

HACKATHON – Soluções para a economia criativa

Um projeto da Prefeitura de Belo Horizonte (Secretaria Municipal de Desenvolvimento Econômico), executado em parceria com a PUCMINAS (Departamento de Relações Internacionais)

1. Contexto - Economia Criativa

O termo Economia Criativa denota o conjunto de negócios que, baseados no capital intelectual, cultural e na criatividade, geram valor econômico. A economia criativa estimula a geração de renda, cria empregos e produz receitas de exportação, ao mesmo tempo em que promove a diversidade cultural e o desenvolvimento humano. No Brasil, a economia criativa cumpre um papel importante: gera mais 4,6 milhões de empregos, movimentando, mensalmente, mais de R\$10 bilhões, segundo pesquisas da Federação das Indústrias do Rio de Janeiro (Firjan) e do P7 Criativo.

Minas Gerais possui 12% das empresas criativas do Brasil (mais de 63 mil), que geram cerca de R\$788 milhões de renda mensal de trabalho, sendo que Belo Horizonte concentra mais de 30% dos trabalhadores do setor criativo de todo o estado. Em nível nacional, Belo Horizonte é a terceira cidade brasileira com maior número de profissionais trabalhando em atividades criativas. A gastronomia responde por quase 40% dos postos de trabalho da economia criativa belo-horizontina, com mais de 21 mil pessoas empregadas formalmente. O Valor Adicionado Fiscal (VAF) da gastronomia passou de R\$1.021.611.027 em 2012 para R\$1.964.813.716 em 2017, o que representa um crescimento global de mais de 90% (SMDE; 2018).

2. UNESCO e a Economia Criativa

De acordo com a UNESCO, é, sobretudo, no nível local que a cultura e a criatividade são vividas e praticadas diariamente. Estimular as indústrias criativas, promover a participação cidadã e cooperar com o setor privado e a sociedade civil são formas do poder público apoiar o desenvolvimento urbano sustentável.

Neste contexto, a cooperação e a partilha de experiências e conhecimentos são fundamentais para fazer da criatividade uma alavanca do desenvolvimento urbano e conceber novas soluções para enfrentar os desafios comuns. Com esse propósito, foi criada, em 2004, a Rede de Cidades Criativas da UNESCO, que visa unir seus membros em prol do fortalecimento da cooperação entre cidades que reconhecem a criatividade como um fator estratégico de desenvolvimento sustentável nos âmbitos culturais, econômicos, sociais e ambientais.

No intuito de fortalecer a economia criativa em todas as suas vertentes, a Rede classifica a economia criativa em sete campos criativos, e reúne cidades que são referência em cada um deles. Eles são:

- I. Artesanato e Artes populares
- II. Gastronomia
- III. Música
- IV. Literatura
- V. Design
- VI. Cinema
- VII. Artes de mídia

A divisão em campos estimula cada membro a fortalecer as atividades no ramo criativo de seu setor e permite que a plataforma da UNESCO promova trocas e cooperações entre seus membros de forma a desenvolver todos os campos criativos.

3. Belo Horizonte: Cidade Criativa da UNESCO pela Gastronomia

No final de outubro de 2019 Belo Horizonte passou a integrar a seleta rede das Cidades Criativas da UNESCO, no campo da Gastronomia, o que traz importantes implicações positivas para o município, especialmente no que tange à estratégia de internacionalização da cidade. A Rede posiciona Belo Horizonte na rota dos investimentos internacionais, facilita o acesso a fundos estratégicos, permite a implementação de novos acordos de cooperação e tem o potencial de levar, conseqüentemente, a *spin-offs* para outras áreas estratégicas de desenvolvimento.

Além disso, esse *status* vai ao encontro de um dos projetos do município, o Horizonte Criativo, que busca oferecer um ambiente adequado para que as atividades criativas possam prosperar e gerar desenvolvimento econômico. A participação de Belo Horizonte na rede representa, portanto, um compromisso com iniciativas que convergem com os marcos globais de desenvolvimento, como a Agenda 2030 dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas.

4. Desafios da atividade criativa na pandemia

A pandemia do novo Coronavírus tem causado impactos em todos os pilares da sociedade, provocando a intensificação do uso de tecnologias, em todos os setores, inclusive na própria gestão pública, que precisou se adaptar para continuar a prestação de serviços remotamente. Nesse sentido, houve uma intensa busca por modelos e soluções de combate à pandemia, recursos de adaptação ao novo contexto socioeconômico ou redução dos impactos causados pela pandemia de Covid-19, especialmente na economia.

