Gato

- Curso: *Design* de Interiores.
- Professores orientadores: Prof.^a Tânia Sanches e Prof.^a Andréia Avanço
- Coordenador do curso: Prof.^a Márcia Pinto
- Número de alunos participantes: 32 alunos

Segundo recente pesquisa na capital paulista, realizada em 1.700 domicílios, cerca de 25% dos entrevistados possuem gatos, sendo que, entre estes, 77% vivem dentro de casa, junto aos seus donos (GIOVANELLI, 2013).

Partindo da necessidade de adaptar o ambiente domiciliar, proporcionando conforto e entretenimento ao animal, foi proposto o desenvolvimento de móveis para felinos, harmonizando o ambiente para a convivência mútua entre o dono e seu animal de estimação. Parte de sua estrutura foi construída com materiais reciclados, como bobinas de madeira.

Projeto 3: Bijoux “Eletrônico”

- Curso: Modelagem do Vestuário.
- Professor orientador: Prof. Kledir Henrique Lopes Salgado.
- Coordenador do curso: Prof.^a Lígia Viana.
- Número de alunos participantes: 10

A criação de acessórios é uma das habilidades desenvolvidas no Curso de Modelagem do Vestuário, o que pode possibilita a diversidade no *portfólio* e desenvolvimento profissional.

Com a inovação tecnológica, os resíduos resultantes da sua constante atualização e, conseqüentemente, substituição, tem aumentado, tornando-se um problema de difícil solução.

Com o propósito de incentivar a reutilização destes materiais, os alunos desenvolveram acessórios de moda com peças e componentes de lixo eletrônico, advindos de computadores inutilizados, destinados ao descarte.

Projeto 4: Caderno de Tendências

- Curso: Modelagem do Vestuário
- Professores orientadores: Prof.º Kledir Henrique Lopes Salgado e

Prof.ª Lígia Viana

- Coordenador do curso: Prof.ª Lígia Viana
- Número de alunos participantes: 60 alunos

A região comercial do Brás vem sendo reconhecida como importante polo de moda varejista e atacadista, com grande demanda de consumidores em todos os dias do ano.

Desta forma, auxiliar estes lojistas a terem acesso às novas tendências da moda, no que diz respeito às cores, tecidos, aviamentos e formas, torna-se necessário, possibilitando o desenvolvimento criativo e aumentando a oferta de produtos alinhados às novas tendências.

Com este objetivo, os alunos desenvolveram um caderno eletrônico de tendências de moda para 2013/2014, adaptado às características comerciais do entorno, visando tornar-se referência no segmento de “lançador de tendências”, semelhante a outras instituições existentes no mercado.

Projeto 5: Bicho de Pano

- Curso: Modelagem do Vestuário
- Professor orientador: Prof.ª Lígia Viana, Prof. Danilo Gondim Breve, Prof.ª Tássia Monique Costa e Prof. Kledir Henrique Lopes Salgado
- Coordenador do curso: Prof.ª Lígia Viana
- Número de alunos participantes: 60 alunos

A promoção do bem social é um dever de todos.

Diariamente, observa-se grande quantidade de retalhos de tecidos descartados pelas inúmeras confecções existentes no entorno da Unidade Escolar, os quais colaboram com as enchentes no bairro e todos os transtornos por elas causados.

Como proposta para reaproveitamento destes materiais, os alunos desenvolveram bonecos de animais da fauna brasileira, confeccionados em tecidos, com enchimento destes retalhos de tecidos.

3. Participação na 7ª Feira Tecnológica do Centro Paula Souza

Em outubro, dois projetos, entre os selecionados, foram apresentados na 7ª Feira Tecnológica do Centro Paula Souza (FETEPS), evento tecnológico mais importante promovido por esta Instituição.

Tal oportunidade, além de gratificante, foi importante para divulgação de nossas produções, com ênfase na criatividade que permeia as ações da nossa Etec.

Os projetos apresentados no evento foram “A Casa do Gato” e “Bicho de Pano”, cujos registros fotográficos de produção e conclusão, estão demonstrados nas Figuras 1 a 6 e 7 a 12, respectivamente.



Figura 1. Projeto “A Casa do Gato”



Figura 2. Projeto "A Casa do Gato"



Figura 3. Projeto "A Casa do Gato"



Figura 4. Projeto "A Casa do Gato"



Figura 5. Projeto "A Casa do Gato"



Figura 6. Projeto "A Casa do Gato"



Figura 7. Projeto "Bicho de Pano"



Figura 8. Projeto "Bicho de Pano"



Figura 9. Projeto "Bicho de Pano"



Figura 10. Projeto "Bicho de Pano"



Figura 11. Projeto "Bicho de Pano"



Figura 12. Projeto “Bicho de Pano”

4. A oportunidade empreendedora

O próximo desafio será a busca de oportunidades de negócio, baseado na produção de produtos criativos para a sociedade, visando geração de renda.

Partindo deste cenário, foi elaborado um modelo de negócios, a fim de organizar as ações.

Como metodologia, utilizou-se o *Business Model Generation* (Canvas), proposto por Osterwalder e Pigneur (2011), cuja finalidade foi facilitar a criação e análise de modelos de negócios, por meio da representação visual da organização de blocos que correspondem às principais partes de um negócio, como o segmento de clientes, proposta de valor, canais, relacionamento com o cliente, fontes de receitas, recursos, atividades e parceiros-chave e estrutura de custos.

Para os dois projetos selecionados para a Feira foram desenvolvidos o modelo de negócios, com a descrição de cada um dos blocos, o que possibilitou a visualização completa de ambas as propostas.

5. Conclusão

A oportunidade de desenvolver trabalhos sob a ótica criativa, alinhada às diretrizes e subsídios para esta criação, pautadas em aspectos norteadores definidos, foi o maior benefício que tal proposta nos proporcionou.

A Etec Carlos de Campos, ao longo da sua existência, vem apoiando tais práticas, sendo que estas poderão ser ampliadas a outros cursos oferecidos, aumentando o leque de possibilidades para alunos e professores, e contribuindo para o desenvolvimento cultural e econômico.

Em acréscimo, acreditamos que projetos que despertem o aluno a se tornar participante de ações que visem à melhoria do ambiente em que vive, devem ser sempre incentivados, tornando-o mais do que profissionais, mas cidadão preocupado com o bem comum.

Referências

BRASIL. Ministério da Cultura. **Plano da Secretaria de Economia Criativa:** políticas, diretrizes e ações, 2011-2014. Brasília, DF, 2012, 156p.

GIOVANELLI, Carolina. Pets no radar: os hábitos dos donos de animais. **Revista Veja**, São Paulo, ago. 2013. Disponível em: [http://www. http://vejasp.abril.com.br/blogs/bichos/2013/08/pets-no-radar-os-habitos-dos-donos-de-animais/](http://www.vejasp.abril.com.br/blogs/bichos/2013/08/pets-no-radar-os-habitos-dos-donos-de-animais/). Acesso em: 18 ago. 2013.

HOWKINS, John. **The creative economy:** how people make money from ideas. Londres: Penguin, 2002.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Relatório de Economia Criativa.** 2010.

OSTERWALDER, Alexandre; PIGNEUR, Yves. **Business model generation:** inovação em modelos de negócio. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2011.

Economia Criativa: o empreendedorismo na construção da aprendizagem

Reative Economy: The Entrepreneurship in the Learning Construction

Cleber Mapeli Serrador

Etec Deputado Salim Sedeh - Leme | cleber.serrador@etec.sp.gov.br

Resumo: Este artigo aborda o conceito de Economia Criativa, as suas características estruturais e teóricas e a importância desse conceito no processo de ensino aprendizagem. A ferramenta Canvas como modelo de negócio no auxílio de projetos empreendedores desenvolvidos pelos alunos da Etec Deputado Salim Sedeh. A contribuição do Plano da Secretaria da Economia Criativa desenvolvido pelo Ministério da Cultura para a aplicação de experiências inovadoras.

Palavras-chave: economia criativa, canvas, projetos empreendedores.

Abstract: This article approaches the concept of Creative Economy, its structural and theoretical characteristics in the learning/teaching process. The Canvas tool as a business model in the helping of entrepreneurial projects developed by the students of Etec Deputado Salim Sedeh school. The contribution of the plan from the Creative Economy Department developed by the Culture Ministry for the application of innovative experiences.

Key words: creative economy, canvas, entrepreneurial projects.

1. Conceito de Economia Criativa

O conceito de Economia Criativa é novo e ainda em processo de definição, porém, o que podemos notar é que ela se baseia em um processo de criação, produção e distribuição de serviços que envolvam a criatividade, o ativo intelectual e o conhecimento.

Com o avanço do conhecimento, das tecnologias e da informação, notamos que

o acesso e a carência por projetos empreendedores são grandes. Na Europa e na Ásia, o conceito de *indústrias criativas* fortaleceu a economia de vários países e possibilitou o crescimento intelectual e inovador das pessoas.

No Brasil, com a competitividade do mercado de trabalho, o profissional necessita de habilidades e competências para destacar-se, com isso, segundo o plano da Secretaria da Economia Criativa (2012) os setores criativos são aqueles cujas atividades produtivas têm como processo principal um ato criativo gerador de um produto, bem ou serviço, cuja dimensão simbólica é determinante do seu valor, resultando em produção de riqueza cultural, econômica e social.



Figura 1: Escopo dos Setores Criativos – Ministério da Cultura 2011

Em 2012, o Ministério da Cultura (Minc) estabeleceu nortes para a Economia Criativa no país, ou seja, projetos que envolvam diversidade cultural, inovação, sustentabilidade e inclusão social contribuem para a seleção de ações inovadoras. Entende-se por diversidade cultural a capacidade de reconhecer valores em ações

típicas de comunidades e povos. Para o Brasil, esse é um elemento essencial de sua economia e deve proteger e incentivar ideias e expressões culturais para garantir sua originalidade.

O conceito de inovação exige conhecimento, identificação e reconhecimento de oportunidades, logo, a capacidade empreendedora de redescobrir ou reinventar são chaves para a economia criativa. Porém, outro norte importante é a sustentabilidade e para EC é a capacidade de usar e promover recursos naturais para a criação e distribuição de projetos. A preocupação com a natureza é dever de todos e para aumentar a economia de um país não podemos pensar em ações degeneradoras.

Em relação à desigualdade social, temos sérias dificuldades em lidar com esse aspecto. No Brasil, podemos observar a falta de reconhecimento aos portadores de deficiências, sejam elas de todos os tipos. O sentido de inclusão social abrange desde o reconhecimento de uma pessoa atípica, até garantir o direito à cultura, a liberdade, a expressão conjunta, ou seja, destacar que um povo é constituído por culturas e diferenças que juntas formam um todo.

Uma população que não tem acesso ao consumo e fruição cultural é amputada na sua dimensão simbólica. Nesse sentido, inclusão social significa, preponderantemente, direito de escolha e direito de acesso aos bens e serviços criativos. (Plano da Secretaria de Economia Criativa 2012)

Para a criação de projetos, baseados nos nortes da Economia Criativa, deve-se pensar em quais objetivos e valores estamos proporcionando às pessoas envolvidas. Segundo Ana Carla Fonseca, um bom projeto é aquele que tem objetivo e justificativa definidos, logo, para Economia Criativa, saber reconhecer a diversidade cultural de uma região, inovar o modo como é informado, utilizar recursos naturais para que o projeto seja sustentável, podem garantir a inclusão social de uma ideia, ou até um produto no mercado consumidor.

2. Economia Criativa na unidade escolar

A escola é caracterizada de várias formas. Atualmente, o seu papel é garantir um currículo de qualidade aos alunos. Destaca-se aquela que desenvolve competências, habilidades e atitudes, aspectos essenciais para projetos de Economia Criativa.

As escolas técnicas, mantidas pelo Centro Paula Souza, têm em seu planejamento pedagógico ações que garantem esse desenvolvimento. Com a fundamentação teórica e a excelência da prática, o aluno é destaque em projetos no mercado de trabalho.

A Etec Deputado Salim Sedeh, situada na cidade de Leme, foi inaugurada em 1996. Hoje, oferece cursos técnicos em variados eixos tecnológicos, Informação e Comunicação – Informática; Produção Cultura e Design – Comunicação Visual e Processos Fotográficos; Gestão e Negócios – Administração e Comércio, Ambiente, Saúde e Segurança – Farmácia.

Com a demanda crescente e a competitividade, o profissional, seja ele de qualquer área, necessita de destaque para se promover. A criação de projetos em sua área de conhecimento, a produção de produtos, a administração e o planejamento de uma empresa são exemplos de exercícios que exigem competências inovadoras.

