



**ESTUDOS DE DIAGNÓSTICO DE NECESSIDADES DE QUALIFICAÇÕES E
COMPETÊNCIAS E ATUALIZAÇÃO DO CATÁLOGO NACIONAL DE
QUALIFICAÇÕES (CNQ)**

LOTE 18 – Cultura, Património e Produção de Conteúdos

Relatório da Fase 1

Janeiro 2023

P.PORTO





**LOTE 18 – CULTURA, PATRIMÓNIO E
PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS**

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. DELIMITAÇÃO DO SETOR.....	9
2.1. DELIMITAÇÃO DO PONTO DE VISTA DA ATIVIDADE ECONÓMICA	9
2.2. DELIMITAÇÃO DO SETOR NO ÂMBITO DAS PROFISSÕES	16
2.3. DELIMITAÇÃO DO SETOR COM BASE NAS QUALIFICAÇÕES.....	18
3. DIAGNÓSTICO E PROSPETIVA DO SETOR.....	19
3.1. ENQUADRAMENTO INTERNACIONAL	20
3.2. CARACTERÍSTICAS DO SETOR EM PORTUGAL.....	24
3.3. PRINCIPAIS TENDÊNCIAS DE EVOLUÇÃO.....	35
3.4. MUDANÇAS NO EMPREGO, NAS QUALIFICAÇÕES E COMPETÊNCIAS	44
4. ANÁLISE DA OFERTA E DA PROCURA DE FORMAÇÃO.....	53
4.1. PANORAMA GERAL DA DINÂMICA DA OFERTA FORMATIVA ENTRE 2017 E 2021.....	53
4.2. A OFERTA FORMATIVA DAS AEF 212, 213, 214, 225 E 322	55
5. PROPOSTA DE QUALIFICAÇÕES E COMPETÊNCIAS A INTEGRAR NO CNQ	58
BIBLIOGRAFIA.....	82
ANEXOS.....	88
1. DELIMITAÇÃO - SETORES DE ATIVIDADE ECONÓMICA.....	89
2. DELIMITAÇÃO - PROFISSÕES/ EMPREGOS	90
3. QUALIFICAÇÕES DO CATÁLOGO NACIONAL DE QUALIFICAÇÕES, PORTUGAL, ESPANHA E IRLANDA	94
4. SETORES ABORDADOS NA ANÁLISE.....	98
5. QUADROS ESTATÍSTICOS	99
6. LISTA DE ENTREVISTAS E PARTICIPAÇÕES NOS FOCUS GROUP.....	113

ÍNDICE GERAL DE TABELAS

Tabela 1 – Proposta inicial de delimitação do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos	12
Tabela 2 – Proposta de Delimitação do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos (SCPPC).....	14
Tabela 3 – Profissões / empregos culturais e criativos - ISCO 08 e CCP.....	17
Tabela 4 - Distribuição (%) das empresas, do pessoal ao serviço nas empresas, do volume de negócios das empresas e do VAB das empresas, por subsectores de atividade mais representativos, em 2011 e 2020	32
Tabela 5 - Evolução da variação anual dos subsídios à exploração das Empresas, entre 2015 e 2020, para o setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos e para o setor da <i>Business Economy</i> (OCDE; 2022).....	33
Tabela 6 – Mudanças nos empregos, por grandes áreas de atividade.....	46
Tabela 7 – Impactos nas qualificações e nas competências, por grandes áreas de atividade.....	49
Tabela 8 – N.º de alunos inscritos, em CEF (N2), na AEF 213 - Audiovisuais e Produção dos Media, 2017-2021.....	55
Tabela 9 – N.º de alunos inscritos nos Cursos Profissionais, nível 4 e Cursos Aprendizagem (N4) nas AEF 212 – Artes do Espetáculo, 213 – Audiovisuais e Produção dos Média, 214 – Design e 225 – História e Arqueologia, 2017-2021	56
Tabela 10 – N.º de alunos inscritos nos Cursos EFA (N4) e RVCCC (N4), 2017-2021	57
Tabela 11 – Proposta de Mapeamento de Qualificações (síntese).....	61
Tabela 12 – Mapeamento das Qualificações - Síntese das alterações propostas.....	62
Tabela 13 – Setores de atividade económica – CAE Rev3 e NACE Rev2	89
Tabela 14 – Profissões / empregos culturais e criativos e do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos.....	90

Tabela 15 – Qualificações do Catálogo Nacional de Qualificações associadas ao Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos e comparação com outros Catálogos (Espanha e Irlanda)	94
Tabela 16 – Subsetores de atividade económica segundo diferentes conceitos de delimitação	98
Tabela 17 – Evolução do número de empresas por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, nos anos 2011 e 2016 a 2020	99
Tabela 18 – Variação anual do número de empresas por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, entre 2016 e 2020 e nos períodos entre 2011 e 2020 e 2011 e 2018	100
Tabela 19 – Distribuição (%) do número de empresas por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, em 2011 e 2020; Distribuição (%) do número de empresas segundo os escalões de pessoal ao serviço por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, em 2020	101
Tabela 20 – Evolução do pessoal ao serviço das empresas por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, em 2011 e de 2016 a 2020	102
Tabela 21 – Variação anual do pessoal ao serviço das empresas por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, de 2016 a 2020 e variação do pessoal ao serviço das empresas por atividade económica entre 2011 e 2020	103
Tabela 22 – Distribuição (%) do pessoal ao serviço nas empresas por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, em 2011 e 2020; Distribuição (%) do pessoal ao serviço nas empresas segundo os escalões de pessoal ao serviço por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, em 2020	104
Tabela 23 – Evolução do volume de negócios (€) das empresas por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, em 2011 e de 2016 a 2020	105
Tabela 24 – Variação anual do volume de negócios (€) das empresas por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, de 2016 a 2020 e variação do volume de negócios (€) das empresas por atividade económica entre 2011 e 2020	106
Tabela 25 – Distribuição (%) do volume de negócios (€) nas empresas por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, em 2011 e 2020; Distribuição (%) do volume de negócios (€) nas empresas segundo os escalões de pessoal ao serviço por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, em 2020	107
Tabela 26 – Evolução do VAB (€) das empresas por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, em 2011 e de 2016 a 2020	108

Tabela 27 – Variação anual VAB (€) das empresas por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, de 2016 a 2020 e variação do VAB(€) das empresas por atividade económica entre 2011 e 2020	109
Tabela 28 – Distribuição (%) do VAB (€) nas empresas por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, em 2011 e 2020; Distribuição (%) do VAB (€) nas empresas segundo os escalões de pessoal ao serviço por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, em 2020	110
Tabela 29 – Evolução dos Subsídios à exploração (€) das empresas por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, em 2011 e de 2016 a 2020	111
Tabela 30 – Variação anual dos Subsídios à exploração (€) das empresas por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, de 2016 a 2020 e variação dos Subsídios à exploração (€) das empresas por atividade económica entre 2011 e 2020	112

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 – Ciclo da Cultura (UNESCO)	10
Figura 2 – Articulações do Sector da Cultura, Património e Produção de Conteúdos com outros setores	15

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Evolução do número de empresas do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos entre 2011 e 2020.....	27
Gráfico 2 - Variação anual do número de empresas e do pessoal ao serviço (nº) das empresas do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, por subsectores de atividade, entre 2019 e 2020	28
Gráfico 3 – Contributo do setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos para o setor da Business Economy (OCDE, 2022)	30
Gráfico 4 – Variação anual e entre 2011 e 2020 do Volume de Negócios das empresas e do Valor Acrescentado Bruto (VAB) das empresas no setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos	30
Gráfico 5 – Volume de Negócios (€) das empresas e Valor Acrescentado Bruto (€) das empresas no setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, por subsectores de atividade, em 2020	31
Gráfico 6 - Distribuição (%) do VAB e do volume de negócios das empresas do setor da Cultura, património e Produção de Conteúdos por escalão de pessoal ao serviço, em 2020	33
Gráfico 7 - Distribuição dos subsídios à exploração das Empresas (valor acumulado entre 2015 e 2020) pelos subsectores da Cultura, Património e Produção de Conteúdos	34
Gráfico 8 - Evolução do nº de inscritos em modalidades de dupla certificação, para jovens e adultos, de nível 2 e 4.....	53
Gráfico 9 - AS 10 AEF com maior número de alunos inscritos, nos CEF, nos Cursos Profissionais e no Sistema de Aprendizagem.....	54
Gráfico 10 - AS 10 AEF com maior número de alunos inscritos, nos EFA N2 e N4 e RVCC N2 e N4.....	54

EQUIPA TÉCNICA

Consultores – Quaternaire Portugal		Funções
Elisa Pérez Babo		Coordenação geral
Pedro Quintela		Caracterização do setor, tendências de evolução, mudanças nos empregos, qualificações e competências
Leonor Rocha		Coordenação metodológica
Patrícia Amaral		Oferta e procura formativa
Consultores Externos – Quaternaire Portugal		
Catarina Vaz Pinto		Caracterização do setor, tendências de evolução, mudanças nos empregos, qualificações e competências
		Coordenação das entrevistas e <i>focus group</i>
Ana Calvet		Mapeamento das qualificações
Paulo Gonçalves		Mapeamento das qualificações
Consultores Externos – Instituto Politécnico do Porto		
Ana Raquel Lima (ESMAE)	Luís Ribeiro (ESMAD)	
António Ponte (ESE)	Manuel Taboada (ESMAD)	
Cláudia Marisa (ESMAE)	Mário Pinto (ESMAD)	
Fátima Lambert (ESE)	Marco Conceição (ESMAE)	
Filipe Quaresma (ESMAD)	Regina Castro (ESMAE)	
Hélder Maia (ESMAE)	Rui Damas (ESMAE)	
Horácio Tomé-Marques (ESMAD)	Rui Penha (ESMAE)	
João Azevedo (ESMAD)	Sérgio Veludo Coelho (ESE)	
Lino Oliveira (ESMAD)	Telmo Carvalho (ESMAD)	
	Vítor Quelhas (ESMAD)	

1. INTRODUÇÃO

O presente relatório corresponde à conclusão da Fase 1 - Diagnóstico de Necessidades de Qualificações e Competências do Estudo de Diagnóstico de Necessidade de Qualificações e Competências e Atualização do Catálogo Nacional de Qualificações (CNQ) para o Lote 18 – Cultura, Património e Produção de Conteúdos, oportunamente contratualizado pela ANQEP, IP ao Agrupamento Qualificações em Parceria, liderado pela Quaternaire Portugal, na sequência da realização do Concurso Público com publicação de anúncio no Jornal Oficial da União Europeia N.º 2/ANQEP/2020.

Além do presente capítulo, e conforme previsto na metodologia proposta em sede de proposta, este relatório integra os seguintes cinco capítulos, a saber:

- ❖ O capítulo 2, que é dedicado à problematização e propostas de delimitação do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, contemplando uma breve caracterização e delimitação setorial do ponto de vista da atividade económica, das profissões e das qualificações;
- ❖ O capítulo 3, no qual se apresenta um diagnóstico prospetivo do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, incluindo um breve enquadramento internacional e nacional, bem como a identificação de algumas dinâmicas de evolução e principais drivers de mudança com impacto nos empregos, nas competências e nas qualificações;
- ❖ O capítulo 4 é dedicado à análise da oferta e da procura de formação nas diversas áreas que integram o Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdo;
- ❖ E, por fim, o capítulo 5 apresenta uma primeira proposta de atualização das qualificações e competência a integrar o Catálogo Nacional de Qualificações (CNQ) relativo ao Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos.

O relatório encerra com a apresentação do conjunto de referências bibliográficas consultadas pela equipa, devidamente organizadas em função de grandes temas.

Por último, referir que em anexo ao relatório apresentam-se um documento de elementos que complementam a leitura do corpo do texto, incluindo a identificação das entrevistas realizadas, referências aos códigos Profissões/ empregos – ESCO (4 dígitos), Base ISCO 08, OCDE 2022 e CCP (4 dígitos) que estiveram na base da proposta de delimitação do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, análise comparativa com as opções tomadas em matéria das qualificações a incluir para este Setor nos CNQ de Portugal, Espanha e Irlanda, quadros estatísticos e outros elementos de apoio ao esclarecimento das opções metodológicas assumidas no processo de delimitação do Setor, conforme descrito no capítulo 3.

2. DELIMITAÇÃO DO SETOR

2.1. DELIMITAÇÃO DO PONTO DE VISTA DA ATIVIDADE ECONÓMICA

A proposta de delimitação do setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos (correspondente ao Lote 18) não poderá ficar alheia à intensa investigação e extenso debate sobre o âmbito e o perímetro do que se designa por “Setor Cultural e Criativo”. Amplamente reconhecida a importância que hoje as atividades artísticas, culturais e criativas representam em matéria não só cultural, mas também social e económica, as tentativas de estabelecer referenciais de delimitação dos Setores Culturais e Criativos (SCC) visam, não apenas, facilitar abordagens de análise e compreensão multidimensionais e aprofundadas das atividades artísticas, culturais e criativas, mas têm também como finalidade, partilhada por organizações internacionais e nacionais, criar referenciais comuns de medição e análise económica e social destas atividades, nomeadamente, garantindo a sua comparabilidade internacional.

Apesar do processo de reflexão e debate sobre o âmbito dos SCC não ser recente (diferentes abordagens teóricas, incluindo sobre os conceitos de economia da cultura, de economia criativa ou de economia de conteúdos, que surgem no final do século XX, sustentam propostas diferenciadas quanto ao âmbito do setor cultural e criativo, incluindo propostas adotadas por diferentes organizações internacionais, entre as quais a UNESCO, a OCDE, a UNCTAD, a Comissão Europeia, a Work Foundation, a WEIPO), ele está longe de gerar definições consensuais a nível internacional.

Entretanto, o interesse e necessidade mais diretamente relacionados com a produção e utilização de informação estatística sobre os SCC e a sua análise no âmbito europeu, incluindo a comparabilidade entre as diversas realidades nacionais, tem contribuído para que, no seio da Comissão Europeia (CE), se tenha procurado, desde 1995 (1ª Resolução para a Promoção de Estatísticas sobre Cultura e Crescimento Económico), estabelecer um quadro referencial comum das estatísticas a todos os 27 Estados-membros da União Europeia. O Eurostat, no seguimento da definição dos SCC e da produção de metodologias de medição comuns através do European Statistical System network on Culture (ESSnet-Culture), passa a produzir estatísticas para a cultura harmonizadas e em alinhamento do NACE¹ com o ISIC². Um dos trabalhos mais recentes elaborados no seio da União Europeia, cujo Relatório final “Measuring the Cultural and Creative Sectors in the EU”³ foi apresentado e divulgado no 2º semestre de 2022, refere-se ao trabalho do “The Measuring CCS Consortium”.

Para além deste trabalho recente, promovido pela CE, foram ainda consultados outros relatórios que incluem propostas de referenciais para a definição e a mediação estatística dos SCC, em especial, a publicação da UNESCO “2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics”⁴ e uma publicação recente da OCDE, “The Culture Fix. Creative People, Places and Industries”⁵, que dedica um capítulo à revisão das abordagens específicas dos países da OCDE para delimitar estes setores e ao próprio método utilizado no trabalho para a produção de estatísticas comparadas.

A proposta de delimitação do setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos entrou em consideração ainda com alguns referenciais concetuais sobre a definição do âmbito das atividades culturais e criativas.

¹ *Statistical Classification of Economic Activities in the European Community*

² *International Standard Industrial Classification of All Economic Activities*

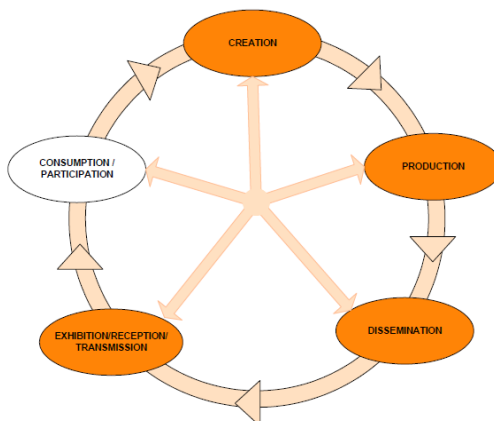
³ *Measuring CCS Consortium. Measuring the Cultural and Creative Sectors in the EU – Final Report. Versão 1.3. 2022*
[The-Measuring-CCS-Consortium-publishes-the-Final-Report-Measuring-the-Cultural-and-Creative-Sectors-in-the-EU.pdf](#)

⁴ UNESCO. The 2009 UNESCO Framework for cultural Statistics (FCS). *UNESCO Institute for Statistics. 2009.* [Microsoft Word - FCS_2009_FINAL8.doc \(unesco.org\)](#)

⁵ OECD. The Culture Fix. Creative People, Places and Industries, Local Economic and Employment Development (LEED). OECD Publishing, Paris. 2022. <https://doi.org/10.1787/991bb520-en>

De acordo com a UNESCO (2009), os SCC englobam todas as atividades que se inscrevem no modelo do “ciclo da cultura, ou de produção cultural, e que asseguram a criação, a produção, a disseminação, a exibição / transmissão e o consumo / participação de produtos e serviços culturais, traduzindo de forma diversa a abordagem do conceito de cadeia de valor para as atividades culturais (figura seguinte).

Figura 1 – Ciclo da Cultura (UNESCO)



Fonte: UNESCO Institute for Statistics. “2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics”. 2009

As diferentes fases do processo do “ciclo da cultura” integram tipologias diferentes de atividades, associadas aos diferentes subsectores culturais e criativos (património e museus, arquivos e bibliotecas, artes visuais e artes performativas, criação literária, impressão e edição de livros e de suportes gravados, audiovisual e multimédia, videojogos, *design*, arquitetura, artes e ofícios tradicionais, etc.), que pressupõem formas diferenciadas ao nível da incorporação artística e criativa, da organização dos processos de criação e dos processos de produção, da reprodutibilidade de produtos, da mobilização de instrumentos, infraestruturas e de tecnologias, dos suportes e mecanismos de disseminação, do envolvimento de intervenientes nos mercados, dos espaços, suportes e formas de receção dos produtos e serviços e das relações e dimensões de participação e de interatividades com os consumidores finais.

Por sua vez, o modelo dos círculos concêntricos, trabalhado por David Throsby para definir e delimitar as indústrias que produzem bens e serviços culturais, baseia-se na intensidade dos *inputs* artísticos e criativos introduzidos nas diferentes atividades do setor. “O modelo de círculos concêntricos adota um pressuposto de que conteúdo cultural resulta da incorporação de ideias criativas na produção e/ou exibição do som, texto e imagem e que essas ideias têm a sua origem nas arenas da criatividade artística original”⁶. Segundo este modelo, as atividades inscritas no núcleo central correspondem às atividades artísticas *core* (literatura, música, artes performativas e artes visuais), distribuindo-se por círculos envolventes as restantes atividades culturais e criativas, de acordo com uma diminuição progressiva da intensidade de incorporação de trabalho artístico nos processos de cumprimento das suas funções, respetivamente: outras indústrias culturais *core* - o cinema os museus, as galerias e a fotografia; as indústrias culturais amplas – os serviços de património, a impressão e edição de media, a gravação de musica, a televisão e rádio e os videojogos e jogos de computador; as indústrias relacionadas - a publicidade, a arquitetura, o *design* e a moda).

A leitura conjunta destes dois modelos, que abordam de forma complementar a diversidade de atividades artísticas, culturais e criativas – o primeiro numa lógica de processo sucessivo e interdependente de fases, que se sucedem entre a criação e o consumo, pressupondo este cada

⁶ Throsby, David. The concentric circles model of the cultural industries. In *Cultural Trends*. Volume 17, 2008 – Issue 3. 147-164 ([PDF](https://www.researchgate.net/publication/266111111)) [The concentric circles model of the cultural industries \(researchgate.net\)](https://www.researchgate.net/publication/266111111)

vez mais a experiência de participação do utilizador final; o segundo numa lógica relacionada com a intensidade de incorporação de valores simbólicos, culturais e artísticos nos produtos elaborados e serviços prestados por cada setor de atividade, ajudam à compreensão da amplitude e da heterogeneidade dos SCC.

Considerando a delimitação do setor estabelecida inicialmente pela equipa em sede de Proposta ao Concurso, de acordo com os Códigos de Atividade Económica (CAE) Rev.3, e estabelecendo comparação com outros referenciais agora consultados, conforme anteriormente referido, – Conta Satélite da Cultura (2018) / ESSnet Culture 2020, Tabela de correspondência entre Domínios e CAE Rev.3; Setores incluídos nas estatísticas de empresas e de emprego cultural e criativo (NACE Rev.2 codes), in The Culture Fix, OCDE 2022; The Measuring CCS – final Report Measuring the Cultural and Creative Sectors in the EU, 2022 –, é possível antecipar as seguintes observações:

- todos os referenciais incluem nos SCC a CAE 18 Impressão e reprodução de suportes gravados, incluindo as suas duas subcategorias, 181 Impressão e atividades dos serviços relacionados com a impressão e 182 Produção de suportes gravados;
- os três referenciais indicados incluem uma das subcategorias da CAE 32 Outras indústrias transformadoras, ou seja, a 322 Fabricação de instrumentos musicais;
- relativamente a outras duas subcategorias da CAE 32 Outras indústrias transformadoras, concretamente, 321 Fabricação de joalharia, ourivesaria, bijutaria e artigos similares; cunhagem de moedas e 324 Fabricação de jogos e de brinquedos, a primeira é incluída na Conta Satélite da Cultura (2018) / ESSnet Culture 2020 e no quadro do trabalho The Measuring CCS – final Report (CE), enquanto a segunda apenas é incluída na Conta Satélite da Cultura (2018) / ESSnet Culture 2020;
- da CAE 476 Comércio a retalho de bens culturais e recreativos, em estabelecimentos especializados, as subcategorias 4761 Comércio a retalho de livros, em estabelecimentos especializados, 4762 Comércio a retalho de jornais, revistas e artigos de papelaria, em estabelecimentos especializados, 4763 Comércio a retalho de discos, CD, DVD, cassetes e similares, em estabelecimentos especializados são incluídas no quadro do trabalho The Measuring CCS – final Report (CE), para além da Conta Satélite da Cultura (2018) / ESSnet Culture 2020 que inclui a CAE 47;
- relativamente à CAE 58 Atividades de edição, a subcategoria 582 Edição de programas informáticos não é incluída no quadro do documento The Culture Fix, OCDE 2022, que apenas considera a subcategoria 581 Edição de livros, de jornais e de outras publicações;
- as CAE 591 Atividades cinematográficas, de vídeo, de produção de programas de televisão, de gravação de som e de edição de música e 60 Atividades de rádio e de televisão são incluídas nos três referenciais;
- as CAE 620 Atividades de programação informática e 639 Outras atividades dos serviços de informação só são incluídas na Conta Satélite da Cultura (2018) / ESSnet Culture 2020;
- a CAE 711 Atividades de arquitetura incluída no quadro do trabalho The Measuring CCS – final Report (CE), também é incluída na Conta Satélite da Cultura (2018) / ESSnet Culture 2020;
- já a CAE 731 Publicidade, integra os quadros da Conta Satélite da Cultura (2018) / ESSnet Culture 2020 e no quadro do trabalho The Measuring CCS – final Report (CE),
- na CAE 74 Outras atividades de consultoria, científicas, técnicas e similares todos os referenciais integram as subcategorias 741 Atividades de design e 742 Atividades

fotográficas, enquanto no caso da subcategoria 743 Atividades de Tradução e Interpretação, apenas é incluída no quadro do documento The Culture Fix, OCDE 2022 e do trabalho The Measuring CCS – final Report (CE);

- a subcategoria 7722 Aluguer de videocassetes e discos incluída no quadro do trabalho The Measuring CCS – final Report (CE), também se inclui na Conta Satélite da Cultura (2018) / ESSnet Culture 2020, que inclui a CAE 77;
- também a subcategoria 85.52 Educação Cultural é incluída no quadro do trabalho The Measuring CCS – final Report (CE) e igualmente na Conta Satélite da Cultura (2018) / ESSnet Culture 2020, que inclui a CAE 85;
- a CAE 90 Atividades de teatro, de música, de dança e outras atividades artísticas e literárias e a CAE 91 Atividades das bibliotecas, arquivos, museus e outras atividades culturais são incluídas nos três referenciais, nas suas diversas subcategorias;
- por fim, a Conta Satélite da Cultura (2018) / ESSnet Culture 2020 inclui atividades inseridos num número mais extenso de CAE (2 e 3 dígitos) que não integram os outros dois trabalhos de referência, designadamente: 172. Fabrico de papel e de cartão canelados e de artigos de papel e de cartão, 25 Fabricação de produtos metálicos, exceto máquinas e equipamentos, 31 Fabrico de mobiliário e de colchões, 56 Restauração e similares, 69 Atividades jurídicas e de contabilidade, 70 Atividades das sedes sociais e de consultoria para a gestão, 72 Atividades de investigação científica e desenvolvimento, 79 Agências de viagens, operadores turísticos, outros serviços de reservas e Atividades relacionadas, 81 Atividades relacionadas com edifícios, plantação e manutenção de jardins, 82 Atividades de serviços administrativos e de apoio prestados às empresas, 841 Administração Pública em geral, económica e social, 842 Negócios estrangeiros, defesa, segurança, ordem pública e proteção civil, 86 Atividades de saúde humana, 88 Atividades de apoio social sem alojamento, 92 Lotarias e outros jogos de aposta, 931 Atividades desportivas, 932 Atividades de diversão e recreativas e 94 Atividades das organizações associativas.

A integração dos referenciais analisados resulta num primeiro exercício de delimitação do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos (SCPPC) que abrange o conjunto de atividades dos Setores Culturais e Criativos, de acordo com a CAE Rev.3, conforme tabela seguinte.

Tabela 1 – Proposta inicial de delimitação do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos

Atividades dos Setores Culturais e Criativos (CAE Rev.3)
18 Impressão e reprodução de suportes gravados 181 Impressão e atividades dos serviços relacionados com a impressão 182 Produção de suportes gravados
32 Outras indústrias transformadoras 321 Fabricação de joalharia, ourivesaria, bijutaria e artigos similares; cunhagem de moedas 322 Fabricação de instrumentos musicais
47 Comércio a retalho, excepto de veículos automóveis e motociclos 476 Comércio a retalho de bens culturais e recreativos, em estabelecimentos especializados as subcategorias 4761 Comércio a retalho de livros, em estabelecimentos especializados, 4762 Comércio a retalho de jornais, revistas e artigos de papelaria, em estabelecimentos especializados, 4763 Comércio a retalho de discos, CD, DVD, cassetes e similares, em estabelecimentos especializados
58 Atividades de edição. 581 Edição de livros, de jornais e de outras publicações 5821 Edição de jogos de computador
59 Atividades cinematográficas, de vídeo, de produção de programas de televisão, de gravação de som e de edição de música 591 Atividades cinematográficas, de vídeo e de produção de programas de televisão 592 Atividades de gravação de som e edição de música
60 Atividades de rádio e de televisão
73 Publicidade, estudos de mercado e sondagens de opinião.

731 Publicidade
74 Outras actividades de consultoria, científicas, técnicas e similares.
741 Atividades de design
742 Atividades fotográficas
743 Atividades de tradução e interpretação
77 Actividades de aluguer
7722 Aluguer de videocassetes e discos
85 Educação
8552 Ensino de actividades culturais.
90 Actividades de teatro, de música, de dança e outras actividades artísticas e literárias
91 Actividades das bibliotecas, arquivos, museus e outras actividades culturais

Entende-se, contudo, que esta proposta inicial de delimitação do SCPPC deve ainda ser revista em função das sobreposições já conhecidas com outros setores estabelecidos para efeitos do Catálogo Nacional das Qualificações, incluindo da constituição dos respetivos Conselhos Setoriais para a Qualificação (CSQ) criados pela ANQEP. Nesse sentido, consideram-se os seguintes pressupostos de exclusão do SCPPC as seguintes CAE (a 2 ou a mais dígitos):

- as CAE 32 Outras indústrias transformadoras, nas subcategorias 321 Fabricação de joalharia, ourivesaria, bijutaria e artigos similares; cunhagem de moedas e 322 Fabricação de instrumentos musicais, que se pressupõe estarem incluídas no setor / CSQ do Artesanato e Ourivesaria dado a sua natureza associada às artes e ofícios tradicionais e às atividades artesanais;
- as CAE 476 Comércio a retalho de bens culturais e recreativos, em estabelecimentos especializados as subcategorias, nas suas subcategorias 4761 Comércio a retalho de livros, em estabelecimentos especializados, 4762 Comércio a retalho de jornais, revistas e artigos de papelaria, em estabelecimentos especializados e 4763 Comércio a retalho de discos, CD, DVD, cassetes e similares, em estabelecimentos especializados, e a CAE 7722 Aluguer de videocassetes e discos, que se pressupõe estarem incluídas no setor / CSQ do Comércio e Marketing, na medida em que estas atividades inserem qualificações que, apesar de corresponderem às funções de disseminação segundo o modelo do ciclo de produção cultural e da cadeia de valor, não requerem competências específicas artísticas e criativas;
- da CAE 582 Edição de programas informáticos, apenas se inclui a subcategoria (4 dígitos) 5821 Edição de jogos de computador, na medida em que todas as restantes atividades desta CAE não incorporam uma dimensão artística e criativa dominante, devendo integrar-se no setor / CSQ da Informática, Eletrónica e Telecomunicações;
- a CAE 8552 Educação Cultural, que apesar de se integrar o SCC é uma atividade de suporte na perspetiva da cadeia de valor dos SCC

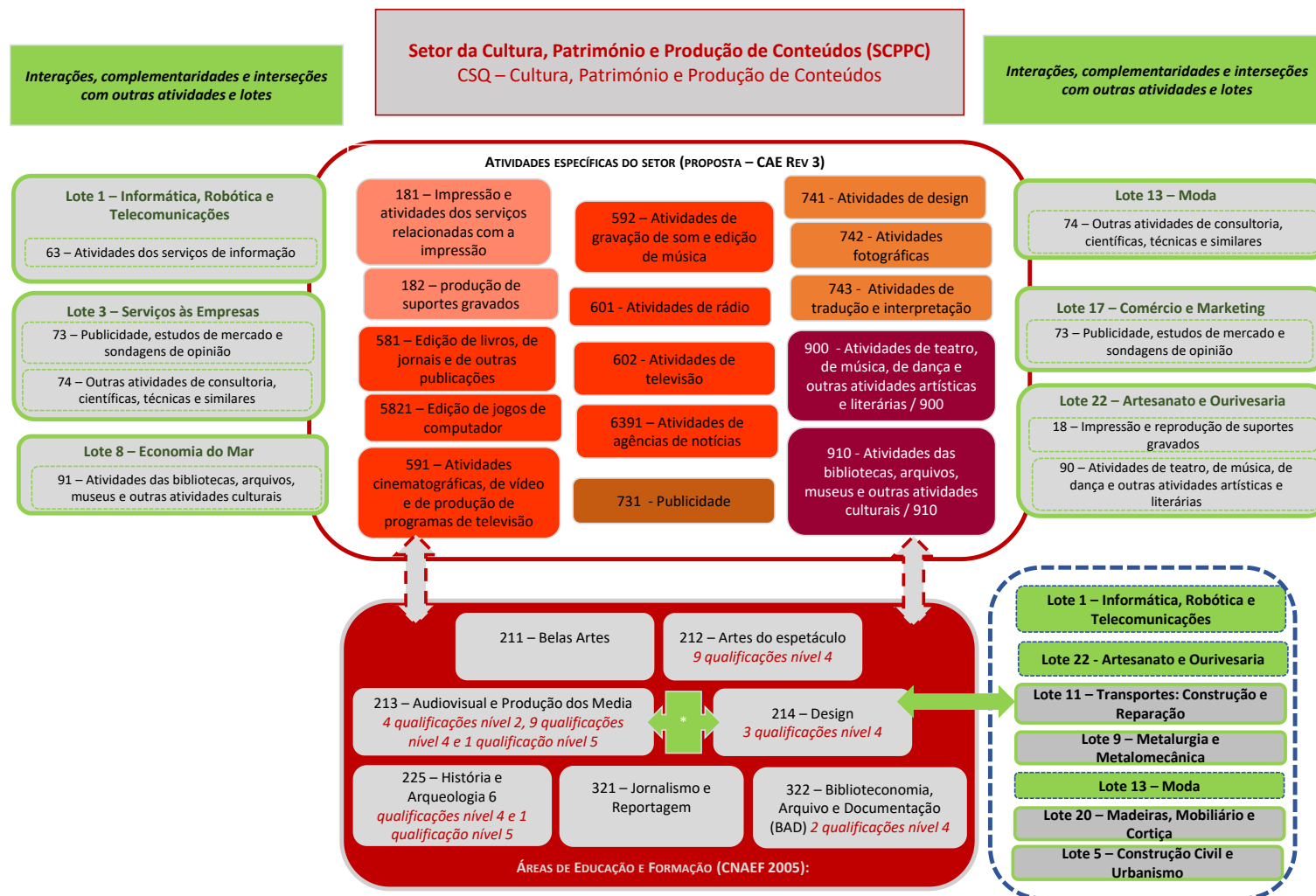
Em conclusão, a proposta final e revista de delimitação do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos (SCPPC), fundamentada, no essencial, nas propostas e definições estabelecidas para os Sectores Culturais e Criativos adotadas, para efeitos estatísticos, por diferentes organizações internacionais de referência, e adaptada ao quadro dos setores abrangidos pelos Conselhos Setoriais para a Qualificação, constituídos pela ANQEP, é apresentada na tabela seguinte.

Tabela 2 – Proposta de Delimitação do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos (SCPPC)

Atividades económicas (CAE Rev.3)	
Setores de Atividade - CAE a 3 dígitos	Setores de Atividade - CAE a 4 dígitos
181 Impressão e atividades dos serviços relacionados com a impressão 182 Produção de suportes gravados	
581 Edição de livros, de jornais e de outras publicações	5821 Edição de jogos de computador
591 Atividades cinematográficas, de vídeo e de produção de programas de televisão 592 Atividades de gravação de som e edição de música	
601 Atividades de rádio 602 Atividades de televisão	
	6391 Atividades de agências de notícias
731 Publicidade	
741 Atividades de design 742 Atividades fotográficas 743 Atividades de tradução e interpretação	
900 Atividades de teatro, de música, de dança e outras atividades artísticas e literárias	
910 Atividades das bibliotecas, arquivos, museus e outras atividades culturais	

A figura seguinte procura ilustrar de que modo é que as questões já equacionadas sobre a delimitação do setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos se podem vir a sedimentar, contribuindo para um referencial que não só acompanhe melhor estas ligações dentro do setor, como também tenha mais adesão às transformações que os setores e as qualificações e profissões destes domínios tendem a sofrer, mas também, das abordagens crescentemente transdisciplinares que se disseminam nos ambientes de criação artística e cultural e de produção criativa.

Figura 2 – Articulações do Sector da Cultura, Património e Produção de Conteúdos com outros setores



2.2. DELIMITAÇÃO DO SETOR NO ÂMBITO DAS PROFISSÕES

As profissões nos setores culturais e criativos não retratam, de forma integral, os empregos culturais e criativos, já que muitos destes empregos estão fora dos setores específicos da cultura e criatividade e sim dentro de outros setores da economia (por exemplo, no caso dos designers de moda ou de mobiliário). Para além disso, existem inúmeros casos de profissionais de outros setores que desenvolvem também uma atividade artística e cultural, mas enquanto emprego secundário. Em contrapartida, os setores culturais e criativos absorvem um conjunto de profissionais que não desempenham atividades de natureza artística ou criativa, mas que são essenciais para a sustentabilidade e o funcionamento das organizações.

Da leitura dos referenciais já assinalados, as profissões /empregos dos SCC segundo a ISCO 08⁷, que constam no relatório da OCDE (2022), são apresentadas no quadro seguinte, em confronto com a lista das profissões constantes da Classificação Portuguesa das Profissões (CPP) que se associam aos setores de atividade incluídos na delimitação do setor / CSQ Cultura, Património e Produção de Conteúdos, do ponto de vista da atividade económica.

Importa sublinhar, como apreciação global inicial, que a taxonomia atual que está adotada em sede de Classificação Portuguesa das Profissões está claramente ultrapassada face à evolução recente e às tendências de desenvolvimento das atividades culturais e criativas a nível nacional. Esta desatualização, perfeitamente visível se analisarmos a taxonomia ESCO para este setor de atividades (tabela seguinte) deve-se com certeza a diferentes fatores, que se analisarão de forma mais concreta nos capítulos seguintes, incluindo:

- o crescimento e estruturação progressiva de diversos setores artísticos, mas particularmente o caso das artes performativas, especialmente de natureza pública, com impacto numa progressiva maturidade do respetivo mercado de trabalho, com tendência para uma oferta crescente de empregos mais especializados;
- o crescimento dos setores do *design* e das indústrias do cinema, audiovisual e multimédia, impactados também com a abertura do mercado de trabalho internacional (que a explosão do teletrabalho, no decurso da pandemia COVID-19, veio acelerar) e a localização de novas empresas estrangeiras em Portugal, favorecendo empregos mais especializados;
- o crescimento das atividades, públicas e privadas, relacionadas com o património cultural e natural, incluindo a expansão de estruturas de natureza museológica e arquivística, e os impactos ao nível de novos empregos, alguns deles de natureza transversal (por exemplo, o caso dos gestores do património), mas também a emergência de empregos relacionados com a dimensão ambiental;
- o processo de transição digital e os impactos associados à utilização das tecnologias digitais nas áreas artísticas e culturais, relacionados não só com novas práticas de trabalho colaborativo realizado remotamente, com a digitalização de acervos e a disseminação e divulgação *on-line* de conteúdos diversos (corrida ao *streaming* impactada pela pandemia COVID-19, por exemplo), mas também, a mobilizações de soluções de realidade virtual ou realidade aumentada, bem com da inteligência artificial, e o próprio crescimento das artes digitais e dos NFT, que tem alterado progressivamente as profissões / emprego no setor.

⁷ The Culture Fix, OCDE 2022

Tabela 3 – Profissões / empregos culturais e criativos - ISCO 08 e CCP

Profissões / empregos culturais e criativos - ISCO 08 (OCDE, 2022)	Profissões / empregos setores do setor / CSQ da Cultura, Património e Produção de Conteúdos CCP (4 dígitos)
2 ESPECIALISTAS DAS ACTIVIDADES INTELLECTUAIS E CIENTÍFICAS 216 Arquitectos, urbanistas, agrimensores e designers 2353 Outros professores de línguas 2354 Outros professores de música 2355 Outros professores de arte 262 Arquivistas e curadores de museus 264 Autores, jornalistas e linguista 265 Artistas criativos e das artes do espectáculo	2 ESPECIALISTAS DAS ACTIVIDADES INTELLECTUAIS E CIENTÍFICAS 2163 - Designers de produto, têxteis, moda e de interiores 2166 - Designer, gráfico ou de comunicação e multimédia 2353 - Outros professores de línguas 2354 - Outros professores de música 2355 - Outros professores de arte 2513 2513.0 Programador Web e de multimédia 2519 - Outros analistas e programadores, de software e aplicações 2621 - Arquivistas e curadores de museus 2622 - Bibliotecários e outros especialistas de informação relacionados 2641 - Autor e escritor 2642 - Jornalista 2643 - Filólogos, tradutores, intérpretes e outros linguistas 2651 - Artistas de artes visuais (plásticas) 2652 - Compositores, músicos e cantores 2654 Realizadores, encenadores, produtores e directores relacionados, de cinema, teatro, televisão e rádio 2655 - Actor 2656 2656.0 Locutor e apresentador, de rádio, de televisão e de outros meios de comunicação 2659 - Outros artistas e intérpretes criativos das artes do espectáculo
3 TÉCNICOS E PROFISSÕES DE NÍVEL INTERMÉDIO 3431 Fotógrafo 3432 Decorador 3433 Técnicos de galerias, bibliotecas, arquivos e museus 3435 Outros técnicos de nível intermédio das actividades culturais e artísticas 3521 Técnicos de emissões de rádio e televisão e de gravação audiovisual e de sistemas de comunicações via radio	3 TÉCNICOS E PROFISSÕES DE NÍVEL INTERMÉDIO 3118 - Desenhadores e técnicos afins 3122.4 Encarregados das indústrias da pasta, papel, impressão e similares 3123 - Encarregado da construção 3431 - Fotógrafo 3432 - Decorador 3433 - Técnicos de galerias, bibliotecas, arquivos e museus 3435 - Outros técnicos de nível intermédio das actividades culturais e artísticas 3514 - Técnico da Web 3521 - Técnicos de emissões de rádio e televisão e de gravação audiovisual e de sist. comunicações via rádio
4 PESSOAL ADMINISTRATIVO 4411 Empregado de biblioteca	4 PESSOAL ADMINISTRATIVO 4411 Empregado de biblioteca 4415 Classificador arquivista
	5 TRABALHADORES DOS SERVIÇOS PESSOAIS, DE PROTECÇÃO E SEGURANÇA E VENDEDORES 5230.2 Bilheteiro
7 TRABALHADORES QUALIFICADOS DA INDÚSTRIA, CONSTRUÇÃO E ARTÍFICES 7312 Trabalhador qualificado do fabrico e afinação de instrumentos musicais 7313 Joalheiros, ourives e trabalhadores de diamantes industriais 7314 Oleiros e similares 7315 Sopradores, cortadores, polidores e acabadores, de vidro 7316 Lapidadores, gravadores e pintores-decoradores, de vidro, cerâmica e outros materiais 7317 Artesãos de artigos em madeira, cestaria e materiais similares 7318 Trabalhadores manuais de artigos têxteis, couro e materiais similares	7 TRABALHADORES QUALIFICADOS DA INDÚSTRIA, CONSTRUÇÃO E ARTÍFICES 7321 - Operador de pré-impressão 7322 - Serígrafo e outros operadores de impressão 7323 Encadernadores e similares

7319 Outros trabalhadores qualificados do fabrico de instrumentos de precisão, artesãos e similares	
---	--

Considerando a proposta final de delimitação do ponto de vista da atividade económica anteriormente sustentada, e excluindo das listas das profissões /empregos artísticos, culturais e criativos, indicados na tabela anterior, o nível 2 de Especialistas das Atividades Intelectuais e Científicas, que exigem, em geral, qualificações de nível superior a (níveis 6, 7 e 8), organiza-se de seguida uma proposta de delimitação de profissões, de acordo com a taxonomia ESCO a 4 dígitos, que é apresentada em tabela no Anexo – Profissões/ empregos.

Nessa mesma tabela são considerados três grupos de profissões /empregos:

- Profissões/ empregos culturais e criativos específicos do setor, que trabalham em atividades do setor;
- Profissões/ empregos culturais e criativos inseridos noutros setores de atividade;
- Profissões/ empregos que são transversais, não culturais e criativas, que integram não só o Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, mas também outros e que, por isso, não têm especificidades setoriais.

2.3. DELIMITAÇÃO DO SETOR COM BASE NAS QUALIFICAÇÕES

Por fim, em matéria de delimitação do setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos com base nas qualificações, será pertinente começar por colocar algumas questões no que se refere à Classificação Nacional de Áreas de Educação e Formação (CNAEF). A atual estrutura das AEF apresenta-se claramente ultrapassada face à evolução das ofertas de qualificações orientadas para alguns domínios disciplinares e técnicos. É particularmente evidente essa desatualização no caso da AEF da História e Arqueologia, que enquadra as diversas qualificações relacionadas com o património cultural e natural e a museografia, e que nalgumas situações extravasam claramente as disciplinas referidas. De alguma forma também, no caso da AEF de Biblioteconomia, Arquivo e Documentação, o impacto das tecnologias digitais e a sua transversalidade, poderão aconselhar a alguma revisão. Por outro lado, a separação das AEF entre Belas Artes, Design, Audiovisuais e Produção dos Media e Artes do Espetáculo deverá ser claramente repensada face à evolução tendencialmente cruzada e transversalizada entre as diversas formas de expressão artística.

A análise do Catálogo Nacional de Qualificações (CNQ) atual evidencia uma forte desatualização da oferta qualificações nos níveis 4 e 5 face à evolução recente do mercado de trabalho, das profissões e empregos, conforme anteriormente já apontamos alguns sinais de mudança. Comparando com outros referenciais de outros países, acentua-se a evidência da natureza restrita e desatualizada da oferta em Portugal.

A seleção das qualificações atuais, disponíveis no CNQ e algumas ainda em Portaria, que se entendem estar associadas às atividades e às profissões /empregos do setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, bem como o seu confronto com a oferta em dois países europeus, são apresentadas em tabela no Anexo – Qualificações do Catálogo Nacional de Qualificações, Portugal, Espanha e Irlanda.

3. DIAGNÓSTICO E PROSPETIVA DO SETOR

O diagnóstico do setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos (SCPPC) deve de tomar em consideração uma série de especificidades do setor que condicionam a recolha, tratamento e integração da informação quantitativa, prejudicando uma visão global das suas dinâmicas económicas.

O SCPPC é caracterizado pela presença significativa de intervenientes, organizações, de natureza pública e privada e, dentro do domínio privado, de organizações de natureza empresarial e do terceiro setor. Uma parte significativa das atividades culturais são asseguradas por entidades da administração pública, nos seus diversos níveis, central, regional ou local, cumprindo objetivos de política pública, designadamente, assegurando um acesso alargado das populações aos bens e serviços culturais, para além da preservação e valorização de ativos culturais coletivos ou de propriedade pública. Para além da administração pública, uma parte significativa das atividades artísticas e culturais são realizadas por organizações, coletivas ou individuais, que não têm fins lucrativos e cuja sustentabilidade económica depende, em grande medida, de políticas públicas de apoio à criação, produção ou disseminação cultural. O nível de dependência que estas organizações apresentam relativamente aos financiamentos públicos é, em geral, condicionado, seja pela escala de mercado (níveis de consumo de produtos e serviços culturais), seja pela dimensão e dinâmica dos mercados de patrocínio e de mecenato, que complementam o esforço público no suporte e viabilização de tais atividades. O setor empresarial, por sua vez, mantém uma significativa presença nas indústrias culturais e criativas, através de modelos de prestação de serviços e de produção de produtos com capacidade de gerar lucros, seja em virtude de escalas de mercado alargadas, seja pela sua associação a outros setores que os utilizam como *inputs* de valor acrescentado (caso dos conteúdos integrados nos serviços prestados pelas empresas tecnológicas de informação e comunicação ou nos serviços e experiências turísticas).

