

# "A Importância das Cadeias Criativas"



JOSE CARLOS CAVALCANTI  
PROFESSOR DO DEPTO. DE ECONOMIA DA UFPE E  
BLOGUEIRO => <http://jccavalcanti.wordpress.com>  
Fundaj, 05/12/2007

O que eu vou tentar passar para  
você nos próximos 45 minutos:

- A Cultura da Tecnologia e da Inovação
- As Indústrias e Serviços Criativos
- Fusão Meta-Cultural
- Impactos: Mercado, Estado e Sociedade
- E o Futuro?
  - Brasil
  - Pernambuco

# A TERCEIRA CULTURA: A CULTURA DA TECNOLOGIA E DA INOVAÇÃO

- Até recentemente as Culturas mais conhecidas eram a Cultura da **Ciência** e a Cultura das **Artes (e Humanidades)**. O objetivo da Ciência é a busca da **Verdade**; o propósito das Artes é expressar a **Condição Humana**;
- Mas existe uma Terceira e Nova Cultura: a Cultura da **Tecnologia e da Inovação**.

# A TERCEIRA CULTURA: A CULTURA DA TECNOLOGIA E DA INOVAÇÃO

- A Cultura da Tecnologia e da Inovação segue o rigor do método científico, mas sua Fé não é a busca da Verdade, e sim a busca da Novidade, do Novo, do Diferente;
- Mesmo tendo como ponto de partida a Condição Humana, sua esperança não é a Expressão, mas sim a Experiência;
- A Tecnologia busca acima de tudo a **Geração de Oportunidades**.

# A TECNOLOGIA MUDANDO AS DEMAIS CULTURAS

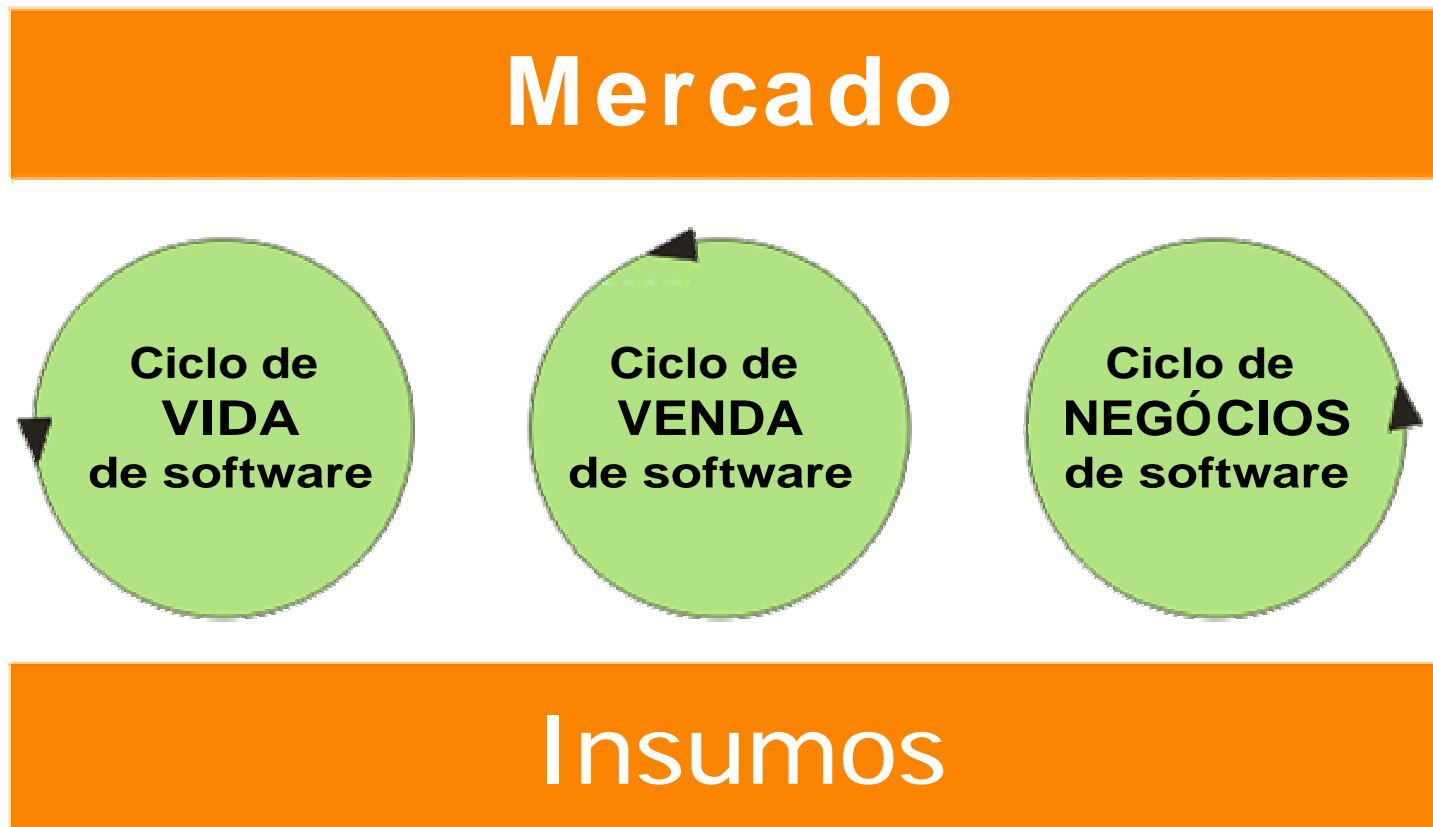
- Recentes inovações, marcadamente em **Tecnologias de Informação e Comunicação-TICs**, estão revolucionando o modo de produção da Pesquisa, ou seja, da geração de Conhecimento Novo;
- Hoje já possível se falar de **Computer and Computing Sciences** (que envolvem pesquisas em Computadores e em Processos de Computação) e da **Computational Science** (o uso da Computação em Ciências Físicas, Ciências da Vida, Ciências Sociais, e em Artes e Humanidades);

# A TECNOLOGIA MUDANDO AS DEMAIS CULTURAS

- Neste sentido, estamos no limiar de uma “**Explosão em Software**”, uma exponencial produção de software e serviços correlatos, interconectando áreas do conhecimento em escala e escopo jamais imaginados;
- O impacto dessa “explosão” nos ciclos do software (a seguir) deverá ser surpreendente;

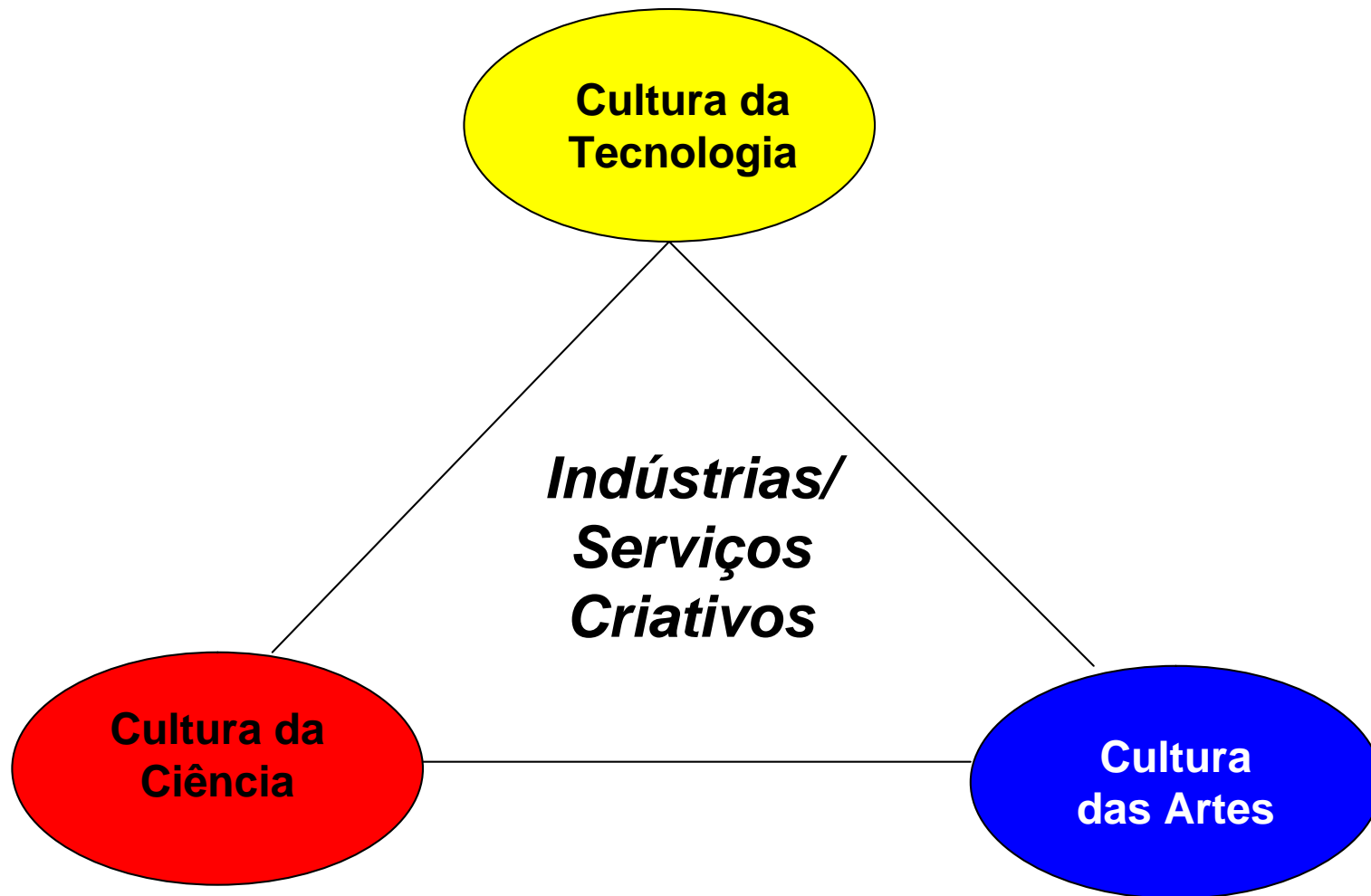
**o que é e como funciona o setor de software,  
no país e no mundo?**

**no meio do sanduíche entre mercado e insumos  
identificamos TRÊS ciclos básicos:**



# A TECNOLOGIA MUDANDO AS DEMAIS CULTURAS

- Essa “explosão” pode ocorrer em dois cenários: a) em um ambiente de livres forças de mercado, ou b) em um ambiente em que haja algum grau de governabilidade ou de governança;
- De qualquer forma, independente de qual seja a trajetória, novos modelos de negócios, indústrias e serviços estão sendo gerados unindo, de formas criativas, as três diferentes culturas aqui tratadas;
- No centro dessas culturas estão as **Indústrias/Serviços Criativos**, que têm origem da criatividade individual e geram riqueza a partir de propriedade intelectual.





your path > home > creative industries

## creative industries

Our role is to assist the creative industries by raising their profile and helping them achieve their full economic potential.

We define the creative industries as those industries which have their origin in individual creativity, skill and talent and which have a potential for wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property. This includes advertising, architecture, the art and antiques market, crafts, design, designer fashion, film and video, interactive leisure software, music, the performing arts, publishing, software and computer games, television and radio.

Although the Department of Trade and Industry has specific responsibility for some of these industries, we sponsor the film and music industries and coordinate policy in Whitehall.

### news

**Co-production News - February 2006.** Details on progress made since the announcement on 28 February 2005. [7 February 2006]

**Seven experts have been appointed to lead the drive to make Britain the world's creative hub,** Creative Industries Minister James Purnell announced today.[07 February 2006]

**Feargal Sharkey, Chairman of the Government's Live Music Forum, has challenged every local council in England and Wales to transform at least one disused property in their area into a rehearsal studio for local musicians.** [26 January 2006]

### facts & figures

Creative Industries accounted for **8.2%** of Gross Value Added (GVA) in 2001.

The Creative Industries grew by an average of **8% per annum** between 1997 and 2001.

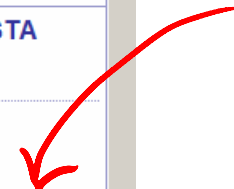
Exports by the creative industries contributed **£11.4 billion** to the balance of trade in 2001. This equated to around **4.2%** of all goods and services exported.

Exports for the creative industries grew at around **15% per annum** over the period of 1997-2001.

In June 2002, creative employment totalled **1.9 million** jobs.

- about dcms
- alcohol & entertainment
- architecture & design
- arts
- broadcasting
- creative industries**
- cultural property
- education & social policy
- gambling & racing
- historic environment
- libraries & communities
- museums & galleries
- national lottery
- public appointments
- sport
- tourism
- freedom of information

- in this section**
- f a q
  - press notices
  - publications
  - consultations
  - contacts & links
  - forms
  - access to finance
  - creative industries fact file
  - education and skills issues
  - exporting the creative industries
  - film
  - intellectual property forum
  - music
  - press and privacy
  - video and film classification





JERRY SEINFELD RENÉE ZELLWEGER

DREAMWORKS

**BEE  
MOVIE**



NOW IN THEATERS



NOW IN THEATERS

**BEE  
MOVIE**

NOW IN THEATERS

MORE INFO





Movies

TV

Games

Music

Live Events

Travel

Shop

Mobile

Characters

For You

DXD

Search Disney.com

Go



Get **3 Disney Movies** for **\$1.99 Each** **FREE SHIPPING**

**JOIN NOW**

ABOUT THE MOVIE

GALLERY

VIDEOS

GAMES

DOWNLOADS

ACTIVITIES



ORDER NOW



ON Disney DVD & BLU-RAY™ HI-DEF NOVEMBER 6



CHARACTERS

**The Best Reviewed Film of the Year!**  
[RottenTomatoes.com](http://RottenTomatoes.com)



### Videos being watched right now...



### Promoted Videos

<a href="#">Ashton Shepherd - T...</a> <a href="#">universalmusicgroup</a>	<a href="#">Hollywood Happens</a> <a href="#">JohnMcQuilkin</a>	<a href="#">The Sights &amp; The So...</a> <a href="#">VeryTasteful</a>	<a href="#">Rufus Wainwright - ...</a> <a href="#">universalmusicgroup</a>

[Episodio 2. A Musiquinha \(4/6\)](#) Rate this video  
 From: [desafiofruttare](#) ★★★★☆  
 Comments: 0 82 ratings

### Featured Videos

[See More Featured Videos](#)

**Featured** | [Most Viewed](#) | [Most Discussed](#) | [Top Favorites](#)



**Potter Puppet Pals in "Wizard Sw...**  
 Harry and the gang learn how to curse. Er, not like magical curses, like swearing. Just watch okay?  
 Time: **05:35**

From: [NeilCierega](#)  
 Views: 446,800  
 ★★★★★

More in [Comedy](#)



**the vegetable orchestra**  
 Worldwide one of a kind, the Vegetable Orchestra performs on instruments made of fresh vegetables. The utilization of various

From: [vegetableorchestra](#)  
 Views: 295,120  
 ★★★★★

[My Videos](#) | [My Favorites](#) | [My Playlists](#)  
[My Channel](#) | [My InBox](#) | [My Subscriptions](#)

**YouTube Video Holiday Cards**  
[Send one now!](#)

**What's New**

Search

Applications edit

- Photos
- Groups
- Events
- Marketplace

more

Your favorite musicians and businesses are here.

Your favorite bands, businesses, and products are coming to Facebook. Check out Dave Matthews Band, become a fan of (RED), or search for your favorite brands. You can also find out about what your friends like through the new "Fan of..." box on their profiles.

We've also updated our terms of use, including a new section about Facebook Pages. Learn more.

Close

News Feed

Preferences

November 26

Here are some of the largest work networks on Facebook.

- Pricewaterhouse Coopers UK
- Sun Microsystems
- Morgan Stanley
- TELUS
- British Broadcasting Corporation

Status Updates see all



Update your status...

Birthdays see all

No upcoming birthdays.

Invite Your Friends



Invite your friends to join Facebook.

New Stuff hide

Today's New Gift: (\$1 USD)



Heart Candle
Availability: Until sold out
Number Available: 10,000,000 total

You have 1 gift to give.

give today's gift | browse gifts

The Next Step see all

Check out what's new on Facebook.

Find Your Friends

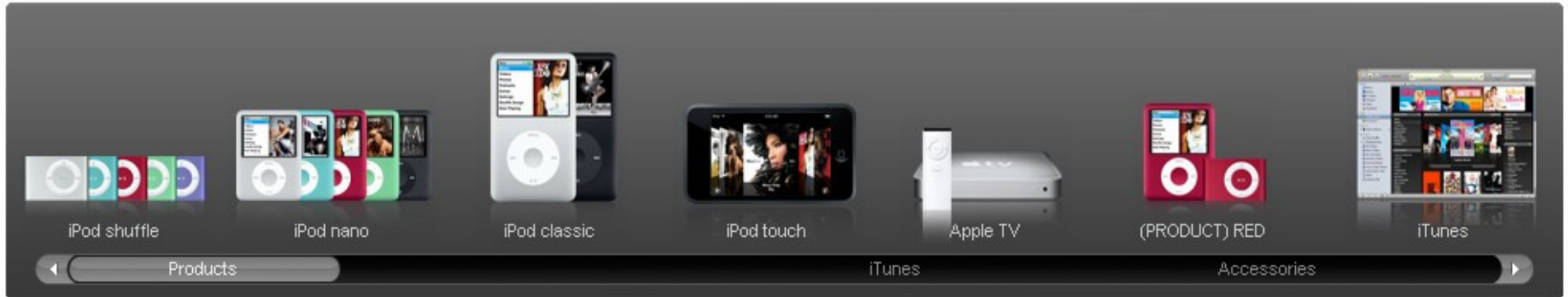


To find people you know who are already using Facebook, check out the Friend Finder.


