

Silício Fluminense e a sua Importância na Economia Criativa

Jose Ricardo da Silva Junior
Instituto Federal do Rio de Janeiro
jose.junior@ifrj.edu.br

Ricardo Esteves Kneipp
Instituto Federal do Rio de Janeiro
ricardo.kneipp@ifrj.edu.br

Resumo

Como primeira graduação de jogos na rede federal, o Instituto Federal do Rio de Janeiro (IFRJ), especificamente o *campus* Engenheiro Paulo de Frontin, percebeu a necessidade de dar um passo além, fornecendo a seus alunos e comunidade melhores oportunidades de atuação na economia criativa. Com essa missão e visão, foi criado o Silício Fluminense, primeira incubadora do IFRJ, a fim de qualificar *startups* ligadas ao eixo de informação e comunicação, em especial jogos digitais. A Silício Fluminense tem foco no setor de Tecnologia da Informação, prioritariamente na produção de Jogos Digitais e atividades relacionadas à economia criativa. Associada à incubadora, temos o Núcleo de Produção Digital (NPD), com o objetivo de apoiar a produção audiovisual independente através da disponibilização de equipamentos de ponta. O Silício Fluminense tem como objetivo criar um ecossistema verticalizado composto por pesquisadores e estudantes, atuando no aprimoramento dos aspectos de gestão do negócio e no estímulo à formação e ao desenvolvimento de empresas associadas às áreas de Jogos Digitais e tecnologia da informação. Através desse ecossistema, a incubadora visa ainda apoiar a oferta de estágio aos estudantes dos cursos técnicos e de graduação do IFRJ no *Campus* Engenheiro Paulo de Frontin. Contando com incentivos fiscais da prefeitura para a instalação das empresas no município, o primeiro edital de pré-incubação contou com 19 submissões, sendo selecionados 13 projetos. Ao final desta etapa, contamos com produções de sucesso sendo apresentadas, tais como novas propriedades intelectuais de jogos, curtas-metragens e programas de TV via internet. Devido a este sucesso, as empresas foram procuradas por diversas instituições para desenvolvimento de projetos comerciais.

Palavras-Chave: Economia criativa. Incubadoras. Núcleo de produção digital.

Silício Fluminense and its Importance to the Creative Economy

Abstract

As the first graduation of games among the Federal universities, the Instituto Federal do Rio de Janeiro (IFRJ), specifically the Engenheiro Paulo de Frontin campus, realized the need to take a step further by providing students and community with better opportunities for acting in the creative economy. With this mission and vision, Silício o Fluminense, the first IFRJ business incubator, was created to qualify startups linked to the sector of information and communication, especially digital games. Silício Fluminense focuses on the Information Technology sector, primarily in the production of Digital Games and activities related to the creative economy. Associated with the incubator, we have the Digital Production Nucleus (DPN), with the objective of supporting independent audiovisual production through the provision of state-of-the-art equipment. The Silício Fluminense aims to create a vertical ecosystem composed of researchers and students, working to improve aspects of business management and stimulate the formation and development of companies associated with the areas of Digital Games and information technology. Through this ecosystem, the incubator also aims to support the offer of internships for students of IFRJ's technical and undergraduate courses at the Engenheiro Paulo de Frontin campus. Counting with municipal tax incentives for the installation of companies in the municipality, the first pre-incubation announcement counted with 19 submissions, being selected 13 projects. At the end of this stage, we have successful productions being presented, such as new intellectual properties of games, short films and TV programs via the internet. Due to this success, the companies were looked for by several institutions for the development of commercial projects.

Keywords: creative economy, business incubator, digital production nucleus.