



O maior evento de inovação
e criatividade da América Latina

23-28 ABRIL , 2019
RIO DE JANEIRO - BRASIL

RIO2C 2020 PROPÕE UMA REFLEXÃO SOBRE A DÉCADA DAS GRANDES MUDANÇAS E TRANSFORMAÇÕES QUE ESTÃO POR VIR

A terceira edição do maior evento de criatividade e inovação da América Latina se expande e incorpora o mercado editorial e o setor de educação, de 05 a 10 de maio, na Cidade das Artes

Começam hoje (15 de janeiro) as inscrições para o PitchingShow de música.

Rio de Janeiro, 15 de janeiro de 2020 - Voltado a profissionais e entusiastas de tecnologia, ciência, audiovisual, música, mídia e marcas, o **Rio2C** vem crescendo exponencialmente a cada ano, contemplando novos temas e mercados em sua programação. O conteúdo da conferência, que contou com 1060 palestrantes em 2019, abordará sete temáticas principais: Artes, Mídia e Entretenimento; Cidades do Futuro e o Futuro da Sociedade; Novo Consumo e Tendências; Energia e Impacto Sócio-ambiental; Educação e Qualificação Profissional; Alimentação, Saúde e Bem Estar; e Transformação das Empresas e Empregos.

Depois de causar impacto econômico de mais de **R\$ 250 milhões** na indústria criativa em sua última edição, o evento acrescenta à programação o setor literário e o de educação. De **05 a 10 de maio**, a **Cidade das Artes** abriga o encontro de algumas das mentes mais inventivas do mundo, entre renomados executivos, pensadores, escritores, cientistas e artistas, que se reúnem para discutir tendências e oportunidades de negócios nos campos do entretenimento e da inovação. Estão previstas mais de 800 horas de conteúdo, a participação de mais de mil empresas, além de shows, experiências AR/VR, rodadas de negócios, *pitchings*, oficinas, mentorias e eventos de relacionamento.

“Nosso intuito é que o Rio2C 2020 seja um chamado para que as pessoas se preparem para essa década de grandes mudanças e transformações. Os modelos de negócios existentes estão sendo questionados. Indivíduos e empresas estão sendo forçados a adotar estilos de vida mais eficientes”, acredita **Rafael Lazarini**, criador do Rio2C.

“Uma nova era de maior responsabilidade social e ambiental torna-se um fator crítico para a tomada de decisões. A capacidade de rápida adaptação se tornará uma habilidade fundamental para a sobrevivência nessa década de transformação digital e a informação passa a ser mais importante do que nunca. Por isso, o Rio2C é um projeto em construção e transformação contínua”, conclui.

NOVIDADES DO RIO2C 2020

Após o sucesso absoluto de público do BrainSpace e da Casa das Marcas, áreas que estrearam na última edição com foco respectivamente na neurociência e nos novos paradigmas das marcas, o Rio2C 2020 traz novidades no conteúdo e nas opções de credenciais.

StoryVillage

Um dos destaques desta edição fica por conta do **StoryVillage - o livro além do livro**, espaço que pretende lançar um novo olhar acerca do mercado editorial e estimular o diálogo sobre o futuro do setor – que passa por um momento de enorme transformação –, enfatizando a potência e a relevância das narrativas para os mais variados segmentos da indústria criativa.

Responsáveis por cerca de 40% das histórias que dão origem a filmes e séries mundialmente, os livros movimentaram R\$ 5 bilhões no mercado brasileiro em 2018, com 350 milhões de exemplares vendidos. Dos 15 mil novos títulos publicados no período, 61,5% foram escritos por autores nacionais.

O StoryVillage oferecerá uma série de iniciativas que proporcionam a realização de novos negócios e incentivam a inovação, como um fórum de ideias, com a participação de autores, ilustradores, editoras, agências e startups nacionais e internacionais; debates sobre as oportunidades que as novas tecnologias trazem para o setor; *pitching* de histórias literárias para a indústria do audiovisual; e uma área colaborativa para exposições, vendas e apresentações, trazendo para o evento editoras com novas visões de mercado. A curadoria do novo espaço é de **Martha Ribas, Ana Paula Costa e Camila Perlingeiro**, sócias-fundadoras da **mapa.lab**.

Summit Rio2C Educa

Uma criança que entra hoje no ensino fundamental tem pela frente uma trajetória de 15 a 20 anos nas escolas e universidades. No entanto, estariam elas sendo preparadas, ao terminarem os estudos, para encontrar um mundo bem diferente daquele de quando começaram? É com base nesta pergunta que a atual edição inaugura o **Summit Educa**, cuja pauta será o futuro da educação sob o ponto de vista de educadores, estudantes, empreendedores e especialistas da área.