Conquiste um MBA daqui.




WALDEN UNIVERSITY



**iPod News**



**iPod touch Guided Tour**  
See the revolutionary iPod touch in action. [Learn more](#) ▶




**Phase. All new iPod game.**  
Interact with your music in a whole new way. [Learn more](#) ▶

[Which iPod are you?](#) ▶

A little video for everyone.  
The new **iPod nano**

Hold everything.  
**The new iPod classic**




Touch comes to iPod.  
**The new iPod touch**



**The Apple Holiday Gift Guide.**



**Latest in iTunes**




**iTunes 7**

[Download now](#) ▶

Shop for music, movies, TV shows, audiobooks, podcasts, and games. For Mac + PC.

---

**iTunes Wi-Fi Music Store**



Buy and download songs wirelessly from iPod touch and iPhone. [Learn more](#) ▶

---

**iTunes in Starbucks**



Hear it in Starbucks. Buy it on iPod touch, iPhone, or a laptop. Now in Bay Area stores. [Learn more](#) ▶

**Features**


- Phone
- iPod
- Internet
- High Technology

---

[Accessories](#)  
[Gallery](#)  
[Tech Specs](#)  
[Questions & Answers](#)  
[Get Ready](#)  
[User's Guide \(PDF\)](#)

---

Rate Plans for iPhone



All rate plans include Visual Voicemail and unlimited data.

# Wi-Fi Music Store. Ringtones. And more.

Learn about the latest iPhone software update.

[Watch Video](#)



**Web apps for iPhone.**  
Part fun. Part function.




**iPhone. A guided tour.**


**The Apple Holiday Gift Guide.**



**Top Support Discussions**

**Top Ringtones**

**Top Web Apps**




- iDuckHunt by Jirbo
- Connect4 touch
- SMASH!
- The Zinio Mobile Newsstand
- iFreecell 1.2
- Maps
- Remote Buddy
- Balls in the Air
- Unbound MEDLINE

Finger Scan

[View all Web Apps](#)

**Getting Started**



**Finger Tips**



**Where to Buy**



**SEE ASIMO.**  
SEE THE NEW ASIMO.



**ALL NEW**  
**LIVE SHOW**  
**FEATURING**  
**NEW ASIMO**  
**Disneyland®**



## EXPLORE

### ASIMO

Get an inside look at the technology behind ASIMO

### DOWNLOADS

Official ASIMO Screensaver and Wallpapers for your Mac or PC

### TRAVELS

Years of ASIMO's North American Tours captured in this photo-journal

**SEE ASIMO LIVE** →

Now you can see ASIMO daily at Disneyland®

**NEWS** →

Honda's Newest ASIMO Humanoid Robot Runs onto Disneyland Stage

**ASIMO TV** →

Check out the latest videos of ASIMO running and more

**SPECIAL OFFER** →

Pedestrian Safety Educator's Program with ASIMO



I-Real  
O "irreal"

Welcome | Creative Commons - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Back Forward Stop Home Search Favorites Refresh Print Mail Stop

Address <http://creativecommons.org/> Go Links >>

Google uk government Search PageRank 37 blocked Check AutoLink AutoFill Options uk >>

Y! Opções Buscar Grifar Salvar no My Web Y! Mail Encontros Entrar Meu Yahoo! >>

Visit Science Support the Commons

Worldwide Select a jurisdiction

**creative commons**

Creative Commons is a nonprofit organization that offers flexible copyright licenses for creative works.

**Audio**  
music, sounds, speeches...

**Images**  
photos, illustrations, designs...

**Video**  
movies, animations, footage...

**Text**  
books, blogs, essays...

**Education**  
lesson plans, course packets, textbooks...

**Weblog**  
[Yahoo! Design Pattern Library](#)  
Yesterday Yahoo! release of a library of design patterns (think "best practices" for web interaction)

**Find**  
Music, photos, and more

**Publish**  
Your stuff, safely and legally

[Learn more...](#)

Creative Commons licenses provide [a flexible range of protections and freedoms](#) for authors, artists, and educators. We have built upon the "all rights reserved" concept of traditional copyright to offer a voluntary "some rights reserved" approach. We're a nonprofit organization. All of our tools are free.

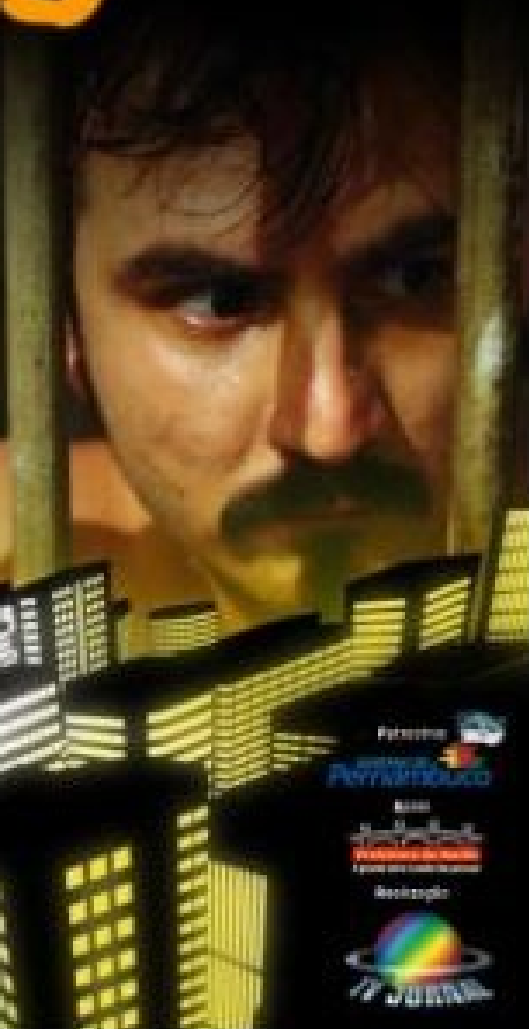
**Recent Features**

[Second Life](#)

Done Internet

Start Outbox - Ou... Welcome | ... 2 Microsof... CreativeIndu... FOSTERING ... 19:08

# CRUZAMIENTOS URBANOS



Presentado por  
**AVANZANDO**  
con  
**AVANZANDO**  
Redes de  
**AVANZANDO**



# A DINÂMICA CULTURAL

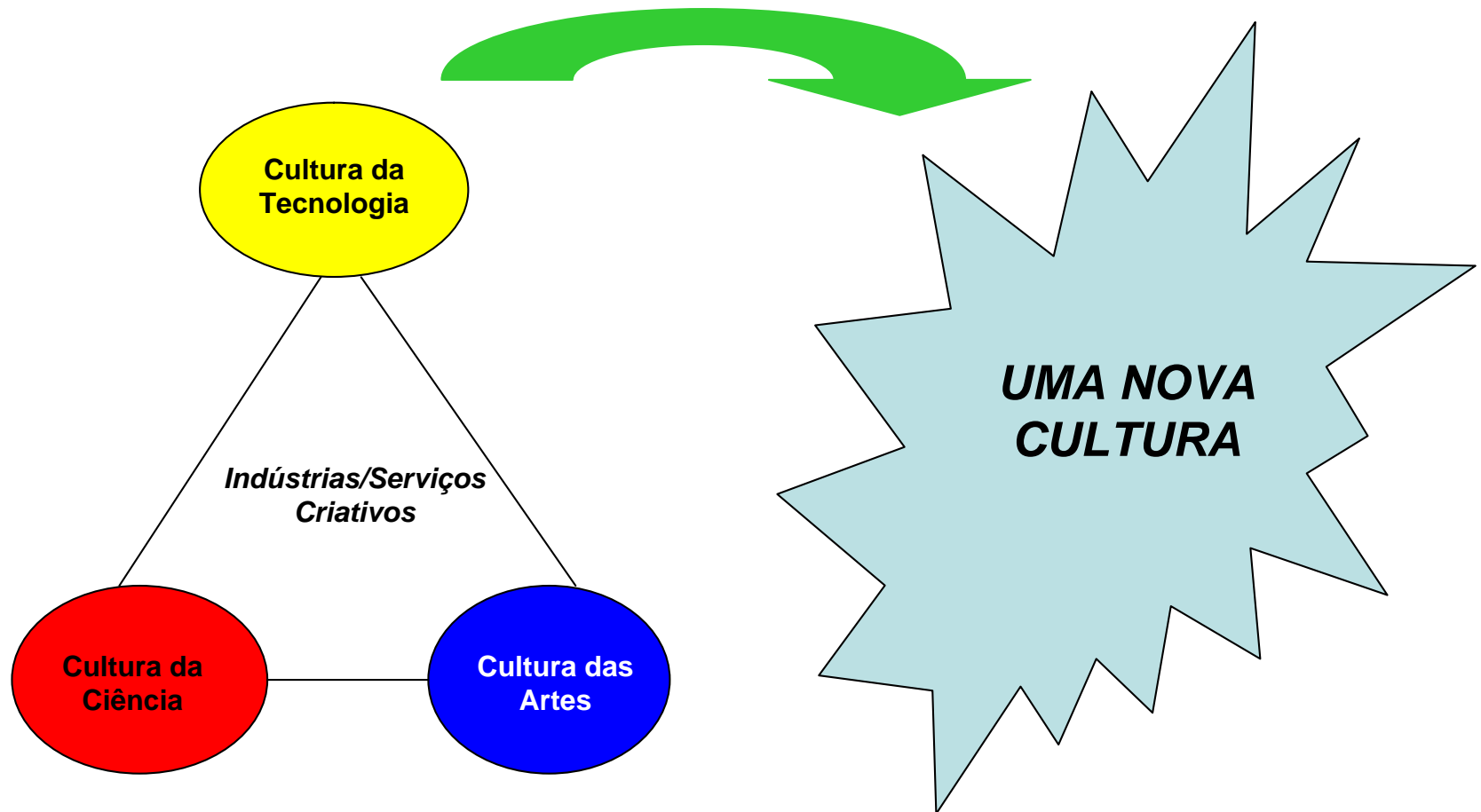
- Em Antropologia existem dois processos de dinâmica cultural: **ENCULTURAÇÃO** e **ACULTURAÇÃO**;
- Na primeira os indivíduos aprendem elementos da sua cultura; na segunda ocorre a aquisição de elementos culturais de culturas externas;

# A DINÂMICA CULTURAL

- Os três processos mais destacados da ACULTURAÇÃO são:
- **Simbiose Cultural** => coexistência ou convivência de duas ou mais culturas;
- **Osmose Cultural** => mesmo que diferentes, alguns elementos culturais se unificam
- **Fusão Cultural** => mistura de culturas surgindo uma outra

(\*) A recusa da aculturação é a Segregação

# FUSÃO META-CULTURAL



**“As novas tecnologias, principalmente as de informação e comunicação, estão redefinindo quantitativa e qualitativamente a formação da Sociedade, sua economia, sua estrutura de poder, sua interação com a natureza, seus hábitos e gostos, e a maneira como ela se vê; ou seja, toda uma cultura está em processo de redefinição”.**

**“Já não somos mais oriundos de uma sociedade agrícola, que se tornou industrial, isto é, uma Sociedade dos Átomos. As novas tecnologias digitais nos transformaram em Sociedade de Átomos e de Bits, conformando uma cultura evolvente e complexa, que prefiro denominar de *Cultura Criativa Digital*”.**

Toda essa redefinição é acompanhada de **dois fenômenos** importantes:

- a) uma **revolução** nos meios pelos quais a Sociedade usa o seu tempo. Se no passado as pessoas se “entretinham” umas as outras diretamente, depois passaram a usar o livro para esse fim, e depois usaram o rádio, e depois a televisão seguida da internet, hoje as pessoas criam e/ou usam seus bens e meios digitais, crescentemente convergentes, para entreterem (como no passado distante) diretamente umas as outras numa escala global, mas a partir da antecipação de um futuro desejado;
- b) uma **mudança** no balanço de poder entre aqueles que detêm os “meios de fazer o tempo passar” e aqueles que estão desejando definir o seu próprio tempo e fazer valer seu próprio gosto.

# ...COM UM NOVO CONCEITO DE RACIONALIDADE

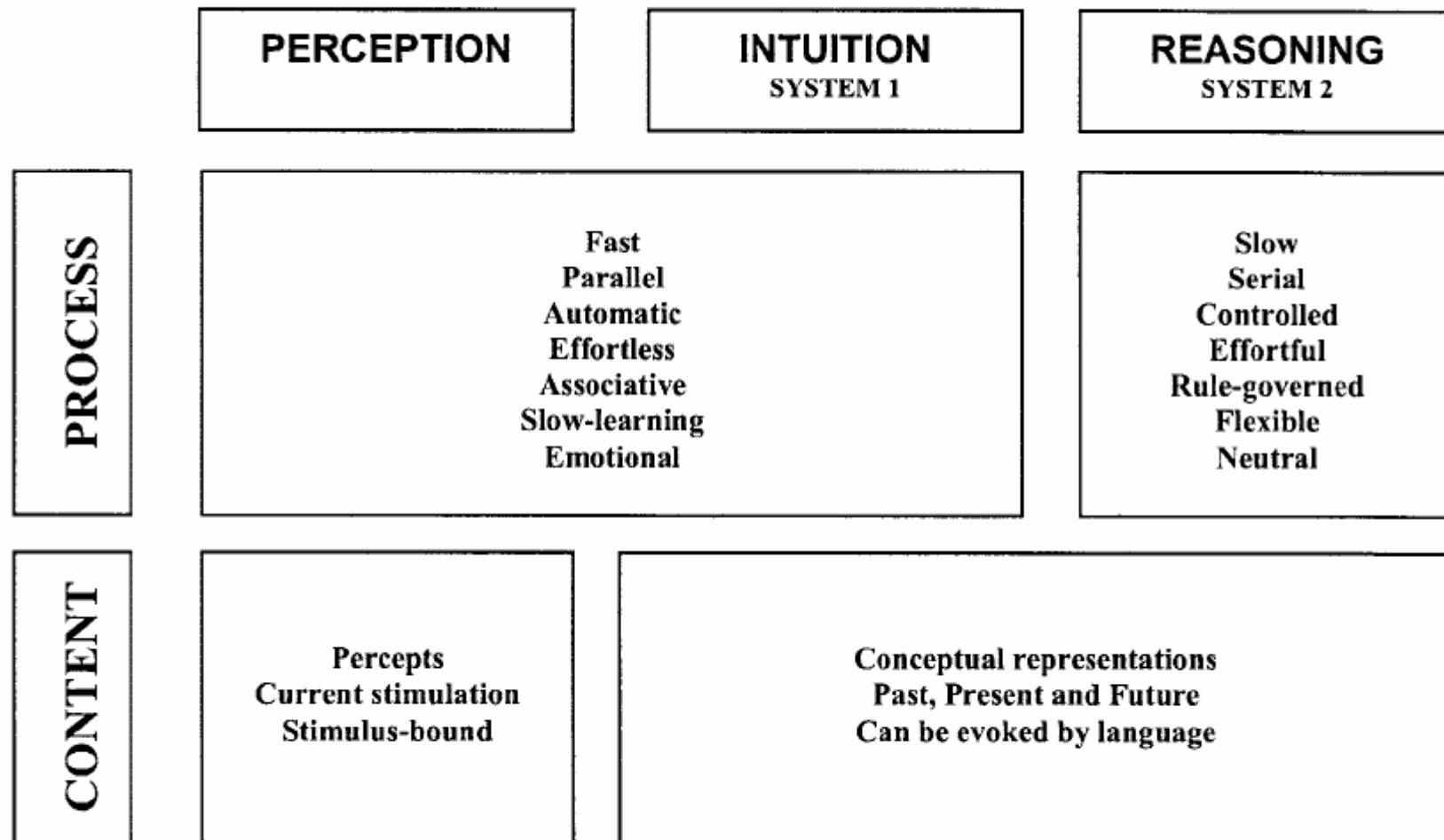
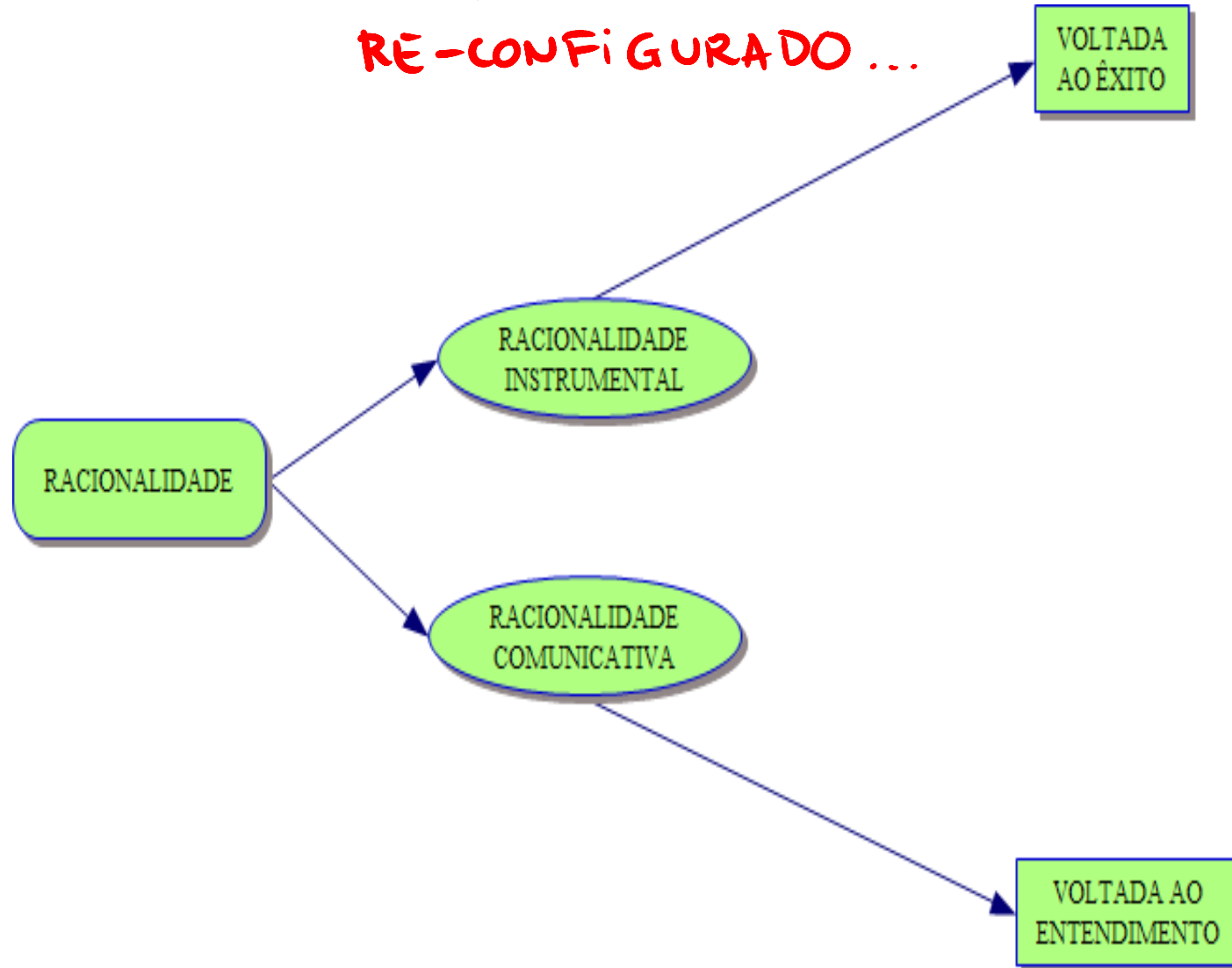


FIGURE 1. THREE COGNITIVE SYSTEMS

... FILOSÓFICA E SOCIOLOGICAMENTE  
RE-CONFIGURADO ...