Para além da dificuldade de leitura das dinâmicas económicas do setor no seu conjunto (por dificuldades de conjugação de informação relativamente a indicadores de atividade e desempenho económico provenientes de fontes muito díspares), a diversidade de situações em matéria de emprego que o setor apresenta constitui igualmente uma limitação. O mercado de trabalho do setor cultural apresenta características e dinâmicas de funcionamento bastante díspares entre os diversos subsectores nele contidos, em virtude do peso que o emprego na administração pública representa. Para além disso, uma parte significativa dos profissionais das atividades artísticas e culturais que trabalham no ou para o setor privado, seja empresarial, seja do terceiro setor (organizações sem fins lucrativos), fazem-no enquanto trabalhadores independentes (*freelancers*) com contratos de prestação de serviços às organizações do setor, trabalhadores com contratos a tempo parcial ou trabalhadores com contratos temporários e ao projeto. Esta multiplicidade de condições de emprego no setor, por um lado, favorece uma flexibilidade que é necessária para um melhor exercício de atividades de natureza artística e criativa, mas, por outro lado, traduz-se em frequentes situações de precaridade laboral e de privação de acesso aos direitos sociais básicos, dificultam de forma evidente a análise económica e prospetiva do SCPPC.

Sublinha-se, ainda, que, para efeitos do presente diagnóstico do SCPPC, se considera a delimitação anteriormente estabelecida do ponto de vista das atividades económicas (capítulo 2.1). Esta proposta de delimitação não coincide exatamente com as delimitações dos Setores Culturais e Criativos (SCC) que algumas instituições internacionais adotam (casos da UNESCO, da Comissão Europeia ou da OCDE)⁸ ou da Economia Criativa (trabalhada no âmbito dos Outlook que, desde 2010, a UNCTAD tem vindo com alguma regularidade a publicar⁹),

⁸ Ver Anexo 1. Delimitação – Setores de Atividade Económica

⁹ Cf. o exercício mais recente UNCTAD, *Creative Economy Outlook 2022. The International Year of Creative Economy for sustainable Development: Pathway to resilient creative industries*. United Nations, 2022. [Creative Economy Outlook 2022 \(unctad.org\)](https://unctad.org/publication/creative-economy-outlook-2022)

designadamente no quadro de estudos e diagnósticos de evolução do setor, alguns dos quais foram consultados para efeitos de enquadramento internacional. Por outro lado, ainda, para efeitos de comparação entre a evolução do SCPPC e um setor mais alargado da atividade económica, o presente estudo considerou, de acordo com o relatório *The Culture Fix. Creative People, Places and Industries*, OCDE, 2022, o conceito de *Business Economy*¹⁰¹¹.

3.1. ENQUADRAMENTO INTERNACIONAL

Os SCC representam hoje, no contexto internacional, um setor de atividade crescente, seja em matéria do número de empresas, da produção de riqueza, da oferta de bens e serviços culturais e criativos, do emprego ou de contributos para o funcionamento de outros setores da economia e para o desenvolvimento social e económico.

Na União Europeia¹², as empresas dos SCC cresceram, entre 2008 e 2016, cerca de 4,3%, atingindo no final deste período cerca de 10% do total das empresas no setor de serviços (*business services*).

Do total de 41,7 biliões de euros de Valor Acrescentado Bruto (VAB) gerado pelas empresas dos SCC em 2016, os setores do livro e impressão e do audiovisual e multimédia são os mais representativos (respetivamente 76 milhões de euros e 63 milhões de euros). Contudo, os setores que mais cresceram, no período de 2008 a 2016, foram, para além do audiovisual e multimédia, as artes visuais e o setor do património e arquivos.

Estes SCC demonstraram um forte impacto noutros setores, incluindo, no turismo, na eletrónica, no setor da informação e comunicação.

As atividades e a presença de organizações do SCC demonstraram igualmente um forte impacto na dinâmica e na competitividade das cidades e das regiões, designadamente, enquanto recurso específico (*site-specific*) com capacidade de gerar diferenciação urbana e territorial.

Nos países da OCDE¹³ é significativa a riqueza produzida pelos SCC, que representava, em 2018, 2,2% do total do VAB produzido pelos setores da *Business Economy*.

O crescimento do setor das SCC nos países da OCDE, entre 2011 (mesmo a seguir à crise financeira) e 2018 (imediatamente antes da crise pandémica), é demonstrado pelo acréscimo de 11,4% no VAB.

Os setores que mais contribuíram, no conjunto dos países, para esta evolução do VAB foram: o setor da impressão e reprodução de suportes gravados, as atividades de televisão, as atividades cinematográficas, de vídeo, de produção de programas de televisão, de gravação de som e de edição de música e as atividades de arquitetura.

10 Business Economy inclui, para efeitos do presente estudo, todas as atividades económicas do NACE Rev.3 de B a J, L a N, R90, R91 e S95, in OECD (2022). *The Culture Fix. Creative People, Places and Industries, Local Economic and Employment Development* (LEED). OECD Publishing, Paris. <https://doi.org/10.1787/991bb520-en>

¹¹ Em anexo, apresenta-se quadro comparativo das diversas delimitações consideradas.

¹² Research for CULT-Committee – *Culture and creative sectors in European Union – Key future developments, challenges and opportunities*. Policy Department for Structural and Cohesion Policies, Directorate-General for Internal Policies, PE 629.203, September 2019. [Research for CULT Committee - Culture and creative sectors in the European Union – Key future developments, challenges and opportunities \(europa.eu\)](https://doi.org/10.1787/991bb520-en)

¹³ OECD. *The Culture Fix. Creative People, Places and Industries, Local Economic and Employment Development* (LEED). OECD Publishing, Paris. 2022. <https://doi.org/10.1787/991bb520-en>

Entretanto, em termos do número de empresas, o crescimento, para o mesmo período, atingiu os 18% no global dos países da OCDE, apesar de em cerca de 12 dos países da OCDE o número de empresas tenha decrescido.

No que se refere à produtividade (medida pelo rácio entre o VAB e o número de trabalhadores), os SCC apresentaram, no mesmo período, uma tendência regressiva (2,8% de redução no global dos países da OCDE), enquanto a produtividade para a *Business Economy* sofre nesse período um aumento de 15,5%.

Os SCC são caracterizados, em geral, pela elevada percentagem de pequenas e microempresas, a que acresce ainda um número significativo de trabalhadores independentes ou *freelancers*. Esta elevada fragmentação dos SCC tem constituído um fator, simultaneamente, de resiliência, permitindo melhor adaptação às flutuações de mercado e aos desafios da globalização, e de falta de competitividade na relação com os maiores *players* internacionais, sobretudo nos domínios do audiovisual, mas também da música (edição e música ao vivo) ou do livro e edição de jornais e de outras publicações.

As pequenas e microempresas, com condições favoráveis à organização de equipas baseadas em projetos, demonstram, em geral, maior agilidade, capacidade mais elevada de adaptação às mudanças do mercado, facilidade na mobilização de competências para explorar as novas tecnologias, bem como as tecnologias emergentes, e mais abertura para o trabalho em rede.

Nos setores da produção cinematográfica e da televisão, da edição musical e da edição de livros, é manifesta a tendência de concentração empresarial, favorecida pela tecnologia digital e pelo impacto desta na integração das diversas fases da cadeia de valor (produção, distribuição e exibição), acelerada pela criação e gestão das principais plataformas digitais.

Os processos de globalização e de expansão das tecnologias digitais em articulação com as tecnologias de informação e comunicação, favoreceram o comércio digital (*e-commerce*), de escala internacional, de bens e serviços culturais, em especial nos setores desmaterializados, cuja distribuição, transmissão e exibição se processa predominantemente nas plataformas digitais (cinema, vídeo, televisão, videojogos, etc.). Mais recentemente, a crise pandémica associada ao COVID-19 veio, para além de alargar exponencialmente e acelerar o *e-commerce*, introduzir estas formas de circulação de bens e serviços noutros setores culturais de atividades *site-based*, associados quer ao património cultural e aos museus, às bibliotecas e arquivos, às estruturas de criação / produção e exibição nas artes performativas e no espetáculo, permitindo-lhes, especialmente durante o período de 2020-2021, minorar os impactos dos confinamentos e dos encerramentos da respetiva atividade.

As maiores plataformas digitais (Google YouTube, Spotify, Netflix, Apple, Amazon) continuam a atrair e fidelizar uma percentagem bastante elevada de consumidores finais, através de dispositivos muito diversos (*smart-phones*, *tablets*, computadores, *notebooks*, consolas de videojogos, etc.), dificultando a presença e acesso dos projetos independentes ou promovidos por pequenas e microempresas, no mercado global. O efeito do crescimento das plataformas digitais, incluindo as plataformas *streaming*, tem-se feito deste modo sentir nos setores da indústria cultural e criativa, quer em países desenvolvidos, quer em países em desenvolvimento (caso da expansão recente, 2020 e 2021, da indústria de cinema em África, com o seu epicentro na Nigéria, para além do crescimento do principal centro de produção cinematográfica que é a Índia), designadamente em setores como a música, o cinema e os videojogos.

Para além das plataformas digitais, outras tecnologias digitais mais recentes têm igualmente impactado os setores culturais e criativos, contribuindo para o seu crescimento económico: a tecnologia dos *drones*, com efeito significativo em setores como a publicidade, o *broadcasting*, o fotojornalismo, a televisão ou a produção cinematográfica; a tecnologia *blockchain*, embora mais emergente, com impacto na monetização crescente das obras artísticas através de um sistema de certificação da autoria/ origem (NFTs), da propriedades e da qualidade das obras de arte; outras tecnologias, como a Inteligência Artificial (IA), a realidade aumentada e a realidade virtual,

a *Internet of Things* (IoT), que se tornam veículos que fomentam e impulsionam a produção, a distribuição e o consumo de bens e serviços culturais e criativos.

Apesar das oportunidades que as tecnologias digitais oferecem às pequenas e microempresas ligadas à criação e produção artística e cultural e ao empreendedorismo no setor, seja em termos da sua ligação mais direta aos consumidores finais, seja na facilitação da cooperação entre empresas tendo em vista ganhos de escala no mercado, o domínio que os grandes aglomerados mantêm das principais plataformas digitais impactam de forma acentuada o acesso daquelas empresas aos mercados, cada vez mais globais, tornando-as completamente dependentes. Igualmente difícil se tem verificado ser o acesso de artistas e pequenas empresas ou organizações à tecnologia *blockchain*, pelas exigências que esta coloca no acesso desses a soluções de pagamento *on-line*, a custos de logística elevados, a informação tecnológica fiável, para além da exigência em competências muito diversas relacionadas com comércio digital, mercados internacionais, marketing digital, logística, serviços aos clientes, etc.

A maioria dos rendimentos do mercado de *streaming* hoje recai numa quota-parte reduzida das grandes empresas, que dominam diversos mercados dos SCC e que beneficiam em exclusivo da chamada economia de plataforma. Por sua vez, a maioria dos quadros nacionais em termos legais e regulatórios, especialmente ao nível dos direitos de Propriedade Intelectual e de Direitos de Autor, não estão suficientemente adaptados nem ao crescimento e propagação do e-commerce nestes setores culturais e criativos, para além da pirataria crescente relacionada com produtos e serviços artísticos e culturais. A falta de mecanismos eficientes de cobrança de royalties tem continuado a impactar, de forma muito acentuada, a rentabilidade e a sustentabilidade das atividades *core* dos SCC, mas também de outras atividades complementares, no domínio do marketing e comunicação, do agenciamento dos artistas, etc.

Na União Europeia, os instrumentos mais comuns de promoção da cultura e da criatividade (com destaque para o Programa Europa Criativa) que apoiam os setores de criação e produção cultural, com particular destaque nos setores do audiovisual, da música, do livro ou do multimédia, visam dotar as empresas de condições favoráveis para investirem nas tecnologias digitais e beneficiarem das dinâmicas crescentes de mercado, procurando contrariar a forte agressividade dos principais *players* internacionais (no seio da economia de plataforma). Apesar desses apoios, a maioria das empresas dos SCC continuam a apresentar limitações consideráveis e de diversa ordem no acesso aos mercados privados de financiamento (através, nomeadamente, de empréstimos bancários, de fundos de capital de risco ou de *crowdfunding*), reduzindo as possibilidades de evoluírem para posicionamentos mais competitivos no mercado global. Nesse sentido, a Comissão Europeia, como também alguns países da União Europeia, têm procurado introduzir novos instrumentos de apoio orientados para estimular o investimento privado dirigido aos SCC (através de incentivos fiscais, de garantias destinadas a intermediários financeiros, etc.), que requerem a adoção de modelos de negócio mais adequados e apelam ao reforço das competências de gestão e de cooperação (internacional ou transfronteiriça).

Os desafios criados pela digitalização e a aceleração do e-commerce e dos consumos nas plataformas digitais têm, por sua vez, acentuado as tendências para as organizações culturais e criativas procurarem adaptar-se à globalização/ internacionalização, através nomeadamente de estratégias e condições que aumentem a sua visibilidade, de modelos de trabalho mais colaborativos, de soluções organizativas de cooperação e, claramente, numa aposta nas redes sociais (algumas delas especializadas na divulgação de portfólios artísticos). Por sua vez, ao nível das políticas públicas, tem-se verificado uma aposta crescente na promoção de *hubs* e *clusters* criativos, de espaços culturais abertos, de espaços de incubação, com objetivos de facilitar e agilizar junto das organizações do setor e dos artistas e profissionais *freelancers*, a partilhas de experiência e de competências, o *networking*, a facilidade de cooperação e colaboração como resposta às novas tendências do mercado e do consumo.

Em termos de emprego, as empresas dos SCC dentro União Europeia¹⁴, evoluíram entre 2008 e 2016 a uma taxa média anual de 1%, atingindo cerca de 6,7 milhões de empregados em 2016.

Na Europa, as tendências de evolução do emprego no período 2008 a 2013 são positivas, com particular destaque para o *broadcasting* e as atividades de produção, impactadas pelas novas tecnologias digitais, incluindo nas situações de auto-emprego.

Nos últimos anos, nos países da EU e especialmente em alguns setores de atividade, como é o caso do audiovisual e da música ou das artes visuais, têm-se verificados alguns esforços para equilibrar a representação de géneros, atendendo ao facto de os homens continuarem a representar a maior fatia do emprego nestes setores.

Nos países da OCDE¹⁵ os setores culturais e criativos atingem, em 2020, no global, cerca de 29,5 milhões de empregos, cerca de 2,3% do emprego total, com variações significativas entre países. Destes, cerca de 25% são empregos nos setores das “atividades criativas e de entretenimento” (artes performativas, teatro, concertos e ópera, atividades de artistas individuais, escritores, jornalistas, restauradores de obras de arte) e cerca de 17% são emprego no setor das “bibliotecas, arquivos, museus e outras atividades culturais.

Cerca de 40% dos empregos culturais e criativos, nos países da OCDE, na mesma data, estão inseridos em atividades de outros setores da economia, fora dos setores culturais e criativos específicos.

Cerca de 29% dos empregos culturais e criativos dos países da OCDE (2020) assumem a modalidade de autoemprego. Esta percentagem é cerca do dobro da percentagem de autoemprego no total dos restantes setores.

Entre 2011 e 2019 (antes da pandemia COVID-19), o emprego nos setores culturais e criativos nos países da OCDE e UE cresceu cerca de 13,4%, muito acima do crescimento do emprego global, que se cifrou pelos 9,1%. Portugal cresceu nesse mesmo período acima da média dos países da OCDE e EU. Contudo, nesse mesmo período, verificou-se uma quebra significativa nos empregos dos setores das atividades de impressão e da edição e reprodução de música gravada.

Como já foi referido anteriormente, o emprego nos setores culturais e criativos apresenta características em geral distintas face à maioria dos restantes setores da economia. Nestes setores, uma percentagem elevada do emprego não adquire as modalidades mais comuns, associadas a contratos a tempo inteiro e de natureza permanente, apesar de existirem diferenças entre os diversos subsectores.

Por outro lado, muitos dos setores culturais e criativos desenvolvem com frequência atividades baseadas em projetos que, em geral, implicam formas temporárias de organização de trabalho. Este tipo de atividades são também um fator de sustentação de formas não predominantes de emprego, como são o trabalho em part-time, os contratos temporários, contratos a curto prazo, contratos ao projeto ou os múltiplos empregos (empregos em diversas atividades, algumas das quais fora dos setores culturais e criativos).

O emprego nos setores culturais e criativos apresenta, em geral, níveis de qualificações mais elevadas, com percentagens mais elevadas do que na maioria dos restantes setores de pessoas

¹⁴ Research for CULT-Committee – *Culture and creative sectors in European Union – Key future developments, challenges and opportunities*. Policy Department for Structural and Cohesion Policies, Directorate-General for Internal Policies, PE 629.203, September 2019. [Research for CULT Committee - Culture and creative sectors in the European Union – Key future developments, challenges and opportunities \(europa.eu\)](https://ec.europa.eu/research/cult/)

¹⁵ OECD. *The Culture Fix. Creative People, Places and Industries, Local Economic and Employment Development* (LEED). OECD Publishing, Paris. 2022. <https://doi.org/10.1787/991bb520-en>

com formação superior, pese embora a evidência da falta de um conjunto de competências importantes dos profissionais, ao nível das empresas e empreendedorismo, nos negócios, da gestão e do marketing. Estas competências são tanto mais relevantes nestes setores quanto é importante a quota parte de profissionais que se encontram em situação de autoemprego, de freelancers ou de empresários de microempresas.

Uma outra dimensão importante que se destaca em geral nos setores culturais e criativos refere-se à dificuldade de automatização as suas tarefas ou atividades, considerando que estas são baseadas em pessoas com competências criativas, em princípio mais resilientes à automatização. Apesar disso, como vimos, os setores culturais e criativos têm sido e continuarão a ser fortemente impactados pelas tecnologias digitais, as quais produzem transformações significativas nas suas atividades, ao longo das diferentes fases das respetivas cadeias de valor.

Por outro lado, os impactos da pandemia COVID-19 não se fizeram sentir de forma homogênea e com as mesmas implicações futuras em todos os setores culturais e criativos. As atividades *site-based* ou *venue-based*, ligadas a um local específico e, em geral, relacionadas com infraestruturas culturais (museus, arquivos, cinema, artes performativas e do espetáculo, entre outras) foram as mais afetadas. O impacto no emprego foi especialmente acentuado em atividades que mobilizam quantidades mais elevadas de profissionais sem contratos permanentes e com ocupações a tempo parcial, para além dos profissionais em situação de autoemprego e freelancers.

Apesar da diversidade e variedade de instrumentos de apoio público criados durante a pandemia COVID-19, seja de natureza local, nacional ou europeia, verificou-se alguma transferência de profissionais para outros setores de atividades económica. O impacto que a pandemia gerou em diversos setores culturais, reduzindo as oportunidades de trabalho e impedindo a concretização de inúmeros contratos de trabalho previstos ou planeados, para além da própria quebra sentida por muitos profissionais e artistas ao nível dos seus rendimentos, num contexto de elevada fragilidade no que se refere aos quadros legais de proteção social, levou a uma fuga desses para outros setores da economia, com condições de estabilidade mais elevada.

Por último, uma nota para sublinhar a importância dos empregos culturais e criativos que se inserem fora das atividades dos setores culturais e criativos, quer em termos quantitativos, quer em termos do elevado potencial que representam e do contributo que asseguram nesses setores ao nível da inovação e da competitividade. Considerando a elevada quota-parte de profissionais culturais e criativos noutros setores, conforme referido, é essencial que as políticas orientadas para a formação e o emprego cultural e criativo não se limitem a dar respostas às tendências de crescimento e de evolução económica destes setores de atividades específicos.

3.2. CARACTERÍSTICAS DO SETOR EM PORTUGAL

O Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos em Portugal (SCPPC) tem acompanhado, em termos globais, as tendências anteriormente descritas a nível europeu, sendo de realçar que o setor público e o terceiro setor (organizações sem fins lucrativos) apresentam, no conjunto, uma posição relativamente significativa, ou mesmo preponderante, em determinados subsetores (por exemplo, no caso do património e museus, dos arquivos e bibliotecas) ou em determinadas fases das cadeias de valor de alguns subsetores (no caso da exibição de artes performativas, da televisão/ *broadcasting*), enquanto que o setor empresarial mantém debilidades estruturais devidas à limitação de escala do mercado nacional e ao peso ainda bastante contido das exportações de bens e serviços culturais e criativos. Tais condicionamentos têm como reflexo, uma elevadíssima concentração territorial de empresas na Área Metropolitana de Lisboa e, em menor escala, na Área Metropolitana do Porto.

Para além desta situação global, no contexto nacional, do peso da distribuição das organizações culturais e criativas entre os setores público e privados, sublinha-se o elevado nível de

dependência do financiamento público que uma parte do setor privado em alguns subsectores em Portugal ainda mantém, como nos casos das artes performativas, incluindo a música, das artes visuais, da produção e distribuição de cinema, do património e museus, entre outras.

As políticas públicas para a cultura e o setor cultural e criativo em Portugal, de iniciativa governamental ou de iniciativa das autarquias locais, tem favorecido nos últimos anos algumas tendências de estruturação do setor. Por um lado, o forte investimento e a promoção da cultura e das atividades criativas que, tradicionalmente (a partir da década de 80), tem sido uma aposta de uma grande parte dos municípios, tem-se repercutido numa melhoria evidente da estruturação territorial e da densificação do seu tecido artístico e cultural. Esta dispersão territorial em matéria de infraestruturas orientadas para as diversas componentes das cadeias de valor do SCPPC, apoiada fundamentalmente no setor público, tem contribuindo para uma crescente disseminação das organizações, dos artistas e dos profissionais da cultura no território, com destaque para uma rede de cidades de média dimensão que hoje se consolidam como centros de dinâmicas empresariais culturais e criativas.

Por outro lado, a nível das políticas do governo, as décadas mais recentes têm confirmado uma aposta na promoção e desenvolvimento das atividades culturais e criativas, reconhecendo-lhes o papel que as mesmas podem assumir no quadro de estratégias territoriais e urbanos favoráveis ao desenvolvimento, à competitividade e inovação e à melhoria da qualidade de vida das populações. As apostas nacionais na promoção de condições favoráveis ao *networking* e às práticas colaborativas, tão determinantes no quadro do SCPPC, com a criação de redes nacionais para o setor das bibliotecas, dos museus, dos teatros e cineteatros e dos centros de arte contemporânea, tem sido uma das linhas de política a sublinhar. Paralelamente, a aposta numa política de apoio à produção audiovisual mais consistente, fazendo convergir dinâmicas complementares e, simultaneamente, concorrenciais, entre o cinema e a televisão, através de instrumentos de financiamento, mas apostando igualmente na promoção da literacia cinematográfica e no reforço de uma rede de exibição distribuído pelo território, tem contribuído para uma melhor viabilização do tecido empresarial de micro e pequenas empresas nos setores do audiovisual e multimédia. A nível regional, verificamos uma crescente atenção no que se refere à aposta no SCPPC no seio das Estratégias Regionais de Especialização Inteligente.

O impacto da pandemia COVID-19 fez-se sentir, de forma acentuada e bastante negativa, em praticamente todo o setor cultural e criativo nacional, com exceção do audiovisual em geral, em virtude do aumento dos consumos domésticos. A debilidade do mercado nacional, com níveis de consumos culturais da população ainda demasiado baixos, a debilidade em geral das organizações privadas (empresariais e do terceiro setor) em termos de solidez económica e financeira, a falta de sistemas de proteção social para os artistas e profissionais da cultura, a maioria em situações de emprego relativamente mais precárias, foram responsáveis por um agravamento no contexto nacional dos impactos, já anteriormente enunciados, no contexto europeu e internacional.

Os sinais de retoma das atividades do SCPPC em Portugal apresentam alguma diferenciação em função das características específicas de cada subsector, embora todos os subsectores tenham sido fortemente influenciados pela aceleração em geral que os impactos da pandemia provocaram no processo de transferência digital. Uma das mudanças que ressalta, no caso específico de Portugal, dos impactos da pandemia no SCPPC e da consequente proliferação de modelos híbridos de trabalho, combinando trabalho presencial com trabalho remoto, e de teletrabalho, é a abertura e internacionalização do mercado das indústrias culturais e criativas nos setores do audiovisual, do multimédia e do design. As pequenas empresas, microempresas e *freelancers* que trabalham nestas áreas estão hoje confrontados com uma alargada gama de oportunidades de trabalho para o mercado externo, para grandes ou médias empresas estrangeiras, de vários setores, que estabelecem com aqueles contratos em regime de teletrabalho. Estas oportunidades vieram, por um lado, reduzir o estrangulamento que a pequena dimensão do mercado nacional estruturalmente gerava junto destes setores das indústrias culturais e criativas em Portugal, mas, por outro lado, estão a gerar um impacto não desprezível ao nível das remunerações, nestes mercados de trabalho, e dos preços de serviços e produtos dentro desses setores.

Outra das mudanças estruturantes que se está a fazer sentir relaciona-se com a entrada no mercado nacional das plataformas *streaming*, com efeitos contraditórios no SCPPC nacional, em termos, por um lado, da criação de oportunidades para algumas empresas e profissionais no setor do audiovisual, mas, simultaneamente, em termos da concorrência que exercem junto das audiências, com o elevado poder que os principais operadores dessas plataformas detêm.

Ainda relacionado com a disponibilização de conteúdos em plataformas digitais e a utilização de *streaming*, no caso específico dos subsetores do património e museus e das artes performativas, as mudanças geradas pela pandemia vieram acelerar as apostas destes subsetores em novos modelos de negócio, nas componentes de disseminação / exibição dos seus produtos, tornando-se urgente o reforço de competências nas organizações destes setores, a nível não digital, mas também empresarial e de marketing e comunicação.

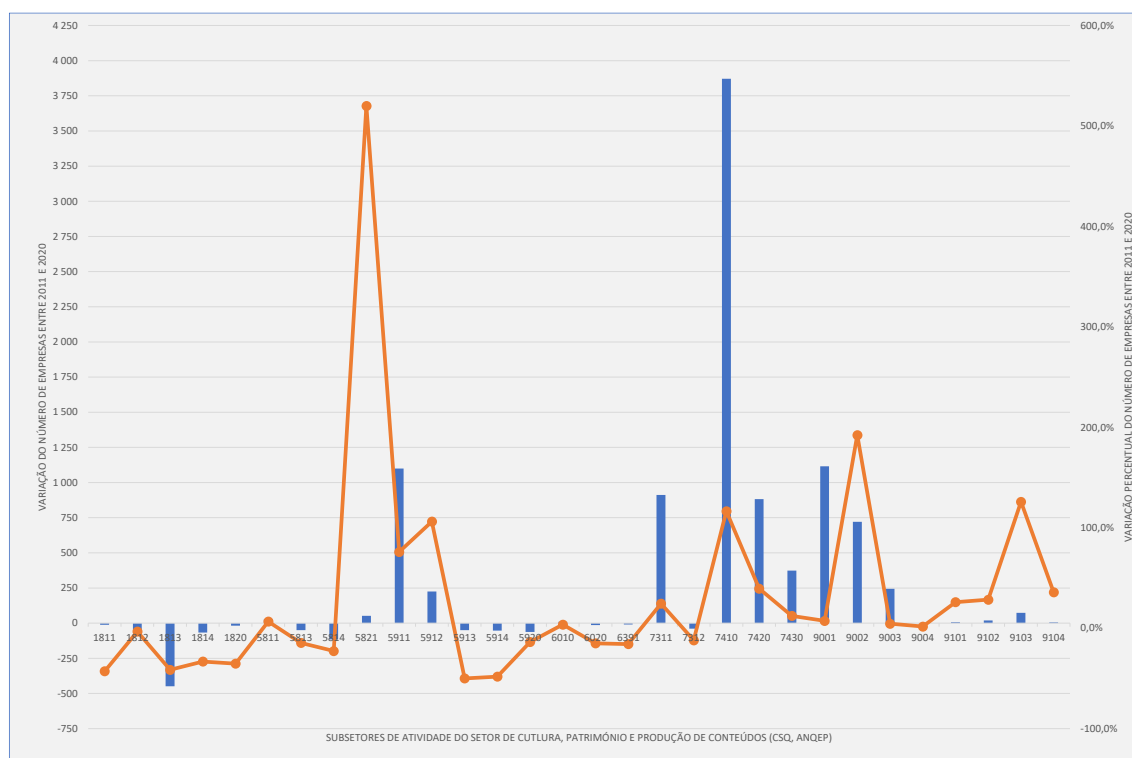
Análise dos principais indicadores económicos e de emprego

A variação anual do número de empresas nos últimos cinco anos confirma o impacto da pandemia COVID-19 no SCPPC, considerando a quebra desse número entre 2019 e 2020, embora não muito acentuada. De qualquer modo, sublinha-se o facto de na última década (2011-2020) o setor ter crescido em número de empresas na ordem dos 21,1%, crescimento este que foi superior ao crescimento global dos Sectores Culturais e Criativos - SCC (segundo OCDE, 2022) e bastante mais elevado se comparado com o setor da *business economy* (segundo OCDE, 2022), que se ficou pelos 10,3%.

Comparando com os dados internacionais, em Portugal a evolução do número de empresas nos SCC (OCDE, 2022) entre 2011 e 2018 foi de 13,9%, ligeiramente abaixo dos 18% de crescimento para o conjunto dos países da OCDE. Por sua vez, também em 2018, enquanto em Portugal o peso do número total de empresas nos SCC (OCDE, 2022) no total da *business economy* (OCDE; 2022) representava 5,2%, no total dos países da OCDE essa proporção atingia os 7%.

Portugal tem feito, conforme se verifica no gráfico seguinte, um percurso em termos de evolução global dos SCC, no que respeita ao segmento empresarial, que acompanha as dinâmicas internacionais. Esta evolução tem, contudo, *nuances* e diferenças entre os subsetores que importa considerar, designadamente as seguintes: i) redução acentuada do número de empresas na última década (2011-2020) nos subsetores de impressão e encadernação (variações entre os -30% e os -45%), da reprodução de suportes gravados (-35%), da distribuição e projeção de filmes e vídeos (valores próximos dos -50%), que, em certos casos, resulta de tendências de concentração e que, noutros casos, como é o setor do cinema e vídeo, resulta de transformações na cadeia de valor impactadas pelas tecnologias digitais, favorecendo ao acesso direto das audiências aos produtos e conteúdos; ii) crescimento acentuado do número de empresas em Portugal em subsetores muito diferentes, como são a edição de jogos de computador (520%), as atividades de apoio às artes do espetáculo (192%), as atividades de sítios e monumentos históricos (125,9%), as atividades de design (116,5%) e as atividades técnicas de pós-produção para filmes, vídeos e programas de televisão (106%), seja no campo das artes e património cultural, seja nas indústrias criativas; qualquer um destes setores, com variações superiores a 100% entre 2011 e 2022, apresentou uma variação positiva entre 2019 e 2020, apesar dos impactos da pandemia COVID-19.

Gráfico 1 - Evolução do número de empresas do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos entre 2011 e 2020



Fonte: Estatísticas do INE, Sistema de contas integradas das empresas

Sublinhe-se que o subsector das atividades de design apresenta, em número de empresas, um peso significativo na estrutura do setor em Portugal (14,5% das empresas do setor em 2020, quando apenas representavam em 2011 cerca de 8,5%), apenas ultrapassado pelos subsectores das atividades das artes do espetáculo (33% do total de empresas em 2020). Esta distribuição traduz, contudo, características diferentes ao nível dos subsectores, no que respeita à dimensão das empresas.

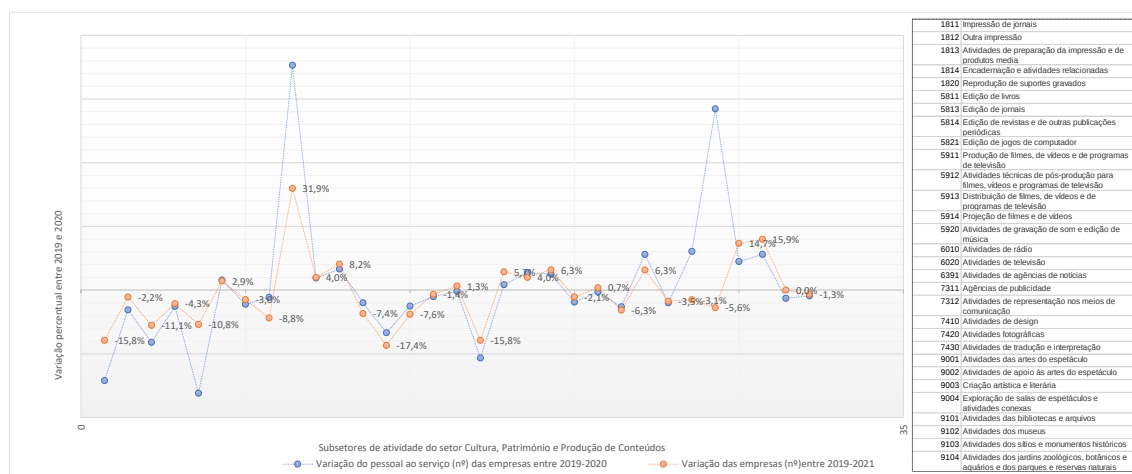
O tecido empresarial da Cultura, Património e Produção de Conteúdos é dominado por pequenas e microempresas (com menos de 10 trabalhadores). Excluindo os dois subsectores da impressão de jornais (62,5%) e das atividades dos jardins zoológicos, botânicos e aquários e dos parques e reservas naturais (47,4%), o peso das empresas com menos de 10 trabalhadores no total das empresas é, em geral, superior a 80% (na maioria dos subsectores de atividade mesmo superior a 90%). Em comparação com o conjunto da *business economy* (OCDE, 2022), o peso das empresas com escalão de pessoal ao serviço com menos de 10 pessoas é relativamente mais elevado no setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos (95,3% no primeiro caso e 98,2% no segundo caso).

O maior número das grandes empresas por escalão de pessoal ao serviço (com mais de 250 trabalhadores) do setor encontravam-se, em 2020, nos subsectores das atividades de televisão (3,8% das empresas com essa dimensão), das atividades de agências de notícias (2%) e atividades dos jardins zoológicos, botânicos e aquários e dos parques e reservas naturais (5,3%). Por sua vez, nesse mesmo ano, as empresas dos subsectores das atividades de televisão, das atividades dos jardins zoológicos, botânicos e aquários e dos parques e reservas naturais, das atividades das bibliotecas e arquivos, da projeção de filmes e de vídeos e da impressão de jornais representavam cerca de 40% do total das empresas no escalão de pessoal ao serviço entre as 50 e as 249 pessoas.

O setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos manteve uma tendência positiva em termos de evolução do emprego, número de pessoal ao serviço nos últimos cinco anos, à exceção do último ano, com uma quebra de 1,8% de 2019 para 2020. Esta redução é, com certeza, um sinal dos impactos que a pandemia COVID-19 gerou sobre o setor, que se fizeram sobretudo sentir nos subsectores da projeção de filmes e de vídeos (redução de 13,4% de pessoal ao serviço entre 2019 e 2020), e das atividades de agências de notícias (redução de 21,3%). A quebra do número de pessoal ao serviço de 2019 para 2020 foi também acentuada em alguns outros subsectores, relativamente aos quais os anos anteriores já vinham a representar uma tendência de decréscimo do emprego (caso dos subsectores da impressão de jornais, das atividades de preparação da impressão e de produtos *mídia* e da reprodução de suportes gravados).

Em contrapartida, apesar dos impactos negativos que a pandemia COVID-19 gerou em todos os setores de atividade e, particularmente nos setores culturais e criativos, o ano de 2020 não foi um ano de quebra de pessoal ao serviço em todos os subsectores. Em certos casos, verificou-se, entre 2019 e 2020, um aumento significativo do número de pessoas ao serviço nas empresas, justificando-se assim uma análise por subsector.

Gráfico 2 - Variação anual do número de empresas e do pessoal ao serviço (nº) das empresas do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, por subsectores de atividade, entre 2019 e 2020



Fonte: Estatísticas do INE, Sistema de contas integradas das empresas

Por um lado, durante a década em análise, entre 2011 e 2020, há um conjunto de subsectores que, em Portugal, perdem no número de pessoas ao serviço nas empresas, designadamente nos casos da impressão de jornais, da reprodução de suportes gravados, da edição de revistas e de outras publicações periódicas, da distribuição de filmes, de vídeos e de programas de televisão, cuja variação negativa do número de pessoal ao serviço nas empresas entre aqueles dois anos é superior a 45%. Estas elevadas perdas no pessoal ao serviço, que são em geral acompanhadas também por variações negativas no número de empresas, acontecem em setores fortemente impactados pela tecnologia digital, que aumenta a relação direta entre a criação e a produção e o consumo, com consequências nas fases da cadeia de valor da distribuição e venda / exibição.

Em contrapartida, os subsectores em que é mais elevado o crescimento de pessoal ao serviço nas empresas, coincidem também com os setores em que é mais significativo o crescimento do número de empresas neste mesmo período (2011 a 2020). Para além dos subsectores de edição de jogos de computador, de atividades técnicas de pós-produção para filmes, vídeos e programas de televisão e de atividades de design, incluem-se subsectores das áreas artísticas e do património, como são as atividades de apoio às artes do espetáculo, as atividades dos sítios e monumentos históricos e as atividades das bibliotecas e arquivos.

A distribuição do pessoal ao serviço por subsectores de atividade era, em 2020, relativamente equilibrada, apesar de quatro dos subsectores atingirem mais de 10% do número total de pessoas ao serviço nas empresas: atividades das artes de espetáculo (19,3%), agências de publicidade (13,5%), atividades de design (11,5%) e o subsector de outra impressão¹⁶ (11,1%), perfazendo no seu conjunto mais de 50% do pessoal ao serviço nas empresas (55,4%).

No que se refere à distribuição do pessoal ao serviço por dimensão das empresas, em 2020 cerca de 60,4% do pessoal ao serviço das empresas neste setor estava empregado em empresas com menos de 10 pessoas, enquanto as restantes pessoas ao serviço nas empresas se distribuíam de forma relativamente equilibrada pelos três seguintes escalões de dimensão de empresas (10 a 19 pessoas, 20 a 49 pessoas e 50 a 250 pessoas). No entanto, é elevado o número de subsectores em que, ainda em 2020, mais de 80% do pessoal ao serviço nas empresas está empregue em micro e pequenas empresas (menos de 10 pessoas), designadamente: a reprodução e suportes gravados, atividades técnicas de pós-produção para filmes, vídeos e programas de televisão, atividades de design, atividades fotográficas, atividades de tradução e interpretação, atividades das artes do espetáculo, e criação artística e literária.

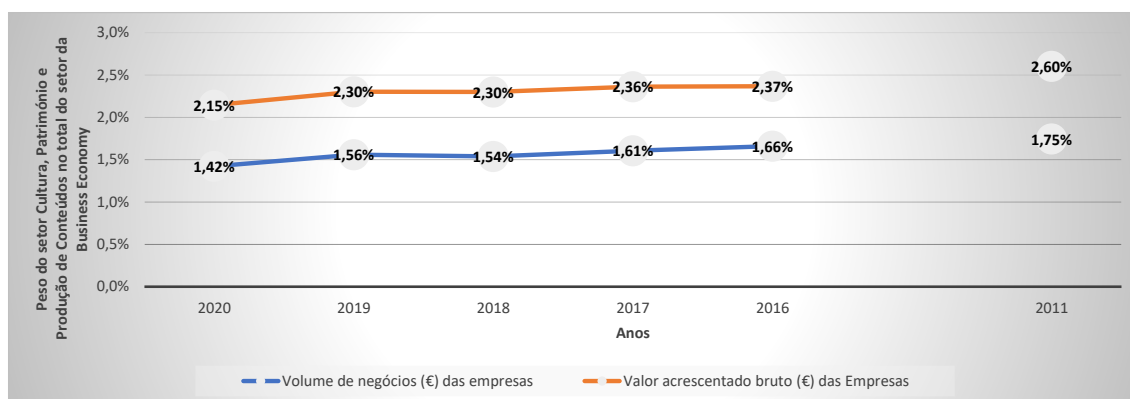
Convém sublinhar que em matéria de emprego, em Portugal, a dinâmica de crescimento no SCPPC não tem sido acompanhada pelas organizações do setor público, com consequências em geral bastante gravosas em matéria da atualização das competências normalmente necessárias para as suas equipas, e sobretudo se tivermos em linha de conta o processo de transferência digital (acelerado recentemente com os instrumentos de financiamento criados no âmbito do PRR – Plano de Recuperação e Resiliência). A decisão, fundamentada nas políticas de controlo do défice público, de não fazer recrutamentos externos de pessoal qualificado para as estruturas do setor SCPPC de natureza público, ao nível da administração central (incluindo em funções de execução de políticas, de regulação e de promoção de dinâmicas de valorização dos ativos culturais) e ao nível da administração local (particularmente dotando as infraestruturas com equipas qualificadas para responder aos desafios contemporâneos que as artes, a cultura e a criatividade cumprem não apenas no campo do desenvolvimento humanos, social e económico, mas também da inclusão, da educação e da promoção da cidadania), tem-se refletido de forma bastante desastrosa na evolução do próprio setor, com consequências ao nível do próprio mercado de trabalho e do mercado da formação.

Em termos globais, nos últimos cinco anos, o contributo do setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos para o total do setor da *business economy* (OCDE; 2022)¹⁷ não tem sofrido grandes alterações, em termos quer do volume de negócios das empresas, quer do valor acrescentado bruto das empresas do setor, com uma variação anual muito pouco significativa e de tendência regressiva, nomeadamente, quando comparado com desempenho em 2011.

16 Compreende a impressão de livros, obras de música, panfletos, periódicos, álbuns, agendas, formulários, cartazes, mapas, atlas, selos, papel-moeda, cartas de jogar, cartões inteligentes e outros produtos impressos (inclui brindes publicitários, sacos de plástico, chapas de vidro, metal, têxtil), por conta de editores ou de terceiros, mediante a utilização de qualquer processo de impressão (duplicadores, máquinas de estampagem, fotocopiadoras, termocopiadoras, serigrafias, etc.). Inclui impressão de etiquetas, rótulos, letreiros e a encadernação e acabamento associado à impressão e serviços rápidos de impressão. (CAE_Rev.3.pdf)

17 Adotado do Relatório da OCDE *The Culture Fix. Creative People, Places and Industries* (2022), o conceito de setor da *Business Economy* abrange os seguintes subsectores, conforme Classificação de Atividades Económicas, B a J, L a N, R90, R91 e S 95.

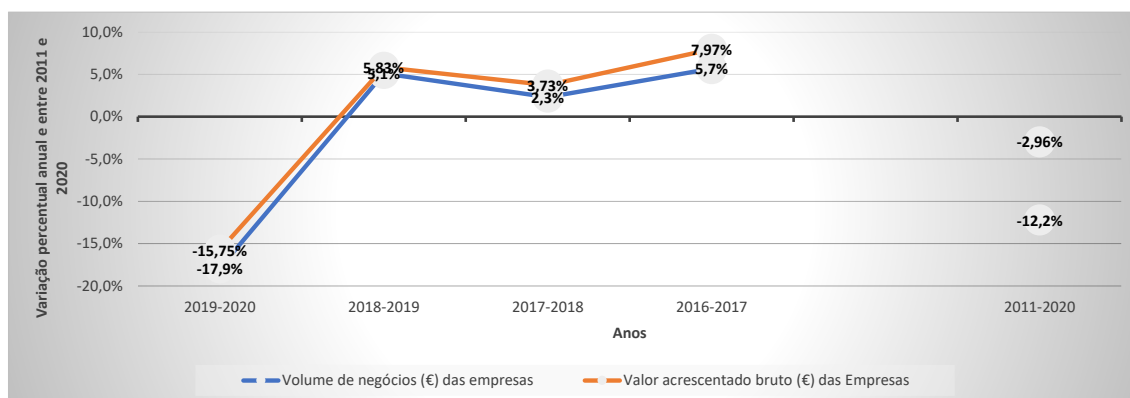
Gráfico 3 – Contributo do setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos para o setor da Business Economy (OCDE, 2022)



Fonte: Estatísticas do INE, Sistema de contas integradas das empresas

A análise das variações anuais nos últimos 5 anos, entre 2016 e 2020, seja do volume de negócios das empresas, seja do VAB no setor permite perceber o impacto que a pandemia COVID-19 teve no desempenho da maioria das atividades do setor. As variações anuais para os dois indicadores entre 2016 e 2019 são positivas, com oscilações relativamente reduzidas, enquanto entre 2019 e 2020 há uma perda acentuada, quer no volume de negócios das empresas, quer no seu VAB, respetivamente, -17,9% e -15,8%.

Gráfico 4 – Variação anual e entre 2011 e 2020 do Volume de Negócios das empresas e do Valor Acrescentado Bruto (VAB) das empresas no setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos



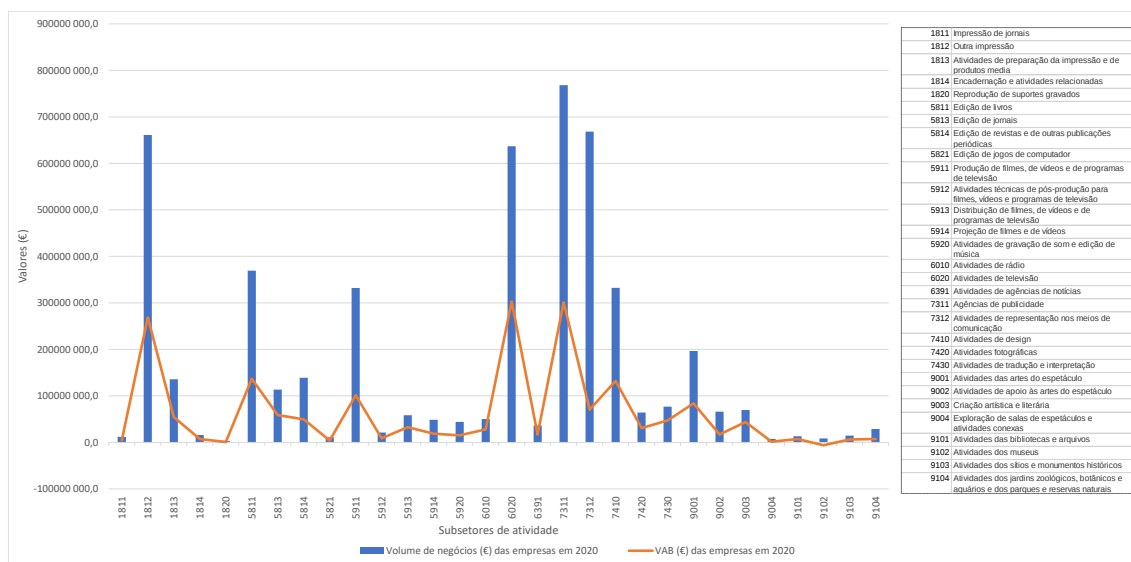
Fonte: Estatísticas do INE, Sistema de contas integradas das empresas

Analisando, por sua vez, em termos de subsectores, observa-se o seguinte:

- Apenas quatro dos subsectores da Cultura, Património e Produção de Conteúdos não apresentam uma quebra do volume de negócios entre 2019 e 2020, tratando-se dos subsectores da edição de livros, da edição de jogos de computador, das atividades de gravação de som e edição de música e das atividades das bibliotecas e arquivos.
- Relativamente ao VAB, os subsectores que apresentam uma variação positiva entre 2019 e 2020 não são exatamente os mesmos. O subsector da edição de jogos de computador apresenta igualmente uma variação positiva do VAB (atingindo um nível extremamente elevado de 365%), assim como os subsectores da edição e livros, e das atividades das bibliotecas e arquivos. Para além destes, os subsectores da edição de jornais das atividades de televisão apresentam igualmente variações positivas do valor do VAB entre 2019 e 2020, embora bastantes mais baixas (respetivamente 6,8% e 1,3%).