Voltado não só para executivos e gestores do segmento, mas também para startups, produtores de conteúdo e entusiastas do assunto, o novo simpósio – realizado no primeiro dia do evento – permite um mergulho mais profundo em temáticas e novas formas de pensar o futuro da educação. Os assuntos abordados incluem Cidades educadoras; Estudantes visionários; Edutainment; Educação 5.0; Online, um ensino sem fronteiras; Ensino *hightech*; Neuropedagogia, emoções no controle da aprendizagem; Ensino público transformador; RJ: Educação de vanguarda; Empreendedorismo na educação; Educação inclusiva; Tecnologia assistiva no mundo educacional; Educação nas telas; Representatividade & salas de aula; Educadores visionários. A comunicóloga e autora **Rakel Cogliatti** assina a curadoria do Summit Educa.

Credencial Future

Com o objetivo de incentivar os jovens a fazerem a diferença e mudarem o futuro a partir do presente, o Rio2C lança nesta edição a credencial Future, com valor especial para

jovens com idade entre 18 e 25 anos, de modo a estimular a participação desse público no evento. A venda destas credenciais acontece a partir de 01 de fevereiro.

Pré-venda das credenciais

Começa hoje a pré-venda das credenciais com desconto de 40%. Os valores promocionais serão respectivamente R\$600 (Creator) e R\$750 (Creator+). Enquanto a Creator dá acesso aos três dias de conferência (06 a 08 de maio), a Creator+ garante acesso irrestrito aos seis dias de evento, incluindo o Summit (05 de maio) e a Festivalia (09 e 10 de maio). A pré-venda acontece até o dia 31 de janeiro.

Veja mais informações sobre a venda de credenciais em <https://www.rio2c.com/tickets.php>.

O RIO2C 2020

Assim como em 2019, o evento será estruturado em três pilares: Conferência, Mercado e Festival. Enquanto os dois primeiros são voltados primordialmente para profissionais da indústria criativa, o último oferece uma série de experiências destinadas a estudantes, universitários e recém-formados ávidos por inspiração, informação e *networking*.

CONFERÊNCIA

A parte de conferência engloba, de 06 a 08 de maio, diversos painéis dedicados aos setores do audiovisual, inovação, música, ciência, mídia, marcas e educação. Composta por 16 áreas de programação e com a participação de mais de mil palestrantes, as conversas pretendem jogar luz sobre a transformação profunda da sociedade e novas possibilidades para o futuro.

Sob o comando de **Carla Esmeralda**, que assina também a curadoria geral do Rio2C, o audiovisual reunirá alguns dos mais importantes nomes do mercado no Brasil e no mundo, cujas pautas incluem narrativas, criação e desenvolvimento para diversos tipos de plataforma; novos modelos de financiamento; propriedade intelectual e VOD, entre outros.

O produtor, músico e compositor **Zé Ricardo** responde pela curadoria das palestras de música, que abordarão uma série de temas relacionados ao setor, desde o processo criativo dos artistas às novas tendências da indústria fonográfica.

Os painéis da área de inovação, por sua vez, se aprofundam nas macrotendências do segmento, seus principais tópicos e seus possíveis impactos em diferentes campos, como saúde, comércio, educação, agricultura, mobilidade, transporte, finanças, entretenimento e alimentação. A curadoria é de **Bernardo Zamijovsky**, investidor no setor de tecnologia.

Sucesso absoluto de público na edição passada, o **BrainSpace** retorna em 2020 para abrir espaço a novos debates em torno do funcionamento do cérebro humano e sua relação com a criatividade, tanto nas artes, como nas ciências e tecnologia, sob a curadoria do neurocientista **Stevens Rehen**, uma das maiores autoridades do país em pesquisas com células-tronco.

A Casa das Marcas, área de conteúdo dedicada exclusivamente às temáticas e tendências relacionadas às marcas e ao mercado publicitário, promove o encontro dos maiores

especialistas e criativos do setor, que irão aprofundar e explorar a intersecção entre a publicidade, o marketing e o entretenimento, além do futuro da comunicação.

MERCADO

Sucesso na edição de 2019, o **Business Hall**, espaço exclusivo a profissionais do audiovisual instalada em uma área privilegiada da Cidade das Artes, oferece amplos *lounges* para *networking* com objetivo de promover uma interação maior entre produtores de conteúdo e executivos da indústria. No Business Hall também serão realizadas as Rodadas de Negócios e o Pitching do Audiovisual. Completam o espaço salas privativas para patrocinadores e expositores.

Produtores, realizadores e criadores do audiovisual defendem projetos de séries, programas ou filmes – documentais, factuais, ficcionais ou infantis – em *pitchings* perante uma banca composta por importantes nomes do mercado, bem como uma plateia de compradores do mundo inteiro, ou em rodadas de negócios individuais previamente agendadas através do sistema proprietário de *matchmaking* desenvolvido pelo Rio2C.