**Jürgen Habermas**

JCC.COM

Information and Communication Technology (ICT) Economics at your disposal

jccavalcanti.wordpress.com

... num momento de reconceitualização da Democracia ...

# DEMOCRACIA DELIBERATIVA

[http://jccavalcanti.wordpress.com/download/Democracia Deliberativa .pdf](http://jccavalcanti.wordpress.com/download/Democracia%20Deliberativa.pdf)



**Democracia Deliberativa** é um termo usado para referir a qualquer sistema de decisão política baseado num balanço ponderado entre uma tomada de decisão consensual e a democracia representativa. Ao contrário da tradicional Teoria da Democracia, que enfatiza o sistema do voto como a instituição central na Democracia, a Democracia Deliberativa argumenta que um processo legítimo de produção de leis só pode emergir de uma deliberação pública da cidadania.

... culminando em novas formas de organização da produção

Yale Law Journal - 2002

*Coase's Penguin, or, Linux and The Nature of the Firm*

Yochai Benkler\*

**Abstract**

For decades our common understanding of the organization of economic production has been that individuals order their productive activities in one of two ways: either as employees in firms, following the directions of managers, or as individuals in markets, following price signals. This dichotomy was first identified in the early work of Ronald Coase and was developed most explicitly in the work of institutional economist Oliver Williamson. In this paper I explain why we are beginning to see the emergence of a new, third mode of production, in the digitally networked environment, a mode I call commons-based peer production.

In the past three or four years, public attention has focused on a fifteen-year-old social-economic phenomenon in the software development world. This phenomenon, called free software or open source software, involves thousands or even tens of thousands of programmers contributing to large and small scale projects, where the central organizing principle is that the software remains free of most constraints on copying and use common to proprietary materials. No one "owns" the software in the traditional sense of being able to command how it is used or developed, or to control its disposition. The result has been the emergence of a vibrant, innovative and productive collaboration, whose participants are not organized in firms and do not choose their projects in response to price signals.

IMPACTOS

MERCADO ?

ESTADO ?

SOCIEDADE ?

# IMPACTOS

1-

MERCADO ?

ESTADO ?

SOCIEDADE ?

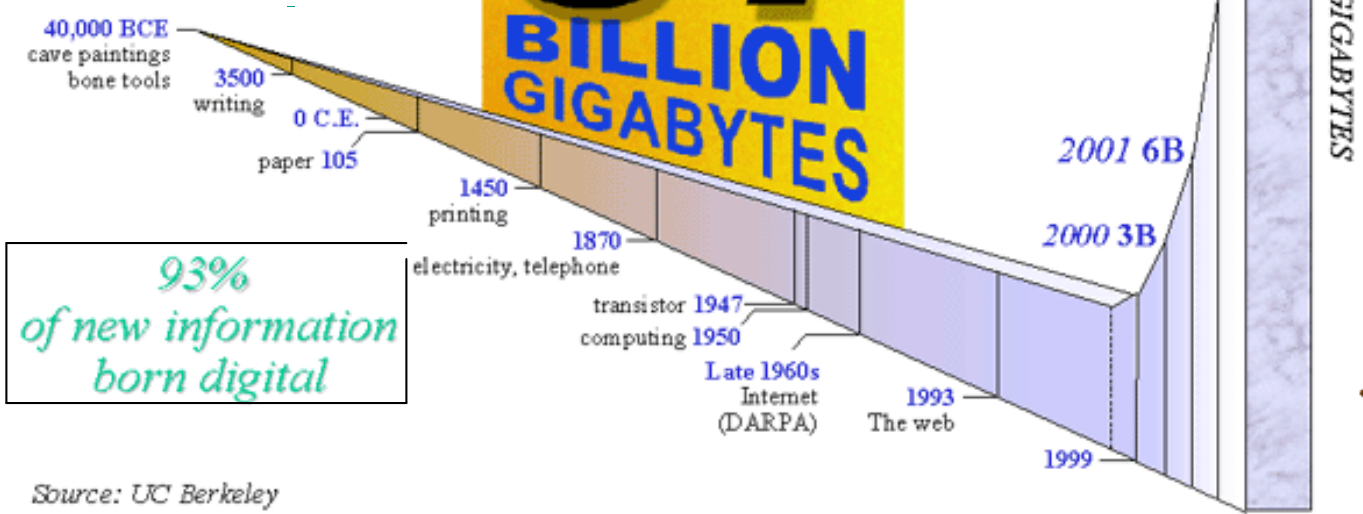
# "THE INFORMATION OVERLOAD"

More New Information Over Next 2 Years Than in All Previous History

2005 = 96B  
2004 = 48B



**57**  
**BILLION**  
**GIGABYTES**



GIGABYTES



93%  
of new information  
born digital

Source: UC Berkeley

HAL VARIAN EMC Copyright 2001

1 Billion gigabytes = 1 exabyte

2004+2005=144B

# NEW COMPETITION

SOFTWARE MARKET

MEDIA SECTORS

INTERNET

companies:  
Google/YouTube,  
Yahoo, Microsoft

CONTENT

companies: Abril

CABLE

companies:  
Comcast, Charter,  
TimeWarner Cable,  
Cox, Insight,  
Media Com,  
Cablevision, TV

SEMICONDUCTORS

CONSUMPTION  
ELECTRONIC  
GOODS

INFORMATICS  
AND  
AUTOMATION

BROADCASTERS/  
CHANNELS (TV  
companies)

ELECTRONICS  
MARKET

DISTRIBUTION  
PLATFORMS

ELECTRONIC  
COMPONENTS

TELECOMMUNI-  
CATIONS  
EQUIPMENT

AUDIENCE

TELECOM

companies:  
ATT, Verizon,  
Telefônica,  
Mobile in general

ADVERTISERS

HARDWARE MARKET

NEW CREATIVE INDUSTRIES ENVIRONMENT

© jcc

© jcc

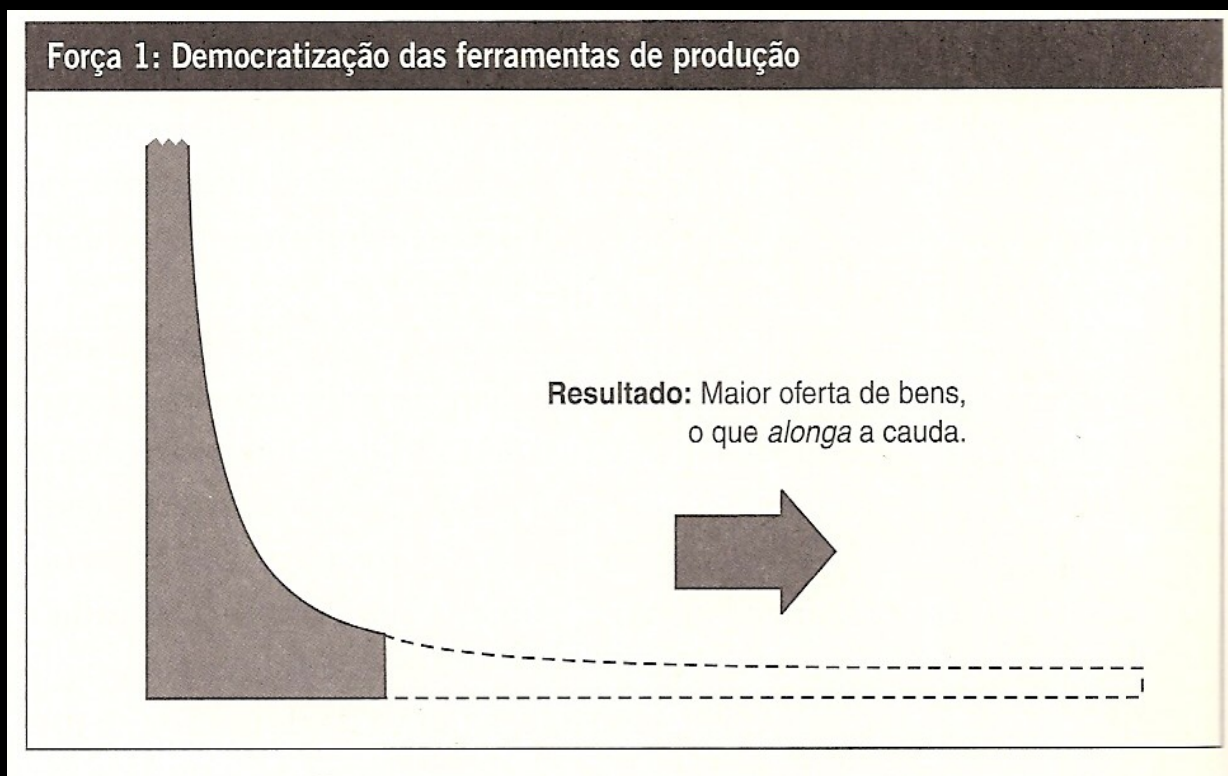
# A TEORIA DA CAUDA LONGA

A Teoria da Cauda Longa foi proposta por Chris Anderson, Editor da famosa revista de tecnologia Wired, e que vem sendo amplamente considerada como uma teoria inovadora e bastante apropriada para tratar das questões relativas à economia das INDÚSTRIAS E SERVIÇOS CRIATIVOS.

A Teoria da Cauda Longa pode ser resumida nos seguintes termos: nossa cultura e nossa economia estão cada vez mais se afastando do foco em alguns hits relativamente pouco numerosos (produtos e mercados de tendência dominante), no topo da curva de demanda, e avançando em direção a uma grande quantidade de nichos na parte inferior ou na cauda da curva da demanda.

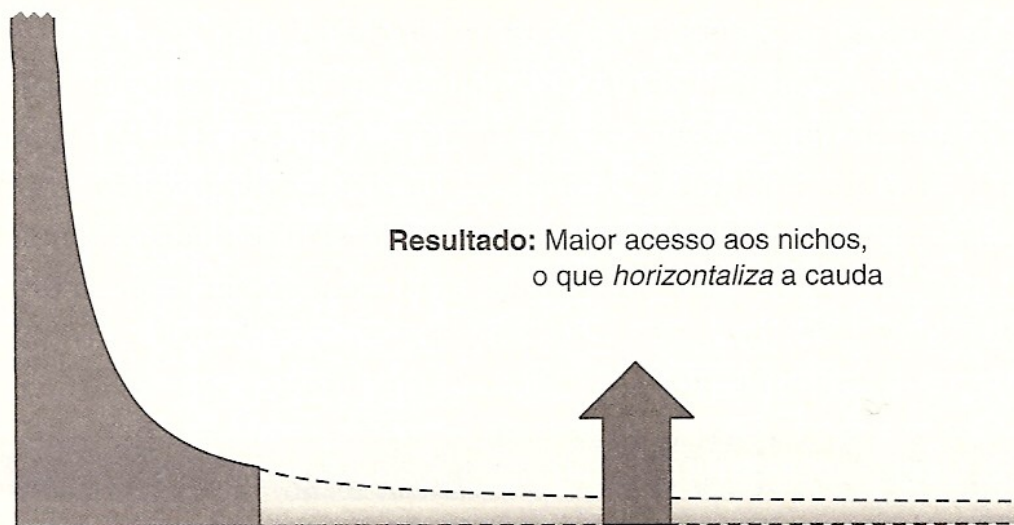
As caudas longas surgem por um importante gatilho econômico: a redução dos custos de alcançar os nichos. É o que possibilita a queda destes custos varia de mercado para mercado, geralmente envolvendo a atuação de uma ou mais de três forças poderosas.

A primeira força é a *democratização das ferramentas da produção*. E o melhor exemplo disso é o computador pessoal, que pôs todas as coisas nas mãos das pessoas (figura abaixo, retirada do livro *A Cauda Longa*, de Chris Anderson).

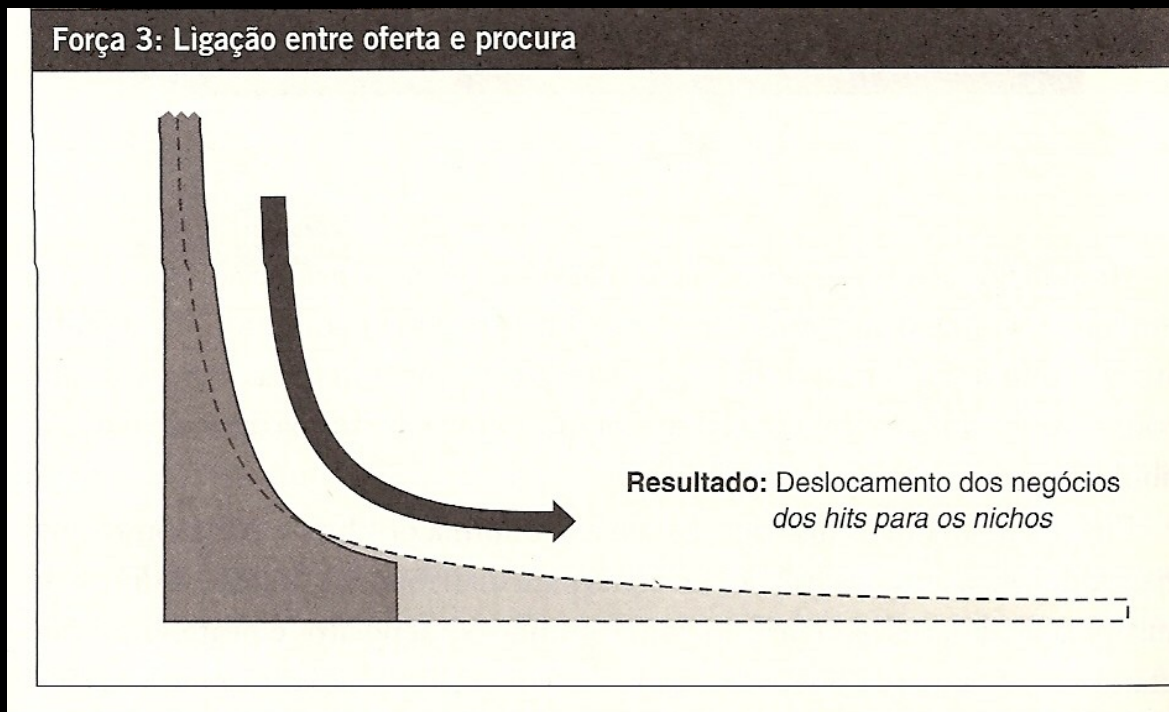


Uma segunda força está reduzindo os custos de consumo, pela *democratização da distribuição* (figura abaixo). O fato de qualquer um ser capaz de produzir conteúdo só é significativo se outros puderem desfrutá-lo. O PC transformou todas as pessoas em produtores e editores, mas foi a Internet que converteu todo mundo em distribuidores.

Força 2: Democratização das ferramentas de distribuição



A terceira força é a *ligação entre a oferta e a demanda*, apresentando os consumidores a esses novos bens, agora disponíveis com mais facilidade, e empurrando a demanda cauda abaixo (figura abaixo).



IMPACTOS

MERCADO ?

2- ESTADO ?