Quando divulgada na Etec de Leme, professores e alunos puderam observar que projetos existentes ou em realização, estão nos nortes da Economia Criativa, despertando interesse pelo assunto, com a finalidade de aprofundar no aspecto empreendedor.

3. Canvas – uma ferramenta para o desenvolvimento da Economia Criativa

Criado pelo consultor suíço, Alexander Osterwalder, em sua tese de doutorado, o Canvas propõe uma explicação de um modelo de negócio e, além disso, usando conceitos de design thinking, foram divididos em nove blocos conceitos que resumissem o caráter inovador, a modelagem de um negócio e a criação

colaborativa. Deste modo, o Canvas ganhou sucesso e reconhecimento, pois consegue definir, em cada segmento, recursos chaves para a criação de produtos, empresas e negócios. Sua tese gerou o livro *Business Model Generation* (Geração de Modelo de Negócios) responsável por uma revolução na arte empreendedora.

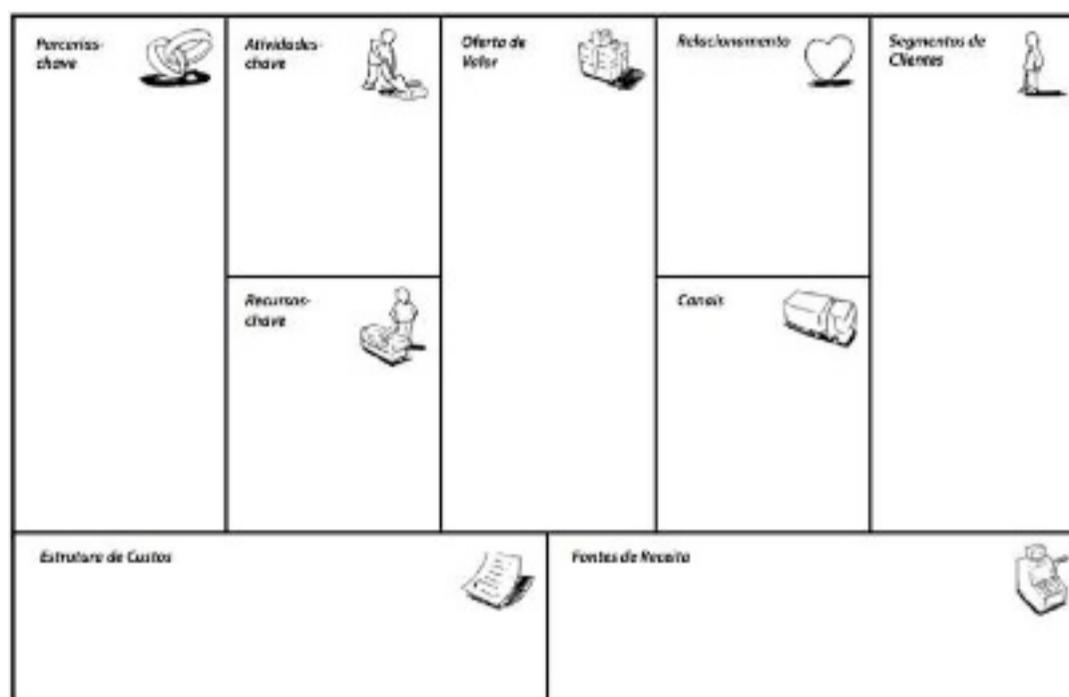


Figura 2: Canvas – Modelo de Negócio

O primeiro bloco é *Segmento de Clientes*, um dos pontos mais importantes do modelo de negócio, é definir o público-alvo, observar a realidade, entender as carências e arriscar são marcas importantes deste ponto. O segundo bloco é *Oferta de Valor*, refere-se em destacar quais os benefícios do projeto ao público-alvo. Vale a pena lembrar que valor é diferente de preço, ou seja, o sentido e o significado do negócio independente de dinheiro. O terceiro bloco é *Canais*, como será a distribuição do produto, como o projeto chegará até o cliente ou vice versa. O quarto bloco é *Relacionamento*, mostra a importância do bom atendimento e da preocupação com a satisfação do cliente antes e pós-realização do negócio. O quinto bloco é *Fluxo de Receitas*, ponto estratégico que enfatiza como será o pagamento do cliente e a renda do projeto. O sexto bloco é *Recursos-Chave*, define o que é preciso para a realização da ideia, todos os recursos necessários para a total criação. O sétimo bloco é *Atividades-Chave*, as principais atividades do projeto, as etapas fundamentais do processo de produção. O oitavo bloco é *Parcerias-Chave*, hoje, a conquista de parceiros para a realização de um negócio é

peça essencial para o sucesso. O nono bloco é Estrutura de Custos, é reconhecer que para a concretização de todo o processo, despesas surgirão das atividades essenciais do projeto.

4. Projetos de Economia Criativa

Na Etec Deputado Salim Sedeh, em Leme, entre vários projetos e semanas técnicas, três iniciativas ganharam destaque este ano. O primeiro foi *Fotografia Inclusiva*, desenvolvido pelas alunas, Huevillyn Cipriano Romão, Larissa Maria Bardi e Tauana Regina dos Santos, alunas do curso de Comunicação Visual. O projeto destaca a criação de um estúdio fotográfico, Urban, que enfatiza a inclusão social de pessoas marginalizadas na área de propaganda e também na criação de álbuns para familiares com casos registrados. A característica maior das fotografias é o fotojornalismo, técnica defendida pelo grupo, pois mostra a beleza da especialidade no ambiente natural de todas as pessoas. O projeto foi exposto na 7ª FETEPS (Feira Tecnológica - Centro Paula Souza)



Figura 3: Fotografia Inclusiva

O segundo projeto foi *Etec Bem Brasil*, desenvolvido pelos alunos da 2ª série do Ensino Médio Regular na Disciplina- Projeto (Educação para Cidadania). O projeto tem por objetivo redescobrir o país, ou seja, suas culturas, falares, crenças, danças, músicas, comidas e bebidas típicas de cada região. Os alunos pesquisaram sobre a história e formação do país, visitaram museus e encontros sobre diversidade cultural e como produto final, realizaram uma festa para a comunidade escolar

e pessoas do município com danças, músicas, artesanatos, comidas e bebidas típicas. Como a demanda da unidade mostra uma forte miscigenação, o projeto foi concebido e aceito por toda a comunidade, pois proporcionou um momento de integração e respeito à pluralidade brasileira.



Figura 4: Etec Bem Brasil

O terceiro projeto foi *A casa do Futuro*, criado pelos alunos do curso de Informática, Alisson Aleluia de Souza, Danilo Delinardi Bergamasco, Ismael Ferreira da Silva Junior, Manoel Américo Zancheta, Marcio Alexandre Shiguemoto Oshiro e Rafael

Alves dos Santos. O projeto destaca a criação de um sistema de automação residencial de baixo custo, ou seja, com a tecnologia Arduino e Linguagem de Programação de computadores, os integrantes construíram uma maquete que mostra a praticidade, o conforto e a segurança em ter esse sistema. Foco interessante desse projeto é a inclusão social de pessoas com deficiência, pois com automatização, a pessoa pode controlar toda a casa por um controle remoto de onde estiver. O projeto participou do Desafio Inova Paula Souza – Ideias e Negócios e conquistou o 1º lugar no eixo Informação e Comunicação.



Figura 5: A Casa do Futuro – Automação Residencial

5. Conclusão

Conclui-se que a Economia Criativa, em suas características estruturais e teóricas, é a grande chave para a inovação e ações empreendedoras. Seus objetivos e nortes garantem a realização íntegra de um projeto de qualidade e respeito às exigências sociais. Apesar de ser um conceito novo no Brasil, a gama de projetos que se encaixam é enorme, isso mostra o quão produtivo e inovador é o povo brasileiro. O uso da ferramenta Canvas proporcionou um maior entendimento de plano de negócio a todos os alunos, pode-se observar a dedicação de realizar um projeto com as exigências do mercado de trabalho. Para a Etec Deputado Salim Sedeh, poder conhecer este conceito e conseguir aplicá-lo mostra o quanto o planejamento pedagógico é coerente à realidade de cada curso oferecido na unidade e a capacidade de incentivar a criação de projetos inovadores.

Referências

ABNT. **NBR 10520: Informação e documentação - Citações em documentos - Apresentação**. Rio de Janeiro, RJ, 2002a. 7 p.

_____. **NBR 6023: Informação e documentação - Referências - Elaboração**. Rio de Janeiro, RJ, 2002b. 24 p.

BRASIL. Ministério da Cultura. **Caderno Cultura Viva** – Programa Nacional de Cultura, Educação e Cidadania. [S.l.], 2004.

_____. Planejamento da economia criativa. Disponível em: [HTTP://www.cultura.gov.br/site/2011/07/22/planejamento-da-economia-criativa2](http://www.cultura.gov.br/site/2011/07/22/planejamento-da-economia-criativa2). Acesso em: 15 nov. 2013.

BRASIL. Ministério da Cultura. **Plano da Secretaria da Economia Criativa: políticas, diretrizes e ações, 2011-2014**. [S.l.], 2012.

Economia Criativa no Centro Paula Souza

Nivaldo Fernandes

Etec de Peruíbe | E-mail: nivaldof1@gmail.com

Resumo: Os aspectos de Inovação, Diversidade Cultural, Sustentabilidade e Inclusão Social serão difundidos por meio do projeto de Economia Criativa no Centro Paula Souza, objetivando o atendimento da meta 4.7 e destacando assim, projetos dos alunos dos cursos da Etec de Peruíbe. O presente trabalho tem como objetivo abordar a importância do empreendedorismo e o processo de inovação em dois trabalhos selecionados na Etec de Peruíbe, sendo eles: Vidrec, elaborado por um grupo de alunos do curso de Logística, que consiste no reaproveitamento do descarte do vidro temperado e posterior criação de uma massa para utilização na criação de pastilhas decorativas, cubas de lavabos e brindes como também a Carteira mágica, elaborada pelos alunos do curso de Modelagem do Vestuário que consiste na criação de uma carteira utilizando-se materiais descartados, como embalagens Tetra-Pac e retalhos de tecidos de malharias e confecções. As etapas do projeto estão organizadas de forma que sua apresentação esteja pautada dentro dos recentes conceitos de Economia Criativa, por isso, a seleção, pesquisa, divulgação e orientação buscaram a qualidade e aplicabilidade.

Palavras-chave: Sustentabilidade. Inovação. Economia Criativa.

Abstract: These aspects Innovation, Cultural diversity, sustainability and Social inclusion will be disseminated through the Creative Economy project in the Paula Souza Centre, aiming at meeting the goal and thus highlighting 4.7 projects of students of courses of Etec in Peruíbe. The present work aims to address the importance of entrepreneurship and innovation process in two selected works in Etec of Peruíbe, being they: Vidrec, prepared by a group of pupils of the course of logistics, which consists of toughened glass disposal reuse and subsequent creation of a mass for use in the creation of decorative inserts, lavatory pans and giveaways as well as the magic Wallet, drafted by the pupils of the course of modeling the Clothing which consists in creating a portfolio using discarded

materialssuch as Tetra-Pac packaging and tissue flaps of knitting and garments. The steps in the project are organized so that your presentation is marked within the recent Creative Economy concepts, so the selection, research, dissemination and guidance sought quality and applicability.

Key words: Sustainability. Innovation. Creative Economy.

1. Introdução

Os termos Empreendedorismo, Inovação, Sustentabilidade e Inclusão Social têm neste trabalho suas características bem definidas. A Publicação digital sobre Economia Criativa no Centro Paula Souza apresenta, nas respectivas áreas do conhecimento, resultados relevantes provenientes dos projetos feitos pelos alunos da Etec de Peruíbe na área artística e tecnológica.

Empreendedorismo é ter visão de mercado, perceber as necessidades e desejos dos clientes, criar novas possibilidades para atraí-los, estabelecer riscos calculados. Inovação é a exploração com sucesso de ideias novas. É a introdução de um bem e/ou um serviço para trazer aumento de capital, transformar ideias, conceitos e materiais, aprender novas técnicas e melhorar a qualidade. Os projetos Vidrec e Carteira mágica estão alinhados com esses ideais e trazem uma inovação para a região do litoral sul de São Paulo, principalmente para a cidade de Peruíbe.

