

## **ARTPRENEUR - UMA PROPOSTA DIFERENCIADORA PARA A INTRODUÇÃO AO EMPREENDEDORISMO NO ENSINO DAS ARTES**

Mesa Internacional - “Educação sem fronteiras: estudos inter-  
disciplinares”

Isabel Cristina Carvalho<sup>17</sup>

Pedro Alves da Veiga<sup>18</sup>

José Bidarra<sup>19</sup>

### **RESUMO**

Este trabalho apresenta o processo de conceção e desenvolvimento de um currículo inovador, baseado numa metodologia de lógica de Dinâmica de Sistemas e ferramentas digitais, instigador de competências empreendedoras e resilientes do aluno. Este currículo foi desenvolvido no âmbito do projeto “4ArtPreneur – *Innovative Thinking Competences for Creative Art Entrepreneurship*” e promove a educação de competências para o empreendedorismo artístico e cultural. São abordadas temáticas relativas aos diferentes tipos de artes e meios de comunicação, ao valor da arte, à propriedade intelectual e direitos de autor, às estratégias de comunicação, marketing e financiamento mais apropriados aos diferentes negócios culturais e artísticos.

**Palavras-chave:** Currículo artístico; Economia Criativa; Empreendedorismo; Pedagogia da arte;

---

<sup>17</sup> Isabel Cristina Carvalho é Artista e Investigadora no Centro de Investigação em Artes e Comunicação da Universidade Aberta (CIAC-UAb), Lisboa, Portugal. Doutorada em Média-arte Digital. Email: isabel.carvalho@uab.pt

<sup>18</sup> Pedro Alves da Veiga é Professor Auxiliar Convocado na Universidade Aberta, onde é Subdiretor do Doutoramento em Média-Arte Digital. Artista e Investigador no Centro de Investigação em Artes e Comunicação da Universidade Aberta (CIAC-UAb), Lisboa, Portugal. Doutorado em Média-arte Digital. Email: pedro.veiga@uab.pt

<sup>19</sup> José Bidarra é Professor Associado com Habilitação no Departamento de Educação e Ensino à Distância da Universidade Aberta. Investigador no Centro de Investigação em Artes e Comunicação da Universidade Aberta (CIAC-UAb), Lisboa, Portugal. Email: Jose.Bidarra@uab.pt

## INTRODUÇÃO

O impacto económico e social das indústrias criativas e culturais não é linearmente quantificável. No seu trabalho “Sociedade Pós-Capitalista”, Peter Drucker (1993) discute o modelo económico pós-capitalista centrado no conhecimento sobre o capital financeiro. Destaca o papel da educação na sociedade, na definição e criação de novos modelos, novas capacidades e competências dos futuros profissionais, geradores de novos conhecimentos, e capazes de aumentar a produtividade (Drucker, 1993). Isto requer ajustamentos criativos e inovadores, quer ao nível do conteúdo, quer da forma de produção, quer dos meios utilizados para atingir o público-alvo.

Em Junho de 2016, o relatório do Parlamento Europeu sobre a política da União Europeia (UE) para as indústrias culturais e criativas recomendou a criação de programas conjuntos relevantes entre artes, cultura, empresas e tecnologia, para o desenvolvimento de percursos de aprendizagem no ensino superior. Realça-se que as indústrias culturais e criativas representam empresas altamente inovadoras com grande potencial económico e são um dos sectores mais dinâmicos da UE, contribuindo com cerca de 4,5% para o PIB da UE. Contudo, ao mesmo tempo, existe uma aparente falta de educação empresarial inovadora para estudantes e profissionais da cultura e das artes criativas em toda a UE.

Este importante papel poderia e deveria ser reforçado pelas indústrias culturais e criativas na recuperação pós-COVID. Neste contexto, a ONU designou 2021 como o Ano Internacional da Economia Criativa para o Desenvolvimento Sustentável para expandir as contribuições da economia criativa global e cultivar parcerias para a cultura<sup>20</sup>.

