



**UFBA – UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
EA – ESCOLA DE ADMINISTRAÇÃO
PDGS – PROGRAMA DE DESENVOLVIMENTO E GESTÃO
SOCIAL**

PEDRO HENRIQUE GOMES JATOBÁ

**DESENVOLVIMENTO DE AMBIENTES VIRTUAIS DE
APRENDIZAGEM E GESTÃO COLABORATIVA:
Casos de Cultura Solidária na Economia Criativa**

Salvador – BA
2014

PEDRO HENRIQUE GOMES JATOBÁ

**DESENVOLVIMENTO DE AMBIENTES VIRTUAIS DE
APRENDIZAGEM E GESTÃO COLABORATIVA:
Casos de Cultura Solidária na Economia Criativa**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado Multidisciplinar e Profissional em Desenvolvimento e Gestão Social do Programa de Desenvolvimento e Gestão Social da Universidade Federal da Bahia como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre em Desenvolvimento e Gestão Social.

Orientador(a): Prof^a. Dr^a. Tania Diederichs Fischer.

Salvador - BA
2014

Escola de Administração - UFBA

J 39 Jatobá, Pedro Henrique Gomes.

Desenvolvimento de ambientes virtuais de aprendizagem e gestão colaborativa: casos de cultura solidária na economia criativa / Pedro Henrique Gomes Jatobá. – 2014.

296 f.

Orientadora: Profa. Dra. Tânia Diederichs Fischer.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal da Bahia, Escola de Administração, Salvador, 2014.

1. Brasil – Política cultural. 2. Cultura Viva (Programa). 3. Aprendizagem – Efeito das inovações tecnológicas. 4. Comunidades cooperativas – Recurso de rede de computadores. 5. Ambientes virtuais compartilhados. 6. Software livre – Inclusão social. 7. Empreendedorismo social. I. Universidade Federal da Bahia. Escola de Administração. II. Título.

CDD – 353.7981

PEDRO HENRIQUE GOMES JATOBÁ

**DESENVOLVIMENTO DE AMBIENTES VIRTUAIS DE
APRENDIZAGEM E GESTÃO COLABORATIVA:
Casos de Cultura Solidária na Economia Criativa**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Desenvolvimento e Gestão Social, Universidade Federal da Bahia, pela seguinte banca examinadora:

Banca Examinadora

Prof. ^a Dr.^a Tania Diederichs Fischer _____
Doutora em Administração (RS)
Universidade de São Paulo (USP)

Prof. Dr. Messias Bandeira _____
Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas (BA)
Universidade Federal da Bahia (UFBA)

Prof. ^a Dr.^a Valéria Viana Labrea _____
Doutora em Educação (RS)
Universidade de Brasília (UNB)

Márcio Meirelles _____
Diretor Artístico do Teatro Vila Velha

Salvador, BA, 01 de setembro de 2014.

A tod@s integrantes do movimentos globais de Cultura Livre, Comunicação Comunitária, Economia Solidária, Rede de Eco-Vilas, Pontos de Cultura, Povos de Terreiros e Culturas Tradicionais que, através da coerência com suas bandeiras e da energia cotidiana na ação direta, já fazem acontecer em seus territórios um outro mundo possível.

AGRADECIMENTOS

Agradecer é, antes de tudo, lembrar de cada um que, de sua forma, contribuiu durante os altos e baixos desta jornada.

Para chegar até o fim de mais esta caminhada, contei, como sempre conto desde o início da minha vida, com o apoio e o estímulo das minhas duas famílias: a materna, Marisilvia Gomes; Ebenezer Costa; Filipe Costa e Silvia Gomes; e a família paterna, a quem agradeço especialmente a Pedro Luiz Jatobá, Eliana de Oliviera, Paulo e Dirce Jatobá.

Aos amigos que fiz nas vivências dos Acampamentos Intercontinentais de Juventude e nas Aldeias da Paz dentro dos Fóruns Sociais Mundiais de 2002, 2003, 2005, 2006, 2007, 2009 e 2010, que me ajudaram a enxergar as trilhas para além do asfalto.

A tod@s ativistas da cultura digital, com quem tive a oportunidade de colaborar durante a minha trajetória e que me ensinaram bons atalhos nesse caminho.

A meus professores e mestres, em especial a Prof. Tânia Fischer e ao Prof. Genauto França Filho, @s colegas da “Turma 5”, e à equipe técnica do CIAGS/UFBA pela presença e pela contribuição a cada passo. Agradeço também à FAPESB pelo reconhecimento e pela bolsa concedida durante o último ano da pesquisa.

Aos colaboradores do Instituto Intercidadania, em especial a Sérgio Xavier, Ana Carla Flor e Maira Brandão pelo apoio durante a minha ausência em Recife nas questões administrativas e nas ações da Rede Colaborativa iTEIA.

Aos integrantes do Instituto Ambiente em Movimento e à comunidade MetaDESIGN da plataforma CORAIS, em especial a Frederick Van Amstel pela coerência em construir tecnologias livres ao pesquisar Designs Livres, e por abrir portas e pensar de forma colaborATIVA novas soluções em inovação aberta. Sem essa importante parceria, não sei se chegaria tão longe.

Ao Teatro Vila Velha, em especial a Márcio Meirelles e a Gina Leite, por abraçarem a proposta e escancarar as portas da Universidade LIVRE, apoiando de diferentes formas o trabalho que estava sendo realizado.

A Luana Vilutis, minha companheira, pelo carinho, troca de aprendizados e parceria cotidiana; é uma satisfação poder escalar essa montanha tão bem acompanhado.

Aos colaborATIV@S da Produtora Colabor@tiva.PE, em especial a Eduardo Lima, Leo Guedes e Sandro Barros por sonharem essas ideias comigo e tornarem o Movimento ConchATIVA na UFPE mais do que uma boa ideia numa roda de amigos. Desejo que esta pesquisa adube ainda mais as sementes que já germinam nesse quintal coletivo.

Por último, mas não menos importante, @s integrantes da Cooperativa E.I.T.A., André Monteiro, Rosana Kirsch, Bráulio Bhavamitra, Alan Tygel, Fernanda Nagem, Daniel Tygel e Vinicus Brand, pelas vivências sobre gestão colaborativa e trabalho a distância, a compreensão nas minhas ausências, mas principalmente pela motivação de seguirmos nesta direção para muito além desta caminhada.

"Em rede boa todo mundo se balança".

(Anildomá de Souza – Ponto de Cultura
Cabras de Lampião – Serra Talhada/PE)

JATOBA, P. H. **Desenvolvimento de Ambientes Virtuais de Aprendizagem e Gestão Colaborativa**: Casos de Cultura Solidária na Economia Criativa. 296 f. Mestrado (Dissertação) em Desenvolvimento e Gestão Social da Universidade Federal da Bahia. Salvador, BA, 2014.

RESUMO

A economia da cultura tem se tornado, nas últimas décadas, um importante vetor produtivo e de inclusão social na economia brasileira. Dentre as políticas públicas que estimulam a organização produtiva na cultura, destacam-se o Programa Cultura Viva e as ações de fomento da Secretaria de Economia Criativa, ambos ligados ao Ministério da Cultura. Mesmo beneficiados com incentivos públicos, os empreendimentos comunitários têm dificuldades em acessar o mercado cultural do seu território, formar público e dominar as tecnologias da informação necessárias a sua sustentabilidade. O desenvolvimento de ambientes virtuais de aprendizagem e gestão colaborativa, adaptado à realidade desses grupos, pode ser bem sucedido quando os futuros usuários dos empreendimentos comunitários são capacitados para utilizar a nova solução em paralelo ao seu desenvolvimento. A pesquisa participante junto a Produtora Colabor@tiva.PE na Universidade Federal de Pernambuco e a pesquisa-ação realizada Universidade LIVRE de Teatro Vila Velha na Bahia, analisam como essas produtoras culturais colaborativas conseguiram se beneficiar de novos suportes digitais em seus processos de gestão interna e formação continuada. A colaboração desses usuários na comunidade de desenvolvimento da plataforma CORAIS possibilitou aprimorar as ferramentas de *groupware* existentes e desenvolver novas funcionalidades como a gestão transparente de uma moeda social digital.

Palavras-chave: Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Gestão Colaborativa. Ponto de Cultura. Economia Criativa. Banco Comunitário; Moeda Social. Software Livre.

JATOBÁ, P. H. **Collaborative Management and Learning Virtual Environments Development:** Cases of solidarity culture in the Creative Economy. 296 p. 2014, Master in Development and Social Management at Federal University of Bahia. Salvador, BA.

ABSTRACT

The culture economy has become in the last decades one of the most important productive and social inclusion vectors on Brazilian economy. Among the public finance actions made by the government the main actions that support productive organization on the cultural groups are the Points of Culture network and the creative economy secretary, both related do the Minister of Culture of Brazil. Even the institutions that received public investments are showing difficulties in access in the local market create and maintain consumers have access and learn how to use information technology that is necessary to achieve economical sustainability. The development of collaborative management and learning virtual environments customized to these realities are only possible when these groups learn how to use free software tools in their internal activities. The study of the Produtora Colabor@tiva.PE in Recife at the Federal University of Pernambuco and the Universidade LIVRE de Teatro Vila Velha in Salvador, Bahia, part of this research execute an analysis about how this collaborative cultural producers got better results by adopting virtual environments. The participation of these groups in the CORAIS platform development community made possible that the existing groupware tools and develop new solutions as the public management of a local digital currency.

Keywords: Learning Virtual Environments. Collaborative Management. Cultural Points. Creative Economy. Community Bank. Digital Local Currency. Free Software.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Mapa das instituições contempladas no edital de formação da SEC em 2013.....	17
Figura 2 – Modelo 3C de Colaboração.	21
Figura 3 – Modelo 3C com resolução de conflitos.....	22
Quadro 1 – Ambientes virtuais considerando a relação espaço e tempo.....	23
Figura 4 - Página Inicial da Plataforma CORAIS.....	25
Figura 5 – Ferramentas de groupware disponíveis em plataformas de CSCW.....	27
Quadro 2 – Ambientes Virtuais customizados para a Produtora.....	33
Figura 6 – Identidade Visual da Produtora Colabor@tiva.PE.....	36
Figura 7 – Fluxo de etapas para participar do Movimento ConchATIVA.....	46
Figura 8 – Fluxo para obter créditos na moeda social Concha.....	50
Figura 9 – Fluxo de contratação de serviços através do Banco Comunitário.....	57
Quadro 3 – Lista Pública de Demandas do Movimento ConchATIVA.....	55
Quadro 4 – Cardápio de Ofertas do Movimento ConchATIVA.....	56
Figura 9 – Acervo gráfico das ações realizadas na Concha Acústica.....	57
Figura 10 – Divisão de Tarefas do Movimento ConchATIVA.....	57
Figura 11 – Extrato público de transações da moeda social Concha.....	59
Figura 12 – Mapeamento cultural de artistas do Palco Livre EXPOIDEA.....	60
Figura 13 – Materiais didáticos e resultados de exercícios produzidos.....	61
Figura 14 – Sugestões de leitura complementar a formação.....	62
Figura 15 – Escrita colaborativa das vinhetas da Rádio Concha.....	62
Figura 16 – Galeria com resultado dos exercícios gráficos.....	63
Figura 17 – Quantidade de Conteúdos e Número de Membros nos Ambientes.....	64
Figura 18 - Cartaz de Divulgação do Movimento ConchATIVA.....	65
Figura 19 – Moeda Social CONCHA e a Conta usuário-banco Fundo ConchATIVA.....	66
Figura 20 – Extrato, Saldo e Gráfico de Movimentação de um participante.....	66
Figura 21 – Ações de ocupação cultural organizadas através do ambiente virtual.....	67
Figura 22 – Laboratório Cidadão do OxeHackLAB.....	68
Figura 23 – Identidade Visual da Universidade LIVRE de Teatro Vila Velha.....	69
Figura 24 - Cartaz de Divulgação do Experimento I.....	70
Figura 25 – Média de público pagante por espetáculo entre 2012 e 2014.....	72
Figura 26 – Quadro funcional do Teatro Vila Velha entre 2012 e 2014.....	73
Quadro 5 – Cálculo com Preço Aberto da Mensalidade da Universidade Livre de Teatro Vila Velha.....	75
Figura 27 – Escolha do nome da moeda social do Teatro Vila Velha.....	80
Figura 28 – Relação de Participantes da LIVRE com opção de contato.....	82
Figura 29 – Mapeamento de conhecimentos dos participantes da LIVRE	85
Figura 30 – Moeda Social TEMPO e o usuário-banco Teatro Vila Velha.....	86
Figura 31 – Relação de atividades realizadas ou em andamento por participante.....	88
Figura 32 – Melhoria na interface da seleção de responsáveis no cadastro de tarefas.....	89
Quadro 6 – Relação de Transações e Horas de Trabalho.....	90
Gráfico 1 – Porcentagem de horas remuneradas com crédito profissional por setor.....	90
Quadro 7 – Horas trabalhadas com valor profissional por setor em função do tempo.....	91
Figura 33 – Sugestões de temas, capítulos e convenções da escrita coletiva.....	93
Figura 34 – Videoconferência com os membros da comunidade MetaDESIGN.....	94
Figura 35 – Visualização cronológica da postagem de conteúdos no ambiente.....	94
Figura 36 – Lista e busca de atividades finalizadas com categorias e responsáveis.....	96
Figura 37 – Capa para o livro concebida coletivamente no ambiente.....	97
Figura 38 – Funcionalidade desenvolvida durante a residência social.....	98

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	12
2 POLÍTICAS PÚBLICAS DE ECONOMIA CRIATIVA NO BRASIL.....	14
2.1 ECONOMIA CRIATIVA E O PROGRAMA CULTURA VIVA.....	14
2.3.1 Inserção no mercado cultural.....	18
2.3.2 Formação de público.....	19
2.3.3 Domínio e acesso a tecnologias da informação.....	20
3 TRABALHO COOPERATIVO SUPORTADO POR.....	20
COMPUTADORES.....	20
3.1 GROUPWARE.....	23
3.2.1 Ferramentas de Groupware.....	26
4 METODOLOGIA.....	28
4.1 PESQUISA PARTICIPANTE – MOVIMENTO CONCHATIVA – UFPE RECIFE/PE).....	31
4.2 PESQUISA-AÇÃO - TEATRO VILA VELHA (SALVADOR/BA).....	33
4.3 RESIDÊNCIA SOCIAL - INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO (ENSCHEDÉ/HOL).....	34
5 ESTUDOS DE CASO.....	35
5.1 ESTUDO DE CASO: PRODUTORA COLABOR@TIVA.PE.....	35
5.2 ESTUDO DE CASO: UNIVERSIDADE LIVRE DE TEATRO VILA VELHA.	68
5.3 RESIDENCIA SOCIAL: LABORATÓRIO VIRTUAL DE GESTÃO COLABORATIVA (COLABOR) – CIAGS / UFBA.....	92
6 ANÁLISE E DISCUSSÃO.....	98
ANEXO A - Coralizando: um guia de colaboração para a economia criativa.....	110

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como objetivo aprimorar a customização de ambientes virtuais de aprendizagem e gestão colaborativa, a partir do envolvimento de empreendimentos criativos na comunidade de desenvolvimento do software livre CORAIS.

Como metodologia desta investigação foram realizados entre os anos de 2013 e 2014 três estudos de campo: uma pesquisa participante junto ao Movimento ConchATIVA e à Produtora Colabor@tiva.PE na Universidade Federal de Pernambuco; uma pesquisa-ação envolvendo integrantes da Universidade LIVRE de Teatro Vila Velha em Salvador/BA; e, por último, uma residência social no Núcleo de Redes Sociais do Instituto Ambiente em Movimento (IAM) na cidade de Enschede na Holanda.

Nas investigações realizadas junto aos empreendimentos criativos foram realizadas atividades formativas e de acompanhamento presencial e virtual dos grupos pesquisados. O processo formativo contemplou, não apenas o processo de uso técnico do ambiente virtual, mas também como utilizar as ferramentas existentes para gerir demandas cotidianas, organizando os fluxos de trabalho.

Desse processo formativo surgiram as metodologias da tecnologia social das produtoras culturais colaborativas que utilizam como suporte os ambientes virtuais de aprendizagem, gestão colaborativa ou híbridos, denominados Laboratórios Cidadãos ou *Living Labs*. Uma característica dos ambientes híbridos é abrigar, no mesmo ambiente, as trocas de conhecimentos e os processos inerentes à gestão coletiva do empreendimento.

Os ambientes virtuais são criados através da combinação e customização de um conjunto de ferramentas de colaboração disponíveis na plataforma CORAIS. Os processos de acompanhamento dos empreendimentos possibilitou detectar as dificuldades de uso dos ambientes virtuais e assim, foi possível construir alternativas envolvendo os usuários e os desenvolvedores da plataforma.

Dentre os resultados considerados estão a melhoria e a adaptação de funcionalidades já existentes no CORAIS, para uma melhor customização de ambientes virtuais de gestão colaborativa e formação continuada. As funcionalidades aprimoradas oferecem ferramentas de tomada de decisão coletiva, de compartilhamento de agendas, de informativos multimídias, de sugestões e a divisão de responsabilidades em ações

acordadas em grupo. Durante esse processo, foi acrescentado ao sistema a funcionalidade de gestão de bancos comunitários e transações com moedas sociais digitais utilizando *plugins* em código de fonte aberto¹ desenvolvidos para o software livre *Drupal*.

A questão principal dessa investigação foi identificar se a participação dos integrantes de empreendimentos criativos no desenvolvimento da plataforma CORAIS resultou em uma relação de benefício mútuo, permitindo que, tanto esses grupos de usuários quanto os programadores da plataforma obtivessem melhores resultados, evitando retrabalho por parte dos técnicos ou desmotivação de uso desses ambientes. Olhando por esse prisma, podemos também questionar como a participação de integrantes de empreendimentos criativos, na comunidade de desenvolvimento da plataforma CORAIS, pode beneficiar a gestão ou a formação continuada desses grupos.

Um resultado imediato foi disponibilizar aos participantes um conjunto de ambientes virtuais para atender demandas reais de formação e gestão colaborativa dos empreendimentos criativos participantes. Além de ambientes de gestão colaborativa e aprendizagem, a investigação também analisou a utilização de ambientes virtuais híbridos ou Laboratórios Cidadãos, nos quais os processos educativos e produtivos se desdobram no mesmo ambiente virtual com ambos fluxos acontecendo de forma interconectada.

Detalharemos, nos estudos de caso, como a Produtora Colabor@tiva.PE e a Universidade LIVRE de Teatro Vila Velha ampliaram sua capacidade produtiva através de um crédito solidário local através de um sistema eletrônico transparente a todos os participantes.

Uma última pergunta que este trabalho levanta é se seria papel do gestor social articular ações em inovação aberta entre segmentos criativos que atuem no mesmo território, segmento cultural ou possuam interesses comuns e quais ações devem ser realizadas por ele para integrar em rede esses atores sociais?

As contribuições desta investigação, que resultaram no aprimoramento do software da plataforma CORAIS, foram incorporados ao código fonte atualizado, que encontra-se disponível em licenças livres na internet, podendo ser instalado e aprimorado por qualquer empreendimento criativo do Brasil ou do mundo.

O detalhamento sobre as ferramentas disponíveis na versão atual do sistema está documentado no livro *Coralizando: Um guia para colaboração na Economia Criativa*

¹- Registro na Comunidade de Desenvolvimento: <http://corais.org/metadesign/node/76613>

resultante da residência social realizada no IAM (ANEXO I).

2 POLÍTICAS PÚBLICAS DE ECONOMIA CRIATIVA NO BRASIL

Antes da criação de uma política de economia criativa pelo Governo Federal, foram implementadas algumas ações públicas pontuais de fomento econômico a grupos e empreendimentos criativos. O Programa Cultura Viva é uma dessas iniciativas.

2.1 ECONOMIA CRIATIVA E O PROGRAMA CULTURA VIVA

Promovido desde 2004 pelo Ministério da Cultura - MinC, o Programa Cultura Viva apoia a realização de projetos por parte de organizações da sociedade civil por meio de um aporte de recursos na ordem de R\$180 mil durante três anos. As organizações selecionadas em editais públicos passam a integrar a Rede de Pontos de Cultura. A partir de 2008, essa ação pública de cultura começou a ser implementada também de forma descentralizada, com editais estaduais e municipais.

A Cultura Digital é uma das ações do Programa Cultura Viva que prevê integrar a produção cultural comunitária ao software livre e tem como desafio aliar a tradição da cultura oral com a contemporaneidade. Para tanto, além de capacitação para a instalação e o uso de software livre, foram realizados encontros de conhecimentos livres e fomento ao uso de tecnologias livres nas ações culturais dos pontos de cultura. O edital de pontos de cultura prevê um montante de recursos em torno de 20% do projeto para a compra de equipamentos multimídia necessários aos pontos de cultura, para que eles possam difundir suas ações e atuar em rede.

Alinhado com a política cultural brasileira executada desde 2003, o Programa Cultura Viva concebe a cultura em suas três dimensões: simbólica, cidadã e econômica. Nesse contexto, a cultura além de imaginária é uma produção tangível, também é

cidadania e direito. A dimensão econômica, por sua vez, foi a menos fomentada ao longo dos dez anos de existência do Cultura Viva, embora existisse no programa a perspectiva de que os pontos de cultura nunca deixariam de ser considerados pontos de cultura, mesmo após o término do repasse de recursos previstos nos editais.

Este olhar toca uma das grandes questões relacionadas à sustentabilidade dos pontos de cultura e diz respeito à continuidade de suas ações culturais após os três anos de conveniamento. Como seguir implementando projetos e ações culturais comunitárias sem a previsão de aportes de recursos? A estruturação dos pontos de cultura como empreendimentos econômicos surge nesse contexto de busca de alternativas de sobrevivência financeira e viabilidade econômica de suas ações culturais para além dos editais. Essa necessidade se agrava com a queda brusca de financiamento para suporte a rede de pontos de cultura vivida no período de 2011 a 2013.

A articulação em rede e a utilização do kit multimídia para estruturar o empreendimento foram algumas possibilidades encontradas autonomamente por parte dos pontos de cultura, como veremos a seguir no estudo de caso da Produtora Colabor@tiva.PE.

Em julho de 2014, após 10 anos do início do programa Cultura Viva, o congresso federal aprovou a Lei Cultura Viva da deputada Jandira Fegalli que, finalmente, legitima o programa Cultura Viva e os Pontos de Cultura como política de estado². A lei tem o objetivo de fornecer as diretrizes para o poder público implementar ações em consonância com a meta 23 do plano nacional de cultura que prevê 15.000 pontos de cultura em funcionamento até 2020 (BRASIL, 2012).

2.2 SECRETARIA DE ECONOMIA CRIATIVA

Desde o início da segunda década do século XXI a economia criativa vem ocupando um espaço significativo nas políticas de estado brasileiras. Podemos entender, como componente da economia criativa, as atividades na quais resultam em indivíduos exercitando a sua imaginação e se beneficiando do seu valor econômico. Os processos que envolvem a criação, a produção e a distribuição de produtos e serviços, usando o conhecimento, a criatividade e o capital intelectual como principais recursos produtivos também integram o escopo deste setor econômico (HOWKINS, 2001).

² - Diário Oficial da União de 23/07/2014: <http://e.eita.org.br/leiculturaviva>

No Mapeamento da Indústria Criativa realizado nos anos de 2010 e 2011, pela Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro, foram identificados 14 segmentos que compõem esse setor econômico no país: Arquitetura & Engenharia; Artes; Artes Ciências; Biotecnologia; Design; Expressões Culturais; Filme & Vídeo; Mercado Editorial; Moda; Música; Pesquisa & Desenvolvimento; Publicidade; Software, Computação & Telecom; Televisão & Rádio (FIRJAN, 2011). Cada segmento criativo é composto por empreendimentos sociais dos mais diferentes setores econômico. Os quais envolvem ações governamentais, empresas, empreendimentos solidários, organizações sem fins lucrativos e profissionais autônomos que podem ser comparados e categorizados considerando a sua forma de gestão, política de direitos autorais, tecnologias de suporte, abertura e capacidade de replicação da iniciativa, impacto social no território, entre outros.

Cotidianamente, os processos produtivos inerentes a cada setor da economia criativa são intercambiados e inovados através de práticas sociais como o estabelecimento de parcerias, redes, arranjos produtivos, eventos temáticos, pesquisas acadêmicas e governamentais.

O desenvolvimento territorial, através do fomento a economia criativa, tem sido a principal bandeira da Secretaria de Economia Criativa (SEC) no Ministério da Cultura (BRASIL, 2011). Criada em 2011, com o objetivo de focalizar as políticas culturais para o setor, tem fomentado, através de editais, as organizações que atuam com atividades de formação em gestão e incubação de novos empreendimentos criativos.

Em 2013, a SEC realizou duas chamadas públicas: um edital para fomentar incubadoras de empreendimentos da economia criativa e outro para incentivar a formação de profissionais e empreendedores criativos³. No primeiro, foram financiados 20 projetos com valor mínimo de R\$ 250.000,00 e máximo de R\$ 400.000,00, totalizando 5 milhões de reais. Foi permitida a participação dessa linha de fomento a dois grupos: o primeiro grupo é formado por instituições de ensino superior públicas, estaduais, municipais e privadas sem fins lucrativos. O segundo grupo é formado pelas instituições privadas sem fins lucrativos.