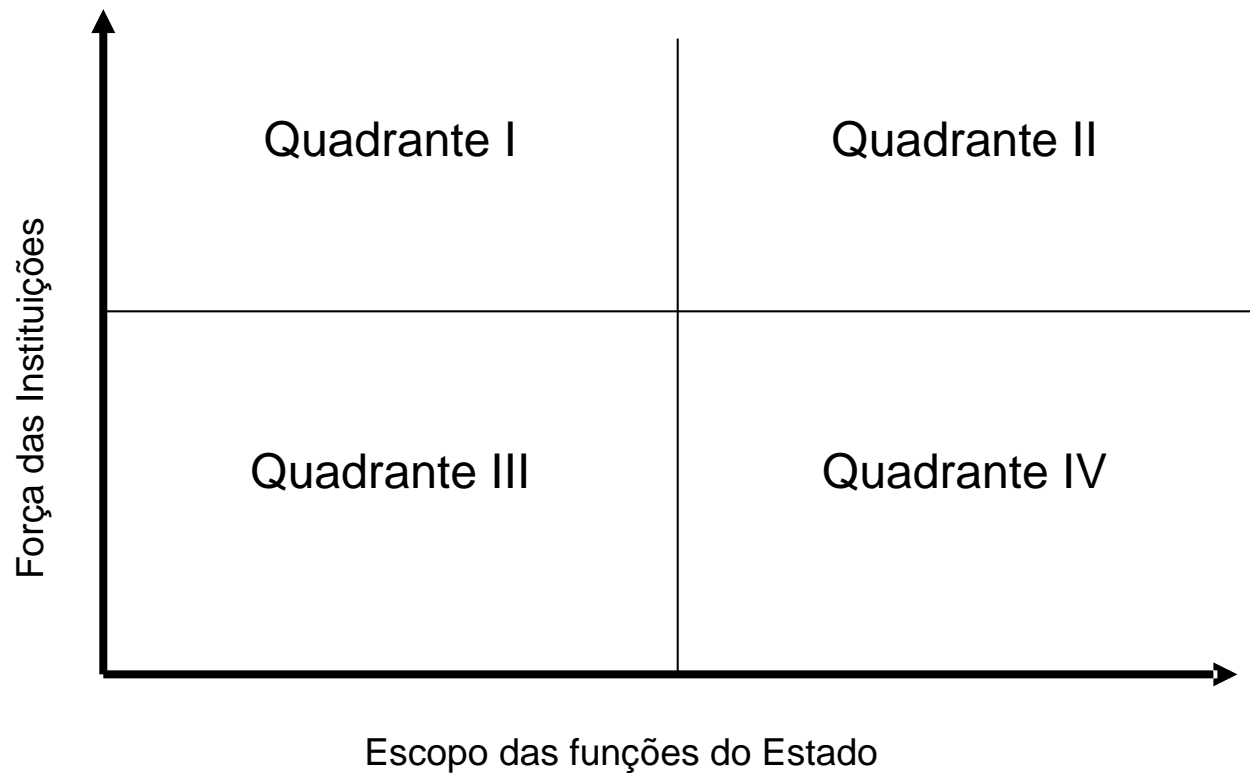
SOCIEDADE ?

## The three perspectives on world politics

<i>Perspective</i>	<i>Power and security</i>	<i>Interdependence and globalization</i>	<i>Dominance and resistance</i>
Actors	States	State and non-state organizations	Economic classes and their representatives
Processes	Competitive pursuit of national interest	Management of global problems	Exploitation and resistance
Outcomes	Limited order within an anarchical society	Rule-governed behaviour in a polyarchical society	Resistance within a centre-periphery structure; conflict between bottom-up and top-down processes

**Fonte:** *Perspectives on World Politics (2006)*. Edited by Richard Little and Michael Smith. Routledge. 3rd. Edition.

## ***Estatidade (\*) e eficiência***



(\*) As funções, competências e bases para a legitimidade dos governos

IMPACTOS

MERCADO ?

ESTADO ?

3.

SOCIEDADE ?

START

"NOVA CLASSE DOMINANTE"

# The Geek Power Grid

Uma pessoa que é fascinada, talvez obsessivamente, por áreas específicas ou obscuras do conhecimento e da imaginação

## Plotting 100 big shots on *Wired's* nerdy continuum

Cast your mind back to the Darwinian cauldron called high school. Who was hot? Who was cool? Who got into Harvard? Well, everything is different now. We live in the future, and there's a new ruling class.

Let's break it down. You've got your **geeks** – **brainiacs who like to build things**. At the other end of the continuum are your **wonks** – **experts who think and talk about stuff**. Yet life is also (still) about being socially adept. **Nerds** flail, careening from one interaction to the next, without style. **Cool people have charisma**; they're fun to be around.

This helpful chart – meticulously constructed in our secret underground lab – plots the *Wired* world along the geek-wonk, nerdy-cool axes. No value judgments here; we love them all. But it turns out one high school truth remains: Everyone belongs somewhere.

– Adam Rogers and Mark Robinson

### Claim to Fame

Technology Science Business Arts/Entertainment Print/Media Politics

Fonte: Wired, 12.08 (2004)

GEEK



Bill Gates

Larry Page & Sergey Brin



Steve Wozniak

Freeman Dyson

Stephen Wolfram

Marvin Minsky



Stephen Hawking

Roger Penrose



Jeff Bezos



George Lucas



Nathan Myhrvold

Will Wright

Eric Drexler

Steve Jurvetson

R. Crumb



Linus Torvalds

Dean Kamen

Douglas Engelbart

Robert Moog

Ray Ozzie



Charlie Kaufman



Steven Spielberg

Burt Rutan

Tim Berners-Lee



Ray Dolby

Nicholas Negroponte



Ben Stiller

James Cameron

Tim Burton

Curt Schilling

David Cross

Matt Groening

Seth McFarlane

Wes Anderson

Jon Stewart



Neal Stephenson

John Carmack



Rivers Cuomo

Prince

Chris Ware

Andre 3000

Bruce Campbell

Tina Fey

Moby

Brian Greene



David Foster Wallace

Mariko Mori

Beck

Peter Kuper



Jon Stewart



Steve Jobs



DJ Dangermouse



Spike Jonze

Moby

NERDY

Edward Tufte



Michael Moore

Richard Dawkins



Al Gore



Ralph Nader



Ursula Le Guin

Camille Paglia



Michael Powell

John Chambers

Carly Fiorina

Colin Powell



Roger Ebert

Michael Eisner



Arianna Huffington

Howard Dean



Condoleezza Rice

Eliot Spitzer

Bjorn Leborg

John Kerry

Hillary Clinton

WONK



Al Franken



Bill Clinton



Reed Hastings

Bill Joy (2004)

Michael Stipe



Don DeLillo

Ana Marie Cox



Tucker Carlson

Michael Chabon

Alanis Morissette

Quentin Tarantino



Joss Whedon

Colson Whitehead

Jonathan Franzen

Thomas Pynchon

Noam Chomsky

COOL

Vanessa Beecroft



Matthew Barney



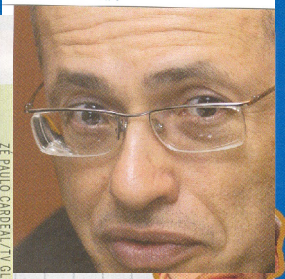
Cornel West

DYSON, WEST & HADID; LANDOV; TORVALDS; AP; DAWKINS; LALLA WARD; DOLBY; COURTESY DOLBY LABORATORIES; STEPHENSON; JOE TORENO; DJ DANGERMUSE; COURTESY SCORE; WALLACE; GARY HAINBARGER; ALL OTHER GEEKS; GETTY IMAGES

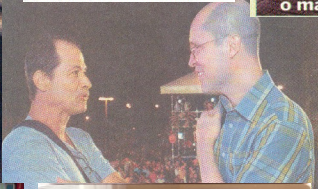
GEEK



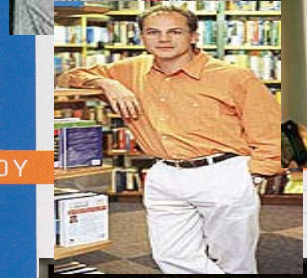
Dean Kamen



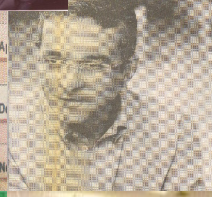
ZE PAULO CARDEAL/TV GLOBO



NERDY



COOL



Ralph Nader

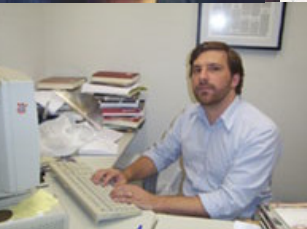


John  
Hillar



Bill Clinton

WONK



DYSON, WEST & HADID; TORVALDS; AP; DAWKINS; LALLA WARD; DOLBY; COURTESY  
DOLBY LABORATORIES; STEPHENSON; JOE TOBENO; DJ DANGERMUSE; COURTESY SCORE;  
WALLACE; GARY HANNABARGER; ALL OTHER GEEKS; GETTY IMAGES

# UMA VISÃO ESPACIAL DA SOCIEDADE (Pierre Bourdieu)

*“O espaço social é hierarquizado pela desigual distribuição dos capitais”*

⇒ A descrição da sociedade em termos de espaço social permite enfatizar a dimensão relacional das posições sociais.

⇒ Diferentes formas de capital permitem estruturar o espaço social: o capital econômico, o capital cultural, o capital social, e o capital simbólico.

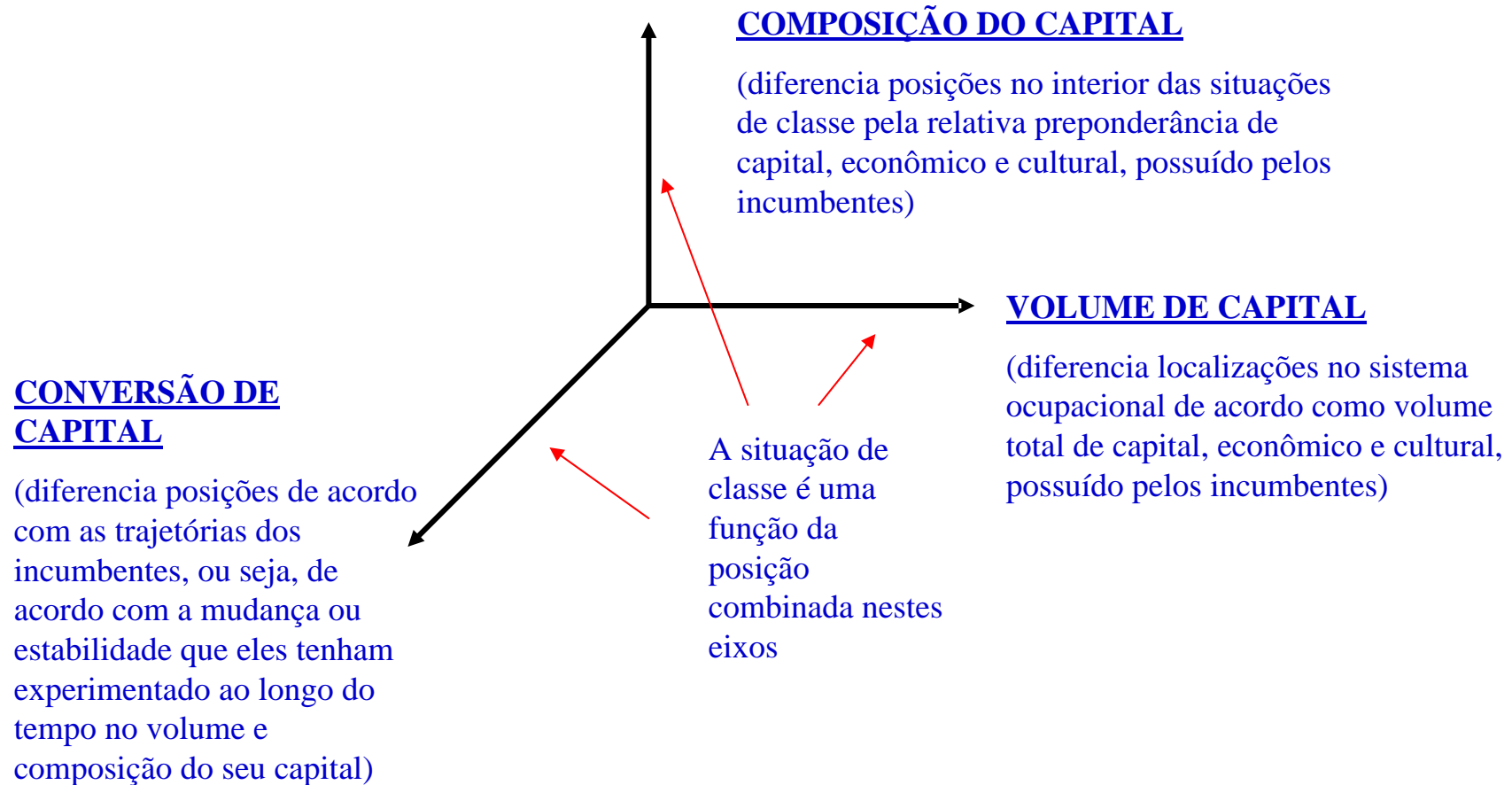
– **Capital Econômico:** constituído pelos diferentes fatores de produção (terras, fábrica, trabalho) e pelo conjunto dos bens econômicos; renda, patrimônio, bens materiais.

– **Capital Cultural:** corresponde ao conjunto das qualificações intelectuais produzidas pelo sistema escolar ou transmitidas pela família. Este capital pode existir sob três formas: em estado incorporado, como disposição duradoura do corpo (por exemplo, a facilidade de expressão em público); em estado objetivo, como bem cultural (a posse de quadros, de obras); em estado institucionalizado, isto é, socialmente sancionado por instituições (como os títulos acadêmicos);

– **Capital Simbólico:** corresponde ao conjunto de rituais (como as boas maneiras ou o protocolo) ligados à honra e ao reconhecimento. Afinal, apenas o crédito e a autoridade conferem a um agente o reconhecimento e a posse das três outras formas de capital. Ele permite compreender que as múltiplas manifestações do código de honra e das regras de boa conduta não são apenas exigências de controle social, mas são constitutivas das vantagens sociais com consequências efetivas.

– **Capital Social:** define-se essencialmente como o conjunto das relações sociais de que dispõe um indivíduo ou grupo. A detenção deste capital implica um trabalho de instauração e manutenção das relações, isto é, um trabalho da sociabilidade: convites recíprocos, lazer em comum, etc.

## MODELO DE ESTRUTURA DE CLASSE (Pierre Bourdieu)



\* { **CLASSE SOCIAL**.....deve ser tratada em relação não com o indivíduo ou com uma população (i.e, um agregado de indivíduos), mas com o **HABITUS DE CLASSE**, que é definido como um sistema socialmente constituído de disposições (tendências, aptidões, inclinações, talentos) que orientam pensamentos, percepções, expressões e ações.

**“Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste”** (Distinção: Uma Crítica Social do Julgamento do Gosto). **Pierre Bourdieu**, publicado em 1979, e traduzido para o inglês em 1984). Harvard University Press, 2002. 11ª Edition.

⇒ Há uma **Economia dos Bens Culturais**, mas ela tem uma lógica específica. Os sociólogos se dedicam a estabelecer as condições em que o consumo destes bens, e os gostos por eles, são produzidos. Ao contrário de visões ideológicas, onde o gosto é considerado um “dom da natureza”, a observação científica mostra que as ***necessidades culturais*** são produto da ***ascensão social*** e da ***educação***.

⇒ Pesquisas mostram que todas as práticas culturais (visitas à museus, idas à concertos, leituras, etc), e preferências em literatura, pintura ou música, são intimamente relacionadas com **nível educacional**

⇒ (medidos pelas qualificações ou escolaridade) e secundariamente por **origem social**. O peso relativo da “**educação doméstica**” e da **educação formal** (cujas efetividade e duração são fortemente dependentes da origem social) varia de acordo com a extensão pela qual as diferentes práticas culturais são reconhecidas e ensinadas pelo sistema educacional; e a influência da origem social é mais forte- outras coisas permanecendo constantes – em uma cultura “extra-curricular” e avançada;

⇒ Isto tudo predispõe *os gostos* a funcionarem como “**marcadores de classe**”. A maneira em que cultura tem sido adquirida reside na maneira de usá-la (a importância das maneiras);

⇒ O consumo de arte e cultura são predispostos, conscientemente e deliberadamente ou não, a preencher uma **função social** de *legitimar diferenças sociais*.

# **“Homem Plural: os determinantes da ação”.**

**Bernard Lahire (2002). Vozes**

## **SOCIEDADES TRADICIONAIS**

- Fraca demografia
- Inter-conhecimento forte (onde cada um pode exercer um controle sobre o controle sobre o outro)
- Divisão do trabalho e diferenciação de funções sociais e das esferas de atividade pouco desenvolvidas (impossível distinguir as esferas de atividade econômica, política, jurídica, religiosa, moral, científica, filosófica, claramente separadas uma das outras)
- Onde não se encontram muitos modelos de socialização diferentes, concorrentes, e contraditórios.

## **SOCIEDADES AVANÇADAS**

- Extensas tanto do ponto de vista espacial quanto demográfico
- Forte diferenciação das esferas de ação, das instituições, dos produtos culturais e dos modelos de socialização
- Menos estabilidade das condições de socialização.
- Entre a família, a escola, os grupos de iguais, as muitas instituições culturais, os meios de comunicação, etc, que são muitas vezes levados a frequentar, os filhos de nossas formações sociais confrontam-se cada vez mais com situações heterogêneas, concorrentes e, à vezes, até em contradição umas com as outras do ponto de vista de socialização que desenvolvem.

## ***Pluralidade dos Contextos Sociais e dos Repertórios de Hábitos***

- Heterogeneidade das experiências socializadoras
- Vivemos (relativamente) simultânea e sucessivamente em contextos sociais diferenciados
- Presença do passado, presente da ação: a articulação passado-presente só toma todo o seu sentido quando “passado” (incorporado) e “presente” (contextual) são diferentes, e a articulação se torna importante quando os próprios “passado” e “presente” são fundamentalmente plurais e heterogêneos

## ***Processos de Incorporação-Interiorização-Internalização***

- A criança, o adolescente e, depois, o adulto, não incorporam, propriamente falando, “estruturas sociais”, mas **hábitos corporais**, cognitivos, avaliadores, apreciativos, etc, isto é, esquemas de ação, maneiras de fazer, de pensar, de sentir e de dizer adaptados (e às vezes limitados) a contextos sociais específicos. Interiorizam modos de ação, de interação, de reação, de apreciação, de orientação, de percepção, de categorização, etc, entrando pouco a pouco nas relações sociais de interdependência com outros atores ou entretendo, pela mediação de outros atores, relações com múltiplos objetos, cujo modo, ou modos de apreciação aprendem.