2. Objetivos

O presente trabalho tem como objetivo abordar a importância do empreendedorismo e o processo de inovação em dois trabalhos selecionados na Etec de Peruíbe, sendo eles: Vidrec, TCC elaborado por um grupo de alunos do curso de Logística, que consiste no reaproveitamento do descarte do vidro temperado e posterior criação de uma massa para utilização na criação de pastilhas decorativas, cubas de lavabos, brindes em geral e a Carteira mágica, um acessório elaborado pelos alunos do curso de Modelagem do Vestuário que consiste na criação de uma carteira utilizando-se materiais descartados, como embalagens Tetra-Pac e

retalhos de tecidos de malharias e confecções. Outra finalidade deste projeto foi disseminar os princípios da Economia Criativa na Etec de Peruíbe, com a seleção dos trabalhos dos alunos que apresentaram o caráter inovador e alinhado com o conceito de Economia Criativa.

Como objetivos secundários, houve a preocupação em oferecer suporte aos professores dos cursos da Etec de Peruíbe no sentido de orientá-los para o trabalho com o assunto “Economia Criativa”, selecionar e orientar os projetos dos alunos dos cursos técnicos para sua apresentação dentro dos conceitos de Economia Criativa, aprimorar o foco das pesquisas, ajustando-as à Economia Criativa, organizar e divulgar os projetos de forma que o conceito de Economia Criativa esteja claro para apresentação e/ou publicação, documentar e registrar o processo de trabalho para posterior publicação.

Face às recentes transformações do mercado de consumo e buscando se adaptar às demandas de produção pela criatividade, influenciadas pela unicidade gerando valor simbólico, o projeto objetivou selecionar na Etec de Peruíbe os trabalhos dos alunos do curso de Modelagem do Vestuário e do curso de Logística que se destacaram pela inovação e conferindo a esses projetos sua apresentação em âmbito institucional.

3. Metodologia

Promover dentro da escola a cultura da Economia Criativa disseminando sua amplitude conceitual e iluminando os projetos que apresentaram características de criatividade e inovação para área em que o curso está inserido buscando a valorização das ideias foi o foco do projeto. A metodologia aplicada nessa ação foi constituída pelas seguintes etapas: Suporte aos professores e alunos com reuniões/encontros semanais ou quinzenais; Esclarecimento de dúvidas, tanto dos professores quanto da comunidade escolar em relação à seleção dos projetos para apresentação; Coordenação de reuniões/encontros para trocas de experiências sobre o assunto de Economia Criativa; Organização e gerenciamento dos projetos para divulgação; Registro e relato das atividades relativas ao projeto à Equipe de

Economia Criativa na Administração Central, por meio de contatos e relatórios, como os trabalhos vêm sendo desenvolvidos na Unidade Escolar.

4. Resultados

Como resultado foi oferecido suporte aos professores dos cursos de Modelagem do Vestuário e Logística da Etec de Peruíbe no sentido de orientá-los para trabalhos com os assuntos pertinentes à Economia Criativa. Foram selecionados projetos dos alunos dos referidos cursos técnicos para apresentação dentro dos conceitos de Economia Criativa, bem como foi aprimorado o foco das pesquisas, ajustando-as ao assunto. Os projetos foram organizados de forma que o conceito de Economia Criativa estivesse claro para apresentação e/ou publicação. Foram documentados e registrados os processos de trabalho, através de fotos e apresentação na Feteps 2013 no estande da Economia Criativa na feira os projetos Vidrec (Figura 1) e Carteira mágica (Figura 2), para posterior publicação. O projeto da Carteira Mágica resultou em um alerta às pessoas para o conceito de sustentabilidade e preservação do meio ambiente, pois possibilita o reaproveitamento de materiais descartados como embalagens tetra pak e sobras de tecidos de confecções, gerando assim conscientização em relação ao meio ambiente como também renda às pessoas envolvidas no projeto. O projeto Vidrec obteve um resultado surpreendente, pois além de utilizar os conceitos da Logística Reversa, possibilita a geração de renda com a venda das peças produzidas, bem como a materialização de novas ideias para sua utilização nos diversos setores da economia.

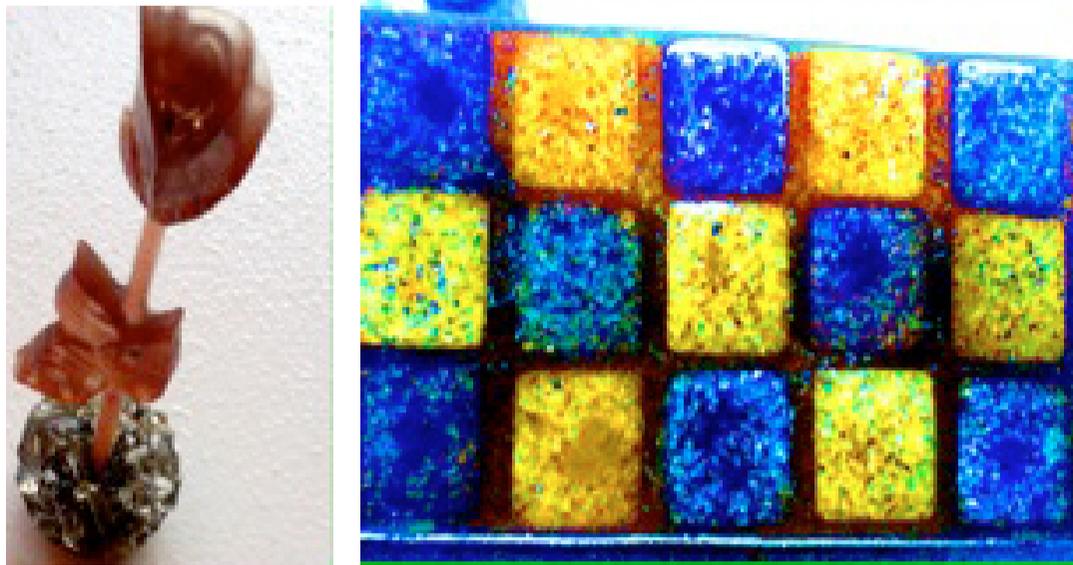


Figura 1. Amostras de peças feitas com o Vidrec



Figura 2. Amostra de uma Carteira Mágica pronta

5. Referências

Economia Criativa como estratégia de desenvolvimento: uma visão dos países em desenvolvimento / organização Ana Carla Fonseca Reis. – São Paulo: Itaú Cultural, 2008. 267 p.

Plano da Secretaria da Economia Criativa: políticas, diretrizes e ações, 2011 – 2014
Brasília, Ministério da Cultura, 2011. 156 p.

Economia Criativa no Centro Paula Souza: Trabalhos do curso Técnico em Comunicação Visual com Potencial Social e Criativo

Creative Economy in Centro Paula Souza: Works of Technical Course in Visual Communication with Potential Social and Creative

Patrícia Alexandra Scalon de Almeida

Etec Polivalente de Americana | Coordenadora e docente no curso técnico em Comunicação Visual

{patricia-alexandra1@hotmail.com}

Resumo: Este artigo apresenta três trabalhos de Conclusão de Curso Técnico em Comunicação Visual com diferentes potenciais sociais e criativos. Os setores criativos são todos aqueles cujas atividades produtivas têm como processo principal um ato criativo gerador de valor simbólico, elemento central da formação do preço, e que resulta em produção. Tendo como principais norteadores a Inovação, a Diversidade Cultural, a Sustentabilidade e a Inclusão Social, e Economia Criativa Brasileira insere-se na pesquisa, viabilização e divulgação de projetos dos cursos técnicos da Etec Polivalente de Americana. Palavras-chave: comunicação visual, potencial social e criativo, publicação digital, economia criativa.

Abstract: This article presents three works of Course Completion visual communications specialist with different social and creative potential. The creative industries are those whose productive activities is the main proceedings as a creative act of symbolic value generator, central element of price formation, and results in production. The principal guiding Innovation, Cultural Diversity, Sustainability and Social Inclusion and Creative Economy Brazilian inserese research, feasibility of projects and dissemination of technical courses of ETEC Polivalente of Americana.

Key words: visual communication, social and creative potencial, digital publishing, creative economy.

1.Introdução

A Publicação digital sobre Economia Criativa no Centro Paula Souza apresenta, nas respectivas áreas do conhecimento, resultados relevantes provenientes de projetos de alunos das Etecs na área artística ou tecnológica, bem como de trabalhos de conclusão de curso. Neste artigo, constam três trabalhos de conclusão do curso Técnico em Comunicação Visual da Etec Polivalente de Americana.

O primeiro trabalho é um estudo sobre a utilização de ilustração de livros infantis como meio de inclusão para deficientes visuais, com o livro produzido especificamente para a Instituição Pró-Visão, localizada em Campinas, São Paulo.

O segundo trabalho aborda o processo de desenvolvimento de identidade visual e de campanha publicitária para um projeto do terceiro setor, com objetivo de gerar lembrança por parte do público alvo e aumentar o número de patrocinadores do projeto social.

O terceiro trabalho propõe o uso da ilustração num jogo para conscientização da população sobre posse responsável de animais, a fim de evitar o abandono de cães e gatos na cidade de Americana, São Paulo.

2. De que forma a ilustração na literatura infantil pode ser um meio de inclusão social para deficientes visuais?

Três hipóteses guiaram esta pesquisa:

- A partir da utilização de técnicas de ilustração, a criação de um livro infantil e pode gerar a inclusão social de deficientes visuais;
- Quando se passa a entender a deficiência por meios práticos, e não só teóricos, a inclusão ocorre com mais facilidade;
- O projeto de ilustração, quando especificamente utilizado para a literatura infantil, é capaz de traduzir condições reais e culturais antes percebidas apenas pelas crianças que não possuem tal dificuldade.

O processo de aprendizagem de uma criança que possui deficiência visual é

diferente do de uma criança com boa visão, já que o canal visual não está ativo na percepção de mundo destas crianças. Eis onde surge a importância da construção de imagens mentais, neste projeto baseado na leitura em Braille e no tato.

A leitura é um estímulo na formação pessoal e profissional, na reflexão, proporciona momentos de lazer e prazer, amplia a imaginação e o repertório de mundo. A infância é o período propício para criar este hábito e a ilustração é a principal causadora da introdução da criança no universo literário.

O Mercado de literatura infantil adaptada a portadores de deficiência visual ainda é escasso no Brasil. Desta escassez surgiu a ideia deste projeto, o desenvolvimento de um livro infantil ilustrado, que atinja tanto deficientes visuais, independentemente do grau de deficiência, como crianças com boa visão, resultando na inclusão social dos deficientes visuais desde cedo.

2.1 Marketing Social

Sobre marketing social, afirmam Kotler e Roberto:

O Marketing Social representa um avanço em relação às estratégias de mudança social tradicionais. Muitas dessas estratégias empregavam somente propaganda, em vez de investigar as necessidades dos clientes e consumidores para projetar campanhas a elas adaptadas. (KOTLER, EDUARDO, 1992)

2.2 Deficiência Visual

O termo 'cegueira total' ou amaurose, não é apenas atribuído às pessoas que tenham perdido completamente a visão. Aplica-se também à cegueira parcial e ao portador da visão subnormal. Na pedagogia, de acordo com CONDE (2005) é usado o termo 'cego' para o indivíduo que, mesmo possuindo visão subnormal, necessita do sistema Braille para ler, e é considerado portador de visão subnormal aquele que utiliza impressos ampliados ou mesmo que necessita de aparelhos ópticos para lê-los.

2.3 Justificativa da linguagem, cores, formas e imagens

O heavy user são crianças com qualquer grau de deficiência ou distúrbios visuais, na faixa etária de 6 a 13 anos. Porém visa-se atingir também crianças com boa visão, resultando assim em um produto para públicos múltiplos. Foi adotada a história do Gato de Botas, por ser uma aventura estimulante para crianças, recriada em forma de poesia para tornar a leitura mais interessante.

A família tipográfica utilizada foi a Verdana, com tamanho superior a 20, já que este é considerado padrão para livros destinados às pessoas com baixa visão.

Foram utilizadas como base cores com contraste, porém, nas mesmas páginas. Deve-se evitar a utilização das combinações entre vermelho-verde e azul-amarelo como cores principais para se distinguir formas ou chamar atenção para algum ponto, pois esta ênfase não poderá ser percebida por daltônicos.

Outro ponto a se evitar é a criação de ilustrações táteis e textos em Braille no verso das folhas, pois a noção de leitura no verso, para deficientes visuais, acontece tardiamente.

Deve constar, além do texto correspondente em Braille, uma descrição sucinta da ilustração, também em Braille, ao pé da página correspondente.