Também foi considerado como pré-requisito de participação a comprovação de, no mínimo, 03 anos de existência, bem como o histórico de incubação de, no mínimo, 05

³ - Editais da SEC na página do MinC: <http://e.eita.org.br/mincsec2013>

empreendimentos, individuais e coletivos, relacionados a um ou mais setores da economia criativa. O segundo edital dividiu o fomento em três categorias: Gestão de Negócios e Empreendimentos; Gestão e Produção de Eventos; Gestão de Carreiras. O orçamento total desse edital foi de um milhão e cem mil reais, divididos em 11 projetos de R\$100.000,00 reais cada, distribuídos entre as 3 categorias de fomento do edital. O resultado do segundo edital foi publicado em outubro de 2013 e contemplou instituições em três regiões do país conforme ilustra o mapa da Figura 1.

Figura 1 – Mapa das instituições contempladas no edital de formação da SEC em 2013.



Fonte: <http://www.cultura.gov.br/>

Mesmo com o resultado publicado no Diário Oficial da União, em outubro do ano passado, o pagamento do financiamento não foi efetuado no primeiro semestre de 2014, comprometendo o planejamento e os cronogramas propostos nos projetos aprovados. Essa imprevisibilidade dos órgãos responsáveis ao lidar com a burocracia interna do estado e com a imprevisibilidade de quando irão receber repasses planejados pelo estado reforça a importância das organizações beneficiadas por esse tipo de política pública não dependerem desses financiamentos para garantir a regularidade de suas atividades.

Espera-se, agora, com o novo marco regulatório das organizações não governamentais⁴ (ONGs), que o estado consiga desburocratizar o repasse de recursos e, com isso, garanta um melhor uso dos recursos públicos por parte da sociedade civil beneficiadas pelas políticas do estado.

2.3 DESAFIOS PARA SUSTENTABILIDADE DE EMPREENDIMENTOS CULTURAIS

Apesar do avanço nas políticas públicas de fomento a empreendimentos criativos ligados a economia da cultura, é fundamental para esses empreendimentos reduzirem suas dependências de recursos oriundos de editais públicos, para isso, é importante que o grupo pense, dentro da sua linha de atuação, como fortalecer e diversificar suas iniciativas econômicas no território e no seu segmento cultural de atuação. Dentre os principais gargalos para a sustentabilidade desses grupos estão a dificuldade de inserção em mercados culturais já existentes, formação de público e domínio de tecnologias da informação (AÇÃO CULTURA DIGITAL, 2009).

2.3.1 Inserção no mercado cultural

Uma forma de garantir a sustentabilidade de empreendimentos é estruturar suas relações econômicas no seu território e/ou segmento de atuação. Para isso, é importante estreitar as relações territoriais e conhecer as ofertas e demandas das demais empresas

⁴ - Projeto aprovado na Câmara dos Deputados: <http://e.eita.org.br/ongmarcoreg>

próximas ao local de onde o empreendimento se situa. Dentro da economia solidária, existem várias iniciativas de mapeamento local como organizar feiras e redes locais para escambo de produtos e serviços abundantes no território. Sem atuar em rede, seja ela territorial ou ligada ao setor de atuação do grupo, é difícil atingir a independência de financiamento público para o funcionamento do empreendimento, pois, sem o subsídio público fornecido pelo fomento do estado, o coletivo não consegue se inserir em um processo econômico que garanta seu funcionamento cotidiano (JATOBÁ; VILUTIS, 2010).

2.3.2 Formação de público

Uma das grandes dificuldades para os empreendimentos culturais é garantir um público interessado em sua oferta contínua de produtos e serviços, a fim de garantir diretamente a sua sustentabilidade. Sem conseguir formar um público em seu território ou segmento de atuação, o grupo, dificilmente, conseguirá independência e autonomia para aprimorar suas técnicas e a qualidade da sua produção cultural.

A formação de público depende diretamente de duas ações: a divulgação da oferta e a realização periódica de ações e atividades públicas que gerem visibilidade à oferta e, também, que propiciem a criação de relacionamento com o público dos territórios e com os segmentos de atuação.

Atualmente, com a popularização da internet, é possível utilizar diferentes meios para divulgar ofertas territoriais. As redes sociais comerciais se popularizaram com apoio da mídia convencional e, graças as lan houses e aos telecentros, atingiram parte significativa da juventude urbana brasileira (NERI, 2012). Em paralelo a isso, a transmissão ao vivo de áudios e vídeos, bem como a publicação desses registros em acervos multimídia digitais possibilitam utilizar diferentes formatos para se comunicar, não apenas localmente, mas com todas as pessoas do mundo que se conectam a essa rede.

Muitos coletivos têm dificuldade em captar as necessidades existentes e conseguir estruturar sua oferta de saberes e fazeres para atender a essa demanda, mesmo tendo conhecimentos e equipamentos capazes de atender a procura existente no local.

Em comunidades de baixa renda ou em risco de vulnerabilidade social, onde a economia local possui uma escassez de recursos financeiros, mesmo que exista uma boa oferta, não existe a capacidade de pagamento para o trabalho. Para resolver esse tipo de problema, existe a tecnologia social dos Bancos Comunitários, que visam ampliar as formas de circulação de produtos e serviços em um território, ampliando o poder de compra e a participação da população local na oferta produtiva dos empreendimentos culturais (FRANÇA FILHO et al., 2012; LEMOS, 2013).

2.3.3 Domínio e acesso a tecnologias da informação

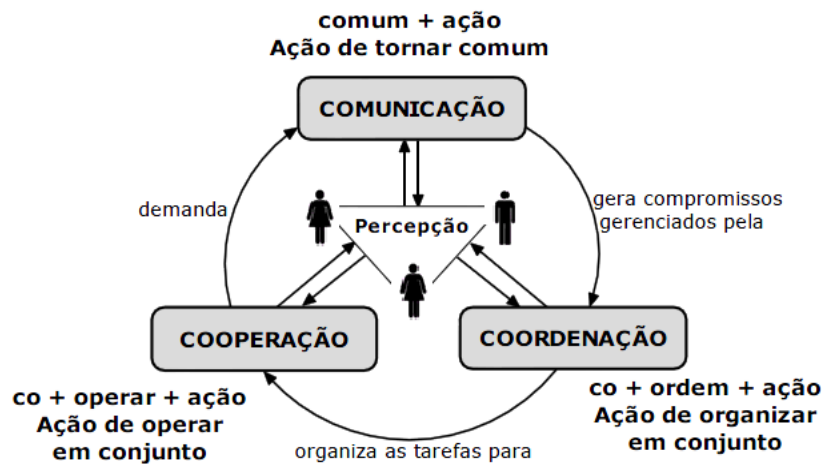
Para realizar as ações que possibilitam a formação de público e a inserção econômica desses grupos, localmente e em seus setores criativos, é necessário ter acesso e domínio na utilização das tecnologias da informação disponíveis no seu território de atuação. Considerando a limitação das políticas de inclusão digital existentes, e evitando soluções ilegais que envolvam a pirataria de softwares, muitos coletivos não conseguem ter autonomia de produção e divulgação de suas atividades. Nesse contexto, o software livre aparece como uma alternativa legalizada para coletivos que conseguem ter acesso aos equipamentos físicos e que demonstram interesse em organizar o seu espaço de produção cultural e comunicação comunitária.

3 TRABALHO COOPERATIVO SUPORTADO POR COMPUTADORES

Um aspecto importante na Sociedade da Informação é o trabalho em equipe. Um grupo de trabalho pode ser compreendido como duas ou mais pessoas atuando juntas para atingir um objetivo comum. Uma equipe pode ser definida como um grupo de trabalho colaborativo, cujos membros estão comprometidos com a colaboração, ou seja, estão trabalhando entre si de um modo cooperador que transcende a coordenação de atividades de trabalhos individuais encontrada em um grupo de trabalho típico, sempre se comunicando (VILAR et al., 2004).

A colaboração em um trabalho em grupo é resultado da interdependência entre a comunicação, a coordenação e a cooperação (PIMENTEL, 2011).

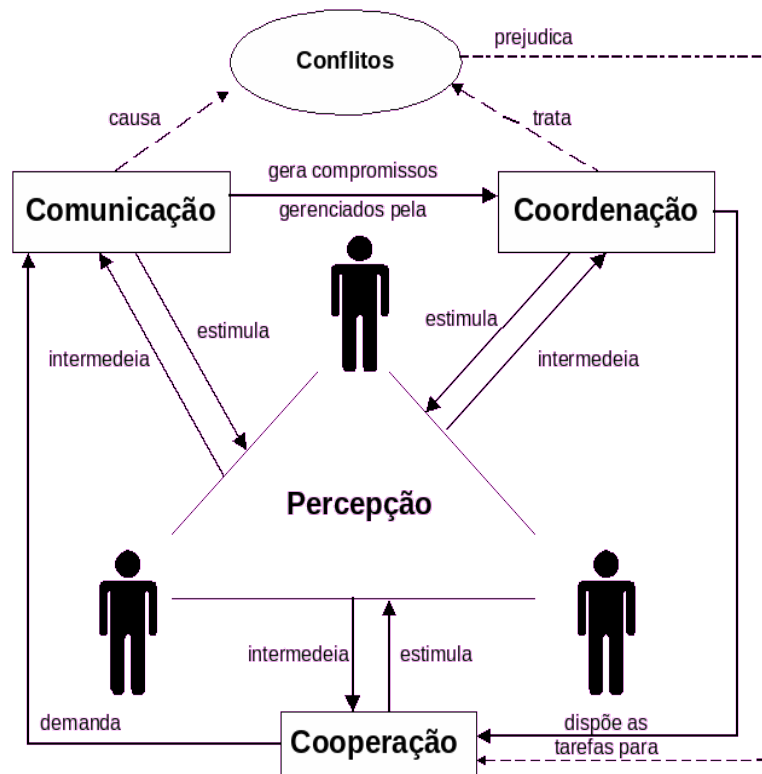
Figura 2 – Modelo 3C de Colaboração.



Fonte: Pimentel (2011)

A comunicação garante o compartilhamento de informações entre os membros; a coordenação visa coordenar o grupo, de modo a garantir o melhor entendimento entre os membros, evitando sobrecarga de tarefas e possíveis conflitos; e através da cooperação, os usuários trabalham juntos, de forma a trocar e manipular informações para garantir o melhor aproveitamento no ambiente colaborativo, fornecendo, ainda, ferramentas de gerenciamento de registros e recuperação de versões de software, controle e permissões de acesso.

Figura 3 – Modelo 3C com resolução de conflitos.



Fonte: Fuks et al. (2002)

Os sistemas colaborativos possibilitam a comunicação, a troca de ideias, o compartilhamento de conhecimento e a tomada de decisões entre membros de um grupo (FUKS et al., 2002). Esses sistemas tendem a facilitar o acesso a uma grande quantidade de informações, pela manipulação de documentos em grupo e pela troca de mensagens, formando bases de conhecimento coletivo.

Um ambiente colaborativo voltado ao ensino/aprendizagem é um ambiente em que vários indivíduos trabalham e aprendem juntos, de maneira planejada, em um mesmo processo produtivo ou não, mas de maneira coordenada e conectados (seja de forma síncrona ou assíncrona) (FUKS, 2000). Esse ambiente não tem como objetivo manter as tradições normais já conhecidas em salas de aula convencionais de ensino, ele preza pela motivação, integração e facilidade no aprendizado; na verdade, faz-se uma revolução em termos de troca de informações e conteúdos disponíveis a alunos e professores, propiciando ainda que cada indivíduo no ambiente proposto execute suas tarefas no seu tempo desejado, de forma ativa (VILAR et al., 2004).

Dentro de um processo de aprendizagem, podemos classificar o trabalho colaborativo suportado por computadores em quatro diferentes categorias, considerando a relação de espaço e tempo. O quadro abaixo sintetiza essas categorias:

Quadro 1 – Ambientes virtuais considerando a relação espaço e tempo

- - TEMPO - -		
E S P A Ç O	<p style="text-align: center;"><u>Com sincronismo e no mesmo local</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Atividades efetuadas no mesmo espaço e tempo. - Participantes se encontram fisicamente no mesmo local. - Ensino presencial - Ex: salas de aula tradicionais e conferências. 	<p style="text-align: center;"><u>Sem sincronismo e no mesmo local</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Atividades que são realizadas em locais definidos. - Participantes atuam no mesmo espaço físico, porém com flexibilidade no tempo. - Pesquisa Acadêmica Ex: bibliotecas, laboratórios e gabinetes de professores.
	<p style="text-align: center;"><u>Com sincronismo e em locais diferentes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - As atividades são realizadas em horários definidos. - Participantes encontram-se em locais geograficamente diferentes. - Ex: telecursos, videoconferências e teleconferências. 	<p style="text-align: center;"><u>Sem sincronismo e em locais diferentes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Total flexibilidade no espaço e no tempo. - Viabilizado em função das tecnologias da informação e comunicação, principalmente da internet. -Ex: Wikipedia, Acervo da Rede iTEIA

Fonte: O Autor

3.1 GROUPWARE

Os softwares e as plataformas que permitem a criação de ambientes virtuais para o trabalho cooperativo suportado por computadores são conhecidos dentro das tecnologias da informação como ferramentas de *groupware*, tecnologias baseadas em mídia digital que dão suporte às atividades de pessoas organizadas em grupo, que podem variar de

tamanho, composição e local de trabalho (FUKS et al., 2002). Essas ferramentas devem promover uma interação efetiva entre os membros de uma equipe, de modo independente do tempo e da localização geográfica. As ferramentas de *groupware* incluem videoconferência, listas de discussão, conversações em tempo real (chat), correio eletrônico (e-mail), dentre outras advindas da Internet. (JATOBÁ et al. 2005).

Uma das grandes áreas de aplicação das ferramentas de *groupware* é a educação a distância (EAD). Dentre algumas ferramentas, destacamos as plataformas AulaNet e o Moodle (PIMENTEL; FUKS, 2011; BRITO et al., 2011).

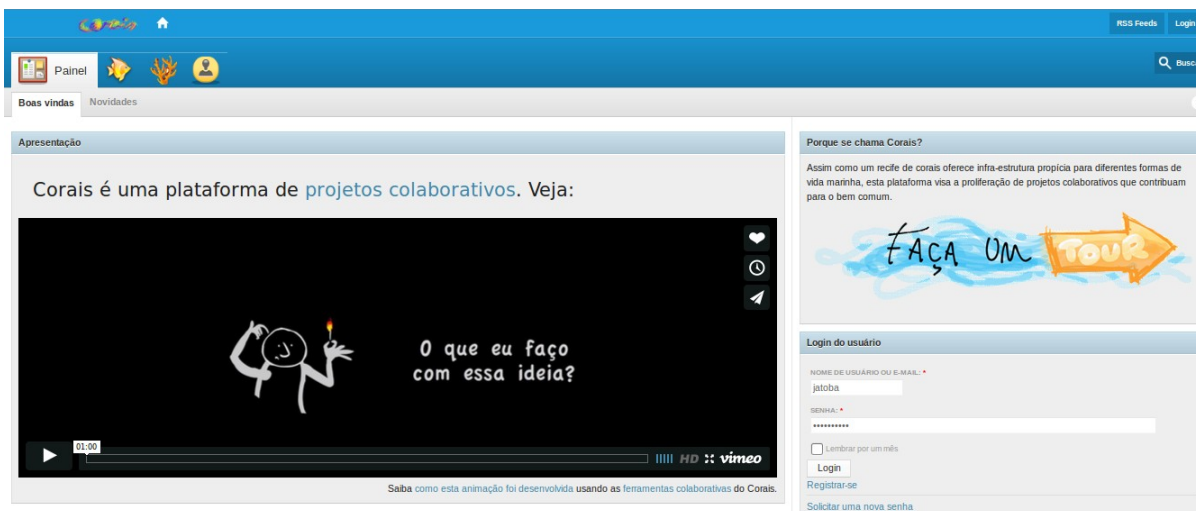
Além das aplicações na educação a distância, existem também iniciativas a gestão colaborativa de informações e ao trabalho colaborativo em objetivos e iniciativas comuns. A área médica é um campo de aplicação das tecnologias de *groupware* em diferentes contextos presenciais, como compartilhamento de prontuários médicos eletrônicos entre médicos de um mesmo hospital até a troca de informações a distância em atividades de telemedicina (JATOBÁ et al., 2003). Os ambientes virtuais podem ser criados tanto através da combinação de ferramentas já existentes e disponíveis no ambiente médico como pelo desenvolvimento de novas soluções tecnológicas junto aos futuros usuários e a capacitação do grupo para utilizar as novas ferramentas (VILAR et al., 2004).

3.2 PLATAFORMA CORAIS

Os projetos colaborativos, criados através da plataforma CORAIS, também são exemplos de ambientes virtuais formados por ferramentas de *groupware*. Essa plataforma possui seu código fonte disponível na internet e uma versão gratuita, também acessível através da rede, conforme ilustra a Figura 4. O CORAIS tem como base o *framework OpenAtrium*, versão 1.0 e um conjunto de módulos do software livre *Drupal* versão 6.0 adaptados para a plataforma⁵.

Figura 4 - Página Inicial da Plataforma CORAIS

⁵ - Lista de módulos utilizados na Plataforma: <http://www.corais.org/modules/used>.



Fonte: <http://www.corais.org/>

Em 2011, o Instituto Faber-Ludens criou a plataforma CORAIS para apoiar o desenvolvimento de projetos abertos em outras organizações, sem necessariamente haver vínculos formais com a instituição, seguindo a estratégia de Inovação Aberta (FABER-LUDENS, 2012). No ano seguinte, a plataforma tornou-se independente do Instituto Faber-Ludens e, em 2013, foi oficialmente acolhida pelo Instituto Ambiente em Movimento (IAM). No IAM, a plataforma é desenvolvida, atualmente, no núcleo de mídias sociais por Frederick Van Amstel, em parceria com os integrantes da comunidade MetaDESIGN, que possui um projeto hospedado no próprio CORAIS.

Inicialmente, a plataforma CORAIS foi concebida para atender as demandas de empreendimentos nacionais interessados em trabalhar com inovação aberta, que é um conceito ligado ao design livre (AMSTL, et al., 2011) de produtos e ações coletivas. São exemplos da diversidade de projetos em inovação aberta ou “open business” existentes: o projeto GENOMA de mapeamento do DNA humano; as versões da cerveja free beer⁶; e os aplicativos desenvolvidos coletivamente pelas comunidades de software livre. É possível definir que um projeto possui o seu design livre quando o mesmo disponibiliza, publicamente, acesso a três ciclos interconectados de informações: o seu código fonte, a sua documentação de uso e o seu processo de cocriação (FABER-LUDENS, 2012).

O código fonte é a receita para reprodução do resultado final que está sendo construindo, a documentação inclui as informações de como operar com o código fonte e

⁶ - Origem e como funciona a Cerveja Free Beer: http://en.wikipedia.org/wiki/Free_Beer..

o processo de cocriação reúne as informações e processos inerentes à construção da solução.

A plataforma CORAIS pode ser acessada por qualquer navegador de internet em um endereço público. Através de um cadastro gratuito, é possível configurar ambientes virtuais para gestão de projetos colaborativos. O nome da plataforma foi inspirado no suporte oferecido pelos recifes de corais para que neles se acoplem diferentes ecossistemas e vidas marinhas (AMSTEL et al., 2011).

O Corais é, portanto, um ecossistema que envolve projetos, salas de aula, laboratórios cidadãos, produtoras culturais colaborativas, movimentos populares ou empreendimentos autogestionários em estágio inicial, que acreditam no aprender fazendo, fazer aprendendo. Esses coletivos têm autonomia e múltiplos ambientes virtuais combinando ferramentas de *groupware* disponíveis na plataforma CORAIS para atender demandas nos quatro diferentes cenários apresentados no Quadro 1.

Considerando os três pilares do modelo 3C, apresentados na Figura 2, os ambientes customizados na plataforma CORAIS oferecem ferramentas de *groupware* para atividades de Comunicação e Coordenação do trabalho em grupo e para registro das ações de Cooperação, construindo uma base de dados e conhecimentos no ambiente virtual que amplia a percepção e os aprendizados do grupo participante.

Além disso, se o projeto do grupo for configurado como público, pessoas de fora podem contribuir com comentários ou solicitar participar do projeto mais ativamente. A cada atualização no projeto, os membros do grupo recebem uma notificação por e-mail, mantendo uma dinâmica interativa em que todos estão a par do que está acontecendo.






















O conhecimento gerado é licenciado por Creative Commons⁷, uma licença que permite o uso por projetos futuros sem precisar pagar direitos autorais ou pedir autorização.

3.2.1 Ferramentas de Groupware

⁷ - Conjunto de contratos difundidos mundialmente para licenciamento livre de conteúdos autorais. No Brasil, a Fundação Getúlio Vargas (FGV) apoia e difunde essas licenças. Mais informações em: www.creativecommons.org.br

A Plataforma CORAIS oferece aos seus usuários diversas funcionalidades que permitem a colaboração e o desenvolvimento de projetos a distância. Essas funções estão disponíveis aos usuários através de um conjunto de ferramentas de *groupware* que podem ser habilitadas nos ambientes dos projetos existentes na plataforma. A figura abaixo apresenta uma comparação entre as ferramentas existentes na atual versão da plataforma CORAIS e outras soluções disponíveis gratuitamente na internet.

Figura 5 – Ferramentas de *groupware* disponíveis em plataformas de CSCW

					
 Software Livre Código aberto para cópia e modificação. Ver	✓	✗	✗	✓	✓
 Árvore do Conhecimento Um espaço para aprender e compartilhar conhecimentos entre os diferentes projetos do site. Ver exemplo	✓	✗	✗	✓	✓
 Cursos Cursos que podem ser dados com objetos de aprendizagem compartilhados entre diferentes projetos.	✓	✗	✗	✗	✓
 Moeda Social Ferramenta de gestão de créditos para economia solidária e bancos comunitários. Ver exemplo	✓	✗	✗	✗	✗
 Tarefas e Cronogramas Crie tarefas, defina responsáveis, planeje um cronograma e registre o tempo de trabalho. Ver exemplo	✓	✓	✓	✗	✗
 Sugestões Para acolher idéias de todo tipo. Depois que elas são postadas, outros usuários podem votar nelas e aumentar sua relevância. Ver exemplo	✓	✗	✗	✗	✓
 Blog O blog permite que você tenha conversas em um tópico com sua equipe. Ver exemplo	✓	✓	✗	✓	✓
 Rabiscos Responder comentários com um rabisco rápido. Ver exemplo	✓	✗	✓	✗	✗
 Calendário O calendário permite que você compartilhe eventos e reuniões com sua equipe. Ver exemplo	✓	✓	✓	✓	✗
 Chat Bate-papo integrado à navegação.	✓	✗	✓	✓	✓
 Votações Enquetes com opções para votação. Ver exemplo	✓	✗	✗	✗	✗
 Questionários Envie questionários de pesquisas de opinião utilizando esta ferramenta. Os questionários podem ser respondidos mesmo por quem está fora do projeto. Ver exemplo	✓	✗	✓	✗	✗
 Arquivos Exibe uma lista de anexos num projeto. Ver exemplo	✓	✗	✓	✓	✓
 Galeria de Imagens Compartilhar imagens e visualizá-las rapidamente. Ver exemplo	✓	✓	✓	✓	✓
 Mapas Mentais Mapas mentais são estruturas hierárquicas de idéias. Ver exemplo	✓	✗	✓	✗	✗
 Planilhas Planilhas editáveis online, com tabelas e cálculos. Ver exemplo	✓	✗	✓	✗	✗

Nesses ambientes, os participantes dos projetos podem realizar reuniões síncronas ou assíncronas para debater pontos comuns e compartilhar informações de forma colaborativa e livre. Quanto maior a troca de informações pelos ambientes, mais registros são produzidos e, através deles, conhecimentos coletivos podem ser gerados, inclusive documentações de processos, metodologias e fluxos de trabalho que facilitam a replicação dessas técnicas.

O CORAIS possibilita o aprendizado continuado mesmo após o término no projeto. É nesse espaço que podem estar disponíveis todos os elementos do design livre: o código fonte, a documentação e o histórico do processo de cocriação. Além disso, dentro da plataforma é possível socializar conhecimentos em uma metodologia de árvore. Cada conhecimento pode ser visto como um fruto que amadurece em uma página *wiki*, que permite edição coletiva por todos os usuários da rede, um conhecimento livre público na internet. Qualquer usuário interessado pode inserir sua contribuição expandindo o conhecimento para a comunidade.

Quando o grupo escolhe manter público o processo de realização de projetos no CORAIS, acaba documentando e tornando transparente e público para a sua comunidade, os parceiros e os pesquisadores. É uma forma de expor seus trabalhos de forma rápida. O grande diferencial desse portfólio, gerado pelo CORAIS para os portfólios comuns, é que não se exhibe só o resultado final, mas sim todo o processo criativo que levou àquele resultado (FABER-LUDENS, 2012).

4 METODOLOGIA

A metodologia consistiu em realizar um conjunto de ciclos de desenvolvimento focados na adaptação da plataforma CORAIS.ORG para atender demandas de formação e gestão colaborativa de empreendimentos criativos. Esse processo foi fruto da capacitação e formação dos participantes de dois empreendimentos criativos na utilização dos seus ambientes virtuais e na comunicação com a comunidade de desenvolvimento do CORAIS⁸

⁸ - Comunidade de Desenvolvimento da Plataforma CORAIS: <http://corais.org/metadesign/>.

Cada mudança de comportamento do sistema identificada durante as atividades de acompanhamento e capacitação dos empreendimentos na utilização da plataforma CORAIS foi registrada em uma lista considerando a sua relevância para o bom funcionamento do ambiente virtual.

Ao final de cada atividade formação, a lista de mudanças era atualizada pelos participantes considerando a sua criticidade para os usuários, bem como a viabilidade técnica da ferramenta desenvolvida suprir a demanda solicitada. Esse papel de "Filtro de Sonhos" é fundamental para evitar sobrecarregar a comunidade, que já possui muitas solicitações para atender e também abriga suas próprias motivações de desenvolvimento. Possuir bom entendimento dos esforços atuais da comunidade e convergir as demandas identificadas na cadência que a comunidade funciona, mostrou-se ser um aspecto fundamental nessa relação de sinergia entre os usuários e os desenvolvedores.