O contexto atual que estamos a viver pós-COVID coloca desafios competitivos, salientando-se a necessidade de ações resilientes,

<sup>20</sup> <https://news.un.org/en/story/2021/05/1092522>

novas competências, e mudanças comportamentais e sociais. Estes são os moles de partida para a abordagem desenvolvida no âmbito do projeto 4ArtPreneur - Competências de Pensamento Inovador para o Empreendedorismo Artístico Criativo e cofinanciado pelo Programa Erasmus+ da União Europeia (Ref: 2020-1-ES-01-KA203-081947).

Apresenta-se de seguida o programa curricular em empreendedorismo no ensino das artes, do projeto 4ArtPreneur. O currículo desenvolvido combina uma abordagem de Dinâmica de Sistemas de desenvolvimento empresarial, adaptada às indústrias criativas e culturais, com competências de pensamento inovador e que visam um modelo de empreendedorismo consciente da comunidade para o mundo das artes.

#### **4ArtPreneur – COMPETÊNCIAS DE PENSAMENTO INOVADOR PARA O EMPREENDEDORISMO ARTÍSTICO CRIATIVO**

Um dos problemas que se coloca no ensino das artes criativas e culturais é a falta de estratégias para capacitar alunos formados em artes com competências criativas e empreendedoras, capazes de gerar empregabilidade e viabilizar o seu projeto artístico e/ou cultural.

*4ArtPreneur – Innovative thinking competences for Creative Art Entrepreneurship*<sup>21</sup> resulta de um consórcio internacional, composto por instituições de Portugal, Espanha, Alemanha, Chipre e coordenado por Mydocumenta, uma empresa sediada em Barcelona e especializada no desenvolvimento de e-portfólios de aprendizagem ao longo da vida.

4ArtPreneur abordou ao longo de dois anos (2020/2022), o empreendedorismo nas artes, com foco na aquisição de competências fundamentais para a criação de um negócio, capaz de se posi-

<sup>21</sup> <http://www.4artpreneur.eu>

cionar no sistema atual de rede em contínua evolução.

## **METODOLOGIA**

Os materiais de ensino e aprendizagem foram desenvolvidos com a metodologia de Dinâmica de Sistemas, capaz de proporcionar um ambiente de aprendizagem experimental e capaz de ligar o mundo das artes com o mundo dos negócios. A metodologia de Dinâmica de Sistemas permite o estudo e análise de sistemas de feedback com recurso a ferramentas e simulação computacional. Contudo, esta metodologia mais direcionada para negócios possui uma abordagem pouco relacionada com linguagens artísticas e criativas, consequentemente pouco atrativa para este público-alvo.

O currículo modular inovador aborda temas significativos e relevantes na compreensão, definição e construção de competências empresariais nas artes, tais como: compreensão dos impactos empresariais dos diferentes tipos de artes e meios de comunicação; competências de valorização da arte; propriedade intelectual; modelos curatoriais na economia da experiência; estratégias de comunicação e marketing para as artes na economia da atenção; pesquisa de mercado (concorrentes e oportunidades) e estratégias de financiamento, entre outros. Os modelos de negócios artísticos foram estruturados em torno de: serviços (espetáculos de apoio, exposições e eventos); produtos (físicos ou digitais) e experiências, (que podem combinar tanto serviços como produtos).

Foi feito um esforço significativo na seleção dos tópicos, uma vez que o currículo equivale a 2 ECTS (Sistema Europeu de Transferência de Créditos) e tem de obedecer e respeitar limites de tempo e esforço indicados por lei. O que implicou que a maioria dos tópicos tivessem de ser tratados de forma concisa, garantindo sempre aos alunos o aprovisionamento de referências e indicações para

um aprofundamento posterior. Com estes parâmetros definidos, foram então considerados apropriados para este curso dois modelos económicos: o de economia da atenção e o da economia da experiência. Foram também identificados temas comuns a várias indústrias culturais e artísticas, considerados mais relevantes para este currículo e organizados em 6 módulos.