- Analisando agora o período global, através da variação entre 2011 e 2020, em termos de volume de negócios das empresas, são os subsectores de edição de jogos de computador, das atividades de bibliotecas e arquivos, das atividades de design que apresentam aumentos mais elevados (respetivamente, 1807%, 806% e 110,6%), seguidos dos subsectores da atividades técnicas de pós-produção para filmes, vídeos e programas de televisão (82%), das atividades de apoio às artes do espetáculo (75,8%) e das atividades de tradução e interpretação (61,5%). Em contrapartida, sete dos subsectores da Cultura, Património e Produção de Conteúdos apresentam uma quebra do volume de negócios entre 2011 e 2020 superior a 50%: impressão de jornais, reprodução de suportes gravados, edição de jornais, edição de revistas e de outras publicações periódicas, distribuição de filmes, de vídeos e de programas de televisão, projeção de filmes e de vídeos e atividades de museus. Nos dois últimos casos, esta variação negativa acentuada no período entre 2011 e 2020 é fundamentalmente impactada pela quebra de volume de negócios entre 2019 e 2020, associada aos efeitos na procura que a pandemia originou quer no setor do cinema quer dos museus, já que as variações anuais entre 2016 e 2019 são positivas e relativamente significativas.
- Os subsectores com variações positivas e mais significativas em termos de VAB, para o mesmo período, 2011 a 2020, foram igualmente os da edição de jogos de computador (1065,6%) e de atividades de bibliotecas e arquivos (1036,0%), subsectores estes que mantiveram variação positiva do VAB entre 2019 e 2020. Já no caso do subsector de atividades de design, com uma variação entre 2011 e 2020 relativamente elevada (119,8%), a sua performance entre 2019 e 2020 é fortemente impactada negativamente (com uma variação de -8,7%). Em contrapartida, há um subsector que atinge uma quebra elevada do VAB no período longo, 2011 a 2020, o das atividades dos museus (-213,2%), setor igualmente muito impactado pela pandemia (entre 2019 e 2020) quer ao nível do VAB (-227,2%), quer do volume de negócios (- 65,3%).

Gráfico 5 – Volume de Negócios (€) das empresas e Valor Acrescentado Bruto (€) das empresas no setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, por subsectores de atividade, em 2020



Fonte: Estatísticas do INE, Sistema de contas integradas das empresas

Os subsectores de atividade que, em 2020, concentram o maior peso no volume de negócios no âmbito do setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos são as agências de publicidade (15,4%), as atividades de representação nos meios de comunicação (13,4%), o subsector da outra impressão (13,2%) e as atividades de televisão (12,7%), que no conjunto representam cerca de 54,7% do volume de negócios das empresas do setor. Três destes subsectores, atividades de televisão, atividades de televisão e o subsector da outra impressão, representam cerca de 47,2%

do VAB produzido pelo setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos (respetivamente 16,4%, 16,3% e 14,5%).

Os onze subsectores mais representativos do setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, ou seja, que no seu conjunto representam em qualquer dos indicadores referidos – número de empresas, número de pessoal ao serviço nas empresas, volume de negócios das empresas e VAB das empresas – um peso relativo superior a 75%, são os seguintes: subsector de outra impressão, edição de livros, produção de filmes, de vídeos e de programas de televisão, atividades de televisão, agências de publicidade, atividades de representação nos meios de comunicação, atividades de design, atividades fotográficas, atividades de tradução e interpretação, atividades das artes do espetáculo, criação artística e literária, pese embora com posições diferenciadas nas cadeias de valor do setor.

Em termos de número de empresas e de número de pessoal ao serviço, os subsectores mais representativos são, respetivamente: i) as agências de publicidade, as atividades de design, as atividades das artes do espetáculo e o subsector da criação artística e literária, que, no seu conjunto, representam 68,5% do número total de empresas; ii) as agências de publicidade, as atividades de design, as atividades das artes do espetáculo e o subsector de outra impressão, que, no seu conjunto, representam 55,4% do número total de pessoas ao serviço nas empresas.

Já no que respeita a volume de negócios e VAB das empresas, os subsectores que mais peso têm na estrutura do setor são, respetivamente: i) o subsector de outra impressão, as atividades de televisão, as agências de publicidade e as atividades de representação nos meios de comunicação, que no seu conjunto representam cerca de 54,7%% do total do volume de negócios no setor; ii) o subsector de outra impressão, a edição de livros, as atividades de televisão, as agências de publicidade e as atividades de design, que no conjunto representam cerca de 61,6% do total do VAB produzido pelo setor.

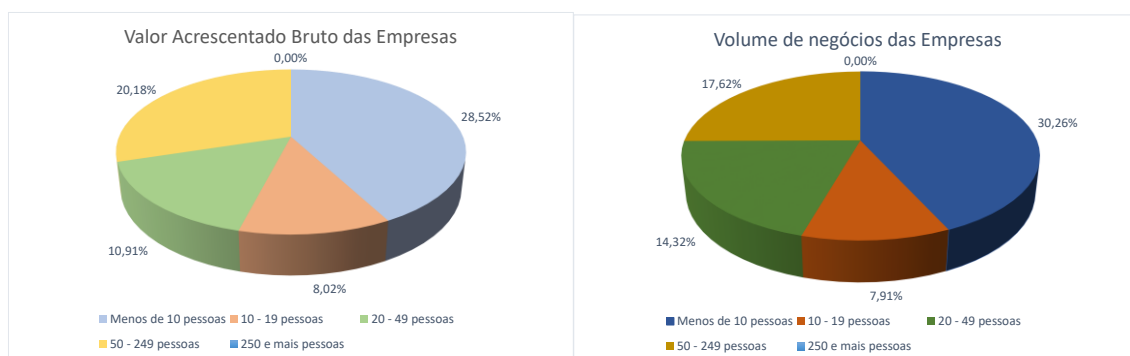
Tabela 4 - Distribuição (%) das empresas, do pessoal ao serviço nas empresas, do volume de negócios das empresas e do VAB das empresas, por subsectores de atividade mais representativos, em 2011 e 2020

Atividade económica (Subclasse - CAE Rev. 3)		Distribuição (%) por subsector de atividade							
		Empresas		Pessoal ao serviço nas empresas		Volume de negócios das empresas		VAB das empresas	
		2020	2011	2020	2011	2020	2011	2020	2011
1812	Outra impressão	3,0%	3,7%	11,1%	14,8%	13,2%	15,1%	14,5%	19,1%
5811	Edição de livros	0,9%	1,1%	2,3%	3,0%	7,4%	6,4%	7,4%	4,7%
5911	Produção de filmes, de vídeos e de programas de televisão	5,1%	3,5%	5,1%	3,8%	6,6%	5,7%	5,5%	4,5%
6020	Atividades de televisão	0,2%	0,2%	2,7%	1,9%	12,7%	9,3%	16,4%	13,2%
7311	Agências de publicidade	9,3%	9,1%	13,5%	13,2%	15,4%	17,0%	16,3%	14,9%
7312	Atividades de representação nos meios de comunicação	0,6%	0,8%	1,6%	1,3%	13,4%	12,4%	3,8%	5,2%
7410	Atividades de design	14,5%	8,1%	11,5%	5,9%	6,6%	2,8%	7,1%	3,1%
7420	Atividades fotográficas	6,3%	5,5%	4,6%	4,0%	1,3%	1,2%	1,7%	1,7%
7430	Atividades de tradução e interpretação	6,9%	7,4%	4,4%	4,1%	1,5%	0,8%	2,6%	1,6%
9001	Atividades das artes do espetáculo	33,2%	37,4%	19,3%	19,3%	3,9%	4,2%	4,5%	5,3%
9003	Criação artística e literária	11,5%	13,3%	6,5%	6,8%	1,4%	0,9%	2,4%	1,8%
TOTAL		91,4%	90,2%	82,5%	78,0%	83,5%	75,8%	82,0%	75,2%

Fonte: Estatísticas do INE, Sistema de contas integradas das empresas

As micro e pequenas empresas do setor (com menos de 10 trabalhadores) eram, em 2020, responsáveis por 28,5% do VAB produzido e 30,3% do volume de negócios.

Gráfico 6 - Distribuição (%) do VAB e do volume de negócios das empresas do setor da Cultura, património e Produção de Conteúdos por escalão de pessoal ao serviço, em 2020



Fonte: Estatísticas do INE, Sistema de contas integradas das empresas

Por sua vez, as empresas do setor com menos de 50 pessoas ao serviço, que representam cerca de 99,7% do total de empresas do setor, apenas asseguravam, em 2020, um total de 52,5% do volume de negócios do setor e apenas produziam cerca de 47,5% do VAB do setor.

Em termos de subsídios à exploração¹⁸ das empresas o setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos tem mantido variações mais estáveis nos últimos 5 anos, apesar de entre 2019 e 2020 o total do aumento destes subsídios ter sido muito mais significativo no setor global da *Business Economy* do que no setor mais restrito que estamos a analisar. Em termos do volume total de subsídios à exploração das empresas acumulado entre 2015 e 2020 o setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos apenas absorveu cerca de 5,9% do total concedido às empresas do setor global da *Business Economy*, enquanto em termos de volume de negócios acumulado, entre 2016 e 2020, aquele setor representou apenas cerca de 1,6% do total do setor global da *Business Economy*.

A nível dos subsectores de atividade, o acréscimo de subsídios entre 2019 e 2020, que coincidiu com o início da pandemia COVID-19, foi especialmente elevado (variações acima de 1000%) nos subsectores da encadernação e atividades relacionadas, da reprodução de suportes gravados e das atividades de televisão.

Tabela 5 - Evolução da variação anual dos subsídios à exploração das Empresas, entre 2015 e 2020, para o setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos e para o setor da *Business Economy* (OCDE; 2022)

Atividade económica (Subclasse - CAE Rev. 3)	Subsídios à exploração (€) das Empresas por Atividade económica (Subclasse - CAE Rev. 3) e Escalão de pessoal ao serviço; Anual					
	Variação anual de 2015 a 2020 e variação entre 2011 e 2020					
	2019-2020	2018-2019	2017-2018	2016-2017	2015-2016	2011-2020
	%	%	%	%	%	%
Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos	104,6%	14,6%	1,5%	15,2%	6,4%	301,5%
Total - Business Economy (OCDE, 2022)	197,7%	15,4%	0,8%	7,7%	-4,9%	263,2%

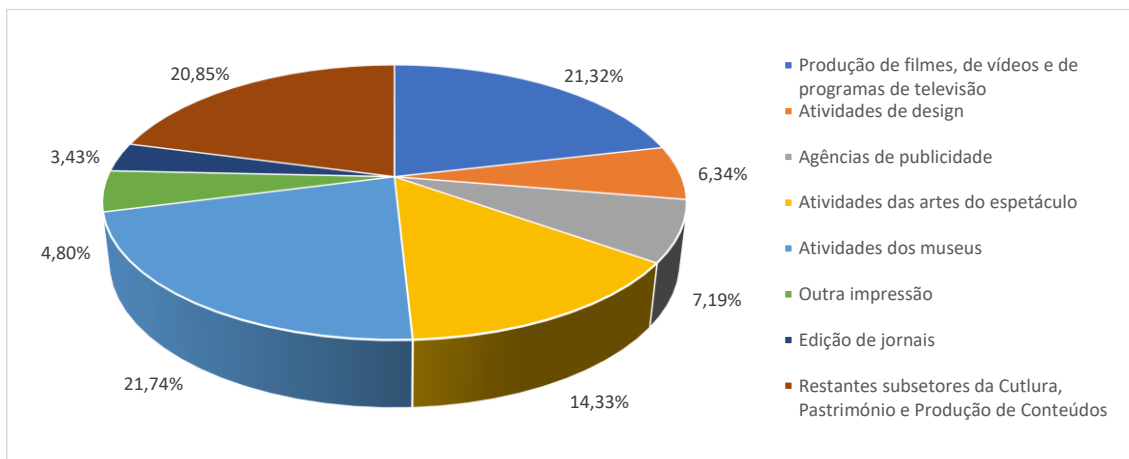
Fonte: Estatísticas do INE, Sistema de contas integradas das empresas

Considerando o valor acumulado entre 2015 e 2020 dos subsídios à exploração das empresas do setor, verifica-se que apenas três do total dos subsectores absorvem mais de 50% desses subsídios à exploração: atividades dos museus (21,7%), produção de filmes, de vídeos e de

¹⁸ Transferências correntes sem contrapartida que as administrações públicas ou as instituições da União Europeia fazem no quadro da respetiva política económica ou social a produtores mercantis residentes e a outros produtores residentes pela sua produção mercantil com o objetivo de influenciar os seus níveis de produção e os seus preços e/ou de tornar possível uma remuneração adequada dos fatores de produção.

programas de televisão (21,3%) e atividades das artes do espetáculo (14,3%). São ainda representativos na absorção de subsídios à exploração os subsectores das agências de publicidade e das atividades de design, que representam, respetivamente, 7,2% e 6,3% do total de subsídios à exploração das empresas acumulados entre 2015 e 2020.

Gráfico 7 - Distribuição dos subsídios à exploração das Empresas (valor acumulado entre 2015 e 2020) pelos subsectores da Cultura, Património e Produção de Conteúdos



Fonte: Estatísticas do INE, Sistema de contas integradas das empresas

3.3. PRINCIPAIS TENDÊNCIAS DE EVOLUÇÃO

O setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos atravessa hoje um conjunto importante de mudanças e de transformações que impactam diretamente os empregos e as qualificações, sendo que, nuns casos, são bastante recentes e assume um caráter emergente, mas, noutros, representam a consolidação e o aprofundamento de tendências de evolução já mais longas. Ambas serão abordadas, de forma necessariamente sintética e prospetiva, neste subcapítulo, que se encontra estruturado do seguinte modo: em primeiro lugar, identificam-se os principais drivers de mudança no mercado de trabalho, competências e qualificações do setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos; e, num segundo momento, descrevem-se as principais tendências de evolução e mudança neste setor, discutindo as suas implicações em matéria, designadamente, de modelos de organização e gestão das empresas e organizações do setor, do desenvolvimento de novos modelos de negócio e, conseqüentemente, em matéria do emprego, das condições de trabalho e das qualificações. Finalmente, conclui-se esta análise com duas tabelas que sintetizam os principais aspetos anteriormente discutidos.

Drivers de mudança

Em termos de prospetiva, o trabalho de revisão bibliográfica e o conjunto de entrevista realizadas permitiu identificar 5 aspetos-chave (*drivers*) que irão impulsionar a mudança no setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, com implicações na esfera do trabalho e das qualificações.

I. Impactos da transição digital transversais a todos os subsectores de atividade, tendo sido acelerados pela crise pandémica

O impacto das tecnologias digitais nas atividades do setor é hoje já evidente, fazendo-se sentir pelas alterações que veio introduzir ao longo de todas as diferentes fases das cadeias de valor (criação – produção – disseminação /distribuição – comercialização – consumo), bem como na alteração relação entre elas (em muitos casos associando-as ou eliminando fases intermédias) e no tipo de atores que nelas intervêm e tendem a crescentemente intervir. As tecnologias digitais vieram introduzir ainda mudanças significativas no próprio núcleo central dos processos artísticos e criativos, e na forma como o artista/criativo passou a posicionar-se num espaço global de interação com as suas audiências e com outros contextos culturais. Por outro lado, e ainda que os impactos da transição digital sejam transversais a todo o setor, importa reconhecer que este processo impacta de uma forma diferenciada os vários subsectores, sendo mais profundos e disruptivos os impactos que ocorrem naqueles que são passíveis de convertibilidade digital, como é o caso dos setores da música, do cinema e audiovisual, incluindo as áreas ligadas ao entretenimento digital como é o caso dos videojogos, e os arquivos.

Apesar de os impactos das tecnologias digitais e de informação e comunicação já se fazerem sentir há algumas décadas, uma parte significativa das mudanças em curso foram claramente aceleradas pela crise pandémica COVID-19. As situações de distanciamento social exigidas, o confinamento prolongado das pessoas no seu espaço doméstico e a impossibilidade da presença física dos públicos nos espaços de consumo cultural (teatros, museus, cinema, etc.), vieram reforçar a necessidade de alargar e multiplicar as formas de oferta de conteúdos, de produtos e de serviços nas plataformas digitais, multiplicando soluções de visualização via *streaming* e de interação *on-line*.

As mudanças e os desafios suscitados por este processo de acelerada transição digital do setor colocam-se não só na capacidade dos agentes artísticos e culturais produzirem e adaptarem os seus produtos para transmissão via canais digitais, mas também – e sobretudo – na capacidade de conceberem eles próprios produtos pensados estrategicamente para serem disponibilizados através de canais digitais *on-line*. Do ponto de vista das competências dos profissionais do setor, este processo de transição exige, pois, literacia digital e capacidade de pensamento estratégico no mundo digital. Por outro lado, o acesso facilitado a instrumentos de produção digitais, nas diferentes áreas de criativas, vieram diminuir as “barreiras à entrada”, tanto ao nível da criação

artística e criativa, como em domínios de cariz técnico-artístico, tornando mais exigente o trabalho dos profissionais.

Na realidade, os processos de acelerada mudança tecnológica associados à transição digital têm-se vindo a complexificar cada vez mais, exigindo simultaneamente que os profissionais do setor sejam altamente especializados, mas evidenciem, simultaneamente, capacidades de diálogo e de colaboração com outros criativos de diferentes áreas disciplinares. Por tudo isto, entende-se que a própria noção de autoria tende hoje a ser repartida de forma colaborativa, adquirindo uma natureza multidimensional, mas que não dispensa o conhecimento técnico específico. A capacidade de compatibilização de competências técnicas, criativas e relacionais tende assim a ser, cada vez mais, um aspeto diferenciador dos profissionais do setor, altamente valorizado num mercado de trabalho cada vez mais globalizado.

A desmaterialização dos suportes, que tem vindo a acontecer sobretudo na última década, conduziu a uma transformação radical nos campos da distribuição, difusão e consumo culturais. Se existe um evidente acréscimo do consumo digital, a verdade é que esta mudança nem sempre se traduz em acréscimos de rentabilidade para criadores e produtores/editores/distribuidores. Particularmente no caso dos criadores, o que se tem vindo a perceber é que existe uma tendência de desvalorização, perdendo consistentemente remuneração face aos outros agentes presentes ao longo da cadeia de valor – com destaque para as novas plataformas de distribuição e venda online. Acresce que a crescente concentração de poder num número restrito de grandes empresas que são proprietárias das principais plataformas de distribuição de conteúdos digitais (Google, Amazon, Facebook, Apple, Netflix), associada à tirania dos algoritmos e à existência de um quadro regulatório insuficiente geram receios de acréscimo da desigualdade na distribuição e consumos culturais, colocando inclusivamente em risco a noção de diversidade cultural, particularmente num contexto de globalização como aquele em que hoje nos encontramos.

Por outro lado, esta mudança tem sido acompanhada – e, certamente, também impulsionada – por uma alteração profunda dos comportamentos dos indivíduos que, crescentemente, encontram no espaço digital novas oportunidades de fruição/consumo culturais. Ora, este processo tem, entre outros aspetos, implicações muito relevantes do ponto de vista das formas de estruturação do acesso e de intermediação culturais, na medida em que o novo paradigma das redes sociais (Facebook, Instagram, Twitter, Tik-Tok, entre outras), e os algoritmos subjacentes a cada uma delas, responsáveis por determinar o tipo de conteúdos veiculados aos seus diferentes utilizadores, vieram colocar em causa o papel hegemónico detido pelos tradicionais *gatekeepers* da cultura (caso dos críticos, jornalistas, etc.). Surgem ainda, paralelamente, novas instâncias de intermediação e de curadoria, como é o caso dos chamados *influencers* digitais (*youtubers*, *bloggers*, etc.) que, num contexto de hiper-abundância digital como aquele em que nos encontramos, são cada vez mais decisivas para orientar as preferências e os consumos ao nível das artes, da cultura e do entretenimento.

Com efeito, hoje os consumos culturais são cada vez mais segmentados e menos massificados, estruturando-se em função de nichos e de comunidades de gostos bastante específicos, tornando assim cada vez mais decisiva e estratégica, para os criadores e as indústrias culturais, a capacidade de gerirem os diversos aspetos associados à comunicação e marketing digital. Esta transformação acarreta transformações profundas do ponto de vista das competências requeridas a este nível, e que, pelas próprias características destas novas formas de comunicação (requerem dinamismo, conteúdos pertinentes, uma estratégia comunicação regular e consistente, uma implicação pessoal dos artistas e criadores neste processo, através da construção de “personas mediáticas”, estabelecimento de parcerias com *influencers* digitais, etc.) são particularmente exigentes para artistas e marcas, levam a que, cada vez mais, este constitua um domínio de trabalho especializado, designadamente em matéria de definição de estratégias de comunicação digital e da produção de conteúdos digitais, ajustados às linguagens e públicos-alvo das diferentes redes sociais.

II. Crise climática, com impacto sobre modelos de produção e consumo

A descarbonização, a transição climática e a eficiência energética são objetivos primordiais do ponto de vista da sustentabilidade do planeta e ocupam um plano de relevo nas orientações políticas das principais instituições internacionais, com destaque para a União Europeia que a identifica como prioridade clara para o próximo período de programação de fundos comunitários, no âmbito do *Green Deal*. Tratando de um desafio societal com esta magnitude, a dinâmica imperiosa de operar uma evolução positiva face à crise climática em que nos encontramos interpela evidentemente de forma transversal todos os setores, incluindo os diversos ramos de atividade que se integram o setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos.

De acordo com a revisão da literatura realizada, mas também da sensibilidade para o tema revelada pelas posições assumidas pelos diversos interlocutores entrevistados, conclui-se que, embora com nuances entre subsectores, o próprio setor tem vindo a amadurecer uma reflexão e posições próprias relativamente à necessidade de alterar comportamentos, em matéria de modos de produção e de consumo, para responder aos desafios da descarbonização, transição climática e eficiência energética. Alguns dos campos onde se têm feito sentir significativos esforços de mudança relacionam-se com a área do património, da conservação e do restauro, mobilizando novas soluções tecnológicas quer para a intervenções no edificado (por exemplo, ao nível das soluções energéticas adotadas em espaços patrimoniais e em museus), quer para os equipamentos de conservação preventiva (por exemplo ao nível das reservas e da exposição de coleções de bens mais sensíveis às condições de humidade e temperatura). Por outro lado, no campo dos consumos de grandes massas, como é o caso dos espetáculos ao vivo (por exemplo, festivais de música), têm vindo a ser dados passos em matéria de redução da pegada carbónica, alterando as soluções energéticas adotadas, reduzindo o uso de plástico e produção de materiais impressos, etc. Também na indústria do cinema e audiovisual existem crescentes preocupações em minimizar os consumos energéticos e os desperdícios gerado pelos processos de filmagens (ao nível dos serviços de catering e das deslocações de equipas, por exemplo). Significativamente, tem-se assistido, sobretudo a nível internacional, ao lançamento de inúmeros guias sobre sustentabilidade ambiental, incidindo sobretudo em questões operacionais (consumos energéticos, eliminação plástico, eliminação de *tote-bags*, redução das deslocações, diminuição de resíduos, compensação carbónica, etc.), revelando a centralidade deste tema que, de resto, exige abordagens cada vez mais profissionais (nomeadamente, ao nível do planeamento sustentável de eventos e espetáculos, coordenação e gestão e equipas, etc.).

Em larga medida, no caso dos grandes eventos têm sido os próprios consumidores a impulsionar, senão mesmo a exigir, estas mudanças de comportamento, levando a que novas competências sejam requeridas em matérias de planeamento e gestão sustentável deste tipo de grandes eventos culturais e de entretenimento. São particularmente os segmentos de público mais jovens que revelam maior consciência ecológica e sensibilidade à questão da sustentabilidade, exigindo soluções e respostas da parte dos organizadores/promotores dos eventos, bem como pressionando os respetivos patrocinadores e mecenas (aspeto que é hoje já bastante claro, internacionalmente e em Portugal, no caso dos festivais de música).

Apesar de, após o pico da atual crise sanitária associada ao COVID-19, em que ainda estamos, parecer existir uma tendência de ressurgimento das práticas e consumos culturais presenciais, é verdade que a oferta de alternativas de consumo de espetáculos e de outros serviços culturais via plataformas digitais poderá também impactar, embora que de forma limitada, os fluxos e deslocações das pessoas, podendo contribuir também para as metas de descarbonização. Simultaneamente, houve um aumento dos níveis de exigência técnica para a qualidade das propostas de espetáculos e outros serviços culturais fornecidos através de canais digitais, o que previsivelmente irá impactar o mercado laboral, com a requisição de novas competências técnicas ao nível da captação, tratamento e disponibilização online destes conteúdos.

Noutro plano, subsectores como os da indústria do livro e música, mas também o do cinema e audiovisual, têm vindo a fazer uma transição relevante em matéria de desmaterialização e digitalização dos seus conteúdos, com a aposta na produção e distribuição de novos formatos de consumo seja de livros e outras publicações (como os *e-books* e os audiolivros), seja de

registos musicais em suporte digital, através de plataformas *on-line* como o iTunes ou o Spotify, por exemplo. Este processo trouxe significativos impactos ao nível da utilização de recursos, na medida em que foi gigantesca a desmaterialização destes bens de consumo cultural, e o impacto no consumo de matérias-primas, embora seja importante termos presente que estas ainda longe de alcançar a neutralidade carbónica, pois todas estas formas de produção e distribuição *on-line* acarretam custos energéticos significativos, nomeadamente ao nível dos recursos empregues em servidores informáticos necessários para alojar permanentemente na *cloud* estes conteúdos.

III. Valores e estilos de vida das gerações mais novas como fatores de aceleração das transições, digital e climática, em curso

Os desafios e exigências que os processos de transição digital e climática em curso colocam atualmente ao setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos são, como foi já referido nos pontos anterior, decisivamente impulsionados e acelerados pelos valores e estilos de vida das gerações mais novas. Trata-se, por um lado, de uma geração de nativos digitais, perfeitamente habituada e adaptada a utilizar quotidianamente as novas tecnologias enquanto meio e instrumento expressão e comunicação, o que se reflete no modo como privilegiam o digital para aceder, fruir e consumir as diversas formas de expressão artísticas, culturais e de entretenimento. Pela relevância e significado que este segmento populacional crescentemente assume em termos de consumos, constata-se que a sua influência é cada vez mais decisiva, influenciando e impulsionando uma oferta crescente, em quantidade e diversidade, de conteúdos culturais que são expressamente pensados, produzidos e disponibilizados em meio digital. Efetivamente, a tendência de acréscimo do consumo digital é hoje clara e a perspetiva é que continue a crescer, sendo fortemente impulsionada por uma nova geração de jovens que são, em geral, cada vez mais qualificados e que valorizam os aspetos relacionados com a qualidade e o estilo de vida que auferem, incluindo ao nível da fruição e consumos culturais.

Por outro lado, é também esta nova geração que revela uma consciência mais aguda da urgência das sociedades contemporâneas operarem mudanças necessárias no sentido de uma crescente descarbonização e eficiência energética nos meios de produção e consumo. É nesse sentido, e considerando a centralidade das práticas e consumos culturais entre os jovens e jovens adultos, que importa aqui realçar o papel-chave deste segmento populacional na aceleração do processo de transição climática no setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, influenciando não só o modo como procuram ser ambientalmente responsáveis nos seus consumos culturais, mas também exigindo alterações da parte da indústria no como como produzem e comercializam os diferentes objetos e eventos culturais. Pela sua escala, esta é uma dimensão particularmente evidente no caso dos grandes eventos culturais de massas, como os festivais de música, impulsionando mudanças na sua organização no sentido de uma maior sustentabilidade, como foi já anteriormente referenciado. É também neste contexto que, sobretudo as gerações mais jovens, tendem a valorizar projetos artísticos e culturais de pequena escala, com durações mais extensas e que envolvem as comunidades e os artistas locais, reduzindo a pegada carbónica associada à deslocação de equipas técnico-artísticas. Em sentido mais alargado, as crescentes preocupações que estas matérias suscitam junto das audiências mais novas estão igualmente a influenciar, cada vez mais, os discursos e as temáticas abordadas por inúmeros criadores, nacionais e internacionais, e considerando diferentes disciplinas artísticas e criativas (da literatura aos videojogos, passado pelas artes visuais, artes performativas, música, cinema, etc.), o que concorre para reforçar a centralidade política, social e económica da agenda da climática, aspetos que, cada vez mais, são centrais do debate público nas sociedades contemporâneas.

IV. Irreversibilidade da globalização num contexto de reconhecida necessidade de melhores instrumentos de regulação

O processo de globalização, nas suas diversas dimensões, é hoje uma realidade incontornável, impactando de uma forma muito profunda o setor da cultura, particularmente nas suas áreas mais industrializadas que têm tido, em geral, uma maior facilidade de circulação internacional.

Por um lado, o processo de digitalização e as transformações ao nível da mobilidade vieram permitir uma aceleração da circulação de informações, hábitos e objetos artísticos e culturais, esbatendo as tradicionais fronteiras associadas à ideia de cultura nacional, sobretudo à medida que se operam processos de diálogo e de cruzamento à escala global dos quais resultam objetos culturalmente híbridos. Por outro lado, a globalização potenciou ainda uma internacionalização dos mercados, incluindo nas áreas artísticas e culturais, facilitando o acesso e a (re)apropriação de objetos, manifestações e práticas de diferentes origens e proveniências.

Este conjunto de dinâmicas têm induzido uma crescente dinâmica de competição internacional entre países, cidade e regiões que, cada vez mais, procuram atrair investimentos na área das artes, da cultura e da criatividade. É exemplar desta tendência a competição à escala global que atualmente já se verifica nos setores do cinema e do audiovisual, em que diferentes territórios procuram reunir as melhores condições, designadamente em termos de benefícios fiscais e de facilidades burocráticas, de modo a serem selecionados para a localização de determinadas produções, o que permite atrair não só investimento ao nível das equipas técnico-artísticas, mas também permite gerar outro tipo de impactos positivos relacionados com o acréscimo de oportunidades de trabalho e condições remuneratórias para o tecido artístico-criativo nacional, bem como outro tipo de externalidades que estão associadas a este tipo de produções culturais (alojamento, restauração, segurança, etc.). No caso português, e acompanhando de resto tendências que são globais, o aumento da produção cinematográfica e audiovisual no país, incluindo de projetos internacionais, tem sido alavancado por alterações legislativas que se traduzem nomeadamente em benefícios fiscais a estas atividades (caso do sistema de incentivos *cash rebate*), a par de outras iniciativas facilitadoras deste tipo de projetos levados a cabo pelas *film commissions* (à escala nacional, regional ou local). Em sentido mais amplo, o processo de globalização, apoiado nas mudanças tecnológicas já referida, tem facilitado uma crescente mobilidade dos trabalhadores e, sobretudo, incrementado trabalho à distância, o que tem permitido a inserção no mercado global de profissionais e empresas do setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos que trabalham a partir de Portugal.

Evidentemente que se a este processo de globalização podem ser associados um conjunto de benefícios importante, é hoje cada vez mais reconhecida a necessidade de definir e implementar melhores instrumentos de regulação, designadamente em matérias de fiscalidade, evitando o recurso a técnicas de competição fiscal mais agressivas, mas também ao nível da legislação e proteção laboral, regulamentação dos direitos de autor, incluindo no universo digital, etc. Acresce que, no caso português, a crescente internacionalização dos mercados, sobretudo na área das indústrias de conteúdos, acarreta outro tipo de impactos negativos, associados às dificuldades sentidas pelas empresas nacionais em acompanhar os níveis médios de remunerações auferidos pelos trabalhadores que, por vezes, são bastante elevados e, na prática, incompatíveis com o menor dinamismo económico do mercado interno.

Por outro lado, importa referir os desafios de regulamentação que, num quadro de globalização que se pretende que se mantenha diversa e plural do ponto de vista cultural e artístico, ainda se colocam à manutenção de uma diversidade efetiva da oferta produzida, apresentada, consumida, exigindo o desenvolvimento de apoios e incentivos específicos. Num outro plano, convém mencionar ainda existem desafios de regulamentação dos conteúdos de comunicação que hoje circulam à escala global, compatibilizando os imperativos de liberdade de expressão e comunicação, com o combate à desinformação e às *fake news*, a proteção da vida privada e respeito pelos direitos humanos.

V. Valorização da dimensão cívica, social e pessoal das artes e da cultura em contextos cada vez mais multiculturais

Um último driver de mudança prende com a crescente valorização – em termos políticos e sociais – da dimensão cívica, social e pessoal das artes e da cultura nas sociedades contemporâneas, particularmente relevante em contextos cada vez mais diversos (do ponto de vista social, étnico cultural, etc.). Trata-se de uma transformação de relevo, na medida em que altera uma tendência

já bastante consolidada nas orientações de política cultural, nacional e internacionalmente definidas, para uma sobrevalorização da dimensão económica da cultura, em detrimento da sua dimensão cívica, associada ao desenvolvimento artístico, individual e coletivo, da sua capacidade de potenciar a integração e facilitar o diálogo entre múltiplas culturas e contextos (sociais, económicos, étnicos, religiosos, etc.), e ainda o papel que as linguagens e ferramentas artística podem assumir no contexto de um processo contexto terapêutico.

Num contexto de sociedades cada vez mais complexas e desiguais, acentua-se, pois, a relevância e o reconhecimento atribuídos ao papel dos agentes, instituições e projetos artísticos e culturais enquanto mediadores, em sentido crescentemente alargado – envolvendo, como já referido, as dimensões cívica, social e pessoal. Apesar de desde há já três-quatro décadas existirem experiências e projetos de arte participativa e comunitária um pouco por toda a Europa, muitas vezes enquadradas na ação dos serviços educativos de diferentes instituições culturais, constata-se que nos últimos anos ocorreram significativos desenvolvimentos a este nível, expandindo-se significativamente os campos de atuação de artistas de criativos e, sobretudo, formalizando-se conhecimento e experiência, o que contribuiu decisivamente para dar maior consistência, visibilidade e reconhecimento – social e político – a esta dimensão cívica, social e pessoal das artes e da cultura.

Efetivamente, identifica-se como uma tendência a recente reorientação das políticas culturais, tanto em Portugal como na Europa, que têm vindo a alterar os mecanismos de apoio vigentes para enquadrarem e valorizarem esta dimensão do trabalho artístico e cultura e, por esta via, fomentarem projetos e iniciativas com este tipo de orientação, o que gera novas oportunidades de trabalho para o setor. Para além de diversificaram o espetro de projetos artísticos e culturais objeto de apoio no âmbito mais estrito dos instrumentos de política cultural disponíveis, esta tendência de cruzamento das artes e da cultura com outras áreas setoriais – com a da saúde, educação, desenvolvimento social, políticas de acolhimento e integração de migrantes, etc. – permite ainda diversificar as fontes de financiamento disponíveis, no quadro nacional e europeu. Simultaneamente, esta maior abrangência dos domínios de intervenção associados ao trabalho artístico, cultural e criativo requer ainda que os profissionais adquiram novas competências, designadamente ao nível técnico-artístico, mas também das competências interpessoais e de comunicação.

Principais tendências de evolução e mudança

As doze principais tendências evolução e mudança no setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos são então as seguintes:

- ❖ Alterações nos processos e nas cadeias de valor das atividades culturais e criativas originadas pelas tecnologias digitais.
- ❖ Massificação da criação e produção artística baseada no domínio das tecnologias digitais.
- ❖ Emergência de novos modelos de comunicação e de consumo determinados pelas redes sociais.
- ❖ Reforço da internacionalização das indústrias culturais e do respetivo mercado de trabalho associado à expansão dos modelos híbridos de trabalho.
- ❖ Reforço de práticas colaborativas, formais e informais, dentro das áreas da criação e produção artística e alargamento da transversalidade entre domínios e formas artísticas.
- ❖ Democratização crescente do acesso à cultura e às artes, quer por via do acréscimo dos consumos digitais, quer por via da valorização das práticas participativas.

- ❖ Integração crescente das artes e da cultura no quadro das políticas sociais, educativas e de saúde.
- ❖ Evolução dos padrões de consumo, com aumento significativo do segmento de entretenimento digital.
- ❖ Consolidação do turismo como setor estratégico da economia nacional e incluindo relevância crescente do segmento de turismo cultural, associado à valorização da experiência.
- ❖ Adoção de práticas ambientalmente sustentáveis em toda a cadeia de valor que respondem, nomeadamente, ao crescimento de padrões de consumo ecologicamente consciente, especialmente nas gerações mais jovens.
- ❖ Consolidação da estruturação cultural do território, quer por via da densificação das redes nacionais e regionais de equipamentos culturais, quer por via da criação de estruturas e projetos de cultura de proximidade.
- ❖ Diversificação dos instrumentos de política cultural, no contexto nacional e europeu.

Uma vez que boa parte destas doze principais tendências de evolução e mudança no setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos decorrem, em larga medida, dos cinco *drivers* de mudança anteriormente identificados, optou-se por tecer apenas alguns comentários breves relativos àquelas tendências que resultam de consolidação de tendência anteriores, evitando assim a repetição dos argumentos já avançados.

Por um lado, tem-se assistido ao reforço da tendência para a adoção de práticas colaborativas, formais e informais, dentro das áreas da criação e produção artística e o alargamento da transversalidade entre domínios e formas artísticas. Com efeito, é hoje clara a tendência para o cruzamento entre diferentes áreas disciplinares, o que contribui para acentuar o caráter inter e transdisciplinar, levando a que muitos projetos e objetos artísticos assumem características algo híbridos. Simultaneamente, desde final do século passado que a noção de autoria tem vindo a expandir-se, questionando-se o papel exclusivo dos artistas e, ao invés, reconhecendo o papel de relevo que outros agentes criativos e técnico-artísticos assumem no processo de criação. Ora, esta transformação tem impactos significativos nas competências que são hoje exigidas a muitos dos profissionais do setor, na medida em que simultaneamente se requerem sólidos conhecimentos técnicos em domínios específicos, mas também a abertura e capacidade de diálogo e de cruzamento com outras áreas profissionais, nomeadamente as tecnológicas contribuindo assim conjuntamente para um resultado artístico-criativo comum.

Por outro lado, destaca-se como uma outra tendência a consolidação do turismo enquanto setor estratégico da economia nacional, aqui incluindo a relevância crescente do segmento de turismo cultural, associado à valorização da experiência. Novamente, trata-se de uma tendência longa, mas que tem vindo, sem dúvida, a ser reforçada nos últimos anos. Com efeito, a oferta de produtos existentes no segmento de turismo cultural tem vindo a ampliar-se e a diversificar-se cada vez mais, adquirindo novas especificidades, como é o caso do segmento de turismo criativo, por exemplo, e também aproveitando as novas possibilidades que resultam de avanços técnicos e tecnológicos mais recentes (através do recurso a soluções imersivas, baseadas em tecnologia digital da realidade aumentada e dos hologramas, por exemplo). O perfil do consumidor de produtos de turismo cultural tornou-se crescentemente exigente, preparando em geral previamente as visitas aos destinos turísticos e valorizando sobretudo as características diferenciadoras de cada experiência turística, incluindo nos segmentos mais jovens e qualificados a opção por estadas mais prolongadas, que propiciem um outro tipo de contacto com as comunidades locais, com a riqueza e diversidade dos seus patrimónios, manifestações culturais e modos de vida. Por isto, o setor do turismo cultural constitui hoje um mercado de trabalho muito importante para o setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, propiciando oportunidades de negócio variadas e em número significativo para profissionais e empresas ligadas aos seus diferentes

subsetores (do livro à indústria do cinema, audiovisual, passando pelas artes performativas, música e, claro, património e museus).

Ainda por outro lado, e para concluir, importa referir que, desde meados da década de 1990, tem-se assistido a uma tendência de consolidação da estruturação cultural do território nacional, quer por via da densificação das redes nacionais e regionais de equipamentos culturais, quer por via da criação de estruturas e projetos de cultura de proximidade. Nestes últimos anos esta tendência foi reforçada, designadamente com a constituição de duas novas redes nacionais geridas pelo Ministério da Cultura, a Rede de Teatros e Cineteatros Portugueses (RTCP) e a Rede Portuguesa de Arte Contemporânea (RPAC), as quais se associam as mais antigas e já existentes Rede Portuguesa de Museu (RPM) e Rede Nacional de Bibliotecas Públicas (RNBP).

Estas diferentes redes, às quais podemos associar outras redes de equipamentos de âmbito local, supramunicipal e regional, procuram combater as assimetrias regionais, fomentar a coesão territorial no acesso à cultura e às artes por via de uma descentralização da oferta de programação e do desenvolvimento projetos artísticos e culturais existentes em todo o país. Ora, todo este contexto de aposta na consolidação da estruturação cultural do território nacional, apoiando o desenvolvimento de novos projetos e reforçando a dinâmica de programação das infraestruturas culturais existentes, reforça muito significativamente as oportunidades de trabalho para os profissionais e organizações do setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos.

Para concluir, apresentam-se, de seguida, duas tabelas que sintetizam os principais aspetos anteriormente discutidos.

Drivers de mudança
Transição digital em todos os setores de atividade e acelerada pela crise pandémica
Crise climática, com impacto sobre modelos de produção e consumo
Valores e estilos de vida das gerações mais novas como fatores de aceleração das transições, digital e climática, em curso
Irreversibilidade da globalização num contexto de reconhecida necessidade de melhores instrumentos de regulação
Valorização da dimensão cívica, social e pessoal das artes e da cultura em contextos cada vez mais multiculturais

Principais tendências de evolução e mudança
Alterações nos processos e nas cadeias de valor das atividades culturais e criativas originadas pelas tecnologias digitais
Novos modelos de comunicação e de consumo determinados pelas redes sociais
Reforço da internacionalização das indústrias culturais e do respetivo mercado de trabalho associado à expansão dos modelos híbridos de trabalho
Reforço de práticas colaborativas, formais e informais, dentro das áreas da criação e produção artística e alargamento da transversalidade entre domínios e formas artísticas
Democratização crescente do acesso à cultura e às artes, quer por via do acréscimo dos consumos digitais, quer por via da valorização das práticas participativas
Integração crescente das artes e da cultura no quadro das políticas sociais, educativas e de saúde
Evolução dos padrões de consumo com aumento significativo do segmento de entretenimento digital
Consolidação do turismo como setor estratégico da economia nacional e incluindo relevância crescente do segmento de turismo cultural, associado à valorização da experiência
Adoção de práticas ambientalmente sustentáveis em toda a cadeia de valor que respondem, nomeadamente, ao crescimento de padrões de consumo ecologicamente consciente, especialmente nas gerações mais jovens
Consolidação da estruturação cultural do território, quer por via da densificação das redes nacionais e regionais de equipamentos culturais, quer por via da criação de estruturas e projetos de cultura de proximidade
Diversificação dos instrumentos de política cultural, no contexto nacional e europeu

3.4. MUDANÇAS NO EMPREGO, NAS QUALIFICAÇÕES E COMPETÊNCIAS

O subcapítulo 3.2 inclui alguma informação sobre a evolução do emprego (pessoal ao serviço) nas empresas do setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos em Portugal (SCPPC), sublinhando algumas especificidades dos subsetores nele incluídos, designadamente em termos da dimensão das organizações/ empresas, com implicações evidentes no número de trabalhadores ao serviço. Sem surpresas, verifica-se que este é um setor constituído esmagadoramente por micro e pequenas empresas, com exceção para alguns subsetores, por exemplo do *broadcasting*, que tem vindo a crescer a par de um amplo conjunto de outras entidades, em geral associadas a determinados subsetores (CAE 90 e 91), de natureza pública ou de natureza privada, mas sem fins-lucrativas, designado vulgarmente terceiro setor.

Dentro das três naturezas de organizações referidas, parece manter-se a tendência geral para uma proliferação de diversas formas atípicas de emprego, autoemprego, trabalho independente (*freelance*), precário ou intermitente. Do ponto de vista metodológico, estas características bastante informais do mercado de trabalho colocam grandes dificuldades ao estudo e análise destas formas atípicas de emprego, designadamente do ponto de vista de uma quantificação rigorosa. Importa, pois, observar com cautelas os dados disponíveis do emprego no SCPPC.

Atualmente, constitui uma problemática urgente, política e socialmente assumida, associada aos (escassos) mecanismos de proteção sócio-laboral neste setor que, na sequência dos impactos da pandemia COVID-19, anteriormente referidos, motivaram mudanças legislativas recentes, com o Estatuto dos Profissionais da Área da Cultura que entrou em vigor a 1 de janeiro de 2022 (Decreto-Lei nº 105/2021, de 29 de novembro, posteriormente alterado pelo Decreto-Lei nº 64/2022, de 27 de setembro). O novo estatuto procura criar um conjunto de novos mecanismos de contratação e de proteção social para profissionais dos subsetores das artes do espetáculo, do audiovisual, das artes visuais e da criação literária, que exerçam uma atividade autoral, artística, técnico-artística ou de mediação cultural, designadamente em casos de suspensão involuntária da atividade profissional (caso o trabalhador fique sem atividade durante um mês), bem como em casos de doença, de parentalidade, invalidez, velhice e morte. As limitações que este novo estatuto apresenta, designadamente, no que se refere aos impactos que produz no que se refere ao esforço financeiro dos beneficiários, tem-se traduzido por uma lenta e difícil adesão dos artistas e outros profissionais da cultura.

Por outro lado, a presença, preponderante no SCPPC, de regimes de relação de trabalho altamente flexíveis, informais e precários, leva a que estes trabalhadores tenham necessidade não só de uma aposta permanente no estabelecimento de redes de relações profissionais (*networking*), mas também do reforço de uma presença digital, que a tendência da crescente transição/ transferência digitais do setor veio acentuar. A maioria destes profissionais gerem os seus perfis em redes sociais profissionais, que nalguns casos são bastante específicas (é o caso, por exemplo, da plataforma Behance na área do design gráfico e de comunicação), através das quais podem divulgar os seus *portfolios* e ter acesso a oportunidades de trabalho que se concretizam não só no contexto nacional, mas são cada vez mais internacionais/globais (sobretudo na área dos conteúdos digitais – videojogos, cinema e audiovisual, aqui se incluindo a publicidade).

As características específicas do emprego no SCPPC e as principais tendências de evolução anteriormente descritas, têm sublinhado um conjunto de carências e de desafios em termos das competências essenciais dos seus profissionais. Por um lado, o peso de situações de autoemprego, de freelancers e de microempresas que existem no setor, exigem competências empresariais e de gestão, incluindo nas áreas do marketing e comunicação, da gestão de projeto, da resolução de problemas (*problem-solving*), do apoio ao negócio, do empreendedorismo, do *fundraising* e da presença e comunicação nas redes sociais.