O setor criativo, que em 2020 abrigava mais de 7,1 milhões de trabalhadores no Brasil, foi duramente afetado em sua forma de subsistência e existência, já que grande parte dele, como os segmentos artístico e cultural, depende do encontro de pessoas, da presença em espaços fechados ou de aglomerações em toda sua cadeia produtiva: da criação ao consumo. Além disso, de acordo com o Observatório Itaú Cultural, a redução na porcentagem de liquidação da Dotação Orçamentária para Cultura nas capitais brasileiras caiu de 78,08% para 27,38%, entre 2019 e 2020.

No intuito de dimensionar os efeitos da pandemia sobre os profissionais da economia criativa no Brasil e de gerar subsídios para políticas públicas de enfrentamento da crise no setor, a pesquisa “Impactos da Covid-19 na Economia Criativa”, do Observatório da Economia Criativa da Bahia (OBEC-BA), contou com a participação de 2,6 mil respondentes de diversos estados do país. O estudo demonstrou grande fragilidade na garantia de alternativas aos trabalhadores do setor diante do isolamento social, verificando que a pandemia colocou em risco a fonte de subsistência dos 7,1 milhões de trabalhadores alocados no setor criativo no país.

A mesma pesquisa constatou que, até o mês de março de 2020, mais de 80% dos respondentes não possuía vínculo empregatício formal, 71,3% recebia até 3 salários-mínimos e 31,5% possuía alta carga

horária de trabalho, trabalhando mais de 45 horas semanais. 79,3% cancelaram entre 50% e 100% de suas atividades em abril. Já 65,8% das organizações tiveram que fazer algum tipo de redução de contratos e pouco mais da metade (50,2%) teve que demitir colaboradores.

Ainda nesse sentido, de acordo com a Fundação Getúlio Vargas, 88,60% das micro e pequenas empresas e profissionais autônomos tiveram seu faturamento reduzido pela pandemia, e 63% do contingente total desse grupo não conseguem realizar as atividades em condições de isolamento social. Para o grupo, as três ações de incentivo à retomada de atividades pós pandemia mais relevantes para o setor são: abertura de editais para o setor cultural e criativo com recursos do Fundo Nacional de Cultura e da participação da Cultura nas loterias federais; ampliação do fomento à cultura por parte das empresas estatais; renegociação dos prazos de pagamentos de empréstimos e créditos concedidos.

Nesse sentido, as respostas à pesquisa tanto da FGV como do Observatório da Economia Criativa, indicam não só a necessidade de transferência de recursos financeiros, mas a expectativa de que os órgãos públicos atuem como consultores na reorganização do setor. Ainda, as pesquisas revelam grande demanda por capacitação (mencionada por cerca de ¼ dos participantes no Observatório) e por serviços e infraestrutura que possibilitem a adaptação das atividades ao ambiente digital.

Belo Horizonte, referência no setor criativo e sede de uma das principais feiras de artesanato e arte do Brasil, vem, igualmente, sofrendo impactos na economia criativa.

Com o intuito de minimizar esses impactos, a Prefeitura de Belo Horizonte (SMDE) propõe o “Hackathon – Soluções para a Economia Criativa” para fomentar a criação de soluções inteligentes, inovadoras e tecnológicas para recuperar o setor criativo no contexto pós pandemia. O evento, que tem como parceiro de execução a PUC MINAS (Departamento de Relações Internacionais), contará com a participação da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), cidades brasileiras e estrangeiras de Rede de Cidades Criativas da UNESCO, entre outros.

5. Objeto

A proposta do evento é incentivar, por meio de um *Hackathon*, a inovação e a busca de soluções para os desafios do setor da economia criativa decorrentes do atual contexto de crise. O evento trará a oportunidade de conectar atores do setor criativo, fomentar a criação de ideias inovadoras, desenvolver soluções práticas e adaptar iniciativas bem-sucedidas que conduzam à dinamização e ao reaquecimento econômico do setor da economia criativa.

Para tanto, serão convidados profissionais, empresas, empreendedores e estudantes de diferentes áreas (como desenvolvimento, engenharias, empreendedorismo, design, comunicação, cultura e artes), para, com auxílio de ferramentas de computação, aplicativos e equipamentos tecnológicos, trocarem conhecimentos e desenvolverem soluções inovadoras ao desafio posto.

Ainda, com o objetivo de articular atores, estabelecer redes de contato e permitir a troca de experiências, viabilizando participação de mais pessoas, para além daquelas envolvidas nos hackathons, propõe-se realizar seminários e mesas redondas paralelamente aos hackathons. Representantes da UNESCO, bem como de municípios que fazem parte da seleta Rede de Cidades

Criativas da UNESCO e que são referências nos campos criativos em foco (ver abaixo), também serão convidados para os hackathons a fim de fazerem parte das rodadas de seminários e mesas de debates, fortalecendo e inspirando o ecossistema criativo local.