O evento já conta com uma lista de mais de **400 empresas** do mercado audiovisual global – das quais mais de **50 são inéditas** – em busca de conteúdo e novas parcerias para projetos originais de cinema, televisão, internet e mídias digitais, além de ideias para *podcasts*, uma das novidades desta edição. Tendência no mundo do entretenimento, o formato em áudio vem se tornando uma plataforma para a criação de produtos audiovisuais, casos de alguns programas de TV de sucesso, como “Homecoming”, “Dr. Death” e “Serial”, entre outros, todos originados de transmissões do gênero.

Estão confirmados executivos de empresas dos mercados nacional e internacional, incluindo grandes players como **Amazon, Netflix, HBO Latin America e Globoplay**, além de outros inéditos, como **Sony Pictures, Live Nation Productions, Spotify, Deezer e Playkids**. A lista completa de players pode ser vista no link <https://www.rio2c.com/players/>.

Na música, o Rio2C apresenta novamente o **PitchingShow®**, um dos destaques das últimas edições. Criado exclusivamente pelos organizadores do evento, o projeto dedicado a profissionais da música é uma adaptação do formato de sucesso das sessões de *pitching* de audiovisual, onde produtores de conteúdo apresentam os seus projetos diante de uma plateia composta por profissionais renomados com o conhecimento e a experiência para ajudar a desenvolver e comercializá-los.

Artistas e bandas de todo o país terão a oportunidade única de tocar suas canções diante de uma comissão formada por nomes estratégicos e influentes do segmento – entre programadores de rádio e TV, produtores, jornalistas, curadores de festivais e executivos do mercado fonográfico e do *show business* –, todos em posições para impulsionar as carreiras dos contemplados. A seleção dos projetos é realizada previamente por uma banca comandada por Zé Ricardo, curador de música do Rio2C.

Os *pocket shows*, com duração de 30 minutos cada, são realizados em um palco aparelhado com equipamentos de som e luz de alta qualidade, dentro de uma sala aberta também ao

público geral do evento. As inscrições, gratuitas, se iniciam no dia 15 de janeiro através do site: www.rio2c.com/pitching-show.

O Rio2C promove ainda a conexão entre profissionais do setor de inovação. Em formato semelhante ao audiovisual e à música, empreendedores de *startups* ganham a oportunidade de apresentar seus projetos a investidores através de *pitchings* – previamente selecionados pela Comissão de Inovação do evento – e rodadas de negócios.

FESTIVALIA

No fim de semana, o Rio2C recebe o público em geral com uma série de atrações. A programação inclui shows de música, performances, palestras, bate-papos, oficinas com profissionais da indústria criativa, lançamentos de produtos e encontros nos bastidores dos fãs com seus ídolos, além de uma imersão no mundo da realidade virtual em que serão exibidos conteúdos produzidos pelos mais importantes estúdios do mundo.

O novo espaço dedicado ao mundo editorial, por sua vez, irá concentrar atrações para o público jovem e de universitários, como bate-papos com autores, *escape room* literário, área de *audiobooks* e *podcasts*, realidade aumentada, jogos de tabuleiro, oficinas e encontros com escritores e produtores de conteúdo, entre outras.

EXPO

Lançada na última edição do evento, a EXPO é um espaço de conteúdo e ativações de marcas e parceiros que ocupa o térreo da Cidade das Artes com temas fundamentais sobre audiovisual, inovação e música. O local conta ainda com uma programação exclusiva de games, workshops e painéis que dissecam o mercado desde a concepção de um jogo eletrônico até os desafios de pós-produção. Além de conteúdo, o espaço oferece alguns domos com experiências de realidade virtual e aumentada.

RIO2C EM NÚMEROS

Em sua segunda edição, em abril de 2019, o Rio2C obteve números expressivos. Mais de 25 mil pessoas passaram pela Cidade das Artes durante os seis dias de evento, nos quais foram realizados 415 painéis – com a participação de 1.060 palestrantes –, gerando um total de 780 horas de conteúdo. Na parte de mercado, foram realizadas 1.537 reuniões nas rodadas de negócios e 1.811 inscrições de projetos para *pitchings* – nas áreas de música, inovação e audiovisual. Os organizadores do evento, que conta com o patrocínio da **Petrobras** e da **Icatu Seguros**, estimam um aumento de 20 a 25% de impacto econômico e volume de negócios em relação ao ano anterior. Em 2018, os números totais giraram em torno de R\$ 200 milhões, enquanto que em 2019 ultrapassaram a marca de R\$ 250 milhões. Outro resultado que chamou a atenção foi o volume de dados trafegado no evento, ultrapassando a marca de nove terabytes nos 150 mil acessos diários, número equivalente a 2,5 milhões de fotos em alta resolução ou mais de 3 mil horas de *streaming*.