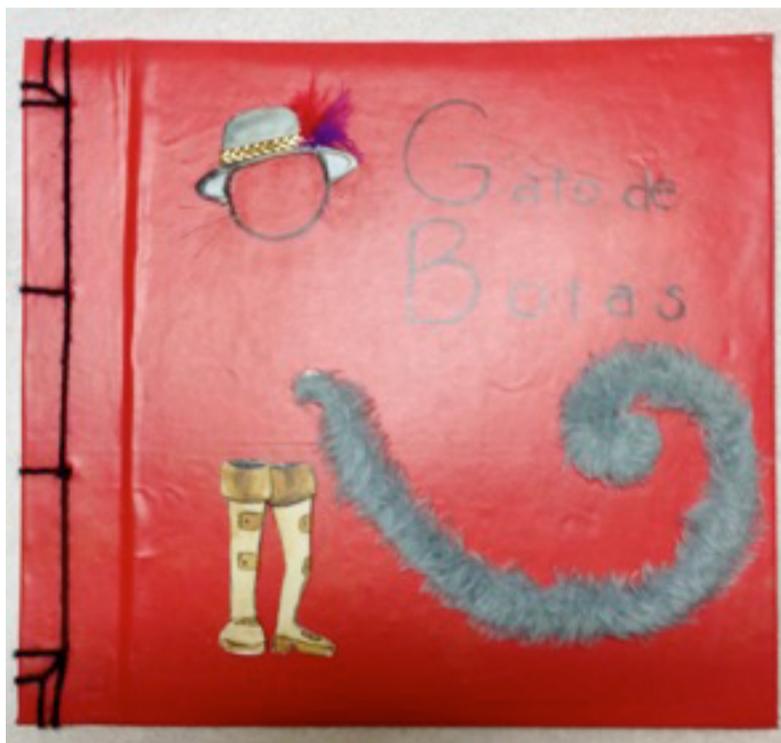


Figura 1. Capa do livro O Gato de Botas

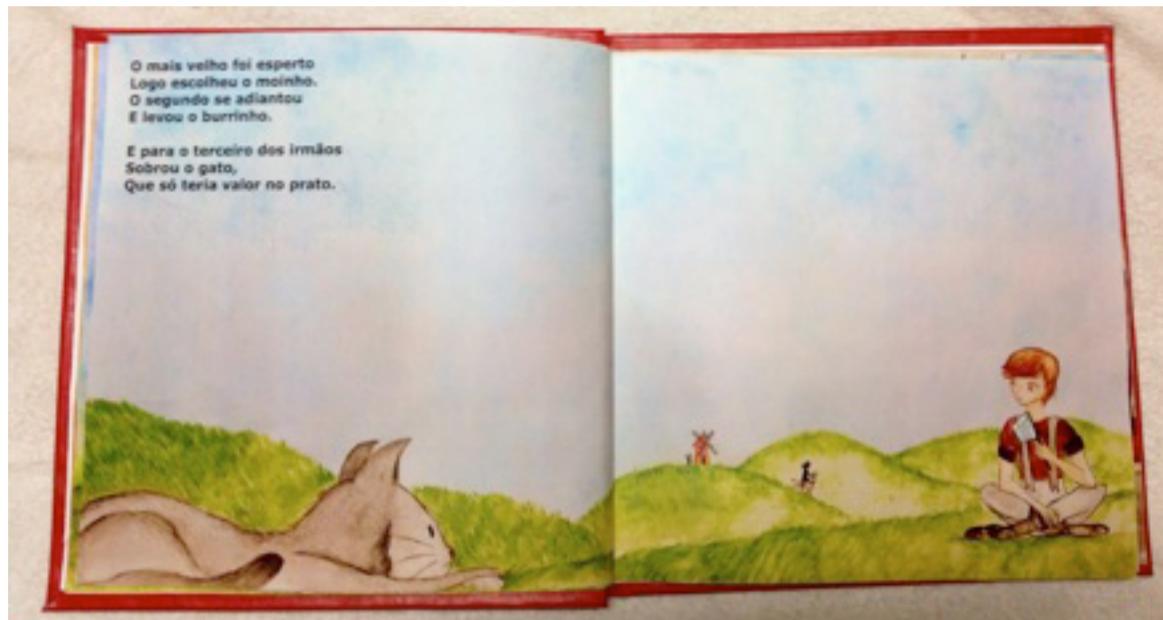


Figura 2. Página interna do livro O Gato de Botas.



Figura 3. Página interna do livro O Gato de Botas.



Figura 4. Página interna do livro O Gato de Botas.

3.Quais os impactos da criação de identidade visual e das ações da campanha publicitária voltados para a divulgação de um projeto social?

Nortearam este projeto as seguintes questões:

- Impactar o conhecimento das empresas públicas ou privadas com a ação sem fins lucrativos desenvolvida pelo projeto;
- Promover a divulgação da mesma apoiada em seus pontos principais, que são a acessibilidade, o núcleo, os profissionais envolvidos e sua estrutura;
- Promover a divulgação e diferenciação desse projeto em relação aos outros da região.

O mercado do terceiro setor é composto por organizações não governamentais e projetos sociais sem fins lucrativos, segmento que proporciona serviços que busquem melhorar a qualidade de vida da população a quem é destinado, tendo finalidade pública. Atuam em diversas áreas, tais como meio ambiente, combate à pobreza, assistência social, saúde, educação, desenvolvimento sustentável e esportes.

Utilizando-se dos conceitos de marketing, propaganda, publicidade e identidade visual, esta última entendida como conjunto sistematizado de elementos gráficos que identificam visualmente uma empresa, uma instituição ou um eventos diante de seu público, optou-se por este projeto.

3.1 Características do projeto

O projeto é o Aprendendo com o Rúgbi, criado pelo SESPA, Serviço Social Presbiteriano de Americana, contemplado em 2011 por financiamento de projetos sociais pelo Banco do Brasil. O projeto não tem fins lucrativos, seu objetivo é dar oportunidade às crianças de conhecer e praticar este esporte ainda pouco conhecido no Brasil. O esporte beneficia a saúde e o rúgbi é uma modalidade que foca os valores do companheirismo, ensinando a trabalhar em grupo.

O projeto foi planejado para atender 112 crianças no período de um ano, porém, em 3 meses, 120 crianças já participavam do projeto, que em seis meses alcançou 130 crianças. O público alvo são crianças com idade entre 9 e 13 anos de ambos os sexos.

Em relação à ação, as peças foram elaboradas com o objetivo de atender empresários da região dispostos a fazer doações ao projeto.

3.2 Proposta e condições para as peças

Obrigatório manter a cor vermelha, que simboliza o rúgbi, nos materiais. Na logomarca é obrigatório manter o nome do projeto “Aprendendo com o Rúgbi”. A linguagem utilizada procura mostrar que ajudar o projeto acarreta benefícios para ambos os lados, tanto para quem colabora financeiramente como para as crianças que participam. A forma da marca é referente à bola utilizada no jogo de rúgbi, inclusive com a costura aparente.



Figura 5. Outdoor



Figura 6. Manual de Identidade Visual



Figura 7. Frente do Folder



Figura 8. Logomarca e tipografia criada remetendo `a costura da bola.

4. Como a ilustração em materiais de conscientização podem ajudar na diminuição de animais de rua?

Um dos grandes problemas da atualidade é o abandono de animais que vem aumentando mais a cada dia. O papel das ONGs é recolher e cuidar dos animais, bem como conscientizar a população que o abandono não é o caminho certo. Mas nem todos levam a sério o trabalho das ONGs, e assim, estas não conseguem recursos financeiros para o devido cuidado com estes animais. Este projeto visa conscientizar sobre a posse responsável e divulgar o trabalho das ONGs.

Direcionaram este projeto:

- Conscientização da população;
- Melhor divulgação do problema e da ONG;
- Arrecadação de fundos.

Com o uso de ilustrações no jogo produzido nesse projeto se conseguiria chamar mais a atenção das crianças, que levariam informações aos pais e à população em geral.

4.1 Marketing Social

Segundo VAZ (2003), Marketing Social é a modalidade de ação mercadológica institucional que tem como objetivo principal atenuar ou eliminar os problemas sociais, as carências da sociedade relacionadas principalmente às questões de higiene e saúde pública, de trabalho, educação, habitação, transportes e nutrição.

4.2 Proposta de Criação

Tema da campanha; Anjos Peludos- Conscientização do abandono de animais através de peças gráficas ilustradas.

Justificativa do tema e título de criação: O tema mostra os principais assuntos abordados neste projeto, Anjos peludos se refere à ONG; a conscientização do abandono de animais, que é o nosso maior foco; e as peças gráficas ilustradas, que se resumem aos veículos que usaremos para fazer a conscientização no caso o jogo, e as matérias para a divulgação deste.

4.3 Justificativa para cores, formas, imagens e tipografia

Para o projeto como descrito acima foram utilizadas peças gráficas onde há maior prioridade se encontra em um jogo, que foi desenvolvido em uma dimensão

de 42x59,4 cm(uma A2) e a agência optou por um jogo com regras, e de tabuleiro pois pesquisas revelam que depois dos 7 anos as crianças gostam de jogos de tabuleiro e jogos que exigem o entendimento de regras. Para este projeto foram utilizadas muitas cores vivas e alegres com o intuito de chamar a atenção das crianças que são o público alvo da agência. Como personagem deste jogo foram escolhidos os toy arts , optamos pelo acompanhamento de 4 toy arts: Dois

cachorros e dois gatos, por serem os grandes focos da ONG para qual a agência vem desenvolvendo este projeto. Como o jogo foi produzido especialmente para crianças, a fonte usada deveria ser de fácil entendimento, sem curvas e detalhes, então optamos pelo básico com a fonte Arial Narrow.



Figura 9. Embalagem do jogo



Figura 10. Tabuleiro, cartas e toyart.



Figura 11. Tabuleiro e peças.

5. Conclusão

Os projetos aqui apresentados são exemplos do enorme potencial criativo dos alunos dos cursos técnicos do Centro Paula Souza, especificamente, do técnico em Comunicação Visual da Etec Polivalente de Americana. Demonstram novas formas de elaborar processos, organizar talentos e habilidades, desenvolver pesquisas, criar modelos de negócios, na perfeita junção de criatividade e conhecimentos técnicos. Podem ser facilmente adequados às 7 fases da Economia Criativa (1. As sementes; 2. Preparar terreno; 3. Manejo; 4. Colheita; 5. Otimizar resultados; 6. Distribuição e circulação; 7. Sistematização e indicadores.). Criatividade, sustentabilidade, inovação e foco no social, indicam caminhos para um contínuo aprendizado rumo à Economia Criativa.

Referências

BARRIONUEVO, Maria Luiza ; CEGANTIN, Sara; GRIGORINI, Lidia Costa; MENDES, Thais Camilo. **Ilustração na Literatura Infantil como Meio de Inclusão Social para Deficientes Visuais. Trabalho de Conclusão de curso TCC.** Centro Paula Souza, Americana, 2012.

BARBOSA, Beatriz Sávio; CALVO, Caroline Polidoro; COSTA, Renan Silva; FERNANDES, Angélica; NETO, Gabriel Bosque. **Projeto de Identidade Visual e Campanha Publicitária para um Projeto do Terceiro Setor.** Centro Paula Souza, Americana, 2013.

DELTREGGIA, Mariana Poloni; FRESNEDA, Fernanda Aparecida; FERREIRA, Cesar Guilherme; PEREIRA, Amanda Bianca. **Ilustração em materiais de conscientização para uma ONG do Segmento de Defesa Dos Animais.** Centro Paula Souza, Americana, 2013.

Plano da Secretaria da Economia Criativa: políticas, diretrizes e ações, 2011-2014. Brasília, Ministério da Cultura, 2011.

Alunos da Etec de Ribeirão Pires se agitam e constroem alternativas de empreendimentos criativos e projetos sociais

Students from Etec Ribeirão Pires churn and build alternative creative ventures and social projects

Cíntia Maria de Araújo Pinho, Maria Conceição Medeiros

Etec de Ribeirão Pires | cintia.pinho3@etec.sp.gov.br, medeiros_con@yahoo.com.br

Resumo: De acordo com o Plano da Secretária da Economia Criativa do Ministério da Cultura (2012), Economia Criativa é uma das principais estratégias na busca de novas formas de produção de bens e serviços inseridos nos princípios de sustentabilidade, inovação, inclusão social e diversidade cultural brasileira. A partir deste princípio, o corpo docente da Etec de Ribeirão Pires, propõe práticas e conceitos que colaboram para a construção e transformação dos hábitos destes alunos no exercitar da imaginação, o explorar os valores econômicos de projetos criativos e inovadores. As ideias são trabalhadas entre os diversos cursos oferecidos na unidade escolar, os projetos em destaque foram desenvolvidos por alunos do Ensino Médio, do Técnico de Informática para Internet Integrado ao Ensino Médio e do Técnico de Administração, voltados para o empreendedorismo, com foco no desenvolvimento sustentável e em ações sociais voltadas para a comunidade local.