Por fim, o evento servirá ainda para o mapeamento de atores do setor criativo belorizontino e para a abertura de um canal de diálogo duradouro entre setor público e os empreendimentos criativos locais, permitindo que a economia criativa na cidade seja conectada em todos os níveis.

Mobilizando cidades brasileira e estrangeiras, no âmbito da Rede de Cidades Criativas da UNESCO, os temas da economia criativa a serem trabalhados serão:

- Artesanato
- Design
- Gastronomia

6. Metodologia do Hackathon

6.1 Das datas e dos locais

O Hackathon será realizado online, entre os dias 17 e 24 de maio de 2021. As equipes, a seu critério, deverão utilizar ferramentas de trabalho remoto para elaboração e apresentação dos trabalhos desenvolvidos, obedecendo as recomendações de isolamento social estipuladas pela Prefeitura de Belo Horizonte.

6.2 Da inscrição

Poderão efetuar a inscrição para o Hackathon pessoas físicas e jurídicas, desde que atendam aos seguintes requisitos:

- I. No caso de pessoa física:
 - i. Ser maior de 18 anos;
 - ii. Estar regularmente inscrito no Cadastro de Pessoas Físicas (CPF) ou, no caso de estrangeiros(as), apresentar o número de passaporte;
 - iii. Residir em Belo Horizonte;
 - iv. Somente será admitida 1 (uma) inscrição por CPF.
- II. No caso de pessoa jurídica:
 - i. Estar regularmente inscrito no CNPJ;
 - ii. Possuir sede em Belo Horizonte;
 - iii. Somente será admitida 1 (uma) inscrição por CNPJ.

A inscrição será feita por equipes, de no mínimo 01 e no máximo 05 integrantes (somente será aceita uma inscrição por CPF/CNPJ), com indicação dos dados de todos os respectivos integrantes, até o dia **12/05/2021** às 23h59 horas, ou até a quantidade máxima de 120 equipes inscritas (e máximo de até 50 equipes por tema).



PUC Minas

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais
Departamento de Relações Internacionais



**PREFEITURA MUNICIPAL
DE BELO HORIZONTE**

Secretaria de Desenvolvimento Econômico

As equipes deverão preencher corretamente todos os campos obrigatórios solicitados no formulário eletrônico de inscrição, disponível no seguinte link: <https://forms.gle/t8bvTX8MZV4icpjx5>

Após o envio do formulário de inscrição, os participantes receberão por e-mail o comprovante de inscrição. A participação no *Hackathon Soluções para a Economia Criativa* é voluntária, gratuita, nominal e intransferível.

Ao realizar sua inscrição no *Hackathon*, os participantes declaram expressamente que leram, compreenderam e concordam com os termos e condições que regerão o evento, especialmente os constantes deste Edital, bem como autoriza a utilização de todos os dados fornecidos no momento da inscrição pelas entidades organizadoras do evento, exclusivamente para fins lícitos e não comerciais. O Regulamento será apresentado previamente às equipes participantes.

Quaisquer dúvidas relativas à inscrição deverão ser encaminhadas para o email csc@pucminas.br.

6.3 Da participação

O Hackathon consistirá em um desafio para o qual as equipes deverão desenvolver soluções inovadoras, de aplicação prática, relativas à dinamização e ao reaquecimento econômico do setor da economia criativa.

A participação no Evento será realizada por equipes previamente formadas, e registradas no formulário eletrônico de inscrição. Cada equipe será responsável por disponibilizar todos os recursos que julgar necessário para o desenvolvimento de projetos, artefatos de demonstração de resultados e/ou protótipos, tais como computador pessoal (notebook ou desktop), softwares e outros equipamentos. Os organizadores do evento não se responsabilizarão por eventuais perdas ou danos aos equipamentos das equipes participantes.

Conteúdos extraídos de fontes externas (internet, livros, artigos, etc) deverão ser devidamente referenciados e creditados durante a apresentação do projeto.

As equipes participantes são pessoalmente responsáveis pela originalidade de todo conteúdo por elas produzidos no âmbito do *Hackathon*, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando a organização do evento em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob qualquer alegação relacionada à violação de direitos de propriedade intelectual, industrial, patentes, imagem, voz e nome.

Não serão aceitas soluções copiadas ou reproduzidas, de forma total, de outras fontes e/ou competições. A identificação de uma cópia será punida com a desclassificação da respectiva equipe.