BIOGRAFIAS

Rafael Lazarini - Criador do Rio2C

Executivo, empreendedor e entusiasta das áreas de criatividade e inovação. Rafael conta com uma longa trajetória no mercado de mídia e entretenimento e vasta experiência internacional. Ao longo de seus 25 anos de mercado, acumulou realizações como a estruturação da afiliada da IMG no Brasil, a joint venture do Cirque du Soleil na América do Sul, a estruturação e aquisição de participação na Rock City, holding controladora do Rock in Rio e mais recentemente a entrada da Live Nation Entertainment no mercado sul-americano. Como empreendedor, Rafael fundou em 2017 a Rio Creative Conferences, empresa responsável pelo Rio2C e tem investimentos em diversos projetos na área de conteúdo e mídia. Lazarini tem formação em engenharia e marketing, especialização em gestão de mídia e entretenimento pela UCLA e mestrado em gestão de entretenimento pela USC.

Carla Esmeralda - Curadora Geral

Especialista em consultoria para o desenvolvimento de projetos culturais e de programas audiovisuais. Em 1997, começou uma parceria com o Sundance Institute para desenvolver laboratórios de roteiros no Brasil. Foram realizadas mais de 22 edições, sendo que oito em parceria com o SESC e SENAC SP, os Laboratórios Novas Histórias. Dentre os vários eventos que organizou também se destacam o I Seminário Sundance/Rio Filme de Marketing, Distribuição e Exibição no Fórum de Produtores no Mercosul (1999), as edições do Brasil Documenta – Fórum Internacional de Documentários (2001/2003), para o canal GNT, e o I Programa da Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura para o Desenvolvimento do Roteiro Cinematográfico (2001). Desde 2003 dirige, em parceria com Carla Camurati, o Festival Internacional de Cinema Infantil. Em 2011, Carla foi uma das criadoras do RioContentMarket, o maior mercado de conteúdo audiovisual multiplataforma da América Latina, em parceria com a BRAVI. O evento, hoje incorporado ao Rio2C, com a ampliação de novas disciplinas, terá a sua nona edição em 2019.

Zé Ricardo – Curador de Música

O cantor, compositor, violonista, guitarrista e produtor musical, Zé Ricardo lançou seu primeiro CD em 1998, seguidos de mais 4 CDs e 1 DVD, todos elogiados pela crítica especializada. Zé Ricardo já dividiu o palco com grandes nomes da música como Djavan, Al Jareau, Angélique Kidjo, Sandra de Sá, Ed Motta, entre outros. Promoveu artistas nos palcos que criou e/ou comandou por mais de 20 anos, tendo realizado a curadoria e direção artística de 15 eventos internacionais, com destaque para o Palco Sunset do Rock in Rio desde 2007 em diversas cidades como Madri, Rio de Janeiro, Las Vegas e Lisboa, onde já prepara a programação de 2018. Em 2014 assinou a direção musical do programa Música Boa ao Vivo, do canal Multishow, série de 36 programas, reunindo alguns dos maiores nomes da Música Brasileira.

Bernardo Zamijovsky – Curador de Inovação

Bernardo é Bacharel em Mercadologia pela ESPM desde 1992. A carreira de Bernardo há muito tempo está ligada ao mundo da inovação e Venture Capital. Nos anos 90 era responsável pela Reengenharia (fazendo propostas disruptivas de inovação) do Grupo VR. Foi responsável pela área de novos Negócios da empresa, sempre em busca de INOVAÇÃO. Em 1999 mudou-se para Nova York para participar de uma Startup chamada IPING, um robot de notificações telefônicas. Em 2000, lançou no Brasil um Fantasy Game de Futebol

chamado FFC (Fanáticos Futebol Clube), sucesso premiado na época com 500.000 usuários.

Stevens Rehen – Curador do BrainSpace

Stevens Rehen é um neurocientista brasileiro especializado em pesquisas com células-tronco. Diretor de pesquisa do Instituto D'Or de Pesquisa e Ensino (IDOR) e professor titular do Instituto de Ciências Biomédicas da UFRJ. Também é Membro do Comitê Científico do Museu do Amanhã, Membro do Conselho Científico do Instituto Serrapilheira, Membro da Câmara Técnica para Terapias Avançadas da ANVISA, Embaixador ASAPbio, Chair do Comitê Brasileiro da Pew Charitable Trust Latin American Program in the Biomedical Sciences, Membro da Academia de Ciências da América Latina e Membro Afiliado da Academia de Ciências do Mundo em Desenvolvimento (TWAS).

Mais informações sobre o evento: www.rio2c.com.br

Assessoria de imprensa Rio2C

Factoria Comunicação

www.factoriacomunicacao.com

Vanessa Cardoso - vanessa@factoriacomunicacao.com

Eduardo Marques - eduardo@factoriacomunicacao.com

Tel: +55 (21) 2249-1598 / 2259-0408