Por outro lado, o acelerado ritmo de inovação digital e de digitalização, nas diversas cadeias de valor do SCPPC, impõem competências nas tecnologias digitais sólidas, que permitam uma melhor relação e interação das tecnologias digitais (incluindo as mais recentes, como por exemplo a Inteligência Artificial, o *blockchain*, a Internet of Things, etc.) com as competências artísticas e criativas.

Para além disso, as tendências, aceleradas pela pandemia COVID-19, de crescente globalização e internacionalização do SCPPC, vieram acentuar a importância de competências ligadas não apenas com as empresas e a gestão, mas também de outras competências incluindo ao nível do *e-commerce*, dos

quadros legais, administrativos e fiscais em países diversos, da legislação de *copyright* e de direitos de propriedade intelectual, das transações nos mercados internacionais.

Ainda relacionado com a crescente internacionalização do mercado cultural e criativo, mas também com algumas características próprias das atividades culturais e criativas, atividades particularmente baseadas em projeto, intensivas em capital humano e conhecimento e com elevada interconexão entre subsetores, sublinha-se a relevância de competências associadas a práticas colaborativas e à criação e gestão de *networking*.

As tabelas seguintes sistematizam, de forma mais específica por grandes áreas de atividade dentro do Sector da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, os impactos das principais tendências de evolução e de mudança ao nível dos empregos, das qualificações e das competências.

Tabela 6 – Mudanças nos empregos, por grandes áreas de atividade

Áreas						
Principais tendências de evolução e mudança	Artes performativas	Música	Património, Artes Visuais e Museus	Livro, bibliotecas e arquivos	Audiovisual e multimédia	Design (industrial e de espaços)
Alterações nos processos e nas cadeias de valor das atividades culturais e criativas originadas pelas tecnologias digitais	*novos empregos associados à criação de novos produtos digitais de transmissão / exibição (companhias de teatro e dança; teatros e cineteatros)	*novos empregos na difusão <i>on-line</i> da música, na indústria dos festivais e na incorporação de som em conteúdos audiovisuais e multimédia (bandas sonoras, sonoplastia, etc.) *redução de empregos associados à introdução de tecnologias digitais nas fases de gravação e edição	*novos empregos na transferência dos acervos para o digital, na gestão de coleções digitais e na interpretação/ comunicação de conteúdos digitais e de experiências digitais interativas *novos empregos em processos de monitorização e conservação preventiva do património imóvel com recurso a tecnologias digitais *crescimento do emprego gerado pela digitalização de conteúdos e a abertura das estruturas ao mercado internacional via Internet (divulgação do património cultural junto das comunidades portuguesas da	*redução de empregos associados à introdução das tecnologias digitais nas fases de impressão, edição, tradução e logística (associada à comercialização) *emergência de novos empregos associados a novos produtos digitais no setor do livro (audiolivros, <i>ebooks</i> , etc.) e a arquivos de conteúdos e obras digitais *crescimento do emprego gerado pela digitalização de acervos, arquivos e fundos documentais e sua gestão	*redução de empregos associados à distribuição e exibição audiovisual *crescimento dos empregos em novos domínios do multimédia (interatividade, realidade virtual e realidade aumentada, etc)	
Massificação da criação e produção artística baseada no domínio das tecnologias digitais		*redução da procura de empregos especializados ao nível da produção e distribuição musical em projetos artísticos de escala reduzida, pois o artista desenvolve uma parte substancial do processo nas diversas fases da cadeia de valor	*redução da procura de empregos especializados ao nível da produção e distribuição nas artes visuais em projetos artísticos de escala reduzida, pois o artista desenvolve uma parte substancial do processo nas diversas fases da cadeia de valor	*redução da procura de empregos especializados ao nível da produção e distribuição na criação literária em projetos artísticos de escala reduzida, pois o artista desenvolve uma parte substancial do processo nas diversas fases da cadeia de valor	*redução da procura de empregos especializados ao nível da produção e distribuição de cinema, vídeo e fotografia, em projetos artísticos de escala reduzida, nos quais o artista desenvolve uma parte substancial do processo nas diversas fases da cadeia de valor	
Novos modelos de comunicação e de consumo determinados pelas redes sociais	*crescimento dos empregos associados à comunicação e marketing digitais					
Reforço da internacionalização das indústrias culturais e do respetivo mercado de trabalho associado à expansão dos modelos híbridos de trabalho	*crescimento dos empregos em áreas técnicas e artísticas, dentro do subsector das artes performativas, associados ao novo posicionamento de Portugal no contexto internacional	*crescimento dos empregos em atividades técnicas associadas à produção e pós-produção de som (prestação de serviços à distância) *crescimento dos empregos no setor dos espetáculos ao vivo, particularmente da indústria dos festivais, que assume uma crescente dimensão internacional *crescimento dos empregos em áreas técnicas e artísticas, dentro do subsector da música, associados ao novo posicionamento de Portugal no contexto internacional		*novos empregos em atividades de arquivo e documentação em regime de trabalho remoto	*crescimento dos empregos em atividades de produção e pós-produção audiovisual, design de comunicação e multimédia associados ao recrutamento de profissionais em regime de trabalho remoto por empresas estrangeiras *crescimento dos empregos e profissionalização no setor dos videojogos e aumento de empregos associados à instalação de estúdios em Portugal por parte de empresas estrangeiras (vantagens de mão-de-obra mais barata)/ integração crescente de Portugal nas redes de empresas *novos empregos em áreas técnicas dos subsectores do cinema e audiovisual associados ao novo posicionamento de Portugal no contexto internacional	*crescimento dos empregos atividades de design associadas à globalização (prestação de serviços à distância), bem como ao recrutamento de profissionais em regime de trabalho remoto por empresas estrangeiras

Áreas						
Principais tendências de evolução e mudança	Artes performativas	Música	Património, Artes Visuais e Museus	Livro, bibliotecas e arquivos	Audiovisual e multimédia	Design (industrial e de espaços)
Reforço de práticas colaborativas, formais e informais, dentro das áreas da criação e produção artística e alargamento da transversalidade entre domínios e formas artísticas						
Democratização crescente do acesso à cultura e às artes, quer por via do acréscimo dos consumos digitais, quer por via da valorização das práticas participativas	*crescimento dos empregos como efeito do acesso de cada vez mais pessoas ao consumo e às práticas de bens artísticos e culturais (crescimento da procura de bens e serviços culturais) *novos empregos em áreas de mediação respondendo ao alargamento de contextos diversificados					
Integração crescente das artes e da cultura no quadro das políticas sociais, educativas e de saúde	*novos empregos artísticos e culturais associados a atividades nos setores sociais, educativos e de saúde, respondendo à prioridade das políticas públicas em matérias relacionadas com a qualificação das pessoas e com a qualidade de vida					
Evolução dos padrões de consumo com aumento significativo do segmento de entretenimento digital					*aumento dos empregos nas atividades culturais e criativas associadas à produção de bens e serviços digitais (caso como os videojogos, da indústria dos efeitos especiais ou da produção de séries de televisão)	
Consolidação do turismo como setor estratégico da economia nacional e incluindo relevância crescente do segmento de turismo cultural, associado à valorização da experiência	*crescimento dos empregos gerados pela dinâmica de atividades de animação urbana, valorização do património cultural, recreação de acontecimentos históricos, etc. suscitada pela oferta crescente de produtos de turismo cultural	*crescimento dos empregos gerados pela dinâmica de atividades de animação urbana, valorização do património cultural, recreação de acontecimentos históricos, etc. suscitada pela oferta crescente de produtos de turismo cultural	*crescimento dos empregos gerados pela dinâmica de atividades de animação urbana, valorização do património cultural, recreação de acontecimentos históricos, etc. suscitada pela oferta crescente de produtos de turismo cultural	*crescimento dos empregos na indústria do livro associados à criação de produtos dirigidos ao mercado turístico, em suporte papel e digital	*crescimento dos empregos gerados pela dinâmica de atividades de animação urbana, valorização do património cultural, recreação de acontecimentos históricos, etc. suscitada pela oferta crescente de produtos de turismo cultural *crescimento dos empregos associados à conceção e desenvolvimento de novos produtos audiovisuais e multimédia (on-line e off-line) dirigidos ao segmento de turismo cultural	*crescimento dos empregos gerados pela dinâmica de atividades de animação urbana, valorização do património cultural, recreação de acontecimentos históricos, etc. suscitada pela oferta crescente de produtos de turismo cultural

Áreas						
Principais tendências de evolução e mudança	Artes performativas	Música	Património, Artes Visuais e Museus	Livro, bibliotecas e arquivos	Audiovisual e multimédia	Design (industrial e de espaços)
Adoção de práticas ambientalmente sustentáveis em toda a cadeia de valor que respondem, nomeadamente, ao crescimento de padrões de consumo ecologicamente consciente, especialmente nas gerações mais jovens	*novos empregos associados à introdução de soluções sustentáveis (descarbonização, redução de consumos de energia, economia circular, etc) nas atividades de produção e exibição de espetáculos musicais ao vivo, particularmente naqueles que assumem maior dimensão (festivals de música) *novos empregos associados à redução da mobilidade de artistas e equipas de produção, com consequente aumento de contratualização de artistas e técnicos locais	*novos empregos associados à introdução de soluções sustentáveis (descarbonização, redução de consumos de energia, economia circular, etc) nas atividades de produção e exibição de espetáculos musicais ao vivo, particularmente naqueles que assumem maior dimensão (festivals de música) *novos empregos associados à redução da mobilidade de artistas e equipas de produção, com consequente aumento de contratualização de artistas e técnicos locais	*novos empregos associados à introdução de soluções sustentáveis (descarbonização, redução de consumos de energia, economia circular, etc) nas atividades de preservação e reabilitação do património cultural, organização de exposições e transporte de obras de arte *novos empregos associados à redução das coleções e das equipas de produção, com consequente aumento de contratualização de artistas e técnicos locais	*novos empregos associados à introdução de soluções sustentáveis (descarbonização, redução de consumos de energia, economia circular, etc) nas atividades de arquivo e preservação de documentação	*novos empregos associados à introdução de soluções sustentáveis (descarbonização, redução de consumos de energia, economia circular, etc) nas atividades de rodagem de filmes, séries televisivas e outros produtos audiovisuais	
Consolidação da estruturação cultural do território, quer por via da densificação das redes nacionais e regionais de equipamentos culturais, quer por via da criação de estruturas e projetos de cultura de proximidade	*crescimento dos empregos gerado pela dotação das infraestruturas culturais com recursos humanos qualificados *evolução da profissionalização de artistas e técnicos associados a estruturas descentralizadas	*crescimento dos empregos gerado pela dotação das infraestruturas culturais com recursos humanos qualificados (técnicos de palcos - som, luz e imagem - para espetáculos musicais ao vivo) *evolução da profissionalização de artistas e técnicos associados a estruturas descentralizadas	*crescimento dos empregos gerado pela dotação das infraestruturas culturais com recursos humanos qualificados *evolução da profissionalização de artistas e técnicos associados a estruturas descentralizadas	*crescimento dos empregos gerado pela dotação das infraestruturas culturais com recursos humanos qualificados	*crescimento dos empregos gerado pela dotação das infraestruturas culturais com recursos humanos qualificados (por exemplo, projecionistas) *evolução da profissionalização de artistas e técnicos associados a estruturas descentralizadas	
Diversificação dos instrumentos de política cultural, no contexto nacional e europeu	*aumento dos empregos gerado pela crescente profissionalização do setor associada ao reforço das condições de sustentabilidade / viabilidade das atividades artísticas e culturais	*aumento do emprego gerado pela crescente profissionalização do setor associada ao reforço das condições de sustentabilidade / viabilidade das atividades artísticas e culturais	*aumento dos empregos gerado pelo reforço da dotação de recursos orientados para a programação das estruturas culturais	*aumento dos empregos gerado pelo reforço da dotação de recursos orientados para a programação das estruturas culturais	*aumento do emprego gerado pela crescente profissionalização do setor associada ao reforço das condições de sustentabilidade / viabilidade das atividades artísticas e culturais *aumento dos empregos gerado pelas oportunidades de apoios e de parcerias no mercado global e pela atração de empresas internacionais de cinema e televisão e de plataformas <i>streaming</i>	

Tabela 7 – Impactos nas qualificações e nas competências, por grandes áreas de atividade

Áreas		Artes performativas	Música	Património, Artes Visuais e Museus	Livro, bibliotecas e arquivos	Audiovisual e multimédia	Design (industrial e de espaços)
Principais tendências de evolução e mudança							
Alterações nos processos e nas cadeias de valor das atividades culturais e criativas originadas pelas tecnologias digitais	QUALIFICAÇÕES	*nova qualificação em registo digital de espetáculos		*novas qualificações em atividades diretamente relacionadas com estratégia digital, acervos digitais, recursos, ferramentas e conteúdos digitais	*nova qualificação associada à gestão de dados científicos, relacionada com o processo de abertura da ciência à comunidade / ciência cidadã *qualificação em digitalização de documentos, incluindo competências em captura, organização, armazenamento, preservação digital, segurança	*novas qualificações especializadas principalmente associadas à edição e pós-produção de conteúdos audiovisuais e multimédia (cinema, produção de televisão, publicidade, indústria de videojogos, indústria de efeitos especiais, indústria de animação, dispositivos multimédia interativos, etc.)	
	COMPETÊNCIAS	*novas competências associadas à utilização de tecnologias digitais na criação, produção, disseminação e exibição (coreografia, dramaturgia, encenação, cenografia, luz, som e imagem, maquinaria de cena, etc.) *competências em matéria de registo, arquivo e disseminação de espetáculos <i>on-line</i> *novas competências em matéria de cooperação internacional associadas às tendências de alargamento das colaborações artísticas no espaço global *competências em matéria legislativa e dos direitos de autor, incluindo no que se relaciona com o Blockchain	*novas competências associadas à utilização de tecnologias digitais na criação, produção, edição, disseminação e exibição de música (em estúdio e espetáculos ao vivo) *novas competências digitais relacionadas com a criptoarte e os NFTs *competências em matéria legislativa e dos direitos de autor, incluindo no que se relaciona com o Blockchain *novas competências digitais associadas à edição e à distribuição <i>on-line</i> de música *competências de <i>e-commerce</i> *competências de <i>storytelling</i> associadas à produção/ narrativas de conteúdos	*novas competências associadas às tecnologias digitais na criação artística e na conservação e restauro de acervos, gestão de coleções, curadoria, interpretação / comunicação e mediação em contextos patrimoniais e museológicos *competências de <i>storytelling</i> associadas à produção/ narrativas de conteúdos *novas competências digitais relacionadas com a criptoarte e os NFTs (trabalho com artistas, curadores, museus, galerias de arte, colecionadores) *competências em matéria legislativa e dos direitos de autor, incluindo no que se relaciona com o Blockchain *competências de <i>e-commerce</i>	*novas competências digitais associadas à produção de informação digital (criação de conteúdos digitais) /conhecimentos sobre o ciclo completo dos documentos (criação, arquivo e conservação dos documentos) *competências de <i>storytelling</i> associadas à produção/ narrativas de conteúdos *novas competências associadas à criação e gestão de fundos documentais e de repositórios de trabalhos de investigação, incluindo a capacidade de identificação de fontes fidedignas *novas competências digitais associadas à impressão, edição e à distribuição <i>on-line</i> do livro e outras publicações	*novas competências associadas às tecnologias digitais na criação, produção, disseminação e exibição de produtos audiovisuais e multimédia *competências de <i>storytelling</i> associadas à produção/ narrativas de conteúdos *competências de programação, particularmente no caso do desenvolvimento de conteúdos para a <i>web</i> (caso dos videojogos) *competências específicas ao nível de trabalho em equipas multidisciplinares	*novas competências associadas às tecnologias digitais na criação e produção
	COMPETÊNCIAS EM QUALIFICAÇÕES DE OUTROS SETORES	*novas competências em qualificações do setor da informática /eletrónica para responder aos desafios da integração do digital nas artes performativas	*novas competências em qualificações do setor da informática /eletrónica para responder aos desafios da integração do digital na música	*novas competências em qualificações do setor da informática /eletrónica para lidar com a criptoarte e os NFTs (trabalho com artistas, curadores, museus, galerias de arte, colecionadores) *novas competências nos operadores de digitalização para lidarem com acervos artísticos e património cultural *competências em qualificações dos setores das tecnologias de drones e levantamentos 3D em matéria de		*novas competências em qualificações do setor da informática /eletrónica para responder aos desafios de evolução tecnológica no audiovisual e multimédia	
	QUA						
Massificação da criação e produção artística baseada no domínio das tecnologias digitais	COMP		* domínio das competências digitais pelos músicos e produtores musicais	*domínio das competências digitais pelos artistas visuais		*domínio das competências digitais pelos cineastas, videastas, fotógrafos e designers gráficos e de comunicação	*domínio das competências digitais pelos designers

Áreas							
Principais tendências de evolução e mudança		Artes performativas	Música	Património, Artes Visuais e Museus	Livro, bibliotecas e arquivos	Audiovisual e multimédia	Design (industrial e de espaços)
Novos modelos de comunicação e de consumo determinados pelas redes sociais	QUA						
	COMP	*novas competências em matéria de mediação	*novas competências em matéria de mediação	*novas competências em matéria de mediação	*novas competências em matéria de mediação e sensibilização nos domínios da literacia digital, avaliação e pesquisa de fontes fidedignas, técnicas de pesquisa de informação em bases de dados		
	OUTROS SET	*qualificações em comunicação e marketing digital com competências específicas associadas às artes e à cultura	*qualificações em comunicação e marketing digital com competências específicas associadas às artes e à cultura	*qualificações em comunicação e marketing digital com competências específicas associadas às artes e à cultura (património e museus)	*qualificações em comunicação e marketing digital com competências específicas associadas às artes e à cultura (bibliotecas e arquivos)	*qualificações em comunicação e marketing digital com competências específicas associadas às indústrias culturais (cinema e produção audiovisual, fotografia, videojogos, etc.)	
Reforço da internacionalização das indústrias culturais e do respetivo mercado de trabalho associado à expansão dos modelos híbridos de trabalho	QUA					*qualificações mais especializadas nos domínios da produção e pós-produção, incluindo nos domínios do cinema, da produção para televisão, do vídeo	
	COMP	*competências de uso e presença nas redes de portefólios *reforço de competências a nível do empreendedorismo, de inovação, de gestão de projeto e orçamentação e de comunicação com o mercado * reforço de competências em línguas estrangeiras e relações interculturais	*competências de uso e presença nas redes de portefólios *reforço de competências técnicas associadas às tecnologias *reforço de competências a nível do empreendedorismo, de inovação, de gestão de projeto e orçamentação e de comunicação com o mercado * reforço de competências em línguas estrangeiras e relações interculturais	*competências de uso e presença nas redes de portefólios nos artistas das artes visuais *reforço de competências a nível do empreendedorismo, de inovação, de gestão de projeto e orçamentação e de comunicação com o mercado * reforço de competências em línguas estrangeiras e relações interculturais	*reforço de competências em matéria de bases de dados, perenidade de dados, armazenamento na cloud, cibersegurança	*competências de uso e presença nas redes de portefólios *reforço de competências técnicas, associadas às tecnologias *reforço de competências em áreas de contratação e fiscalidade, de mercados e de línguas estrangeiras *reforço de competências a nível do empreendedorismo, de inovação, de gestão de projeto e orçamentação e de comunicação com o mercado	*reforço de competências em áreas de contratação e fiscalidade, de mercados e de línguas estrangeiras *reforço de competências a nível do empreendedorismo, de inovação, de gestão de projeto e orçamentação e de comunicação com o mercado
Reforço de práticas colaborativas, formais e informais, dentro das áreas da criação e produção artística e alargamento da transversalidade entre domínios e formas artísticas	QUA	*qualificações que agregam dimensões de criação e de interpretação	*qualificações que agregam dimensões de criação e de interpretação				
	COMP	*reforço de competências baseadas na transversalidade de saberes, nomeadamente entre domínios artísticos e domínios técnicos * reforço de competências relativas ao trabalho em equipa	*reforço de competências baseadas na transversalidade de saberes, nomeadamente entre domínios artísticos e domínios técnicos * reforço de competências relativas ao trabalho em equipa	*novas competências de mediação artístico-educativa para trabalhar com os diferentes segmentos de público e os diferentes contextos de intervenção		*reforço de competências baseadas na transversalidade de saberes, nomeadamente entre domínios artísticos e domínios técnicos	*reforço de competências baseadas na transversalidade de saberes, nomeadamente entre domínios artísticos e domínios técnicos
Democratização crescente do acesso à cultura e às artes, quer por via do acréscimo dos consumos digitais, quer por via da valorização das práticas participativas	QUA	*novas qualificações de mediação	*novas qualificações de mediação	*novas qualificações de mediação	*novas qualificações de mediação	*novas qualificações de mediação	
	COMP	*novas competências associadas à conceção, produção e realização de programas e atividades dirigidas à participação dos diferentes segmentos de público *novas competências associadas ao trabalho com recursos e contextos locais	*novas competências associadas à conceção, produção e realização de programas e atividades dirigidas à participação dos diferentes segmentos de público *novas competências associadas ao trabalho com recursos e contextos locais	*novas competências associadas à conceção, produção e realização de programas e atividades dirigidas à participação dos diferentes segmentos de público *novas competências associadas ao trabalho com recursos e contextos locais	*novas competências associadas à conceção, produção e realização de programas e atividades dirigidas à participação dos diferentes segmentos de público *novas competências associadas ao trabalho com recursos e contextos locais	*novas competências associadas à conceção, produção e realização de programas e atividades dirigidas à participação dos diferentes segmentos de público *novas competências associadas ao trabalho com recursos e contextos locais	
	OUTROS SET	*qualificações em comunicação e marketing digital com competências específicas associadas à indústria dos espetáculos e festivais	*qualificações em comunicação e marketing digital com competências específicas associadas à indústria dos espetáculos e festivais	*qualificações em comunicação e marketing digital com competências específicas associadas à indústria dos espetáculos e festivais		*qualificações em comunicação e marketing digital com competências específicas associadas à indústria dos espetáculos e festivais	

Áreas							
Principais tendências de evolução e mudança		Artes performativas	Música	Património, Artes Visuais e Museus	Livro, bibliotecas e arquivos	Audiovisual e multimédia	Design (industrial e de espaços)
Integração crescente das artes e da cultura no quadro das políticas sociais, educativas e de saúde	QUA	*novas qualificações de mediação	*novas qualificações de mediação	*novas qualificações de mediação	*novas qualificações de mediação	*novas qualificações de mediação	
	COMP	*novas competências de mediação artístico-educativa para trabalhar com os diferentes segmentos de público e os diferentes contextos de intervenção	*novas competências de mediação artístico-educativa para trabalhar com os diferentes segmentos de público e os diferentes contextos de intervenção	*novas competências de mediação artístico-educativa para trabalhar com os diferentes segmentos de público e os diferentes contextos de intervenção	*novas competências de mediação artístico-educativa para trabalhar com os diferentes segmentos de público e os diferentes contextos de intervenção	*novas competências de mediação artístico-educativa para trabalhar com os diferentes segmentos de público e os diferentes contextos de intervenção	
Evolução dos padrões de consumo com aumento significativo do segmento de entretenimento digital	QUA						
	COMP	*novas competências em matéria de marketing e comunicação digital, particularmente ao nível das métricas					
Consolidação do turismo como setor estratégico da economia nacional e incluindo relevância crescente do segmento de turismo cultural, associado à valorização da experiência	QUA						
	COMP	*competências de <i>storytelling</i> associadas à produção/ narrativas de conteúdos vocacionados para segmento de público-alvo associados a oferta de turístico cultural					
	OUTROS SET	*qualificações em guias e promotores de experiências turísticas com competências em artes e património cultural	*qualificações em guias e promotores de experiências turísticas com competências em artes e património cultural	*qualificações em guias e promotores de experiências turísticas com competências em artes e património cultural	*qualificações em guias e promotores de experiências turísticas com competências em artes e património cultural	*qualificações em guias e promotores de experiências turísticas com competências em artes e património cultural	
Adoção de práticas ambientalmente sustentáveis em toda a cadeia de valor que respondem, nomeadamente, ao crescimento de padrões de consumo ecologicamente consciente, especialmente nas gerações mais jovens	QUA	*novas qualificações associadas à gestão e produção de espetáculos e funcionamento de recintos em matéria de economia circular, descarbonização e eficiência energética *nova qualificação associada à produção de espetáculos com elencos em locais distintos (estratégias de ensaio por zoom), de forma a reduzir	*novas qualificações associadas à gestão sustentável de festivais, incluindo matérias relacionadas com a economia circular, a descarbonização e a eficiência energética				
	COMP	*novas competências em domínios da sustentabilidade (economia circular, descarbonização e eficiência energética) nas diversas fases, da criação, produção e exibição (domínio das <i>green certification</i>) *novas competências associadas à produção de espetáculos com elencos não totalmente presentes, ou seja, com artistas à distância, com objetivo de redução de viagens	*novas competências em domínios da sustentabilidade (economia circular, descarbonização e eficiência energética) nas diversas fases, da criação, produção e exibição (domínio das <i>green certifications</i>)	*novas competências em domínios da sustentabilidade (economia circular, descarbonização e eficiência energética) nas diversas fases, da conservação (conservação verde), da produção e interpretação /comunicação (domínio das <i>green certifications</i>) *novas competências associadas à eficiência energética dos edifícios * novas competências em matérias de práticas sustentáveis associadas à organização de exposições e transporte de obras de arte	*novas competências em domínios da sustentabilidade (economia circular, descarbonização e eficiência energética) nas diversas fases, da produção, distribuição e exibição (domínio das <i>green certifications</i>) *novas competências associadas à eficiência energética dos edifícios	*novas competências em domínios da sustentabilidade (economia circular, descarbonização e eficiência energética) nas diversas fases, da criação, produção e exibição (domínio das <i>green certifications</i>)	*competências associadas aos conhecimentos sobre ecologia e sustentabilidade, sobre materiais e soluções mais sustentáveis

Áreas							
Principais tendências de evolução e mudança		Artes performativas	Música	Património, Artes Visuais e Museus	Livro, bibliotecas e arquivos	Audiovisual e multimédia	Design (industrial e de espaços)
Consolidação da estruturação cultural do território, quer por via da densificação das redes nacionais e regionais de equipamentos culturais, quer por via da criação e estrutura de projetos de cultura de proximidade	QUA	*novas qualificações nas áreas de direção de cena e de produção *novas qualificações especializadas ligadas com diferentes dimensões da produção performativa (luz, som, imagem, efeitos cénicos, cenografia, figurinos e adereços, maquinaria de cena)				*qualificações associadas aos festivais de cinema: gestão de cópias e projeccionistas	
	COMP			*novas competências em matérias relacionadas com o território e identidades			
				*qualificação em mergulho com competências em património cultural / arqueológico *qualificações em reabilitação de património cultural imóvel com competências aprofundadas em matéria artística e cultural			
Diversificação dos instrumentos de política cultural, no contexto nacional e europeu	QUA					*qualificações técnicas associadas à rodagem de cinema ou televisão e de assistentes de produção	
	COMP	*novas competências em matéria de gestão e financiamento das organizações	*novas competências em matéria de gestão e financiamento das organizações	*novas competências em matéria de gestão e financiamento das organizações	*novas competências em matéria de gestão e financiamento das organizações	*novas competências em matéria de gestão e financiamento das organizações	

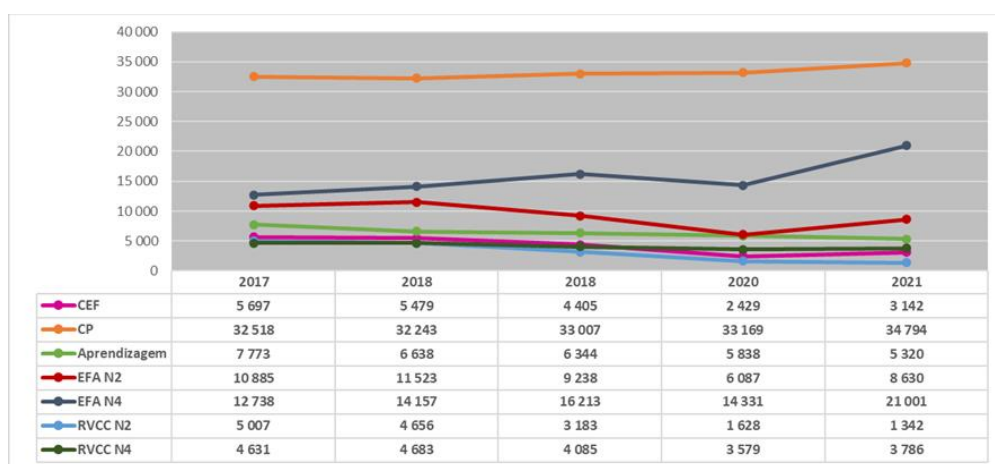
4. ANÁLISE DA OFERTA E DA PROCURA DE FORMAÇÃO

4.1. PANORAMA GERAL DA DINÂMICA DA OFERTA FORMATIVA ENTRE 2017 E 2021

Neste ponto faremos uma análise das dinâmicas da oferta formativa em vigor em Portugal continental, entre 2017 e 2021, nas várias modalidades de dupla certificação destinadas a jovens e adultos, dos níveis de qualificação 2 e 4. No nível 2, consideram-se os Cursos de Educação e Formação para jovens (CEF), os Cursos de Educação e Formação de Adultos (EFA N2) e ainda os processos de Reconhecimento, Certificação e Validação de Competências (RVCC N2). No nível 4, estão abrangidos os Cursos Profissionais (CP), de formação inicial de jovens, os Cursos de Educação e Formação de Adultos (EFA N4), os Cursos de Aprendizagem (CA) e os processos de Reconhecimento, Certificação e Validação de Competências (RVCC N4).

Em 2021, o número de inscritos nas modalidades de dupla certificação de nível 2 e 4 ascendeu aos 78.015 alunos, o que, face a 2017, representou um decréscimo de -1,5% (-1.234 alunos) (conf. Gráfico 1).

Gráfico 8 - Evolução do nº de inscritos em modalidades de dupla certificação, para jovens e adultos, de nível 2 e 4



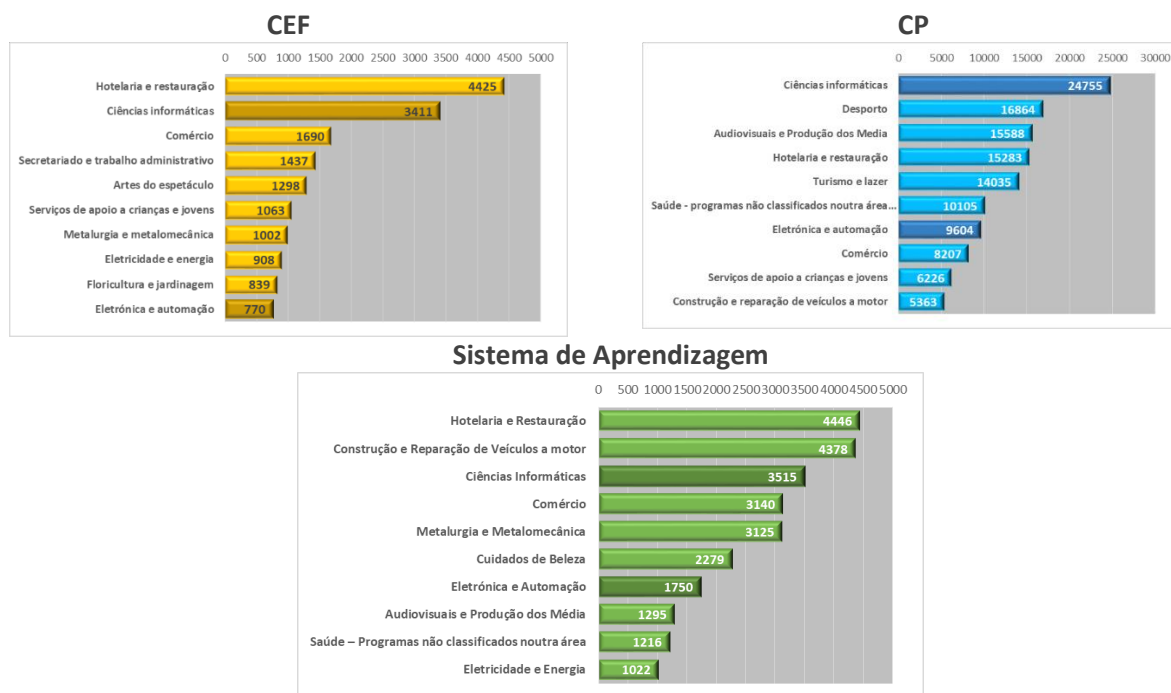
Fonte: ANQEP, novembro de 2022

Uma análise mais detalhada a cada um dos anos permite constatar que o crescimento registado desde 2017 foi interrompido em 2019, mantendo-se em 2020, o que, certamente, está relacionada com a situação pandémica vivida, e atingiu sobretudo as modalidades destinadas a adultos.

Nos últimos 5 anos letivos os **Cursos Profissionais (CP)** foram a modalidade com maior procura no total das vias orientadas quer para jovens quer para adultos, representando 43,6% do total de inscritos no 1.º ano no período 2017-2021. Os cursos de **Educação e Formação de Adultos (EFA)** são a segunda modalidade com maior procura, nomeadamente os cursos EFA de nível 4 (20,6%). Pelo contrário, a modalidade com menor número de inscritos nos últimos 5 anos letivos foi os Cursos de Educação e Formação de Jovens (CEF) e os processos RVCC quer de nível 2, quer de nível 4.

Relativamente às áreas de educação e formação com maior número de alunos nas modalidades destinadas a jovens, a AEF das Ciências Informáticas encontra-se no top 3 das preferências dos jovens, sendo mesmo a área com maior número de inscritos nos últimos 5 anos nos Cursos Profissionais concentrando cerca de 15% do total de inscritos nesta modalidade. A área da Eletrónica e Automação encontra-se, igualmente, no top 10 das áreas de educação e formação com maior número de inscritos no 1.º ano nos últimos 5 anos letivos das modalidades de dupla certificação de nível 4.

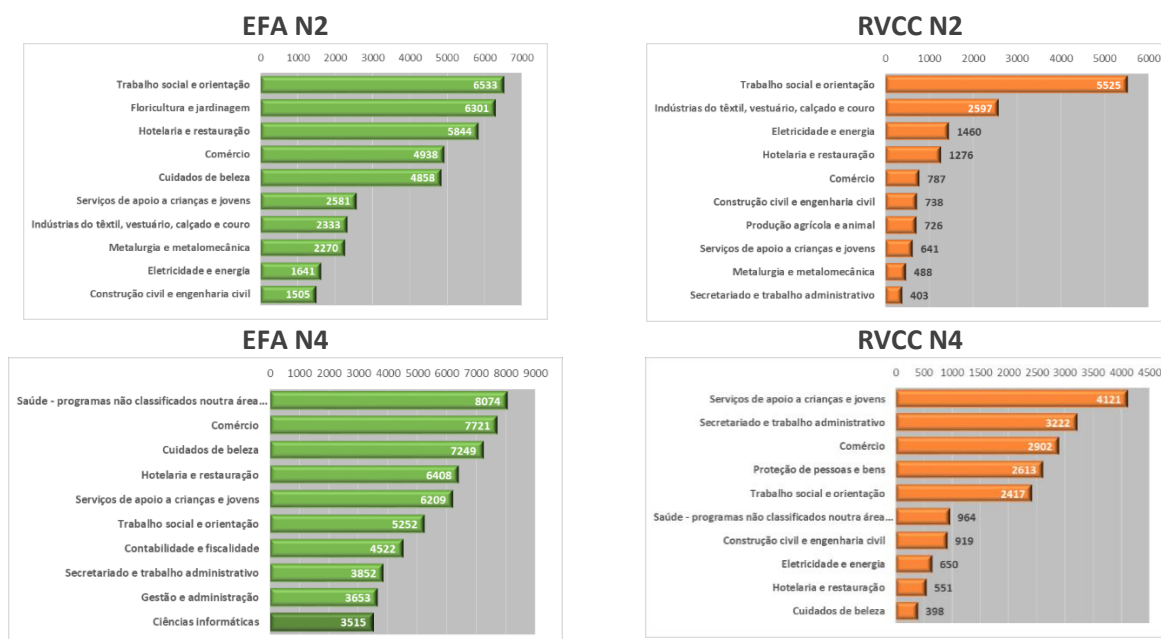
Gráfico 9 - AS 10 AEF com maior número de alunos inscritos, nos CEF, nos Cursos Profissionais e no Sistema de Aprendizagem



Fonte: ANQEP, novembro de 2022

Ao nível de formação de adultos a procura das áreas das ciências informáticas e da eletrónica e automação é menos visível sendo que apenas a informática aparece no top 10 das áreas com maior número de inscritos nos últimos 5 anos nos cursos EFA de nível 4.

Gráfico 10 - AS 10 AEF com maior número de alunos inscritos, nos EFA N2 e N4 e RVCC N2 e N4



Fonte: ANQEP, novembro de 2022

4.2. A OFERTA FORMATIVA DAS AEF 212, 213, 214, 225 E 322

Seguidamente, analisa-se a dinâmica das AEF abrangidas pelo Lote 18, 212 – Artes do Espetáculo, 213 – Audiovisuais e Produção dos Média, 214 – Design, 225 – História e Arqueologia e 322 – Biblioteconomia, Arquivo e Documentação (BAD) nos últimos 5 anos letivos.

Inicia-se a análise pelas qualificações de nível 2, considerando as modalidades de jovens e adultos, seguindo-se depois a oferta formativa do nível 4, nos Cursos Profissionais e no Sistema de Aprendizagem, quer nas ofertas dirigidas aos adultos, nomeadamente os Cursos EFA e processos de Certificação e Validação de Competências (RVCC).

Oferta de Nível 2

No que diz respeito aos cursos de nível 2 da AEF 213 - Audiovisuais e Produção dos Média (no lote 18, apenas a AEF tem 4 qualificações de nível 2), verifica-se uma elevada concentração no curso de Operador/a de Fotografia com 1106 alunos, o que representa 82,2% do total de inscritos. Destes 4 cursos de nível 2, o curso de Operador/a de impressão não teve inscritos e o curso de Operador/a Gráfico de Acabamentos teve um total de 11 inscrições.

Tabela 8 – N.º de alunos inscritos, em CEF (N2), na AEF 213 - Audiovisuais e Produção dos Media, 2017-2021

Qualificação	N.º de inscritos					
	2017	2018	2019	2020	2021	Total
Operador/a de Fotografia	178	264	256	176	232	1106
Operador/a de Pré-Impressão	44	44	27	21	45	181
Operador/a Gráfico de Acabamentos			9	2		11
Total	222	308	292	199	277	1298

Fonte: ANQEP, novembro de 2022

No que diz respeito às modalidades de adultos, nomeadamente EFA N2, estes cursos apresentam uma baixa taxa de participação, registando-se apenas 14 inscritos no curso de Operador/a de Fotografia.

Oferta de Nível 4

No que diz respeito às modalidades de nível 4, importa registar que os Cursos Profissionais se assumem como a predominante, representando 12,4% face ao número total de inscritos. Os cursos de Aprendizagem, que apenas têm oferta em dois cursos, o Técnico/a de Multimédia e Técnico/a de Audiovisuais, totalizam 1 314 inscritos e 4,1 %.

Analisando por AEF, verifica-se que é a AEF 213 - Audiovisuais e Produção dos Média aquela que regista o maior número de alunos inscritos com 15 549 nos Cursos Profissionais, a que corresponde 75,7% do total dos 20 586 alunos inscritos nas 4 AEF abrangidas no Lote 18 nesta modalidade de formação. Ainda nesta AEF, é o curso de Técnico/a de Multimédia que concentrou mais de metade da procura (59,9%).

Segue-se em segundo lugar com o maior número de alunos, a AEF 212 - Artes do Espetáculo que registou 3 839 alunos inscritos, destacando-se o curso de Artes do Espetáculo-Interpretação, com 905 alunos inscritos, que representa 23,6% desta área, por contraste com o curso de Artes do Espetáculo – Luz, Som e Efeitos Cénicos que regista apenas 47 alunos inscritos, ou seja 1,2% da AEF 212.

A AEF 214 – Design, posiciona-se no 3ª. Lugar em termos do número de alunos inscritos (5,0%) e, dos 3 cursos existentes, aquele que regista a maior procura é o Técnico/a de Design - Variante de Design de Interiores/Exteriores que registou 413 alunos inscritos, ou seja, 39,8% do total de inscritos nesta área.

Por último, surge a AEF 225 – História e Arqueologia que representa apenas 0,6 % do total e que contempla 3 qualificações, todas com um número de inscritos quase residual. No caso do Assistente de Arqueólogo/a teve apenas 7 inscritos no período em análise, o Técnico/a de Museografia e Gestão do Património contou com 39 alunos. Ligeiramente acima, mas ainda assim com menos de 100 alunos, encontra-se o curso de

Assistente de Conservação e Restauro - Conservação e Restauro de Azulejo, Pedra, Pintura Mural, Metais e Madeiras com 75 inscritos nestes 5 anos.

Como referido, os cursos do Sistema de Aprendizagem são a modalidade menos representativa na formação de jovens, sendo que, também nesta modalidade é o curso de Técnico/a de Multimédia o que apresenta o número de inscritos mais elevado (1.295), correspondendo a 98,6% do total da AEF Audiovisuais e Produção dos Média. Nos cursos de Aprendizagem foi também ministrado o curso de Técnico/a de Vídeo, mas com um número de inscritos bastante baixo, apenas 19 nestes 5 anos analisados.

Tabela 9 – N.º de alunos inscritos nos Cursos Profissionais, nível 4 e Cursos Aprendizagem (N4) nas AEF 212 – Artes do Espetáculo, 213 – Audiovisuais e Produção dos Média, 214 – Design e 225 – História e Arqueologia, 2017-2021

AEF	Qualificação	Nível	Modalidade	N.º de inscritos					
				2017	2018	2019	2020	2021	Total
212 - Artes do Espetáculo	Artes do Espetáculo - Cenografia, Figurinos e Adereços	4	CP	19	16	16	18	29	98
	Artes do Espetáculo - Interpretação	4	CP	281	350	274			905
	Artes do Espetáculo - Interpretação e Animação Circenses	4	CP	29	28	20	24	16	117
	Artes do Espetáculo - Luz, Som e Efeitos Cénicos	4	CP	10	9	8	10	10	47
	Instrumentista de Cordas e de Tecla	4	CP	99	112	114	116	118	559
	Instrumentista de Jazz	4	CP	43	41	23	25	37	169
	Instrumentista de Sopro e de Percussão	4	CP	157	171	172	143	124	767
	Intérprete de Dança Contemporânea	4	CP	50	62	51	50	76	289
	Intérprete/Ator/Atriz	4	CP			23	275	380	678
	Técnico/a de Produção e Tecnologias da Música	4	CP	31	39	44	51	45	210
Total				719	828	745	712	835	3 839
213 - Audiovisuais e Produção dos Média	Técnico/a de Animação 2D e 3D	4	CP	54	46	65	103	98	366
	Técnico/a de Artes Gráficas	4	CP	47	44	57	56	52	256
	Técnico/a de Audiovisuais	4	CP	212	241	219	165	180	1 017
	Técnico/a de Desenho Digital 3D	4	CP	207	193	212	217	221	1 050
	Técnico/a de Desenho Gráfico	4	CP	423	390	367			1 180
	Técnico/a de Design de Comunicação Gráfica	4	CP			22	409	397	828
	Técnico/a de Fotografia	4	CP	258	259	251	263	178	1 209
	Técnico/a de Multimédia	4	CP	1 944	1 884	1 723	1 814	1 972	9 337
	Técnico/a de Som	4	CP	29	8	29	23	13	102
	Técnico/a de Vídeo	4	CP	46	48	46	57	47	244
Total				3 220	3 113	2 991	3 107	3 158	15 589
214 - Design	Técnico/a de Design - Variante de Design de Equipamentos	4	CP	67	64	69	71	92	363
	Técnico/a de Design - Variante de Design de Interiores/Exteriores	4	CP	46	101	74	62	130	413
	Técnico/a de Design - Variante de Design Industrial	4	CP	103	40	28	44	46	261
Total				216	205	171	177	268	1 037
225 - História e Arqueologia	Assistente de Arqueólogo/a	4	CP	2	5				7
	Assistente de Conservação e Restauro - Conservação e Restauro de Azulejo, Pedra, Pintura Mural, Metais e Madeiras	4	CP	16	20	17	12	10	75
	Técnico/a de Museografia e Gestão do Património	4	CP	30			9		39
Total				48	25	17	21	10	121
213 - Audiovisuais e Produção dos Média	Técnico/a de Multimédia	4	CA	335	192	201	395	172	1 295
	Técnico/a de Vídeo	4	CA					19	19
Total				335	192	201	395	191	1 314

Fonte: ANQEP, novembro de 2022

Nível 4 -modalidades destinadas a adultos

Comparativamente com as modalidades destinadas a jovens, as modalidades destinadas a adultos representam uma taxa de inscritos bastante mais baixa. Das 4 AEF consideradas no lote 18, é a AEF Audiovisuais e Produção dos Média que ocupa o primeiro lugar. No caso dos cursos EFA estes representam 95% do total de inscritos, sendo o curso de Técnico/a de Multimedia aquele que congrega o maior número de formandos. Ainda no que se refere aos EFA, a AEF 322 - Biblioteconomia, Arquivo e Documentação (BAD), com o curso de Técnico/a de Informação, Documentação e Comunicação é a que ocupa o segundo lugar com 103 inscritos. De referir que esta qualificação não teve alunos jovens inscritos no período analisado.

Finalmente, com um número de inscritos residual, a AEF História e Arqueologia com 18 inscritos e a AEF 212 - Artes do Espetáculo com 17 formandos.

No que diz respeito aos RVCC N4 o número de adultos inscritos é pouco expressivo, contando com um total de 114 inscritos, sendo que também nesta modalidade a maior procura verifica-se igualmente na AEF 213 - Audiovisuais e Produção dos Média.

Importa, contudo, referir que duas qualificações, a de Técnico/a de Museografia e Gestão do Património e a de Técnico/a de Informação, Documentação e Comunicação tiveram respetivamente 32 e 28 adultos inscritos, muito próximo ou até acima dos inscritos em modalidades destinadas a jovens.