Palavras-chave: economia criativa, empreendedorismo, sustentabilidade, inclusão social.

Abstract: According to the plan of the Secretary of the Creative Economy of the Ministry of Culture (2012), Creative Economy is a major strategy in the search for new ways of producing goods and services included in the principles of sustainability, innovation, social inclusion and cultural diversity of Brazil. From this principle, the faculty of Etec Ribeirão Pires, proposes concepts and practices that collaborate in the construction and transformation of habits of these students in the exercise of imagination, exploring the economic values of creative and innovative

projects. The ideas are worked out between the various courses offered at school, the projects featured were developed by high school student, the Computer Technician for Internet Integrated School and Technical Management, focused on entrepreneurship, focusing on the development sustainable and social actions for the local community.

Key words: creative economy, entrepreneurship, sustainability, social inclusion.

1. Introdução

Dados estatísticos publicados no Plano da Economia Criativa do Ministério da Cultura (2012) mostram que os setores criativos no Brasil são escassos. Sabemos que as estatísticas não representam a real dimensão e importância dos setores criativos nacionais, isso devido ao alto grau de informalidade de diversos profissionais, o que dificulta a tarefa de mensurar o valor de negócios bem sucedidos. De acordo com informações publicadas no Portal Economia Criativa (2013), o Brasil ocupa apenas a 43^o posição mundial, no “índice da Criatividade Global”, por isso é preciso recuperar aceleradamente a distância que nos separa de outras economias emergentes e também incentivar a formalização de ideias e negócios.

Uma alternativa para diminuir a defasagem do Brasil em relação a outros países é conscientizar nossos jovens participantes dos cursos do Centro Paula Souza a criarem projetos inovadores, com processos produtivos que mantenham os recursos naturais, reutilizem resíduos e que reciclem as matérias-primas reinserindo-as no processo produtivo. Pensando nisso, a Etec de Ribeirão Pires incentiva seus jovens a empreender sustentavelmente, há também uma grande preocupação dos professores em relação à inclusão destes jovens na comunidade com projetos sociais e experimentar a cidadania e solidariedade.

O objetivo é mostrar a esses jovens que o uso da criatividade e inovação possibilita, além de novas manifestações socioculturais, oportunidades diferenciadas de inclusão no mercado de trabalho.

Por fim apresentaremos neste artigo alguns dos projetos que se encaixam dentro dos pré-requisitos acima citados.

2. Projetos do Curso de Administração

Grande parte dos projetos desenvolvidos como Trabalho de Conclusão de Curso do Técnico em Administração da Etec de Ribeirão Pires está voltada para o empreendedorismo com o desafio de criar ideias inovadoras e sustentáveis. A seguir o resumo de dois projetos que ganharam destaque e participação em feiras e competições de negócios.

SolarTec – Mochilas Solares

O projeto SolarTec consiste na criação de um plano de negócios, uma empresa de mochilas solares para o recarregamento de baterias de equipamentos eletrônicos portáteis, como notebooks, celulares etc. O produto seria composto por placas fotovoltaicas, mochila de tecido PET, bateria, adaptadores e cabos, visando ser uma empresa pioneira na utilização de energia solar aplicada ao dia a dia das pessoas e preservar o meio ambiente a partir do uso de novas fontes de energia e materiais. Atualmente este produto só é fabricado fora do Brasil o que inviabiliza a comercialização devido o custo da exportação. Através de análise financeira os alunos obtiveram preços até 50% menores em relação ao produto estrangeiro.



Figura 1. Mochila Solar – Modelo 1

Fonte: Voltaic Systems, 2013



Figura 2. Mochila Solar – Modelo 2

Fonte: Voltaic Systems, 2013

Os alunos integrantes do projeto são: Luana Negromonte da Rocha, Marcus Vinícius Santos Ripoli Pereira e Renato Felipe Formagin. Prof. Orientadora: Cíntia Maria de Araújo Pinho.

Este projeto é finalista da Mostra Paulista de engenharia e Ciências (MOP, 2013) e conseguiu a 9º colocação no Desafio Inova do Centro Paula Souza. A competição teve 336 projetos inscritos somente na área de gestão e negócios.

Ecoglass – Superfícies para bancadas e pias a base de vidro reciclado

O plano de negócio da EcoGlass – Superfícies Ecológicas, visa a criação de uma empresa no ramo da construção civil que trabalhará com duas matérias primas essenciais e sustentáveis, o vidro reciclado e o cimento ecológico na fabricação de superfícies impactantes, belas e duráveis que podem e irão substituir pedras como mármore e granitos, já que estas causam grandes impactos em paisagens naturais e depredação do meio ambiente, além de alto custo. Com estes materiais podem-se produzir lindas bancadas e pias para diferentes ambientes. Os produtos oferecidos possuem custo acessível a população regional de qualquer classe social.



Figura 3. Cores das Superfícies a base de vidro reciclado

Os alunos integrantes do projeto são: Amanda Bárbara Siqueira Da Silva, Ana Caroline De Moraes Soares, Verônica Navarro Almenara. Prof. Orientadora: Cíntia Maria de Araújo Pinho.

Este projeto é foi vencedor do 3º lugar no Desafio Inova do Centro Paula Souza.

O Preço da Beleza – Projeto de Educação Física do Ensino Médio

A legislação brasileira declara que saúde é um direito de todos e um dever do estado, garantido mediante políticas sociais e econômicas. Tais medidas visam à redução do risco de doenças e de outros agravos e o acesso universal e igualitário às ações e serviços, para sua promoção, proteção e recuperação da saúde. (BRASIL, 1988)

A alimentação saudável é uma das grandes preocupações atuais. Médicos e nutricionistas destacam a importância de se construir hábitos alimentares adequados na infância e adolescência.

Em contraponto, a vida atual, a rotina estressante, faz com que deixemos de lado a busca de uma alimentação mais saudável pelo mais prático e prazeroso, como os *fast food's* sem nos importarmos com a qualidade.

Outro ponto importante em torno da alimentação, é a busca de um corpo “perfeito”, estimulado pela mídia e os meios de comunicação, que faz com que muitas crianças e adolescentes arrisquem suas vidas para alcançar tal objetivo.

O objetivo deste projeto é orientar e conscientizar os alunos com relação aos distúrbios alimentares e comportamentais, que ocorrem com maior incidência na fase da adolescência, com a busca excessiva do “corpo perfeito”, tornando-os mais criteriosos e questionadores, quanto aos cuidados com seu corpo e sua saúde.

O projeto é coordenado pela professora de Educação Física Kelly Assis, no qual os próprios alunos ficam responsáveis pela elaboração e apresentação de seminários para toda a escola. Os temas abordados são: anorexia; bulimia; vigorexia; obesidade e práticas alimentares. Os alunos fizeram uma arrecadação na própria unidade escolar para compra de barra de cereais, estas foram distribuídas para toda a escola ao fim das palestras. Terminadas as apresentações, todos se dirigiram à quadra esportiva para a prática de exercícios físicos, também organizados pelos alunos.

Ao fim deste evento, espera-se que os alunos deem valor aos bons hábitos alimentares, cientes dos riscos e danos de uma alimentação à base de *fast food's*, a importância da prática regular de atividade física e dos danos causados à saúde

pelo uso de dietas “milagrosas” na busca pelo corpo perfeito, além de melhorar a autoestima e o autoconceito de nossa comunidade escolar. A seguir, imagens de um dos seminários e dos exercícios realizados no dia do evento.



Figura 4. Apresentação do seminário sobre vigorexia



Figura 5. Alunos que coordenaram a prática de exercícios físicos

Arte do Bem - Projeto de Arte do Ensino Médio

O ato de ajudar ao próximo é uma forma de somar alegrias, diminuir males, multiplicar esperanças e dividir a felicidade de quem recebe com quem faz a doação.

Há inúmeros orfanatos nos quais as crianças sentem-se imensamente felizes em receber algum tipo de agrado. Com o objetivo de sensibilizar nossos alunos e trazer um dia de felicidade a estas crianças, desenvolvemos o projeto Arte do Bem.

É um trabalho de arte social com a meta de criar brinquedos com materiais recicláveis de diversos tipos, estes devem ser elaborados de forma inusitada e criativa, aplicando o conceito de sustentabilidade e inovação.

Este projeto foi coordenado pela professora Geni Conceição Zottola Benedito, professora de artes da ETEC de Ribeirão Pires.

Inicialmente a proposta é apresentada à sala com destaque que o mais importante é a doação do produto criado e não a menção didática. Logo após a sala define

a entidade social que receberá os brinquedos, justificando por que os alunos escolheram esta entidade.

Os alunos escolhem que tipo de brinquedo trabalhar e, após a distribuição das metas, o aluno individualmente cria uma proposta de um brinquedo inusitado específico para cada faixa etária.

A seguir algumas imagens de alguns brinquedos produzidos pelos alunos:



Figura 3. Brinquedos para faixa etária de 3 a 5 anos



Figura 4. Brinquedos para a faixa etária de 6 a 8 anos

Projeto do curso de Informática para Internet – Criação de sites para escolas públicas da comunidade

Projeto desenvolvido por todos os alunos do curso Técnico em Informática para Internet integrado ao Ensino Médio, a ideia é criar sites para escolas públicas.

O projeto é coordenado pela professora Keli Ceola, com o apoio dos professores da área técnica: Anderson Vanin, Sueli Souza, Bruno Zolotareff e Cíntia Maria de Araújo Pinho.

O objetivo é fazer com que os alunos apliquem na prática o conteúdo ministrado durante as aulas. Os alunos procuram as escolas, entrevistam os diretores para identificar suas necessidades e logo após iniciam a elaboração do portal nas aulas práticas do próprio curso.

3. Conclusão

Este artigo demonstra algumas formas de Economia Criativa, sendo possível visualizar que projetos empreendedores e sociais mostram aos alunos a importância de criar e inovar com consciência ambiental e social.

A criação de trabalhos é contagiante, pois a cada turma ingressante cresce o interesse em desenvolver algo novo e de destaque. Para os alunos é empolgante ver seus trabalhos nas feiras e apresentações internas e externas. Esta atitude torna possível atingir mais jovens e possibilita ao país atingir um novo nível de “criatividade”, sabe-se que o brasileiro é criativo. Ainda não criaram a cultura de formalizar seus negócios, mas a cada dia surgem novas políticas que incentivam na formalização destes negócios.

Assim, espera-se que estes projetos incentivem o empreendedorismo, a fim de facilitar a entrada dos jovens no mercado de trabalho e despertar para a consciência voltada a cidadania, utilização correta de recursos naturais valorizando a vida.

Referências

ABNT. **NBR 10520: Informação e documentação - Citações em documentos - Apresentação**. Rio de Janeiro, RJ, 2002a. 7 p.

_____. **NBR 6023: Informação e documentação - Referências - Elaboração**. Rio de Janeiro, RJ, 2002b. 24 p.

MINISTÉRIO DA CULTURA. **Plano da Secretaria da Economia Criativa**. Brasília, DF, 2012.

MELITO, Adolfo Menezes. **Sobre a Economia Criativa**. Disponível em: <http://www.economiacriativa.com/ec/pt/eventos/gazeta.asp>. Acesso em: Novembro/ 2013.

HAMZE, Amélia. **O Direito Educacional** – Referências Constituição Federal. Disponível em: <http://educador.brasilecola.com/politica-educacional/o-direito-educacional-direito-educacao.htm>. Acesso em Novembro/2013.

Mochilas Solares. **Matriz Carregador Portátil Solar**. Disponível em: <http://www.voltaicsystems.com/array.shtml>. Acesso em: Agosto/2012.

Economia Criativa no Centro Paula Souza: Etecshow e Etec Curtas da Etec de São Sebastião.

*Creative Economy in Centro Paula Souza:
Etecshow and Etec Curtas in Etec São Sebastião.*

Regina Ferro de Souza; Patricia Carbonari; Giovane Oliveira

Etec de São Sebastião

Resumo: Foram escolhidos pela Unidade Escolar dois projetos intitulados Etecshow e Etec Curtas para representarem a Etec de São Sebastião no projeto de Economia Criativa no Centro Paula Souza. Cada qual com sua peculiaridade, mas ambos com veia artística, ponto forte da região. O Etecshow promove artistas regionais em diferentes categorias com apresentação e premiação para os melhores classificados por uma mesa julgadora e o Etec Curtas apresenta filmes caseiros sobre a questão ambiental e são traduzidos em libras, incluindo as pessoas com problemas ou deficiência auditiva.

Palavras-chave: publicação digital, economia criativa.