O processo de revisão agrupou as demandas da lista em quatro categorias: mudanças de interface; adaptações de funcionalidades existentes; criação de novas funcionalidades; criação de novas ferramentas; *bugs* e erros do sistema. Cada mudança consistia em um ciclo de desenvolvimento formado por sete etapas:

- 1 – Observar rotina do trabalho em grupo;
- 2 - Capacitar no uso da plataforma e seu apoio a rotina observada;
- 3 - Relato da Experiência do Usuário;
- 4 - Levantamento de requisitos e modelagem;
- 5- Implementação na plataforma pela comunidade de desenvolvimento;
- 6 – Testes do usuarios;
- 7 - Correção de *bugs* pela comunidade de desenvolvimento.

Um *bug* é um termo técnico para um erro ou mal funcionamento do sistema, sem necessariamente resultar em melhorias ou adaptações da solução existente. Esses erros indevidos são normalmente detectados por equipes de testes que validam os processos de desenvolvimento de software. Todos os bugs encontrados foram reportados a comunidade MetaDESIGN e a maioria deles corrigidos, sendo essa mais um benefício da participação dos integrantes dos empreendimentos criativos no desenvolvimento do sistema.

Para a execução desta pesquisa, determinamos como usuários dois empreendimentos criativos distintos que implementam metodologias da tecnologia social das produtora culturais colaborativas na região nordeste: A Produtora Colabor@tiva.PE

e a Universidade LIVRE de Teatro Vila. Cada empreendimento foi acompanhado durante um período específico em atividades do seu cotidiano de trabalho e foram realizadas atividades formativas com objetivo de identificar o conjunto de funcionalidades necessárias para a composição de cada ambiente virtual.

As pesquisas realizadas evidenciaram que os coletivos possuíam fluxos de trabalhos particulares e, por isso, demandavam ambientes virtuais com funcionalidades específicas. Nesse sentido, cada pesquisa identificou a necessidade de desenvolver na plataforma CORAIS um conjunto de funcionalidades diferentes, existindo também alguns pontos de convergência na apropriação das ferramentas disponíveis por ambos os grupos.

O conjunto de funcionalidades identificado pelas pesquisas realizadas foi apresentado para a comunidade de desenvolvimento da plataforma CORAIS de maneira gradativa, no fluxo da apropriação dos ambientes virtuais utilizados por cada empreendimento. Assim, a metodologia adotada para esse desenvolvimento da ferramenta estava diretamente ligada ao uso do ambiente, para que, a partir disso, fosse possível a implementação de melhorias de acordo com a necessidade real de cada grupo, buscando generalizar a solução para que a mesma possa beneficiar outros usuários sem comprometer a eficiência e o propósito de cada ferramenta da plataforma.

Durante a investigação, os novos desenvolvimentos brotaram da insatisfação dos empreendimentos criativos com determinados funcionamentos do ambiente virtual e, com base nesse desconforto, o pesquisador construiu com esses usuário dois ou três possíveis cenários de mudança. As modificações, assim como os seus cenários, foram detalhados para que a comunidade de desenvolvimento conseguisse entender a motivação da nova requisição e pudessem analisar tecnicamente, dentre os cenários propostos, o que se encaixava melhor com a arquitetura do sistema, isso, possivelmente, reduziria os possíveis riscos de efeitos colaterais na plataforma provenientes das mudanças.

A gestão de demandas na comunidade é feita dentro da plataforma CORAIS em um ambiente virtual de gestão colaborativa. Nesse ambiente, qualquer usuário pode criar tarefas para que os desenvolvedores, integrantes do grupo, colaborem na resolução destas demandas. A principal dificuldade nesse processo é a comunicação entre as pontas que envolvem o trabalho de tradução entre a linguagem técnica dos desenvolvedores e as diferentes formas de narrativa dos usuários, que muitas vezes não fornecem detalhes técnicos suficientes ou não estão bem explicadas para que o desenvolvedor possa entrar

em ação sem precisar requisitar mais detalhes. Esses momentos de tradução aconteceram nas etapas de relato das experiências de usuários e modelagem da proposta, a partir disso, foi papel do investigado captar os feedbacks dos integrantes do empreendimento criativo e formular, junto com eles uma mensagem adequada para a comunidade de desenvolvimento.

Quando uma nova demanda é criada no módulo de tarefas da comunidade, ela, automaticamente, se torna acessível a todos os desenvolvedores do grupo. Ao serem notificados por e-mail, um ou mais desenvolvedores editam a nova tarefa e, publicamente, assumem a responsabilidade sobre o novo desenvolvimento. Após a implementação da modificação, os desenvolvedores comentam a tarefa informando o resultado ao usuário que a requisitou. Caso a demanda tenha sido efetuada com sucesso, o demandante é convidado para testar a solução com o intuito de validar o desenvolvimento, indicar novos *bugs* ou ajustes finais que otimizem o uso.

Para cada ambiente virtual configurado nesta pesquisa, foram associados dois usuários do empreendimento responsáveis por motivar a cultura de uso desse ambiente no coletivo. Essa dupla também ficou responsável por testar todos os recursos do ambiente virtual e informar dificuldades e erros quando uma nova funcionalidade era submetida a uma situação real de uso. O período de testes durou, em média, quinze dias para cada novo desenvolvimento, uma vez que, provavelmente, problemas e erros se manifestaram em interações não convencionais, necessitando de aplicação de testes em diferentes contextos.

Caso os erros fossem identificados nos testes, os desenvolvedores que realizaram a atividade eram notificados através de comentários públicos no registro da tarefa disponível no ambiente da comunidade de desenvolvimento. Os programadores tentavam reproduzir o erro informado e corrigir os *bugs*, visando refinar o novo desenvolvimento.

Nos tópicos seguintes, serão detalhados o período e o formato em cada etapa desta pesquisa.

4.1 PESQUISA PARTICIPANTE – MOVIMENTO CONCHATIVA – UFPE (RECIFE/PE)

Caracteriza uma pesquisa participante, não apenas o envolvimento temporal do pesquisador, mas o seu pertencimento e vivência da realidade pesquisada, sem olhar externo, mas mantendo o olhar analítico inerente a sua pesquisa (DEMO, 2008).

A pesquisa realizada junto à produtora Colabor@tiva.PE teve início em janeiro de 2013 e, considerada neste trabalho até fevereiro de 2014, apesar do relacionamento dos usuários do empreendimento com a comunidade MetaDESIGN, responsável pelo desenvolvimento da plataforma CORAIS seguir acontecendo com novos desdobramentos dessa relação estabelecida durante este trabalho.

Nesta pesquisa, foram envolvidos diferentes tipos de usuário como os integrantes dos pontos de cultura que formam o empreendimento, estudantes dos cursos de extensão universitária promovidos pela Colabor@tiva.PE na UFPE e artistas inscritos nas ações culturais do Movimento ConchATIVA, apoiado pelo empreendimento em parceria com a universidade.

Para atender a demanda do empreendimento, foram criados 8 ambientes virtuais na plataforma CORAIS, sendo 6 ambientes virtuais de aprendizado, 1 ambiente virtual de gestão colaborativa da Produtora Colabor@tiva.PE e 1 ambiente virtual híbrido (aprendizagem e gestão colaborativa) para organização das atividades do Movimento ConchATIVA na UFPE.

Quadro 2 – Ambientes Virtuais customizados para a Produtora.

Título	Tipo	Endereço
Movimento ConchATIVA	Laboratório Cidadão	http://www.corais.org
Áudio Livre	Ambiente Virtual de Aprendizagem	http://www.corais.org/audiolivre
Curso de Filmagem, Edição e Finalização de Vídeo	Ambiente Virtual de Aprendizagem	http://www.corais.org/video
Oficina de Design	Ambiente Virtual de Aprendizagem	http://corais.org/designlivre
Oficina de Jornalismo Digital	Ambiente Virtual de Aprendizagem	http://www.corais.org/jornalismo/
Módulo de fotografia -	Ambiente Virtual de	http://www.corais.org/fotografiacol

Colaborativa.PE	Aprendizagem	aborativape/
Streaming Multimídia Livre	Ambiente Virtual de Aprendizagem	http://www.corais.org/streaminglivre/
Produtora Colabor@tiva.PE	Ambiente Virtual de Gestão Colaborativa	http://www.corais.org/colaborativape/

Fonte: O Autor

Conforme apresentado no quadro acima, cada ambiente virtual de aprendizado ficou sobre responsabilidade de uma dupla de participantes que utilizaram o ambiente em atividades de formação realizadas pela Colabor@tiva.PE em 2013. O ambiente virtual de gestão colaborativa da Produtora ficou sob responsabilidade de dois integrantes do grupo gestor do empreendimento, já o Ambiente do Movimento ConchATIVA foi acompanhado por um gestor e um educador, levando em consideração a sua natureza híbrida.

4.2 PESQUISA-AÇÃO - TEATRO VILA VELHA (SALVADOR/BA)

A pesquisa-ação é uma intervenção do pesquisador após um período de acompanhamento de um grupo com o objetivo de gerar impacto inicial e germinar uma possibilidade de mudança construída junto aos envolvidos (DIONNE, 2007).

O período de investigação foi de março de 2013 a fevereiro de 2014. A pesquisa consistiu-se em momentos semanais de observação e acompanhamento das rotinas da Universidade LIVRE, bem como dos setores do Teatro Vila Velha e das atividades formativas junto aos participantes da universidade, aos educadores, aos funcionários do Teatro Vila Velha ligados às artes cênicas e aos gestores da universidade e do teatro.

O ambiente virtual customizado para a LIVRE utilizou o modelo híbrido com objetivo de organizar as informações e os conhecimentos produzidos pela universidade e também o registro de tarefas realizadas e os processos de tomada de decisão coletiva. Para cada novo desenvolvimento, foram envolvidos quatro responsáveis por testar e validar no ambiente virtual da universidade. Dos quatro usuários de testes, dois eram participantes da LIVRE, um era profissional das artes cênicas que trabalha nos setores do Vila Velha e um outro era gestor do Teatro.

4.3 RESIDÊNCIA SOCIAL - INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO (ENSCHEDÉ/HOL)

A residência social é uma metodologia que pode ser utilizada conjuntamente com uma pesquisa já realizada, como oportunidade de vivenciar a aplicação de uma tecnologia social já concebida em contextos culturais diferentes de onde a mesma foi originalmente aplicada, o que possibilita mensurar a capacidade de adaptar-se a cenários diferentes e de analisar resultados similares, complementares ou até mesmo contraditórios ao que foi produzido anteriormente (FISCHER et al., 2006).

Como parte desta pesquisa, foi realizada uma residência social junto ao núcleo de redes sociais do Instituto Ambiente em Movimento, localizado em Enschede, na Holanda, durante os meses de março e abril de 2014. Durante esse período, foi configurado o Ambiente Virtual de Aprendizado do Laboratório de Gestão Colaborativa (coLABOR) ligado ao CIAGS/UFBA.

Durante a residência foi escrito, através do ambiente virtual, um livro sobre como utilizar o CORAIS para apoiar a gestão colaborativa de empreendimentos criativos. Para a escrita do livro, foram realizadas chamadas públicas no movimento de cultura digital, na rede de pontos de cultura, junto a empreendimentos solidários e aos usuários da

plataforma CORAIS. No total, 16 pessoas residentes em três países (Brasil, Holanda e El Salvador) colaboraram durante a escrita dos 4 capítulos do livro através do ambiente virtual de aprendizado do coLABOR.

5 ESTUDOS DE CASO

5.1 ESTUDO DE CASO: PRODUTORA COLABOR@TIVA.PE

Apresentaremos, nesta seção, um estudo de caso descritivo do desenvolvimento dos ambientes virtuais de aprendizado e gestão social utilizados pela Produtora de Recife. O empreendimento é formado por seis pontos de cultura da região metropolitana ligados ao audiovisual, à mídia livre e à cultura digital. Dentro desse grupo existem organizações, que desde o início do programa Cultura Viva participam dessa política, como o Ponto de Cultura CUCA Recife, o Ponto de Cultura Coco de Umbigada e o Ponto de Cultura Cinema de Animação, que são oriundos do primeiro edital federal de pontos de cultura publicado em 2004. Essas organizações, desde 2005, colaboram na construção da rede estadual de pontos de cultura em Pernambuco.

Atualmente, somam-se a eles a Rede Colaborativa iTEIA, reconhecida como nacional de mídia livre, o Laboratório LAIA, reconhecido no edital estadual de Pernambuco e a Rede Marista de Tecnologias Livres, ligada ao Centro de Recondicionamento de Computadores do Recife. A Colabor@tiva.PE começou a se organizar como empreendimento no segundo semestre de 2010, período também que o grupo conseguiu ser contratado para realizar seu primeiro trabalho.

Figura 6 – Identidade Visual da Produtora Colabor@tiva.PE



Fonte: <http://colaborativa.pe>

Naquela época, diversas entidades culturais da sociedade civil de Pernambuco dependiam do pagamento de editais federais e estaduais por secretarias culturais ligadas ao MinC e à Fundação de Cultura do Estado (FUNDARPE). Como exemplos, podemos citar o edital federal de pontões de cultura de 2009 e os prêmios Asas e Areté para apoio a eventos culturais, ambos também publicados no diário oficial da união no ano de 2009 até serem, em 2010 e 2011, oficialmente cancelados pelo Tribunal de Contas da União devido a irregularidades no processo de seleção dos projetos⁹. Essa irresponsabilidade com a boa execução do processo burocrático pelos gestores federais acabou comprometendo a saúde financeira de diversas entidades da sociedade civil, que planejaram suas atividades contando com o recurso anunciado e dependiam do que o governo, publicamente, anunciou que seria pago aos mesmos.

A consequência desse atraso e do posterior cancelamento foi a necessidade das organizações de cortar ações, reduzir equipes de trabalho nos centros culturais e até desativar novas áreas como os telecentros e os espaços de inclusão digital para diminuir

⁹ - Matéria de André Miranda no O Globo em 08/03/2012: <http://e.eita.org.br/miranda2012>. Parecer de Célio Turino publicado na página da Comissão Nacional dos Pontos de Cultura (CNPdC) em 27/03/2012: <http://e.eita.org.br/turino2012>.

custos de energia elétrica, internet, tinta de impressora ou eventuais manutenções dos equipamentos.

Para manter seu funcionamento, alguns pontos buscaram outras formas de sustentabilidade para além dos editais oferecidos pelo programa Cultura Via, isso forçou cada gestor repensar suas formas de obtenção de recursos, e até mesmo a reconsiderar o modelo de sustentabilidade, adotado antes da existência desse tipo de financiamento público.

A ampliação das atividades dos Pontos de Cultura evidenciou a necessidade de reunir profissionais com conhecimentos específicos para compreender a situação das entidades beneficiadas e conseguir mobilizar profissionais voluntários que ofereçam suporte aos espaços comunitários.

O financiamento público dos equipamentos iniciou-se associado a uma política coerente de estímulo ao uso de softwares livres, com o intuito de otimizar a compra de recursos em equipamentos, evitando a compra de aplicativos que ficam, em pouco tempo, desatualizados e precisam ser substituídos por versões atualizadas de maneira periódica.

Aplicar o recurso, disponibilizado para o projeto, em compra de dispositivos físicos e com eles associar o uso de software livre, garante o melhor funcionamento do equipamento e um software que seguirá evoluindo ao longo dos anos.

Essa política de software livre visa evitar que o financiamento público desses equipamentos não resulte em um estímulo à pirataria de software e, com isso, indiretamente, estimule entidades beneficiadas pela política a praticar crimes de direito autoral e de propriedade intelectual.

A necessidade de compreender e utilizar softwares livres por parte dos pontos de cultura fez com que o governo investisse, inicialmente, na formação de equipes de cultura digital nas regiões do país (NOVAES, 2014).

O crescimento da rede dos pontos de cultura, entretanto, não significou no aumento do investimento em equipes de suporte e formação de cultura digital nas redes estaduais e federais de pontos de cultura.

A crise de sustentabilidade provocada pela descontinuidade do programa, a partir de 2010, fez com que pontos de cultura, que tinham o programa cultura viva como única fonte de receita, precisassem reduzir suas atividades. O recurso, que mensalmente garantia os profissionais necessários para o funcionamento do espaço de inclusão digital,

não existe mais, e a conta de energia da sede com o telecentro, incluindo máquinas e ar condicionado funcionando diariamente, se tornaram despesas adicionais para a organização.

Além de constantes atrasos e até mesmo cancelamento de editais, existe ainda os entraves jurídicos causados pelo conveniamento de algumas organizações integrantes da Produtora Colabor@tiva.PE, junto a união através da lei 8.666 de 1993 que se mostrou engessada para a realidade das organizações e acabou resultando em pedidos de devolução de recursos já executados, ameaçando deixar essas entidades com o nome sujo junto ao tribunal de contas da união e impedidas de participar de novos editais públicos.

Esse cenário, vivido pela rede de pontos de cultura, fortaleceu a necessidade de envolver a economia local como um dos vetores da sustentabilidade desses espaços da sociedade, vivido como forma de viabilizar a manutenção das ações comunitárias realizadas por essas organizações e reconhecidas pelo poder público. O fato de os pontos de cultura não serem criados pelo programa Cultura Viva e sim reconhecidos pela sua atuação de, no mínimo, três anos em seu território, é fruto de que essas entidades eram localmente representativas e, muitas delas, antes de receber recursos públicos, estabeleciam suas ações (ainda que em menor escala e sem funcionamento necessariamente comunitário) sustentadas por redes de parceiros ou pela produção cultural de ações locais.

O resgate a essa prática, a qual foi enfraquecida por muitas entidades, devido às novas possibilidades de financiamento, tornou-se, na crise, um caminho para manter as antigas e as novas estruturas funcionando. Os espaços de inclusão digital estruturados com financiamento público podem ser considerados, nessa ótica, como mais um custo a essas organizações, mas o potencial de uso desses espaços, na oferta de produtos e serviços ligados ao audiovisual e à comunicação comunitária, também possibilita que esses espaços, muitas vezes ociosos ou subutilizados, se tornem fontes de recursos para manter a estrutura e pagar as pessoas que ali trabalham. Desse modo, é possível que o espaço de inclusão digital siga operando, mesmo em períodos em que o Estado se apresente omissos com os compromissos públicos assumidos.

O programa Cultura Viva é formado de diferentes ações, limitar sua importância apenas ao recurso financeiro é não perceber a importância das redes de atores sociais e entidades que foram estabelecidas após inúmeros anos seguidos de encontros, fóruns, formações, ações culturais e ações coletivas estabelecidas envolvendo um grupo

heterogêneo e plural, que engloba manifestações culturais das cinco regiões do país.

Nessas redes, o sentido de cultura é concebido por um olhar antropológico para além de representações artísticas, que também considera as tecnologias locais como cultura de um território. Assim, ao longo de cinco anos, foi montada uma teia que envolve as parteiras tradicionais de Olinda – PE, os cineclubes e as rádios comunitárias de Porto Alegre - RS e os coletivos de metareciclagem de Santarém, no norte do Pará.

Tecer essa rede multicultural sempre foi o principal objetivo do programa Cultura Viva e talvez a mais valiosa contribuição que o estado fez às organizações do setor cultural reconhecidas por essa iniciativa. Mesmo com a crise de financiamento do estado dificultando a articulação presencial destes grupos, a participação em redes regionais e nacionais, através de listas de discussão e portais de cultura digital, se tornaram uma atividade cotidiana para coletivos, até então isolados geograficamente e limitados na participação política e na construção coletiva nos seus setores de atuação.

Dentro desse contexto, a rede de pontos de cultura de Pernambuco começou a se formar no primeiro edital federal realizado em 2004. Dentre os contemplados por esse edital, estavam o Ponto de Cultura CUCA Recife, localizado na UFPE e ligado à União Nacional dos Estudantes, o ponto de cultura Coco de Umbigada, localizado em um terreiro de matriz africana no bairro do Guadalupe em Olinda - PE e a TV Comunitária Canal Capibaribe, primeiro canal de televisão comunitária do nordeste, localizado no bairro de Campo Grande no Recife. Com o recurso do ponto de cultura, os três coletivos realizaram ações de cineclubismo em seus locais de atuação, sendo que o Coco de Umbigada estruturou em sua sede um telecentro e uma rádio comunitária, batizada de rádio Amnésia.

Nos anos de 2004 a 2010 esses coletivos atuaram juntos em diversas iniciativas da rede de pontos de cultura, incluindo atividades envolvendo os pontões de cultura digital, que foram incentivados pelo Ministério da Cultura com a estruturação de núcleos regionais de cultura digital, entre eles estão o Centro de Desenvolvimento em Tecnologias Livres (CDTL) do Recife e a Rede Colaborativa iTEIA de Arte, Cultura e Cidadania.

O principal objetivo de um Pontão de Cultura Digital é atuar junto a uma rede regional de pontos de cultura realizando ações de articulação, formação e desenvolvimento de ferramentas digitais em software livre, apoiando os pontos de cultura a utilizar os equipamentos eletrônicos adquiridos com o programa Cultura Viva.

O primeiro Pontão de Cultura Digital a incluir a economia solidária e a sustentabilidade como pilar da cultura digital foi o CDTL que organizou um núcleo de estudos sobre geração de renda e economia solidária e realizou, em 2009, em nove estados do nordeste, oficinas sobre gestão colaborativa e empreendedorismo cultural com software livre.

Essa ação fez parte de um ciclo de formação formado também por um encontro de conhecimentos livres, que era realizado durante uma semana na capital de cada estado nordestino e envolvia articulações municipais e estaduais prévias para viabilizar uma participação mais abrangente de pontos de cultura de cada estado.

O núcleo de Geração de Renda e Sustentabilidade do CDTL adotou a tecnologia social das Produtoras Culturais Colaborativas que estavam, desde 2009, sendo implementadas em ações nacionais do programa cultura viva, como os Fóruns Sociais Mundiais de Belém/PA e Novo Hamburgo/RS e o Encontro Tradicional de Culturas Populares realizado em Alto Paraíso/GO.

A tecnologia social das Produtoras Culturais Colaborativas reúne um conjunto de metodologias e ferramentas digitais livres para organizar espaços de inclusão digital em empreendimentos autogestionários que oferecem produtos, serviços e saberes utilizando softwares livres dentro dos preceitos do comércio justo e da economia solidária (JATOBÁ; VILUTIS, 2010).

A implantação das metodologias que compõem essa tecnologia social depende apenas de dois requisitos essenciais: a existência de, pelo menos, um espaço físico acessível aos participantes e do compromisso real de um grupo de trabalho em investir energia para empreender nesse espaço.

A participação de alguns pontos de cultura nesses processos formativos na região motivou a implementação dessa tecnologia social no nordeste, como é o caso do Ponto de Cultura do Circo do Capão que participou da oficina em 2009 e começou a encontrar sinergia com suas ações territoriais, mas, em 2012, com apoio do Fundo de Cultura do estado, começou a implementar a tecnologia social da Produtora Colaborativa junto a coletivos e produtores independentes do Vale do Capão na Chapada Diamantina¹⁰.

Em 2010, também iniciam as ações do segundo pontão de cultura digital financiado pelo ministério da cultura, a Rede iTEIA de Cultura e Cidadania, aprovado no edital em

¹⁰ - Matéria “Produção Cultural em Redes” na revista Fórum de Novembro de 2012: <http://www.revistaforum.com.br/blog/2013/01/producao-cultural-em-redes/>

dezembro de 2009, fruto de suas ações que iniciaram a três anos durante a pré-produção da TEIA 2007 em Belo Horizonte¹¹. A rede iTEIA é um ambiente virtual, no qual, os coletivos culturais e autores independentes podem publicar sua produção cultural e disponibilizar o conteúdo em licenças livres na internet. O cadastro é feito gratuitamente e o espaço disponibilizado é ilimitado, sendo restringido apenas o tamanho dos arquivos para *upload*, considerando que a conexão de internet, na maioria das cidades brasileiras, ainda não é de banda larga. Essa restrição não impede o arquivo maior de ser fragmentado em partes e de o conteúdo original ser publicado na íntegra, pois o número de arquivos por usuário não é restrito.

Além de publicar conteúdos, os usuários da rede iTEIA podem ainda baixar conteúdos livres para reprodução ou remix em suas novas criações, intervenções artísticas ou ações culturais que venham a promover.

Os conteúdos publicados são também associados a publicidades publicadas por coletivos integrantes da rede, o que possibilita a cada grupo utilizar sua cota de espaços publicitários como mais uma contrapartida junto a seus financiadores e parceiros locais. Cada coletivo cultural cadastrado pode gerenciar até dez anúncios que, ao serem clicados, podem ser redirecionados a qualquer página da internet. Esses espaços publicitários são exibidos no portal dentro das páginas de colaboradores da rede, na página inicial do iTEIA e em resultados de buscas.

As ações de formação do pontão de cultura digital iTEIA aconteceram em 2010 e 2011 e, também, contribuíram para que outros coletivos se interessassem em implementar a tecnologia social da Produtora Cultural Colaborativa em seus territórios de atuação.

Um exemplo desse processo aconteceu em 2010, nas formações realizadas em Santarém junto ao coletivo Puraqué dentro do Fórum Amazônico de Software Livre. O resultado dessa atividade foi o levantamento de espaços físicos, equipamentos, conhecimentos e disponibilidade de tempo para organização da Produtora Colaborativa LIVRE, tendo como espaço de inclusão digital âncora o espaço do Estúdio Livre já existente na Casa Puraqué.