Não serão aceitos conteúdos ou atitudes que atentem contra a moral e os bons costumes, ou racistas, homofóbicos e/ou preconceituosos de qualquer gênero. Se identificada a situação será analisada pela Comissão Julgadora, podendo acarretar na desclassificação da(s) equipe(s) participante(s).

6.4 Da programação

O *Hackathon*, realizado virtualmente, respeitará o seguinte cronograma de atividades:



PUC Minas

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais
Departamento de Relações Internacionais



**PREFEITURA MUNICIPAL
DE BELO HORIZONTE**

Secretaria de Desenvolvimento Econômico

Dia 1

09:30 às 09:45 – Abertura Oficial *Hackathon Soluções para a economia criativa*

09:45 às 10:15 – Apresentação Principal - Rede de Cidades Criativas da UNESCO

10:15 às 10:30 – Belo Horizonte - Cidade Criativa da Gastronomia

10:30 às 11:50 – Mesa Redonda: Cidades Criativas convidadas

11:50 às 12:00 – Apresentação dos desafios e encerramento

Entre os dias 1 e 7:

- Maratona de desenvolvimento: As equipes, a seu critério, deverão se reunir digitalmente. As apresentações com MVP (Produto Mínimo Viável¹) em vídeo deverão ser postadas no Youtube e o link enviado para o e-mail da organização. O vídeo deverá ter até 5 minutos apresentando e demonstrando a solução.
- Workshops - a serem definidos
- Mentoria - a serem definidas

Dia 8

*DEMODAY*² (horário a ser confirmado)

- Abertura Oficial
- Sorteio da ordem de apresentações
- Apresentação dos Vídeos (5 minutos por equipe) e Perguntas e Respostas (5 minutos por equipe) - com 1 integrante ao vivo por plataforma digital.
- Divulgação das Equipes Vencedoras, Premiação e Encerramento

6.5 Da apresentação

As apresentações dos projetos, artefatos de demonstração de resultados e/ou protótipos obtidos no *Hackathon* pelas equipes participantes serão feitas no oitavo dia da maratona, para os participantes do evento e para a Comissão Julgadora. Deve-se respeitar a ordem estabelecida pelo sorteio conforme previsto na programação do evento. Cada equipe contará com o tempo máximo de 10 (dez) minutos, sendo 5 (cinco) minutos para apresentação (vídeo) e 5 minutos para debates com a Comissão Julgadora. Ao final, será divulgada a classificação das equipes e premiadas as equipes classificadas em primeiro, segundo e terceiro lugares.

6.6 Da premiação

O *Hackathon* oferecerá os seguintes prêmios para as equipes classificadas em primeiro, segundo e terceiro lugares.

¹ O Produto Mínimo Viável significa construir a versão mais simples e enxuta de um produto, empregando o mínimo possível de recursos para entregar a principal proposta de valor da ideia.

² O *Demoday* é um evento onde os competidores têm a oportunidade de apresentar os projetos desenvolvidos durante a competição e as suas apresentações serão avaliadas por uma banca, com premiação para os melhores colocados. É neste dia em que os participantes têm a oportunidade de convencer a comissão julgadora de que a sua solução resolve um problema real dos desafios da economia criativa, através de uma proposta de valor inovadora e, sobretudo, economicamente viável.



PUC Minas

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais
Departamento de Relações Internacionais



**PREFEITURA MUNICIPAL
DE BELO HORIZONTE**

Secretaria de Desenvolvimento Econômico

Primeiro Lugar

1. Artesanato - Premiação no valor de R\$4.000,00
2. Design - Premiação no valor de R\$4.000,00
3. Gastronomia - Premiação no valor de R\$4.000,00

Segundo Lugar

1. Artesanato - Premiação no valor de R\$2.000,00
2. Design - Premiação no valor de R\$2.000,00
3. Gastronomia - Premiação no valor de R\$2.000,00

Terceiro Lugar

1. Artesanato - Premiação no valor de R\$1.000,00
2. Design - Premiação no valor de R\$1.000,00
3. Gastronomia - Premiação no valor de R\$1.000,00

7. Compromissos demandados aos premiados

- Divulgação do ecossistema criativo de Belo Horizonte em atividades institucionais pertinentes, e participação em eventos ou outras iniciativas a convite das entidades organizadoras;
- Realização e/ou participação em atividades de articulação com comunidades empreendedoras e criativas de Belo Horizonte;
- Oferta ou disponibilização para participação em atividades de difusão organizadas pela Prefeitura, que envolvam a realização de workshops, cursos ou oficinas, com os objetivos de difundir conhecimentos, habilidades, experiências e os resultados de seus projetos.