Abstract: Were chosen by the School Unit two projects entitled Etecshow and Etec Curtas to represent our school. Each of which has its peculiarity but both with artistry, strength of the region. The Etecshow promotes regional artists in various categories and awards presented to the best classified by a table of judges, and the short home movies about presents Etec environmental issues and translated into pounds, including people with hearing disabilities or problems. This model suggests a standard article format digital publication on Creative Economy in Centro Paula Souza.

Key words: digital publishing, creative economy.

1. Introdução

A Publicação digital sobre Economia Criativa no Centro Paula Souza apresenta em respectivas áreas do conhecimento, resultados relevantes provenientes de projetos de alunos das Etecs na área artística ou tecnológica, bem como de trabalhos de conclusão de curso. Etec Show, um festival de talentos organizado pelos alunos do 3º módulo do curso técnico em Turismo Receptivo da Etec de São Sebastião foi implantado na mesma cidade em que a instituição se localiza. Evento que foi um sucesso de comentários e elogios antes, durante e depois de sua realização, por se tratar de um projeto novo e de muito interesse dos moradores dessa região e de artistas amadores que encontraram uma oportunidade de mostrar seus talentos e ao mesmo tempo de ganhar prêmios e serem divulgados, que é o passo inicial pra quem está iniciando uma carreira artística. Um projeto inicialmente tido como megalômano deu tão certo que acabou por ser um trabalho de conclusão de curso, hoje reconhecido pela população sebastianense e região.

O projeto Etec Curtas, também denominado Empreendedorismo vanguardista, foi desenvolvido pelos alunos da escola e se constitui de pequenos vídeos caseiros (curtas) com fundo musical falando sobre sustentabilidade, meio ambiente, lixo eletrônico e inclusão social e também pudemos contar com nossa aluna, que é portadora de necessidades especiais (surdez), traduzindo a mensagem em linguagem de sinais no próprio vídeo. Este processo teve como elemento principal a “sustentabilidade, trabalho em equipe e a inclusão social.

2. Sobre o Etec Show

A cidade de São Sebastião não possui um evento na linha “Festival de Talentos”, onde diversos artistas de variadas artes apresentam ao público e/ou uma bancada de jurados, o que sabem fazer de melhor. Apenas disponibiliza aos artistas regionais espetáculos de artes específicas, como, por exemplo, a “Mostra Municipal de Dança Álvaro Vítório” ou então o “Litoral Dance Festival”, que são eventos específicos de dança.

A Etec de São Sebastião estabeleceu como premissa o tema “Aprender a aprender”,

permitindo uma aproximação maior entre professores e alunos, possibilitando também a troca de experiência e mesclando o conhecimento tradicional com o conhecimento acadêmico. O resultado desta troca de informações foi a idealização e execução de projetos.

Tal experiência foi muito bem absorvida pelos alunos do curso técnico de turismo receptivo. No decorrer do semestre os alunos do curso, que já são envolvidos com diferentes estilos de arte, sob a orientação de professores do eixo tecnológico de hospitalidade e lazer, planejaram o evento ETEC SHOW que aconteceu dia 25 de outubro de 2012 no Teatro Municipal de São Sebastião. Contamos com parceiros para a realização do evento e um deles foi a prefeitura de São Sebastião.



Figura 1: Página do facebook criada para divulgação e inscrição dos candidatos e espectadores



Figura 2: Apresentação no Teatro Municipal de São Sebastião

3. Apresentação na Feteps

A aceitação ocorreu tanto por parte dos alunos da unidade quanto da comunidade e foi o projeto escolhido para representar a Etec de São Sebastião. O reconhecimento trouxe orgulho aos participantes idealizadores do projeto assim como para engrandecimento da região.

4. Sobre o Etec Curtas

Na Etec de São Sebastião há alunos portadores de necessidades especiais e este projeto visa informar e dar a devida importância aos deficientes dentro da comunidade escolar.

A ideia é capacitar nossos alunos para que tenham uma visão empreendedora em qualquer tipo de ação futura, ou seja, para que tenham capacidade e criatividade de lidar com qualquer diversidade do dia a dia. Primeiramente eles tinham como tarefa assistir a vídeos e palestras com intuito de estimular a criatividade e inovação. Transformar o que já existe em algo novo.

5. Resultado esperado

- Forma Quantitativa: Todos os alunos serão envolvidos e estimulados a participar do projeto com uma pequena mostra no término para a escola e comunidade.
- Forma Qualitativa: Integração alunos e comunidade, com possível visualização de empresários da região.

Conseguimos disseminar a ideia do Etecshow durante nossa estada na Feteps com a apresentação deste aos alunos visitantes em nosso estande, assim como a presença do governador Geraldo Alckimin e da nossa superintendente Laura Laganá que nos prestigiaram favorecendo a visitação.

Com a segunda edição do Etecshow – festival de talentos – apresentado no Teatro Municipal de São Sebastião o evento que efetiva a parceria entre escola-comunidade onde o trabalho empreendedor se faz presente e a escola gerenciadora da ação cidadã que conquista seu propósito.

O projeto tinha também como objetivo integrar a comunidade, alunos e empresas para possibilidades de geração de emprego e com a segunda edição do Etecshow no mês de novembro, estamos no aguardo da demanda para solidificar a iniciativa na região.

Referências

ABNT. **NBR 10520: Informação e documentação - Citações em documentos - Apresentação.** Rio de Janeiro, RJ, 2002a. 7 p.

_____. **NBR 6023: Informação e documentação - Referências - Elaboração.** Rio de Janeiro, RJ, 2002b. 24 p.

OLIVEIRA, Giovane. TCC Etecshow – São Sebastião, SP, 2012.

Economia Criativa no Centro Paula Souza: ideias e aplicações na Etec Tiquatira

*Creative Economy in Centro Paula Souza:
ideas and applications in Etec Tiquatira*

André Luiz Camani

Universidade São Judas Tadeu - USJT | Bacharelado em Desenho Industrial (Design) - camani.andre@gmail.com

Resumo: Este trabalho apresenta de maneira geral a atuação dos projetos de Economia Criativa no Centro Paula Souza na unidade de ensino Etec Tiquatira. Serve como pequena demonstração do potencial educacional e criativo dos alunos e professores que auxiliaram e se empenharam para o desenvolvimento e execução. Foram apresentados três projetos ministrados aos sábados ou algumas aulas específicas, que compreenderam o eixo tecnológico de Produção Cultural e Design dos cursos de Comunicação Visual e Modelagem do Vestuário presentes nesta Etec.

Palavras-chave: ideias, projeto, ensino técnico, publicação digital, economia criativa.

Abstract: This paper presents the general performance of the projects in the Creative Economy Centro Paula Souza in the teaching unit Etec Tiquatira. Serves as a small demonstration of educational and creative potential of the students and teachers who helped and are committed to the development and execution. Were presented three projects, which, given on Saturdays or some specific classes, who understood the pole Culture and Design courses in Visual Communication and Modeling Clothing present at Etec.

Key words: ideas, project, technical education, digital publishing, creative economy.

1. Introdução

Dentro do âmbito educacional, o Centro Paula Souza sempre prima pela qualidade, tradição e inovação no ensino. Com esta constante preocupação, inseriu nos programas educacionais os Projetos de Economia Criativa, que despertam e desenvolvem os pilares culturais presentes nas Unidades de Ensino e assim, através de atividades geram e transformam valores simbólicos em um rico produto cultural.

Com este pensamento e motivação, foram desenvolvidos três projetos: Consequências, Mãos Que Criam e Cine Comentado que, com o uso da Economia Criativa ressaltaram valores essenciais na comunidade estudantil, geraram trabalhos que agregaram novas linguagens, valores culturais, éticos e sociais aflorados através de oficinas que despertaram o uso de novas ferramentas e diferentes materiais, apurando o senso criativo, espacial e tridimensional, convivência, criação e partilha de informações dos alunos para a completa formação da comunidade estudantil que vai além das salas de aulas.

Principais objetivos dos projetos:

- Oferecer orientação aos professores participantes do projeto na Etec Tiquatira para o tema Economia Criativa;
- Aprimorar o foco das pesquisas, ajustando-as à Economia Criativa;
- Desenvolver atividades relacionadas aos cursos oferecidos na Unidade, evoluindo o senso crítico, estético, de tridimensionalidade e interação com o próximo, servindo de disseminação dos principais valores da Economia Criativa que, ao final podem gerar algum lucro econômico.
- Demonstrar através de uma linguagem jovem e atual, como essa geração pensa e faz, questiona e resolve suas dúvidas, paradigmas e principalmente “valorizam” seu ponto de vista e os expõem através do mundo virtual;
- Oferecer nas oficinas criativas o uso de materiais e ferramentas que auxiliam na criação de objetos de decoração, uso pessoal, entre outros;
- Exemplificar através da exposição de filmes Nacionais e Internacionais aliados ao suporte dos professores uma nova visão sobre temas cotidianos

que passam despercebidos para a grande maioria dos expectadores.

2. Desenvolvimento

Foram desenvolvidos três projetos para a unidade em questão, ao qual serão demonstrados na ordem em que ocorreram juntamente com os alunos e professores responsáveis. Para cada projeto, desenvolvi uma identidade (marca) de fácil identificação e assimilação, para uso nos materiais impressos e divulgação conforme Figura 1.



Figura 1. Marcas desenvolvidas para os projetos.

2.1 Projeto Consequências

Este projeto ocorreu ao longo de três sábados (17.08, 24.08 e 31.08), totalizando 12h de conteúdo e aprendizado. A participação foi aberta aos cursos da unidade: Ensino Médio, Ensino Técnico Integrado ao Médio e os cursos Técnicos regulares de Comunicação Visual, Modelagem do Vestuário e Química. Contudo, a participação geral foi de alunos do ETIM de Comunicação Visual.

No primeiro encontro do projeto, foram apresentados materiais teóricos e de embasamento como filmes, shows e animações variadas para formação de ideias, demonstração de diferentes técnicas de animação, linguagens e ferramentas fotográficas e cinematográficas, além da definição de temática e proposta de desenvolvimento de um projeto coletivo. Foi desenvolvido de maneira rápida um trabalho com técnicas mistas (filmagem, edição de fotos, ilustração e *Stop Motion*) intitulado Hora da Luta, fazendo alusão a uma das cenas de desenho animado "*Mucha Lucha*" e ao longa metragem Clube da Luta. Na figura 2 são apresentadas as alunas Camilla Campisi Caetano da Silva e Tayna Rita de França

Souza em sequência de *Stop Motion*.



Figura 2. Alunas em captura de *Stop Motion*.

No segundo encontro, as alunas desenvolveram uma animação em *Stop Motion* intitulado *KoKeShi* utilizando-se de bonecas e bonecos, para o qual fizeram uma releitura dos primeiros filmes (cinema mudo) de roteiro simplista, onde um casal apaixonado é separado pelo vilão que sequestra a mocinha, contudo um herói aparece e o casal novamente se reencontra, “vivendo felizes para sempre”. A autoras foram Camilla Campisi Caetano da Silva e Stela Martins de Simone como visto na figura 3.



Figura 3. Captura de *Stop Motion* com bonecos.

No terceiro encontro, as alunas desenvolveram materiais pessoais com técnicas livres. A aluna Stela Martins de Simone produziu uma animação em ilustração vetorial intitulada *Rain*. Na figura 4 é demonstrada ilustrações da animação.

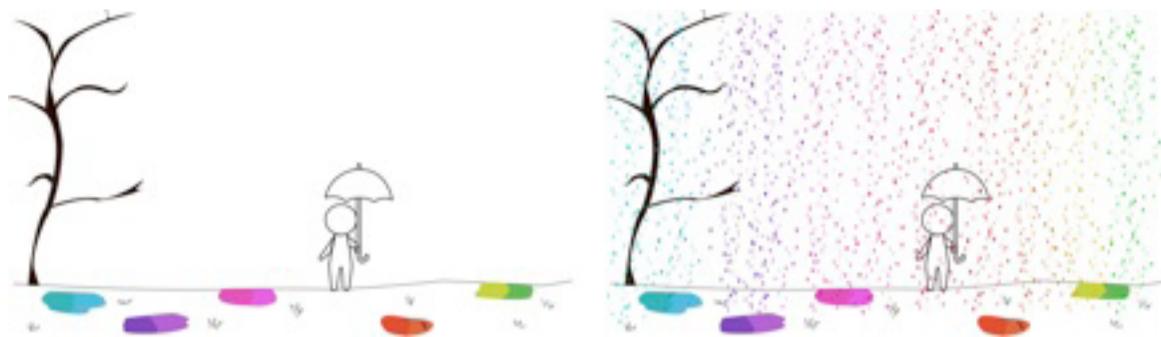


Figura 4. Arte vetorial da animação *Rain*.