Os preços dos produtos, serviços e saberes foram disponibilizados publicamente em preços abertos, incluindo a composição de insumos, dos profissionais envolvidos no

¹¹11- Lançamento da Rede iTEIA durante a II Teia em Novembro de 2007: <http://www.iteia.org.br/gil-lanca-iteia-e-destaca-importancia-das-iniciativas-commons>

trabalho, do custo com equipamentos, dos impostos e demais gastos administrativos.

Além disso, foi calculado também o valor em Muiraquitãs, moeda social do Coletivo Puraqué, que já era aceita nos bairros no entorno da Produtora Colaborativa¹².

Um segundo exemplo de desdobramento das formações em cultura digital, realizadas pelo pontão de cultura digital iTEIA, foi a organização da Produtora Colabor@tiva.PE em 2010. A organização da rede começou por uma demanda da Cia de Eventos, empresa organizadora da EXPOIDEA, Feira do Futuro, e também na Bienal do Livro de Pernambuco. O sucesso da realização da produtora cultural colaborativa durante os Fóruns Sociais Mundiais fez com que a Cia de Eventos tivesse interesse em implementar essa tecnologia social dentro da primeira edição da EXPOIDEA, como parte integrante da equipe de comunicação do evento.

Ao contatar a Rede iTEIA, o Pontão acionou coletivos da rede estadual de pontos de cultura que atuavam nas áreas de vídeo, áudio, design gráfico, rádio comunitária e mídia livre. Cada coletivo enviou seus representantes, que atuaram profissionalmente durante os 10 dias de evento realizando registro, produção e formação em softwares livres. Todo o resultado dessas ações está disponibilizado em licenças livres no canal da EXPOIDEA no iTEIA¹³.

Essa primeira ação possibilitou, então, que esse conjunto de seis pontos de cultura da região metropolitana de Recife trabalhasse de forma colaborativa e ocupasse um espaço do mercado normalmente destinado às produtoras audiovisuais comerciais, que não estariam preocupadas em repassar conhecimentos ou disponibilizar publicamente em licenças livres seus resultados.

Como consequência dessa ação, no ano seguinte em 2011, o ponto de cultura Coco de Umbigada implementou a tecnologia social da Produtora Cultural Colaborativa em seu telecentro no Guadalupe em Olinda, dando início a Umbigada no Ar. O grupo responsável usou como base a organização da Produtora Colaborativa Livre da Casa Puraqué, adaptando a metodologia criando um mapa de conhecimentos, equipamentos e

¹² - Estudo de Caso sobre a Produtora Colaborativa Livre da Casa Puraqué: <http://e.eita.org.br/produtoracolaborativapuraque2010>

¹³ - Acervo multimídia das Rede iTEIA das três edições da Feira EXPOIDEA: <http://www.iteia.org.br/expoidea>

calculando o preço aberto dos seus produtos e serviços¹⁴. Este material foi organizado em uma página na internet com o cardápio de produtos e serviços do empreendimento

A aplicação das metodologias da tecnologia social Produtora Cultural Colaborativa possibilitou que o coletivo organizasse a oferta pública de seus produtos, serviços e saberes, ancorados em um modelo de preço aberto com a planilha de composição de preços das suas ofertas pública. A produtora Umbigada no Ar é um empreendimento solidário que funciona de forma autônoma a Produtora Colabor@tiva.PE onde o Ponto de Cultura Coco de Umbigada segue integrando este arranjo produtivo local.

Com o portfólio audiovisual produzido na EXPOIDEA foi possível vender os mesmos serviços a outros eventos culturais que estavam acontecendo no Estado como, por exemplo, o Pernambuco Pulsante, promovido pelo Ateliê Multicultural, e os Festivais Pernambuco Nação Cultural, promovidos pela FUNDARPE (Fundação do Patrimônio Histórico e Artístico de Pernambuco). Em ambos os casos, os pontos de cultura integrantes da Produtora Colabor@tiva.PE foram contratados para prestar serviços de registro fotográfico e de vídeo, captação de áudio, edição, tratamento de imagens, finalização de vídeo e atividades formativas de cultura digital e software livre.

No festival Pernambuco Nação Cultural, a produtora Colabor@tiva.PE foi contratada para trabalhar em mais de 9 cidades em todas as regiões do estado de Pernambuco, com seis oficinas em cada festival e, ainda, a organização de uma rádio comunitária FM, na gravação do áudio de todos os shows, e no registro fotográfico e em vídeo de cada atividade do festival. Esse acervo está disponível em licenças livres na plataforma Nação Cultural (www.nacaocultural.org.br).

Apesar de a oferta de serviços ter viabilizado a manutenção das equipes e dos equipamentos dos pontos de cultura participantes da produtora Colabor@tiva.PE ficou evidenciado também que a dependência de eventos externos estava tirando o foco dos coletivos, quara investir mais energia em suas ações territoriais e na valorização dos espaços dos pontos de cultura participantes da rede. Nesse sentido, em 2012, os gestores da Produtora Colabor@tiva.PE optam por adotar a sede do Ponto de Cultura CUCA Recife, localizada na Concha Acústica da Universidade Federal de Pernambuco como sede do empreendimento. A Concha Acústica estava desativada, sendo considerada, no

¹⁴ - Documentação sobre a organização da Produtora Colaborativa Umbigada no Ar: <http://tecnologiacooco.wikispaces.com/produtora+colaborativa>

momento, um equipamento de segundo plano pela administração do Centro de Convenções da UFPE e gestora do espaço. Uma mobilização então foi iniciada visando a revitalização do espaço e a ocupação cultural da Concha Acústica pela cultura popular Pernambucana.

Apesar de já estarem trabalhando juntos, os coletivos integrantes do empreendimento ainda não tinham definido um espaço comum para gestão do trabalho colaborativo. A rede de organizações dependia diretamente de reuniões presenciais, os encaminhamentos eram comunicados através de trocas de e-mails e de documentos dispersos em diferentes repositórios multimídia na internet, como o *etherpad*, *piratepad* e *googledocs*.

A necessidade de convergir tudo para um ambiente único, e, além disso, eliminar o uso de ambientes proprietários, por exemplo, o *google documents*, motivou a pesquisa e o desenvolvimento de um ambiente livre para gestão e apoio às atividades de formação do empreendimento.

Considerando que o elemento principal desse trabalho é o desenvolvimento de um sistema de informação, existem diferentes caminhos para se alcançar esse resultado. Um deles é construir uma solução do zero através da modelagem de um banco de dados e de interfaces de usuário com a programação de regras, de negócio e a persistência de dados. Isso, a primeira vista, parece mais fácil de garantir que os requisitos principais serão atendidos, pois, se o desenvolvimento for bem executado, o software será criado propositalmente para esse fim. O outro caminho leva em consideração que não precisamos criar um software do zero, uma vez que já existem diferentes plataformas em software livre, desenvolvidos e disponíveis através da internet, que permitem criar e customizar ambientes virtuais de aprendizado e gestão.

A escolha pelo segundo caminho considerou a análise de custos de manutenção e o aprimoramento das ferramentas, onde as soluções, baseadas em softwares livres, conseguem, através do trabalho em comunidade, atingir melhores resultados do que o desenvolvimento de uma solução por um grupo isolado.

Dentro das ações de formação, o primeiro software livre testado foi a plataforma moodle¹⁵. Entretanto, a tentativa de uso dessa ferramenta se mostrou complicada pelas limitações e dificuldades de configuração desse software para atender às demandas de formação baseadas em pedagogia de projetos, sendo mais efetivo como um repositório de conteúdos e possibilidade de organização de fóruns online.

¹⁵ - Página oficial da plataforma: <https://moodle.org/>

Durante a utilização do moodle, foi possível perceber que o mesmo pode ser melhor utilizado como ambiente complementar a formações presenciais em formato tradicional, porém em processos mais horizontalizados, sem papel claramente definido de professor e aluno, e mais voltado a um conceito de projeto coletivo, a ferramenta se demonstrou mais difícil de atender os requisitos. Sua configuração ideal demandaria investimento em desenvolvimento e customização da plataforma, o que acabou sendo descartado pelo grupo.

A segunda tentativa foi a configuração de um ambiente na plataforma de projetos colaborativos CORAIS, junto aos colaboradores da produtora. Durante esse processo, foram analisadas as rotinas de trabalho da produtora Colabor@tiva.PE, bem como identificadas as primeiras demandas de adaptação e melhoria na ferramenta CORAIS, as quais foram socializadas com os membros da Comunidade de Desenvolvimento MetaDESIGN. Essa iniciativa aproximou universos diferentes de gestores, educadores e desenvolvedores, possibilitando uma interlocução mais eficiente entre esses grupos, que resultou em um software melhor customizado para seus usuários.

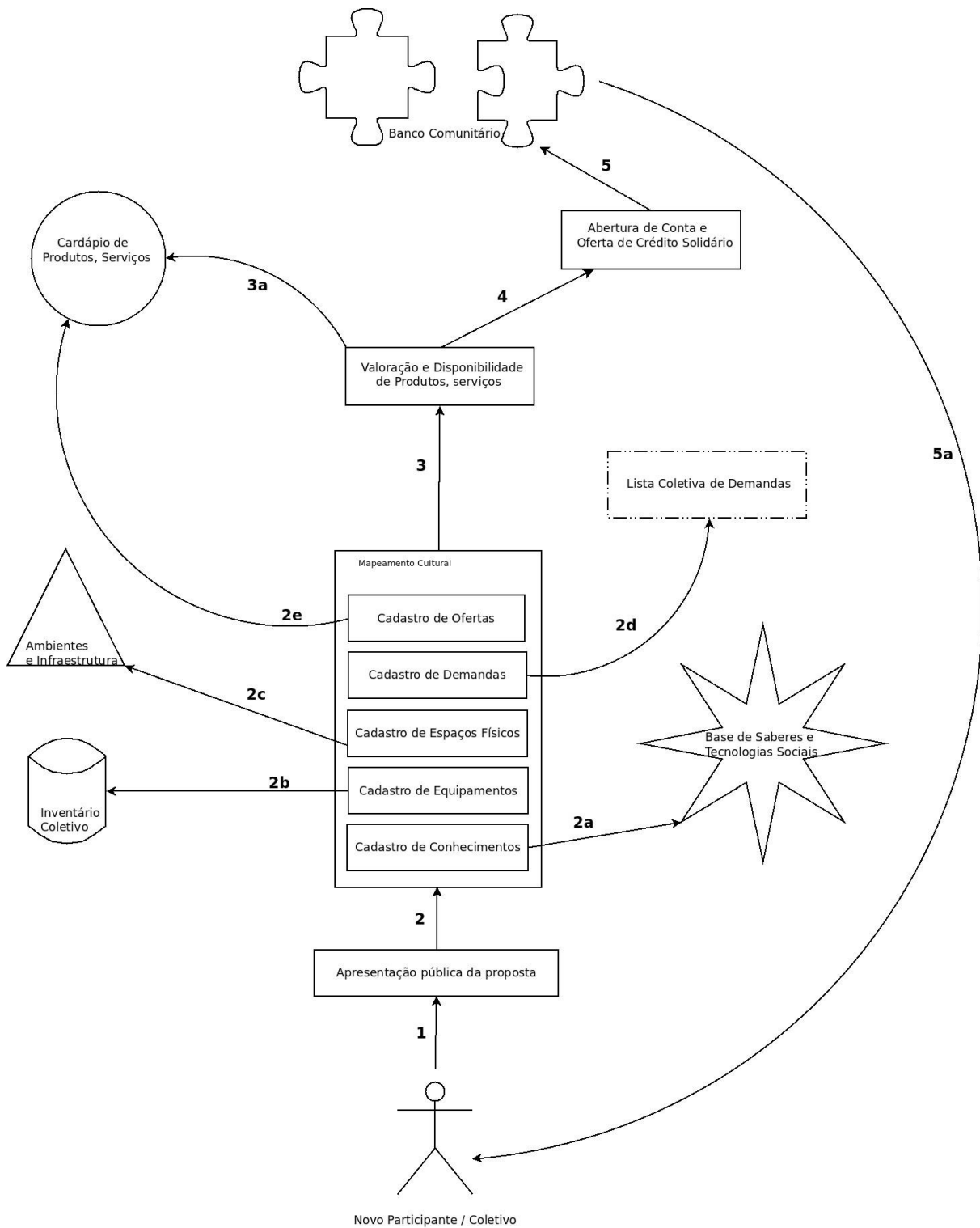
A plataforma CORAIS foi concebida originalmente para apoiar o Design Colaborativo, esta já possuía algumas funcionalidades ligadas à organização e ao desenvolvimento de projetos coletivos que atendiam diretamente às demandas de formação e à gestão da Produtora Colabor@tiva.PE. Por outro lado, devido ao foco na criação de produtos inovadores, os ambientes virtuais criados não foram concebidos para atender o funcionamento cotidiano de empreendimentos, nem para organizar processos de educação a distância, e para essas demandas serem contempladas era preciso, além de desenvolver novas funcionalidades, adaptar o uso das funcionalidades já existentes para esse novo contexto.

O fruto dessa integração de desenvolvedores, dos gestores sociais e dos empreendedores culturais, foi o desenvolvimento de novas funcionalidades: a possibilidade de organizar materiais gráficos e incluir em seus arquivos, fonte para futuras reedições; o avanço do módulo de divisão de tarefas para contemplar um trabalho cotidiano; o módulo de moedas sociais que permite a organização de ofertas e demandas através da gestão coletiva do crédito comunitário denominado de “CONCHA”. Essa moeda social entrou oficialmente em circulação na primeira edição da ação cultural São SAMBAS, em fevereiro de 2013, sendo aceita em atividades do Movimento ConchATIVA na concha acústica da UFPE.

Para chegarmos a esse resultado, o primeiro passo da metodologia constituiu em sistematizar o funcionamento da Produtora Colabor@tiva.PE e do Movimento ConchATIVA, considerando suas rotinas de trabalho e o fluxo de informações, incluindo demandas administrativas e de comunicação interna. Essa pesquisa evidenciou a necessidade de se considerar os múltiplos ambientes integrados para atender demandas de memória, de comunicação interna e externa e do empreendimento.

Nesse contexto, durante o processo formativo e de acompanhamento, organizamos um fluxograma contendo os passos para entrada de novos participantes no Movimento ConchATIVA.

Figura 7 – Fluxo de etapas para participar do Movimento ConchATIVA



Fonte: O Autor

Segundo o fluxo da figura acima, ao se interessar em ingressar no movimento, o participante formaliza sua proposta através de uma sugestão de ação aos demais

participantes do grupo. Essa informação fica pública na rede e serve como registro da intenção inicial do novo participante (Identificado no diagrama pelo número 1).

A etapa seguinte é a de mapeamento cultural (2), na qual são realizados os cadastros de saberes, ferramenta e dispositivos, espaços físicos e veículos de transporte disponíveis, demandas atuais do grupo, dos produtos e dos serviços que o mesmo já oferece regularmente. Esses cadastros são realizados através da ferramenta de questionários da plataforma CORAIS, seus resultados alimentam as bases comuns do empreendimento, como: a base de saberes e tecnologias sociais (2a), o inventário coletivo (2b), o cadastro de espaços físicos, a infraestrutura (2c), a lista coletiva de demandas (2d) e o cadastro de produtos e serviços (2e).

Após essa etapa, as ofertas são analisadas individualmente com o objetivo de entender a composição de preços na realidade local do novo participante e, junto com ele, constituir o preço aberto de cada oferta (3). Para cada oferta, é também associado o fôlego de oferta em moeda corrente e em moeda social. Esses dados são atualizados junto às ofertas do cardápio coletivo de produtos e serviços (3a) do Movimento ConchATIVA.

A etapa final consiste na criação da conta do participante do banco comunitário e no acesso ao crédito solidário, para o mesmo possa usufruir de produtos e serviços disponíveis no cardápio. O novo participante é notificado de que o processo foi realizado com êxito (6), que o mesmo já tem autonomia de participar da gestão colaborativa do grupo e realizar transações com a moeda local.

Dentro desse esquema, foram identificados um conjunto de ferramentas e suas metodologias de utilização a serem organizadas dentro do ambiente virtual de gestão.

Entre as metodologias, destacamos a organização do inventário coletivo que compreende a listagem de equipamentos que os integrantes do empreendimento podem ter acesso, bem como suas especificações técnicas e disponibilidade de uso pelo coletivo.

Outro instrumento importante da gestão é a lista de ambientes e infraestruturas que reúne as informações referentes a espaços físicos, a equipamentos associados aos participantes do empreendimento e à disponibilidade de utilização desses recursos.

O Banco de conhecimentos e tecnologias sociais reúne um conjunto de conhecimentos livres, metodologias e ferramentas locais que podem ser replicadas e utilizadas sempre que os integrantes do empreendimento necessitarem.

A lista coletiva de demandas reúne um conjunto de solicitações que os integrantes e/ou seus respectivos coletivos apresentam ao empreendimento, como, por exemplo: o

uso de equipamentos coletivos do grupo em determinado período; A prestação de um serviço de design gráfico para divulgação de ações do Movimento ConchATIVA; A realização de um mutirão na sede do empreendimento.

Além de uma breve descrição, essa relação traz também um nível de prioridade, prazo máximo de resolução e número de participantes beneficiados na resolução da demanda.

Também são incorporados a essa lista, as trocas utilizando moedas sociais realizadas pelo empreendimento e as vendas em moeda corrente, que resultaram em atividades para os membros do grupo. Essa lista é pública e, a partir dos dados disponíveis, é possível decidir coletivamente a próxima demanda que deve ser executada.

O Cardápio de produtos e serviços agrega toda a oferta coletiva dos membros participantes do empreendimento. Além da soma dos indivíduos, o cardápio permite agregar valor a serviços ofertados, bem como combinar saberes na oferta de novos serviços e recombinar os serviços existentes. Atrrelado a cada item do cardápio, está uma planilha de preço aberto, na qual se decompõe o valor de cada oferta considerando seus insumos, profissionais envolvidos, custos de equipamentos e espaços físicos, gastos administrativos e impostos.

O banco comunitário é o ambiente que possibilita a oferta de crédito local para facilitar o acesso dos atores econômicos locais aos itens disponíveis no cardápio do empreendimento. É Através desse banco que os produtos e serviços locais são valorados e aceitos dentro dessa nova economia, ressignificando os trabalhadores locais e criando oportunidade para circulação da produção artesanal no território.

A entrada de novos participantes alimenta essa estrutura por meio do mapeamento cultural que contempla ofertas, demandas, conhecimentos, equipamentos e disponibilidade de tempo para participar da rede. Nesta lógica o próprio mapeamento é também um instrumento, e a aplicação do mesmo, através do ambiente virtual de gestão colaborativa, foi integrada às rotinas de funcionamento da Produtora Colabor@tiva.PE, através de atividades formativas com seus integrantes.

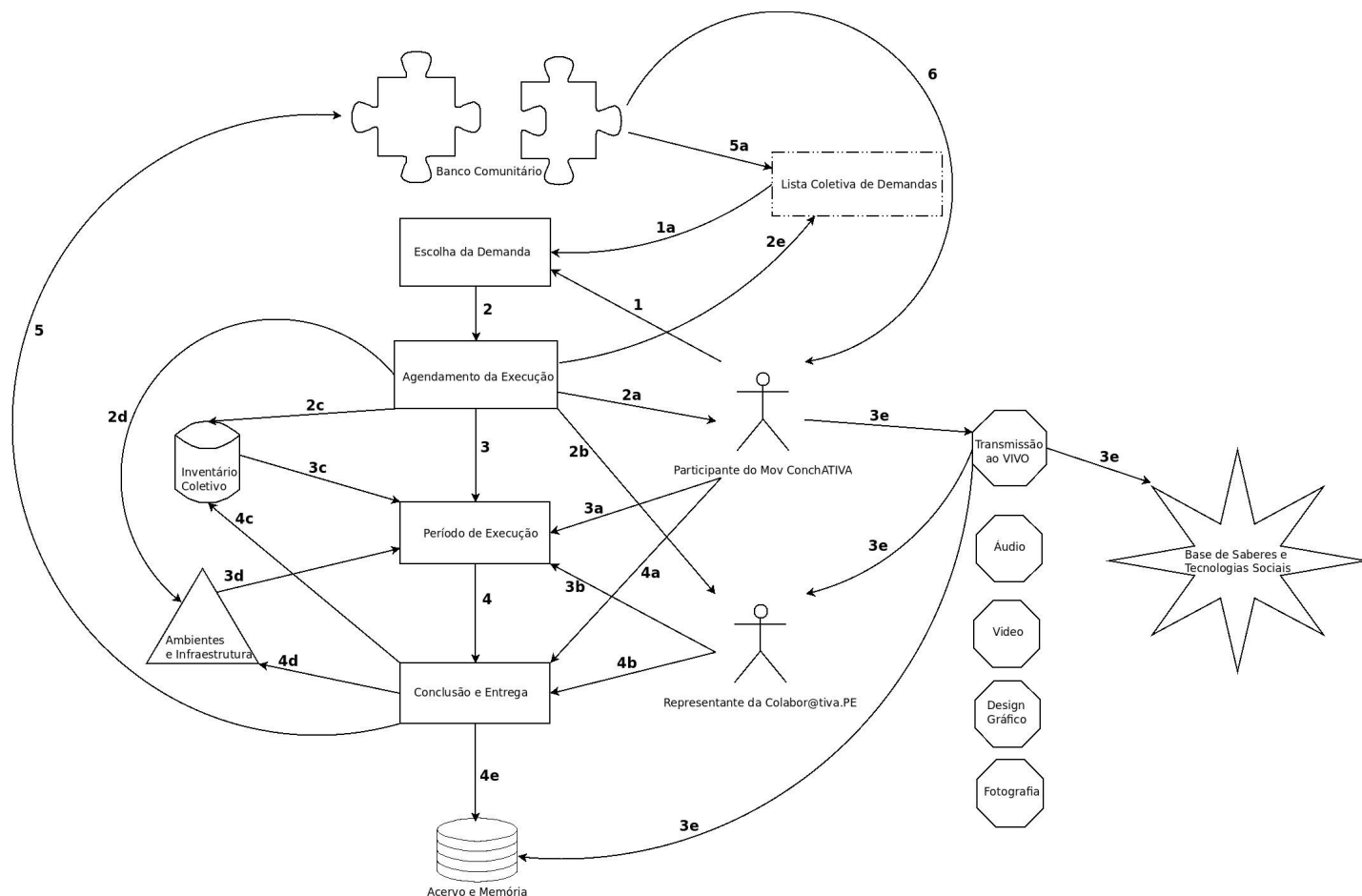
Dentro do ambiente da plataforma CORAIS foram, então, organizados esses instrumentos, possibilitando que todos tenham acesso às informações coletivas e possam interagir entre si sem precisar de processos centralizadores ou “micropoderes” envolvendo recursos e conhecimentos no grupo.

A ferramenta de planilha do CORAIS possibilitou a organização do cardápio, do inventário e da lista de demandas. A base de conhecimentos e tecnologias coletivas foi organizada através de um conjunto de ambientes virtuais de aprendizagem focado nos diferentes ramos de atuação da Colabor@tiva.PE, conforme apresentados no Quadro 1. Dessa forma, cada área da Produtora ficou com um ambiente próprio para organizar seus conhecimentos e suas tecnologias de forma autônoma.

O banco comunitário não existia dentro da estrutura original do ambiente, uma vez que o CORAIS foi concebido para estimular o design livre, porém, após essa demanda das produtoras colaborativas ser apresentada à comunidade MetaDESIGN, uma nova funcionalidade foi incorporada ao ambiente de gestão, que possibilitou a realização de transações financeiras eletrônicas, a consulta de extrato e a criação no software de uma conta especial de usuário responsável por administrar os bancos comunitários configurados nos ambientes virtuais da plataforma CORAIS.

No modelo de banco comunitário utilizado na tecnologia social das Produtoras Culturais Colaborativas, o acesso ao crédito funciona seguindo o esquema abaixo:

Figura 8 – Fluxo para obter créditos na moeda social CONCHA



Fonte: O Autor

Esse modelo permite que as pessoas que não estão conseguindo trocar seus serviços, produtos e saberes por créditos solidários, possam realizar demandas coletivas existentes, a fim de receber créditos para usufruírem das ofertas existentes na economia local.

No fluxo apresentado na Figura 8, a ação começa pela iniciativa de algum participante do Movimento ConchATIVA ao escolher executar uma demanda (Ilustrado na figura com a seta 1). Para apoiar sua escolha, o participante pode consultar a lista coletiva de demandas (1a) que, inclusive, informa a quantidade de créditos pagos por cada demanda registrada. Ao definir a demanda que de interesse, o mesmo parte para a etapa de agendamento da execução (2).

Durante a etapa de agendamento, o participante consulta a disponibilidade e atualiza as reservas no inventário coletivo de equipamentos (2c), bem como a lista de espaços físicos e as infraestruturas (2d), quando a tarefa a ser realizada necessita de algum item pertinente aos mesmos. O processo de agendamento notifica também um ou mais integrantes da Colabor@tiva.PE, responsáveis pela área relacionada à tarefa agendada (2b), para que os mesmos participem ou indiquem alguém que possa estar presencialmente no dia agendado, auxiliando na boa execução da atividade.

Qualquer impossibilidade de utilização de recursos, espaços ou profissionais disponíveis para a realização da tarefa proposta são detectados nessa etapa do processo. Diante dessa situação, uma nova agenda é, então, debatida até que se chegue a um denominador comum. Com o agendamento concluído, o Participante recebe uma notificação por e-mail registrando seu compromisso (2a) e avança para a etapa seguinte de execução da tarefa (3).