Tabela 10 – N.º de alunos inscritos nos Cursos EFA (N4) e RVCCC (N4), 2017-2021

AEF	Qualificação	Nível	Modalidade	N.º de inscritos					
				2017	2018	2019	2020	2021	Total
212 - Artes do Espetáculo	Intérprete/Ator/Atriz	4	EFA					17	17
Total								17	17
213 - Audiovisuais e Produção	Técnico/a de Animação 2D e 3D	4	EFA			23	21	64	108
	Técnico/a de Audiovisuais	4	EFA				18	16	34
	Técnico/a de Desenho Digital 3D	4	EFA				19	19	38
	Técnico/a de Desenho Gráfico	4	EFA	72	67	19			158
	Técnico/a de Design de Comunicação Gráfica	4	EFA			58	105	128	291
	Técnico/a de Fotografia	4	EFA	20	50	89	97	83	339
	Técnico/a de Multimédia	4	EFA	210	300	327	310	342	1489
Total				302	417	516	570	673	2478
225 - História e Arqueologia	Técnico/a de Museografia e Gestão do Património	4	EFA			18			18
Total						18			18
322 - Biblioteconomia, Arquivo e Documentação (BAD)	Técnico/a de Informação, Documentação e Comunicação	4	EFA			37	27	39	103
Total						37	27	39	103
213 - Audiovisuais e Produção dos Media	Técnico/a de Desenho Gráfico	4	RVCC	17	6		1		24
	Técnico/a de Design de Comunicação Gráfica	4	RVCC					3	3
	Técnico/a de Multimédia	4	RVCC	9	5	5	4	4	27
Total				26	11	5	5	7	54
225 - História e Arqueologia	Técnico/a de Museografia e Gestão do Património	4	RVCC		12	7		13	32
Total					12	7		13	32
322 - Biblioteconomia, Arquivo e Documentação (BAD)	Técnico/a de Informação, Documentação e Comunicação	4	RVCC	22	4	1		1	28
Total				22	4	1		1	28

Fonte: ANQEP, novembro de 2022

Em síntese,

Das 4 AEF abrangidas no lote 18, a AEF 213 Audiovisuais e Produção dos Media é aquela que abrange o maior número de inscritos, quer nas modalidades destinadas a jovens quer a adultos, nos níveis 2 e 4;

Na AEF 213, é a qualificação de Técnico/a Multimédia a que congrega o maior número de alunos/formandos, sendo a sua maioria frequentados por jovens dos Cursos Profissionais;

Os cursos área de História e Arqueologia apresentam taxas de participação residuais, tantos nos jovens como nos adultos;

Na AEF 225 – História e Arqueologia, o curso de Assistente de Conservação e Restauro - Conservação do Património Cultural não teve procura na modalidade de cursos profissionais, no período em análise;

Na formação de adultos, o curso mais procurado na modalidade de EFA 213 foi o Técnico/a Multimédia, e nos processos de RVCC na qualificação de Técnico/a de Museografia e Gestão do Património da AEF 225 – História e Arqueologia.

5. PROPOSTA DE QUALIFICAÇÕES E COMPETÊNCIAS A INTEGRAR NO CNQ

A presente proposta de mapeamento das qualificações resulta de um exercício de *matching* entre as principais tendências de evolução, a nível internacional e nacional, das atividades culturais e criativas e, particularmente das atividades que integram o Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, tal como é delimitado no âmbito deste trabalho, e o conjunto atual de qualificações que o Catálogo Nacional de Qualificações (CNQ) assegura dentro das Áreas de Educação e Formação (AEF) consideradas¹⁹, também interpretado através das dinâmicas de oferta e procura de formação nestas mesmas AEF.

Na elaboração da presente proposta de revisão e atualização das qualificações do CNQ foram assumidos os seguintes princípios gerais:

- ❖ Manter ou estabelecer, sempre que possível, uma lógica de fileira, garantindo condições de mobilidade entre os diferentes níveis de qualificação e garantindo a progressividade em termos dos resultados de aprendizagem expressos em termos de conhecimento, de aptidões e de atitudes;
- ❖ Favorecer as qualificações de banda larga, baseadas na agregação de atividades comuns que mobilizam conhecimentos, aptidões e atitudes comuns, independentemente dos contextos de exercício, e que detenham Unidades de Formação de Curta Duração (UFCD), objetivos e conteúdos comuns, contribuindo para uma redução do número de qualificações total no CNQ;
- ❖ Garantir uma lógica de aumento de complexidade e aprofundamento, quer em termos das características da aprendizagem, quer do contexto, permitindo a diferenciação entre os vários níveis de qualificação.

Relativamente ao primeiro princípio enumerado, referente à lógica de fileira, sublinham-se as seguintes considerações justificativas de algumas das opções tomadas:

- i. O desenvolvimento e crescimento de escala de alguns dos setores de atividades em Portugal, particularmente no caso das artes performativas e da música, tenderão a exigir nos próximos anos alguma especialização de funções dentro das equipas, particularmente no que se refere a competências técnicas, sugerindo a necessidade de alargar o quadro de qualificações numa lógica de mobilidade de progressividade entre o nível 4 e o nível 5.

Os casos mais evidentes colocam-se nos casos: da música, entre relação entre as qualificações de Técnico/a de música (nível 4) e Técnico/a de produção musical (Nível 5); das artes performativas, na relação entre as qualificações de Artes performativas: luz, som e imagem (nível 4) e Artes do espetáculo: Cenografia, Figurinos e Adereços (nível 4) e as qualificações de Artes de Espetáculo – Especialização em Som, Luz e Imagem (Nível 5), Artes de Espetáculo – Especialização em Cenografia, Figurinos e Adereços (nível 5), qualquer uma delas concedendo variantes, para além das próprias qualificações de Artes de Espetáculo - Maquinaria de cena (nível 5) e Artes de Espetáculo - Direção de cena e Produção (nível 5), igualmente admitindo com duas variantes).

- ii. Esta mesma lógica, de mobilidade e de progressão, mantém-se nas qualificações já existentes no catálogo de: Operador de Fotografia (nível 2) e Técnico/a de Fotografia (nível 4); Operador de Artes Gráficas (nível 2) e Técnico/a de Artes Gráficas, em setores em que as tendências confirmam a pertinência e relevância da manutenção destas qualificações no CNQ.
- iii. No caso específico da AEF de Audiovisuais e Produção dos Média, este princípio da lógica de mobilidade e de progressividade levanta, contudo, um conjunto de problemas. Tratando-se de

¹⁹ AEF relacionadas com o SCPPC: 212 Artes do Espetáculo, 213 Audiovisuais e Produção dos Média, 214 Design, 224 Belas Artes, 225 História e Arqueologia, AEF 321 – Jornalismo e Reportagem e 322 Biblioteconomia, Arquivo e Documentação.

uma das áreas mais impactadas pela transferência para as tecnologias digitais, particularmente acelerada em diversas dimensões pela pandemia COVID-19, para além dos efeitos que a internacionalização dos mercados veio a gerar em Portugal, em virtude da disseminação das condições de trabalho remoto nas diversas componentes associadas à produção (pré-produção, produção e pós-produção), há sinais de incremento das oportunidades de especialização em diversas ocupações / empregos. Contudo, as propostas de atualização do CNQ especificamente no que se refere ao nível 5, não devem ser colocadas independentemente do mercado de oferta de formações de tipo Cursos Técnicos Superiores Profissionais (CTeSP), ministrados em instituições de ensino superior politécnico e que, não só confere o Diploma de Técnico Superior Profissional, como permite que os formandos reúnam créditos que depois poderão utilizar no ingresso no ensino superior.

O peso e relevância da oferta de CTeSP atualmente parece ser bastante variável dentro do SCPPC, de acordo com as diferentes AEF. Com efeito, se em áreas como a das Artes Performativa, da Música, do Património, Artes Visuais e Museus e do Livro, Biblioteca e Arquivos esta oferta de CTeSP aparenta não assumir grande relevância no mercado da educação e formação; no caso das áreas dos Audiovisuais e Produção dos Media, a oferta de CTeSP atualmente existente revela um peso bastante importante, sendo variada e bastante especializada, particularmente em alguns domínios tecnologicamente mais avançados. Estes Cursos (de acordo com informação recolhida nas entrevistas) têm tido bastante procura no mercado, indiciando o crescente interesse que estas áreas suscitam por jovens estudantes que procuram uma formação técnico-profissional especializada nestes domínios e que, frequentemente, aproveitam os créditos das disciplinas que frequentam para o posterior ingresso no ensino superior. Nota-se ainda que existe ou poderá existir tendência de alguns empregadores para valorizarem a formação deste tipo, lecionada em contexto de ensino superior, contribuindo para favorecer e reforçar o interesse suscitado por esta oferta.

Considera-se, neste caso, que a eventual proposta de novas qualificações de nível V a integrar no CNQ exige um estudo muito mais aprofundado, nomeadamente do mercado de oferta e procura de formação, que permita analisar comparativamente as oportunidades que uma oferta de qualificações de nível V, segundo as modalidades de Cursos de Especialização Tecnológica (CET) e Sistema de Aprendizagem +, ministrados em Escolas do Ministério de Educação ou pelo IIEFP, pode garantir face à atual oferta crescente de CTeSP pelas IES Politécnico.

Relativamente ao segundo princípio, dando prioridade a qualificações de banda larga, a proposta de mapeamento adotou esse princípio particularmente nos seguintes casos:

- i. A qualificação de Intérprete Música (nível 4) agrega três qualificações de nível 4 disponíveis em Portaria - Instrumentista de Cordas e de Tecla, Instrumentista de Jazz, Instrumentista de Sopro e de Percussão, que apresentam UFCD, objetivos e conteúdos comuns. A evolução recente das competências do intérprete de música não justifica a separação de qualificações a este nível, para além de que os critérios estabelecidos, com base na diferença de estilos ou de género musical, também deixam de fazer sentido. A tendência
- ii. A qualificação de Técnico/a de Conservação e Restauro - Património Cultural Móvel e Integrado (nível 4) que agrega as qualificações de Assistente de Conservação e Restauro – Conservação do Património Cultural, de Assistente de Conservação e Restauro – Conservação e Restauro de Azulejo, Pedra, Pintura Mural, Metais e Madeiras e de Assistente de Conservação e Restauro – Conservação e Restauro de Pintura que agregam atividades comuns e apresentam UFCD, objetivos e conteúdos comuns.
- iii. A qualificação de Operador de Artes Gráficas (nível 2) agrega as três qualificações de nível 2 disponíveis no CNQ - Operador/a Gráfico/a de Acabamentos, Operador/a de Impressão e Operador/a de Pré- Impressão, que apresentam UFCD e conteúdos comuns. Neste caso, as tendências de regressão do setor da indústria de impressão, fortemente impactado pelo crescimento dos bens e serviços digitais, tenderão a absorver cada vez menos pessoas qualificadas.

- iv. A qualificação de Técnico/a de Audiovisuais (nível 4) agrega as três qualificações de nível 4 disponíveis no CNQ - Técnico/a de Som, Técnico/a de Vídeo, Técnico/a de Audiovisuais, considerando igualmente que agregam atividades comuns e apresentam UFCD, objetivos e conteúdos comuns. Neste caso, o mercado continuará a absorver pessoas com esta qualificação de banda larga.
- v. Por último, a qualificação de Técnico/a de Design – Design Industrial (nível 4) agrega as duas qualificações de nível 4 disponíveis no CNQ - Técnico/a de Design – Design de Equipamentos e Técnico/a de Design – Design Industrial, que agregam atividades comuns e apresentam UFCD, objetivos e conteúdos comuns.

Relativamente às propostas de novas qualificações associadas ao SCPPC, a sua fundamentação encontra suporte essencialmente nos impactos que as principais tendências e mudanças no setor virão a fazer-se sentir nas qualificações e nas competências nas diferentes grandes áreas de atividade.

- i. A proposta de criação das qualificações de Técnico de Produção Musical, Artes de Espetáculo – Especialização em Som, Luz e Imagem, Artes de Espetáculo – Especialização em Cenografia, Figurinos e Adereços, Artes de Espetáculo - Maquinaria de cena, Artes de Espetáculo - Direção de cena e Produção, todas de nível 5, tem fundamento essencialmente nas perspetivas de continuidade do crescimento e estruturação que os subsectores das artes performativas e dos festivais de música têm representado no país, no primeiro caso, sustentado em políticas públicas que favorecem uma rede de infraestruturas específicas mais descentralizada no território, e as consequentes necessidades de incremento das equipas, mas paralelamente de especialização nas suas atividades.
- ii. A proposta da qualificação de Técnico de Operação de Recursos Digitais - Cultura e Património Cultural (nível 5) procura responder aos principais desafios que o setor do património cultural e museus terá de responder face aos impactos das tecnologias digitais nas suas diversas dimensões. A introdução das tecnologias digitais no quadro não só da gestão de coleções, que abrangem acervos digitalizados e acervos de bens artísticos e culturais digitais, mas também no âmbito das funções de interpretação e comunicação e de mediação com os públicos, preenchidas pelas organizações museológicas e as que tem por objetivo a valorização do património cultural, exige novas competências digitais ao nível das respetivas equipas técnicas. A evolução das competências digitais dos profissionais nas categorias de técnicos superiores e especialistas, incluindo os técnicos superiores com funções de coordenação, nas áreas da curadoria e gestão de coleções digitais e digitalizadas, da interpretação e comunicação com base em tecnologias digitais e interativas e da comunicação *on-line* e gestão das redes sociais, deverá ser apoiada por técnicos com função de assistentes e competências digitais específicas. Estes são os principais fundamentos da criação de uma nova qualificação técnica, de nível 4, centrada na operação de recursos digitais.
- iii. A proposta de qualificação de Técnico/a de Produção de Conteúdos Interativos (nível 4) pretende alargar o âmbito das qualificações técnicas de nível 4 oferecidas no domínio do multimédia, particularmente considerando novas competências geradas pelas tecnologias da indústria 4.0. (realidade virtual, realidade aumentada, Inteligência artificial, Internet of Things, *blockchain*, etc.).

Tabela 11 – Proposta de Mapeamento de Qualificações (síntese)

Setor/fileira	AEF	Nível 2	Nível 4	Nível 5
Cultura, Património e Produção de Conteúdos	Artes do espetáculo - 212	-	Técnico de Música (↻) Intérprete Música (↻) Intérprete Dança Contemporânea (↻) Intérprete/ Ator/ Atriz (↻) Artes de Espetáculo - Som, Luz e Imagem (↻) Artes de Espetáculo - Cenografia, Figurinos e Adereços (↻) Artes do Espetáculo - Interpretação e Animação Circenses (↻)	Técnico de Produção Musical ⊖ Artes de Espetáculo – Especialização em Som, Luz e Imagem (com variantes) (↻) Artes de Espetáculo – Especialização em Cenografia, Figurinos e Adereços (com variantes) (↻) Artes de Espetáculo - Maquinaria de cena ⊖ Artes de Espetáculo - Direção de cena e Produção (com duas variantes) ⊖
	História e Arqueologia - 225	-	Assistente de Arqueólogo/a (↻) Técnico/a de Museografia e Gestão do Património (↻) Técnico/a de Conservação e Restauro - Património Cultural Móvel e Integrado (↻) Técnico de Recuperação do Património Edificado (↻)	Técnico/a Especialista de Conservação e Restauro (com variantes) (↻) Técnico de Operação de Recursos Digitais - Cultura e Património Cultural ⊖
	Audiovisuais e Produção dos Media - 213 Design - 214	Operador/a de Fotografia (↻) Operador de Artes Gráficas (↻)	Técnico/a de Multimédia Técnico/a de Fotografia Técnico/a de Audiovisuais (↻) Técnico/a de Animação 2D e 3D Técnico/a de Artes Gráficas Técnico/a de Design de Comunicação Gráfica Técnico/a de Desenho Digital 3D Técnico/a de Produção de Conteúdos Interativos ⊖ Técnico/a de Design – Design Industrial (↻) Técnico de Design – Design de Espaços (↻)	
	Biblioteconomia, Arquivo e Documentação (BAD) - 322		Técnico/a de Informação e Documentação (↻) Técnico/a de Biblioteca, Arquivo e Documentação	

Legenda: ⊖ Nova qualificação; (↻) Qualificação a atualizar (pode ser apenas uma atualização de uma qualificação existentes (↻) ou o agrupamento e atualização de qualificações existentes (↻))

Tabela 12 – Mapeamento das Qualificações - Síntese das alterações propostas

Área funcional	Novos Referenciais	Atualização de referenciais existentes	Principais alterações a propor [Alterações no conteúdo funcional; novas atividades, agregação de atividades; novos processos de trabalho; novos instrumentos de trabalho, ...]
Artes do espetáculo		Técnico de Música, nível 4	Atualização de atividades em função da evolução tecnológica e da articulação com nova qualificação de nível 5, de Técnico de Produção Musical.
		Intérprete Música nível 4	Atualização de atividades em função da agregação das atividades específicas das qualificações de instrumentistas (de cordas e tecla, de jazz e de sopro e percussão) numa só qualificação de interprete de música.
		Artes de Espetáculo - Som, Luz e Imagem, nível 4	Atualização das atividades em função da evolução tecnológica e da articulação com nova qualificação de nível 5, de Artes de Espetáculo – Especialização em Som, Luz e Imagem.
		Artes de Espetáculo – Cenografia, Figurinos e Adereços, nível 4	Atualização das atividades em função da evolução tecnológica e da articulação com nova qualificação de nível 5, de Artes de Espetáculo – Especialização em Cenografia, Figurinos e Adereços.
	Técnico de Produção Musical, nível 5		Novas atividades no domínio da produção musical fundamentadas na reorganização de estruturas e infraestruturas culturais ligadas às artes performativas e dotação das mesmas com novos profissionais, do desenvolvimento e internacionalização nomeadamente da indústria dos festivais.
	Artes de Espetáculo – Especialização em Som, Luz e Imagem (com variantes), nível 5		Atividades com grau de especialização mais elevado no domínio das artes performativas, fundamentadas na reorganização de estruturas e infraestruturas culturais ligadas às artes performativas e dotação das mesmas com novos profissionais e na evolução do setor do cinema e programas de televisão, incluindo novas oportunidades de co-produções internacionais.
	Artes de Espetáculo – Especialização em Cenografia, Figurinos e Adereços (com variantes), nível 5		
	Artes de Espetáculo - Maquinaria de cena, nível 5		Atividades com grau de especialização mais elevado no domínio das artes performativas, fundamentadas na reorganização de estruturas e infraestruturas culturais ligadas às artes performativas e da dotação das mesmas com novos profissionais.
	Artes de Espetáculo - Direção de cena e Produção (com duas variantes), nível 5		Novas atividades no domínio das artes performativas, fundamentadas na reorganização de estruturas e infraestruturas culturais ligadas às artes performativas e dotação das mesmas com novos profissionais.

Património e Museus		Assistente de Arqueólogo/a, nível 4	Atualização das atividades em função da introdução de novas tecnologias digitais nos processos de trabalho.
		Técnico/a de Museografia e Gestão do Património, nível 4	Novas atividades decorrentes da transferência digital, ao nível das coleções e dos modelos de interpretação / comunicação / exibição do património, decorrentes dos desafios de mediação, com públicos diversificados e da diversificação de contextos de trabalho (infraestruturas culturais, património ou outras organizações não culturais com intervenção no domínio artístico e cultural)
		Técnico/a de Conservação e Restauro - Património Cultural Móvel e Integrado, nível 4	Agregação de atividades transversais e específicas relacionadas com as diferentes tipologias e naturezas do património móvel e integrado (incluindo azulejo, pedra, pintura mural, metais e madeiras, pintura, madeira – escultura e talha)
		Técnico de Recuperação do Património Edificado, nível 4	Novas atividades associadas à introdução de instrumentos e soluções digitais para a monitorização do estado de conservação do património edificado
		Técnico/a Especialista de Conservação e Restauro (com variantes), nível 5	Agregação de atividades transversais e específicas relacionadas com tipologias e naturezas diversas do património móvel e integrado
	Técnico de Operação de Recursos Digitais - Cultura e Património Cultural		Novas atividades de suporte e assistência a funções técnico-científicas ao nível da estratégia digital, da gestão de coleções digitais, de produção e gestão de soluções interativas e digitais de exibição e interpretação /experiência e de comunicação <i>on-line</i>
Audiovisuais e Multimédia		Operador/a de Fotografia, nível 2	Redução e alteração de atividades associadas aos impactos da tecnologia digital e desaparecimento de determinados empregos/ ocupações
		Operador de Artes Gráficas, nível 2	Agregação de atividades associadas às qualificações (a substituir) de Operador/a Gráfico/a de Acabamentos, Operador/a de Impressão e Operador/a de Pré-Impressão.
		Técnico/a de Multimédia, nível 4	Atualização de atividades associadas à evolução tecnológica, em particular, à tecnologia digital
		Técnico/a de Fotografia, nível 4	Redução e alteração de atividades associadas aos impactos da tecnologia digital e desaparecimento de determinados empregos/ ocupações
		Técnico/a de Audiovisuais, nível 4	Agregação de atividades associadas à integração das qualificações (a substituir) de Técnico/a de Som e Técnico/a de Vídeo
		Técnico/a de Animação 2D e 3D, nível 4	Atualização de atividades associadas à evolução tecnológica, em particular, à tecnologia digital
		Técnico/a de Artes Gráficas, nível 4	Atualização de atividades associadas à evolução tecnológica, em particular, à tecnologia digital

		Técnico/a de Design de Comunicação Gráfica, nível 4	Atualização de atividades associadas à evolução tecnológica, em particular, à tecnologia digital
		Técnico/a de Desenho Digital 3D, nível 4	Atualização de atividades associadas à evolução tecnológica, em particular, à tecnologia digital
		Técnico/a de Design – Design Industrial, nível 4	Agregação de atividades associadas às qualificações (a substituir) de Técnico/a de Design – Design de Equipamentos e de Técnico/a de Design – Design Industrial
	Técnico/a de Produção de Conteúdos Interativos, nível 4		Novas atividades especializadas associadas à criação e conceção de conteúdos interativos, videojogos, produção de efeitos especiais para resposta à evolução do mercado decorrente da internacionalização crescente do setor das indústrias multimédia
Bibliotecas e Arquivos		Técnico/a de Informação e Documentação, nível 4	Atualização de atividades associadas à evolução tecnológica, em particular, à tecnologia digital e à transferência digital de acervos, arquivos e documentação, com o alargamento das fontes de informação e documentação (acervos científicos e académicos)
		Técnico/a de Biblioteca, Arquivo e Documentação, nível 4	Atualização de atividades relacionadas com a comunicação digital e com a mediação, dirigida a segmentos de público diversificados

As propostas de estruturação das qualificações que se apresentam de seguida representam ainda uma versão provisória que está a ser revista.

Qualificações do Setor da Cultura, património e Produção de Conteúdos

AEF 212 Artes do Espetáculo

Proposta para a estruturação da Qualificação “Técnico de Música”

Nível QNQ/QEQ 4	Área de Educação e Formação	Artes do espetáculo - 212
	Designação	Técnico de Música
	Descrição da qualificação	Criar e produzir produtos musicais, efetuando a preparação, montagem, captação, gravação, edição, masterização áudio, mistura e amplificação de som em estúdio, ao vivo e para imagem, assegurando a parte técnica necessária à execução musical, para diversas aplicações, com recurso a tecnologias digitais.
Atividades	1. Identificar as principais atividades das várias fases de produção de um projeto musical, para desenvolver produtos de música, selecionando as tecnologias específicas para cada fase de produção. 2. Desenvolver peças no âmbito da criação sonora e musical, para a produção de projetos de autor, utilizando ferramentas digitais específicas. 3. Acompanhar a produção de bandas sonoras, para teatro, cinema televisão e New media (videojogos, projetos interativos, multimedia, web), seguindo as orientações dos responsáveis criativos. 4. Produzir arranjos musicais, para a produção de projetos musicais de autor ou de projetos musicais para teatro, cinema televisão e New media, adaptando obras musicais existentes e utilizando tecnologias digitais específicas. 5. Proceder à montagem de equipamentos de áudio, em estúdio de som e ao vivo, para todo o tipo de projetos musicais, garantindo as normas de segurança dos equipamentos, equipa técnica e músicos. 6. Efetuar a captação, o registo e a mistura de instrumentos musicais e de voz, em estúdio de som, para gravação de bandas, <i>audiobooks</i>, <i>podcasts</i>, <i>spots</i> de rádio entre outros tipos de produtos áudio, utilizando ferramentas digitais específicas. 7. Efetuar a captação, o registo e a munição de palco, para gravar situações de som ao vivo, utilizando ferramentas digitais específicas. 8. Efetuar a pós-produção de áudio, para curtas-metragens, videojogos, cenários virtuais, realidade virtual, entre outros produtos audiovisuais, utilizando ferramentas digitais específicas e seguindo as orientações dos responsáveis criativos. 9. Criar paisagens sonoras para projetos artísticos ou para espaços expositivos, utilizando tecnologias digitais específicas e seguindo as orientações dos responsáveis criativos. 10. Identificar as etapas e procedimentos da pré-produção, produção e implementação de um evento musical, para participar na produção e implementação de eventos musicais, adequando os procedimentos a cada etapa de produção. 11. Identificar estratégias de marketing, para promover projetos musicais, selecionando os meios e suportes de comunicação adequados ao público-alvo.	

Proposta para a estruturação da Qualificação “Intérprete de Música”

Nível QNQ/QEQ	Área de Educação e Formação	Artes do espetáculo - 212
	Designação	Intérprete de Música

4	Descrição da qualificação	
Atividades		

Proposta para a estruturação da Qualificação “Intérprete de Dança Contemporânea”

Nível QNQ/QEQ	Área de Educação e Formação	Artes do espetáculo - 212
4	Designação	Intérprete de Dança Contemporânea
	Descrição da qualificação	Comunicar e expressar-se através da movimentação e controlo corporal, executando esquemas coreográficos de dança contemporânea, enquanto manifestação artística, com base na sensibilidade estética, consciência crítica e autocrítica nos mais diversos contextos, em estúdio ou em espetáculos, bem como participar na criação e produção coreográfica, através da análise e reflexão dos processos e produtos criativos.
Atividades	1. Executar exercícios de condição física, psico-física, de coordenação motora e de exploração de todas as unidades estruturais do movimento. 2. Executar movimentos de dança clássica com diferentes tipos de dinâmicas (suave, forte, contínua, descontínua). 3. Executar movimentos de progressão espacial. 4. Executar sequências de movimento de dança moderna, associando princípios interpretativos. 5. Comunicar e interagir através da dança, bem como da combinação com outras linguagens artísticas, tais como a música, as artes plásticas, o teatro e vídeo. 6. Criar e/ou replicar coreografias, através da capacidade reflexiva de análise e compreensão do fenómeno da criação coreográfica, nas suas diferentes etapas e poéticas. 7. Desenvolver processos de produção e reprodução coreográficas baseadas no conhecimento do repertório de dança contemporânea, aplicando transformações e alterações de processos e produtos criativos. 8. Produzir material coreográfico a partir de diferentes estímulos e recursos. 9. Conceber um projeto artístico de dança.	

Proposta para a estruturação da Qualificação “Intérprete/ Ator/ Atriz”

Nível QNQ/QEQ	Área de Educação e Formação	Artes do espetáculo - 212
4	Designação	Intérprete / Ator / Atriz
	Descrição da qualificação	Criar e interpretar personagens, com recurso às técnicas de corpo e voz, nas diversas áreas do espetáculo, do cinema e da televisão
Atividades	1. Investigar, aspetos históricos, sociais, políticos e artísticos relacionados com um/a autor/a, uma corrente artística, um texto ou um espetáculo. 2. Investigar e interpretar personagens em diversos registos na sua relação com as outras e a sua integração num determinado contexto. 3. Colaborar no processo de análise de textos e/ou de outros materiais e na construção de um quadro dramático.	

	- Preparar a interpretação da personagem, podendo efetuar pesquisa de terreno, observando ambientes, ações e o quotidiano de pessoas que tenham similitudes com a personagem a interpretar. - Aquecer e exercitar o corpo e a voz, assim como executar alguns exercícios de concentração e/ou relaxamento de forma a estar preparado para o trabalho de criação, composição e interpretação. - Efetuar a prova de roupas, adereços e outros elementos pensados para a sua personagem. - Preparar a atuação, caracterizando-se, vestindo-se e concentrando-se no papel a interpretar.
--	---

Proposta para a estruturação da Qualificação “Técnico/a de Som, Luz e Imagem (Artes do Espetáculo)”

Nível QNQ/QEQ 4	Área de Educação e Formação	Artes do espetáculo - 212
	Designação	Técnico/a de Som, Luz e Imagem (Artes do Espetáculo)
	Descrição da qualificação	Configurar e operar o sistema de som, luz e imagem para produções artísticas ao vivo, incluindo teatro, concertos, dança e outros eventos, seguindo as orientações técnicas dos responsáveis por cada uma das áreas técnicas de produção, trabalhando em equipa e respeitando as normas de segurança de equipamentos e pessoas.
Atividades	- Instalar e configurar o equipamento de som, incluindo microfones, sistemas de amplificação e outros equipamentos de som, para transmitir o som para uma plateia, ajustando os níveis de volume, equalização e mixagem para garantir que o som seja claro e equilibrado, seguindo as orientações técnicas do responsável pela produção técnica na área do som e respeitando as normas de segurança de equipamentos e pessoas. - Capturar e gravar som de produções ao vivo, para registo e divulgação dessas produções, utilizando ferramentas digitais específicas. - Operar o sistema de som durante o espetáculo, para garantindo que o som seja claro e sem interrupções, ajustando os níveis de som e fazendo a troca de fontes de som como música e fala. - Instalar e configurar o equipamento de iluminação. - Operar o sistema de iluminação ao vivo, incluindo ajustes de intensidade, cor e posição de luzes para criar efeitos dramáticos, seguindo as orientações do diretor de cena ou responsável pela produção na área da luz. - Editar imagens para uso em produções ao vivo, seguindo as orientações técnicas dos responsáveis pela produção. - Operar os equipamentos para criar efeitos especiais para produções artísticas, incluindo efeitos de luzes, fumos, neblina entre outros para construir ambientes e a aparência visual da uma produção artística, seguindo as orientações do responsável pela produção e utilizando ferramentas específicas.	

Proposta para a estruturação da Qualificação “Técnico/a de Cenografia, Figurinos e Adereços”

Nível QNQ/QEQ 4	Área de Educação e Formação	Artes do espetáculo - 212
	Designação	Técnico/a de Cenografia, Figurinos e Adereços
	Descrição da qualificação	Produzir e construir cenários, figurinos, adereços e objetos cénicos para produções artísticas, incluindo teatro, concertos, dança e outras formas de performance,

		segundo as orientações artísticas, respeitando as normas de segurança de equipamentos e pessoas.
Atividades	1. Interpretar o guião de um espetáculo, para compreender as necessidades visuais da produção artística e colaborar na concessão de um projeto de cenografia, respeitando as orientações do responsável pela cenografia. 2. Construir os elementos necessários a um cenário, para produções artísticas, incluindo teatro, concertos, dança e outras formas de performance. 3. Participar nos testes de funcionalidade do cenário, trabalhando com o elenco ou o corpo de dança durante os ensaios, para garantir que o cenário corresponde às necessidades artísticas e respeita as normas de segurança. 4. Realizar pesquisas, para garantir a autenticidade e a precisão dos adereços e figurinos usados na produção, tendo em conta as orientações do responsável artístico. 5. Construir adereços de acordo com as especificações da produção, incluindo a escolha de materiais, o processo de produção e a personalização dos objetos. 6. Fabricar figurinos, para produções artísticas, incluindo teatro, concertos, dança e outras formas de performance. 7. Gerir o armazenamento e o transporte dos adereços e figurinos entre ensaios e produções, para garantir a manutenção dos mesmos	

Proposta para a estruturação da Qualificação “Artes do Espetáculo – Interpretação e Animação Circense”

Nível QNQ/QEQ 4	Área de Educação e Formação	Artes do espetáculo - 212
	Designação	Artes do Espetáculo – Interpretação e Animação Circense
	Descrição da qualificação	...
Atividades	1. ...	

Proposta para a estruturação da Qualificação “Técnico de Produção Musical”

Nível QNQ/QEQ 5	Área de Educação e Formação	Artes do espetáculo - 212
	Designação	Técnico de Produção Musical
	Descrição da qualificação	Criar e gerir a produção de projetos musicais, supervisionando a gravação, mistura (mixagem) e masterização de sons captados fisicamente ou criados virtualmente; Identificando a legislação vigente e criando estratégias de promoção dos projetos musicais.
Atividades	1. Reconhecer diferentes géneros musicais através do estudo da história da música, para criar projetos musicais, ajustando as técnicas às estéticas sonoras de cada género. 2. Identificar a tecnologias associadas ao som e ao seu tratamento, para poder coordenar a produção de projetos musicais, tendo em conta os condicionalismos do projeto e as orientações dos seus criadores. 3. Reconhecer os alicerces de uma obra musical (letra, música, harmonia, instrumentação, público-alvo), para colaborar na produção da obra, apresentando soluções criativas de melhoramento da mesma.	

	- Organizar o processo de registo sonoro das obras musicais, para gravação em estúdio ou ao vivo, fazendo a gestão dos vários intervenientes (músicos, cantores, técnicos). - Coordenar uma sessão de gravação de uma obra musical em estúdio ou ao vivo, para obter o registo da obra, tendo em conta as orientações artísticas dos seus criadores. - Supervisionar o processo de mixagem, para finalizar o registo gravado da obra musical, tendo em conta os condicionalismos tecnológicos. - Fazer a montagem financeira da produção de um projeto musical, para viabilizar a produção do projeto, aplicando as estratégias de financiamento adequadas. - Elaborar as estratégias de marketing, para promover projetos musicais, selecionando os meios e suportes de comunicação adequados ao público-alvo.
--	---

Proposta para a estruturação da Qualificação “Técnico/a Especialista em Som, Luz e Imagem (Artes do Espetáculo)”

Nível QNQ/QEQ 5	Área de Educação e Formação	Artes do espetáculo - 212
	Designação	Técnico/a Especialista em Som, Luz e Imagem (Artes do Espetáculo)
	Descrição da qualificação	Projetar e programar o sistema de som, luz e imagem para produções artísticas ao vivo, incluindo teatro, concertos, dança e outros eventos, seguindo as orientações artísticas, trabalhando em equipa e respeitando as normas de segurança de equipamentos e pessoas.
Atividades	- Programar e orientar a instalação do equipamento de som, incluindo microfones, sistemas de amplificação e outros equipamentos de som, para transmitir o som para uma plateia, respeitando as normas de segurança de equipamentos e pessoas. - Capturar e gravar som de produções ao vivo, para registo e divulgação dessas produções, utilizando ferramentas digitais específicas. - Mixar som, para misturar várias fontes de som com a finalidade de criar uma mistura equilibrada e coerente, utilizando ferramentas digitais específicas. - Programar e orientar a instalação o equipamento de iluminação, incluindo lâmpadas, refletores, dimmers entre outros equipamentos, para produções artísticas ao vivo, incluindo teatro, concertos, dança e outros eventos, respeitando as normas de segurança de equipamentos e pessoas. - Programar a sincronização da luz com a música, diálogo e a ação do palco, para produções artísticas ao vivo, incluindo teatro, concertos, dança e outros eventos, trabalhando em colaboração com o diretor de cena. - Editar imagens para uso em produções ao vivo, incluindo ajuste de cores, cortes, transições e outros efeitos visuais, utilizando ferramentas digitais específicas. - Trabalhar com efeitos especiais para produções artísticas, incluindo efeitos de luzes, fumos, neblina entre outros efeitos para construir ambientes e a aparência visual da uma produção artística, utilizando ferramentas específicas.	

Proposta para a estruturação da Qualificação “Técnico/a Especialista em Cenografia, Figurinos e Adereços”

Nível QNQ/QEQ 5	Área de Educação e Formação	Artes do espetáculo - 212
	Designação	Técnico/a Especialista de Cenografia, Figurinos e Adereços
	Descrição da qualificação	Projetar e orientar a produção de cenários, figurinos, adereços e objetos cénicos para produções artísticas, incluindo teatro, concertos, dança e outras formas de performance, seguindo as orientações artísticas,

		trabalhando em equipa e respeitando as normas de segurança de equipamentos e pessoas.
Atividades	1. Interpretar o guião de um espetáculo, para compreender as necessidades visuais da produção artística e propor um projeto de cenografia, trabalhando em colaboração com o responsável artístico do espetáculo. 2. Coordenar a construção de um cenário, para produções artísticas, incluindo teatro, concertos, dança e outras formas de performance, tendo em conta as técnicas de construção dos elementos constituintes de um cenário. 3. Fazer testes de funcionalidade do cenário, trabalhando com o elenco ou o corpo de dança durante os ensaios, para garantir que o cenário corresponde às necessidades artísticas e respeita as normas de segurança. 4. Realizar pesquisas, para garantir a autenticidade e a precisão dos adereços e figurinos usados na produção, tendo em conta as orientações do responsável artístico. 5. Projetar e criar adereços de acordo com as especificações da produção, incluindo a escolha de materiais, o processo de produção e a personalização dos objetos. 6. Desenvolver projetos de figurinos, para produções artísticas, incluindo teatro, concertos, dança e outras formas de performance, tendo em conta a escolha dos tecidos e os processos de produção. 7. Catalogar os adereços e figurinos, e orientar o seu armazenamento entre ensaios e produções e a sua conservação posterior.	

Proposta para a estruturação da Qualificação “Artes de Espetáculo – Maquinaria de cena”

Nível QNQ/QEQ 5	Área de Educação e Formação	Artes do espetáculo - 212
	Designação	Artes de Espetáculo – Maquinaria de cena
	Descrição da qualificação	Montar e gerir equipamentos e sistemas de máquinas profissionais para cenários de espetáculos de cariz cultural de acordo com o projeto artístico, as características do local, as condições técnicas, económicas, humanas e de segurança do público, artistas e trabalhadores.
Atividades	1. Interpretar as características de uma dramaturgia e cenografia de um espetáculo de cariz cultural, para realizar o projeto técnico de equipamentos e sistemas de máquinas, tendo em consideração os critérios históricos, estilo e género do espetáculo. 2. Realizar o projeto técnico de equipamentos e sistemas de máquinas, para o desenho do espaço cénico de um espetáculo de cariz cultural, seguindo as especificidades criativas e de produção do espetáculo. 3. Adaptar o projeto técnico de equipamentos e sistemas de máquinas a um novo espaço, para viabilizar as digressões do espetáculo, garantindo a fidelidade do projeto cénico em condições variáveis de representação. 4. Coordenar a execução do projeto técnico de equipamentos e sistemas de máquinas de um espetáculo de cariz cultural, para otimizar a produção do projeto técnico, recorrendo ao especificado no projeto técnico. 5. Supervisionar a montagem, desmontagem e manutenção de equipamentos de maquinaria e elementos cenográficos, para uma correta utilização e manuseamento dos mesmos, garantindo as condições de segurança do público, artistas e trabalhadores. 6. Elaborar o projeto de cenografia e adaptação do espaço cénico para pequenas produções, para substituir a função de cenógrafo, aplicando conceitos de cenografia de acordo com as necessidades técnicas, artísticas e de produção para a realização do espetáculo.	

Proposta para a estruturação da Qualificação “Artes de Espetáculo - Direção de cena e Produção”

Nível QNQ/QEQ 5	Área de Educação e Formação	Artes do espetáculo - 212
	Designação	Artes de Espetáculo - Direção de cena e Produção
	Descrição da qualificação	Planear e garantir a viabilização de um espetáculo de cariz cultural, assegurando as diretrizes artísticas e técnicas dos seus criadores.
Atividades	1. Identificar os vários géneros de um espetáculo de cariz cultural, para definir os procedimentos de planeamento e organização adequados a cada género, criando em colaboração com os responsáveis criativos e técnicos a metodologia de organização adequada. 2. Distinguir as equipas que integram um espetáculo de cariz cultural, para garantir a coordenação do espetáculo, identificando as funções de cada equipa. 3. Elaborar o cronograma geral do espetáculo de cariz cultural, para garantir a gestão de tempo dos vários intervenientes e a viabilização do espetáculo, planificando as várias fases de produção do espetáculo com recurso a programas informáticos ou outros específicos. 4. Organizar a documentação de produção do espetáculo de cariz cultural, para permitir o acesso à informação a todos os intervenientes, criando um sistema de arquivo através do recurso a meios digitais ou outros específicos. 5. Fazer o agendamento da participação de todos os intervenientes no espetáculo de cariz cultural nas várias fases de produção, para garantir a correta interação entre todas as equipas, utilizando recursos específicos, digitais ou outros. 6. Coordenar as entradas e saídas em palco de todos os recursos humanos, técnicos e mecânicos nas várias fases da produção do espetáculo de cariz cultural, para garantir o cumprimento do ritmo do espetáculo, estabelecido em colaboração com os responsáveis criativos e técnicos, pondo em prática as suas competências de liderança. 7. Fazer a montagem financeira do espetáculo de cariz cultural, para viabilizar os recursos financeiros que permitam por o espetáculo em cena, orçamentando todas as necessidades a nível de recursos humanos, técnicos, de espaço e de equipamento, usando ferramentas informáticas específicas. 8. Contratar recursos humanos, técnicos, de espaço e de equipamento necessários a um espetáculo de cariz cultural, para viabilizar a produção do espetáculo, seguindo o disposto na legislação referente a contratações. 9. Obter licenças, para viabilizar a produção de um espetáculo de cariz cultural, seguindo o disposto na legislação referente a licenciamento.	

Qualificações do Setor da Cultura, património e Produção de Conteúdos

AEF 225 – História e Arqueologia

Proposta para a estruturação da Qualificação “Assistente de Arqueólogo/a”

Nível QNQ/QEQ 4	Área de Educação e Formação	História e Arqueologia - 225
	Designação	Assistente de Arqueólogo/a
	Descrição da qualificação	Executar sob a orientação de um/a Arqueólogo/a, ações conducentes à investigação, registo, análise e conservação de sítios e materiais arqueológicos, através da utilização de equipamentos e aplicação de técnicas necessárias para a execução de trabalhos de escavação,

		prospeção, topografia, cartografia, desenho, fotografia, conservação e restauro de bens arqueológicos.
Atividades	1. Observar, recolher e organizar, em pesquisa de campo, através de técnicas de prospeção e escavação, o levantamento de estruturas e espólios de uma determinada cultura. 2. Executar trabalhos de levantamento topográfico, incluindo quadriculagem do terreno, recolha de dados altimétricos e planimétricos, e respetivo tratamento gráfico. 3. Executar trabalhos de levantamento e análise cartográfica, incluindo localização, delimitação e georreferenciação de monumentos e sítios arqueológicos. 4. Executar trabalhos de desenho arqueológico de estruturas (alçado e plantas), materiais e sequências estratigráficas, desde o levantamento de campo e de registo em gabinete até ao tratamento gráfico. 5. Registar fotograficamente sítios, estruturas e materiais arqueológicos, através da utilização de equipamentos e técnicas de registo, edição, tratamento e arquivo. 6. Elaborar documentação e relatórios de coleções de bens arqueológicos.	

Proposta para a estruturação da Qualificação “Técnico/a de Museografia e Gestão do Património”

Nível QNQ/QEQ	Área de Educação e Formação	História e Arqueologia - 225
4	Designação	Técnico/a de Museografia e Gestão do Património
	Descrição da qualificação	...
Atividades	1. ...	

Proposta para a estruturação da Qualificação “Técnico/a de Conservação e Restauro – património Cultural Móvel e Integrado”

Nível QNQ/QEQ	Área de Educação e Formação	História e Arqueologia - 225
4	Designação	Técnico/a de Conservação e Restauro – património Cultural Móvel e Integrado
	Descrição da qualificação	...
Atividades	1. ...	

Proposta para a estruturação da Qualificação “Técnico/a de Recuperação do Património Edificado”

Nível QNQ/QEQ	Área de Educação e Formação	História e Arqueologia - 225
----------------------	------------------------------------	------------------------------

4	Designação	Técnico/a de Recuperação do Património Edificado
	Descrição da qualificação	...
Atividades	1. ...	

Proposta para a estruturação da Qualificação “Técnico/a Especialista de Conservação e Restauro”

5	Nível QNQ/QEQ	Área de Educação e Formação	História e Arqueologia - 225
	Designação	Técnico/a Especialista de Conservação e Restauro	
	Descrição da qualificação	...	
Atividades	1. ...		

Proposta para a estruturação da Qualificação “Técnico/a de Operação de Recursos Digitais – Cultura e Património Cultural”

5	Nível QNQ/QEQ	Área de Educação e Formação	História e Arqueologia - 225
		Designação	Técnico/a de Operação de Recursos Digitais – Cultura e Património Cultural
		Descrição da qualificação	...
Atividades	1. ...		

Qualificações do Setor da Cultura, património e Produção de Conteúdos

AEF 213 Audiovisuais e Produção dos Media

Proposta para a estruturação da Qualificação “Operado/a Fotografia”

Nível QNQ/QEQ	Área de Educação e Formação	Audiovisuais e Produção dos Media - 213
----------------------	------------------------------------	---

2	Designação	Operador/a de Fotografia
	Descrição da qualificação	Executar a captação e edição de imagens de objetos e pessoas, no exterior e em estúdio, utilizando diferentes tipos de suportes fotográficos, com o objetivo de reproduzir diversas espécies fotográficas através de processos de digitalização de imagens, revelação e impressão de películas fotográficas, a cores ou a preto e branco utilizando os meios adequados.
Atividades	- Preparar as operações de captação de imagens, utilizando os meios adequados. - Analisar e selecionar situações, objetos e pessoas de forma contextualizar a matéria a ser retratada, utilizando documentação técnica e outro tipo de informação adequada; - Selecionar os enquadramentos, os cenários e os processos fotográficos de captação de imagens adequados às situações, objetos e pessoas a serem alvo de recolha de imagem. - Captar e registar imagens animadas e fixas, no exterior ou em estúdio, utilizando diversos tipos de máquinas fotográficas e conjuntos óticos. - Selecionar os acessórios fotográficos em função da imagem a captar e montá-los, utilizando as técnicas adequadas; - Operar os diferentes tipos de câmaras fotográficas, utilizando os comandos de regulação do equipamento de acordo com o tempo de exposição, a intensidade da luz e os contrastes pretendidos. - Efetuar procedimentos de pós-produção e ajustes de cor, tom e contraste, utilizando equipamento digital específico. - Efetuar alterações na cor das imagens corrigindo, nomeadamente, parâmetros de brilho, luminosidade e contraste; - Efetuar alterações na forma das imagens, acrescentando, eliminando e modificando os seus elementos de acordo com o objetivo pretendido. - Realizar procedimentos de retoque e composição utilizando software adequado - Efetuar a organização e arquivo de imagens fotográficas em diferentes suportes documentais e promover a sua divulgação, nomeadamente, em sites, redes sociais, portfólios, slideshows e exposições.	