Tal projeto foi desenvolvido na Etec Tiquatira com intuito de valorização da acuidade visual, agregada aos princípios da Economia Criativa para que os alunos envolvidos conseguissem utilizar os conhecimentos adquiridos e compartilhados em outros projetos escolares ou pessoais, fato esse que ocorreu posteriormente a oficina, onde as alunas utilizaram dos conhecimentos para produção de trabalhos na disciplina de Artes com a temática do Império Bizantino e também para releitura de obras conhecidas de Charles Chaplin.

a) Etapas de metodologia utilizada no projeto:

- Verificação das necessidades dos alunos;
- Adequação das intenções/desejos com os princípios de Economia Criativa;
- Demonstração de conteúdo informativo e referencial;
- Identificação e indicação da melhor técnica e conteúdo para o projeto;
- Desenvolvimento da identidade;
- Confirmação das etapas e andamento do projeto;
- Retirada de dúvidas, verificação de etapas concluídas;
- Finalização, exibição da animação.

b) Os principais recursos utilizados foram:

- Ferramentas digitais para captação da imagem: Câmera Digital, celular ou *handycan*;

- Microcomputador ou Notebook para edição dos Vídeos;
- *Softwares* para edição: *Windows Live MovieMaker*, *Adobe Premiere*, *aTube Catcher* (para a conversão de vídeos).

c) Resultados esperados:

- Organização e disseminação de conteúdos relacionados à Economia Criativa;
- Valorização da Cultura Popular;
- Uso de novas linguagens;
- Criação e identificação pessoal aos valores éticos e sociais.

2.1 Projeto Mãos Que Criam

Este projeto ocorreu com duas oficinas de dois encontros cada, totalizando 10h de conteúdo e aprendizado para cada oficina: a primeira de Modelagem em Massa (14.09 e 21.09) e a segunda como *Graffiti – Arte de Rua* (19.10 e 26.10). A participação foi aberta aos cursos da unidade, sendo eles Ensino Médio, Ensino Técnico Integrado ao Médio e os cursos Técnicos regulares de Comunicação Visual, Modelagem do Vestuário e Química. Contudo, a participação geral foi de alunos do ETIM de Comunicação Visual.

2.2.1 Mãos Que Criam: Modelagem

No primeiro encontro, foi demonstrada a relação entre as questões bidimensionais e tridimensionais, suas relações com a matemática e as artes visuais.

Utilizando a massa de modelar (*plastilina*) como material principal, foram desenvolvidos estudos de anatomia e cópia de personagens e elementos cotidianos. Demonstrados e conferidos os princípios de proporção, estrutura e acabamentos das peças com diferentes técnicas (figura 5). As peças que apresentaram problemas quanto a qualquer uma das relações matemáticas ou

estéticas, foram remodeladas, fortalecendo assim o senso de modelagem e do aprendizado das técnicas e conceitos.



Figura 5. Modelagem em massa.

No segundo encontro, o material principal utilizado para modelagem foi massa de *biscuit*; aplicando princípios e técnicas diferentes da massa de modelar, além da conceituação e criação de personagens zoomórficos.

Definido o projeto, os alunos partiram para diferentes modelagens. Em primeiro momento, elementos da natureza como flores e formas básicas; enquanto aumentando a dificuldade e necessidade do projeto às personificações (humanas e animais) como base para *Toys* que podem ser customizados e vendidos sob encomenda ou peças diferenciadas para decoração.

Na figura 6, o aluno Rafael Martins Ribeiro demonstra a produção das peças utilizando materiais básicos como palitos, cola, tesoura a técnica em biscuit. Enquanto na figura 7 são demonstradas as peças modeladas pelo aluno.



Figura 6. Aluno modelando em biscuit.



Figura 7. Peças modeladas.

Tal projeto foi desenvolvido na Etec Tiquatira com intuito de facilitar a interpretação das formas, sejam elas bidimensionais ou tridimensionais, agregadas aos princípios da Economia Criativa, fazendo dessa maneira com que os alunos envolvidos utilizassem os conhecimentos adquiridos e compartilhados em outros projetos escolares ou pessoais, fato esse que ocorreu anterior e posteriormente a oficina, onde os alunos utilizaram as técnicas e materiais para produção de trabalhos na disciplina de MIPG (Meios de Impressão e Produção Gráfica), ou mesmo para a venda dos personagens customizados como *Toy Art*.

a) Etapas de metodologia utilizada no projeto:

- Verificação das necessidades dos alunos;
- Adequação das intenções/desejos com os princípios de Economia Criativa;
- Demonstração das técnicas e material relacionado;
- Modelagem e aplicação das técnicas aprendidas;
- Confirmação das etapas e andamento do projeto;
- Retirada de dúvidas, verificação de etapas concluídas.
- Finalização da peça.

b) Os principais recursos utilizados foram:

- Sala com bancada para apoio do material utilizado na oficina;
- Massa de modelar (*plastilina*) e massa de porcelana fria (*biscuit*);
- Cola, palitos de churrasco, palitos de dentes, tesoura, estilete;
- Revistas, jornais e objetos para referência.

c) Resultados esperados:

- Organização e disseminação de conteúdos relacionados à Economia Criativa;
- Valorização da Cultura Popular;
- Criação e definição de senso crítico, estético e compositivo;
- Criação e identificação pessoal aos valores éticos e sociais.

Mãos Que Criam: *Graffiti* – Arte de Rua

Este projeto foi desenvolvido em parceria com o professor da unidade e artista plástico Felipe Moreno Matos. No primeiro encontro, demonstramos terminologias, técnicas, artistas e princípios da arte de rua e o *graffiti* (figura 8). Também orientamos quanto projeto a ser executado: produção de uma obra coletiva.

No segundo encontro, já com os *roughs* (figura 9) e materiais disponíveis fornecidos pelos professores e unidade escolar, os alunos executaram o projeto sob orientação e suporte quanto as melhores técnicas princípios de formas e composição (figuras 10, 11, 12) para que sua arte/projeto fizesse parte do todo produzido, que foi um painel que se encontra exposto na ETEC Tiquatira (figura 13).



Figura 8. Criação de projeto e referências.

Figura 9. Rough do projeto por Leo Genga.



Figura 10, 11 e 12. Execução do projeto.



Figura 13. Painel de arte coletiva, alunos e professores do projeto.

Tal projeto foi desenvolvido na Etec Tiquatira com intuito de agregar cultura urbana aos princípios da Economia Criativa fazendo dessa maneira com que os alunos envolvidos utilizassem os conhecimentos adquiridos e compartilhados em outros projetos escolares ou pessoais, fato esse que ocorreu posteriormente à oficina, onde os alunos utilizaram as técnicas e materiais para produção de trabalhos na disciplina de FCEP (Formas Compositivas dos Elementos Plásticos) ou para produção de obras próprias, como customização ou decoração de roupas e ambientes.

a) Etapas de metodologia utilizada no projeto:

- Verificação das necessidades dos alunos;
- Adequação das intenções com os princípios de Economia Criativa;
- Demonstração das técnicas, artistas e material relacionado;
- Criação de projeto com *roughs* e estudos apurados
- Aplicação das técnicas aprendidas;
- Confirmação das etapas e andamento do projeto;
- Retirada de dúvidas, verificação de etapas concluídas;
- Execução final e produção do painel.

b) Os principais recursos utilizados foram:

- Painéis de madeira com pintura em látex branco;
- Tinta látex, corantes a base de água, tinta spray;
- Pincéis, rolos de pintura;
- Giz, lápis e material relacionado.

c) Resultados esperados:

- Organização e disseminação de conteúdos relacionados à Economia Criativa;
- Valorização da Cultura Popular, Coletiva e Urbana;

- Criação e definição de senso crítico, estético e compositivo;
- Organização do espaço e desenho;
- Desenvolvimento das técnicas de pintura e preenchimento da forma;
- Criação e identificação pessoal aos valores éticos e sociais.

2.3 Projeto Cine Comentado

Este projeto estava programado para três encontros, onde professores e convidados juntamente com os alunos, promoveriam uma sessão de cinema e, ao seu término seria promovida uma completa exploração do filme através de referências estéticas, históricas, cromáticas, sonoras, compositivas entre tantos outros pontos, a fim de fomentar discussões em grupo para geração de novas ideias e a abertura de novos horizontes visuais aos expectadores. Contudo, o projeto não pode acontecer na unidade por motivos de calendários acadêmicos, dos convidados e alunos.

A direção e coordenação pedagógica demonstraram grande interesse pelo projeto, e o mesmo prosseguirá no próximo ano letivo.

3. Conclusão

Os projetos de Economia Criativa na Etec Tiquatira foram muito produtivos tanto para alunos como para os professores envolvidos, uma vez que conhecimentos foram compartilhados, novos conceitos foram criados e ideias germinaram, mostrando que a unidade tem um grande potencial para que novos projetos sejam implementados e os que já ocorrem possam ser melhorados e fortalecidos.

Os alunos que foram atendidos pelos projetos, conseguiram aplicar corretamente todos os conceitos nas atividades escolares, técnicas e até mesmo para a produção de materiais para venda como no caso do *Toy Art* e *Consequências*, além da disseminação do aprendizado com os colegas que não puderam participar por diversos motivos. Apenas um fator foi determinante para que o sucesso dos

projetos não fosse ainda maior, que é o problema relacionado ao transporte, já que a unidade é atendida somente por uma linha de ônibus que funciona de forma precária. Os resultados obtidos foram totalmente satisfatórios suprimindo as expectativas dos alunos e professores responsáveis, de maneira que os mesmos projetos entrar novamente nos próximos anos letivos, ampliando cada vez mais e atendendo de forma ainda mais diversificada ao público estudantil da unidade e seu entorno.

Referências

_____. **Plano da Secretaria da Economia Criativa: políticas, diretrizes e ações, 2011 – 2014**. Brasília, Ministério da Cultura, 2012. 156p.

PENNA, Elô. **Modelagem, modelos em design / Elô Penna**. São Paulo: Catálise, 2002. 100p.

Economia Criativa na Etec Martinho Di Ciero – Itu/SP

Creative Economy in Etec Martinho Di Ciero – Itu/SP

Walkiria Maria Sturem Vecchi Leis, Atilio Antonio Scalet

Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza –CEETEPS

Escola Técnica Estadual Martinho Di Ciero – Técnico de Nível Médio em Meio Ambiente | walkiria.leis@etec.sp.gov.br, eteitudirecao1@uol.com.br

Resumo: Esse trabalho tem como objetivo difundir o conceito de Economia Criativa e fomentar reflexões, ações e projetos na busca de soluções para os problemas atuais e futuros. Através de um professor responsável essas premissas foram apresentadas para os docentes e para os alunos por meio de reuniões, cartazes e meio telematizado. Foram elencados dois projetos que contemplavam os princípios norteadores: Gestão de Resíduos Eletrônicos na Etec Martinho Di Ciero e Roteiro Turístico das Fazendas Históricas dos séculos XVIII e XIX. Através de consenso as diretrizes da Economia Criativa serão ministradas na disciplina Planejamento do Trabalho de Conclusão de Curso em todos os cursos. A disponibilidade dos docentes e principalmente dos alunos para essa nova perspectiva foi unanimidade.

Palavras-chave: inovação, integração, educação, economia criativa.

Abstract. This paper aims to spread the concept of Creative Economy and foster reflections, actions and projects to find solutions to current problems and future. Through a teacher responsible for these assumptions were presented to teachers and students through meetings, posters and through internet. Were listed two projects that contemplated the guiding principles: Electronic Waste Management in Etec Martinho Di Ciero and Tourist Guide of Historic Farms of the eighteenth and nineteenth centuries. Through consensus guidelines of the Creative Economy will be taught in the discipline Planning Work Program Completion in all courses. The availability of teachers and especially the students for this new perspective was unanimously.

Key words: innovation, integration, education, creative economy.

1. Introdução

Aproximadamente há 13 (treze) mil anos o “homem” escolheu 12 (doze) espécies de vegetais e 5 (cinco) espécies de animais, as quais satisfazem 80% de suas necessidades, as multiplicaram e são essas que ocupam a maior parte do território do planeta. Relegando a grande biodiversidade até então imensurável a pequenos fragmentos de espaços para sua sobrevivência.

Com o sucesso de seu desempenho como espécie o ser humano construiu uma “Era Industrial” calcada no consumo, o ter, de bens tangíveis e finitos, com grande impacto ambiental levando a escassez dos recursos naturais e fomentando uma relação de competitividade entre as pessoas (Pinho,2013). Com a 3ª Revolução Industrial representada pela Microbiologia, Robótica e Era da Informação tornou o mundo globalizado, onde ao mesmo tempo que aproximou as pessoas levou a grandes diferenças e a um sentimento de competição e desejos materiais (Morandi e Gil,2001). Nesse mundo onde tudo está interligado o ser humano perde gradativamente a sua cultura local.