# "As Dissonâncias Culturais"



Como o mundo social é incorporado ?

O que é um indivíduo socializado ?

Interesso-me pelas escolhas culturais dos indivíduos;

Na minha pesquisa de práticas culturais eu revelo significativas variações dos mesmos indivíduos devidas, em particular, a heranças individuais de provisões menos homogêneas. Por exemplo, os indivíduos lêem "alta literatura", mas eles irão se comportar dissonantemente quando comparado com o cinema ou, pior ainda, em frente à televisão, desde que estejam numa situação privada ou quando têm isenção de pagamento.

# O Brasil por estratos

Classificação econômica da população, segundo a Abep

Até agora \*

Classe	Renda média familiar mensal (R\$)	% da população
A1	7.793	1
A2	4.648	5
B1	2.804	9
B2	1.669	14
C	927	36
D	424	31
E	207	4

A partir de 2008 \*\*

Classe	Renda média familiar mensal (R\$)	% da população
A1	9.733,47	1
A2	6.563,73	4
B1	3.479,36	9
B2	2.012,67	15
C1	1.194,53	21
C2	726,26	22
D	484,97	25
E	276,70	3

Fonte: Abep \* Com base em dados de 2000 \*\* Com base em dados de 2005

E O FUTURO ?

BRASIL

( terra de intrigantes contrastes )

# Distorção do Sistema de C&T&I no Brasil

Tabela 2. Distribuição institucional dos C&E profissionais no Brasil e nos Estados Unidos<sup>7</sup>.

	Brasil		USA	
<b>Docentes em universidades</b>	56.760	73%	128.000	13%
Universidades Federais	32.652			
Universidades Estaduais	17.062			
Universidades Privadas	7.046			
<b>Centros e Inst. de Pesquisa (sem lucro)</b>	12.336	16%	70.200	7%
<b>Centros de Pq. Empresas Privadas</b>	8.765	11%	764.500	79%
<b>Total</b>	<b>77.861</b>	<b>100%</b>	<b>962.700</b>	<b>100%</b>

Fonte: <http://www.ifi.unicamp.br/~brito/artigos> , 1997

**BRASIL:****POPULAÇÃO**

SUDESTE	42 %
SUL	15 %
NORDESTE	28 %
C. OESTE	7 %
NORTE	8 %

**PRODUÇÃO**

SUDESTE	58 %
SUL	17 %
NORDESTE	14 %
C. OESTE	7 %
NORTE	4 %

**INSTITUIÇÕES DE EDUCAÇÃO  
SUPERIOR NO BRASIL**

SUDESTE	51,3%
SUL	15,9%
Sub-Total	67,2%
NORDESTE	15,6%
CENTRO-OESTE	12,1%
NORTE	5,1%
Sub-Total	32,8%

**GRUPOS DE PESQUISA NO BRASIL**

SUDESTE	51,8%
SUL	24,0%
Sub-Total	75,8%
NORDESTE	15,0%
CENTRO-OESTE	5,3%
NORTE	3,9%
Sub-Total	24,2%

**PÓS-GRADUAÇÃO NO BRASIL**

SUDESTE	58,0%
SUL	19,0%
Sub-Total	77,0%
NORDESTE	14,0%
CENTRO-OESTE	6,0%
NORTE	3,0%
Sub-Total	23,0%

Fonte: Dados de Capes e CNPq de 2002/03, e IBGE

## Recursos aplicados

Busca

... → Indicadores nacionais de ciência e tecnologia (C&amp;T) → Recursos aplicados → Indicadores consolidados

Menu

## Brasil: Investimentos nacionais em ciência e tecnologia (C&amp;T)(1) , 2000-2006

Ano	PIB (em milhões de R\$ correntes)	Investimentos em C&T (em milhões de R\$ correntes)							% em relação ao total		% em relação ao PIB		
		Públicos			Empresariais			Total	Públicos	Empresariais	Públicos	Empresariais	Total
		Federais (2)	Estaduais (3)	Total	Estatais (4)	Privados (5)	Total						
2000	1.179.482,0	5.795,4	2.855,8	8.651,3	1.183,2	4.515,9	5.699,1	14.350,4	60,29	39,71	0,73	0,48	1,22
2001	1.302.136,0	6.266,0	3.287,1	9.553,1	1.650,8	5.018,7	6.669,5	16.222,6	58,89	41,11	0,73	0,51	1,25
2002	1.477.822,0	6.522,1	3.473,3	9.995,4	2.593,1	5.548,3	8.141,4	18.136,8	55,11	44,89	0,68	0,55	1,23
2003	1.699.948,0	7.392,5	3.705,7	11.098,2	2.960,3	6.094,5	9.054,8	20.153,1	55,07	44,93	0,65	0,53	1,19
2004	1.941.498,0	8.688,2	3.895,5	12.583,7	3.510,2	6.600,1	10.110,4	22.694,1	55,45	44,55	0,65	0,52	1,17
2005	2.147.944,0	9.570,1	3.981,5	13.551,6	3.463,0	10.216,6	13.679,6	27.231,2	49,76	50,24	0,63	0,64	1,27
2006	2.322.818,0	11.476,6	4.248,6	15.725,1	3.487,1	12.285,4	15.772,4	31.497,6	49,92	50,08	0,68	0,68	1,36

Fonte(s): PIB: Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE;  
 Dispêndios federais: Sistema Integrado de Administração Financeira do Governo Federal (Siafi). Extração especial realizada pelo Serviço Federal de Processamento de Dados - Serpro;  
 Dispêndios estaduais: Balanços Gerais dos Estados;  
 Dispêndios empresariais: Pesquisa de Inovação Tecnológica - 2000, 2003 e 2005 - Pintec/IBGE e levantamento realizado pelas empresas estatais federais.

Elaboração: Coordenação-Geral de Indicadores - ASCAV/SEXEC - Ministério da Ciência e Tecnologia.

Nota(s): 1) ciência e tecnologia (C&T) = pesquisa e desenvolvimento (P&D) + atividades científicas e técnicas correlatas (ACTC);  
 2) foram utilizados os valores de empenhos liquidados; não estão computadas as despesas com juros e amortização de dívidas (interna e externa), cumprimento de sentenças judiciais e despesas previdenciárias com inativos e pensionistas; estão computados os recursos do tesouro e de outras fontes dos orçamentos fiscal e de seguridade social; inclui estimativas dos dispêndios das instituições federais com cursos de pós-graduação reconhecidos pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Capes, do Ministério da Educação - MEC;  
 3) foram utilizados os valores empenhados, excluindo-se, quando o balanço permite, as despesas com juros e amortização de dívidas, cumprimento de sentenças judiciais e despesas previdenciárias com inativos e pensionistas; estão computados os recursos do tesouro e de outras fontes dos orçamentos fiscal e de seguridade social; inclui estimativas dos dispêndios das instituições estaduais com cursos de pós-graduação reconhecidos pela Capes/MEC;  
 4) computados os valores de pesquisa e desenvolvimento (P&D) das empresas estatais federais não abrangidas nos levantamentos da Pintec e de

Busca

... → Indicadores nacionais de ciência e tecnologia (C&amp;T) → Recursos aplicados → Indicadores consolidados

Menu

Brasil: Investimentos nacionais em pesquisa e desenvolvimento (P&D), por setores, em relação ao total de P&D e ao produto interno bruto (PIB) , 2000/2005

Setores	Valor em milhões de R\$ correntes			% em relação ao total de P&D			% em relação ao PIB		
	2000	2003	2005	2000	2003	2005	2000	2003	2005
<b>Total</b>	<b>11.071,9</b>	<b>15.043,3</b>	<b>20.810,7</b>	<b>100,00</b>	<b>100,00</b>	<b>100,00</b>	<b>0,94</b>	<b>0,88</b>	<b>0,97</b>
<b>Dispêndios públicos</b>	<b>6.495,4</b>	<b>8.826,0</b>	<b>10.325,4</b>	<b>58,66</b>	<b>58,67</b>	<b>49,62</b>	<b>0,55</b>	<b>0,52</b>	<b>0,48</b>
<b>Dispêndios federais(1)</b>	<b>4.007,7</b>	<b>5.802,4</b>	<b>7.085,2</b>	<b>36,20</b>	<b>38,57</b>	<b>34,05</b>	<b>0,34</b>	<b>0,34</b>	<b>0,33</b>
Orçamento	2.484,3	3.643,2	4.469,0	22,44	24,22	21,47	0,21	0,21	0,21
Pós-graduação	1.523,4	2.159,3	2.616,1	13,76	14,35	12,57	0,13	0,13	0,12
<b>Dispêndios estaduais(2)</b>	<b>2.487,7</b>	<b>3.023,6</b>	<b>3.240,2</b>	<b>22,47</b>	<b>20,10</b>	<b>15,57</b>	<b>0,21</b>	<b>0,18</b>	<b>0,15</b>
Orçamento	941,8	925,2	1.320,8	8,51	6,15	6,35	0,08	0,05	0,06
Pós-graduação	1.545,9	2.098,4	1.919,4	13,96	13,95	9,22	0,13	0,12	0,09
<b>Dispêndios empresariais</b>	<b>4.576,6</b>	<b>6.217,3</b>	<b>10.485,4</b>	<b>41,34</b>	<b>41,33</b>	<b>50,38</b>	<b>0,39</b>	<b>0,37</b>	<b>0,49</b>
Empresas privadas e estatais(3)	4.372,3	5.773,5	9.803,0	39,49	38,38	47,11	0,37	0,34	0,46
Outras empresas estatais federais(4)	60,7	122,8	268,7	0,55	0,82	1,29	0,01	0,01	0,01
Pós-graduação(5)	143,6	321,0	413,6	1,30	2,13	1,99	0,01	0,02	0,02

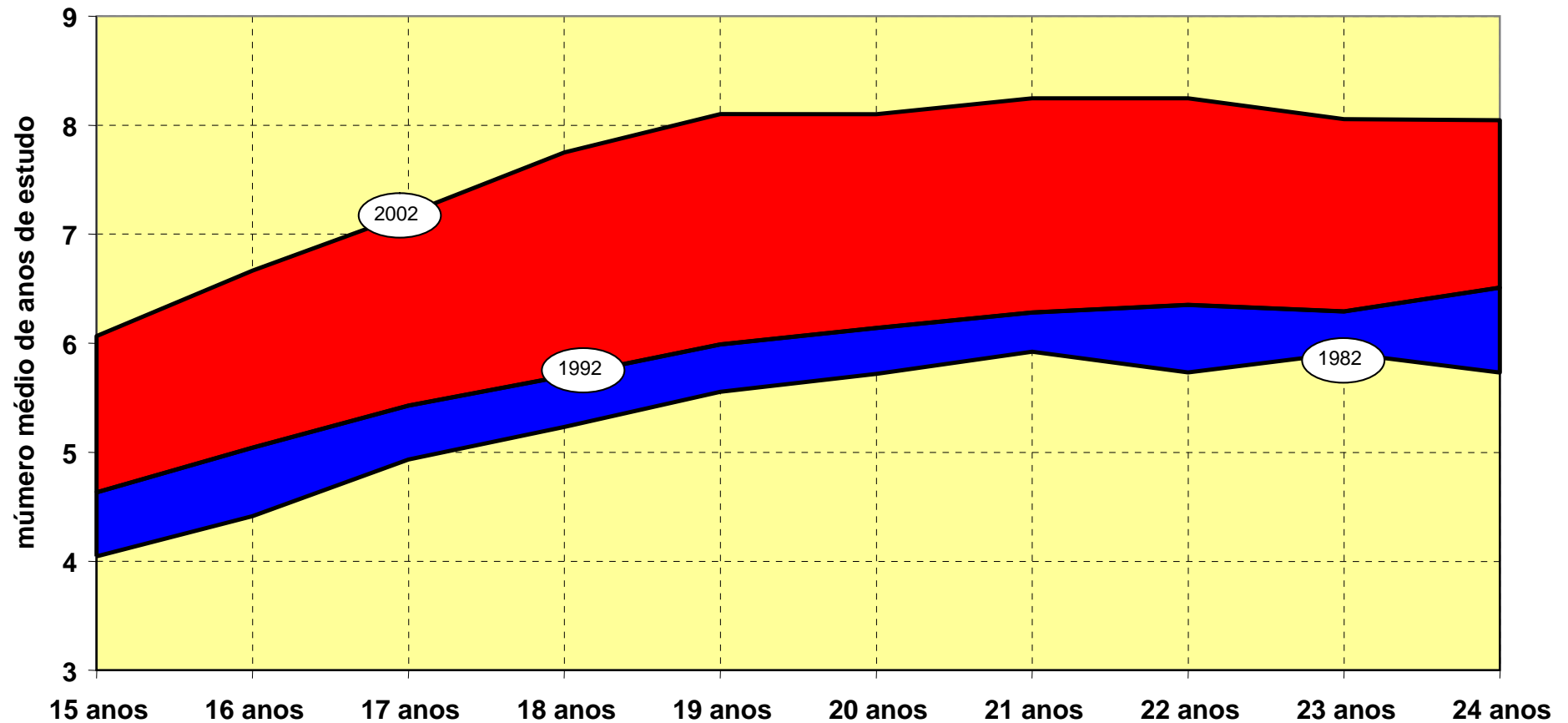
Fonte(s): PIB: Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE;  
 Dispêndios federais: Sistema Integrado de Administração Financeira do Governo Federal (Siafi). Extração especial realizada pelo Serviço Federal de Processamento de Dados - Serpro;  
 Dispêndios empresariais: Pesquisa Industrial de Inovação Tecnológica - 2000, 2003 e 2005- Pinte/IBGE e levantamento realizado pelas empresas estatais federais;

Elaboração: Coordenação-Geral de Indicadores - ASCAV/SEXEC - Ministério da Ciência e Tecnologia.

Nota(s): 1) foram utilizados os valores de empenhos liquidados; não estão computadas as despesas com juros e amortização de dívidas (interna e externa), cumprimento de sentenças judiciais e despesas previdenciárias com inativos e pensionistas; estão computados os recursos do tesouro e de outras fontes dos orçamentos fiscal e de seguridade social; inclui estimativas dos dispêndios das instituições federais com cursos de pós-graduação reconhecidos pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Capes, do Ministério da Educação - MEC;

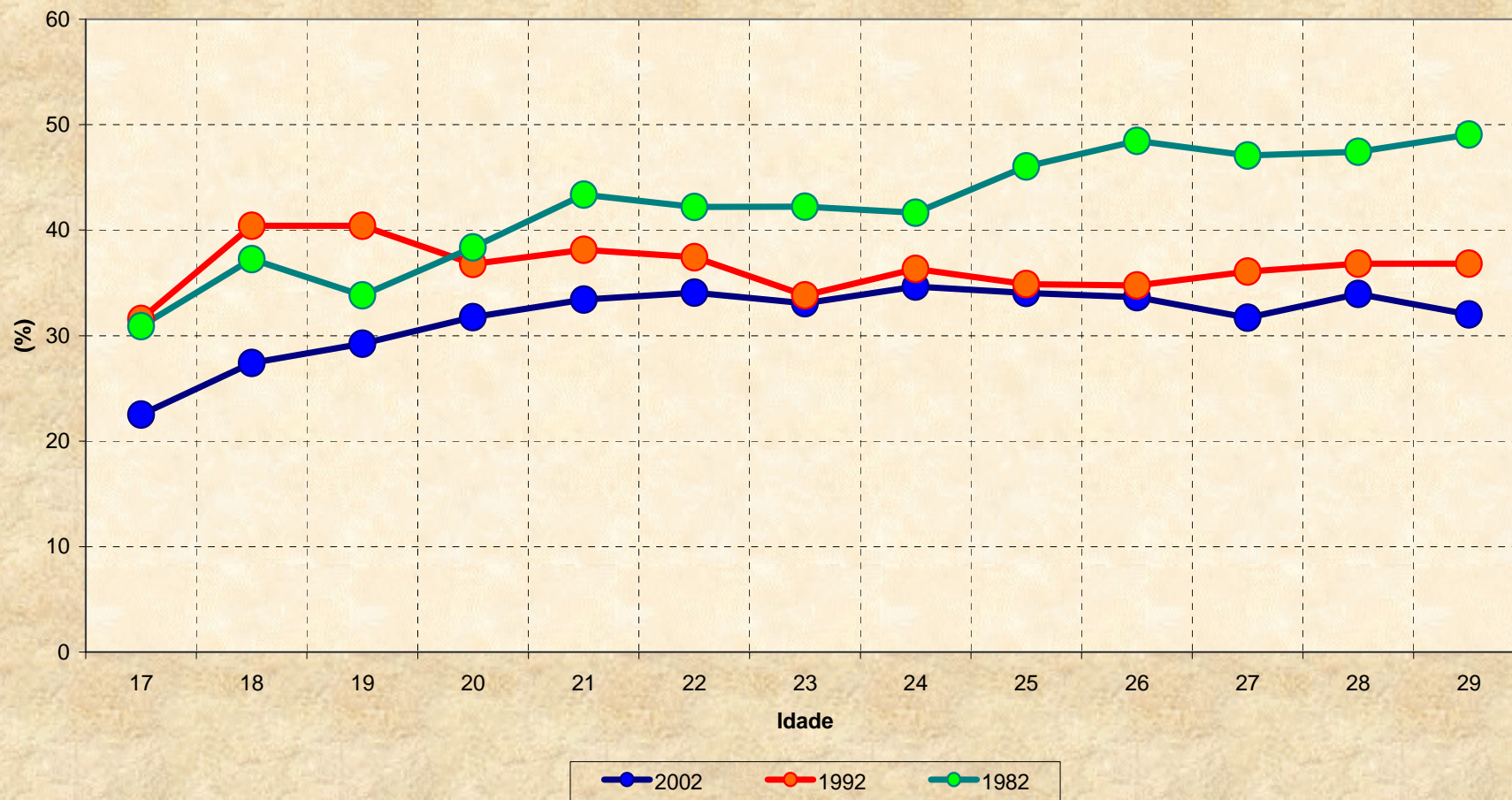
# Progresso ao longo da última década foi mais acentuado do que na anterior