Proposta para a estruturação da Qualificação “Operador de Artes Gráficas”

2	Nível QNQ/QEQ	Área de Educação e Formação	Audiovisuais e Produção dos Media - 213
	Designação	Operador de Artes Gráficas	
	Descrição da qualificação	Operar máquinas destinadas a imprimir papel, cartão e outros suportes; efetuar o acabamento de produtos gráficos, por processos manuais e mecânicos.	
Atividades	10. Analisar maquetas e outras especificações técnicas de produtos gráficos, para colaborar na preparação das artes finais dos produtos gráficos, utilizando ferramentas informáticas específicas. 11. Efetuar o tratamento de imagens, relativamente à sua cor e forma, para remover imperfeições das imagens eliminar poeiras, riscos e manchas, efetuar alterações na gama tonal e na cor das imagens, corrigir parâmetros de brilho, luminosidade e contraste, em função das especificações da maqueta, utilizando ferramentas digitais específicas. 12. Manusear máquinas de corte, dobragem, alçamento e encasamento, costura, colagem, douramento, estampagem e encapamento, para proceder ao acabamento de produtos gráficos, aplicando os métodos e as técnicas de condução das máquinas e as técnicas de montagem e regulação de acessórios. 13. Utilizar os processos manuais e os utensílios adequados de dobragem, alçamento e encasamento, costura, colagem e encapamento, para proceder ao acabamento de produtos gráficos, seguindo orientações técnicas.		

	14. Calibrar as máquinas de impressão, para adaptar o processo de impressão aos suportes e características do trabalho a realizar, aplicando as técnicas de afinação e regulação das máquinas de impressão. 15. Acompanhar o processo de impressão, para verificar o funcionamento das máquinas, efetuando as correções necessárias. 16. Proceder à limpeza e conservação dos equipamentos efetuando nomeadamente, a reposição de produtos e materiais, para manutenção preventiva das máquinas de impressão, respeitando as instruções dos equipamentos. 17. Identificar as regras de higiene e segurança no trabalho, para poder operar máquinas de impressão e acabamentos de produtos gráficos, respeitando os procedimentos de segurança.
--	---

Proposta para a estruturação da Qualificação “Técnico/a de Multimédia”

4	Nível QNQ/QEQ	Área de Educação e Formação	Audiovisuais e Produção dos Media - 213
		Designação	Técnico/a de Multimédia
		Descrição da qualificação	Conceber e desenvolver sistemas e produtos multimédia através de criação de ecrãs em 2 e 3 dimensões. Captar, digitalizar, tratar e integrar sons e imagens, fixas e animadas, tendo em vista soluções de informação e comunicação.
	Atividades	1. Criar e tratar sons e imagens, fixas e animadas, para incorporar em produtos multimédia, utilizando programas informáticos específicos. 2. Desenvolver animações a 2 e 3 dimensões (2D e 3D) através de processos de modelação e <i>rendering</i>, utilizando as ferramentas informáticas adequadas. 3. Captar e editar imagens animadas em plataforma digital, utilizando o equipamento e software adequados, tendo em conta o projeto de vídeo a desenvolver. 4. Captar e editar som em plataforma digital, utilizando o equipamento, software e fontes sonoras pré-gravadas apropriados, tendo em conta o áudio a produzir. 5. Desenvolver projetos multimédia integrados, tendo em conta o produto a realizar e o público-alvo a atingir. 6. Desenvolver e programar aplicações multimédia para offline e online, utilizando software de autoria e a configuração de sistemas de captura e gravação digital, incluindo áudio, imagem e movimento. 7. Programar, editar e disponibilizar páginas para a internet, utilizando software de edição HTML, CSS e outras linguagens, nomeadamente, de <i>scripting</i>. 8. Desenvolver um guião multimédia, de forma a estabelecer o percurso do projeto, o desenvolvimento da sinopse e a execução do storyboard. 9. Executar o produto multimédia final, desenvolvendo o design e a programação estabelecida no guião do projeto e os diversos elementos multimédia, nomeadamente, imagens, textos e animações. 10. Apresentar o projeto multimédia realizado, a fim de o promover junto do público-alvo ou de o defender no contacto direto com o cliente.	

Proposta para a estruturação da Qualificação “Técnico/a de Fotografia”

4	Nível QNQ/QEQ	Área de Educação e Formação	Audiovisuais e Produção dos Media - 213
		Designação	Técnico/a de Fotografia
		Descrição da qualificação	Realizar trabalhos fotográficos operando diferentes tipos de câmaras fotográficas e acessórios, equipamentos de iluminação, processamento de ficheiros de imagem,

		tratamento digital de imagem fotográfica e impressão digital. Revelar película fotográfica e ampliar por processos fotoquímicos
Atividades	1. Analisar os enquadramentos, a iluminação, os cenários, o equipamento e os processos fotográficos de captação de imagens adequados às situações, objetos e pessoas, em consonância com a área da fotografia a que se destinam. 2. Captar e registar imagens animadas e fixas, no estúdio e no exterior, utilizando os equipamentos fotográficos adequados. 3. Processar ficheiros RAW e efetuar ajustes de exposição, contraste, cor, tom e saturação 4. Efetuar tratamento digital de imagens, aplicando técnicas de pós-produção fotográfica para alterar, corrigir e compor as imagens fotográficas, utilizando os programas e as ferramentas de edição adequados. 5. Aplicar os princípios da gestão de cor nas diversas fases do fluxo de trabalho: captura, pós-produção e saída 6. Imprimir com tecnologia de jato de tinta utilizando perfis de cor adequados para a otimização dos resultados 7. Efetuar operações de revelação de película fotográfica P/B e sua impressão em papel fotográfico P/B, em laboratório, utilizando as técnicas e equipamentos adequados. 8. Criar e organizar o arquivo de imagens fotográficas em diferentes suportes documentais e promover a sua divulgação.	

Proposta para a estruturação da Qualificação “Técnico/a de Audiovisuais”

Nível QNQ/QEQ 4	Área de Educação e Formação	Audiovisuais e Produção dos Media - 213
	Designação	Técnico/a de Audiovisuais
	Descrição da qualificação	Conceber conteúdos audiovisuais para televisão e cinema, utilizando e dominando as principais tecnologias, linguagens e procedimentos em produção audiovisual, acompanhando a evolução constante da área da imagem e do som nos diversos meios de comunicação. Preparar, captar e registar imagens e sons, bem como sincronizar, misturar, corrigir e masterizar imagens e sons nos principais géneros e formatos audiovisuais. Efetuar a preparação, montagem, captação, gravação, edição, masterização áudio, mistura e amplificação de som em estúdio, ao vivo, e para imagem.
Atividades	1. Colaborar na conceção de guiões para formatos televisivos. 2. Conceber ideias para projetos audiovisuais. 3. Escrever um argumento e estruturar um guião. 4. Elaborar o orçamento para um produto audiovisual. 5. Captar e editar imagem e som em diferentes ambientes de acordo com o tipo de produção. 6. Preparar e configurar os equipamentos e recursos audiovisuais necessários à produção. 7. Operar os equipamentos no âmbito de registo de imagem e som. 8. Editar conteúdos multimédia de som e vídeo. 9. Criar e desenvolver animações digitais. 10. Colaborar nas ações de dirigir, produzir e realizar conteúdos televisivos e cinematográficos. 11. Elaborar planificações para produção televisiva e cinematográfica. 12. Realizar programas de televisão. 13. Montar o esquema de iluminação de acordo com projeto fornecido. 14. Representar através de desenho a estratégia de iluminação com recurso a simbologia. 15. Controlar as variáveis de iluminação que interferem na imagem.	

	16. Apresentar um projeto audiovisual para diferentes meios de comunicação. 17. Gerir e promover projetos multimédia e conteúdos audiovisuais em diferentes plataformas de comunicação. 18. Elaborar um plano de segurança aplicável a uma produção audiovisual. 19. Produzir e planificar sessões de gravação em estúdio de som e espetáculos de som ao vivo. 20. Proceder à montagem de equipamentos de áudio, em estúdio de som e ao vivo.
--	--

Proposta para a estruturação da Qualificação “Técnico de Animação 2D 3D”

Nível QNQ/QEQ 4	Área de Educação e Formação	Audiovisuais e Produção dos Media - 213
	Designação	Técnico de Animação 2D 3D
	Descrição da qualificação	Criar e organizar projetos de animações de imagens, de bandas desenhadas e de ilustração, manual ou digitalmente, dotando os acontecimentos, objetos, ações e os gestos das personagens, de uma aparência de vida, através das técnicas de conceção de grafismo e de movimento em 2D e/ou 3D para diferentes medias, utilizando as ferramentas, os suportes e os requisitos artísticos necessários.
Atividades	1. Identificar os elementos técnicos e estéticos da comunicação visual e audiovisual relacionada com o domínio da animação, banda desenhada e ilustração, para a criação de projetos de narrativa visual ou audiovisual, adequando as técnicas e estéticas às especificidades do projeto. 2. Interpretar um guião de um projeto de animação, de banda desenhada ou de uma história, para criar os personagens, objetos, acessórios, veículos, cenários, interfaces e ambientes em 2D ou em 3D necessários à construção da narrativa, tendo em conta aos critérios técnicos adotados e aos requisitos artísticos exigidos. 3. Elaborar storyboard, para projetos de animação, tendo em conta aos critérios técnicos adotados e aos requisitos artísticos exigidos. 4. Selecionar o software de produção de animação 2D/ 3D, para criar os personagens, objetos, acessórios, veículos, cenários e ambientes em 2D ou em 3D, tendo em conta aos critérios técnicos exigidos. 5. Elaborar animações através de uma série de imagens sucessivas que decompõem a narrativa em fases, planos e sequências, utilizando as ferramentas adequadas de acordo com os critérios técnicos adotados e aos requisitos artísticos exigidos. 6. Capturar movimentos através de Mocap para desenvolvimento de Filmes 3D e Ambientes de Realidade Virtual ou Game Design, utilizando ferramentas específicas. 7. Elaborar narrativas em vinhetas, para projetos de banda desenhada, utilizando as técnicas e ferramentas adequadas à especificidade do projeto. 8. Criar ilustrações, para complementar a narrativa de um texto, adequando a mensagem visual em função dos suportes e dos recetores que se pretende atingir e utilizando as técnicas, estéticas e ferramentas adequadas à especificidade do projeto. 9. Identificar as várias fases de produção de um projeto de animação, elaborar os documentos técnicos de apoio às várias fases de produção, para construir um dossier de produção, utilizando ferramentas digitais específicas.	

Proposta para a estruturação da Qualificação “Técnico de Artes Gráficas”

Nível QNQ/QEQ 4	Área de Educação e Formação	Audiovisuais e Produção dos Media - 213
	Designação	Técnico de Artes Gráficas
	Descrição da qualificação	Preparar e prototipar objetos gráficos utilizando meios eletrónicos e manuais, para validar as artes finais para impressão, propondo e executando os processos de impressão.
Atividades	- Prototipar objetos gráficos bi e tridimensionais, para otimizar os processos de produção gráfica, utilizando meios eletrónicos e manuais. - Preparar ficheiros arte-finalizados, para produtos gráficos e fazer a sua preparação para a impressão, utilizando os meios técnicos e tecnológicos adequados para determinado fim e/ou tipo de impressão. - Efetuar o tratamento de textos relativamente à sua forma, para arte-finalizar produtos gráficos, utilizando programas informáticos específicos. - Efetuar o tratamento de imagens, relativamente à sua cor e formato, para arte-finalizar produtos gráficos, utilizando programas informáticos específicos. - Apoiar tecnicamente a conceção de todo o tipo de produtos gráficos, para otimizar a produção gráfica de projetos de comunicação, utilizando meios técnicos e tecnológicos adequados para determinado fim e/ou tipo de impressão. - Executar provas de baixa e alta resolução, para verificar a sua conformidade com os objetivos de reprodução pretendidos, utilizando meios eletrónicos específicos. - Efetuar o registo da composição gráfica, em película e em chapa, com vista à sua posterior impressão, utilizando meios eletrónicos específicos. - Controlar o envio das páginas para uma unidade de saída, para preparar a impressão, de acordo com as indicações recebidas. - Controlar trabalhos obtidos nas diversas tecnologias de impressão, para verificar a qualidade de impressão, analisando as primeiras folhas e dando sugestões sobre o apuramento de cores. - Colaborar na elaboração de orçamentos, para pedidos de produção gráfica, tendo em conta as especificidades dos projetos.	

Proposta para a estruturação da Qualificação “Técnico de Design de Comunicação Gráfica”

Nível QNQ/QEQ 4	Área de Educação e Formação	Audiovisuais e Produção dos Media - 213
	Designação	Técnico de Design de Comunicação Gráfica
	Descrição da qualificação	Criar e desenvolver produtos de comunicação visual, através da captação, conceção, maquetização e produção de objetos gráficos bi e tridimensionais para suportes impressos ou para ecrã, bem como preparar a arte final para a impressão ou exibição.
Atividades	- Interpretar uma estratégia de comunicação, para criar a estrutura e composição de planos visuais (layout), com recurso a ferramentas digitais específicas, adequando as opções gráficas e técnicas aos suportes e meios e ao público-alvo da ação de comunicação. - Reconhecer as características da tipografia, cor e imagem, como elementos da composição visual de produtos de comunicação, para conceber projetos de comunicação para media diversificada, distinguindo as especificidades de utilização destes elementos em função dos media a que se destinam. - Conceber objetos gráficos, com recurso a meios eletrónicos e manuais, para várias tipologias de projetos de comunicação visual (ilustrações, infografias, identidades	

	corporativas, cartazes, revistas, embalagens, suportes publicitários, animações gráficas, <i>mockups</i>, design de interfaces gráficas para aplicações e sites, entre outros) seguindo a metodologia projetual de design de comunicação. 4. Compor imagens, formas (estáticas ou em movimento) e textos (escritos ou oralizados) através de processos manuais e eletrónicos, para utilização em meios diversificados de comunicação, selecionando as ferramentas adequadas. 5. Compor a arquitetura de páginas, para projetos de design editorial, utilizando programas informáticos específicos e aplicando formatos de página e estilos de parágrafos. 6. Projetar conteúdos, para a criação de interfaces digitais, utilizando as metodologias adequadas para a experiência do utilizador. 7. Elaborar apresentações, para defender conceitos e soluções de design de comunicação, criando uma estrutura de apresentação e um suporte visual adequados á estratégia de comunicação do projeto a ser apresentado. 8. Proceder à calibração dos equipamentos, para obter a qualidade pretendida na reprodução e difusão dos projetos de comunicação visual, tendo em conta as características dos diferentes media. 9. Preparar produtos de comunicação para impressão ou distribuição, com recurso a ferramentas digitais específicas, respeitando as especificidades técnicas da sua reprodução nos diferentes media. 10. Colaborar na realização de testes de impressão, para garantir a qualidade de impressão, analisando as provas de impressão e dando sugestões sobre o apuramento de cores.
--	---

Proposta para a estruturação da Qualificação “Técnico/a de Desenho digital 3D”

Nível QNQ/QEQ	Área de Educação e Formação	Audiovisuais e Produção dos Media - 213
4	Designação	Técnico/a de Desenho digital 3D
	Descrição da qualificação	...
Atividades	1. ...	

Proposta para a estruturação da Qualificação “Técnico/a de Produção de Conteúdos Interativos”

Nível QNQ/QEQ	Área de Educação e Formação	Audiovisuais e Produção dos Media - 213
4	Designação	Técnico/a de Produção de Conteúdos Interativos
	Descrição da qualificação	...
Atividades	1. ...	

Proposta para a estruturação da Qualificação “Técnico/a de Design – Design Industrial”

Nível QNQ/QEQ 4	Área de Educação e Formação	Audiovisuais e Produção dos Media - 213
	Designação	Técnico/a de Design – Design Industrial
	Descrição da qualificação	...
Atividades	1. ...	

Proposta para a estruturação da Qualificação “Técnico/a de Design – Design de Espaços”

Nível QNQ/QEQ 4	Área de Educação e Formação	Audiovisuais e Produção dos Media - 213
	Designação	Técnico/a de Design – Design de Espaços
	Descrição da qualificação	...
Atividades	1. ...	

Qualificações do Setor da Cultura, património e Produção de Conteúdos

AEF 322 - Biblioteconomia, Arquivo e Documentação

Proposta para a estruturação da Qualificação “Técnico/a de Informação e Documentação”

Nível QNQ/QEQ 4	Área de Educação e Formação	Biblioteconomia, Arquivo e Documentação - 322
	Designação	Técnico/a de Informação e Documentação
	Descrição da qualificação	...
Atividades	1. ...	

Proposta para a estruturação da Qualificação “Técnico/a de Biblioteca, Arquivo e Documentação”

Nível QNQ/QEQ	Área de Educação e Formação	Biblioteconomia, Arquivo e Documentação - 322
----------------------	------------------------------------	---

4	Designação	Técnico/a de Biblioteca, Arquivo e Documentação
	Descrição da qualificação	...
Atividades	1. ...	

BIBLIOGRAFIA

1. Sobre o Setor Cultural e Criativo em Portugal

AA.VV. (2021), Reshape - a Workbook to Reimagine the Art World. Disponível online em https://reshape.network/uploads/prototype_config/document/1/RESHAPE_A_Workbook_to_Reimagine_the_Art_World.pdf

Chantepie, Philippe; Le Diberder, Alain (2019). Économie des industries culturelles. Paris: La Découverte.

Deresiewicz, William (2020), The death of the artist - How creators are struggling to survive in the age of billionaires and big tech. Nova Iorque: Holt Paperbacks.

Direção Geral das Atividades Económicas (2018), Indústrias Culturais e Criativas Sinopse 2018. Disponível online em https://www.dgae.gov.pt/gestao-de-ficheiros-externos-dgae-ano-2019/sinopse-industrias-culturais-e-criativas_2018-pdf.aspx

Europa Nostra (2022), Prague Manifesto “For a Value-based and Culture-driven Europe”. Disponível online em <https://www.europanostra.org/wp-content/uploads/2022/10/Prague-Manifesto-2022-final.pdf>

Mateus, Augusto (coord.) (2010), O Setor Cultural e Criativo em Portugal– Relatório Final. Lisboa: Ministério da Cultura / Gabinete de Planeamento, Estratégia, Avaliação e Relações Internacionais. Disponível online em <http://www.gepac.gov.pt/gepac-dsepac/estudos-e-estatisticas/estudos/04-o-setor-cultural-e-criativo-em-portugal-vint-pdf.aspx>

Mateus, Augusto (coord.) (2016), A Economia Criativa em Portugal, Relevância para a Competitividade e Internacionalização da Economia Portuguesa – Relatório Final. Porto: ADDICT. Disponível online em <https://www.fjuventude.pt/files/files/catalog/Estudo-ADDICT-Economia-Criativa-20200925-105712.pdf>

Mateus, Augusto (coord.) (2013), A cultura e a criatividade na internacionalização da economia portuguesa – Relatório Final. Secretaria de Estado da Cultura / Gabinete de Estratégia, Planeamento e Avaliação Culturais.

Quintela, Pedro; Ferreira, Claudino (2018), “Indústrias culturais e criativas em Portugal: um balanço crítico de uma nova ‘agenda’ para as políticas públicas no início deste milénio”, Todas as Artes, 1(1), pp. 89-111.

2. Sobre Setor Cultural e Criativo (plano europeu/internacional)

KEA & PPMI (2019), Research for CULT Committee – Culture and creative sectors in the European Union – key future developments, challenges and opportunities. Bruxelas: Parlamento Europeu/Departamento para as Políticas Estruturais e de Coesão. Disponível online em [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2019/629203/IPOL_STU\(2019\)629203_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2019/629203/IPOL_STU(2019)629203_EN.pdf)

OCDE (2022), The Culture Fix: Creative People, Places and Industries. Paris: OECD Publishing. Disponível online em <https://www.oecd.org/publications/the-culture-fix-991bb520-en.htm>

UNCTAD (2022), Creative Economy Outlook 2022. Disponível online em <https://unctad.org/webflyer/creative-economy-outlook-2022>

UNCTAD e UNDP (2018), Creative Economy Outlook: Trends in international trade in creative industries. Disponível online em <https://unctad.org/webflyer/creative-economy-outlook-trends-international-trade-creative-industries>

UNESCO (2022), ReShaping Policies for Creativity – Addressing culture as a global public good. The UNESCO Global Report. Paris: UNESCO. Disponível online em <https://www.unesco.org/reports/reshaping-creativity/2022/en>

UNESCO (2019), Culture & working conditions for artists. Paris: UNESCO. Disponível em <https://en.unesco.org/creativity/publications/culture-working-conditions-artists>

3. Sobre profissões, emprego e trabalho no Setor Cultural e Criativo em Portugal

ARP (2022), Empregabilidade no sector da Conservação e Restauro em Portugal. Lisboa: Associação Profissional de Conservadores Restauradores de Portugal. Disponível online em <https://arp.org.pt/wp-content/uploads/2022/04/A-empregabilidade-no-sector-da-Conservacao-e-Restauro.pdf>

Borges, Vera (2007), O Mundo do Teatro em Portugal. Lisboa: ICS.

Borges, Vera (2008), Teatro, Prazer e Risco. Retratos sociológicos de actores e encenadores portugueses. Lisboa: Roma Editora.

Borges, Vera (2011), “Trabalho, género, idade e arte: estudos empíricos sobre o teatro e a dança”, e-cadernos CES, 10, pp. 110-127.

Borges, Vera (2014) “Reputação, mercado e território. O caso dos arquitetos”, Sociologia, Problemas e Práticas, 74, pp. 73-92.

Borges, Vera; Pereira, Cícero Roberto (2012), “Mercado, formação e sucesso: Actores e bailarinos entre persistência e desilusão”, in Vera Borges e Pedro Costa (orgs.), Criatividade e Instituições. Novos desafios à vida dos artistas e dos profissionais da cultura. Lisboa: ICS, pp. 77-94.

- Borges, Vera; Veloso, Luís (2020), "Emerging patterns of artistic organizations in Portugal: A three case studies analysis", *Sociologia del Lavoro*, 157, pp. 84-107.
- Bugalhão, Jacinta (2017a), "Arqueólogos portugueses", in José Morais Arnaud e Andrea Martins (coord.), *Arqueologia em Portugal / 2017 – Estado da Questão*. Lisboa: Associação dos Arqueólogos Portugueses pp. 19-31
- Bugalhão, Jacinta (2017b), "O papel da mulher na arqueologia portuguesa", *Ophiussa*, 1, pp. 123-130.
- Bugalhão, Jacinta (2019), Profissão "Arqueólogo" em Portugal: história, enquadramento e desafios de futuro. Disponível online em https://arp.org.pt/wp-content/uploads/2021/05/Apresentacao_Jacinta_Bugalhao.pdf
- Cabral, Manuel Villaverde; Borges, Vera (2006), *Relatório Profissão: arquiteto/a*. Estudo promovido pela Ordem dos Arquitectos. Lisboa: ICS.
- Cabral, Manuel Villaverde; Borges, Vera (2010), "«Muitos são os chamados, poucos os escolhidos»: entre a vocação e a profissão de arquiteto", in Ana Delicado, Vera Borges e Steffen Dix (orgs.), *Profissão e Vocação. Ensaio sobre grupos profissionais*. Lisboa: ICS, pp. 147-178.
- Carvalho, Helena Vasques de (2015), *Os artistas nas artes de performance e a flexibilização de trajetórias profissionais*. Tese de Doutoramento. Lisboa: ISCTE-IUL.
- Costa, Pedro; Borges, Vera; Graça, Susana (2013), "Artistic work and structural organization of theater groups in Lisbon area. Five empirical standpoints to inform public policies.", *DINÂMIA'CET Working Paper*, 2013/02.
- Crocco, Fábio (2014a), *Condições e contradições do trabalho artístico: um estudo sobre os profissionais da música e seus representantes coletivos no Brasil e em Portugal*. Tese de Doutoramento. Marília - SP: Faculdade de Filosofia e Ciências (FFC) da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" – UNESP.
- Crocco, Fábio (2014b), "Condições e contradições da atividade artística: reflexões sobre os profissionais da música no Brasil e em Portugal", *Cabo dos Trabalhos*, 10. Disponível online em https://cabodostrabalhos.ces.uc.pt/n10/documentos/14.4.1_Fabio_Luiz_Tezini_Crocco.pdf
- Especial, Ana Luísa (2012), *Os curadores em exposição: um grupo profissional no mundo da arte contemporânea*. Tese de Doutoramento. Lisboa: ISCTE-IUL.
- Gomes, Rui Telmo; Martinho, Teresa Duarte (2009), *Trabalho e Qualificação nas Atividades Culturais: Um Panorama em Vários Domínios*. Lisboa: OAC.
- Martinho, Teresa Duarte (2007), *Apresentar a Arte. Estudo sobre os Monitores de Visitas a Exposições*. Lisboa: OAC.
- Martinho, Teresa Duarte (2008), "Agentes e profissões culturais. Balanço de um levantamento bibliográfico", *CIES e-WORKING PAPER*, 53.
- Martinho, Teresa Duarte (2013), "Mediadores culturais em Portugal: perfis e trajetórias de um novo grupo ocupacional", *Análise Social*, 207, pp. 422-444.
- Neto, Joana (2018), *Na boca de cena da (des)regulação do regime jurídico do contrato de trabalho dos profissionais do espetáculo*. Dissertação de Mestrado em Direito das Empresas – Vertente de Direito do Trabalho. Lisboa: ISCTE-IUL.
- Neves, José Soares; Miranda, Ana Paula (2020), *Emprego Cultural em Portugal 2011-2018*. Lisboa: OPAC/CIES-IUL/ISCTE-IUL.
- Oliveira, Ana(2021). *Do it together again: redes, fluxos e espaços na construção de carreiras na cena independente portuguesa*. Tese de Doutoramento em Estudos Urbanos. Lisboa: ISCTE. Disponível online em <http://hdl.handle.net/10071/23084>
- Oliveira, Ana (2018), "Sons para lá do palco. Estratégias para a gestão de carreiras DIY na cena musical independente portuguesa", *Todas as Artes*, 1(1), pp. 131-142.
- Oliveira, Ana (2019), "Do ethos à praxis. Carreiras DIY na cena musical independente em Portugal", in Paula Guerra e Lúcia Dabul (eds.), *De Vidas Artes*. Porto: FLUP, pp. 421-442.
- Oliveira, Ana; Guerra, Paula (2017), "Fully connected. Un ensayo sobre las prácticas económicas colaborativas entre los jóvenes músicos de la escena musical independiente de Lisboa en el presente", *Metamorfosis*, 7, pp. 90-100.
- Portela, Augusto Pereira (2018), *O estatuto profissional do artista. Regime laboral e de segurança social*. Lisboa: Fundação GDA.
- Quintela, Pedro (2022), *O trabalho criativo em Portugal: uma análise a partir do caso do design de comunicação*. Tese de Doutoramento em Sociologia. Coimbra: FEUC. Disponível online em <https://estudogeral.sib.uc.pt/handle/10316/100120?locale=en>
- Quintela, Pedro (2017), "A obscuridade do trabalho na "agenda" criativa em Portugal", *Livro de Atas do IX Congresso Português de Sociologia: "Portugal, território de territórios"*. Lisboa: APS. Disponível online em https://associacaoportuguesasociologia.pt/ix_congresso/docs/final/COM0288.pdf
- Rodrigues, Vânia (2022), *Modus Operandi - Produção e Gestão nas Artes Performativas*. Lisboa: Caleidoscópio.
- Rodrigues, Vânia (2020), *As Produtoras. Produção e gestão cultural em Portugal. Trajetos profissionais (1990-2019)*. Lisboa: Caleidoscópio.
- Santos, Susana (2004), *O enquadramento jurídico-laboral dos profissionais de espetáculos: algumas reflexões*. Dissertação de Mestrado em Direito. Porto: Faculdade de Direito da UCP / Centro Regional do Porto

Simão, Fátima São (2020), *Authors' Rights and Rights' Authors: on the relationship between copyright and artistic work*. Tese de Doutoramento. Porto: FBAUP.

4. Sobre trabalho criativo (internacional)

- Banks, Mark (2007), *The Politics of Cultural Work*. Hampshire/Nova Iorque: Palgrave Macmillan.
- Banks, Mark (2017), *Creative Justice: Cultural Industries, Work and Inequality*. Londres: Rowan & Littlefield.
- Banks, Mark; Hesmondhalgh, David (2009), "Looking for work in creative industries policy", *International Journal of Cultural Policy*, 15(4), pp. 415-430.
- Banks, Mark; Oakley, Kate (2016), "The dance goes on forever? Art schools, class and UK higher education", *International Journal of Cultural Policy*, 22(1), pp. 41-57.
- Banks, Mark; Gill, Rosalind; Taylor, Stephanie (eds.) (2013), *Theorizing Cultural Work. Labour, continuity and change in the cultural and creative industries*. Oxon/NewYork: Routledge.
- Benhamou, Françoise (2011), "Artists' labour markets", in Ruth Towse (ed.). *A Handbook of Cultural Economics*. Second Edition. Cheltenham/Northampton: Edward Elgar, pp. 53-58.
- Bridgstock, Ruth; Cunningham, Stuart (2016), "Creative labour and graduate outcomes: implications for higher education and cultural policy", *International Journal of Cultural Policy*, 22(1), pp. 10-26.
- Brook, Orian; O'Brien, Dave; Taylor, Mark (2020), *Culture is bad for you. Inequality in the cultural and creative industries*. Manchester: Manchester University Press.
- Campbell, Miranda (2013), *Out of the Basement. Youth Cultural Production in Practice and in Policy*. Montreal/Kingston/Londres/Ithaca: McGill-Queen's University Press.
- Catin, Aurélien (2020), *Notre Condition - Essai sur le salaire au travail artistique*. Saint-Denis: Riot Editions.
- Cunningham, Stuart (2011), "Developments in measuring the 'creative' workforce", *Cultural Trends*, 20(1), pp. 25-40.
- De Peuter, Greig; Cohen, Nicole S. (2015), "Emerging labour politics in creative industries", in Kate Oakley e Justin O'Connor (eds.), *The Routledge Companion to the Cultural Industries*. London/New York: Routledge, pp. 305-318.
- Gandini, Alessandro (2016), *The Reputation Economy: Understanding Knowledge Work in Digital Society*. Londres: Palgrave Macmillan.
- Hartley, John; Potts, Jason; Cunningham, Stuart; Flew, Terry; Keane, Michael; Banks, John (2013), *Key Concepts in Creative Industries*. Los Angeles / Londres / Nova Deli / Singapore / Washington DC: Sage.
- Hearn, Greg; Bridgstock, Ruth; Goldsmith, Ben; Rodgers, Jess (2014), *Creative Work Beyond Creative Industries. Innovation, Employment and Education*. Cheltenham / Northampton: Edward Elgar.
- Kunst, Bojana (2015), *Artist at Work, Proximity of Art and Capitalism*. Winchester/Washington: Zero Books.
- Lee, David (2013), "Creative labour in the cultural industries", in Sociopedia.isa. International Sociological Association/Sage, pp. 1-13. Disponível online em <http://www.isa-sociology.org/publ/sociopedia-isa/>
- Martel, Frédéric (2020), "Cultural policies: Mapping a field in reinvention", *State of the arts*. Zurique: ZHDK/ZUA. Disponível online em https://www.zhdk.ch/file/live/e1/e123ea364fca50c558cb3465c7abaca4e1e78b22/2020_03_cultural-policies-mapping-a-field-in-reinvention-frederic-martel_article.pdf
- McKinlay, Alan; Smith, Chris (eds.) (2009), *Creative Labour: working in the creative industries*. Hampshire/ Nova Iorque: Palgrave Macmillan.
- McRobbie, Angela (2016), *Be Creative: Making a living in the new culture industries*. Cambridge/Malden: Polity.
- Menger, Pierre-Michel (2005), *Retrato do Artista enquanto trabalhador. Metamorfoses do Capitalismo*. Lisboa: Roma Editora.
- Menger, Pierre-Michel (2012a), "Job Growth and Unemployment Increase in the Performing Arts. French Flexible Labor Market and Insurance Shelter", *Economia della Cultura*, 22(1) pp. 17-34.
- Menger, Pierre-Michel (2012b), "Talent and inequalities: what do we learn from the study of artistic occupations", in Vera Borges e Pedro Costa (orgs.), *Criatividade e Instituições. Novos desafios à vida dos artistas e dos profissionais da cultura*. Lisboa: ICS, pp. 49-76.
- Menger, Pierre-Michel (2014), *The Economics of Creativity. Art and Achievement under Uncertainty*. Cambridge/Londres: Harvard University Press.
- Oakley, Kate (2009c), 'Art Works' – cultural labour markets: a literature review. Londres: Creativity, Culture and Education.
- OECD (2018), *The Value of Culture and the Creative Industries in Local Development*. Summer Academy on Cultural and Creative Industries and Local Development. Trento: OCDE Trento Center. Disponível online em <https://www.oecd.org/cfe/leed/summer-academy.htm>

5. Sobre os impactos da pandemia COVID-19 no Setor Cultural e Criativo e especificamente no trabalho criativo em Portugal

Gama, Manuel (2020) “Impactos da COVID-19 no setor cultural português: primeiros apontamentos de um estudo em curso.”, in M. Martins e E. Rodrigues, A Universidade do Minho em tempos de pandemia. Tomo III: Projeções. UMinho Editora. Disponível online <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/70381>

Leão, Tânia (org.) (2020), Em Suspenso. Reflexões Sobre o Trabalho Artístico, Cultural e Criativo na Era Covid-19. Porto: ISUP/FLUP. Disponível online em <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/129671>

Neves, José Soares (coord.) (2021a), Inquérito aos Profissionais das Artes e da Cultura: Report #1 Emprego cultural e perfis social e laboral. Lisboa: Lisboa, OPAC/CIES-ISCTE-IUL.

Neves, José Soares (coord.) (2021b), Inquérito aos Profissionais das Artes e da Cultura: Report #2 Relações laborais e remunerações. Lisboa, OPAC/CIES-ISCTE-IUL.

Neves, José Soares (coord.) (2021c), Inquérito aos Profissionais das Artes e da Cultura: Report #3 Enquadramento na Segurança Social e nas Finanças. Lisboa, OPAC/CIES-ISCTE-IUL.

Neves, José Soares (coord.) (2021d), Inquérito aos Profissionais das Artes e da Cultura: Report#4 Representações sobre o trabalho independente nas artes e na cultura. Lisboa, OPAC/CIES-ISCTE-IUL.

Neves, José Soares (coord.) (2020a), Os Monumentos Nacionais de Portugal e a Abertura ao Público: impactos decorrentes da COVID-19. Relatório. Lisboa: OPAC/CIES/ISCTE-IUL. Disponível online em https://704a06ef-c151-4ad7-b67c-50cf9846cda5.filesusr.com/ugd/ee1de0_0ad36bc4c6ab4538874874a7613b68b5.pdf

6. Sobre os impactos da pandemia COVID-19 no Setor Cultural e Criativo e especificamente na esfera do trabalho criativo

Banks, Mark (2020), “The work of culture and C-19”, European Journal of Cultural Studies. 23(4), pp. 648-654.

Banks, Mark (2022), “Cultural work and contributive justice”, Journal of Cultural Economy. DOI: 10.1080/17530350.2022.2058059

Comunian, Roberta; England, Lauren (2020), “Creative and cultural work without filters: Covid-19 and exposed precarity in the creative economy”, Cultural Trends, 29(2), pp.112-128.

Comunian, Roberta; England, Lauren; Faggian, Alessandra; Mellander, Charlotta (2021), The Economics of Talent: Human Capital, Precarity and the Creative Economy. Cham: Springer International Publishing.

Culture Action Europe & Dâmaso, M. (2021), Research for CULT Committee – The situation of artists and cultural workers and the post-COVID-19 Cultural Recovery in the European Union. Bruxelas: European Parliament, Policy Department for Structural and Cohesion Policies.

Dâmaso, Mafalda (2021), The Situation of Artists and Cultural Workers and the post-COVID-19 Cultural Recovery in the European Union – Background analysis. Bruxelas: Parlamento Europeu (Committee on Culture and Education). Disponível online em [https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/IPOL_STU\(2021\)652250](https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/IPOL_STU(2021)652250)

De Peuter, Greig; Oakley, Kate; Trusolino, Madison (2022), “The pandemic politics of cultural work: collective responses to the COVID-19 crisis”, International Journal of Cultural Policy. DOI: 10.1080/10286632.2022.2064459

England Lauren; Viganò, Federica; Comunian, Roberta; Tanghetti, Jessica (2022), Creative work: possible futures after Covid-19. Bolzano/Bozen: franzLAB.

IDEA Consult, Goethe-Institut, Amann S. and Heinsius J. (2021), Research for CULT Committee – Cultural and creative sectors in post-Covid-19 Europe: crisis effects and policy recommendations. Bruxelas: European Parliament, Policy Department for Structural and Cohesion Policies.

Kern, Philippe (2020), The impact of the COVID-19 pandemic on the Cultural and Creative Sector. Report for the Council of Europe. Estrasburgo: Conselho da Europa. Disponível online em https://keanet.eu/wp-content/uploads/Impact-of-COVID-19-pandemic-on-CCS_COE-KEA_26062020.pdf.pdf

Montalto, Valentina; Sacco, Pier Luigi; Alberti, Valentina; Panella, Francesco; Saisana, Michaela (2020), European Cultural and Creative Cities in COVID-19 times: Jobs at risk and the policy response. JRC Science for Policy Report. EUR 30249 EN. Luxemburgo: Publications Office of the European Union.

NEMO (2020), Survey on the impact of the COVID-19 situation on museums in Europe. Berlim: Network of European Museum Organisations. Disponível online em https://www.nemo.org/fileadmin/Dateien/public/NEMO_documents/NEMO_Corona_Survey_Results_6_4_20.pdf

O'Connor, Justin (2022), “Art, Culture and the Foundational Economy”, Working Paper Reset. Disponível online em <https://resetartsandculture.com/wp-content/uploads/2022/02/CP3-Working-Paper-Art-Culture-and-the-Foundational-Economy-2022.pdf>

Tanghetti, Jessica; Comunian, Roberta; Dent, Tamsyn (2022), “‘Covid-19 opened the pandora box’ of the creative city: creative and cultural workers against precarity in Milan”, Cambridge Journal of Regions, Economy and Society. <https://doi.org/10.1093/cjres/rsac018>

UCLG Culture Committee (2020), “Culture, Cities and the COVID-19 Pandemic; Part One: Documenting the Initial Measures and Drafting Challenges Ahead”, UCLG Committee on Culture Reports, 8, Barcelona: UCL.

UNESCO (2020), Museums around the world in the face of COVID-19. Paris: UNESCO. Disponível em <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373530>

7. Sobre os desafios gerais da transformação digital no Setor Cultural e Criativo ou em subsectores específicos (museus, património, audiovisual, artes performativas)

Bakhshi, Hasan; Djumalieva, Jyldyz; Easton, Eliza (2019), The Creative Digital Skills Revolution. Londres: Creative Industries Policy and Evidence Centre / NESTA. Disponível online em <https://www.pec.ac.uk/assets/publications/The-Creative-Digital-Skills-Revolution-the-PEC-and-Nesta-24-Oct-2019.pdf>

Carvalho, Ana; Matos, Alexandre; Pizarro, Manuel Morais Sarmiento Pizarro (2018), “Competências para a transformação digital nos museus: o projecto Mu.Sa”, MIDAS, 9. Disponível online em <http://journals.openedition.org/midas/1463>

Carvalho, Ana; Matos, Alexandre (2019), “Museus e sociedade digital: realidades e desafios em Portugal”, Revista de Museus, 2, pp. 8-23.

CHARTER (2021a), Report: A new landscape for heritage professions – preliminary findings. Disponível online em <https://charter-alliance.eu/results/>

CHARTER (2021b), Report: Cultural heritage education & training in Europe – pathways to qualifications. Disponível online em <https://charter-alliance.eu/results/>

CSE (2016), Creative Skills Europe, Trends and skills in the European audiovisual and live performance sectors. Final Report. Disponível online em https://www.creativeskillseurope.eu/wp-content/uploads/2016/06/CSE_final_report.pdf

Davies, John and Dyer, Georgia Ward (2019), The relationship between artistic activities and digital technology development. Bruxelas: Panel for the Future of Science and Technology (STOA) / Scientific Foresight Unit within the Directorate-General for Parliamentary Research Services (EPRS) of the Secretariat of the European Parliament. Disponível online em [https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/EPRS_STU\(2019\)634440](https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/EPRS_STU(2019)634440)

Kameas Achilles; Polymeropoulou, Panagiota (eds) (2020), The Future of Museum Professionals in the Digital Era. The Success Story of Mu.SA. Hellenic Open University Press.

Pimenta, Carlos Manuel (2022), Teatro e Tecnologia. Criação, produção, receção - do deus ex machina ao teatro virtual. Lisboa: Edições Colibri.

Reip, Natascha; Lison, Barbara (2018), The new role of public libraries in local communities. Research for CULT Committee. Disponível online em <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/e08310f1-5efe-11e8-ab9c-01aa75ed71a1/language-en>

Vaikutyte-Paškauskė, Justina; Vaičiukynaitė, Justina; Pocius, Donatas (2018), Research for CULT Committee - Digital Skills in the 21st century. Bruxelas: Policy Department for Structural and Cohesion Policies / Directorate General for Internal Policies of the Union. Disponível online em [http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/617486/IPOL_STU\(2018\)617486_EN.pdf](http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/617486/IPOL_STU(2018)617486_EN.pdf)

8. Sobre os desafios de descarbonização do Setor Cultural e Criativo no quadro das Alterações Climáticas

Comissão Europeia / Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (2022), Stormy times: nature and humans: cultural courage for change: 11 messages for and from Europe. Bruxelas: Publications Office of the European Union. Disponível online em <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/0380f31c-37c9-11ed-9c68-01aa75ed71a1>

Irlé, David; Roesch, Anaïs; Valensi, Samuel (2021), DÉCARBONER LA CULTURE. Face au réchauffement climatique, les nouveaux défis pour la filière. Presses universitaires de Grenoble / UGA Éditions.

On the Move/ Julie's Bicycle (2011), Green Mobility Guide. A guide to environmentally sustainable mobility for performing arts. OTM & Julie's Bicycle. Disponível online em <http://on-the-move.org/files/Green-Mobility-Guide.pdf>

On the Move (2022), Artistic Mobility and environmental sustainability: which way are going?. REPORT: Mobilities Europe/World, 2nd session - 12 May 2022. OTM. Disponível online em https://on-the-move.org/sites/default/files/library/2022-06/OTM_report-mobilites-europe_EN.pdf

Studio Olafur Eliasson / Julie's Bicycle (2021), Earth Speakr - Carbon footprint report 2021. Disponível online em https://juliesbicycle.com/wp-content/uploads/2022/01/Earth-Speakr-Carbon-Footprint_2021_final-1.pdf

Skolczylas, Natalia (2020), Climate Action and the Performing Arts. Report from the IETM Galway Satellite Meeting, 2-3 December 2020. Disponível online em https://www.ietm.org/system/files/publications/ietm_report_galway_satellite.pdf

The Shift Project (2021). Décarboner la Culture! – Rapport Final. Disponível online em <https://theshiftproject.org/wp-content/uploads/2021/11/211130-TSP-PTEF-Rapport-final-Culture-v2.pdf>

Vidović, Dea; Žuvela, Ana (2022). Slow Mobility Scenario for the Future of Mobility in Europe. i- Portunes Houses. Disponível online em https://www.i-portunes.eu/wp-fuut/wp-content/uploads/2022/10/IPH_V4.pdf

World Cities Culture Forum (2022), Culture & Climate Change. Disponível online em http://www.worldcitiescultureforum.com/assets/others/WCCF_Report_June_28_FINAL_v4.pdf

9. Fontes de Informação Estatística

Nacionais

Direção Geral das Atividades Económicas (2018), Ficha Tecido Empresarial - Indústrias Culturais e Criativas. Disponível online em <http://www.dgae.gov.pt/gestao-de-ficheiros-externos-dgae-ano-2018/ficha-tecido-empresarial-industrias-culturais-e-criativas-pdf.aspx>

GEPAC (2020a), Nota Estatística 01/2020: Emprego no Setor Cultural. Lisboa: GEPAC/ MC. Disponível online em <http://www.gepac.gov.pt/estatisticas-e-estudos/estatisticas.aspx?cpp=1>

GEPAC (2020b), Nota Estatística 02/2020: Ensino Superior e Setor Cultural. Lisboa: GEPAC/MC. Disponível online em <http://www.gepac.gov.pt/estatisticas-e-estudos/estatisticas.aspx?cpp=1>

GEPAC (2020b), Nota Estatística 01/2021: Utilização de Tecnologias de Informação e Comunicação para Fins Culturais. Lisboa: GEPAC/MC. Disponível online em <https://culturaportugal.gov.pt/pt/saber/2021/07/nota-estatistica-012021-utilizacao-de-tic-para-fins-culturais/>

INE (2021), Estatísticas da Cultura – 2020. Disponível online em https://www.ine.pt/xportal/xmain?xpid=INE&xpgid=ine_publicacoes&PUBLICACOESpub_boui=436993273&PUBLICACOESStema=55554&PUBLICACOESmodo=2

Internacionais

Conselho da Europa/ERICarts, Compendium of Cultural Policies and Trends in Europe.

Conselho da Europa/ERICarts, Compendium of Cultural Policies and Trends in Europe. Disponível online em <https://www.culturalpolicies.net/>

Eurostat (2020), "Culture statistics — 2019 edition". Disponível online em <https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-statistical-books/-/KS-01-19-712>

UNESCO (2009), The 2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics (FCS), UNESCO Institute for Statistics.