Caso exista alguma necessidade de cancelamento ou alteração da data, será necessário repetir o processo de validação de disponibilidade de cada elemento da equação, bem como respeitar a prioridade de outros interessados em executar uma determinada demanda. A recorrência de cancelamentos ou até a falta de compromisso com agendamentos realizados causam buracos no processo e até mesmo gasto de recursos com deslocamentos desnecessários de equipamentos e pessoas. Mas o sistema permite que isso seja registrado no histórico do usuário, de modo que o mesmo tenha

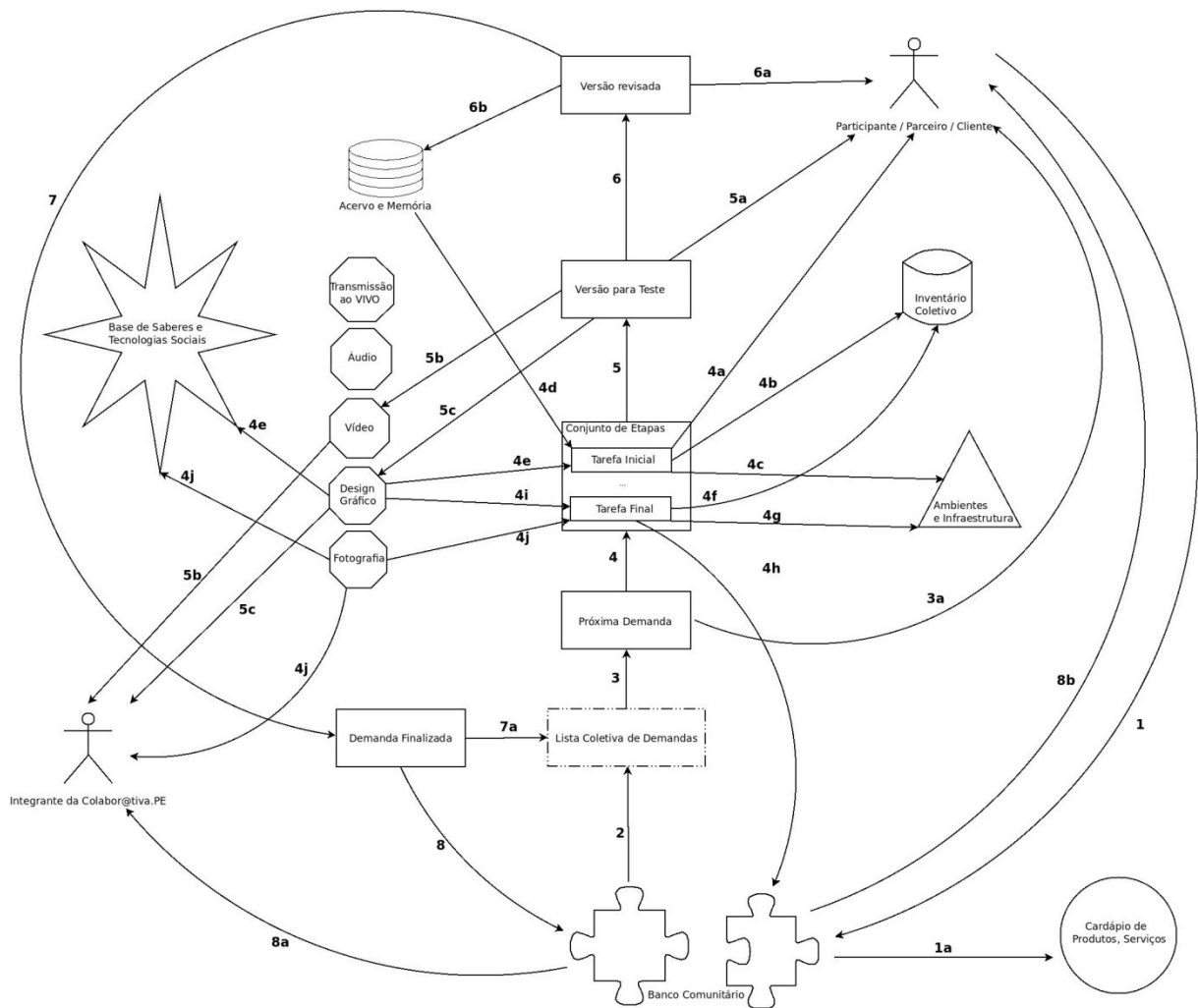
menos prioridade em agendamentos futuros, priorizando quem tem compromisso com o processo. A avaliação positiva em futuras atividades pode recuperar falhas iniciais e garantir igualdade de oportunidades no acesso ao crédito, possibilitando que o sistema se equilibre quando pessoas mudarem de atitude em relação à rede.

A tarefa é executada pela pessoa interessada em receber o crédito no dia proposto (3a), contando com os espaços, infraestrutura (3d), equipamentos (3c) e pessoas previamente definidas (3b). A operação conta com a participação do apoio do banco de saberes e tecnologias sociais (3e) e, caso seja necessário, do suporte de profissionais relacionados a essa área do conhecimento (3e). Ao final da execução (4), os equipamentos, os espaços físicos e as infraestruturas são novamente atualizados como disponíveis em seus respectivos instrumentos de gestão. Isso possibilita que os recursos sejam melhores utilizados pelos interessados. O histórico do processo é relatado no ambiente, incluindo seus sucessos, falhas e aprendizados que ficam associados aos profissionais e aos participantes envolvidos. O histórico fica arquivado no portfólio e na memória do empreendimento (4e). Esse tipo de conhecimento prático é muito comum em laboratórios cidadãos, nos quais os processos de aprendizagem são frutos de ações práticas cotidianas. Através da análise desses fluxos é possível refinar processos e aprender com erros e acertos.

Uma vez concluída a demanda, o banco comunitário é então notificado (5) para atualizar a lista coletiva de demandas atualizando a demanda executada (5a) e efetivando o pagamento do crédito feito ao Participante do Movimento ConchATIVA que realizou a demanda coletiva existente (6).

Outro processo importante analisado é como a Produtora Colabor@tiva.PE executa tarefas e demandas de parceiros, clientes ou participantes do Movimento ConchATIVA que possuem crédito solidário e desejam usufruir de produtos e serviços ofertados publicamente no Cardápio de ofertas.

A execução dessas solicitações é executada em um fluxo diferente do anterior, pois o interessado na execução não é o executor da mesma, mas alguém que vai acompanhar a execução no papel de avaliador do trabalho realizado. A Figura 9 apresenta esse fluxograma:



Fonte: O Autor

O fluxo descrito acima começa com a intenção de um ator demandante, o mesmo pode ser qualquer participante do Movimento ConchATIVA, parceiro ou um cliente externo interessado em contratar algum produto ou serviço (representado na figura com a seta número 1), oferecido publicamente à sociedade através do cardápio de ofertas (1a).

O ator demandante negocia e agenda o produto ou serviço da rede através do banco comunitário, e com a negociação fechada, a nova solicitação é inserida na lista pública de demandas (2). A lista de demandas tem sua execução organizada através de decisões coletivas dos participantes do movimento utilizando as ferramentas de chat, votação, planilhas e comentários.

Esse processo cotidiano de gestão visa atualizar a lista pública de demandas existentes e liberar a execução de novas atividades de acordo com a capacidade de

trabalho das áreas responsáveis em completar a atividade. Quando a demanda apresentada no fluxograma é a próxima da lista (3), o demandante é acionado para participar das etapas e das tarefas inerentes a sua demanda (3a) evitando, assim, retrabalho e uma construção dissociada da realidade.

Cada demanda é formada por um conjunto de etapas que, por sua vez, pode conter subetapas e tarefas. Cada tarefa associa conhecimentos (4e, 4j e 4i), equipamentos (4b e 4f), infraestrutura ou espaço físico (4c e 4g) e pode envolver também participação externa como o próprio demandante (4a). Após a execução das tarefas obrigatórias, é gerado um primeiro protótipo para que o ator ou grupo demandante possa testar (5) e enviar suas considerações finais (5a), assim, acontece a fase de acabamento do trabalho (5b e 5c) e a entrega da versão final (6a) que também se agrega ao portfólio e ao acervo da rede (6b).

Com a demanda finalizada, o banco realiza o pagamento dos profissionais (8a) que atuaram nas tarefas realizadas em crédito social ou moeda corrente, dependendo de como foi pago o trabalho. Por último, o demandante avalia o que foi entregue (8b) e também a produção, o que contribui para a melhoria dos processos e dos resultados gerados.

Os integrantes da Colabor@tiva.PE optaram por não computar créditos em demandas do Movimento ConchATIVA, sendo estabelecida essa interface apenas para interações com os demais participantes e parceiros do movimento. A motivação dessa escolha foi devido à Produtora Colabor@tiva.PE ter sido, durante o período pesquisado, a única organização garantindo o lastro econômico da moeda social CONCHA, e as tarefas pagas em CONCHAS serem tarefas executadas cotidianamente pelos membros do empreendimento. Com a ampliação dos atores econômicos que balizam o lastro do crédito social, essa configuração pode ser alterada, pois é uma característica de uso da ferramenta pelo empreendimento, sem necessitar de novos desenvolvimentos.

Ao adotar a plataforma CORAIS para gestão dos fluxos descritos anteriormente, foi possível instanciar dentro do ambiente virtual de aprendizagem e gestão, os instrumentos necessários para garantir a gestão coletiva e a divisão de tarefas de acordo com os conceitos definidos na tecnologia social das produtoras colaborativas.

Parte dessa pesquisa consistiu, justamente, em adaptar as ferramentas existentes e identificar as possíveis necessidades de melhorias ou novos desenvolvimentos. Dentre esses instrumentos utilizados, destacamos: a lista pública de demandas; o cardápio de

ofertas; o conjunto de tarefas a serem realizadas, e já executadas pelo grupo; o acervo e a memória com os resultados já produzidos, as relações de equipamentos, espaços físicos, infraestrutura e o banco comunitário que gerencia créditos e trocas com, e entre atores locais.

A lista pública de demandas foi organizada utilizando a ferramenta de planilha no ambiente virtual do Movimento ConchATIVA conforme é detalhado no Quadro 3. Através desse instrumento disponível no ambiente virtual foi possível tornar públicas as demandas do Movimento ConchATIVA, sua periodicidade de oferta e quanto cada envolvido recebe do banco comunitário do movimento por ação realizada.

Quadro 3 – Lista Pública de Demandas do Movimento ConchATIVA

CÓDIGO	ITEM	PERIODICIDADE	VALOR
#LPZ	Tarefas de Limpeza	Semanal	
#LPZ01	Limpeza do entorno da colaborativa.pe	1 semana	20 ⤵
#LPZ02	Limpeza da concha (Palco e arquibancadas e frente do palco)	1 mês	50 ⤵
#LPZ03	Limpeza da área superior	1 mês	30 ⤵
#LPZ04	Limpeza dos Banheiros	2 mês	80 ⤵
#LPZ05	Limpeza da Colaborativa.PE	2 mês	100 ⤵
#AVD	Cuidar de uma area da verde da concha	Mensal	
#AVD01	Área Verde 01 (Entorno da concha)	1 Mês	80 ⤵
#AVD02	Area Verde 02 (Lateral direita da Colabor@tiva.PE)	1 Mês	80 ⤵
#AVD03	Área Verde 03 (Lateral direita da Colabor@tiva.PE)	1 Mês	80 ⤵
#AVD04	Área Verde 04 (Jardim Esquerdo)	1 Mês	80 ⤵
#AVD05	Area Verde 05 (Jardim Central)	1 Mês	80 ⤵
#AVD06	Area Verde 06 (Jardim Direito)	1 Mês	80 ⤵
#AVD07	Area Verde 07 (Lateral Esquerda Banheiro)	1 Mês	80 ⤵
#AVD08	Area Verde 08 (Lateral Direita Banheiro)	1 Mês	80 ⤵
#AVD09	Area Verde 09 (Frente Banheiro)	1 Mês	80 ⤵
#AVD10	Area Verde 10 (Entorno Grade Concha)	1 Mês	80 ⤵
#EVT	Apoio em Eventos	Evento	
#EVT01	Apoio Banheiros	2 Evento	50 ⤵
#EVT02	Apoio Segurança	2 Evento	50 ⤵
#EVT03	Apoio Produção	2 Evento	50 ⤵
#EVT04	Apoio Comunicação	2 Evento	50 ⤵
#PRD	Produção	Evento	
#PRD01	Gravar CDs, Imprimir Capas e Montar o Disco (100 Unidades)	2 Evento	50 ⤵
#PRD03	Serigrafar camisas	2 Evento	50 ⤵
#PRD04	Apresentação Artística (Por Artista)	Evento	100 ⤵

Fonte: <http://corais.org/conchativa/node/76663>

O cardápio de ofertas também utiliza a ferramenta de planilhas para organizar as informações de oferta, como demonstra o Quadro 4. Através desse instrumento ficam

públicos todos os produtos, serviços e saberes aceitos, atualmente, na moeda social; CONCHA. que constitui o lastro desse crédito econômico.

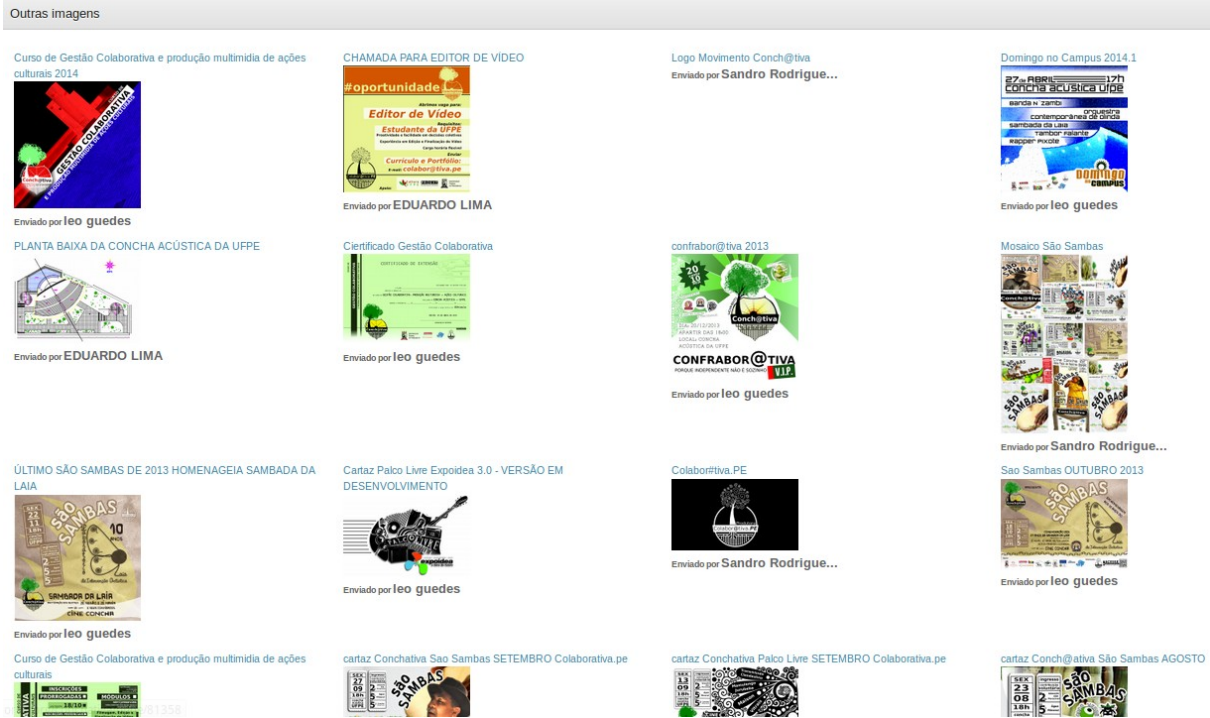
Quadro 4 – Cardápio de Ofertas do Movimento ConchATIVA

Produtos / Serviços / Saberes	Valor Unitário	Quantidade	Total
Produtos			
Camisa	30 ¢	20	600 ¢
CD's	5 ¢	140	700 ¢
Adesivo	5 ¢	80	400 ¢
Ingresso em Eventos do Mov. Conch@TIVA	5 ¢	1000	5.000 ¢
Total Produtos		1240	6.700 ¢
Serviços			
Identidade Visual	90 ¢	1	90 ¢
Cartão de Visita	130 ¢	1	130 ¢
Panfleto	120 ¢	1	120 ¢
Folder	200 ¢	1	200 ¢
Cartaz	110 ¢	1	110 ¢
Spot de Áudio	80 ¢	1	80 ¢
Registro Fotográfico	90 ¢	1	90 ¢
Registro em Vídeo	350 ¢	1	350 ¢
Criação de design e customização de Blog	330 ¢	1	330 ¢
Gravação de CD	400 ¢	1	400 ¢
Total Serviços		10	1.900 ¢
Saberes			
Inscrição em Atividade de Formação	20 ¢	120	2.400 ¢
Total Saberes		120	2.400 ¢

Fonte: <http://corais.org/conchativa/node/76660>

Os instrumentos de acervo e memória do movimento ConchATIVA são estruturados através do painel inicial das ferramentas Arquivos e Galerias de Imagens. Através da primeira é possível acessar todos resultados de tarefas, postagens e eventos que forem anexados a seus respectivos registros no ambiente virtual. O módulo de Galeria de Imagens exhibe todas as peças gráficas produzidas, conforme ilustra a Figura 9. Esse banco de imagens disponibiliza aos usuários, não apenas a imagem final em diferentes resoluções, mais também, o arquivo do projeto gráfico que possibilita futuros *remixes* a partir desse acervo digital.

Figura 9 – Acervo gráfico das ações realizadas na Concha Acústica



Fonte: <http://corais.org/conchativa/imageboard>

A ferramenta de Tarefas e Etapas possui as funcionalidades que permitem detalhar as demandas em atividades granulares associando múltiplos responsáveis que recebem notificações por e-mail a cada desdobramento dessa ação.

Figura 10 – Divisão de Tarefas do Movimento ConchATIVA

	Prioridade	Status	Responsáveis	Comentários
+ Plantio, Manejo e Preservação de Áreas Verdes		Em andamento		editar apagar
+ Área Verde 01 (Entorno da concha)		Em andamento	CASSIOW	editar apagar
+ Área Verde 01 (Entorno da concha)	Alta	Em andamento		editar apagar
+ Oficinas e Capacitações		Em andamento		2 editar apagar
+ reunião RCID		Em andamento	Sandro Rodrigue...	editar apagar
+ Divulgação nas mídias sociais, assessorias, entrevistas, cobertura	Médio	Em andamento		editar apagar
+ Primeiro evento na Concha de 2014		Em andamento		1 editar apagar
+ Certificado para Debatedoras		Em andamento		7 editar apagar
+ São SAMBAS		Em andamento		editar apagar
+ apoio a produção		Em andamento	Leandro Silva ...	9 editar apagar
+ palco livre		Em andamento		editar apagar
+ Divulgação nos Territórios		Em andamento	Palco Livre Expoidea 4.0	2 editar apagar
+ Material Gráfico		Em andamento	Palco Livre Expoidea 4.0	editar apagar
+ Limpeza do entorno da colaborativa.pe	Médio	Em andamento	Daniellus.PE	editar apagar
+ LIMPEZA DA CONCHA		Em andamento	GuilhermeLima	editar apagar
+ Limpeza do entorno da colaborativa.pe	Médio	Completada		editar apagar

Salvar ordem

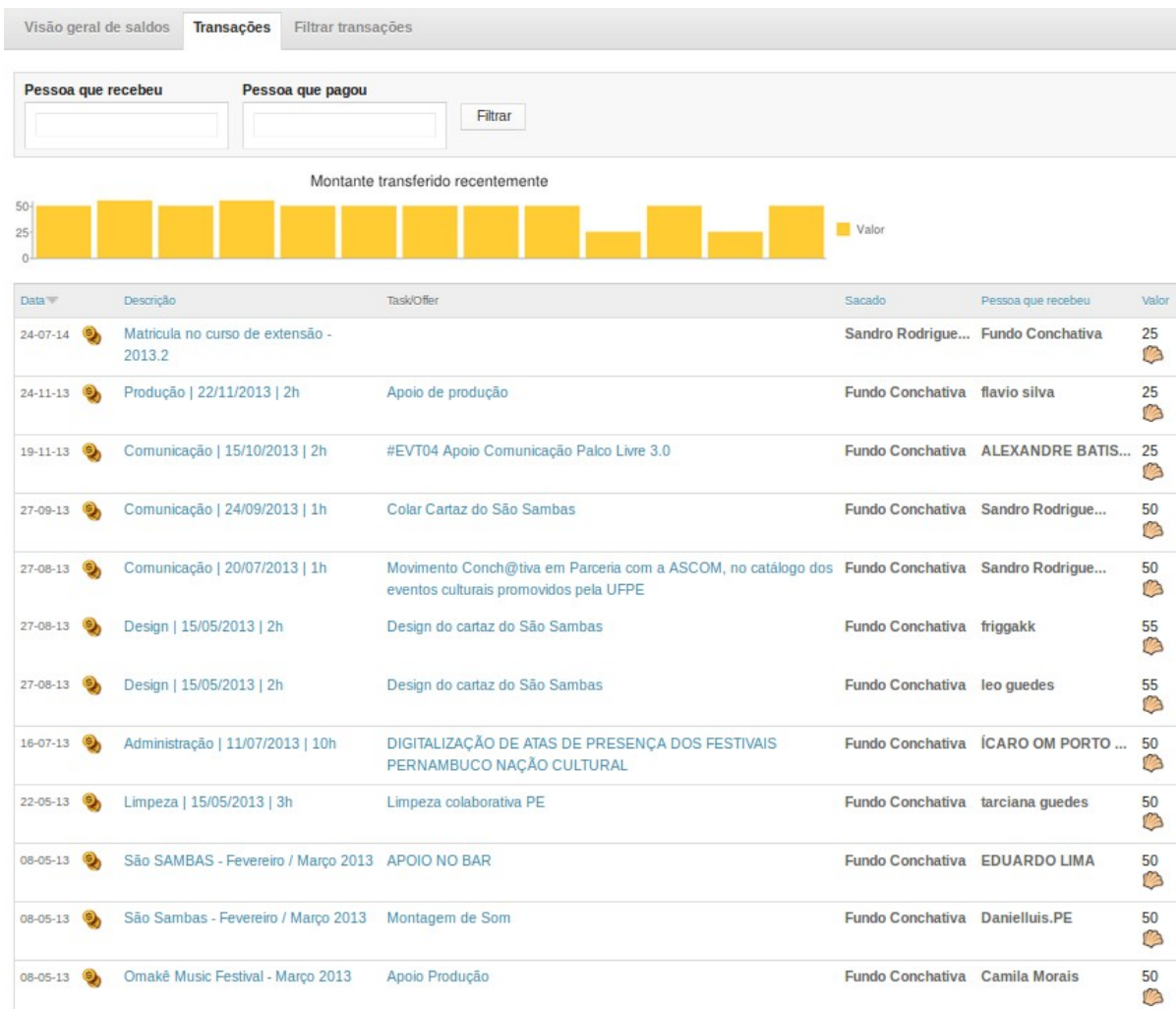
Fonte: <http://corais.org/conchativa/tasks>

O Banco Comunitário foi inicialmente adaptado no ambiente virtual utilizando duas planilhas, uma para o saldo bancário dos participantes e outra para registro das transações financeiras. Dessa forma, seria preciso que um Colabor@tiva.PE operasse a planilha sempre que acontecessem transações com a moeda social, registrando a transação em um arquivo e atualizando os saldos das contas operadas em outro documento.

Durante o processo de formação e acompanhamento dos participantes do empreendimento, ficou evidenciado que, o uso cotidiano dessa solução poderia gerar erros de entrada de dados, operações e, conseqüentemente, a necessidade de operar duas planilhas para cada operação realizada. Seguindo a metodologia preestabelecida, foram construídas propostas junto aos participantes do empreendimento, as quais foram encaminhadas à comunidade de desenvolvimento do CORAIS. As demandas solicitadas foram consideradas pertinentes. Um módulo livre do CMS (Sistema de Gerenciamento de Conteúdo - do inglês Content Management System) Drupal, que permite a gestão de crédito coletivo instalado na plataforma CORAIS, foi disponibilizado para os empreendimentos testarem em seus projetos.

Nesse processo, a participação dos integrantes dos empreendimentos criativos no desenvolvimento contribuiu para melhorias de interface gráfica, definição dos tipos de transações financeiras válidas entre membros do projeto, configuração de limites de acúmulo e endividamento na moeda social pelos membros do grupo.

Figura 11 – Extrato público de transações da moeda social CONCHA



Fonte: <http://corais.org/conchativa/exchanges>

A ferramenta de Calendário possibilita visualizar eventos, escalas de trabalho, bem como a agenda de demandas e demais atividades da rede, já a de Questionários, possibilita organizar o mapeamento cultural e as inscrições de artistas para ações de ocupação cultural da Concha Acústica da UFPE, promovidas mensalmente em 2013 pelo Movimento ConchATIVA.

Figura 12 – Mapeamento cultural de artistas do Palco Livre EXPOIDEA



NOME ARTÍSTICO DA INICIATIVA CULTURAL:

TIPO DE INICIATIVA CULTURAL:

Artista Individual

Banda / Grupo Artístico

Rede de Coletivos C

RELEASE / HISTÓRICO:

FOTO DO GRUPO / ARTISTA :

Browse... No file selected.

ESTILO MUSICAL:

QUANTIDADE DE INTEGRANTES:

RIDER TÉCNICO / MAPA DE PALCO:

Browse... No file selected.

Fonte: <http://corais.org/conchativa/node/76690>

A Base de Conhecimentos e Tecnologias sociais foi organizada através de seis ambientes virtuais de aprendizagem, específicos a cada setor de atuação existente no empreendimento, conforme listado no Quadro 1. Esses ambientes serviram de apoio aos participantes do curso de extensão universitária e, através deles, os facilitadores dos módulos formativos disponibilizaram seus conteúdos de apoio e realizaram atividades a distância para complementar a formação presencial.