Esse modelo de produção atual leva a espécie humana a um grande paradoxo: quanto maior o seu desempenho e especialização como espécie maior será a ameaça que pesará contra sua sobrevivência futura (Mesquita, 2008).

Para que a sobrevivência do planeta como se conhece, bem como da espécie humana seja garantida é necessário reeducar para que o ser humano retome a intimidade com o que resta da natureza e reaprender com ela a aplicar mecanismos econômicos para induzir a distribuição dos espaços e populações de forma sustentável.

É necessário que o modelo de produção atual seja desconstruído, pois o mesmo levou a espécie humana aos padrões atuais que pode acarretar na sua extinção bem como a do planeta. E a construção de um novo modelo que remeta a “Era do Conhecimento” baseada em uma sociedade de informação, onde o importante é saber, que fomente uma relação humana de cooperação acarretando no uso racional dos recursos (Pinho, 2013).

Para tanto se iniciou o desenvolvimento de uma economia que se baseia na criatividade. Buscando um empreendimento que seja ecologicamente correto, economicamente viável, socialmente justo e culturalmente aceito.

O conceito de Economia Criativa é um processo em construção, pois envolve contextos sociais, econômicos e culturais diversos (Reis, 2008). O Plano da Secretaria de Economia Criativa Brasileira (2012) chega a seguinte conclusão: Economia Criativa é toda atividade vinda um ato criativo onde se produz um bem cultural, econômico, ambiental ou social com valor agregado. Não há necessidade se criar algo novo, mas sim, reinventar e mudar velhos paradigmas a fim de encontrar soluções para velhos e novos problemas (Reis, 2008).

O caminho para difusão desse conceito e desenvolvimento de um modelo produtivo sustentável está nas pessoas, e o melhor caminho é a educação. Levando em conta que o CEETEPS é a Instituição Estadual responsável pela Educação Técnica e Tecnológica no Estado de São Paulo, o mais industrializado no país. É de suma importância que esse conceito “Economia Criativa” seja incorporado em suas Unidades Escolares, é onde se encontram os desenvolvedores de novas tecnologias e novos processos produtivos.

Esse trabalho tem como objetivo difundir os princípios da Economia Criativa na Etec Martinho Di Ciero de Itu/SP selecionando os trabalhos conjuntos de discentes, docentes e administrativo que tenham caráter inovador e como princípios norteadores a inovação, diversidade cultural, inclusão social e sustentabilidade. Princípios esses que estão alinhados ao Plano da Secretaria Brasileira de Economia Criativa.

2. Caracterização da Unidade Escolar

A Etec Martinho Di Ciero encontra-se na macrorregião econômica de Sorocaba, situada na Estância Turística de Itu/SP, denominação recebida em 1979. Trata-se de uma cidade histórica com patrimônio arquitetônico conservado, cachoeiras, parques naturais, fazendas históricas dos séculos XVIII e XIX, museus e igrejas com maior acervo barroco do Estado. Conhecida nacionalmente por seu patrimônio

histórico, cultural, artístico, arqueológico e natural, onde o antigo e o moderno convivem em harmonia.

As atividades da Escola se iniciaram em 11/09/1960 com curso de Iniciação Agrícola para filhos de produtores rurais da região. Após várias mudanças oferece atualmente na sede principal os cursos de: Ensino Médio Integrado de Técnico em Informática e Técnico em Meio Ambiente. Curso modulares de Técnico em Agenciamento de Viagens, Informática, Informática para Internet, Hospedagem, Meio Ambiente e Paisagismo. Nas extensões em parceria com a Secretaria Estadual de Educação os Cursos de Ensino Médio Integrado de Técnico em Administração, Técnico em Informática para Internet e Técnico em Logística e os Cursos Modulares de Técnico em Administração e Técnico em Logística. Atualmente conta com 732 alunos matriculados (Banco de Dados/Cetec/2ºsem/2013).

A Etec possui uma propriedade com 27ha situada no perímetro urbano. Com uma estrutura física privilegiada e bucólica. Por contar com áreas em recuperação da vegetação, extensos jardins e um Centro de Hospitalidade o qual acolhe as capacitações do Centro Paula Souza e realiza a hospedagem de seus participantes (Figura 1).



Figura 1: área da ETEC-MDC

Em seu Plano Político Pedagógico inclui em seu objetivo a integração da escola com a comunidade regional para a difusão de novas tecnologias, o que vai ao encontro das prerrogativas da Economia Criativa.

3. Metodologia

A difusão dentro da Unidade Escolar (U.E.) da cultura da Economia Criativa a fim de disseminar sua amplitude conceitual se deu inicialmente no planejamento do 2º semestre letivo de 2013. Momento em que todo o corpo docente da Etec sede e extensões estava reunido. Para a inclusão dos docentes nessa prática foi colocado em todas as salas de aula, laboratórios e murais um cartaz em tamanho A4 com dizeres: *Você sabe o que Economia Criativa? Sabe que o Governo Federal tem uma Secretaria Específica?* e uma chamada para acessarem o site da U.E a fim de despertar a curiosidade dos mesmos. Foi postado no site da Etec (www.etecitu.com.br), um texto com os conceitos, princípios norteadores, desafios, dados sobre Secretaria de Economia Criativa e *links* relacionados.

A partir disso a comunidade foi se integrando e verificando qual ação se encaixava nos preceitos da Economia Criativa. Vários docentes e discentes procuraram o professor responsável pelo projeto dentro da U.E. para maiores esclarecimentos. Nas reuniões pedagógicas previstas no calendário escolar foi discutido os conceitos relacionados e elencados os projetos que se destacavam pela criatividade e inovação.

4. Projetos Elencados

Os critérios utilizados para a escolha dos projetos foram: caráter inovador, promoção da sustentabilidade, gerar produtos com valor agregado, inclusão social e a valorização da cultura local.

Gestão de Resíduos Eletrônicos

Diante da geração de grandes quantidades de resíduos eletrônicos no dia a dia percebeu-se a necessidade de conscientizar a população do descarte adequado e

as diversas possibilidades de reaproveitamento desses resíduos transformando-os em produtos que podem ser utilizados no dia a dia das pessoas. As proposições de valor desse projeto são: conscientização da comunidade interna no que tange a redução e o descarte adequados desses resíduos; elaboração de material com a identificação dos componentes, matéria prima e impactos gerados por esses produtos e elaboração de produtos diferenciados a partir dos resíduos sólidos dos computadores.

Esse projeto é desenvolvido em parceria com o 1º Ciclo do Ensino Médio Integrado de Técnico em Informática, 1º Ciclo do Ensino Médio Integrado de Técnico em Meio Ambiente e 1º e 3º Módulos do Técnico em Meio Ambiente. As atividades desenvolvidas são: separação dos equipamentos que não podem ser reparados para utilização; desmontagem inicial dos equipamentos (Figura 3); encaminhamento para o descarte correto dos componentes que necessitam de tecnologia para o reaproveitamento e reinserção no processo produtivo através de parcerias; elaboração de produtos (Figuras 4) e a explosão de um computador no qual o mesmo é desmontado, seus componentes separados e elaborado material de divulgação.



Figura 3: Desmontagem



Figura 4: Elaboração de Produtos

Foram elaborados diversos produtos como: luminárias, churrasqueiras, caminhas para gatos, porta chaves, porta trecos e pesos de porta (Figura 5). Pretende-se que o mesmo reverta em uma fonte econômica via Cooperativa-Escola, além de realizar parcerias com empresas que atuam no setor de logística reversa de equipamentos eletrônicos.



Figura 5: Produtos (Churrasqueira, Porta Chave e Porta Lápis)

Roteiro Turístico das Fazendas Históricas dos Séculos XVIII e XIX no Vale das Rochas

Este projeto foi proposto para a Etec através do Conselho Municipal de Turismo (COMTUR) no início do ano de 2013 com o objetivo de desenvolver roteiro turístico para uma determinada região de Itu onde existem aproximadamente 30 fazendas históricas (passaram pelos ciclos do café, da cana e do algodão e receberam em suas sedes bandeirantes, escravos, imigrantes italianos e japoneses), capitalizando a vocação natural desta região e desenvolvendo fatores de qualificação.

Os coordenadores dos Cursos Técnicos perceberam a oportunidade e aceitaram esse novo desafio. De acordo com as competências desenvolvidas nos cursos técnicos foram elencadas ações para que as mesmas sejam divulgadas a fim de serem desenvolvidas em TCCs. As principais ações são: meios de hospedagem, pratos típicos, histórico de cada fazenda, atrativos existentes, estudo de roteiros, análise do empreendimento, novas oportunidades de negócio, plano de negócio, centro de compras; padronização dos insumos, integração de trajetos, desenvolvimento de site dos roteiros, material de divulgação, projetos de gestão dos resíduos, ISO 14000, projetos de manutenção e atualização paisagística.

Percebeu-se que existia neste projeto um valor intangível gerando uma riqueza não só econômica, mas principalmente cultural devido aos acontecimentos históricos que cada fazenda presenciou em todos esses anos. A criação de roteiros e rotas temáticas entre as fazendas potencializará o desenvolvimento do turismo na região. Pontenciais esses elencados na Tabela 1.

Tabela 1. Pontenciais do Projeto

Análise	Potenciais
Fatores distintivos	Patrimônio cultural Patrimônio histórico Barroco paulista Parques naturais Proximidade de grandes centros Patrimônio religioso

Ações a serem desenvolvidas	Desenvolver roteiros temáticos Regionalizar o roteiro dos Bandeirantes Recuperar edifícios, núcleos históricos e paisagens naturais Classificar a gastronomia rural Profissionalizar os empresários Ordenar as atividades
Ações transversais	Qualificar a oferta hoteleira Qualificar a oferta gastronômica Qualificar a mão de obra existente e possivelmente necessária Melhoria da acessibilidade rodoviária Estudo sobre a demanda rural

A operacionalização total do projeto foi proposta para cinco anos e após este tempo, o mesmo deverá estar inserido definitivamente o “turismo rural na economia municipal”. São esperados os seguintes impactos: receitas típicas, empregos, melhoria na qualidade de vida da comunidade local e novos investimentos, descoberta da região, valorização dos valores e tradições locais e paulistas, melhoria da auto estima, reconhecimento nacional e internacional, gestão sustentável.

5. Conclusão

O conceito de Economia Criativa está em construção, pois em um momento onde se vive um modelo globalizado que leva a população a consumo de bens efêmeros e que na maioria das vezes não são necessários, o resgate da cultura, desejos e necessidades locais é um grande desafio.

É fato que toda mudança de cultura tem como base a formação do indivíduo e as escolas são o berço para essa oportunidade, principalmente aquelas voltadas a formação profissional Técnica e Tecnológica.

A necessidade da quebra dos paradigmas do atual modelo produtivo é unanimidade entre o corpo docente dessa Etec. E, portanto a introdução do conceito de

Economia Criativa foi aceita e despertou entusiasmo. Durante as reuniões pedagógicas chegou-se ao consenso de que a partir de 2014 será incorporada essa base tecnológica na disciplina de Planejamento de Trabalho de Conclusão de Curso, em todos os cursos da U.E..

Ao analisar os projetos citados neste trabalho pode-se avaliar o encantamento dos alunos com relação a esse novo desafio. A aceitação e vontade de integração com a comunidade externa superou as expectativas. Isso pode ser observado nos projetos apresentados. O mais importante foi perceber que eles estão abertos às mudanças.

Referências

GOVERNO FEDERAL. **Plano da Secretaria da Economia Criativa: políticas, diretrizes e ações, 2011-2014**. Brasília: Ministério da Cultura.2012.

MESQUITA, Fernão Lara. **Mata Atlântica e os Ciclos da Vida**. Bossa Nova Films.2008. Disponível em:<http://www.youtube.com/watch?v=o-LoP1eNUN8>. Acesso em:20/09/2013

MORANDI, Sonia e Gil Izabel Castanha. **Tecnologia e Ambiente**. Copidart. São Paulo.2001.

PINHO, Minom; MARTINEZ, André. **Guia do Empreendedor Sócio Cultural**: reflexões, orientações e práticas para amparar o desenho e a gestão de projetos socioculturais sustentáveis. Brasília: Ministério da Cultura. Disponível em: <http://www.socioculturalemrede.com.br>. Acesso em:07/08/2013.

REIS ,Ana Carla Fonseca et al. **Economia Criativa: como estratégia de desenvolvimento- uma visão dos países em desenvolvimento**. São Paulo: Itaú Cultural. 2008.



CENTRO PAULA SOUZA