Como previamente referido, o currículo foi também estruturado segundo a metodologia de Dinâmica de Sistemas, desenvolvida na década de 50 por Jay Forester na Sloan School of Management do Massachusetts Institute of Technology - MIT<sup>22</sup>. Em 1961, Forester (1961) publicou o livro “Industrial Dynamics” que se tornou um marco na modelação e compreensão de sistemas complexos em variadas áreas do conhecimento. Este suporte teórico é importante para o reconhecimento de que a estrutura de qualquer sistema como um todo, é tão importante na determinação do comportamento do sistema quanto os próprios componentes individuais. Esta relação entre o todo e as partes é abordada recorrendo ao pensamento sistémico utilizado em economia, através de representações gradualmente detalhadas de um sistema: *Business Model Canvas*; Rich Picture; Mapas Conceptuais; Mapas de Sistema; Mapa de Associações; Diagrama de Influências relacionado com Diagrama de Laços Causais (Causal Loops).

Ao longo do programa são apresentadas uma série de ferramentas digitais para que os alunos possam criar esquemas simples de um sistema, com todos os seus componentes e respetivas interações. Esta visualização das interações e suas influências, conduzirá a uma compreensão mais completa da estrutura do sistema e a verificação do seu comportamento durante um determinado período, o que permitirá simulações de negócios.

<sup>22</sup> <https://mitsloan.mit.edu/faculty/academic-groups/system-dynamics/about-us>

## **PROGRAMA CURRICULAR EM EMPREENDEDORISMO PARA CURSOS DE ARTES CRIATIVAS E CULTURAIS**

O programa curricular é constituído por seis módulos.

### **Módulo 1 - Introdução ao empreendedorismo no mercado da arte.**

Neste módulo são abordados aspetos teóricos relacionados com os diferentes tipos de arte que determinam diferentes modelos de negócio; as suas implicações empresariais e as dependências no valor da arte e da sua construção; e a propriedade intelectual enquanto variável de negócio numa empresa. Do ponto de vista da Dinâmica de Sistemas é introduzido o *business model canvas* (Joyce & Paquin, 2016) como forma de estruturação inicial de ideias, e as *rich pictures* (Bell, Berg, & Morse, 2019) e a sua utilização na definição de abordagens empreendedoras para ideias de negócio relacionado com as artes (Robinson & Novak-Leonard, 2021).

### **Módulo 2 - Introdução à economia da experiência e sua relação com negócios de arte.**

Aqui são abordados conceitos teóricos relacionados com a economia da experiência (Pine & Gilmore, 2013), e os diferentes modelos de curadoria na economia de experiência que implicam diferentes modelos empresariais. De forma mais prática são introduzidos os mapas conceptuais, é ilustrada a sua utilização dentro da abordagem da dinâmica de sistemas, e sugeridos trabalhos práticos com a aplicação de todos os conhecimentos.

### **Módulo 3 - Introdução à economia da atenção.**

Este módulo aborda conceitos relacionados com a economia da atenção e a forma como nela são enquadrados os diferentes tipos de comunicação e estratégias de mercado (Carton, 2020) que

resultem na seleção e abordagem mais adequada a cada tipo de negócio. Do lado prático são introduzidos os mapas de sistema e a sua utilização no desenvolvimento de pensamento sistêmico e na modelação de dinâmica de sistemas, através da análise de exemplos e da criação de modelos próprios por cada estudante.

#### **Módulo 4 - Pesquisas de mercado, concorrentes e oportunidades.**

Neste módulo são abordados conceitos relacionados com pesquisa e análise de mercado (Jarrar, 2020); a identificação de concorrentes e nichos de negócio, bem como formas de identificar ameaças e oportunidades. São ainda introduzidos os mapas de associações, através de uma sua cuidada definição, e exemplificada a sua função na dinâmica de sistemas através de estudos de caso e aplicações criativas, modeladas à medida dos exemplos fornecidos por cada estudante.