**Evolução da escolaridade média dos jovens no Brasil ao longo das duas últimas décadas**



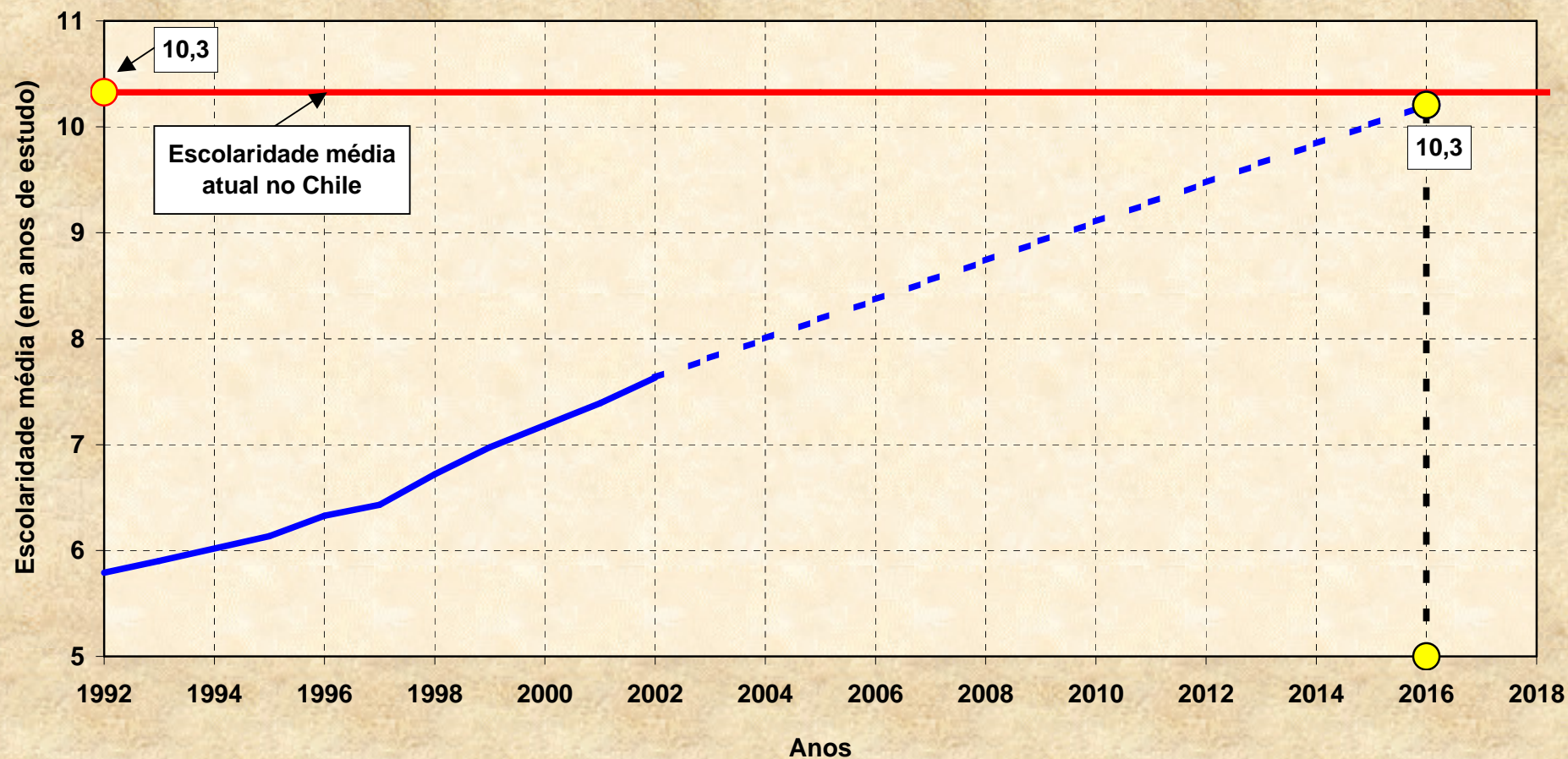
Todavia, entre os que completaram a educação média, a probabilidade de acesso à educação superior declinou

**Evolução ao longo das duas últimas décadas da porcentagem dos jovens que tiveram acesso a universidade dentre aqueles que completaram o nível médio, por idade: Brasil**

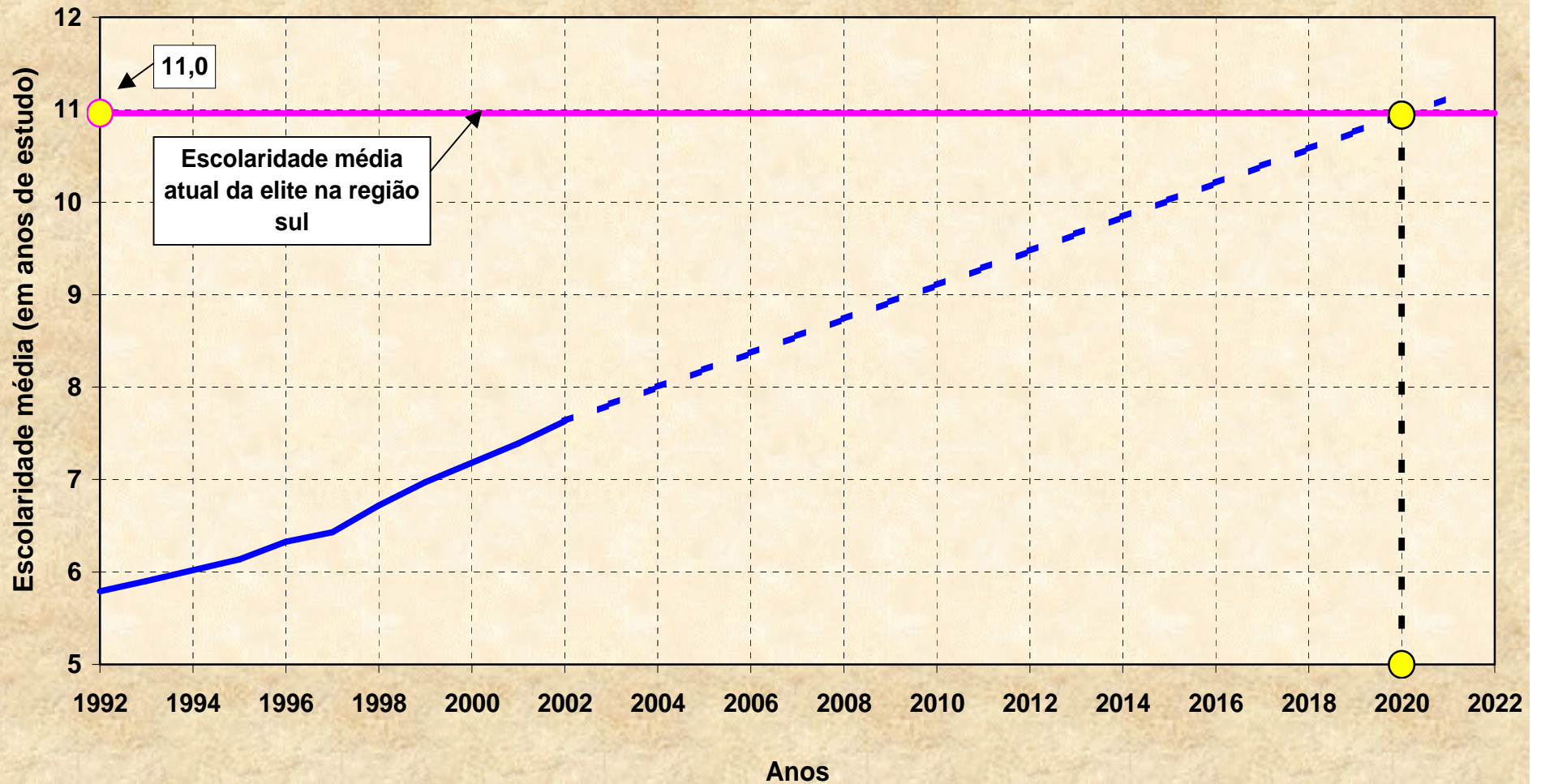


# Apesar do progresso, ainda estamos muito aquém em termos de oferta de oportunidades educacionais aos jovens

Tempo necessário para o Brasil atingir a escolaridade média entre jovens que o Chile tem hoje



## Tempo necessário para o Brasil atingir a escolaridade média entre jovens que a elite na região sul tem hoje



Fonte: Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD).

ESTUDOS & PESQUISAS  
INFORMAÇÃO DEMOGRÁFICA E SOCIOECONÔMICA

18

SISTEMA DE INFORMAÇÕES E  
INDICADORES CULTURAIS

2003



Ministério  
da Cultura



Ministério do Planejamento,  
Orçamento e Gestão

## PROGRAMA MAIS CULTURA – Indicadores da Exclusão

- Apenas 13% dos brasileiros freqüentam cinema alguma vez por ano;
- 92% dos brasileiros nunca freqüentaram museus;
- 93,4% dos brasileiros jamais freqüentaram alguma exposição de arte;
- 78% dos brasileiros nunca assistiram a espetáculo de dança, embora 28,8% saiam para dançar;
- Mais de 90% dos municípios não possuem salas de cinema, teatro, museus e espaços culturais multiuso;

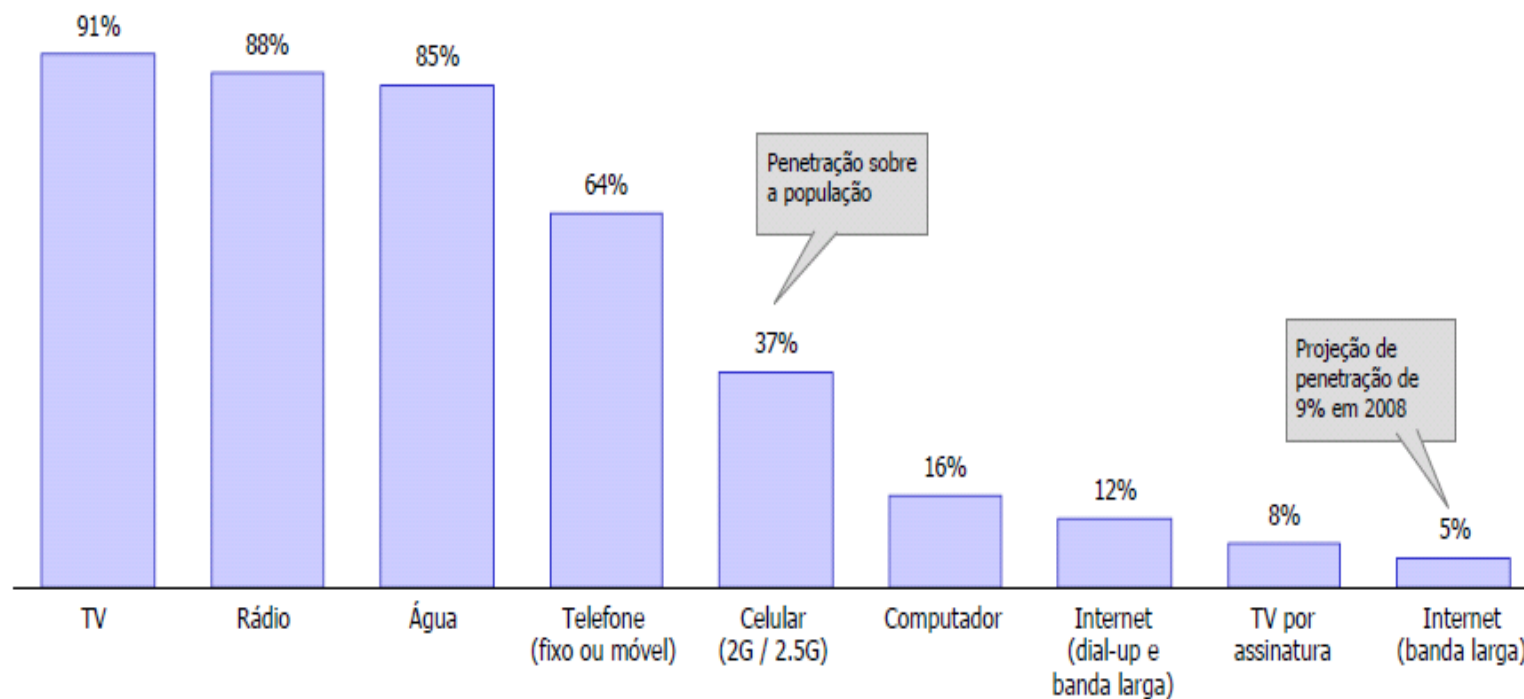
## PROGRAMA MAIS CULTURA – Indicadores da Exclusão

- O brasileiro lê em média 1,8 livros per capita/ano (contra 2,4 na Colômbia e 7 na França, por exemplo);
- 73% dos livros estão concentrados nas mãos de apenas 16% da população;
- O preço médio do livro de leitura corrente é de R\$ 25,00, elevadíssimo quando se compara com a renda do brasileiro nas classes C/D/E;
- Dos cerca de 600 municípios brasileiros que nunca receberam uma biblioteca, 405 ficam no Nordeste, e apenas dois no Sudeste;

## PROGRAMA MAIS CULTURA – Indicadores da Exclusão

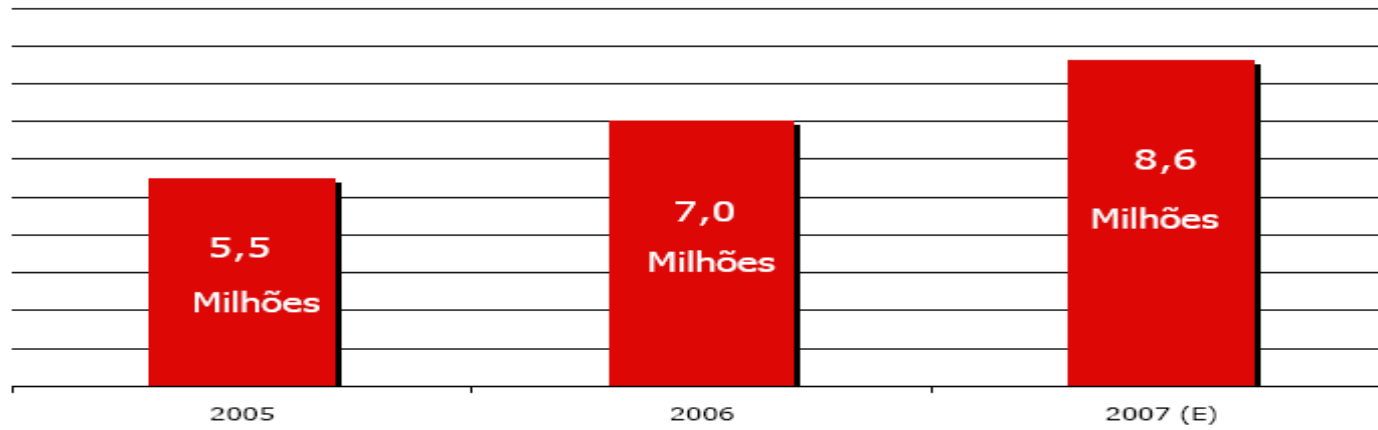
- 82% dos brasileiros não possuem computador em casa, destes, e 70% não tem qualquer acesso a internet (nem no trabalho, nem na escola);
- 56,7 % da população ocupada na área de cultura não têm carteira assinada ou trabalha por conta própria;
- A média brasileira de despesa mensal com cultura por família é de 4,4% do total de rendimentos, acima da educação (3,5%), não variando em razão da classe social, ocupando a 6ª posição dos gastos mensais da família brasileira.