Dentro desses ambientes as ferramentas mais utilizadas foram blog, tarefas, galeria de imagens e texto colaborativo. Apesar dessas ferramentas também serem utilizadas em ambientes de gestão colaborativa, apresentaremos como as mesmas foram

adaptadas para suporte a distância dos processos formativos realizados na Concha Acústica da UFPE.

A ferramenta de Blog foi utilizada para que os participantes publicassem conteúdos relevantes à temática que estão estudando. Nesse espaço, os profissionais facilitadores também publicaram seus conteúdos programáticos e materiais didáticos.

Figura 13 – Materiais didáticos e resultados de exercícios produzidos

The screenshot shows a blog interface with a header 'Blog' and a 'Adicionar Post de Blog' button. The main content area displays three posts:

- AUDIO LIVRE - CONEXÕES** by Leo gaedens (12:22:14 nov 2013). The post discusses COAXIAL and BNC connectors, and JACK - JP1 / JP2 / JP10 connectors.
- AUDIO LIVRE - TEXTOS COLABORATIVOS** by Arthur Fernandes... (11:33 7 nov 2013). The post mentions 'Bom Galera' and 'Seguem alguns arquivos e links que podem ajudar no nosso Curso'.
- Reenvio dos exercícios Aulas I 22/10/2013 II 29/10/2013 III 05/11/2013** by Luís Henrique F... (12:16 5 nov 2013). The post includes a PDF link and a reference to a Google Academic article.

The sidebar on the right contains:

- Progresso**: A progress bar showing '0 % das tarefas completas'.
- Comentários recentes**: A section stating 'Nenhum comentário novo.'
- Arquivo**: A list of months with post counts: novembro 2013 (8), outubro 2013 (1), agosto 2013 (1), maio 2013 (1), abril 2013 (1), and março 2013 (4).

Fonte: <http://corais.org/audiolivres/blog>

No módulo de Calendário, foi possível organizar os encontros presenciais e virtuais, e também incluir datas importantes de ações culturais, nas quais foram realizadas as práticas da formação.

O módulo de sugestões foi utilizado para indicar possibilidades complementares de pesquisa e sugestões de leituras adicionais. Esses conteúdos podem ser vídeos disponíveis na internet, links ou até mesmo em arquivos anexos na postagem do usuário, conforme ilustra a figura abaixo:

Figura 14 – Sugestões de leitura complementar a formação

A construção da notícia em tempo real

Sugestão de leitura. Um texto didático e simples sobre como conduzir a construção da notícia enquanto ela acontece. Texto de Adriana Garcia Martinez.

hipertexto_hipermedia_primeiro_capitulo.pdf

Pontos: 1

Você votou "ótimo"

107 palavras | Versão para impressão | PDF

Fechar comentários

Comentários

Publicar novo comentário

COMENTÁRIOS

Format | B | I | S | [Ícones de formatação]

Quem votou

jatoba	1	points	15/07/2014 - 18:50
--------	---	--------	--------------------

Ranking de Sugestões


1	[Ícone de voto]	A construção da notícia em tempo real	Maira
---	-----------------	---------------------------------------	-------

Últimos do blog

Mais vídeos sobre Direito Humano à Comunicação

Pessoal, mais dois vídeos sobre o assunto. O primeiro se chama Cordel da TV Digital, produzido pelo coletivo Ventilador Cultural, e o segundo, Cordel da Regulação da Comunicação, produzido pelo Centro de Cultura Luiz Freire.

CORDEL DA TV DIGITAL



Fonte: <http://corais.org/jornalismo/node/78678>

Os textos colaborativos foram utilizados para exercícios em grupo, como por exemplo, escrever o roteiro para diferentes vinhetas da rádio Concha.

Figura 15 – Escrita colaborativa das vinhetas da Rádio Concha

Projetos < Streaming Multimídia Livre

RSS Feeds | Sua inscrição neste projeto | jatoba | Minhas tarefas

Ver | Editar

Vinhetas - Rádio Concha - Modulo II

Você edita o conteúdo do texto na aba "Ver". A aba "Editar" serve apenas para o título. Para mudar sua cor de edição, clique no ícone de pessoa à direita.

Vinhetas - Rádio Concha

Você sabe o que é uma Rádio Livre ?
Rádio Livre é uma rádio que propõe o amplo debate e o amplo acesso dos cidadãos aos meios de comunicação, participe voce também deste debate. Ficou interessado? Entre no site: colaborativa.pe e saiba mais.

Você conhece a produtora Colaborativa ?
A Produtora Cultural Colabor@tiva.PE é um arranjo produtivo de Pontos de Cultura de Pernambuco ligados as temáticas do audiovisual, mídia livre e cultura digital.Saiba como participar acessando o site colaborativa.pe e rede.pe

Você acredita em tudo que escuta no rádio ou o que vê na televisão?
responde: EU NÃO!
Então faça sua propria mídia, esteja presente aqui na rádio concha.Ficou interessado? Entre no site: colaborativa.pe e saiba mais.

O que é o Movimento Conch@TIVA? É um movimento de ocupação cultural da Concha Acústica da UFPE, organizado pela Produtora Colabor@tiva.PE. A Concha Acústica está aberta para propostas de atividades culturais.

Contribua você também! Saiba como participar acessando o site colaborativa.pe.

Você sabe o que precisa ter pra fazer uma web rádio? Os requisitos mínimos pra fazer uma web rádio são: Ter um computador com acesso a internet, uma conta do <http://dissonantproject.org> para fazer streaming, um microfone, músicas ou gravações em formato mp3 ou ogg e/ou aparelho de som conectado ao PC para tocar CD, fita K7, vinil, etc; e ter os programas Darksnow-Darkice (Linux) ou Edcast (Windows).

O que é streaming ?
É uma forma de distribuir informação multimídia numa rede através de pacotes. Ela é frequentemente utilizada para distribuir conteúdo multimídia através da Internet.Saiba como participar acessando o site colaborativa.pe e rede.pe.

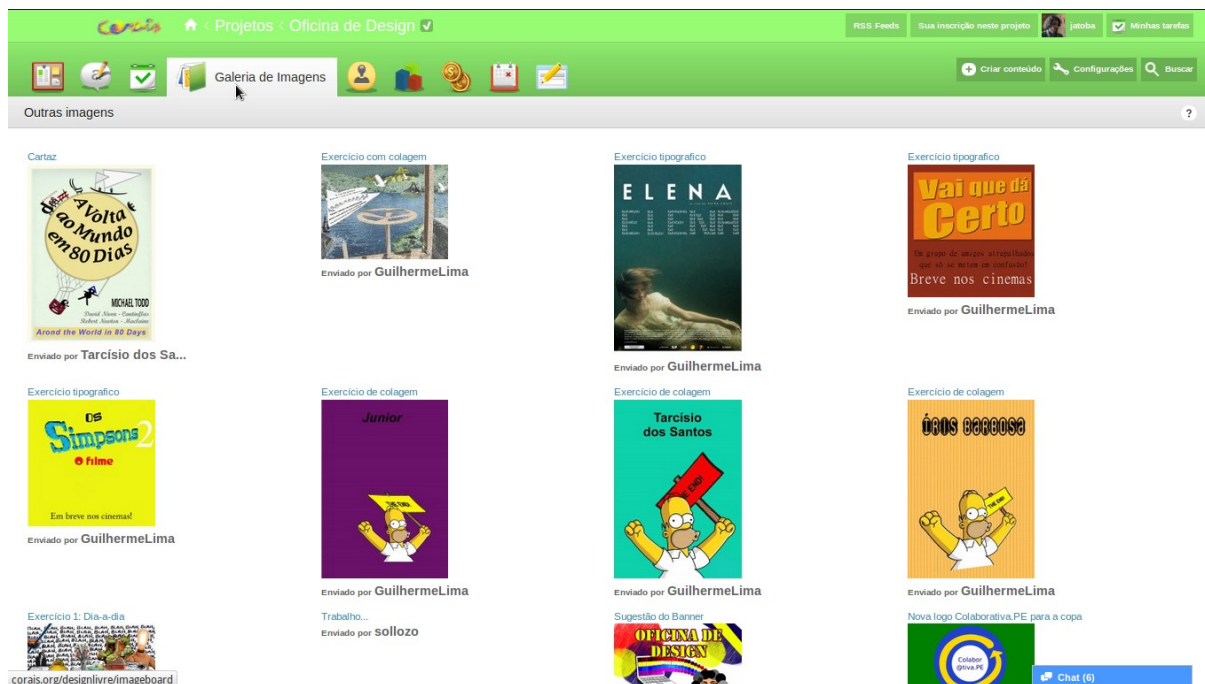
Você sabe o que é podcast? O podcast é a veiculação de arquivos de áudio com conteúdos diversos. Os podcasts facilitam o acesso a notícias, opiniões corais.org/streaminglivre/texts. Jer pessoa conectada a internet pode ouvir e criar podcasts. Ficou interessado? Entre no site: colaborativa.pe e saiba mais.

Loading...

Fonte: <http://corais.org/streaminglivre/node/76921>

As galerias de imagens foram utilizadas para armazenarem conteúdos gráficos produzidos pelos cursos. Os módulos de Design Gráfico, Fotografia e Tratamento de Imagens foram os que mais utilizaram essa ferramenta, devido ao fato de trabalharem diretamente com imagens digitais. A figura abaixo ilustra esta utilização:









Figura 16 – Galeria com resultado dos exercícios gráficos



Fonte: <http://corais.org/designlivre/imageboard>

Os resultados obtidos podem ser medidos analisando a quantidade de participantes em cada ambiente virtual de aprendizagem, bem como e o número de publicações realizadas, conforme ilustra a figura abaixo:

Figura 17 – Quantidade de Conteúdos e Número de Membros nos Ambientes

Nome do projeto	Total posts	Membros
 Colabor@tiva.PE Espaço de gestão da Produtora Cultural Colaborativa dos pontos de cultura digital, mídia livre e audiovisual de Pernambuco	111	14
 Movimento Conch@TIVA Espaço para Colaboração dos Participantes do Movimento Conch@TIVA	213	153
 Oficina de Design Oficina de design Projeto conchativa - Produtora Colaborativa.PE	66	35
 Streaming Multimídia Livre Grupo restrito aos alunos da oficina de Streaming de Audio e Vídeo da Produtora Colaborativa, durante as oficinas na concha da UFPE.	24	21
 CURSO DE FILMAGEM, EDIÇÃO E FINALIZAÇÃO DE VÍDEO Projeto do curso de filmagem, edição e finalização de vídeo, que visa discutir, pesquisar e ensinar técnicas referentes a linguagem audiovisual.	20	53
 Áudio Livre Grupo para discussão e construção de conhecimentos sobre áudio e sobre softwares livres que trabalhem com áudio.	19	38
 Jornalismo Colabor@tivo Jornalismo Colabor@tivos	17	14
 Fotografia Grupo do primeiro módulo de fotografia e tratamento de imagens	12	30

Fonte: <http://corais.org/og>

Através desses ambientes, foram realizados, em 2013, dois cursos semestrais de extensão universitária, compostos por 6 módulos opcionais em Cultura Digital e um módulo obrigatório de Gestão Colaborativa. Cada módulo atendeu, em média, 10 a 15 participantes e foram realizados em formato semipresencial, com encontros semanais no telecentro da Produtora Colabor@tiva.PE, na Concha Acústica da Universidade Federal de Pernambuco.

Figura 18 - Cartaz de Divulgação do Movimento ConchATIVA (Arte: Leonardo Guedes)



Fonte: <http://corais.org/conchativa/exchanges>

O saldo da conta usuário-banco, Fundo ConchATIVA, está deficitário em 795, ilustrando que essa é a quantidade de conchas “na praça”, ou seja, que está, atualmente, em circulação nessa economia. A entrada bruta significa quanto o banco recebeu de 2 pagamentos de inscrições dos cursos de extensão universitária em moeda social.

A saída bruta indica o valor total de pagamentos que o banco realizou até o momento; 18 transações que totalizam 840 conchas. A diferença entre esses dois valores é o balanço negativo de 795 conchas. A Figura 16 ilustra essa relação com um dos participantes do curso.

Figura 20 – Extrato, Saldo e Gráfico de Movimentação de um participante.



Fonte: <http://corais.org/conchativa/user/1354/exchanges>

A ferramenta de sugestões foi bem apropriada pelos participantes do Movimento ConchATIVA, possibilitando um canal público e transparente de comunicação entre os grupos e os indivíduos interessados em participar dessa ocupação cultural na Concha Acústica da Universidade Federal de Pernambuco. Um exemplo foi a entrada dos coletivos Tear Audiovisual, Maristas de Tecnologias Livres e da organização do Oxe HackLAB, no início de 2014, integrado ao espaço da Produtora Colabor@tiva.PE.

Essas propostas foram construídas dentro do ambiente virtual híbrido do Movimento ConchATIVA, conforme ilustra a figura abaixo:

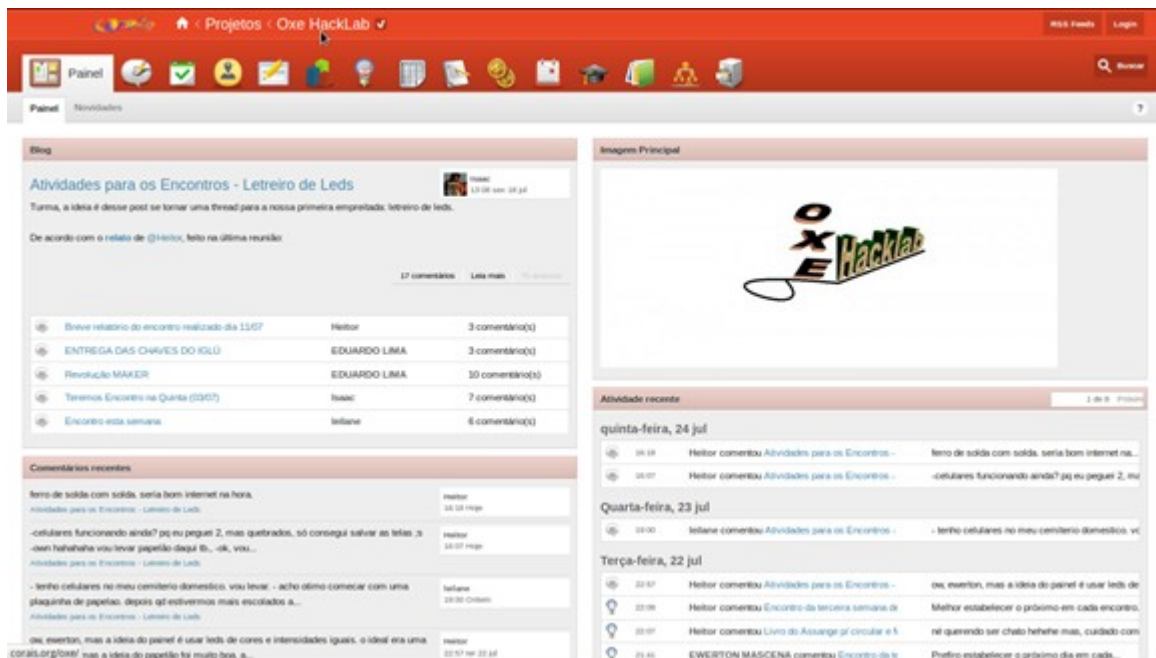
Figura 21 – Ações de ocupação cultural organizadas através do ambiente virtual

Ranking	Sugestão	Usuário
1	Proposta - Oxe HackLab	Itaaz
2	Sugestões para o evento do dia 21/01	Carlos Lima
3	Excursão de Oficinas	JonathanOliveira
4	Proposta Cine Concha 2014 - Projeto de circulação de filmes	Carlos Lima
5	Reunião de planejamento das ações 2014	Carlos Lima
6	Oficina de grafagem	Julia Melo

Fonte: <http://corais.org/conchativa/suggestions>

Atualmente, o OxeHACK possui o seu próprio ambiente virtual na Plataforma CORAIS, na qual os interessados em robótica, metareciclagem e hardware livre trocam conhecimentos, planejam encontros presenciais, organizam a gestão colaborativa do espaço e dos equipamentos.

Figura 22 – Laboratório Cidadão do OxeHackLAB



Fonte: <http://corais.org/oxe>

Essa iniciativa trouxe mais ações de formação tecnológica a Concha Acústica da UFPE, diversificando as iniciativas de ocupação cultural, que têm como objetivo o Movimento ConchATIVA. O HackLab utiliza um ambiente virtual híbrido, no qual o grupo troca conhecimentos sobre robótica e hardware livre, ao mesmo tempo que define datas de reuniões, gestão coletiva de recursos e equipamentos utilizados na atividade do grupo.

5.2 ESTUDO DE CASO: UNIVERSIDADE LIVRE DE TEATRO VILA VELHA

Apresentaremos nesse estudo de caso o desenvolvimento de um ambiente virtual híbrido para formação e gestão colaborativa da Universidade Livre de Teatro Vila Velha. Esse processo de desenvolvimento se constituiu através de uma pesquisa-ação no Teatro Vila Velha, ponto de cultura, localizado no centro de Salvador. Foram envolvidos nessa ação, gestores e funcionários do teatro, participantes da universidade livre, e a comunidade de programadores que mantém o software livre CORAIS. Esta seção

apresenta uma análise dos resultados dessa pesquisa, que teve início em fevereiro e término em novembro de 2013.

Figura 23 – Identidade Visual da Universidade LIVRE de Teatro Vila Velha



universidade
LIVRE
de teatro vila velha

Fonte: <http://corais.org/livre>

A Universidade LIVRE de Teatro Vila Velha é uma iniciativa da organização não governamental Sol Movimento da Cena – Centro de Pesquisa e Desenvolvimento Cultural, entidade gestora do Teatro Vila Velha, mais diretamente de Márcio Meireles, importante diretor de teatro baiano e Secretário de Cultura do Estado da Bahia na primeira gestão do Governador Jaques Wagner (2006 - 2010).

Márcio realizou um dos cursos de verão no Vila Velha em janeiro de 2013, ele identificou interesse por parte dos inscritos em estender o tempo de duração da formação. Se o desejo era mútuo, o que poderia impossibilitar a continuidade dos encontros, ao final de janeiro, seria a falta de recursos e apoio financeiro para custear os encontros regulares.

Mas esse problema pareceu pequeno demais para ambos os lados, não justificaria desistir da ideia de continuar o processo formativo. O grupo seguiu interagindo através de uma comunidade criada na rede social Facebook, que foi agregando outras pessoas e resultou em uma proposta de um curso com três anos de duração, tempo necessário para obtenção do reconhecimento como profissional de Artes Cênicas pela Delegacia Regional do Trabalho.

A Universidade LIVRE de Teatro Vila Velha começou em fevereiro de 2013, através de um mês de atividades, que também contou com a organização cênica do primeiro experimento realizado no dia 04 de abril de 2013.

Figura 24 - Cartaz de Divulgação do Experimento I



Fonte: <http://corais.org/livre/node/76973>

A proposta nesse primeiro mês de atividades foi pactuar coletivamente as regras de funcionamento e construir o regimento dessa iniciativa de forma participativa. Nesse processo, ficou acordado por todos que os encontros presenciais aconteceriam de segunda a sexta das 9h às 12h no Teatro Vila Velha.

Foi combinado também que todos os integrantes deveriam vir nos encontros trajando roupas brancas, para que ficassem, visualmente, o mais neutro possível e facilitassem a atuação em diferentes papéis sem necessariamente caracterizar-se por cores ou figurinos casuais.

Todos os encontros foram gravados pela equipe de audiovisual do Vila Velha e parte desse material foi editado no estúdio do teatro.

O Vila Velha é considerado o segundo teatro mais importante de Salvador, seja pela sua história de quase 50 anos, que se confunde com a história do teatro negro na maior cidade de descendência africana nas Américas ou pelos importantes talentos que o mesmo revelou.

Por esse motivo, o Vila Velha possui experiência para participar de editais e concorrer a financiamentos públicos necessários para o custeio e uma adequada

manutenção dos seus equipamentos, acervo e estrutura física. Reconhecido como ponto de cultura no primeiro edital do Programa Cultura Viva do Ministério da Cultura, em 2004, o Vila participou do surgimento da rede estadual de pontos de cultura na Bahia.

Sua estrutura física é composta por duas salas de ensaio; estúdio audiovisual; sala principal com três níveis e estrutura técnica; bar e palco alternativo para pequenas apresentações; dois camarins; biblioteca; salas administrativas e de comunicação e um depósito com três ambientes; a sua estrutura física pode ser considerada a de um teatro de grande porte. Segundo estimativa da Administração do Vila Velha, para ser possível gerir esse espaço, com eficiência, funcionando apenas como casa de espetáculos e produtora (sem considerar o impacto do funcionamento da Universidade na mesma estrutura) são necessários 27 profissionais com as seguintes competências: 6 da área técnica, 4 da área Administrativa Financeira, 4 de serviços gerais, 1 na bilheteria, 1 na coordenação geral, 3 no estúdio, 3 na comunicação, 1 no marketing, 3 no acervo e 1 na Pauta.

Em 2013, o Teatro Vila Velha possuía em sua equipe 21 profissionais, no entanto com alguns de seus setores mais operacionais como o técnico, memória, administração e comunicação com número de colaboradores abaixo do patamar ideal estimado.

Nos últimos anos, os recursos financeiros para funcionamento do Teatro Vila Velha provieram, basicamente, de quatro principais fontes de arrecadação: Governo da Bahia, Petrobrás, Venda de pautas e a Bilheteria do Teatro.

Segundo a coordenação geral, desconsiderando os débitos anteriores, para o funcionamento mensal do espaço cultural, são necessários 100 mil reais mensais para cobrir os custos a manutenção predial, folha de funcionários, insumos e gastos eventuais.

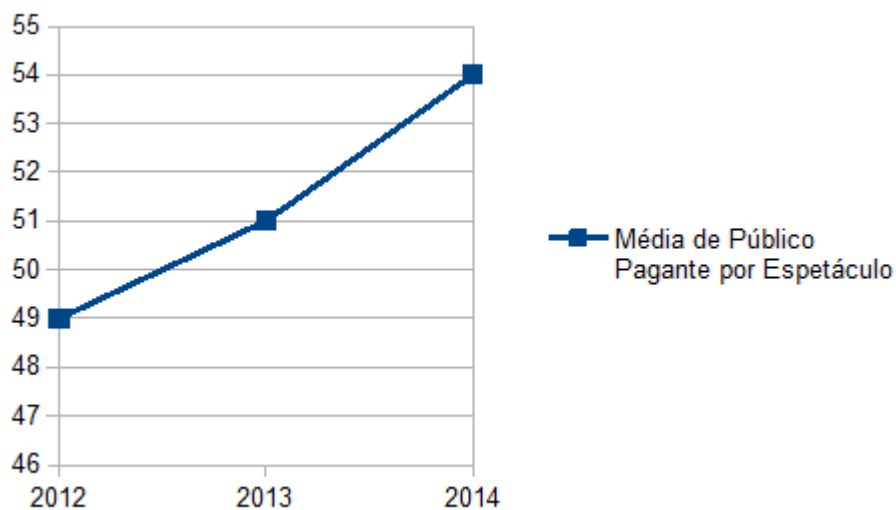
Para atingir esse valor, a Sol Movimento da Cena, até então, mantinha uma equação composta de três pilares: Governo da Bahia, Petrobrás e da Ocupação do Teatro (Pauta / Bilheteria). O maior financiador é o governo do Estado que garante 50% desse valor através do fundo de cultura na linha de ações continuadas que incentiva, não apenas o Teatro Vila Velha, mas outros espaços culturais da Bahia. Outros 25% são oriundos do patrocínio da Petrobrás, os 25% restantes são provenientes do aluguel das salas de apresentações, de ensaios e o saldo líquido da bilheteria. É considerado “líquido” o valor restante após ser retirada a porcentagem da produção do espetáculo, as taxas de cartão de crédito, a autorização do ECAD (Escritório Central de Arrecadação e Distribuição) e demais impostos referentes à realização de apresentações culturais públicas.

Segundo os dados fornecidos pelo setor Administrativo do Teatro, o período de surgimento da Universidade Livre de Teatro Vila Velha coincidiu com uma redução de receitas de 22% em relação ao mesmo período do ano anterior. O motivo dessa queda se deu pela redução do patrocínio da Petrobrás, fruto de um corte generalizado nos patrocínios da empresa.

O baixo crescimento de público pagante, nos últimos três anos, não contribuiu para compensar a redução do financiamento público. O gráfico 1 apresenta uma análise dos dados levantados junto à Administração do Teatro referentes à ocupação do teatro. A média de público pagante, em 2012, foi de 49 pessoas por apresentação. Em 2013, esse número subiu para 51 e, nos seis primeiros meses de 2014, para 54.

A Figura 25 apresenta o gráfico com a média de público pagante por espetáculo dos últimos três anos:

Figura 25 – Média de público pagante por espetáculo entre 2012 e 2014.