UNESCO Statistics - <https://uis.unesco.org/>

ANEXOS

1. DELIMITAÇÃO - SETORES DE ATIVIDADE ECONÓMICA

Tabela 13 – Setores de atividade económica – CAE Rev3 e NACE Rev2

Setores de atividade CAE Rev.3 incluídos na proposta lote 18	Conta Satélite da Cultura (2018) / ESSnet Culture 2020 Tabela de correspondência entre Domínios e CAE Rev.3	Setores incluídos nas estatísticas de empresas e de emprego cultural e criativo (NACE Rev.2 codes) <i>The Culture Fix, OCDE 2022</i>
18 Impressão e reprodução de suportes gravados - 181 Impressão e atividades dos serviços relacionados com a impressão; 182 Produção de suportes gravado 58 Atividades de Edição - 581 Edição de livros, de jornais e de outras publicações; 582 Edição de programas informáticos 59 Atividades cinematográficas, de vídeo, de produção de programas de televisão, de gravação de som e de edição de música – 591 Atividades cinematográficas, de vídeo e de produção de programas de televisão; 592 Atividades de gravação de som e edição de música 60 Atividades de rádio e de televisão 620 Atividades de programação informática 639 Outras atividades dos serviços de informação 731 Publicidade 741 Atividades de design 742 Atividades fotográficas 90 Atividades de teatro, de música, de dança e outras atividades artísticas e literárias 91 Atividades das bibliotecas, arquivos, museus e outras atividades culturais	172. Fabrico de papel e de cartão canelados e de artigos de papel e de cartão 18 Impressão e reprodução de suportes gravados 25 Fabricação de produtos metálicos, exceto máquinas e equipamentos 31 Fabrico de mobiliário e de colchões 32 Outras indústrias transformadoras - 321 Fabricação de joalharia, ourivesaria, bijutaria e artigos similares; cunhagem de moedas; 322 Fabricação de instrumentos musicais; 324 Fabricação de jogos e de brinquedos 4602+47 comércio por grosso e a retalho, exceto veículos automóveis e motociclos 56 Restauração e similares 581 Edição de livros, de jornais e de outras publicações 582 Edição de programas informáticos 591 Atividades cinematográficas, de vídeo e de produção de programas de televisão 592 Atividades de gravação de som e edição de música 60 Atividades de rádio e de televisão 62 Consultoria e programação informática e atividades relacionadas 63 Atividades dos serviços de informação 69 Atividades jurídicas e de contabilidade 70 Atividades das sedes sociais e de consultoria para a gestão 71 Atividades de arquitetura, de engenharia e técnicas afins; Atividades de ensaios e de análise técnicas 72 Atividades de investigação científica e desenvolvimento 73 Publicidade, estudos de mercado e sondagens de opinião 74 Outras atividades de consultoria, científicas, técnicas e similares 77 Atividades de aluguer 79 Agências de viagens, operadores turísticos, outros serviços de reservas e Atividades relacionadas 81 Atividades relacionadas com edifícios, plantação e manutenção de jardins 82 Atividades de serviços administrativos e de apoio prestados às empresas 841 Administração Pública em geral, económica e social 842 Negócios estrangeiros, defesa, segurança, ordem pública e proteção civil 85 Educação 86 Atividades de saúde humana 88 Atividades de apoio social sem alojamento 90 Atividades de teatro, de música, de dança e outras atividades artísticas e literárias 91 Atividades das bibliotecas, arquivos, museus e outras atividades culturais 92 Lotarias e outros jogos de aposta 931 Atividades desportivas 932 Atividades de diversão e recreativas 94 Atividades das organizações associativas	18 Impressão e reprodução de suportes gravados 322 Fabricação de instrumentos musicais 581 Edição de livros, de jornais e de outras publicações 59 Atividades cinematográficas, de vídeo, de produção de programas de televisão, de gravação de som e de edição de música 60 Atividades de rádio e de televisão 741 Atividades de design 742 Atividades fotográficas 74.3 – Atividades de Tradução e Interpretação 90 Atividades de teatro, de música, de dança e outras atividades artísticas e literárias 91 Atividades das bibliotecas, arquivos, museus e outras atividades culturais

2. DELIMITAÇÃO - PROFISSÕES/ EMPREGOS

Tabela 14 – Profissões / empregos culturais e criativos e do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos

Profissões/ empregos – ESCO (4 dígitos) Base ISCO 08, OCDE 2022 e CCP (4 dígitos)		
Profissões/ empregos culturais e criativos do setor Cultura, Património e Produção de Conteúdos	Profissões/ empregos culturais e criativos inseridos noutros setores	Profissões /empregos não culturais e criativos que trabalham no setor
3 TÉCNICOS E PROFISSÕES DE NÍVEL INTERMÉDIO	3 TÉCNICOS E PROFISSÕES DE NÍVEL INTERMÉDIO	3 TÉCNICOS E PROFISSÕES DE NÍVEL INTERMÉDIO
3118 Técnico de impressão em 3D/Técnica de impressão em 3D	3339 Leiloeiro/Leiloeira	3313 Assistente de contabilidade
3323 Responsável de compras de guarda-roupa e adereços	3432 Técnico de merchandising visual/Técnica de merchandising visual	3332 Gestor de eventos/Gestora de eventos
3339 Consultor de propriedade intelectual/Consultora de propriedade intelectual	3432 Organizador de espaços internos/Organizadora de espaços internos	3332 Assistente de eventos
3339 Gestor de direitos de publicação/Gestora de direitos de publicação	3435 Técnico de iluminação inteligente/Técnica de iluminação inteligente	3332 Gerente de recinto de eventos
3339 Programador de eventos artísticos/Programadora de eventos artísticos	3435 Técnico de pirotecnia	3341 Responsável de escritório
3339 Agente artístico/Agente artística	3435 Designer de pirotecnia	3343 Assistente administrativo/Assistente administrativa
3339 Leiloeiro/Leiloeira		3343 Assistente de angariação de fundos
3431 Fotojornalista		3343 Assistente executivo/Assistente executiva
3431 Fotógrafo/Fotógrafa		3343 Assistente de direção
3432 Designer de interiores		3435 Responsável de workshops
3432 Cenógrafo/Cenógrafa		
3432 Pintor de construção cénica/Pintora de construção cénica		
3432 Designer de cenários		
3432 Designer de miniaturas		
3432 Técnico de merchandising/Técnica de merchandising		
3433 Arquivista de megadados		
3433 Técnico de obras de arte/Técnica de obras de arte		
3433 Taxidermista		
3435 Operador de varas motorizadas/Operadora de varas motorizadas		
3435 Designer de iluminação		
3435 Operador de luz/Operadora de luz		
3435 Diretor de cena/Diretora de cena		
3435 Ator substituto/ Atriz substituta		
3435 Figurinista		
3435 Assistente de guarda-roupa		
3435 Artista de piercings e tatuagens		
3435 Maquinista de cena		
3435 Técnico de cenografia/Técnica de cenografia		
3435 Assistente de direção de imagem		
3435 Adrecista		
3435 Diretor de radiodifusão/Diretora de radiodifusão		

3435 Duplo 3435 Responsável de localização 3435 Ponto 3435 Supervisor de guião/Supervisora de guião 3435 Técnico de luz/Técnica de luz 3435 Técnico de palco/Técnica de palco 3435 Responsável de adereços 3435 Técnico de efeitos especiais de voo/Técnica de efeitos especiais de voo 3435 Diretor de combate cénico/Diretora de combate cénico 3435 Assistente de direção de cena 3435 Figurante 3435 Técnico de teatro/Técnica de teatro 3521 Operador de vídeo/Operadora de vídeo 3521 Operador de som/Operadora de som 3521 Técnico de masterização/Técnica de masterização 3521 Técnico de produção áudio/Técnica de produção áudio 3521 Editor de som/Editora de som 3521 Técnico de equipamentos de aluguer para espetáculos/Técnica de equipamentos de aluguer para espetáculos 3521 Perchista 3521 Operador de câmara/Operadora de câmara 3521 Técnico de audiovisual/Técnica de audiovisual 3521 Designer sonoro/Designer sonora 3521 Técnico de vídeo/Técnica de vídeo 3521 Técnico de estúdio de gravação/Técnica de estúdio de gravação 3521 Artista de som 3521 Projecionista 3521 Técnico de radiodifusão/Técnica de radiodifusão		
4 PESSOAL ADMINISTRATIVO 4411 Assistente de biblioteca 4415 Classificador arquivista/ Classificadora arquivista 4419 Assistente de publicidade	4 PESSOAL ADMINISTRATIVO 4221 Funcionário de bilheteira/Funcionária de bilheteira	4 PESSOAL ADMINISTRATIVO 4110 Empregado de escritório/Empregada de escritório 4110 Assistente de projetos 4120 Secretário/Secretária 4222 Empregado de centro de informações ao cliente/Empregada de centro de informações ao cliente 4222 Operador de live chat/Operadora de live chat 4226 Rececionista 4415 Classificador arquivista/ Classificadora arquivista

5 TRABALHADORES DOS SERVIÇOS PESSOAIS, DE PROTECÇÃO E SEGURANÇA E VENDEDORES 5142 Caracterizador/Caracterizadora 5241 Modelo vivo para artes visuais	5 TRABALHADORES DOS SERVIÇOS PESSOAIS, DE PROTECÇÃO E SEGURANÇA E VENDEDORES 5223 Vendedor de livros/Vendedora de livros 5223 Vendedor de jogos de computador, multimédia e software/Vendedora de jogos de computador, multimédia e software 5223 Vendedor de jornais, revistas e artigos de papelaria/Vendedora de jornais, revistas e artigos de papelaria 5223 Vendedor de discos e vídeos/Vendedora de discos e vídeos 5223 Vendedor de equipamento áudio e vídeo/Vendedora de equipamento áudio e vídeo 5223 Antiquário/Antiquária 5230 Operador de venda de bilhetes/Operadora de venda de bilhetes 5249 Representante de serviço de aluguer de videocassetes e discos	5 TRABALHADORES DOS SERVIÇOS PESSOAIS, DE PROTECÇÃO E SEGURANÇA E VENDEDORES 5153 Porteiro de edifícios/Porteira de edifícios 5153 Vigilante 5222 Encarregado de loja/Encarregada de loja 5222 Supervisor de caixa/Supervisora de caixa 5223 Assistente de loja 5223 Assistente de vendas 5230 Operador de caixa/Operadora de caixa
7 TRABALHADORES QUALIFICADOS DA INDÚSTRIA, CONSTRUÇÃO E ARTÍFICES 7215 Assistente de palco 7321 Editor de imagem/Editora de imagem 7321 Técnico de pré-impressão/Técnica de pré-impressão 7321 Litógrafo/Litógrafa 7321 Tipógrafo/Tipógrafa 7321 Operador de pré-impressão/Operadora de pré-impressão 7321 Técnico de serigrafia/Técnica de serigrafia 7322 Operador flexográfico/Operadora flexográfica 7322 Operador de máquina de estampagem de papel/Operadora de máquina de estampagem de papel 7322 Operador de rotogravura/Operadora de rotogravura 7322 Serigrafista 7322 Impressor offset/ Impressora offset 7323 Restaurador de livros/Restauradora de livros 7323 Operador de máquina de encadernação/Operadora de máquina de encadernação 7323 Operador de máquina para costura de livros/Operadora de máquina para costura de livros 7422mTécnico de rádio/Técnica de rádio 7522 Restaurador de mobiliário/Restauradora de mobiliário	7 TRABALHADORES QUALIFICADOS DA INDÚSTRIA, CONSTRUÇÃO E ARTÍFICES 7312 Fabricante de instrumentos de cordas 7312 Fabricante de cravos 7312 Fabricante de guitarras 7312 Fabricante de pianos 7312 Fabricante de membranofones 7312 Fabricante de harpas 7312 Fabricante de instrumentos de teclas 7312 Fabricante de órgãos 7312 Fabricante de violinos 7312 Fabricante de idiofones 7312 Fabricante de instrumentos de sopro 7312 Técnico de instrumentos musicais/Técnica de instrumentos musicais 7313 Filigranista 7313 Ourives gravador/Ourives gravadora 7313 Joalheiro/Joalheira 7313 Engastador de pedras preciosas/Engastadora de pedras preciosas 7313 Lapidador de pedras preciosas/Lapidadora de pedras preciosas 7313nMontador de joias/Montadora de joias 7313 Ourives 7313 Reparador de joias/Reparadora de joias 7313 Polidor de joias/Polidora de joias 7313 Ourives de prata 7314 Ceramista artesanal 7314 Oleiro/Oleira 7316 Pintor de cerâmica/Pintora de cerâmica 7316 Pintor-decorador/Pintora-decoradora 7316 Gravador de metais/Gravadora de metais	

	7316 Pintor de porcelana/Pintora de porcelana 7317 Fabricante de mobília de vime 7317 Fabricante de papel artesanal 7317 Cesteiro/Cesteira 7317 Entalhador de madeira/Entalhadora de madeira 7318 Tecelão/Tecelã 7318 Artesão de artigos de marroquinaria/Artesã de artigos de marroquinaria 7318 Tecelão de tapetes/Tecelã de tapetes 7319 Fabricante de velas	
8 OPERADORES DE INSTALAÇÕES E MÁQUINAS E TRABALHADORES DA MONTAGEM 8132 Operador de revelação de fotografias/ Operadora de revelação de fotografias 8132 Operador de laboratório cinematográfico/ Operadora de laboratório cinematográfico 8142 Operador de prensas de discos de vinil/ Operadora de prensas de discos de vinil	8 OPERADORES DE INSTALAÇÕES E MÁQUINAS E TRABALHADORES DA MONTAGEM 8212 Montador de equipamentos fotográficos/ Montadora de equipamentos fotográficos 8212 Montador de instrumentos musicais eletrónicos/ Montadora de instrumentos musicais eletrónicos	

3. QUALIFICAÇÕES DO CATÁLOGO NACIONAL DE QUALIFICAÇÕES, PORTUGAL, ESPANHA E IRLANDA

Tabela 15 – Qualificações do Catálogo Nacional de Qualificações associadas ao Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos e comparação com outros Catálogos (Espanha e Irlanda)

Qualificações - Portugal (CNQ e Portaria*)	Nível	Qualificações - Espanha	Nível	Qualificações - Irlanda (	Nível (EQF)
AEF 212 – Artes do espectáculo		Grupo Profissional – Arte e Artesanato		Arts and humanities (Arts - Fine arts)	
Técnico/a de Produção e Tecnologias da Música	4	Construcción de decorados para la escenografía de espectáculos en vivo, eventos y audiovisuales	3	Art– Class Major	5
Instrumentista de Cordas e de Tecla*	4	Maquinaria escénica para el espectáculo en vivo	3	Illustration– Class Major (Advanced Certificate)	5
Instrumentista de Jazz*	4	Utilería para el espectáculo en vivo	3	Art– Class Major (Certificate)	4
Instrumentista de Sopros e de Percussão*	4	Asistencia a la dirección técnica de espectáculos en vivo y eventos	3		
Intérprete de Dança Contemporânea	4	Grupo Profissional – Têxteis, confecções e Peles		Arts (Refer to Sufield 02.1)	
Intérprete/Ator/Atriz	4	Gestión de sastrería del espectáculo en vivo	3	Certificate in Arts - Class Special Purpose- (Special Purpose Award)	5
Artes do Espectáculo - Interpretação e Animação Circenses*	4	Realización de vestuario para el espectáculo	3		
Artes do Espectáculo - Cenografia, Figurinos e Adereços*	4	Grupo Profissional – Imagem Pessoal		Arts - Music and performing arts	
Artes do Espectáculo - Luz, Som e Efeitos Cénicos*	4	Caracterización de personajes	3	Code - 6M5128 Title - Classical Acting - EQF Level 5 – Class Major - (Advanced Certificate)	
				Code - 6M20595 Title – Dance - EQF Level 5 – Class Major - (Advanced Certificate)	
				Code - 6M3566 Title – Drama - EQF Level 5 – Class Major - (Advanced Certificate)	
				Code - 6M20602 Title – Music - EQF Level 5 – Class Major - (Advanced Certificate)	
				Code - 5M4572 Title – Dance - EQF Level 4 - Class Major - (Certificate)	
				Code - 5M2011 Title – Music - EQF Level 4 - Class Major - (Certificate)	
				Code - 6S20665 Title - Certificate in Arts in Sound Engineering and Music Production - EQF Level 5 - Class Special Purpose- (Special Purpose Award)	
AEF 213 – Audiovisuais e Produção dos Media		Grupo Profissional – Artes Gráficas		Arts (Refer to Sufield 02.1)	
Operador/a Gráfico/a de Acabamentos	2	Impresión en offset	2	Creative Media - Class Major - (Certificate)	4
Operador/a de Impressão	2	Impresión digital	2	Certificate in Music Production for Games - Class	5
Operador/a de Pré-Impressão	2	Grabado calcográfico y xilográfico	2	Special Purpose- (Special Purpose Award)	
Operador/a de Fotografia	2	Guillotinado y plegado	2		
Técnico/a de Multimédia	4	Troquelado	2		
Técnico/a de Fotografia	4	Imposición y obtención de la forma 94suário94s94	2		
Técnico/a de Vídeo	4	Litografía	2		
Técnico/a de Audiovisuais	4	Operaciones en trenes de cosido	2		

Técnico/a de Desenho Digital 3D	4	Tratamiento y maquetación de elementos gráficos en preimpresión	2	
Técnico/a de Animação 2D e 3D	4	Impresión en 95suário95s9595	2	
Técnico/a de Artes Gráficas	4	Impresión en huecograbado	2	
Técnico/a de Design de Comunicação Gráfica	4	Impresión en 95suário95s95 y tampografía	2	
Técnico/a de Som	4	Operaciones de encuadernación industrial en rústica y tapa dura	2	
Técnico/a Especialista em Desenvolvimento de Produtos Multimédia	5	Serigrafía artística	2	
		Producción editorial	3	
		Diseño de productos gráficos	3	
		Asistencia a la edición	3	
		Desarrollo de productos editoriales 95suário95s95	3	
		Encuadernación artística	3	
		Gestión de la producción en encuadernación industrial	3	
		Gestión de la producción en 95suário95s de impresión	3	
		Gestión de la producción en 95suário95s de preimpresión	3	
		Gestión de la producción en transformados de papel, cartón y otros soportes gráficos	3	
		Diseño estructural de envases y embalajes de papel, cartón y otros soportes gráficos	3	
		Grabado y técnicas de estampación	3	
		Ilustración	3	
		Diseño de interfaces gráficas, interacción y experiencia de 95suário en dispositivos digitales		
		Grupo Profissional – Imagem e som		Arts - Audio-visual techniques and media production
		Animación musical y visual en vivo y en directo	2	Code - 6M5149 Title – Broadcasting - EQF Level 5 – Class Major - (Advanced Certificate)
		Operaciones de producción de 95spácios95io de imagen	2	Code - 6M5545 Title - Cartoon Animation - EQF Level 5 – Class Major - (Advanced Certificate)
		Operaciones de sonido	2	Code - 6M20496 Title - Digital Media Production - EQF Level 5 – Class Major - (Advanced Certificate)
		Asistencia a la producción en televisión	3	Code - 6M18534 Title - Film and Television Production - EQF Level 5 – Class Major - (Advanced Certificate)
		Luminotecnia para el espectáculo en vivo	3	Code - 6M5130 Title - Media Production - EQF Level 5 – Class Major - (Advanced Certificate)
		Animación 2d y 3d	3	Code - 6M3732 Title – Photography - EQF Level 5 – Class Major - (Advanced Certificate)
		Asistencia a la realización en televisión	3	Code - 5M18519 Title - Film and Television Production - EQF Level 4 - Class Major - (Certificate)
		Asistencia a la dirección cinematográfica y de obras audiovisuales	3	Code - 5M1995 Title - Graphic Design - EQF Level 4 - Class Major - (Certificate)
		Asistencia a la producción cinematográfica y de obras audiovisuales	3	Code - 5M18518 Title - Media Production - EQF Level 4 - Class Major - (Certificate)
		Cámara de cine, vídeo y televisión	3	Code - 5M2146 Title - Multimedia Production - EQF Level 4 - Class Major - (Certificate)
		Desarrollo de productos audiovisuales 95spácios95i interactivos	3	
		Montaje y postproducción de audiovisuales	3	
		Asistencia a la producción de espectáculos en vivo y eventos	3	
		Desarrollo de proyectos y control de sonido en audiovisuales, radio e industria discográfica	3	
		Desarrollo de proyectos y control de sonido en vivo y en instalaciones fijas	3	
		Producción en 95spácios95io de imagen	3	
		Producción fotográfica	3	
		Regiduría de espectáculos en vivo y eventos	3	
		Audiodescripción de obras y 95spácios de contenido audiovisual	3	

		Subtitulación de obras y 96spacios de contenido audiovisual	3	Code - 5M5151 Title - Performing Arts - EQF Level 4 - Class Major - (Certificate) Code - 5M2094 Title – Photography - EQF Level 4 - Class Major - (Certificate) Code - 5M4511 Title - Radio Production - EQF Level 4 - Class Major - (Certificate) Code - 5M2149 Title - Sound Production - EQF Level 4 - Class Major - (Certificate) Code - 5M5163 Title - Theatre Performance - EQF Level 4 - Class Major - (Certificate) Code - 5M5152 Title - Theatre Production - EQF Level 4 - Class Major - (Certificate) Code - 6S20781 Title - Certificate in Photography - EQF Level 5 - Class Special Purpose- (Special Purpose Award) Code - 6S21719 Title - Certificate in TV Production and Design Practices - EQF Level 5 - Class Special Purpose- (Special Purpose Award) Code - 5S2256 Title – Signwriting - EQF Level 4 - Class Special Purpose- (Special Purpose Award)	
AEF 214 – Design Técnico/a de Design – Design de Equipamentos* Técnico/a de Design – Design Industrial* Técnico/a de Design – Design de Interiores /Exteriores*	4 4 4			Arts and humanities (Arts - Fine arts) Art, Craft and Design – Class Major (Certificate) Arts – Handicrafts Code - 6M2230 Title - Furniture Design and Making - EQF Level 5 – Class Major - (Advanced Certificate) Code - 5M2208 Title - Design - EQF Level 4 - Class Major - (Certificate) Code - 5M3865 Title - Fashion Design - EQF Level 4 - Class Major - (Certificate) Code - 5M2012 Title - Furniture Design and Making - EQF Level 4 - Class Major - (Certificate) Arts - Fashion, interior and industrial design Code - 6M5127 Title - Interior Design - EQF Level 5 – Class Major - (Advanced Certificate) Code - 6N4905 Title - 3D Design Materials - EQF Level 5 Code - 5M5054 Title - Interior Design - EQF Level 4 - Class Major - (Certificate)	4
AEF 224 – Belas Artes					
AEF 225 – História e Arqueologia Técnico/a de Museografia e Gestão do Património	4 4	Grupo Profissional – Serviços Socioculturais à Comunidade	3	Social and behavioural sciences - Sociology and cultural studies	

Assistente de Arqueólogo/a Assistente de Conservação e Restauro – Conservação do Património Cultural* Assistente de Conservação e Restauro – Conservação e Restauro de Azulejo, Pedra, Pintura Mural, Metais e Madeiras* Assistente de Conservação e Restauro – Conservação e Restauro de Pintura* Técnico/a de Recuperação do Património Edificado* Técnico/a Especialista em Conservação e Restauro de Madeira (Escultura e Talha)	4 4 4 4 5	Dinamización, gestión de programaciones y desarrollo de acciones culturales Prospección de bienes de interés patrimonial	3	Code - 5M2154 Title - Cultural and Heritage Studies EQF Level 4 – Class Major -(Certificate)	
AEF 321 – Jornalismo e Reportagem				Journalism and information - Journalism and reporting Code - 5M2464 Title – Journalism - EQF Level 4 – Class Major -(Certificate)	
AEF 322 – Biblioteconomia, Arquivo e Documentação (BAD) Técnico/a de Informação, Documentação e Comunicação Técnico/a de Biblioteca, Arquivo e Documentação*	4 4	Grupo Profissional – Serviços Socioculturais à Comunidade Prestación de servicios bibliotecários	3		

4. SETORES ABORDADOS NA ANÁLISE

O quadro seguinte apresenta as atividades económicas consideradas no âmbito de delimitação do setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos (delimitação proposta no âmbito deste Estudo), dos Setores Culturais e Criativos, segundo o relatório da OCDE *The Culture Fix. Creative People, Places and Industries*, OECD, 2022 e do setor da *Business Economy*, de acordo com o meso relatório.

Tabela 16 – Subsetores de atividade económica segundo diferentes conceitos de delimitação

Designação	Subsetores incluídos no setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos	Subsetores incluídos nos Sectores Culturais e Criativos	Subsetores incluídos no conceito de <i>Business Economy</i>
	Estudo ANQEP - Lote 18	Estudo OCDE, 2022*	Estudo OCDE, 2022*
Indústrias extractivas			B
Indústrias transformadoras			C
Impressão de jornais	1811	1811	
Outra impressão	1812	1812	
Atividades de preparação da impressão e de produtos media	1813	1813	
Encadernação e atividades relacionadas	1814	1814	
Reprodução de suportes gravados	1820	1820	
Fabricação de Joalharia, Ourivesaria e artigos similares		3212	
Fabricação de Instrumentos Musicais		3220	
Electricidade, gás, vapor, água quente e fria e ar frio			D
Captação, tratamento e distribuição de água; saneamento, gestão de resíduos e despoluição			E
Construção			F
Comércio por grosso e a retalho; reparação de veículos automóveis e motociclos			G
Comércio a Retalho de Livros, em Estabelecimentos especializados		4761	
Comércio a Retalho de Discos, CD, DVD, Cassetes e similares, em Estabelecimentos especializados		4763	
Transportes e armazenagem			H
Alojamento, restauração e similares			I
Atividades de informação e de comunicação			J
Edição de livros	5811	5811	
Edição de jornais	5813	5813	
Edição de revistas e de outras publicações periódicas	5814	5814	
Edição de jogos de computador	5821	5821	
Produção de filmes, de vídeos e de programas de televisão	5911	5911	
Atividades técnicas de pós-produção para filmes, vídeos e programas de televisão	5912	5912	
Distribuição de filmes, de vídeos e de programas de televisão	5913	5913	
Projeção de filmes e de vídeos	5914	5914	
Atividades de gravação de som e edição de música	5920	5920	
Atividades de rádio	6010	6010	
Atividades de televisão	6020	6020	
Atividades de agências de notícias	6391	6391	
Atividades imobiliárias			L
Atividades de consultoria, científicas, técnicas e similares			M
Atividades de Arquitetura		7111	
Agências de publicidade	7311		
Atividades de representação nos meios de comunicação	7312		
Atividades de design	7410	7410	
Atividades fotográficas	7420	7420	
Atividades de tradução e interpretação	7430	7430	
Atividades administrativas e dos serviços de apoio			N
Aluguer de Videocassetes e Discos		7722	
Atividades de Teatro, de Música, de Dança e Outras Atividades Artísticas e Literárias			R90
Atividades das artes do espetáculo	9001	9001	
Atividades de apoio às artes do espetáculo	9002	9002	
Criação artística e literária	9003	9003	
Exploração de salas de espetáculos e atividades conexas	9004	9004	
Atividades das Bibliotecas, Arquivos, Museus e Outras Atividades Culturais			R91
Atividades das bibliotecas e arquivos	9101	9101	
Atividades dos museus	9102	9102	
Atividades dos sítios e monumentos históricos	9103	9103	
Atividades dos jardins zoológicos, botânicos e aquários e dos parques e reservas naturais	9104	9104	
Reparação de Computadores e de Bens de Uso Pessoal e Doméstico			S95

* The Culture Fix. Creative People, Places and Industries , OECD, 2022
(<https://www.oecd.org/publications/the-culture-fix-991bb520-en.htm>)

5. QUADROS ESTATÍSTICOS

A informação estatística trabalhada para o período dos últimos cinco anos, 2016 a 2020, e o ano de 2011 utiliza as fontes estatísticas do INE, do Sistema de contas integradas das empresas e da Demografia das empresas, na sua produção anual.

Tabela 17 – Evolução do número de empresas por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, nos anos 2011 e 2016 a 2020

Atividade económica (Subclasse - CAE Rev. 3)		Empresas (N.º) por Atividade económica (Subclasse - CAE Rev. 3) e Escalão de pessoal ao serviço; Anual					
		Período de referência dos dados					
		2020	2019	2018	2017	2016	2011
		N.º	N.º	N.º	N.º	N.º	N.º
1811	Impressão de jornais	16	19	25	24	22	28
1812	Outra impressão	1469	1502	1475	1435	1440	1520
1813	Atividades de preparação da impressão e de produtos media	634	713	719	761	796	1083
1814	Encadernação e atividades relacionadas	135	141	145	145	157	202
1820	Reprodução de suportes gravados	33	37	32	38	38	51
5811	Edição de livros	465	452	441	440	445	436
5813	Edição de jornais	292	301	300	295	304	342
5814	Edição de revistas e de outras publicações periódicas	394	432	421	418	422	510
5821	Edição de jogos de computador	62	47	36	26	27	10
5911	Produção de filmes, de vídeos e de programas de televisão	2548	2450	2242	2090	1847	1448
5912	Atividades técnicas de pós-produção para filmes, vídeos e programas de televisão	437	404	354	326	286	212
5913	Distribuição de filmes, de vídeos e de programas de televisão	50	54	51	61	64	100
5914	Projeção de filmes e de vídeos	57	69	69	65	62	110
5920	Atividades de gravação de som e edição de música	389	421	390	397	370	451
6010	Atividades de rádio	291	295	298	293	273	281
6020	Atividades de televisão	79	78	74	63	62	93
6391	Atividades de agências de notícias	48	57	45	37	39	57
7311	Agências de publicidade	4645	4393	3992	3764	3587	3733
7312	Atividades de representação nos meios de comunicação	286	275	259	244	236	325
7410	Atividades de design	7194	6767	6226	5765	5101	3323
7420	Atividades fotográficas	3123	3191	2893	2682	2471	2241
7430	Atividades de tradução e interpretação	3422	3397	3350	3392	3140	3048
9001	Atividades das artes do espetáculo	16482	17589	16795	16978	16282	15366
9002	Atividades de apoio às artes do espetáculo	1096	1031	921	798	668	375
9003	Criação artística e literária	5718	5926	5888	6055	5691	5474
9004	Exploração de salas de espetáculos e atividades conexas	63	65	56	58	50	62
9101	Atividades das bibliotecas e arquivos	34	36	31	40	25	27
9102	Atividades dos museus	86	75	68	74	65	67
9103	Atividades dos sítios e monumentos históricos	131	113	118	100	89	58
9104	Atividades dos jardins zoológicos, botânicos e aquários e dos parques e reservas naturais	19	19	17	18	16	14
TOTAL		49698	50349	47731	46882	44075	41047
% Setor Cultura, Património e Produção de Conteúdos nos Sectores Culturais e Criativos (OCDE) *		80,3%	80,5%	80,1%	80,0%	80,0%	77,6%
% Setor Cultura, Património e Produção de Conteúdos na Business Economy (OCDE)		5,3%	5,3%	5,2%	5,3%	5,1%	4,8%
Variação anual		-1,3%	5,5%	1,8%	6,4%		21,1%
...: Dado confidencial							
Última atualização destes dados: 29 de março de 2022							
Total - Setor Cultural e Criativo (OCDE, 2022)		55772	56777	54297	53563	50284	47674
Variação anual		-1,8%	4,6%	1,4%	6,5%		17,0%
Total - Business Economy (OCDE, 2022)		939921	955157	919742	892200	855914	852406
Variação anual		-1,6%	3,9%	3,1%	4,2%		10,3%
*O SCC não inclui os subsectores Agências de publicidade e Atividades de representação nos meios de comunicação, pelo que se excluem valores correspondentes a estes dois setores no cálculo da %							

Fonte: Estatísticas do INE, Sistema de contas integradas das empresas

Tabela 18 – Variação anual do número de empresas por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, entre 2016 e 2020 e nos períodos entre 2011 e 2020 e 2011 e 2018

Empresas (N.º) por Atividade económica (Subclasse - CAE Rev. 3) e Escalão de pessoal ao serviço; Anual							Atividade económica (Subclasse - CAE Rev. 3)
Variação anual de 2016 a 2020 e variação entre 2011 e 2020							
2019-2020	2018-2019	2017-2018	2016-2017		2011-2018	2011-2020	
%	%	%	%		%	%	
-15,8%	-24,0%	4,2%	9,1%		-10,7%	-42,9%	1811 Impressão de jornais
-2,2%	1,8%	2,8%	-0,3%		-3,0%	-3,4%	1812 Outra impressão
-11,1%	-0,8%	-5,5%	-4,4%		-33,6%	-41,5%	1813 Atividades de preparação da impressão e de produtos media
-4,3%	-2,8%	0,0%	-7,6%		-28,2%	-33,2%	1814 Encadernação e atividades relacionadas
-10,8%	15,6%	-15,8%	0,0%		-37,3%	-35,3%	1820 Reprodução de suportes gravados
2,9%	2,5%	0,2%	-1,1%		1,1%	6,7%	5811 Edição de livros
-3,0%	0,3%	1,7%	-3,0%		-12,3%	-14,6%	5813 Edição de jornais
-8,8%	2,6%	0,7%	-0,9%		-17,5%	-22,7%	5814 Edição de revistas e de outras publicações periódicas
31,9%	30,6%	38,5%	-3,7%		260,0%	520,0%	5821 Edição de jogos de computador
4,0%	9,3%	7,3%	13,2%		54,8%	76,0%	5911 Produção de filmes, de vídeos e de programas de televisão
8,2%	14,1%	8,6%	14,0%		67,0%	106,1%	5912 Atividades técnicas de pós-produção para filmes, vídeos e programas de televisão
-7,4%	5,9%	-16,4%	-4,7%		-49,0%	-50,0%	5913 Distribuição de filmes, de vídeos e de programas de televisão
-17,4%	0,0%	6,2%	4,8%		-37,3%	-48,2%	5914 Projeção de filmes e de vídeos
-7,6%	7,9%	-1,8%	7,3%		-13,5%	-13,7%	5920 Atividades de gravação de som e edição de música
-1,4%	-1,0%	1,7%	7,3%		6,0%	3,6%	6010 Atividades de rádio
1,3%	5,4%	17,5%	1,6%		-20,4%	-15,1%	6020 Atividades de televisão
-15,8%	26,7%	21,6%	-5,1%		-21,1%	-15,8%	6391 Atividades de agências de notícias
5,7%	10,0%	6,1%	4,9%		6,9%	24,4%	7311 Agências de publicidade
4,0%	6,2%	6,1%	3,4%		-20,3%	-12,0%	7312 Atividades de representação nos meios de comunicação
6,3%	8,7%	8,0%	13,0%		87,4%	116,5%	7410 Atividades de design
-2,1%	10,3%	7,9%	8,5%		29,1%	39,4%	7420 Atividades fotográficas
0,7%	1,4%	-1,2%	8,0%		9,9%	12,3%	7430 Atividades de tradução e interpretação
-6,3%	4,7%	-1,1%	4,3%		9,3%	7,3%	9001 Atividades das artes do espetáculo
6,3%	11,9%	15,4%	19,5%		145,6%	192,3%	9002 Atividades de apoio às artes do espetáculo
-3,5%	0,6%	-2,8%	6,4%		7,6%	4,5%	9003 Criação artística e literária
-3,1%	16,1%	-3,4%	16,0%		-9,7%	1,6%	9004 Exploração de salas de espetáculos e atividades conexas
-5,6%	16,1%	-22,5%	60,0%		14,8%	25,9%	9101 Atividades das bibliotecas e arquivos
14,7%	10,3%	-8,1%	13,8%		1,5%	28,4%	9102 Atividades dos museus
15,9%	-4,2%	18,0%	12,4%		103,4%	125,9%	9103 Atividades dos sítios e monumentos históricos
0,0%	11,8%	-5,6%	12,5%		21,4%	35,7%	9104 Atividades dos jardins zoológicos, botânicos e aquários e dos parques e reservas naturais
-1,3%	5,5%	1,8%	6,4%		16,3%	21,1%	TOTAL SETOR CULTURA, PATRIMÓNIO E PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS

Fonte: Estatísticas do INE, Sistema de contas integradas das empresas

Tabela 19 – Distribuição (%) do número de empresas por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, em 2011 e 2020; Distribuição (%) do número de empresas segundo os escalões de pessoal ao serviço por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, em 2020

Empresas (N.º) por Atividade económica (Subclasse - CAE Rev. 3) e Escalão de pessoal ao serviço; Anual									
Período de referência dos dados		Período de referência dos dados							
2020	2011	2020							
Peso (%) por subsetor		Peso (%) por escalão de pessoal ao serviço						Atividade económica (Subclasse - CAE Rev. 3)	
Total	Total	Total	Menos de 10 pessoas	10 - 19 pessoas	20 - 49 pessoas	50 - 249 pessoas	250 e mais pessoas		
%	%	%	%	%	%	%	%		
0,03%	0,07%	100,00%	62,50%	12,50%	18,75%	6,25%	0,00%	1811	Impressão de jornais
2,96%	3,70%	100,00%	83,73%	8,92%	5,24%	1,97%	0,14%	1812	Outra impressão
1,28%	2,64%	100,00%	89,75%	5,84%	3,47%	0,95%	0,00%	1813	Atividades de preparação da impressão e de produtos media
0,27%	0,49%	100,00%	93,33%	2,22%	4,44%	0,00%	0,00%	1814	Encadernação e atividades relacionadas
0,07%	0,12%	100,00%	100,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	1820	Reprodução de suportes gravados
0,94%	1,06%	100,00%	94,84%	1,72%	1,94%	1,08%	0,43%	5811	Edição de livros
0,59%	0,83%	100,00%	91,44%	4,11%	1,71%	2,40%	0,34%	5813	Edição de jornais
0,79%	1,24%	100,00%	93,40%	4,06%	1,52%	1,02%	0,00%	5814	Edição de revistas e de outras publicações periódicas
0,12%	0,02%	100,00%	93,55%	4,84%	1,61%	0,00%	0,00%	5821	Edição de jogos de computador
5,13%	3,53%	100,00%	98,12%	1,22%	0,35%	0,31%	0,00%	5911	Produção de filmes, de vídeos e de programas de televisão
0,88%	0,52%	100,00%	99,08%	0,92%	0,00%	0,00%	0,00%	5912	Atividades técnicas de pós-produção para filmes, vídeos e programas de televisão
0,10%	0,24%	100,00%	92,00%	4,00%	4,00%	0,00%	0,00%	5913	Distribuição de filmes, de vídeos e de programas de televisão
0,11%	0,27%	100,00%	84,21%	7,02%	0,00%	7,02%	1,75%	5914	Projeção de filmes e de vídeos
0,78%	1,10%	100,00%	98,46%	1,03%	0,26%	0,26%	0,00%	5920	Atividades de gravação de som e edição de música
0,59%	0,68%	100,00%	93,47%	5,15%	0,34%	1,03%	0,00%	6010	Atividades de rádio
0,16%	0,23%	100,00%	81,01%	3,80%	5,06%	6,33%	3,80%	6020	Atividades de televisão
0,10%	0,14%	100,00%	95,83%	2,08%	0,00%	0,00%	2,08%	6391	Atividades de agências de notícias
9,35%	9,09%	100,00%	95,91%	2,52%	1,21%	0,34%	0,02%	7311	Agências de publicidade
0,58%	0,79%	100,00%	89,86%	3,15%	4,90%	2,10%	0,00%	7312	Atividades de representação nos meios de comunicação
14,48%	8,10%	100,00%	98,97%	0,74%	0,24%	0,06%	0,00%	7410	Atividades de design
6,28%	5,46%	100,00%	99,65%	0,16%	0,13%	0,06%	0,00%	7420	Atividades fotográficas
6,89%	7,43%	100,00%	99,39%	0,47%	0,12%	0,03%	0,00%	7430	Atividades de tradução e interpretação
33,16%	37,44%	100,00%	99,85%	0,08%	0,06%	0,01%	0,00%	9001	Atividades das artes do espetáculo
2,21%	0,91%	100,00%	98,36%	1,00%	0,36%	0,27%	0,00%	9002	Atividades de apoio às artes do espetáculo
11,51%	13,34%	100,00%	99,86%	0,10%	0,03%	0,00%	0,00%	9003	Criação artística e literária
0,13%	0,15%	100,00%	93,65%	4,76%	1,59%	0,00%	0,00%	9004	Exploração de salas de espetáculos e atividades conexas
0,07%	0,07%	100,00%	88,24%	2,94%	2,94%	5,88%	0,00%	9101	Atividades das bibliotecas e arquivos
0,17%	0,16%	100,00%	95,35%	1,16%	1,16%	1,16%	1,16%	9102	Atividades dos museus
0,26%	0,14%	100,00%	92,37%	3,05%	3,82%	0,76%	0,00%	9103	Atividades dos sítios e monumentos históricos
0,04%	0,03%	100,00%	47,37%	10,53%	21,05%	15,79%	5,26%	9104	Atividades dos jardins zoológicos, botânicos e aquários e dos parques e reservas naturais
100,0%	100,0%	100,0%	98,2%	1,0%	0,5%	0,2%	0,0%		TOTAL SETOR CULTURA, PATRIMÓNIO E PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS

Fonte: Estatísticas do INE, Sistema de contas integradas das empresas

Tabela 20 – Evolução do pessoal ao serviço das empresas por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, em 2011 e de 2016 a 2020

Atividade económica (Subclasse - CAE Rev. 3)	Pessoal ao serviço (N.º) das Empresas por Atividade económica (Subclasse - CAE Rev. 3)					
	Período de referência dos dados					
	2020	2019	2018	2017	2016	2011
	N.º	N.º	N.º	N.º	N.º	N.º
1811 Impressão de jornais	199	278	295	305	315	366
1812 Outra impressão	10352	11040	10996	11061	10819	12435
1813 Atividades de preparação da impressão e de produtos media	2794	3342	3384	3385	3335	3909
1814 Encadernação e atividades relacionadas	445	469	493	529	523	644
1820 Reprodução de suportes gravados	73	108	103	111	107	169
5811 Edição de livros	2130	2065	2178	2281	2280	2500
5813 Edição de jornais	2183	2285	2315	2436	2006	3298
5814 Edição de revistas e de outras publicações periódicas	1725	1765	1901	1694	1758	3185
5821 Edição de jogos de computador	174	102	91	71	73	26
5911 Produção de filmes, de vídeos e de programas de televisão	4734	4561	4217	3937	3607	3161
5912 Atividades técnicas de pós-produção para filmes, vídeos e programas de televisão	596	559	504	452	427	322
5913 Distribuição de filmes, de vídeos e de programas de televisão	191	199	201	218	228	388
5914 Projeção de filmes e de vídeos	990	1143	1103	1033	1023	1211
5920 Atividades de gravação de som e edição de música	771	812	757	746	689	816
6010 Atividades de rádio	1225	1251	1242	1236	1180	1480
6020 Atividades de televisão	2500	2510	2481	2451	2562	1613
6391 Atividades de agências de notícias	354	450	418	351	363	463
7311 Agências de publicidade	12520	12311	11624	11189	10847	11054
7312 Atividades de representação nos meios de comunicação	1457	1381	1321	1286	1109	1122
7410 Atividades de design	10655	10145	9325	8508	7548	4982
7420 Atividades fotográficas	4233	4399	4072	3918	3528	3371
7430 Atividades de tradução e interpretação	4096	4120	4004	4014	3706	3433
9001 Atividades das artes do espetáculo	17937	18937	18101	18231	17401	16165
9002 Atividades de apoio às artes do espetáculo	1982	1782	1949	1339	1117	620
9003 Criação artística e literária	6071	6324	6245	6412	6054	5673
9004 Exploração de salas de espetáculos e atividades conexas	166	148	134	137	101	119
9101 Atividades das bibliotecas e arquivos	295	188	151	138	113	38
9102 Atividades dos museus	634	582	562	543	647	430
9103 Atividades dos sítios e monumentos históricos	486	437	431	348	309	294
9104 Atividades dos jardins zoológicos, botânicos e aquários e dos parques e reservas naturais	969	995	792	719	728	683
TOTAL	92937	94688	91390	89079	84503	83970
% Setor Cultura, Património e Produção de Conteúdos nos Sectores Culturais e Criativos (OCDE)*	80,8%	80,9%	81,3%	81,5%	81,8%	82,1%
% Setor Cultura, Património e Produção de Conteúdos na Business Economy (OCDE)	2,6%	2,6%	2,6%	2,7%	2,7%	2,6%
...: Dado confidencial						
Última atualização destes dados: 29 de março de 2022						
Total - Setor Cultural e Criativo (OCDE, 2022)	97741	100079	96514	94029	88728	87491
Total - Business Economy (OCDE, 2022)	3511458	3594398	3454258	3306770	3142355	3168834
*O SCC não inclui os subsectores Agências de publicidade e Atividades de representação nos meios de comunicação, pelo que se excluem valores correspondentes a estes dois setores no cálculo da %						

Fonte: Estatísticas do INE, Sistema de contas integradas das empresas

Tabela 21 – Variação anual do pessoal ao serviço das empresas por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, de 2016 a 2020 e variação do pessoal ao serviço das empresas por atividade económica entre 2011 e 2020

Pessoal ao serviço (N.º) das Empresas por Atividade económica					Atividade económica (Subclasse - CAE Rev. 3)	
Variação anual de 2016 a 2020 e variação entre 2011 e 2020						
2019-2020	2018-2019	2017-2018	2016-2017	2011-2020		
%	%	%	%	%		
-28,4%	-5,8%	-3,3%	-3,2%	-45,6%	1811	Impressão de jornais
-6,2%	0,4%	-0,6%	2,2%	-16,8%	1812	Outra impressão
-16,4%	-1,2%	0,0%	1,5%	-28,5%	1813	Atividades de preparação da impressão e de produtos media
-5,1%	-4,9%	-6,8%	1,1%	-30,9%	1814	Encadernação e atividades relacionadas
-32,4%	4,9%	-7,2%	3,7%	-56,8%	1820	Reprodução de suportes gravados
3,1%	-5,2%	-4,5%	0,0%	-14,8%	5811	Edição de livros
-4,5%	-1,3%	-5,0%	21,4%	-33,8%	5813	Edição de jornais
-2,3%	-7,2%	12,2%	-3,6%	-45,8%	5814	Edição de revistas e de outras publicações periódicas
70,6%	12,1%	28,2%	-2,7%	569,2%	5821	Edição de jogos de computador
3,8%	8,2%	7,1%	9,1%	49,8%	5911	Produção de filmes, de vídeos e de programas de televisão
6,6%	10,9%	11,5%	5,9%	85,1%	5912	Atividades técnicas de pós-produção para filmes, vídeos e programas de televisão
-4,0%	-1,0%	-7,8%	-4,4%	-50,8%	5913	Distribuição de filmes, de vídeos e de programas de televisão
-13,4%	3,6%	6,8%	1,0%	-18,2%	5914	Projeção de filmes e de vídeos
-5,0%	7,3%	1,5%	8,3%	-5,5%	5920	Atividades de gravação de som e edição de música
-2,1%	0,7%	0,5%	4,7%	-17,2%	6010	Atividades de rádio
-0,4%	1,2%	1,2%	-4,3%	55,0%	6020	Atividades de televisão
-21,3%	7,7%	19,1%	-3,3%	-23,5%	6391	Atividades de agências de notícias
1,7%	5,9%	3,9%	3,2%	13,3%	7311	Agências de publicidade
5,5%	4,5%	2,7%	16,0%	29,9%	7312	Atividades de representação nos meios de comunicação
5,0%	8,8%	9,6%	12,7%	113,9%	7410	Atividades de design
-3,8%	8,0%	3,9%	11,1%	25,6%	7420	Atividades fotográficas
-0,6%	2,9%	-0,2%	8,3%	19,3%	7430	Atividades de tradução e interpretação
-5,3%	4,6%	-0,7%	4,8%	11,0%	9001	Atividades das artes do espetáculo
11,2%	-8,6%	45,6%	19,9%	219,7%	9002	Atividades de apoio às artes do espetáculo
-4,0%	1,3%	-2,6%	5,9%	7,0%	9003	Criação artística e literária
12,2%	10,4%	-2,2%	35,6%	39,5%	9004	Exploração de salas de espetáculos e atividades conexas
56,9%	24,5%	9,4%	22,1%	676,3%	9101	Atividades das bibliotecas e arquivos
8,9%	3,6%	3,5%	-16,1%	47,4%	9102	Atividades dos museus
11,2%	1,4%	23,9%	12,6%	65,3%	9103	Atividades dos sítios e monumentos históricos
-2,6%	25,6%	10,2%	-1,2%	41,9%	9104	Atividades dos jardins zoológicos, botânicos e aquários e dos parques e reservas naturais
-1,8%	3,6%	2,6%	5,4%	10,7%		TOTAL SETOR CULTURA, PATRIMÓNIO E PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS

