

## **CENÁRIOS PARA O FUTURO DO TRABALHO NAS EMPRESAS DA ECONOMIA CRATIVA BRASILEIRA**

Marques Filho, José Carlos Paes; Mestrando; Universidade do Estado de Santa Catarina,  
jcpmfilho@gmail.com<sup>1</sup>

Rech, Sandra Regina; PhD; Universidade do Estado de Santa Catarina, sandra.rech@udesc.br<sup>2</sup>  
Grupo de Pesquisa em Cenários para o futuro do trabalho: uma abordagem da Ergonomia Prospectiva

### RESUMO

O impacto da COVID -19 afetou todos os setores da economia criativa, atingindo a população como um todo, com consequências profundas, na forma, no local e no sistema de trabalho. Neste contexto, as empresas flexibilizaram suas relações com seus funcionários, se adaptando a novas práticas aos sistemas de trabalho, necessárias para manterem-se produtivas no mercado. O objetivo da pesquisa é, através da Ergonomia Prospectiva, averiguar o impacto no sistema de trabalho da economia criativa pós-Covid-19 nas empresas brasileiras e soluções para a recuperação do setor e da economia. Considera-se importante visualizar os impactos provocados pela pandemia da Covid-19, na economia criativa e divulgar alternativas aplicadas na recuperação do setor e da economia como um todo. Segundo Robert e Brangier (2014), a Ergonomia Prospectiva é centrada no ser humano e pode ser definida como uma modalidade de intervenção ergonômica que consiste em antecipar necessidades, usos e comportamentos futuros ou em construir necessidades futuras de forma a criar processos, produtos ou serviços que lhes sejam bem adaptados. A Ergonomia Prospectiva examina as interações entre pessoas, entre pessoas e artefatos, entre diferentes disciplinas para desvendar oportunidades de colaboração e criação (ROBERT; BRANGIER, 2012). Portanto, a intervenção na ergonomia prospectiva é especulativa e inventiva (BRANGIER; VIVIAN; BORNET, 2019). Sobre a Economia Criativa, de acordo com Sung (2015), pode ser definida como aquela em que no ambiente empresarial é promovida a criatividade, a criação do conhecimento e o uso das tecnologias científicas, que levam a aprendizagem e a criação de novos produtos, com a abertura

---

<sup>1</sup> Graduado em Design de Moda pelo SENAI CETIQT (2020), pós-graduado em Gestão da Experiência do Consumidor pela ESPM, pós-graduando em Branding pela mesma instituição e mestrando em Design de Vestuário e Moda pela UDESC.

<sup>2</sup> Pós-Doutorado em Design (ULISBOA), Doutorado e Mestrado em Engenharia de Produção (UFSC). Atualmente, é docente do Programa de Pós-graduação em Moda da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC).



de novos mercados e conseqüentemente novas vagas de empregos. Quanto aos trabalhadores da economia criativa colocam Bendassolli e Borges-Andrade (2011), são formados por profissionais, mais jovens do que os trabalhadores em geral, podendo o trabalho ser em tempo parcial, trabalho intermitente ou poucas horas de trabalho por semana. Complementando, Reis (2008) pondera que na economia criativa, as pessoas têm papel principal, cujas atividades estão centradas no uso de plataformas tecnológicas, com objetivo de aplicar soluções inovadoras nas questões que envolvem a integração da ciência, tecnologia e arte. Entende-se que nas atividades desenvolvidas por estas pessoas está presente a criatividade, podendo-se considerar um fator necessário para sobreviver em um período de crise, como o causado pela pandemia, capaz de criar algo novo, em termos de processos ou serviços. Classifica-se a pesquisa como sendo de natureza básica, qualitativa, em relação ao problema, descritiva, quanto aos objetivos e pesquisa bibliográfica, a respeito dos procedimentos técnicos para a coleta de dados. Os resultados da pesquisa em relação a pós-covid indicaram como tendências do planejamento estratégico das organizações, dentre outras: preservação da saúde e segurança no trabalho; trabalho remoto híbrido; *e-commerce*, *delivery economy* e *low touch economy*; aceleração da automação e uso da Inteligência artificial e da robotização; gamificação; metaverso; *3D body scanning*; avatar virtual; realidade aumentada; *3D CAD: virtual simulation & FIT analysis* e; Block Chain. A pesquisa tem como implicações práticas, o amparo às empresas da economia criativa para a indução de estratégias competitivas que contribuam para a permanência no mercado, o que auxilia na reflexão dos seus desdobramentos, a curto ou a longo prazo.

**Palavras-chave:** Ergonomia Prospectiva. Economia Criativa. Pós-Covid-19.

## REFERÊNCIAS

BENDASSOLLI, P. F.; BORGES-ANDRADE, J. E. **Significado do trabalho nas indústrias criativas.** Revista Administração de Empresas, São Paulo, v. 51, n. 2, p. 143-159, 2011.

BRANGIER, E ; VIVIAN, R ; BORNET, C. **Méthodes d'ergonomie prospective appliquées à l'identification de besoins pour des systèmes d'énergie à base d'hydrogène : étude exploratoire.** Psychologie française, v. 64, 2019, p. 197-222.



FREITAS, E. C.; TONIDANDEL, M. C.; PINHEIRO, C. M. P.; BARTH, M. **Cultura organizacional e gestão contemporânea: um estudo de caso em empresas de economia criativa. Perspectivas em Gestão & Conhecimento**, João Pessoa, v. 4, n. 2, p. 147-170, 2014.

**ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE**. Organização Pan-americana de Saúde. Folha informativa – COVID-19 (doença causada pelo novo coronavírus). Principais informações. 24 abr. 2020. Disponível em: [https://www.paho.org/bra/index.php?option=com\\_content&view=article&id=6101:covid19&Itemid=875](https://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content&view=article&id=6101:covid19&Itemid=875). Acesso em: 8 jul. 2020.

MARACHE, C. -F; BRANGIER, E. **Gamification and human-machine interaction: a synthesis**. *Le travail humain*, v. 78, 2015, p. 165-189.

ROBERT, J.-M.; BRANGIER, E. **L'ergonomie prospective: fondements et enjeux**. *Le travail humain*, v. 77, 2014, p. 1-20.

ROBERT, J.-M.; BRANGIER, E. **L'ergonomie prospective: quelques leçons pour son développement**. *Le travail humain*, v. 77, 2014, p. 205-206.

ROBERT, J.M.; BRANGIER, E. **Prospective Ergonomics: origin, goal, and prospects**. *Work: a journal of prevention, assessment & rehabilitation*, v. 41, 2012, p. 5235-5242.

\_\_\_\_\_. **Prospective Ergonomics for the Design of Future Artefacts: recommendations and methods**. In: 19th Triennial Congress of the IEA, Melbourne, 2015. Proceedings... Melbourne, 2015.

SAYEM, A. S. M. **Digital fashion innovations for the real world and metaverse**. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, v. 15, n. 2, 2022, p. 139-141.

SUNG, T. K. **The creative economy in global competition**. *Technological Forecasting and Social Change*, v. 96, n. 1, p. 89-91, 2015. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0040162515000967?via%3Dihub>. Acesso em: 08 jul. 2022.





**17<sup>o</sup>** COLÓQUIO  
**DE MODA**

16<sup>o</sup> FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES  
8<sup>o</sup> CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

EDIÇÃO ONLINE