#### **Módulo 5 - Estratégias de financiamento público e privado.**

Chegados a este módulo serão abordados conceitos relacionados com estratégias de financiamento e fornecidos exemplos de programas de financiamento, patrocínios, subsídios, crowdfunding e financiamento privado. São ainda apresentados os mapas de influência e exemplificada a sua utilização prática no desenvolvimento do pensamento sistêmico e modelação de dinâmicas de sistema (Papageorgiou & Demetriou, 2019).

#### **Módulo 6 - Projeto final**

Neste módulo final cada estudante deve conceber e criar o seu próprio projeto de empreendedorismo artístico. Para isso irá apoiar-se nos conhecimentos adquiridos nos módulos anteriores e demonstrar o domínio do pensamento sistêmico, utilizando todas as ferramentas de forma cumulativa para apresentar o seu projeto.

Os trabalhos desenvolvidos ao longo do curso são realizados num e-portfólio, que recolhe evidências e apresenta a evolução das competências do aluno. O curso já está disponível e pode ser acessado no seguinte link: [https://portal.uab.pt/alv/en/cursos\\_alv/empreendedorismo-para-as-artes-criativas-3/](https://portal.uab.pt/alv/en/cursos_alv/empreendedorismo-para-as-artes-criativas-3/)

## NOTAS FINAIS

O objetivo final deste currículo é proporcionar aos estudantes de qualquer área artística conhecimentos suficientes para enfrentarem as fases iniciais de conceção e criação de um projeto de empreendedorismo, bem como estar conscientes da sua complexidade, desafios e oportunidades.

Propusemos um sistema de ensino inovador e diferenciador para a introdução ao empreendedorismo no ensino das artes. O curso desenvolvido teve como objetivos: instigar questões desafiantes, experimentar novas aplicações, plataformas e ferramentas digitais inovadoras, dotar os alunos de ferramentas básicas de análise e detalhe de eventuais ideias de negócio que queiram desenvolver, simular comportamentos de negócios, bem como promover o trabalho em rede.

O projeto 4ArtPreneur apresenta uma proposta diferenciadora para a introdução ao empreendedorismo no ensino das artes, que permite: aos alunos de cursos nas áreas das indústrias culturais e criativas adquirirem um conjunto de competências que os auxiliem no financiamento e criação dos seus próprios negócios; aos professores adquirirem um acervo de materiais educativos inovadores na área do empreendedorismo nas artes; às instituições de ensino reforçarem a sua ligação com o mercado de trabalho.

## REFERÊNCIAS

Bell, S., Berg, T. & Morse, S. (2019). **Towards an Understanding of Rich Picture Interpretation.** Syst Pract Action Res 32, 601–614.

Carton, A. (2020). **Artist's Digital Marketing Guide: How To Develop An Effective Art Marketing Strategy?** <https://www.design-hill.com/design-blog/artists-digital-marketing-guide-how-to-develop-an-effective-art-marketing-strategy/>

Drucker, P. (1993). **Post-Capitalist Society**. New York: HarperCollins.

Forrester, J.W. (1961). **Industrial Dynamics**. MIT Press, Cambridge, MA.

Jarrar, Y. (2020). **The changing face of the art market: A Khalduni approach**. *İbn Haldun Çalışmaları Dergisi*, 5(1), 69-82. ss.

<http://openaccess.ihu.edu.tr/xmlui/handle/20.500.12154/1069>

Joyce, A., & Paquin, R. L. (2016). **The triple layered business model canvas: A tool to design more sustainable business models**. *Journal of cleaner production*, 135, 1474-1486.

Papageorgiou, G., & Demetriou, G. (2019). **Developing a System Dynamics Model for Creating a Learning Sustainable Mobility Culture**. In 2019 International Conference on Control, Artificial Intelligence, Robotics & Optimization (ICCAIRO), pp. 189-194. IEEE.

Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (2013). **The experience economy: past, present and future**. In *Handbook on the experience economy*. Edward Elgar Publishing.

Robinson, M. & Novak-Leonard, J. (2021). **Refining Understandings of Entrepreneurial Artists: Valuing the Creative Incorporation of Business and Entrepreneurship into Artistic Practice**. *Artivate: A Journal of Entrepreneurship in the Arts*, 10(1), 47-60.