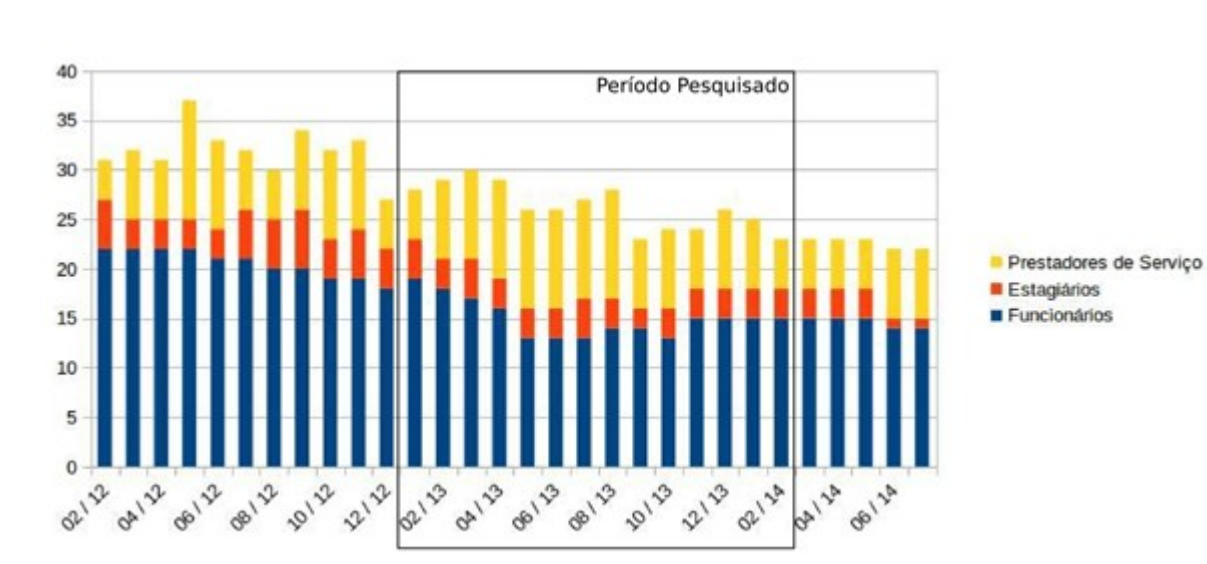


Fonte: O Autor

O impacto dessa redução de receita, em dois dos quatro pilares principais de sustentação financeira, resultar em um maior peso da folha salarial nos custos operacionais mensais. Segundo dados da administração do Teatro no primeiro trimestre de 2013 o Vila Velha reduziu, em cerca de 28%, o número de funcionários efetivos,

recuperando parte desse quadro através da prestação de serviço especializado, conforme ilustra o gráfico da Figura 26.

Figura 26 – Quadro funcional do Teatro Vila Velha entre 2012 e 2014



Fonte: O Autor

Com podemos analisar no gráfico, o primeiro ano da LIVRE, que é o período pesquisado nesse estudo, coincide com um período de reestruturação interna, no qual o Teatro sai de um patamar de 20 funcionários e 35 colaboradores formais, para um cenário de 23 colaboradores nos dias atuais. A gestão da organização percebeu a necessidade de tornar a Universidade Livre de Teatro Vila Velha uma ação sustentável, para não pesar nos pilares atuais da organização. Para, além disso, o ideal seria conseguir transformar a universidade em um novo pilar de sustentação para o Vila Velha.

No início de março de 2013, nos primeiros encontros da Universidade LIVRE, ficou acordado que, devido à inexistência de qualquer tipo de apoio ou patrocínio que sustentasse as ações de formação, os participantes pagariam, mensalmente, um valor referente aos custos de realização do processo formativo. Entretanto, o valor da mensalidade não foi dito inicialmente, pois o mesmo foi definido coletivamente, dentro da pesquisa, de forma aberta, considerando os conceitos e as definições do comércio justo e solidário (POCHMANN, 2004).

Nesses encontros iniciais, ficou acertado também que a gestão da LIVRE seria realizada de forma colaborativa, envolvendo representações dos participantes, de equipe pedagógica, dos técnicos e dos gestores do Teatro Vila Velha, constituindo um núcleo de gestão da Livre. Foi pactuado o uso de ferramentas digitais para organizar e disponibilizar melhor as informações entre os envolvidos. Nesse processo, ficou definido o uso do ambiente de projetos colaborativos CORAIS para as atividades de administração, e de gestão, bem como para a comunicação interna do grupo. Também foi definido a criação de uma comunidade na rede social, Facebook, para divulgação e comunicação externa com o público interessado em artes cênicas.

A escolha, por parte do núcleo gestor, pela utilização de uma plataforma em software livre para organizar o processo de gestão colaborativa da LIVRE, possibilitou a realização desta pesquisa-ação, visando o desenvolvimento de interfaces amigáveis, adaptação de funcionalidades existentes e modelagem de novas ferramentas para atender os requisitos necessários ao funcionamento da LIVRE. Essa escolha possibilitou o diálogo com a comunidade de desenvolvimento da plataforma em software livre CORAIS que é coordenada pela ONG Brasileira Ambiente em Movimento, sediada no Rio de Janeiro.

Para modelar um ambiente virtual que possibilitasse a organização de informações para o funcionamento da Universidade Livre de Teatro Vila Velha seria necessário a contribuição de todos os atores envolvidos: participantes, facilitadores, gestores, analistas e desenvolvedores.

Com essa diversa participação, foram acordadas as bases desta pesquisa-ação, realizada no período de março de 2013 a março de 2014, envolvendo os integrantes da Universidade Livre de Teatro Vila Velha, os gestores do Teatro Vila Velha, o Pesquisador do CIAGS / UFBA e os desenvolvedores do projeto META-DESIGN da plataforma CORAIS.ORG.

Um desafio inerente à gestão colaborativa da LIVRE recai na necessidade de montar uma equação na qual a soma das variáveis garanta a sustentabilidade do empreendimento. Nesse sentido, foi realizado, em conjunto com o setor administrativo do Teatro Vila Velha, um cálculo de preço aberto para identificar o valor referente ao custo real de funcionamento do novo empreendimento dentro da estrutura do teatro. O cálculo da mensalidade levou em consideração os seguintes tipos de custos: insumos e matérias-primas; profissionais envolvidos; aluguel e manutenção de equipamentos e

espaços físicos. Acrescido a isso, foi calculada uma média de 10% de taxa administrativa referente aos gastos contábeis e a outros custos de apoio administrativo, prestado pelo Teatro à Universidade, 5% de impostos e 5% do valor total arrecadado para o caixa coletivo da LIVRE a ser gerido pelos próprios participantes. (Quadro 5).

Quadro 5 – Cálculo com Preço Aberto da Mensalidade da Universidade Livre de Teatro Vila Velha

Mensalidade da UNIVERSIDADE LIVRE DE TEATRO VILA VELHA					
Item	Quantidade	Medida	Unidades	Valor unitário	Valor total
INSUMOS					
Fita de Vídeo	20	Fita	1	9	R\$ 180,00
TOTAL INSUMOS					R\$ 180,00
EQUIPE					
Orientador	2	Horas	40	50	R\$ 4.000,00
Encenador	1	Horas	40	50	R\$ 2.000,00
Técnico de Som	1	Horas	10	36,4	R\$ 364,00
Cinegrafista	1	Horas	80	36,4	R\$ 2.912,00
Editor de Vídeo	1	Horas	50	36,4	R\$ 1.820,00
Assessoria de Imprensa	1	Horas	20	36,4	R\$ 728,00
Comunicação	1	Horas	8	36,4	R\$ 291,20
TOTAL EQUIPE					R\$ 12.115,20
ESTRUTURA					
Sala de Ensaio	1	Horas	80	50	R\$ 4.000,00
Projetor	1	Horas	20	50	R\$ 1.000,00
Ilha de Edição	1	Horas	50	40	R\$ 2.000,00
Filmadora	1	Horas	30	80	R\$ 2.400,00
Sonorização	1	horas	10	20	R\$ 200,00
Instrumentos Musicais	1	horas	10	10	R\$ 100,00
Iluminação (Refletores)	1	horas	20	16	R\$ 320,00
TOTAL ESTRUTURA					R\$ 10.020,00
CUSTO PARCIAL					R\$ 22.315,20
ADMINISTRATIVO					
Analista Financeiro	1	Horas	30	20	R\$ 0,00
Analista T.I.C.	1	Horas	50	20	R\$ 1.000,00
Taxa Adm	1	Mês	1	0,05	R\$ 1.165,76
Fundo de Investimento	1	Trabalho	1	0,05	R\$ 1.224,05
TOTAL ADMINISTRATIVO					R\$ 3.389,81
CUSTO FINAL					R\$ 25.705,01
IMPOSTOS	1	Nota Fiscal	1	0	R\$ 0,00
VALOR TOTAL					R\$ 25.705,00

Fonte: <http://corais.org/livre/node/76714>

O cálculo do preço aberto da mensalidade da LIVRE, realizado em março de 2013, levou em consideração a participação de 30 integrantes, o que resultou em uma mensalidade de aproximadamente R\$ 860 reais por pessoa.

Os integrantes da LIVRE apresentaram dificuldades em investir um valor superior a um salário mínimo mensalmente para poderem participar da Universidade, o que acarretou ao Teatro Vila Velha o desafio de viabilizar um novo empreendimento oferecendo mensalidades mais baixas. Como seria possível democratizar a formação em artes cênicas ao mesmo tempo em que são estruturados novos pilares do Teatro Vila Velha?

Levando em conta que os três anos de curso foram pensados para contemplar momentos de vivência prática em todas as dimensões do Teatro, como a comunicação, memória, técnica, administração, gestão, produção, bilheteria e palco, como acomodar essa nova tarefa formativa com o quadro funcional sendo reduzido?

Como aproveitar esse processo formativo da LIVRE como projetos produtivos dentro de cada área do Teatro? Seria possível expandir as formas de pagamento para além dos recursos financeiros? Será que algum dos participantes poderia, por exemplo, garantir parte dos insumos, emprestar um equipamento durante os encontros presenciais ou apoiar a área técnica em turno oposto à Universidade, pagando assim o seu curso com outra moeda que não seja a corrente?

Uma solução possível para resolver essa equação é pensar na economia baseada em recursos ou em práticas solidárias como o banco de TEMPOS (WIKIPEDIA, 2014).

Dessa forma, seria possível considerar um valor/hora comum de trabalho, bem como seria possível calcular quantas horas mensais uma pessoa teria que se dedicar para pagar sua mensalidade.

Essas possibilidades implicam também em novas dúvidas: como proceder com os que não sabem realizar nenhuma tarefa que o Teatro precise? E as pessoas que se encontram em um estágio inicial de aprendizado e não podem contribuir como um profissional em outras áreas? Como custear insumos, como as fitas de vídeo, quando ninguém do grupo tem condições de garantir a provisão mensal calculada na mensalidade? Seria possível chegar à viabilidade econômica através do modelo de moeda social proposto pela tecnologia social das Produtoras Culturais Colaborativas, como apresentado no estudo de caso da Produtora Colabor@tiva.PE?

A expectativa com esta pesquisa-ação era construir o custo operacional da Universidade LIVRE de Teatro Vila Velha e organizar mais coletivamente as ações, através de um ambiente virtual de formação e gestão colaborativa que complementasse e potencializasse ainda mais as vivências presenciais.

O papel do gestor social como elo conector entre os usuários e os desenvolvedores, pode resultar, nesse caso, em um funcionamento sustentável da Universidade LIVRE de Teatro Vila Velha. Ao mesmo tempo em que o gestor social organiza as demandas dos usuários, ele indica prioridades em ajustes a serem feitos, considerando o que já está disponível no sistema. Ademais, quando os usuários detectarem necessidades de novas funcionalidades ou ferramentas no ambiente, o gestor social tem o papel de traduzir essas necessidades em novas funcionalidades para serem desenvolvidas. Nesse processo, torna-se fundamental que, do outro lado, a comunidade META-DESIGN da plataforma CORAIS, concebida justamente como um projeto colaborativo de aprimoramento dessa ferramenta, possa receber um feedback mais qualificado por parte de usuários ativos do ambiente. É papel do gestor social contribuir também com essa devolutiva.

O objetivo desta pesquisa-ação é identificar as demandas de gestão e formação da Universidade Livre de Teatro Vila Velha e desenvolver a plataforma de projetos colaborativos CORAIS para atendê-las. A investigação consistiu no levantamento de necessidades técnicas junto aos integrantes do empreendimento e aos gestores do Teatro, seguido da organização dessas demandas de acordo com as funcionalidades já existentes e as possíveis de serem desenvolvidas e integradas ao atual sistema sem provocar sua descaracterização.

Dentre as necessidades levantadas, foi possível identificar, inicialmente, algumas prioridades: a possibilidade de organizar as atividades realizadas por indivíduos e dividi-las em grupo; a publicação e o compartilhamento de informações em diferentes mídias; a comunicação online entre participantes e funcionalidades para que os mesmos possam sugerir e debater assuntos pertinentes à LIVRE, tendo capacidade de tomar decisões coletivamente através desse ambiente virtual.

O resultado dessa investigação está publico na internet através de uma página acessível na rede, sendo o mesmo administrado de forma coletiva pelos próprios integrantes da Universidade com apoio da equipe técnica do Teatro Vila Velha¹⁶.

¹⁶ - Ambiente Virtual da Universidade Livre: www.corais.org/livre

Uma vez pactuado coletivamente o objetivo e o período da pesquisa, estabeleceu-se, então, um cronograma de ação de fevereiro até setembro de 2013, visando atingir os objetivos detalhados anteriormente. O primeiro mês de pesquisa foi dedicado à criação na plataforma CORAIS do projeto colaborativo UNIVERSIDADE LIVRE DE TEATRO VILA VELHA e à realização de uma oficina básica sobre como se cadastrar e postar informações no sistema. O objetivo dessa primeira intervenção foi formalizar o início da pesquisa e familiarizar o grupo com as interfaces e o funcionamento do ambiente.

Os dois meses seguintes foram de acompanhamento das rotinas dos usuários do sistema pelo gestor social, e da realização de entrevistas quinzenais individuais e em grupo para levantamento de dúvidas e oferecimento de devolutivas sobre o uso do ambiente. Além disso, também foram realizadas reuniões em cada setor do Teatro visando construir a tabela de demandas e ofertas inerentes a cada setor do Vila Velha, bem como entender o preço aberto de cada serviço que estes setores oferecem internamente e externamente.

Durante o terceiro e quarto mês de pesquisa, foi realizada uma etapa de observação dos encontros matinais da Universidade para mapear os fluxos de informações contidos nessas vivências. Entre os tipos de conteúdos identificados nessa etapa da pesquisa destacam-se os relatos de encontros narrados em primeira pessoa pelos participantes e, às vezes, conteúdos como trechos de livros, vídeos e fotografias. Com isso, o grupo identificou a necessidade de armazenar, digitalmente, arquivos e imagens, como por exemplo: registros fotográficos das ações e peças gráficas dos Experimentos.

Outra importante necessidade foi organizar a divisão de tarefas entre os integrantes da Universidade visibilizando os responsáveis, os prazos e promovendo canais de interação entre os protagonistas da ação de modo a armazenar o histórico dessas interações.

Ao nos deparar com momentos em roda, nos quais o grupo divergia sobre duas ou três possibilidades de decisão diante de uma questão coletiva, ficou evidente a importância do ambiente virtual oferecer um espaço para votações, de modo que qualquer participante pudesse colocar a questão em votação e os demais pudessem escolher dentre as opções existentes, podendo ainda sugerir novas opções e comentar publicamente a motivação do seu voto.

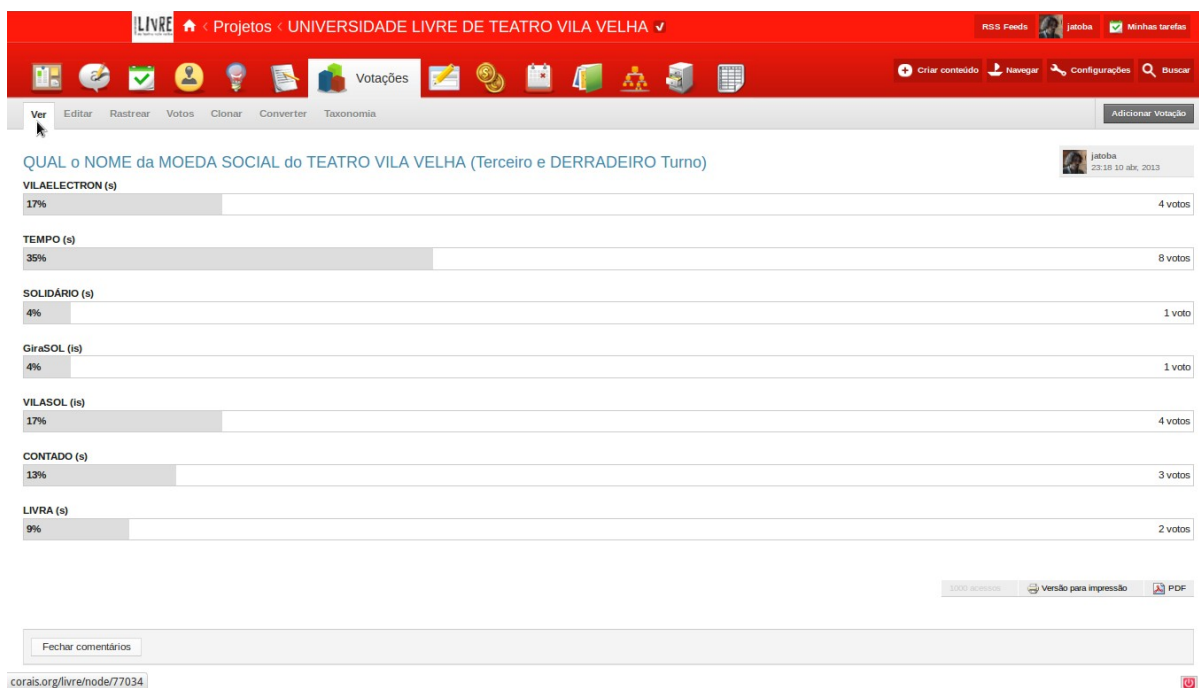
As demandas identificadas foram confrontadas com as funcionalidades já existentes no CORAIS e, a partir disso, foram sendo criadas metodologias e convenções de uso das mesmas para atender as demandas da LIVRE.

Os pontos que requeriam mudanças na interface gráfica ou nas regras de negócios do ambiente foram organizados e apresentados aos desenvolvedores da comunidade META-DESIGN como sugestão de ajuste e melhoria do software livre CORAIS. A análise de cada solicitação recebida proporcionou importantes debates sobre como generalizar cada demanda de maneira a beneficiar, também, outros projetos e usuários da plataforma. Cada desdobramento desse processo resultou em alterações no ambiente apresentado aos participantes da LIVRE, os quais funcionaram também como usuários de teste das novas modificações do ambiente.

No início do quarto mês de pesquisa, o cálculo da mensalidade da LIVRE foi apresentado aos participantes da Universidade, em formato de preço aberto, considerando a estimativa de horas de profissionais, equipamentos e espaços físicos utilizados. A planilha foi disponibilizada no ambiente virtual (Quadro 5) para que todos pudessem analisá-la para além daquele momento. A partir desse processo, ficou estabelecido que a mensalidade da Universidade Livre de Teatro Vila Velha seria no valor de 860 reais, sendo que até $\frac{3}{4}$ do valor poderia ser pago em moeda social e o restante pago em espécie. A moeda social funcionaria nos mesmos moldes da moeda social Concha, apresentada no estudo de caso anterior, mantendo a paridade de 2 reais para 1 TEMPO e também sendo operada dentro da plataforma CORAIS, integrada ao ambiente de gestão colaborativa da Universidade LIVRE.

Vários desdobramentos desse encaminhamento foram construídos de forma colaborativa através de votações do CORAIS, como por exemplo, a definição de um valor aprendiz e um valor profissional, para contemplar pessoas que ainda não dominam os conhecimentos inerentes ao trabalho desempenhado e precisam de tutoria nas suas atividades. Outro exemplo é o próprio nome da Moeda Social, batizada de TEMPO, após três turnos de votação, todos registrados no ambiente virtual.

Figura 27 – Escolha do nome da moeda social do Teatro Vila Velha



Fonte: <http://corais.org/livre/node/77034>

Do quinto ao sétimo mês, foram realizados os testes e ajustes finos da ferramenta, visando à otimização do seu uso. Esse período foi marcado por pequenas modificações de interface gráfica, que possibilitaram uma melhor visualização das informações por parte dos usuários e um acesso mais eficiente aos conteúdos disponibilizados. A navegação por taxionomia foi uma das funcionalidades derivadas desse processo e permitiu uma organização das informações via a construção de múltiplos vocabulários temáticos e a associação de diferentes formatos de mídia aos mesmos. Assim, além da busca acontecer em um formato específico, era possível procurar informações de forma semântica. Essa demanda foi identificada pelo grupo responsável por testar e validar o ambiente, após alguns meses de utilização da ferramenta.

Diante da dificuldade em localizar informações antigas e com informações sobre a mesma temática espalhadas em diferentes ferramentas do ambiente, existia uma necessidade de aglutinar informações comuns em algum tipo de estrutura de navegação que não fosse o menu de ferramentas. Com esse retorno dos usuários durante as atividades de capacitação, foi organizada uma proposta de criar um menu de navegação que possibilitasse agregar conteúdos afins. Essa proposta foi apresentada a comunidade de desenvolvimento, que disponibilizou ao grupo a funcionalidade de vocabulário e taxionomia, possibilitando a configuração de diferentes conjuntos de termos e a

combinação deles no mesmo conteúdo, o que permite que uma informação seja encontrada em termos distintos.

No oitavo mês de pesquisa-ação, com um grupo de participantes mais consolidado e com mais de seis meses de uso da ferramenta de gestão, foi possível estabelecer as métricas de avaliação do processo de desenvolvimento realizado. Considerando a metodologia de desenvolvimento apresentada no capítulo anterior, que a melhoria da ferramenta é fruto das necessidades apontadas pelos usuários, ficou estabelecido como indicadores desse desenvolvimento:

- Número de usuários da LIVRE ativos no ambiente virtual;
- Média mensal de transações realizadas no banco comunitário;
- Números diferentes de ferramentas e média mensal de postagens realizadas no ambiente virtual;
- Quantidade de demandas atendidas pela comunidade de desenvolvimento do CORAIS;

Os últimos meses de pesquisa ficaram mais relacionados à coleta dos dados referentes aos indicadores da pesquisa e à análise desses dados como forma de avaliação do desenvolvimento. A finalização do trabalho contou também com a apresentação dos resultados para os envolvidos e a coleta final de feedbacks, visando apontar divergências e confirmações dos resultados obtidos.

Os principais instrumentais adotados para coleta de dados foram relatórios e questionários, disponibilizados no Projeto da LIVRE na plataforma CORAIS. O ambiente disponibiliza uma contabilidade de pontos por interação e exibe relatórios individuais para cada usuário, o que torna possível estabelecer um nível de colaboração no ambiente. Esse é um indicativo de participação bem interessante e, caso apresente os tipos de interação no ambiente devidamente valorado, permite identificar com facilidade os usuários que mais contribuem para o andamento do projeto coletivo. A página de membros do Projeto no ambiente CORAIS disponibiliza um relatório que ordena os membros do projeto pela quantidade de pontos de participação e realiza uma paginação a cada 30 resultados.

<p>Tiago Querino </p> <p>Admin: Apagar Desinscrever-se 3.240 pontos</p> <p>admin</p> <p>Teatro Vila Velha </p> <p>Admin: Apagar Desinscrever-se 2.600 pontos</p> <p>admin</p> <p>Marcos Dedé </p> <p>Admin: Criar Desinscrever-se 1.310 pontos</p> <p>Iana Nascimento </p> <p>Admin: Criar Desinscrever-se 810 pontos</p> <p>Sonia Leite </p> <p>Admin: Criar Desinscrever-se 600 pontos</p> <p>JeanPedro </p> <p>Admin: Criar Desinscrever-se 540 pontos</p>	<p>jatoba </p> <p>Admin: Apagar Desinscrever-se 3.025 pontos</p> <p>admin</p> <p>educoutinho </p> <p>Admin: Criar Desinscrever-se 1.990 pontos</p> <p>admin</p> <p>cadumesias </p> <p>Admin: Criar Desinscrever-se 830 pontos</p> <p>vinicius bustani </p> <p>Admin: Criar Desinscrever-se 745 pontos</p> <p>Victoria Matos </p> <p>Admin: Criar Desinscrever-se 600 pontos</p> <p>Mariana Souza </p> <p>Admin: Criar Desinscrever-se 540 pontos</p>	<p>Marcia Ribeiro </p> <p>Admin: Criar Desinscrever-se 3.020 pontos</p> <p>admin</p> <p>Claudio Varela </p> <p>Admin: Apagar Desinscrever-se 1.520 pontos</p> <p>admin</p> <p>Iuapaim </p> <p>Admin: Criar Desinscrever-se 820 pontos</p> <p>Mauricio Pedreira </p> <p>Admin: Criar Desinscrever-se 600 pontos</p> <p>Victor Fernandes </p> <p>Admin: Criar Desinscrever-se 570 pontos</p> <p>Maise Xavier </p> <p>Admin: Criar Desinscrever-se 530 pontos</p>
---	--	--

Mapa de membros

Quem está online:

Atualmente temos 2 usuários e 19 visitantes online.

Libertários online

jatoba

Mariana Pellicciari

Fonte: <http://corais.org/livre/members>

O objetivo desses instrumentais foi coletar dados que nos permitissem identificar, tanto a participação virtual dos membros do Projeto na plataforma, medida por pontos de participação no Projeto, quanto sua participação efetiva, medida em moeda social. A participação virtual valoriza a troca de informações e conhecimentos no grupo, ela é considerada como um indicador ligado à área de aprendizagem. O saldo em moeda social corresponde às demandas executadas nos setores do teatro e, por isso, essa valoração está mais associada a participação do usuário na gestão coletiva do grupo e a contribuição efetiva do mesmo ao teatro. A análise do índice de participação efetiva que é capaz de medir o quanto cada indivíduo contribui para o Teatro e, se aplicarmos essa lógica ao conjunto de integrantes da LIVRE ativos na economia local da moeda social TEMPO, podemos mensurar se esse empreendimento está sendo um projeto sustentável para o Vila Velha. Dentre os critérios considerados para a análise do índice de participação, destacam-se:

- Pontos de participação dos usuários no ambiente, que pontua cada indivíduo de acordo com a sua interatividade no ambiente virtual;
- Número mensal de tarefas do Teatro Vila Velha, executadas por integrantes da LIVRE;

- Quantidade de horas dedicadas à gestão colaborativa do empreendimento através da ferramenta;
- Número de experimentos práticos geridos coletivamente organizados com sucesso;
- Quantidade de transações financeiras registradas em moeda social;
- Montante total que circulou neste tipo de crédito alternativo;
- Implementação da intervenção da pesquisa-ação.