% de domicílios brasileiros que possuem o bem, 2004

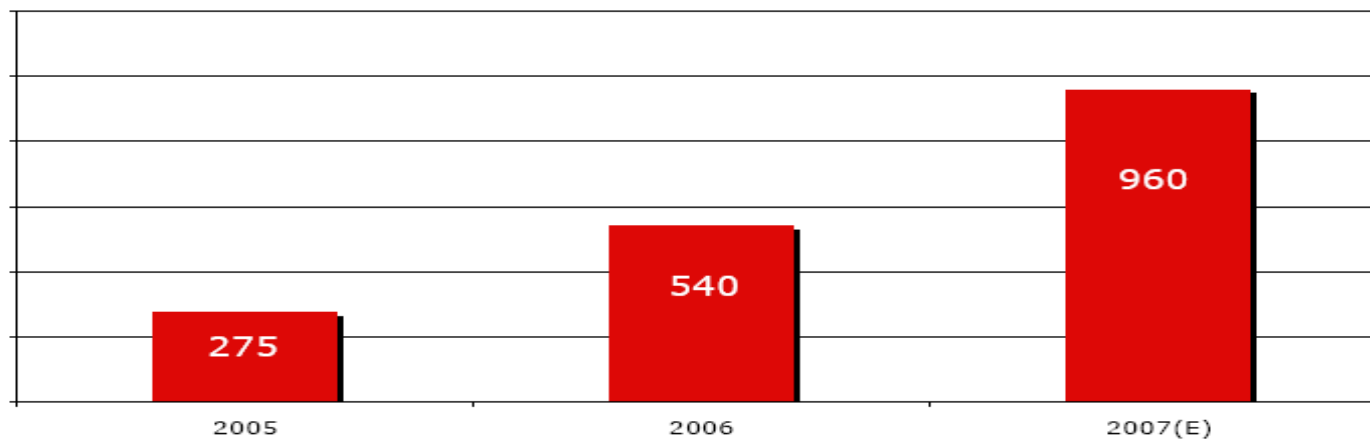


Fonte: Anatel, ABTA, PNAD-IBGE, Ibope

**Vendas de PCs no Brasil (em unidades)**



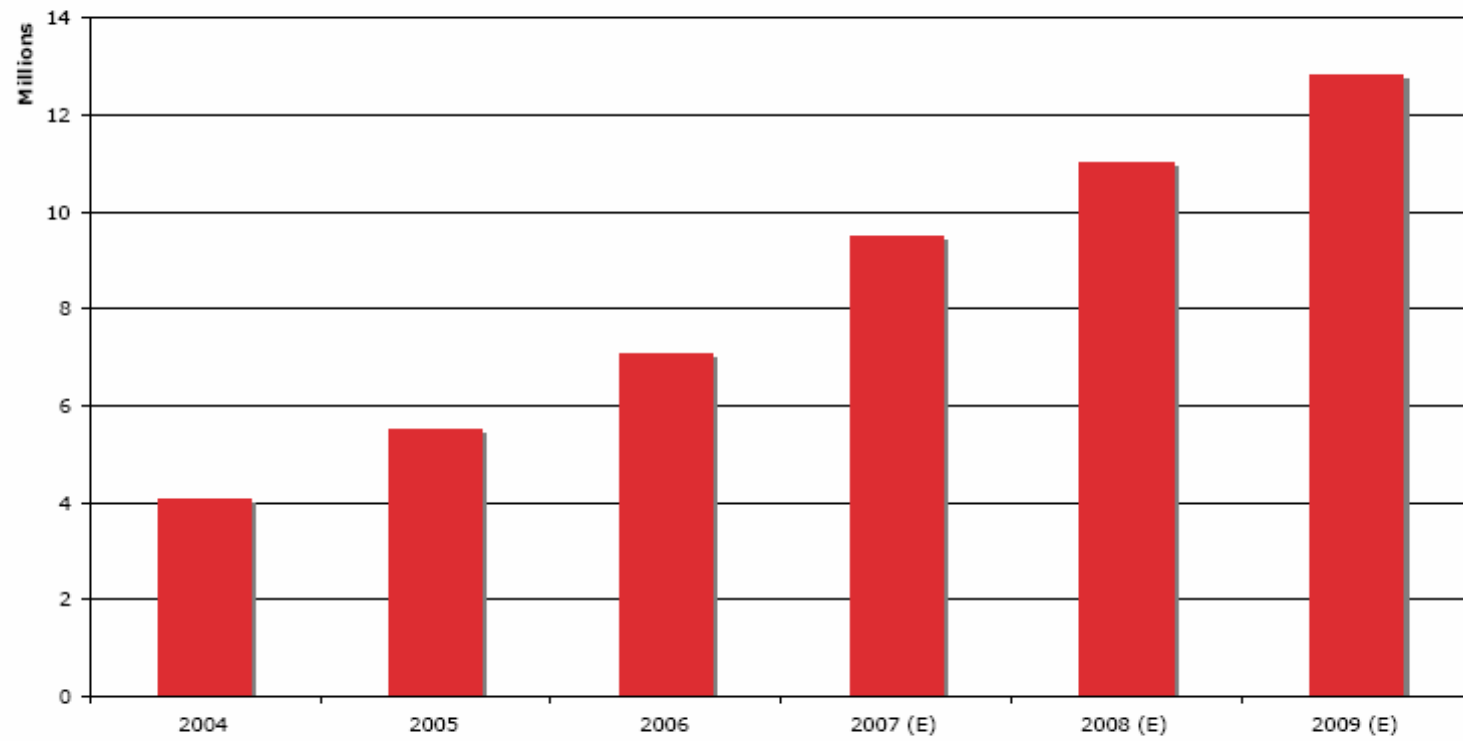
**Vendas de notebooks no Brasil (em unidades)**



Fonte: Revista Info Canal – Abril 07

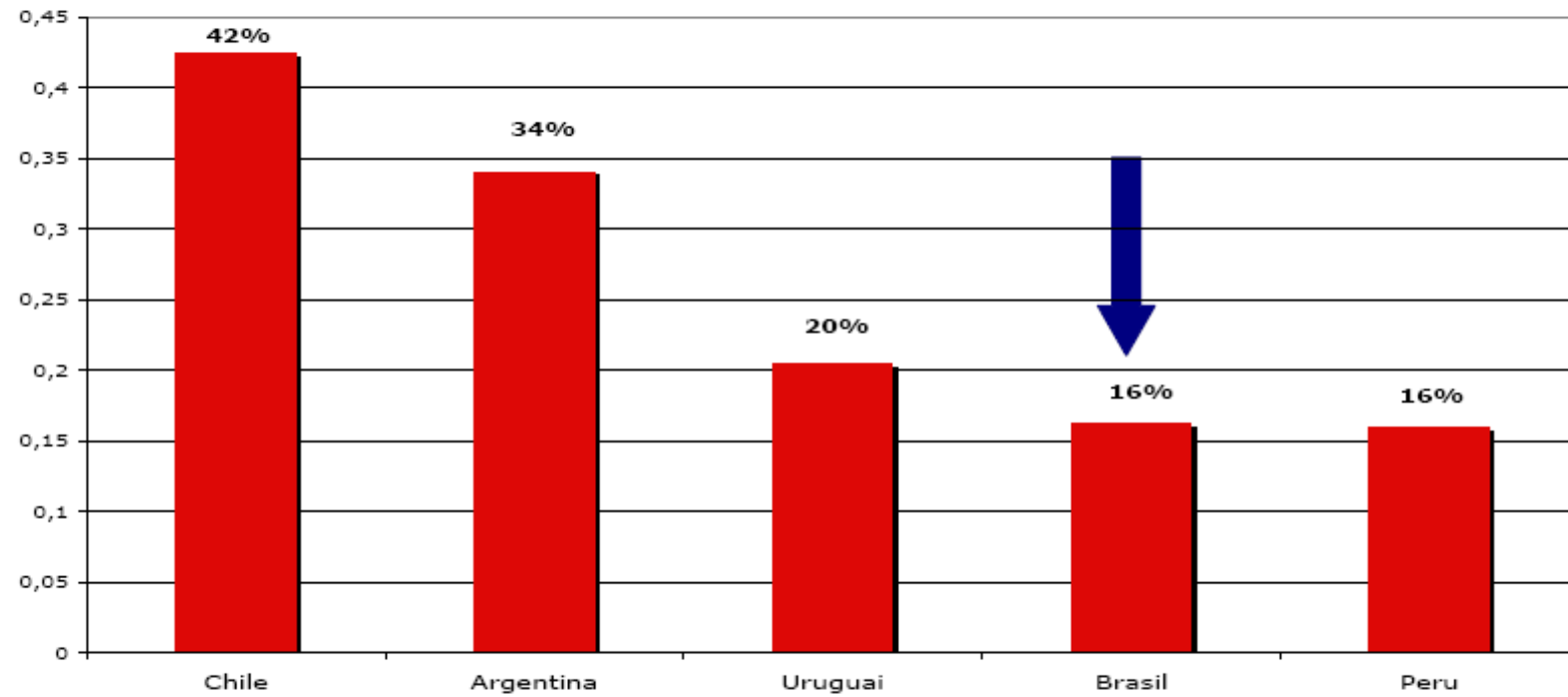
Fonte: destes dados e dos 7 slides à frente: Ideiasnet (2007).

### Venda de PCs



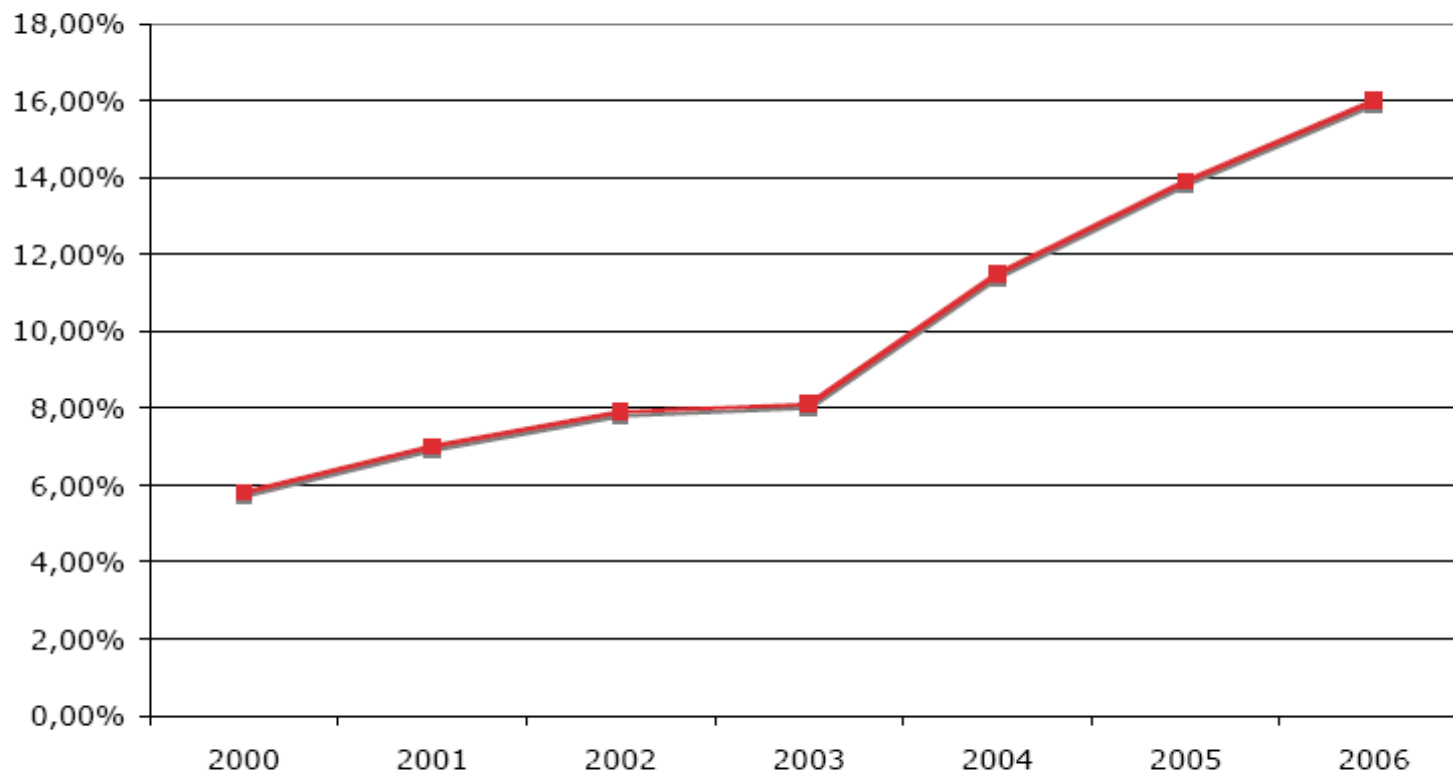
Fonte: IDC e estimativas UBS Pactual

**Percentual de Usuários de Internet em relação a População do País  
(Maiores América Latina)**



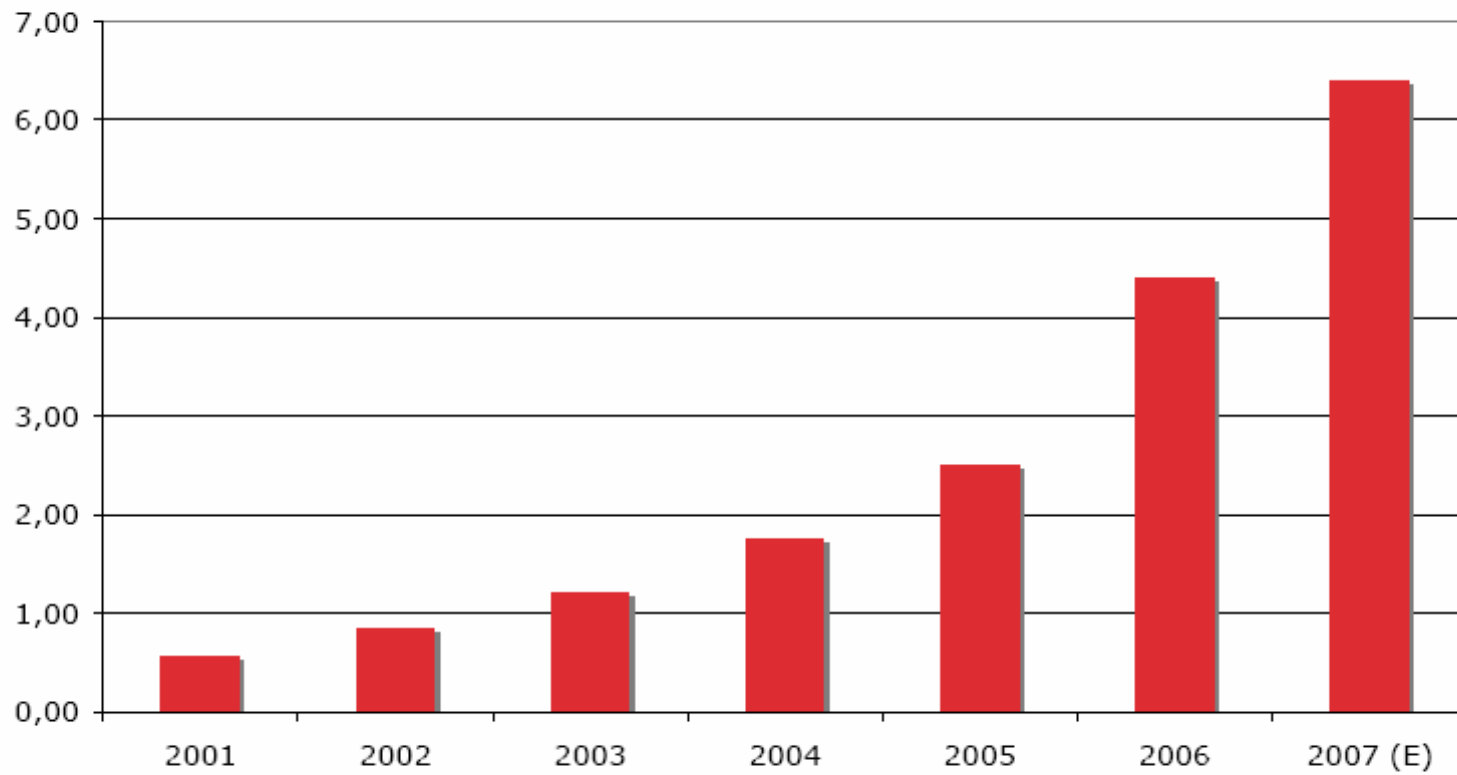
Fonte: InternetWorldStats

### % de Internautas em relação a População Brasileira



Fonte: InternetWorldStats, Nielsen NetRatings e IBGE. / Internautas refere-se a quantidade de pessoas que tem acesso à internet nas residências, no trabalho ou locais públicos.

### Faturamento Anual do Varejo On-Line em Bilhões (R\$)

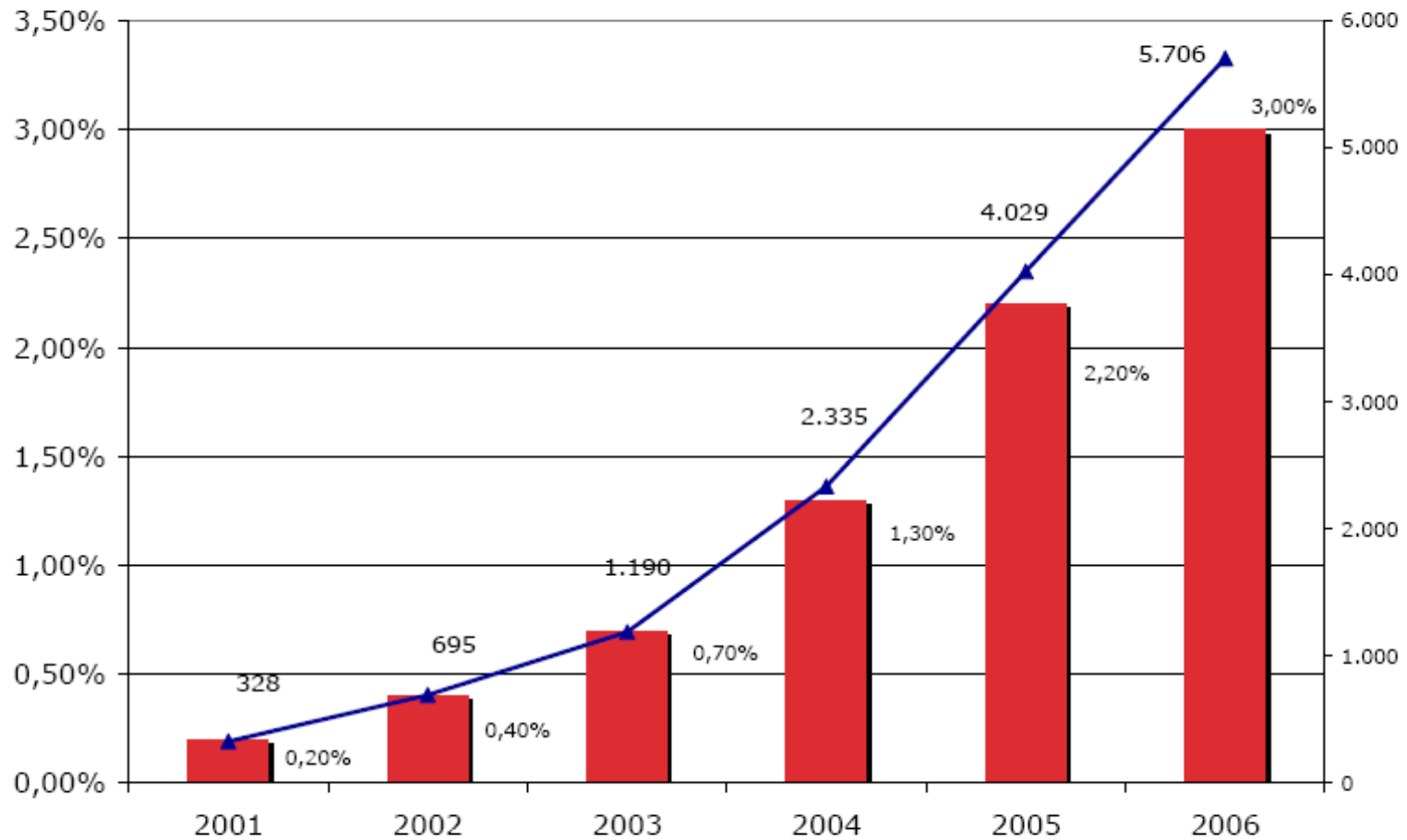


Fonte: eBit Não considera as vendas de automóveis, passagens aéreas e leilões on-line.