Fonte: Estatísticas do INE, Sistema de contas integradas das empresas

Tabela 22 – Distribuição (%) do pessoal ao serviço nas empresas por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, em 2011 e 2020;
Distribuição (%) do pessoal ao serviço nas empresas segundo os escalões de pessoal ao serviço por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de
Conteúdos, em 2020

Pessoal ao serviço (N.º) das Empresas por Atividade económica (Subclasse - CAE Rev. 3) e Escalão de pessoal ao serviço; Anual								Atividade económica (Subclasse - CAE Rev. 3)	
Período de referência dos dados		Período de referência dos dados							
2020	2011	2020							
Peso (%) por subsetor		Peso (%) por Escalão de pessoal ao serviço							
Total	Total	Total	Menos de 10 pessoas	10 - 19 pessoas	20 - 49 pessoas	50 - 249 pessoas	250 e mais pessoas		
%	%	%	%	%	%	%	%		
0,21%	0,44%	100,00%	(a)	(a)	(a)	(a)	0,00%	1811	Impressão de jornais
11,14%	14,81%	100,00%	(a)	17,20%	21,96%	23,74%	(a)	1812	Outra impressão
3,01%	4,66%	100,00%	(a)	16,68%	23,55%	(a)	0,00%	1813	Atividades de preparação da impressão e de produtos media
0,48%	0,77%	100,00%	52,81%	(a)	(a)	0,00%	0,00%	1814	Encadernação e atividades relacionadas
0,08%	0,20%	100,00%	100,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	1820	Reprodução de suportes gravados
2,29%	2,98%	100,00%	36,10%	5,16%	12,82%	(a)	(a)	5811	Edição de livros
2,35%	3,93%	100,00%	(a)	(a)	7,74%	40,13%	(a)	5813	Edição de jornais
1,86%	3,79%	100,00%	44,64%	12,46%	8,58%	34,32%	0,00%	5814	Edição de revistas e de outras publicações periódicas
0,19%	0,03%	100,00%	54,60%	(a)	(a)	0,00%	0,00%	5821	Edição de jogos de computador
5,09%	3,76%	100,00%	70,95%	7,98%	5,05%	16,01%	0,00%	5911	Produção de filmes, de vídeos e de programas de televisão
0,64%	0,38%	100,00%	91,11%	8,89%	0,00%	0,00%	0,00%	5912	Atividades técnicas de pós-produção para filmes, vídeos e programas de televisão
0,21%	0,46%	100,00%	43,46%	(a)	(a)	0,00%	0,00%	5913	Distribuição de filmes, de vídeos e de programas de televisão
1,07%	1,44%	100,00%	8,18%	4,55%	0,00%	(a)	(a)	5914	Projeção de filmes e de vídeos
0,83%	0,97%	100,00%	68,74%	5,84%	(a)	(a)	0,00%	5920	Atividades de gravação de som e edição de música
1,32%	1,76%	100,00%	(a)	15,92%	(a)	33,47%	0,00%	6010	Atividades de rádio
2,69%	1,92%	100,00%	(a)	(a)	(a)	21,40%	(a)	6020	Atividades de televisão
0,38%	0,55%	100,00%	(a)	(a)	0,00%	0,00%	(a)	6391	Atividades de agências de notícias
13,47%	13,16%	100,00%	62,10%	12,44%	12,54%	(a)	(a)	7311	Agências de publicidade
1,57%	1,34%	100,00%	31,57%	8,30%	31,09%	29,03%	0,00%	7312	Atividades de representação nos meios de comunicação
11,46%	5,93%	100,00%	84,35%	6,64%	4,30%	4,71%	0,00%	7410	Atividades de design
4,55%	4,01%	100,00%	90,83%	1,56%	(a)	(a)	0,00%	7420	Atividades fotográficas
4,41%	4,09%	100,00%	89,26%	5,25%	(a)	(a)	0,00%	7430	Atividades de tradução e interpretação
19,30%	19,25%	100,00%	96,53%	(a)	1,67%	(a)	0,00%	9001	Atividades das artes do espetáculo
2,13%	0,74%	100,00%	72,60%	(a)	6,46%	(a)	0,00%	9002	Atividades de apoio às artes do espetáculo
6,53%	6,76%	100,00%	97,41%	(a)	(a)	0,00%	0,00%	9003	Criação artística e literária
0,18%	0,14%	100,00%	55,42%	(a)	(a)	0,00%	0,00%	9004	Exploração de salas de espetáculos e atividades conexas
0,32%	0,05%	100,00%	10,51%	(a)	(a)	(a)	0,00%	9101	Atividades das bibliotecas e arquivos
0,68%	0,51%	100,00%	18,61%	(a)	(a)	(a)	(a)	9102	Atividades dos museus
0,52%	0,35%	100,00%	(a)	12,14%	26,75%	(a)	0,00%	9103	Atividades dos sítios e monumentos históricos
1,04%	0,81%	100,00%	(a)	(a)	(a)	47,78%	(a)	9104	Atividades dos jardins zoológicos, botânicos e aquários e dos parques e reservas naturais
100,0%	100,0%	100,0%	60,4%	6,5%	7,3%	7,6%	0,0%		TOTAL SETOR CULTURA, PATRIMÓNIO E PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS
(a) Não é possível cálculo de percentagens devido ao desconhecimento dos dados em razão da sua confidencialidade									

(a) Não é possível cálculo de percentagens devido ao desconhecimento dos dados em razão da sua confidencialidade

Fonte: Estatísticas do INE, Sistema de contas integradas das empresas

Tabela 23 – Evolução do volume de negócios (€) das empresas por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, em 2011 e de 2016 a 2020

Atividade económica (Subclasse - CAE Rev. 3)		Volume de negócios (€) das empresas por Atividade económica (Subclasse - CAE Rev. 3) e					
		Período de referência dos dados					
		2020	2019	2018	2017	2016	2011
		€	€	€	€	€	€
1811	Impressão de jornais	11894734	18489361	19098563	20272007	20475937	28530197
1812	Outra impressão	661000627	799003312	779654848	794187448	761108378	862317540
1813	Atividades de preparação da impressão e de produtos media	135600690	186829006	188216254	190113517	182034108	198340316
1814	Encadernação e atividades relacionadas	15858832	19993175	20785584	21815760	19798323	20283122
1820	Reprodução de suportes gravados	2982676	10651428	9607554	10295780	9558597	12084495
5811	Edição de livros	369390221	337017635	316102203	316029551	331325357	366943563
5813	Edição de jornais	113548015	133418173	137942736	162181394	166447157	287033696
5814	Edição de revistas e de outras publicações periódicas	138876799	167727843	179844686	160019649	161861595	329398126
5821	Edição de jogos de computador	11137609	7319795	5468194	2179466	1460947	584125
5911	Produção de filmes, de vídeos e de programas de televisão	332088059	398548432	360079592	367129709	331027394	325251068
5912	Atividades técnicas de pós-produção para filmes, vídeos e programas de televisão	21152438	22539573	25026268	16974349	15501705	11622583
5913	Distribuição de filmes, de vídeos e de programas de televisão	58360083	94247145	91483635	103933808	100581400	122298519
5914	Projeção de filmes e de vídeos	48589714	123207007	111045872	105167943	100029235	105486678
5920	Atividades de gravação de som e edição de música	44014726	37480592	35291775	33512925	29043170	35934948
6010	Atividades de rádio	50179007	70568922	63067377	66303822	60644270	64233526
6020	Atividades de televisão	636990383	649553237	640942177	648235823	632069146	528043086
6391	Atividades de agências de notícias	36073646	40931950	38114922	36243249	37386302	51839205
7311	Agências de publicidade	768197434	911563578	845251858	773221197	739982623	966493208
7312	Atividades de representação nos meios de comunicação	668430772	783590257	783632298	795918341	743403151	706177093
7410	Atividades de design	332358908	365660468	330613945	301312277	236473985	157842180
7420	Atividades fotográficas	64175011	87137391	83953824	78636740	71571149	68751420
7430	Atividades de tradução e interpretação	76789056	83230017	76159630	71745006	68166029	47559537
9001	Atividades das artes do espetáculo	196637069	390091213	340997939	314116142	287235975	237261444
9002	Atividades de apoio às artes do espetáculo	65925536	116625447	112961658	89509784	92807216	37505218
9003	Criação artística e literária	69500568	84651966	75785026	71829680	64812757	52009032
9004	Exploração de salas de espetáculos e atividades conexas	7488211	9567922	7890272	7302654	6680519	7062626
9101	Atividades das bibliotecas e arquivos	13235470	8362811	7971157	7165137	5847980	1460692
9102	Atividades dos museus	8514805	24536777	22248291	20794619	18000151	18466983
9103	Atividades dos sítios e monumentos históricos	14488792	16234676	15858145	13357261	9766726	9983980
9104	Atividades dos jardins zoológicos, botânicos e aquários e dos parques e reservas naturais	28766756	92028781	69457148	64172259	54411797	36343833
TOTAL		5 002 246 647	6 090 807 890	5 794 553 431	5 663 676 297	5 359 513 079	5 697 142 039
% Setor Cultura, Património e Produção de Conteúdos nos Sectores Culturais e Criativos (OCDE) *		83,2%	84,2%	84,9%	85,8%	86,6%	88,3%
% Setor Cultura, Património e Produção de Conteúdos na Business Economy (OCDE)		1,42%	1,56%	1,54%	1,61%	1,66%	1,75%
... Dado confidencial							
Última atualização destes dados: 29 de março de 2022							
Total - Setor Cultural e Criativo (OCDE, 2022)		4 285 973 722	5 217 554 487	4 906 797 132	4 773 229 168	4 478 447 094	4 557 585 454
Total - Business Economy (OCDE, 2022)		351 629 247 892	390 780 741 800	376 297 758 202	352 376 099 228	322 707 437 731	326 379 627 684
*O SCC não inclui os subsectores Agências de publicidade e Atividades de representação nos meios de comunicação, pelo que se excluem valores correspondentes a estes dois setores no cálculo da %							

Fonte: Estatísticas do INE, Sistema de contas integradas das empresas

Tabela 24 – Variação anual do volume de negócios (€) das empresas por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, de 2016 a 2020 e variação do volume de negócios (€) das empresas por atividade económica entre 2011 e 2020

Variação de negócios (€) das Empresas por Atividade							Atividade económica (Subclasse - CAE Rev. 3)
Variação anual de 2016 a 2020 e variação entre 2011 e 2020							
2019-2020	2018-2019	2017-2018	2016-2017		2011-2020		
%	%	%	%		%		
-35,7%	-3,2%	-5,8%	-1,0%		-58,3%	1811	Impressão de jornais
-17,3%	2,5%	-1,8%	4,3%		-23,3%	1812	Outra impressão
-27,4%	-0,7%	-1,0%	4,4%		-31,6%	1813	Atividades de preparação da impressão e de produtos media
-20,7%	-3,8%	-4,7%	10,2%		-21,8%	1814	Encadernação e atividades relacionadas
-72,0%	10,9%	-6,7%	7,7%		-75,3%	1820	Reprodução de suportes gravados
9,6%	6,6%	0,0%	-4,6%		0,7%	5811	Edição de livros
-14,9%	-3,3%	-14,9%	-2,6%		-60,4%	5813	Edição de jornais
-17,2%	-6,7%	12,4%	-1,1%		-57,8%	5814	Edição de revistas e de outras publicações periódicas
52,2%	33,9%	150,9%	49,2%		1806,7%	5821	Edição de jogos de computador
-16,7%	10,7%	-1,9%	10,9%		2,1%	5911	Produção de filmes, de vídeos e de programas de televisão
-6,2%	-9,9%	47,4%	9,5%		82,0%	5912	Atividades técnicas de pós-produção para filmes, vídeos e programas de televisão
-38,1%	3,0%	-12,0%	3,3%		-52,3%	5913	Distribuição de filmes, de vídeos e de programas de televisão
-60,6%	11,0%	5,6%	5,1%		-53,9%	5914	Projeção de filmes e de vídeos
17,4%	6,2%	5,3%	15,4%		22,5%	5920	Atividades de gravação de som e edição de música
-28,9%	11,9%	-4,9%	9,3%		-21,9%	6010	Atividades de rádio
-1,9%	1,3%	-1,1%	2,6%		20,6%	6020	Atividades de televisão
-11,9%	7,4%	5,2%	-3,1%		-30,4%	6391	Atividades de agências de notícias
-15,7%	7,8%	9,3%	4,5%		-20,5%	7311	Agências de publicidade
-14,7%	0,0%	-1,5%	7,1%		-5,3%	7312	Atividades de representação nos meios de comunicação
-9,1%	10,6%	9,7%	27,4%		110,6%	7410	Atividades de design
-26,4%	3,8%	6,8%	9,9%		-6,7%	7420	Atividades fotográficas
-7,7%	9,3%	6,2%	5,3%		61,5%	7430	Atividades de tradução e interpretação
-49,6%	14,4%	8,6%	9,4%		-17,1%	9001	Atividades das artes do espetáculo
-43,5%	3,2%	26,2%	-3,6%		75,8%	9002	Atividades de apoio às artes do espetáculo
-17,9%	11,7%	5,5%	10,8%		33,6%	9003	Criação artística e literária
-21,7%	21,3%	8,0%	9,3%		6,0%	9004	Exploração de salas de espetáculos e atividades conexas
58,3%	4,9%	11,2%	22,5%		806,1%	9101	Atividades das bibliotecas e arquivos
-65,3%	10,3%	7,0%	15,5%		-53,9%	9102	Atividades dos museus
-10,8%	2,4%	18,7%	36,8%		45,1%	9103	Atividades dos sítios e monumentos históricos
-68,7%	32,5%	8,2%	17,9%		-20,8%	9104	Atividades dos jardins zoológicos, botânicos e aquários e dos parques e reservas naturais
-17,9%	5,1%	2,3%	5,7%		-12,2%		TOTAL SETOR CULTURA, PATRIMÓNIO E PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS

Fonte: Estatísticas do INE, Sistema de contas integradas das empresas

Tabela 25 – Distribuição (%) do volume de negócios (€) nas empresas por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, em 2011 e 2020;
Distribuição (%) do volume de negócios (€) nas empresas segundo os escalões de pessoal ao serviço por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção
de Conteúdos, em 2020

Volume de negócios (€) das Empresas por Atividade económica (Subclasse - CAE Rev. 3) e Escalão de pessoal ao serviço; Anual								Atividade económica (Subclasse - CAE Rev. 3)	
Período de referência dos dados		Período de referência dos dados							
2020	2011	2020							
Peso (%) por subsetor		Peso (%) por Escalão de pessoal ao serviço							
Total	Total	Total	Menos de 10 pessoas	10 - 19 pessoas	20 - 49 pessoas	50 - 249 pessoas	250 e mais pessoas		
%	%	%	%	%	%	%	%		
0,24%	0,50%	100,00%	(a)	(a)	(a)	(a)	0,00%	1811	Impressão de jornais
13,21%	15,14%	100,00%	(a)	13,80%	21,58%	32,48%	(a)	1812	Outra impressão
2,71%	3,48%	100,00%	(a)	18,81%	25,43%	(a)	0,00%	1813	Atividades de preparação da impressão e de produtos media
0,32%	0,36%	100,00%	41,74%	(a)	(a)	0,00%	0,00%	1814	Encadernação e atividades relacionadas
0,06%	0,21%	100,00%	100,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	1820	Reprodução de suportes gravados
7,38%	6,44%	100,00%	10,83%	3,01%	7,07%	(a)	(a)	5811	Edição de livros
2,27%	5,04%	100,00%	(a)	(a)	5,47%	52,12%	(a)	5813	Edição de jornais
2,78%	5,78%	100,00%	32,15%	10,89%	6,91%	50,05%	0,00%	5814	Edição de revistas e de outras publicações periódicas
0,22%	0,01%	100,00%	74,42%	(a)	(a)	0,00%	0,00%	5821	Edição de jogos de computador
6,64%	5,71%	100,00%	47,69%	6,92%	9,22%	36,17%	0,00%	5911	Produção de filmes, de vídeos e de programas de televisão
0,42%	0,20%	100,00%	83,63%	16,37%	0,00%	0,00%	0,00%	5912	Atividades técnicas de pós-produção para filmes, vídeos e programas de televisão
1,17%	2,15%	100,00%	19,91%	(a)	(a)	0,00%	0,00%	5913	Distribuição de filmes, de vídeos e de programas de televisão
0,97%	1,85%	100,00%	3,43%	4,71%	0,00%	(a)	(a)	5914	Projeção de filmes e de vídeos
0,88%	0,63%	100,00%	34,37%	21,36%	(a)	(a)	0,00%	5920	Atividades de gravação de som e edição de música
1,00%	1,13%	100,00%	(a)	8,93%	(a)	62,86%	0,00%	6010	Atividades de rádio
12,73%	9,27%	100,00%	(a)	(a)	(a)	32,58%	(a)	6020	Atividades de televisão
0,72%	0,91%	100,00%	(a)	(a)	0,00%	0,00%	(a)	6391	Atividades de agências de notícias
15,36%	16,96%	100,00%	48,43%	13,60%	19,72%	(a)	(a)	7311	Agências de publicidade
13,36%	12,40%	100,00%	36,11%	3,55%	38,46%	21,87%	0,00%	7312	Atividades de representação nos meios de comunicação
6,64%	2,77%	100,00%	68,13%	19,92%	7,20%	4,74%	0,00%	7410	Atividades de design
1,28%	1,21%	100,00%	71,47%	2,79%	(a)	(a)	0,00%	7420	Atividades fotográficas
1,54%	0,83%	100,00%	60,46%	15,30%	(a)	(a)	0,00%	7430	Atividades de tradução e interpretação
3,93%	4,16%	100,00%	83,66%	(a)	11,66%	(a)	0,00%	9001	Atividades das artes do espetáculo
1,32%	0,66%	100,00%	68,10%	(a)	11,59%	(a)	0,00%	9002	Atividades de apoio às artes do espetáculo
1,39%	0,91%	100,00%	85,80%	(a)	(a)	0,00%	0,00%	9003	Criação artística e literária
0,15%	0,12%	100,00%	41,72%	(a)	(a)	0,00%	0,00%	9004	Exploração de salas de espetáculos e atividades conexas
0,26%	0,03%	100,00%	3,83%	(a)	(a)	(a)	0,00%	9101	Atividades das bibliotecas e arquivos
0,17%	0,32%	100,00%	21,88%	(a)	(a)	(a)	(a)	9102	Atividades dos museus
0,29%	0,18%	100,00%	(a)	15,38%	25,52%	(a)	0,00%	9103	Atividades dos sítios e monumentos históricos
0,58%	0,64%	100,00%	(a)	(a)	(a)	57,99%	(a)	9104	Atividades dos jardins zoológicos, botânicos e aquários e dos parques e reservas naturais
100,0%	100,0%	100,0%	30,3%	7,9%	14,3%	17,6%	0,0%	TOTAL SETOR CULTURA, PATRIMÓNIO E PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS	
(a) Não é possível cálculo de percentagens devido ao desconhecimento dos dados em razão da sua confidencialidade									

Fonte: Estatísticas do INE, Sistema de contas integradas das empresas

Tabela 26 – Evolução do VAB (€) das empresas por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, em 2011 e de 2016 a 2020

Atividade económica (Subclasse - CAE Rev. 3)	Valor acrescentado bruto (€) das Empresas por Atividade económica (Subclasse - CAE Rev. 3) e					
	Período de referência dos dados					
	2020	2019	2018	2017	2016	2011
	€	€	€	€	€	€
1811 Impressão de jornais	4740649	6812026	7148674	7741924	8380274	13430972
1812 Outra impressão	268707692	326802002	321657467	332082789	312013492	364936433
1813 Atividades de preparação da impressão e de produtos media	54738676	76973014	78364760	78675018	74456593	77369596
1814 Encadernação e atividades relacionadas	7143494	9005421	9590793	9851691	8748040	9213757
1820 Reprodução de suportes gravados	721967	3101753	3131617	2199908	2020837	2271311
5811 Edição de livros	136623559	110063661	95947537	83793683	84859148	90011360
5813 Edição de jornais	58897473	55172246	53828254	68604866	69219686	98911368
5814 Edição de revistas e de outras publicações periódicas	49374895	54648804	60869986	48658666	46163795	99022366
5821 Edição de jogos de computador	3959466	868129	1320621	862261	822014	339695
5911 Produção de filmes, de vídeos e de programas de televisão	101478758	109159926	104869894	97067635	88324412	85472269
5912 Atividades técnicas de pós-produção para filmes, vídeos e programas de televisão	8910585	9144190	6903399	7733790	6567496	4752849
5913 Distribuição de filmes, de vídeos e de programas de televisão	32679085	40342839	42255735	46650949	47581555	25689392
5914 Projeção de filmes e de vídeos	18586714	37792559	32508665	27217176	26549291	25626424
5920 Atividades de gravação de som e edição de música	15304841	17738393	18369270	17377097	14611369	16843018
6010 Atividades de rádio	27807555	41145468	36720485	38044338	32410595	36432412
6020 Atividades de televisão	303061519	299300457	296053627	301830034	278936107	252546182
6391 Atividades de agências de notícias	16615943	20156098	16986373	16086989	16542841	23261971
7311 Agências de publicidade	301260427	336581288	308806613	284373184	267026299	284879820
7312 Atividades de representação nos meios de comunicação	70570870	77894370	86197760	78612176	64212236	98667021
7410 Atividades de design	132152029	144702049	132594474	116512738	93486592	60118378
7420 Atividades fotográficas	30690087	44811738	41994830	38968833	34923027	32529224
7430 Atividades de tradução e interpretação	47248816	49305541	44029305	41322090	40219714	29746701
9001 Atividades das artes do espetáculo	84032999	154645393	137433132	133068393	123399242	100603968
9002 Atividades de apoio às artes do espetáculo	16928537	39795168	32181009	26306265	25295910	9454849
9003 Criação artística e literária	43881848	54357769	49202137	45827688	42548356	35249504
9004 Exploração de salas de espetáculos e atividades conexas	1484179	2829536	2571131	2148752	1898734	1363407
9101 Atividades das bibliotecas e arquivos	7283717	4700327	3850471	3612035	3341187	641197
9102 Atividades dos museus	-6198220	4871992	3200830	2109954	2874548	5474524
9103 Atividades dos sítios e monumentos históricos	6300488	8145110	7156562	6162638	4624104	4502597
9104 Atividades dos jardins zoológicos, botânicos e aquários e dos parques e reservas naturais	7201407	57618780	41639526	39103534	32727057	20201793
TOTAL	1 852 190 055	2 198 486 047	2 077 384 937	2 002 607 094	1 854 784 551	1 908 664 358
% Setor Cultura, Património e Produção de Conteúdos nos Sectores Culturais e Criativos (OCDE)*	83,7%	84,5%	85,3%	86,6%	87,4%	88,9%
% Setor Cultura, Património e Produção de Conteúdos na Business Economy (OCDE)	2,15%	2,30%	2,30%	2,36%	2,37%	2,60%
... Dado confidencial						
Última atualização destes dados: 29 de março de 2022						
Total - Setor Cultural e Criativo (OCDE, 2022)	1 768 690 942	2 111 775 172	1 972 641 966	1 893 080 765	1 743 389 638	1 716 064 013
Total - Business Economy (OCDE, 2022)	86 307 321 749	95 443 152 537	90 330 174 603	84 776 644 147	78 332 573 911	73 323 155 333
*O SCC não inclui os subsectores Agências de publicidade e Atividades de representação nos meios de comunicação, pelo que se excluem valores correspondentes a estes dois setores no cálculo da %						

Fonte: Estatísticas do INE, Sistema de contas integradas das empresas

Tabela 27 – Variação anual VAB (€) das empresas por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, de 2016 a 2020 e variação do VAB(€) das empresas por atividade económica entre 2011 e 2020

Valor acrescentado bruto (€) das Empresas por Atividade						Atividade económica (Subclasse - CAE Rev. 3)
Variação anual de 2016 a 2020 e variação entre 2011 e 2020						
2019-2020	2018-2019	2017-2018	2016-2017		2011-2020	
%	%	%	%		%	
-30,4%	-4,7%	-7,7%	-7,6%		-64,7%	1811 Impressão de jornais
-17,8%	1,6%	-3,1%	6,4%		-26,4%	1812 Outra impressão
-28,9%	-1,8%	-0,4%	5,7%		-29,3%	1813 Atividades de preparação da impressão e de produtos media
-20,7%	-6,1%	-2,6%	12,6%		-22,5%	1814 Encadernação e atividades relacionadas
-76,7%	-1,0%	42,4%	8,9%		-68,2%	1820 Reprodução de suportes gravados
24,1%	14,7%	14,5%	-1,3%		51,8%	5811 Edição de livros
6,8%	2,5%	-21,5%	-0,9%		-40,5%	5813 Edição de jornais
-9,7%	-10,2%	25,1%	5,4%		-50,1%	5814 Edição de revistas e de outras publicações periódicas
356,1%	-34,3%	53,2%	4,9%		1065,6%	5821 Edição de jogos de computador
-7,0%	4,1%	8,0%	9,9%		18,7%	5911 Produção de filmes, de vídeos e de programas de televisão
-2,6%	32,5%	-10,7%	17,8%		87,5%	5912 Atividades técnicas de pós-produção para filmes, vídeos e programas de televisão
-19,0%	-4,5%	-9,4%	-2,0%		27,2%	5913 Distribuição de filmes, de vídeos e de programas de televisão
-50,8%	16,3%	19,4%	2,5%		-27,5%	5914 Projeção de filmes e de vídeos
-13,7%	-3,4%	5,7%	18,9%		-9,1%	5920 Atividades de gravação de som e edição de música
-32,4%	12,1%	-3,5%	17,4%		-23,7%	6010 Atividades de rádio
1,3%	1,1%	-1,9%	8,2%		20,0%	6020 Atividades de televisão
-17,6%	18,7%	5,6%	-2,8%		-25,7%	6391 Atividades de agências de notícias
-10,5%	9,0%	8,6%	6,5%		5,8%	7311 Agências de publicidade
-9,4%	-9,6%	9,6%	22,4%		-28,5%	7312 Atividades de representação nos meios de comunicação
-8,7%	9,1%	13,8%	24,6%		119,8%	7410 Atividades de design
-31,5%	6,7%	7,8%	11,6%		-5,7%	7420 Atividades fotográficas
-4,2%	12,0%	6,6%	2,7%		58,8%	7430 Atividades de tradução e interpretação
-45,7%	12,5%	3,3%	7,8%		-16,5%	9001 Atividades das artes do espetáculo
-57,5%	23,7%	22,3%	4,0%		79,0%	9002 Atividades de apoio às artes do espetáculo
-19,3%	10,5%	7,4%	7,7%		24,5%	9003 Criação artística e literária
-47,5%	10,1%	19,7%	13,2%		8,9%	9004 Exploração de salas de espetáculos e atividades conexas
55,0%	22,1%	6,6%	8,1%		1036,0%	9101 Atividades das bibliotecas e arquivos
-227,2%	52,2%	51,7%	-26,6%		-213,2%	9102 Atividades dos museus
-22,6%	13,8%	16,1%	33,3%		39,9%	9103 Atividades dos sítios e monumentos históricos
-87,5%	38,4%	6,5%	19,5%		-64,4%	9104 Atividades dos jardins zoológicos, botânicos e aquários e dos parques e reservas naturais
-15,75%	5,83%	3,73%	7,97%		-2,96%	TOTAL SETOR CULTURA, PATRIMÓNIO E PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS

Fonte: Estatísticas do INE, Sistema de contas integradas das empresas

Tabela 28 – Distribuição (%) do VAB (€) nas empresas por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, em 2011 e 2020; Distribuição (%) do VAB (€) nas empresas segundo os escalões de pessoal ao serviço por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, em 2020

Valor acrescentado bruto (€) das Empresas por Atividade económica (Subclasse - CAE Rev. 3) e Escalão de pessoal ao serviço; Anual									Atividade económica (Subclasse - CAE Rev. 3)	
Período de referência dos dados		Período de referência dos dados								
2020	2011	2020								
Peso (%) por subsetor		Peso (%) por Escalão de pessoal ao serviço								
Total	Total	Total	Menos de 10 pessoas	10 - 19 pessoas	20 - 49 pessoas	50 - 249 pessoas	250 e mais pessoas			
%	%	%	%	%	%	%	%			
0,26%	0,70%	100,00%	(a)	(a)	(a)	(a)	0,00%	1811	Impressão de jornais	
14,51%	19,12%	100,00%	(a)	13,36%	19,89%	28,43%	(a)	1812	Outra impressão	
2,96%	4,05%	100,00%	(a)	17,85%	24,72%	(a)	0,00%	1813	Atividades de preparação da impressão e de produtos media	
0,39%	0,48%	100,00%	39,96%	(a)	(a)	0,00%	0,00%	1814	Encadernação e atividades relacionadas	
0,04%	0,12%	100,00%	100,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	1820	Reprodução de suportes gravados	
7,38%	4,72%	100,00%	9,13%	3,22%	5,85%	(a)	(a)	5811	Edição de livros	
3,18%	5,18%	100,00%	(a)	(a)	4,66%	49,59%	(a)	5813	Edição de jornais	
2,67%	5,19%	100,00%	28,22%	10,41%	7,24%	54,14%	0,00%	5814	Edição de revistas e de outras publicações periódicas	
0,21%	0,02%	100,00%	40,54%	(a)	(a)	0,00%	0,00%	5821	Edição de jogos de computador	
5,48%	4,48%	100,00%	52,60%	6,26%	8,40%	32,75%	0,00%	5911	Produção de filmes, de vídeos e de programas de televisão	
0,48%	0,25%	100,00%	81,01%	18,99%	0,00%	0,00%	0,00%	5912	Atividades técnicas de pós-produção para filmes, vídeos e programas de televisão	
1,76%	1,35%	100,00%	10,43%	(a)	(a)	0,00%	0,00%	5913	Distribuição de filmes, de vídeos e de programas de televisão	
1,00%	1,34%	100,00%	1,63%	0,03%	0,00%	(a)	(a)	5914	Projeção de filmes e de vídeos	
0,83%	0,88%	100,00%	39,10%	18,60%	(a)	(a)	0,00%	5920	Atividades de gravação de som e edição de música	
1,50%	1,91%	100,00%	(a)	9,06%	(a)	61,90%	0,00%	6010	Atividades de rádio	
16,36%	13,23%	100,00%	(a)	(a)	(a)	53,21%	(a)	6020	Atividades de televisão	
0,90%	1,17%	100,00%	(a)	(a)	0,00%	0,00%	(a)	6391	Atividades de agências de notícias	
16,27%	14,93%	100,00%	45,72%	14,67%	20,26%	(a)	(a)	7311	Agências de publicidade	
3,81%	5,17%	100,00%	18,91%	9,26%	44,70%	27,13%	0,00%	7312	Atividades de representação nos meios de comunicação	
7,13%	3,15%	100,00%	69,54%	15,81%	10,10%	4,55%	0,00%	7410	Atividades de design	
1,66%	1,70%	100,00%	75,14%	4,00%	(a)	(a)	0,00%	7420	Atividades fotográficas	
2,55%	1,56%	100,00%	69,27%	12,51%	(a)	(a)	0,00%	7430	Atividades de tradução e interpretação	
4,54%	5,27%	100,00%	93,50%	(a)	3,48%	(a)	0,00%	9001	Atividades das artes do espetáculo	
0,91%	0,50%	100,00%	51,13%	(a)	12,83%	(a)	0,00%	9002	Atividades de apoio às artes do espetáculo	
2,37%	1,85%	100,00%	88,97%	(a)	(a)	0,00%	0,00%	9003	Criação artística e literária	
0,08%	0,07%	100,00%	26,68%	(a)	(a)	0,00%	0,00%	9004	Exploração de salas de espetáculos e atividades conexas	
0,39%	0,03%	100,00%	3,13%	(a)	(a)	(a)	0,00%	9101	Atividades das bibliotecas e arquivos	
-0,33%	0,29%	100,00%	-10,51%	(a)	(a)	(a)	(a)	9102	Atividades dos museus	
0,34%	0,24%	100,00%	(a)	18,61%	20,63%	(a)	0,00%	9103	Atividades dos sítios e monumentos históricos	
0,39%	1,06%	100,00%	(a)	(a)	(a)	63,91%	(a)	9104	Atividades dos jardins zoológicos, botânicos e aquários e dos parques e reservas naturais	
100,00%	100,00%	100,00%	28,52%	8,02%	10,91%	20,18%	0,00%	TOTAL SETOR CULTURA, PATRIMÓNIO E PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS		
(a) Não é possível cálculo de percentagens devido ao desconhecimento dos dados em razão da sua confidencialidade										

Fonte: Estatísticas do INE, Sistema de contas integradas das empresas

Tabela 29 – Evolução dos Subsídios à exploração (€) das empresas por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, em 2011 e de 2016 a 2020

Atividade económica (Subclasse - CAE Rev. 3)	Subsídios à exploração (€) das Empresas por Atividade económica (Classe - CAE Rev. 3) e Forma						
	Período de referência dos dados						
	2020	2019	2018	2017	2016	2015	2011
	€	€	€	€	€	€	€
1811 Impressão de jornais	255834	102043	102545	519855	120463	169564	4390
1812 Outra impressão	8542982	1831063	1529385	1566467	1328910	1827233	3224638
1813 Atividades de preparação da impressão e de produtos media	2058800	439102	198483	686267	651953	655058	681728
1814 Encadernação e atividades relacionadas	145769	10849	403	658	712	10346	14749
1820 Reprodução de suportes gravados	9720	477	12719	6886	2704	11545	4391
5811 Edição de livros	2281511	780210	521035	508510	565854	686929	522306
5813 Edição de jornais	3634537	2238459	1955243	1761586	1221567	1058059	612404
5814 Edição de revistas e de outras publicações periódicas	1564391	492415	416888	216768	467189	602303	306009
5821 Edição de jogos de computador	23529	29324	25846	18884	25232	51683	26212
5911 Produção de filmes, de vídeos e de programas de televisão	18018045	14369733	9863885	12537111	10587923	8390473	6477019
5912 Atividades técnicas de pós-produção para filmes, vídeos e programas de televisão	690259	486683	1768641	53575	90873	27013	134813
5913 Distribuição de filmes, de vídeos e de programas de televisão	1306140	1231778	765560	971201	875948	966303	1988277
5914 Projeção de filmes e de vídeos	1296744	1574640	811821	795517	787392	831231	882026
5920 Atividades de gravação de som e edição de música	467205	570351	545717	567200	685268	803744	575622
6010 Atividades de rádio	906780	579239	373769	251163	434221	611169	401949
6020 Atividades de televisão	2026698	183358	215158	277685	210576	186602	13311
6391 Atividades de agências de notícias	32704	102765	188880	168137	19482	53287	99913
7311 Agências de publicidade	11886566	2574849	2396646	2224308	2657816	3137607	1378815
7312 Atividades de representação nos meios de comunicação	758626	239404	296150	218926	198798	318552	43295
7410 Atividades de design	7741145	2286385	3294701	2888376	3128443	2604383	1148154
7420 Atividades fotográficas	2680006	546368	358562	548339	454541	461501	211327
7430 Atividades de tradução e interpretação	401832	228037	244941	285985	370733	227917	176646
9001 Atividades das artes do espetáculo	14258844	9071237	8291378	6380843	5245505	6321672	6890941
9002 Atividades de apoio às artes do espetáculo	4556777	563551	453813	330629	242274	387588	305009
9003 Criação artística e literária	1497369	458682	1036000	551144	270406	212317	98791
9004 Exploração de salas de espetáculos e atividades conexas	909532	717963	626395	637221	476021	491286	713032
9101 Atividades das bibliotecas e arquivos	6971	0	0	0	6190	15687	0
9102 Atividades dos museus	23839783	12180954	11068819	12073132	9112975	6961421	198190
9103 Atividades dos sítios e monumentos históricos	829552	763373	455348	102231	195237	59770	543945
9104 Atividades dos jardins zoológicos, botânicos e aquários e dos parques e reservas naturais	1039952	900804	673314	643933	1068285	881272	632384
TOTAL	113 666 803	55 554 096	48 492 045	47 792 537	41 503 491	39 023 515	28 310 286
% Setor Cultura, Património e Produção de Conteúdos nos Sectores Culturais e Criativos (OCDE)	92,3%	94,0%	93,5%	92,7%	91,6%	89,4%	92,6%
% Setor Cultura, Património e Produção de Conteúdos na Business Economy (OCDE)	4,79%	6,96%	7,01%	6,96%	6,51%	5,82%	4,33%
... Dado confidencial							
Última atualização destes dados: 29 de março de 2022							
Total - Setor Cultural e Criativo (OCDE, 2022)	109 506 776	56 117 644	48 971 056	48 936 155	42 206 638	39 777 456	29 022 021
Total - Business Economy (OCDE, 2022)	2 375 150 236	797 951 711	691 684 316	686 409 343	637 385 042	670 191 389	653 896 494
*O SCC não inclui os subsectores Agências de publicidade e Atividades de representação nos meios de comunicação, pelo que se excluem valores correspondentes a estes dois setores no cálculo da %							

Fonte: Estatísticas do INE, Sistema de contas integradas das empresas

Tabela 30 – Variação anual dos Subsídios à exploração (€) das empresas por atividade económica do Setor da Cultura, Património e Produção de Conteúdos, de 2016 a 2020 e variação dos Subsídios à exploração (€) das empresas por atividade económica entre 2011 e 2020

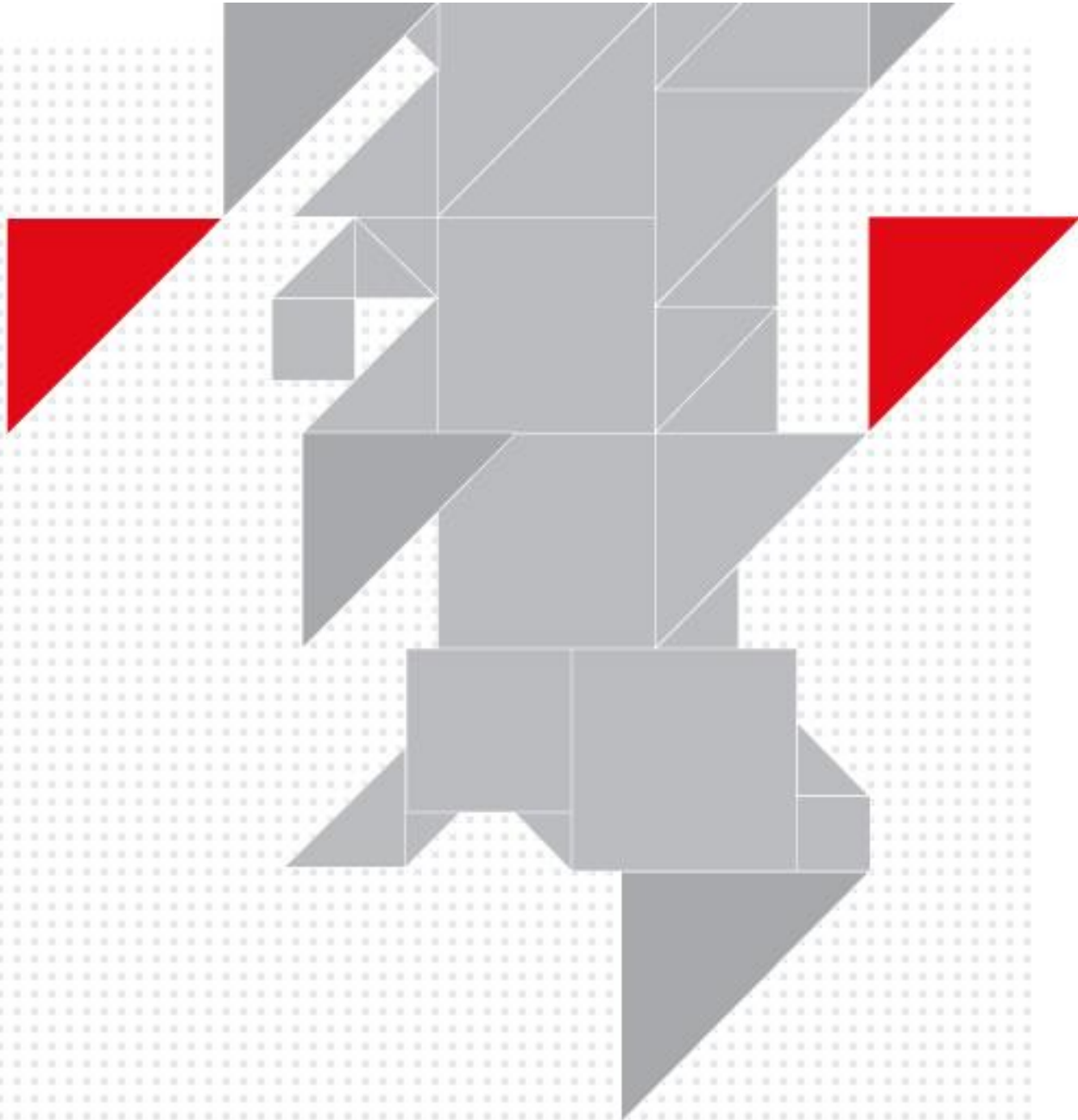
Subsídios à exploração (€) das Empresas por Atividade económica						Atividade económica (Subclasse - CAE Rev. 3)	
Variação anual de 2015 a 2020 e variação entre 2011 e 2020							
2019-2020	2018-2019	2017-2018	2016-2017	2015-2016	2011-2020		
%	%	%	%	%	%		
150,7%	-0,5%	-80,3%	331,5%	-29,0%	5727,7%	1811	Impressão de jornais
366,6%	19,7%	-2,4%	17,9%	-27,3%	164,9%	1812	Outra impressão
368,9%	121,2%	-71,1%	5,3%	-0,5%	202,0%	1813	Atividades de preparação da impressão e de produtos media
1243,6%	2592,1%	-38,8%	-7,6%	-93,1%	888,3%	1814	Encadernação e atividades relacionadas
1937,7%	-96,2%	84,7%	154,7%	-76,6%	121,4%	1820	Reprodução de suportes gravados
192,4%	49,7%	2,5%	-10,1%	-17,6%	336,8%	5811	Edição de livros
62,4%	14,5%	11,0%	44,2%	15,5%	493,5%	5813	Edição de jornais
217,7%	18,1%	92,3%	-53,6%	-22,4%	411,2%	5814	Edição de revistas e de outras publicações periódicas
-19,8%	13,5%	36,9%	-25,2%	-51,2%	-10,2%	5821	Edição de jogos de computador
25,4%	45,7%	-21,3%	18,4%	26,2%	178,2%	5911	Produção de filmes, de vídeos e de programas de televisão
41,8%	-72,5%	3201,2%	-41,0%	236,4%	412,0%	5912	Atividades técnicas de pós-produção para filmes, vídeos e programas de televisão
6,0%	60,9%	-21,2%	10,9%	-9,4%	-34,3%	5913	Distribuição de filmes, de vídeos e de programas de televisão
-17,6%	94,0%	2,0%	1,0%	-5,3%	47,0%	5914	Projeção de filmes e de vídeos
-18,1%	4,5%	-3,8%	-17,2%	-14,7%	-18,8%	5920	Atividades de gravação de som e edição de música
56,5%	55,0%	48,8%	-42,2%	-29,0%	125,6%	6010	Atividades de rádio
1005,3%	-14,8%	-22,5%	31,9%	12,8%	15125,7%	6020	Atividades de televisão
-68,2%	-45,6%	12,3%	763,0%	-63,4%	-67,3%	6391	Atividades de agências de notícias
361,6%	7,4%	7,7%	-16,3%	-15,3%	762,1%	7311	Agências de publicidade
216,1%	-19,2%	35,3%	10,1%	-37,6%	1648,1%	7312	Atividades de representação nos meios de comunicação
238,6%	-30,6%	14,1%	-7,7%	20,1%	574,2%	7410	Atividades de design
390,5%	52,4%	-34,6%	20,6%	-1,5%	1168,2%	7420	Atividades fotográficas
76,2%	-6,9%	-14,4%	-22,9%	62,7%	127,5%	7430	Atividades de tradução e interpretação
57,2%	9,4%	29,9%	21,6%	-17,0%	106,9%	9001	Atividades das artes do espetáculo
708,6%	24,2%	37,3%	36,5%	-37,5%	1394,0%	9002	Atividades de apoio às artes do espetáculo
226,5%	-55,7%	88,0%	103,8%	27,4%	1415,7%	9003	Criação artística e literária
26,7%	14,6%	-1,7%	33,9%	-3,1%	27,6%	9004	Exploração de salas de espetáculos e atividades conexas
0,0%	0,0%	0,0%	-100,0%	-60,5%	0,0%	9101	Atividades das bibliotecas e arquivos
95,7%	10,0%	-8,3%	32,5%	30,9%	11928,8%	9102	Atividades dos museus
8,7%	67,6%	345,4%	-47,6%	226,6%	52,5%	9103	Atividades dos sítios e monumentos históricos
15,4%	33,8%	4,6%	-39,7%	21,2%	64,4%	9104	Atividades dos jardins zoológicos, botânicos e aquários e dos parques e reservas naturais
104,61%	14,56%	1,46%	15,15%	6,36%	301,50%		TOTAL SETOR CULTURA, PATRIMÓNIO E PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS

Fonte: Estatísticas do INE, Sistema de contas integradas das empresas

6. LISTA DE ENTREVISTAS E PARTICIPAÇÕES NOS FOCUS GROUP

Lista de peritos entrevistados (22 de novembro 2022 a 20 de janeiro 2023)

1. Alexandre Farto
2. Ana Carvalho
3. André Luís
4. Artur Pimenta Alves
5. Carlos Pimenta
6. Daniel Ribas
7. Domingos Folque Guimarães
8. Gonçalo Riscado
9. Joana Sousa Monteiro
10. John Romão
11. Juliana Moura
12. Laura Castro
13. Luís Montez
14. Luiz Oosterbeek
15. Luís Urbano
16. Margarida Vargues
17. Matilde Seabra
18. Nuno Artur Silva
19. Pauline Foessel
20. Pedro Guedes de Oliveira
21. Pedro A. Santos
22. Pedro Sobral
23. Sandra Neves
24. Silvestre Lacerda
25. Teresa Duarte Martinho
26. Vânia Rodrigues



Matosinhos

R. Tomás Ribeiro, nº 412 – 2º
4450-295 Matosinhos Portugal

Tel (+351) 229 399 150

Fax (+351) 229 399 159

Lisboa

R. Duque de Palmela, nº25 – 2º
1250-097 Lisboa Portugal

Tel (+351) 213 513 200

Fax (+351) 213 513 201

geral@quaternaire.pt
www.quaternaire.pt