Usuários de Banda Larga / População

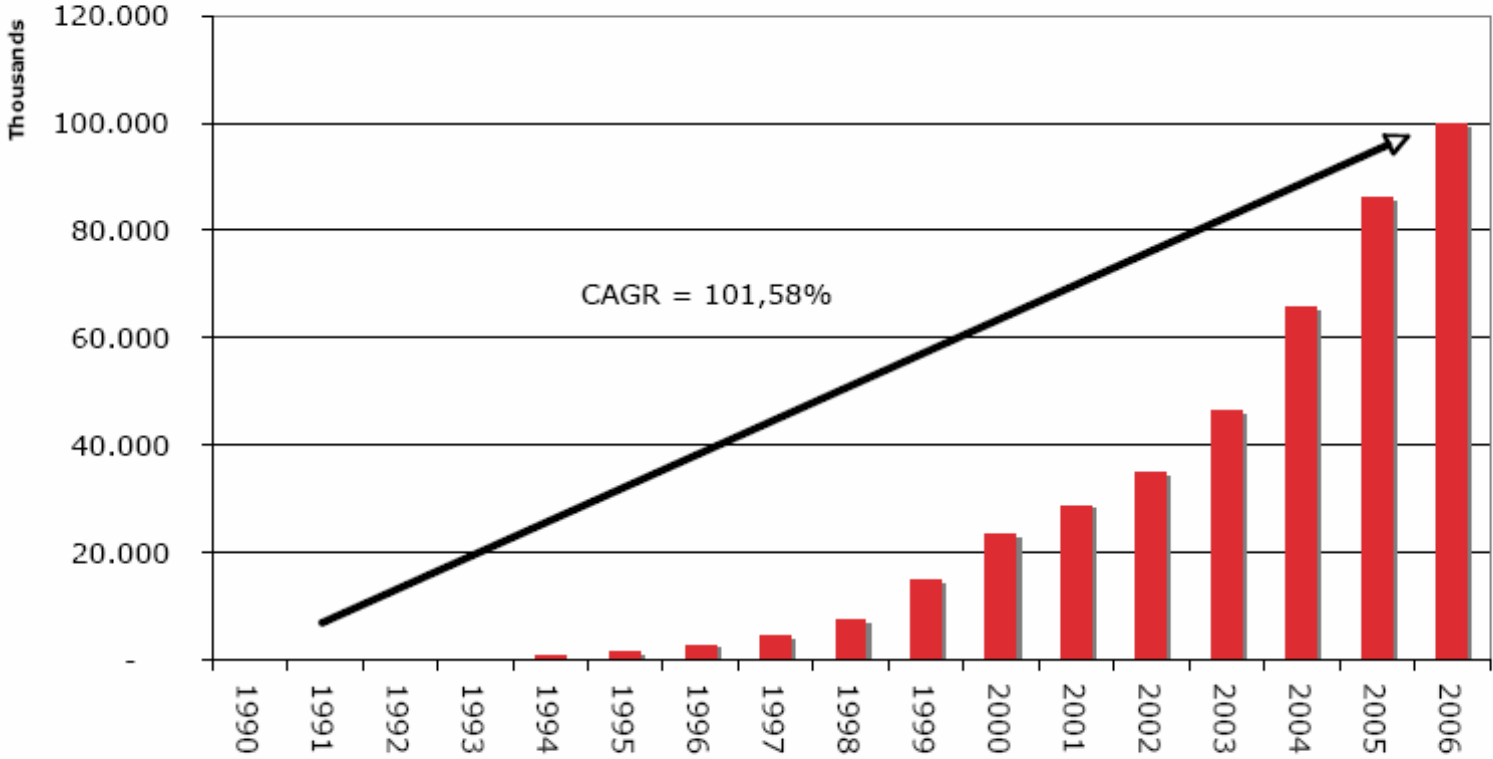
### Banda Larga - Mil conexões

Nº Usuários Banda Larga



Fonte: Estudo IDC Brasil patrocinado pela Cisco

**Nº de Celulares no Brasil (milhares)**



Fonte: Teleco

PERNAMBUCCO

" JÁ TEMOS A CAMADA FUNDANTE DAS NOVAS INDÚSTRIAS CRIATIVAS EM PERNAMBUCO "

PortoDigital - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Address <http://www.portodigital.org.br/>

Google Search PageRank 37 blocked ABC Check AutoLink AutoFill Options

Y! Opções Buscar Grifar Salvar no My Web Y! Mail Encontros Entrar Meu Yahoo!

**PORTODIGITAL**

HOME | ENGLISH | MAPA DO SITE | EXPEDIENTE

INSTITUCIONAL  
EMPRESAS  
COMO EMBARCAR  
REVITALIZAÇÃO URBANA  
INCLUSÃO SOCIAL  
CENTRO DE EVENTOS  
IMPRENSA  
COMUNIDADE  
CONTATO

**100 hectares**  
**100 organizações**  
**2,5 mil empregos**  
**2 incubadoras**  
**8 km de fibra ótica**  
**1 biblioteca pública**  
**3,5% do PIB de PE**

**Porto Digital é o marco zero da nova economia em Pernambuco**

Porto Digital estrutura o Arranjo Produtivo Local de Tecnologia da Informação e Comunicação, promovendo o ambiente de negócios, a transferência tecnológica e as relações entre mercado e academia

14/02/2006  
:: Fundarpe anuncia ganhadores das bolsas para o Porto Musical Saiba Mais...

13/02/2006

**Busca**  
  
BUSCAR

**Capacitação**  
Clique aqui para conferir os cursos oferecidos por várias instituições do Recife

**Newsletter**  
Receba notícias sobre oportunidades, produtos e serviços das nossas empresas

**Estudantes**  
Agende sua visita para entender como funciona o Arranjo Produtivo de TIC

**Facilidades**

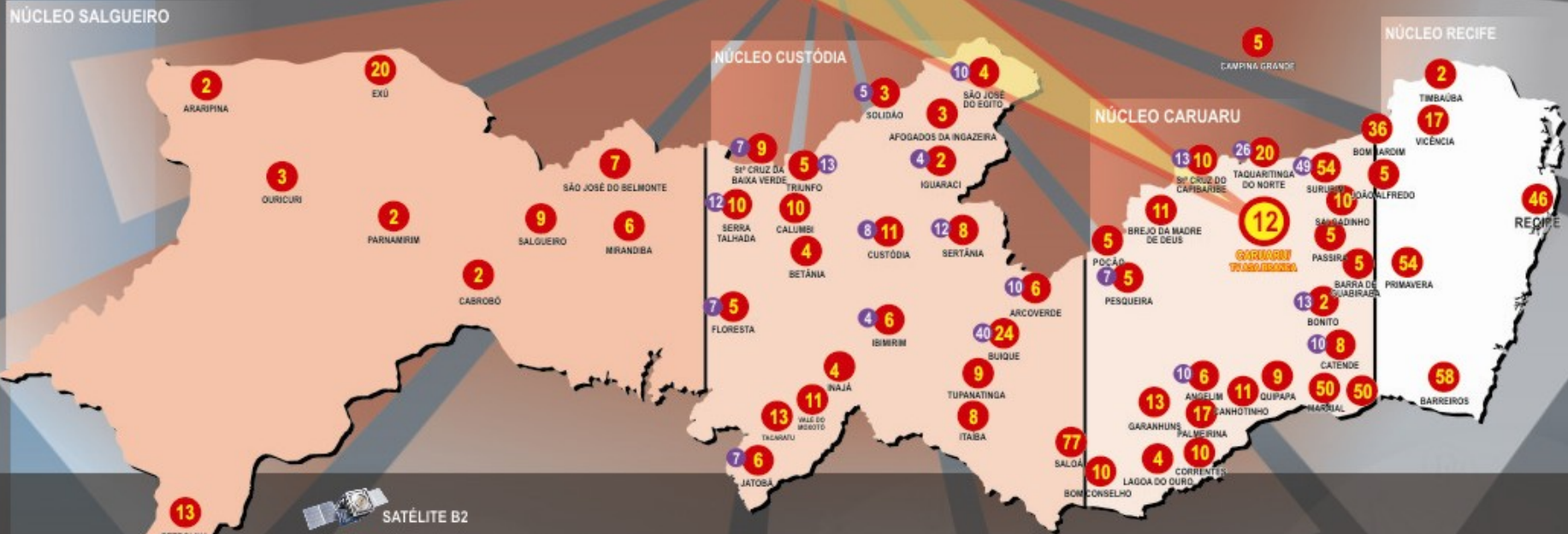
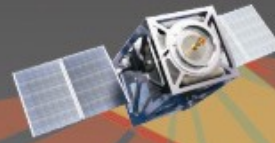
Done

Start Inbox - O... 2 Inter... 1. 01-Bio... 3 Micros... CreativeIn... Internet

10:38

# Infra-estrutura do Detelpe - 01

## Sistema de Retransmissão de Televisão da TV Pernambuco



- SATÉLITE B2
- X CANAL DE TRANSMISSÃO DA TV PERNAMBUCO  
CANAIS: VHF : 2 a 13  
UHF: >14
- X CANAIS DISPONÍVEIS PARA TRNASMISSÃO
- ESTAÇÃO GERADORA TVPERNAMBUCO

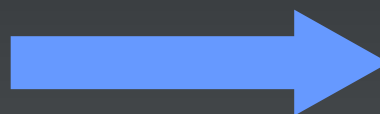
"TEMOS A CAMADA DAS REDES DE INFRAESTRUTURA"

*"A NOVA TV PERNAMBUCO: Educativa e Digitalmente Inclusiva"*

**Movimagem + Detelpe =**

**Ambiente integrado de produção e difusão de conteúdo televisivo e multimídia**

TECNOLOGIAS INTEGRADAS



CONVERGÊNCIA DIGITAL

Integração das comunicações de voz, dados, imagens, áudio ...

TECNOLOGIA DA  
TELECOMUNICAÇÃO

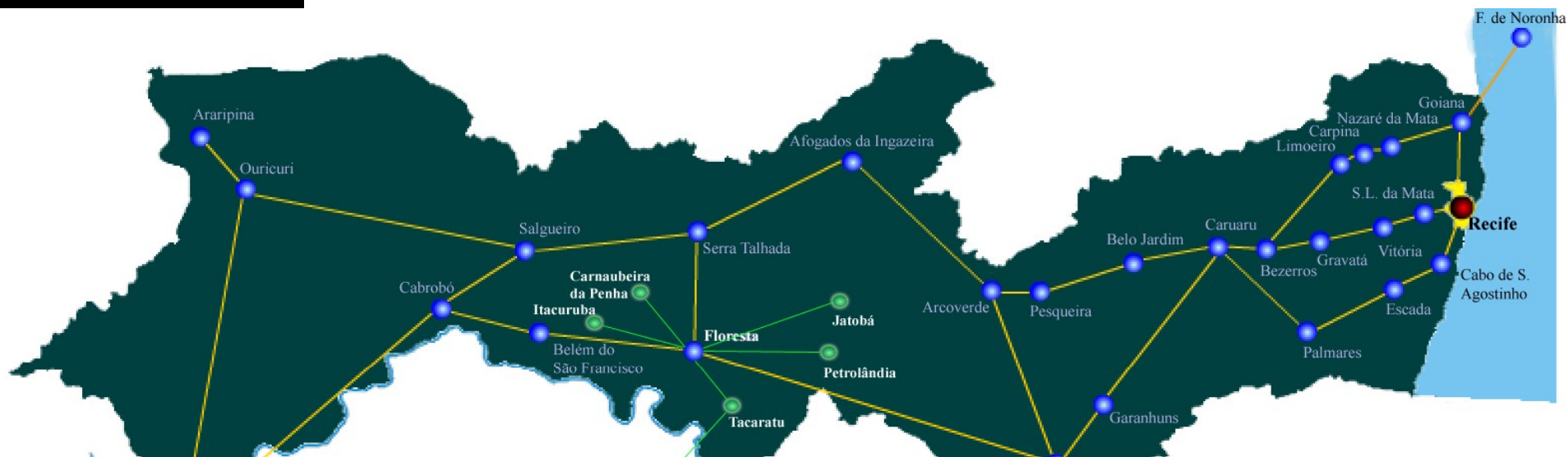
Convergência Digital  
TV Digital, Mobile TV

TECNOLOGIA DA  
INFORMAÇÃO

... em uma única infra-estrutura de rede multimídia,  
de alta velocidade e alta disponibilidade

E mais...

Secretaria de Administração e Reforma do Estado – SARE  
Agência Estadual de Tecnologia da Informação - ATI



Rede

PE-MultiDigital

# Motivação (a Juventude)

- Está crescendo de forma surpreendente o número de jovens que completam o ensino médio no Estado:
- **Rendimento e movimento escolar no ensino médio regular (Pernambuco)**

Ano Letivo	Aprovados	Reprovados	Abandono	Concluintes
2002	303.855	24.877	74.280	82.394
2003	318.901	28.773	76.669	98.026 (*)

(\*) 76,1% egressos da rede estadual; 17,5% da rede privada; 4,0% da rede municipal; e 0,81% da rede federal.

Fonte: Sinopse da Educação Básica 2004 (a partir do Censo Escolar 2004 do INEP/MEC)

Ou seja, houve um aumento de **19%** no número de concluintes do ensino médio entre 2002 e 2003. Se essa taxa se manteve em 2004, o número de concluintes deverá ser de 116.624 jovens. Se ela for mantida em 2005, nós deveremos ter tido a conclusão no ensino médio de **138.750** jovens. Supondo uma estimativa mais conservadora de crescimento de **10%** ao ano, provavelmente devemos ter tido a conclusão de **118.611** jovens em 2005, o que já é um número espantoso.

# Motivação (a Juventude)

- Dos 98.026 que concluíram em 2003, **40%** eram egressos do turno **diurno**, e **60%** eram do turno **noturno**, o que indica que a maioria deve ter passado por condições mais adversas de aprendizado, já que devem ter optado pelo estudo à noite p/trabalharem durante o dia.
- Outra constatação. Destes 98.026 concluintes, um total de **57.582** (ou seja **59%**) era do **sexo feminino**, e destas **58%** estudaram à noite.
- Dos mesmos 98.026 que concluíram em 2003, apenas **36%** tinham correspondência em idade/série; ou seja, **64%** dos concluintes tinham mais de 20 anos de idade.

# Motivação (a Juventude)

- Olhando para os dados dos jovens que ingressaram no Ensino Superior em 2003 (predominantemente por meio do vestibular), temos os seguintes números (do INEP):

• TOTAL	<b>45.778</b>
IES públicas	20.353
- Federais	7.970
- Estadual	5.387 (*)
- Municipais	5.387
IES privadas	25.425
- Particulares	12.483
- Confessionais/ Comunitárias	12.942
- Mesmo com esse número (45.778 ingressantes no ensino superior) não se pode afirmar que todos tenham saído daquele universo dos 98.026 que concluíram o ensino médio em 2003, já que há o conjunto que opta p/ingressar sem necessariamente ter acabado de concluir o ensino médio.
- Mas mesmo assim, a diferença entre estes números ( $98.026 - 45.778 = 52.248$ ) é um número muito alto de jovens que não estão prosseguindo na sua formação, ou estão fazendo outras coisas, tais como procurando oportunidades de trabalho, sem a devida qualificação.
- Além disso, destes 45.778 que estão no ensino superior, muitos não têm emprego ou condições adequadas de manutenção.

"NOSSA NOVÍSSIMA GERAÇÃO DE CREATIVE KNOWLEDGE WORKERS: O PRESENTE DA NOSSA EMERGENTE INDÚSTRIA CRIATIVA"



Fonte: Diário de Pernambuco, 15/02/2006.

Obrigado !

Blog:

<http://jccavalcanti.wordpress.com>

E-mail:

[cavalcanti.jc@gmail.com](mailto:cavalcanti.jc@gmail.com)

Site:

<http://www.creativante.com.br>

This document was created with Win2PDF available at <http://www.win2pdf.com>.  
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.  
This page will not be added after purchasing Win2PDF.