O início da intervenção pode ser considerado a partir do terceiro mês de pesquisa, mais precisamente em abril de 2013, quando os participantes da LIVRE passaram a pagar a mensalidade da Universidade. A viabilidade do funcionamento da Universidade requereu uma outra forma de organização econômica, a partir do momento em que todos os seus integrantes indicaram, em entrevista coletiva, não poder custear o valor da mensalidade calculada integralmente em reais (Quadro 5). A solução proposta na intervenção foi o escambo de serviços entre o grupo e o Teatro, uma vez que o cálculo da mensalidade identificou que uma parte significativa dos custos da Universidade são oriundos do uso da infraestrutura do Teatro Vila Velha e da ocupação de parte do tempo de sua equipe técnica e administrativa.

Os custos não contemplados nessa proposta são os insumos e as matérias-primas, como as fitas mini-dv e o pagamento mensal do orientador, pois esse profissional é alternado por diferentes colaboradores durante os três anos de curso e, muitos deles, não fazem parte do Teatro. Visando garantir o valor em moeda corrente para cobrir esses custos, ficou estabelecido que 20% da mensalidade seria paga em reais e o valor acordado foi de R\$ 200,00. O restante do valor da mensalidade (R\$ 660,00) seria quitado em horas de serviço prestado ao Teatro, para atender às demandas identificadas pelos seus diferentes setores.

Ficou estabelecido pelo grupo a adoção do ambiente virtual de gestão colaborativa da Universidade no CORAIS para organizar as informações referentes aos serviços prestados. Foi acordado, também, haver uma equivalência entre o valor/hora dos profissionais do Teatro e dos integrantes da LIVRE. Considerando que o valor/hora dos profissionais técnicos do Teatro foi calculado em R\$ 36,40, esse mesmo valor foi considerado como hora de trabalho dos integrantes da LIVRE. Para contemplar

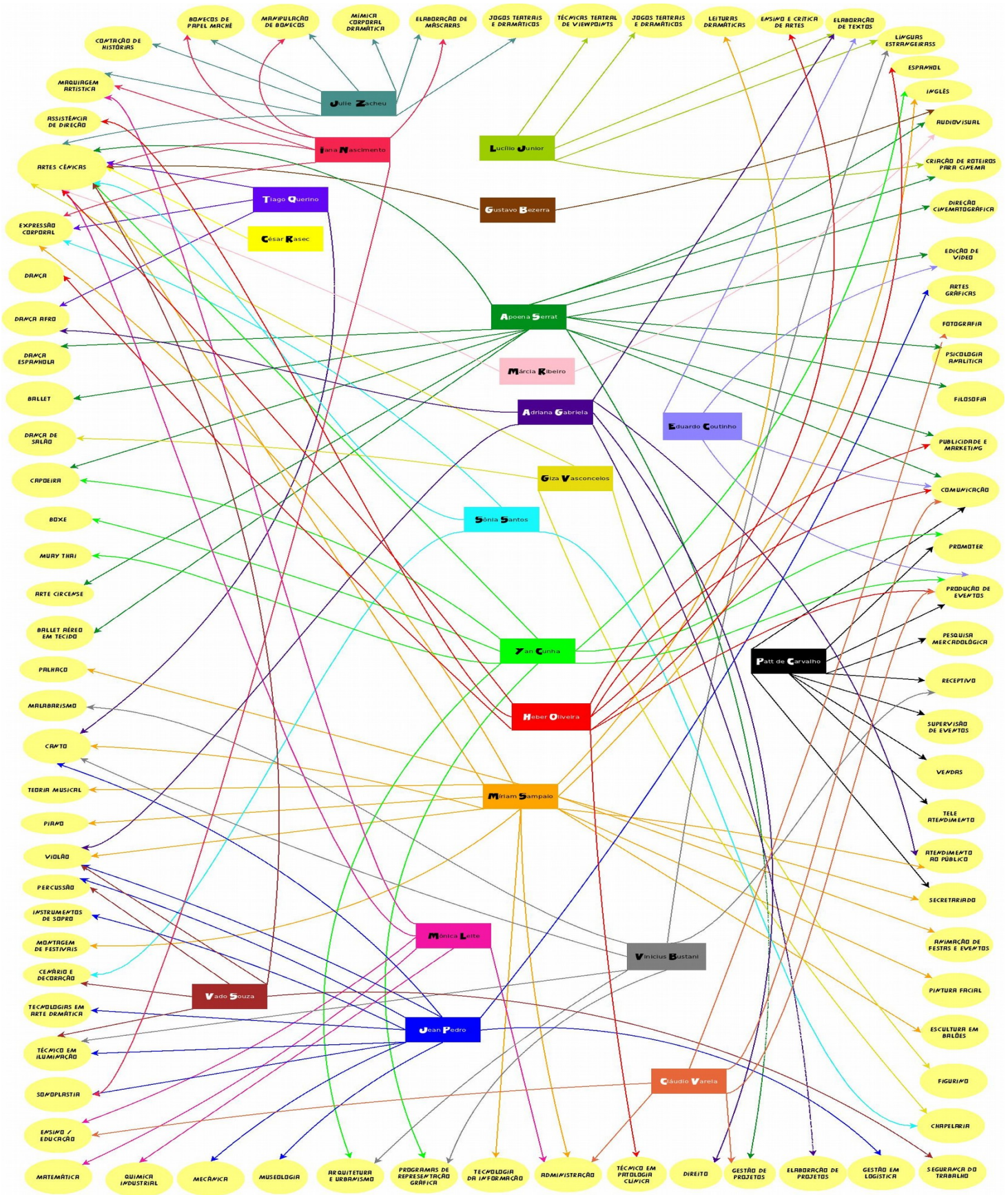
integrantes da Universidade que não tinham formação ou experiência profissional em áreas específicas, mas demonstravam interesse em aprender sobre algum determinado setor, foi estabelecido o valor de R\$ 18,20 (50% do valor/hora profissional) para quem tivesse interesse em trabalhar como aprendiz na execução das demandas existentes no Teatro.

Apesar de definidos os valores do trabalho, ainda não havia sido definido o nome da nova moeda e essa motivação foi condutora para atrair o grupo a utilizar a ferramenta de votação disponível no ambiente virtual de gestão colaborativa.

Essa votação culminou na escolha do nome TEMPO, durante 3 disputados turnos, cuja última fase recebeu 8 dos 23 votos pulverizados em diferentes opções. Durante o processo de votação, os usuários aprenderam a utilizar a funcionalidade de enquete, que permite criar perguntas contendo múltiplas respostas e a definir um período de duração para cada votação. Além de votar, é permitido também comentar uma votação aberta ou fechada, possibilitando defender um tipo de escolha ou analisar resultados provisórios ou finalizados, o que pode derivar em novas votações, dependendo do grupo envolvido. No caso da Universidade LIVRE, a votação do nome da moeda social contou com defesas comentadas em torno das opções “GiraSOL” e “TEMPO” feita por participantes do grupo e, após o resultado final, não houve objeções ao nome majoritário.

Com o nome da moeda definido coletivamente, foi organizada e disponibilizada no ambiente uma planilha contendo a lista de demandas de cada setor do Teatro Vila Velha e, em paralelo, foi montado um mapa dos conhecimentos de cada participante da LIVRE. Para isso, foi utilizada a ferramenta de questionário, disponível no ambiente do grupo. A partir das informações fornecidas, foi organizada uma tabela de informações do grupo e montado um diagrama referente à base de saberes disponíveis dentre os integrantes da Universidade (FIGURA 28).

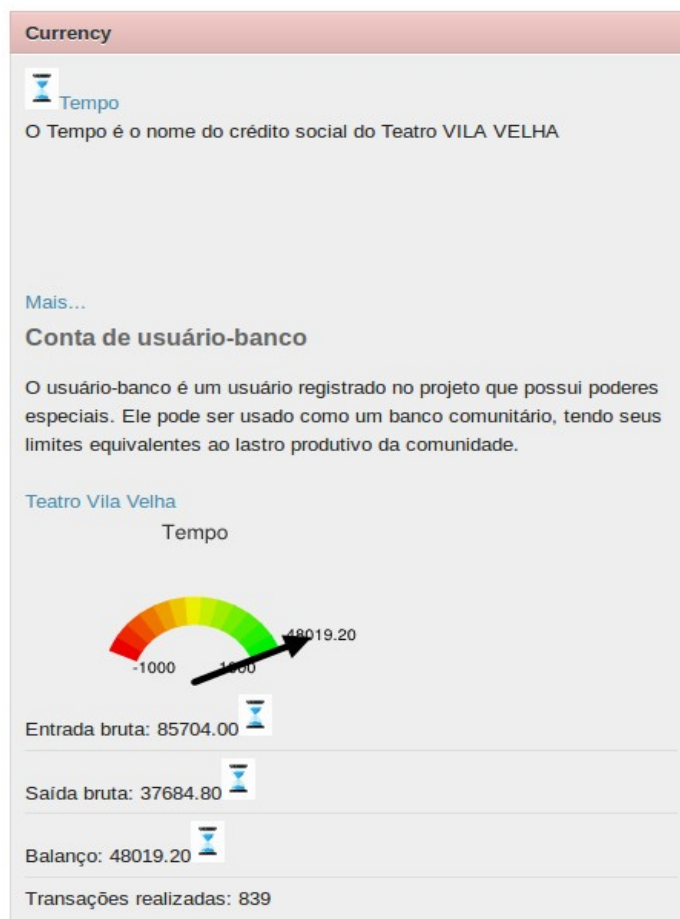
Figura 29 – Mapeamento de conhecimentos dos participantes da LIVRE



Fonte: <http://corais.org/livre/node/79793>

A partir das tabelas públicas de demandas, os integrantes da LIVRE utilizaram o módulo de tarefas para agendar ações que os mesmos pretendiam desenvolver e informaram quando previam desempenhar as mesmas. Isso permite que um responsável do setor, referente àquela tarefa, possa organizar o seu trabalho para contar com esse apoio e, posteriormente, atestar que realmente a tarefa foi executada. Com esses dois passos executados, o pagamento em moeda social já pode ser efetuado pelo banco comunitário do Teatro Vila Velha. Para isso, foi criada no ambiente uma conta de usuário-banco denominada Teatro Vila Velha. Este tipo especial de usuário é responsável por operar essas transações de pagamento e acumular o saldo relativo aos pagamentos por serviços prestados e o recolhimento do valor de mensalidade do grupo.

Figura 30 – Moeda Social TEMPO e o usuário-banco Teatro Vila Velha



Fonte: <http://corais.org/livre/exchanges>

Ao longo desse período de observação e capacitação dos integrantes do empreendimento na utilização do sistema, diversos ajustes ao ambiente foram identificados, o que possibilitou um diálogo mais frequente com a comunidade META-DESIGN do CORAIS visando aperfeiçoar a ferramenta e, simultaneamente, tornar o seu uso cotidiano mais atrativos aos participantes da LIVRE.

Dentre as melhorias realizadas no CORAIS, resultantes das demandas identificadas pelos integrantes da Universidade LIVRE de Teatro Vila Velha, merecem destaque as modificações na ferramenta de tarefas. O referido módulo permite a divisão do trabalho por meio do cadastro de tarefas e etapas, sendo uma etapa composta de um conjunto de tarefas. Na mesma página, são exibidas as tarefas completadas e aquelas em andamento, diferenciadas por um botão de status. Inicialmente o sistema não permitia o aninhamento de etapas, ou seja, não poderiam existir mais do que 1 nível além da raiz.

O uso cotidiano da ferramenta por 30 pessoas colaborando ativamente no empreendimento gerou uma quantidade de registros que a plataforma nunca tinha experimentado em seus projetos anteriores e, com isso, apareceram problemas de funcionamento da ferramenta no ambiente virtual da LIVRE.

Por exemplo, as formas de visualização das tarefas começaram a ficar difícil devido à quantidade de itens cadastrados. Por isso, foi sugerido pelo grupo de usuários a criação de abas específicas contendo apenas as tarefas do usuário. Essa aba, batizada de “Minhas Tarefas”, foi incorporada à ferramenta e possibilitou um acesso mais rápido por parte do usuário e uma melhor gestão individual das atividades de cada pessoa.

As atividades de acompanhamento e capacitação realizadas pelo gestor social permitiram identificar esses problemas e discutir possíveis soluções com os usuários e com os desenvolvedores da comunidade MetaDESIGN. A solução implementada dividiu a interface gráfica do módulo de tarefas entre "pendentes" e "completadas", além das especificações de "tarefas por responsáveis" e "minhas tarefas".

Figura 31 – Relação de atividades realizadas ou em andamento por participante

The screenshot shows the 'Tarefas por responsáveis' (Tasks by responsible) page in the LIVRE system. The interface is organized into a header, a navigation bar, and a main content area. The header includes the LIVRE logo, navigation links, and user information. The navigation bar contains various icons for different functions. The main content area displays a list of tasks for two users: Adriana Gabriela and Amanda Brito. Each task entry includes a status indicator (e.g., 'Completada' or 'Em andamento'), the task name, and estimated hours. A chat button is visible at the bottom right of the task list.
























Adriana Gabriela	
Completada	Mensalidade - Novembro 2013
Em andamento	Experimento 5 (1 comentários)
Em andamento	desmontagem de frankenstein 1 hs estimadas (1 comentários)
Completada	Mensalidade - Dezembro 2013
Completada	Mensalidade - Setembro 2013
Em andamento	desmontagem de palco de frak
Em andamento	Oficina de construção de Alfaias
Completada	Mensalidade - Outubro 2013
Em andamento	Memorial do Experimento 5 (1 comentários)
Completada	5º dia do Curso de Maquiagem (3 comentários)
Completada	Faxina do depósito 6 hs registradas / (3 comentários)
Completada	Curso de Maquiagem - Primeiro Encontro 4 hs estimadas (1 comentários)
Completada	Mensalidade - Fevereiro 2014
Completada	Mensalidade - Janeiro 2014
Amanda Brito	
Completada	Portaria de Destinatário Desconhecido 1 hs estimadas
Em andamento	MONTAGEM CENÁRIO DA PONTA DA LÍNGUA 4 hs estimadas (1 comentários)
Completada	1 Montagem para 2 temporadas de "Espelhos para Cegos" 4 hs estimadas (1 comentários)

Fonte: <http://corais.org/livre/tasks/members>

O grupo de desenvolvimento também entendeu a necessidade de permitir o aninhamento de etapas, o que possibilitou organizar melhor as demandas em etapas complexas, possibilitando a utilização de subpastas. Os integrantes da LIVRE testaram as melhorias durante as atividades de acompanhamento e formação e aprovaram as novas possibilidades oferecidas pela comunidade de desenvolvimento do CORAIS.

Outra melhoria originária dessa interação foi a interface gráfica para seleção dos responsáveis de uma determinada tarefa. Inicialmente, o cadastro de tarefas trazia uma lista apenas com o nome do usuário e era ordenada do usuário mais antigo ao mais novo da plataforma. Dessa forma, os integrantes da LIVRE relataram que perdiam muito tempo procurando o nome desejado em uma lista confusa que não seguia um padrão intuitivo, como por exemplo, a ordem alfabética. A solicitação de mudança foi apresentada à comunidade MetaDESIGN, que agregou à proposta a foto do usuário ao lado do nome, conforme mostra a figura abaixo:

Figura 32 – Melhoria na interface da seleção de responsáveis no cadastro de tarefas

RESPONSÁVEIS:	
<input type="checkbox"/> Adriana Gabriela	
<input type="checkbox"/> Amanda Brito	
<input type="checkbox"/> Antonio Jose.	
<input checked="" type="checkbox"/> Apoena Serrat	
<input type="checkbox"/> Babi Ferreira	
<input type="checkbox"/> Barbara Vieira	
<input type="checkbox"/> basília Jesus	
<input type="checkbox"/> Breno Fernandes	
<input type="checkbox"/> cadumesias	
<input type="checkbox"/> Caio Terra	
<input type="checkbox"/> chica carelli	
<input checked="" type="checkbox"/> Claudio Varela	
<input type="checkbox"/> Cris Vieira	
<input type="checkbox"/> Deyse Maria Conceição Ramos	
<input type="checkbox"/> Du Vado Junior	
<input type="checkbox"/> educoutinho	
<input type="checkbox"/> Franklin Albuquerque	
<input checked="" type="checkbox"/> GilbertoReys	
<input checked="" type="checkbox"/> Giza Vasconcelos	
<input type="checkbox"/> Grazielle Mascarenhas	
<input type="checkbox"/> lana Nascimento	
<input type="checkbox"/> jatoba	
<input type="checkbox"/> JeanPedro	

Fonte: <http://corais.org/livre/node/add/task>

As Transações financeiras que utilizam a moeda social TEMPO ficam associadas às tarefas completadas referentes às demandas do teatro. Através dos registros dessas transações, foi possível mensurar o tempo de trabalho dos participantes da LIVRE nos setores do Vila Velha e, com isso, estimar o retorno efetivo que o Teatro está tendo ao disponibilizar parte da sua infraestrutura e equipe profissional para o funcionamento da universidade.

Ao analisar os dados gerados pelo módulo de moedas sociais no ambiente da LIVRE foi possível extrair e analisar os dados referentes às tarefas executadas por pagamento efetuado. Essa análise identificou que, das 839 transações registradas no período, 557 estavam associadas à execução de demandas nos setores do teatro, totalizando 2111 horas de atividades. Desse conjunto, 1862 horas foram consideradas pelos profissionais do Teatro Vila Velha, responsáveis pela confirmação do trabalho realizado, como horas de trabalho profissional, ou seja, que não necessitava de apoio ou

orientação pelos técnicos do setor. As 249 horas restantes precisaram de acompanhamento e instrução da equipe do Vila, sendo, portanto, mais uma atividade complementar a formação do participante do que, de fato, uma contribuição efetiva para o setor demandante.

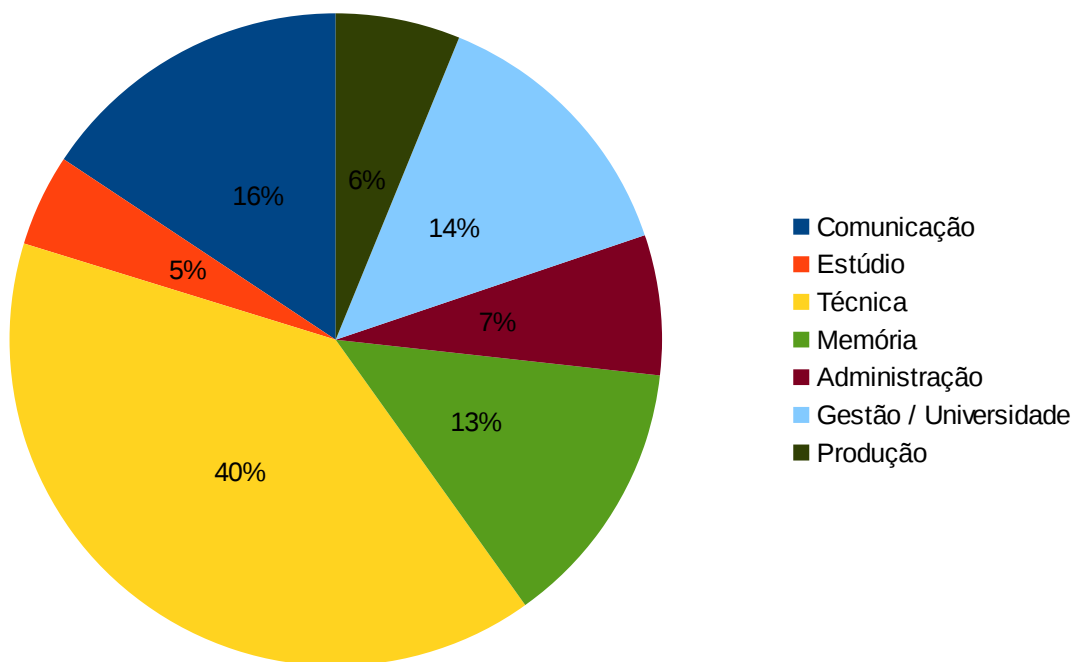
Quadro 6 – Relação de Transações e Horas de Trabalho

Análise de Transações com a Moeda Social Tempo. Período: 03/2013 – 02/2014				
Setor	Transações	Quantidade de horas pagas com valor de Profissional	Quantidade de horas pagas com valor de Aprendiz	Total de Horas
Comunicação	141	292	41	333
Produção	33	115		115
Técnica	235	738	134	872
Gestão / Universidade	36	254		254
Administração	34	129	5	134
Estúdio	4	85		85
Memória	74	249	69	318
TOTAL	557	1862	249	2111

Fonte: O Autor

Considerando apenas o total de 1862 horas pagas ao profissional que atuou de forma autônoma, foi analisada a distribuição dessas atividades por setor, considerando, além das áreas inerentes ao Teatro, a gestão da universidade e a produção dos experimentos e das apresentações da LIVRE.

Gráfico 1 – Porcentagem de horas remuneradas com crédito profissional por setor.



Fonte: <http://corais.org/livre/exchanges>

O gráfico anterior demonstra que a área que mais se beneficiou com a participação dos integrantes da LIVRE foi a Técnica, com cerca de 40% de todas as horas executadas no período. As principais atividades realizadas foram a montagem e desmontagem de espetáculos nas salas do Teatro, a afinação e manutenção de instrumentos, a luz e os equipamentos audiovisuais.

Além da Técnica, a Comunicação (16%), a Memória (13%) e a Administração (7%) também se beneficiaram do apoio da LIVRE. Na comunicação, as principais tarefas foram a divulgação em redes sociais, registro fotográfico de espetáculos, aplicação de questionários de pesquisa, análise e tabulação dos resultados. No setor de Memória foram realizadas atividades de digitalização de cartazes, figurinos e catalogação desses itens no acervo do Vila Velha. A administração contou com o apoio do grupo na bilheteria e na portaria do Teatro em noites que o teatro estava funcionando. A soma de horas, nesses setores, totaliza 1493 horas e representa mais de 75% do total de transações de créditos com valor profissional.

Quadro 7 – Horas trabalhadas com valor profissional por setor em função do tempo

Análise de Transações com Valor de Profissional. Período: 03/2013 – 02/2014				
Setor	Horas Anuais por Setor	Horas Mensais por Setor	Horas Semanais por Setor	% por Setor
Comunicação	292	24,33	6,08	15,68%
Produção	115	9,58	2,39	6,18%
Técnica	738	61,5	15,36	39,63%
Gestão / Universidade	254	21,17	5,29	13,64%
Administração	129	10,75	2,68	6,93%
Estúdio	85	7,08	1,77	4,56%
Memória	249	20,75	5,18	13,37%
TOTAL	1862	155	39	100,00%

Fonte: Autor

Uma última análise dos pagamentos com valor Profissional nos permite saber a quantidade de horas mensais e semanais trabalhadas nesses setores durante os 12 meses da pesquisa. Entre março de 2013 e fevereiro de 2014, a comunicação pôde contar, em média, com 6 horas de trabalho semanais de participantes da LIVRE em atividades de registro e divulgação, desafogando essas demandas da equipe técnica do Teatro que pôde

focar nas demais tarefas do setor. A técnica pôde contar mensalmente com mais de 61 horas de trabalho, quase o equivalente a um profissional a mais no setor, que possibilitou um funcionamento mais eficiente dos espaços físicos e a manutenção dos equipamentos do Teatro.

Somando a quantidade de horas semanais da Produção e Gestão da Universidade, chegamos a uma média de 8 horas por semana, utilizadas pelo grupo para o funcionamento do empreendimento, incluindo a organização de ações culturais no Teatro. Essa média de 30 horas mensais pagas pelo Teatro aos participantes da Universidade em moeda social, garantiu que o grupo se autogerisse sem demandar da equipe gestora do Teatro.

5.3 RESIDENCIA SOCIAL: LABORATÓRIO VIRTUAL DE GESTÃO COLABORATIVA (COLABOR) – CIAGS / UFBA.

Entre março e abril de 2014 foi realizada uma residência social, na cidade de Enschede na Holanda, junto ao núcleo de redes sociais do Instituto Ambiente em Movimento com o objetivo de configurar um ambiente virtual de aprendizagem para o funcionamento do Laboratório Virtual de Gestão Colaborativa – coLABOR, que abrigasse esse tipo de pesquisa dentro do CIAGS/UFBA. Para testar e aprimorar esse ambiente, foi realizada, durante a residência, a escrita coletiva de um livro sobre a plataforma CORAIS utilizando o ambiente virtual do coLABOR.

Durante a escrita do livro, as ferramentas mais utilizadas foram de sugestões, votação, tarefas, galeria de imagens, calendário e texto colaborativo. Esse processo também contribuiu para encontrar pequenos ajustes e refinamento dessas funcionalidades, beneficiando todos os projetos que utilizam a plataforma.

Um cronograma preliminar foi apresentado aos participantes, no qual, inicialmente, o grupo pôde sugerir capítulos para o livro, as sugestões foram debatidas e comentadas e, quando necessário, derivaram em processos de votação, como por exemplo o tema principal e o título do livro.

Ranking de Sugestões			
1	 Você votou "joia"	Participação informal	 fred
2		CAPÍTULO: Meta-colaboração, colaborar sobre como colaborar	 fred
3		CAPÍTULO: Trabalho e Economia	 jatoba
4	 Você votou "joia"	Público alvo e introdução	 ana laura gomes
5	 Você votou "joia"	Comentários pessoais ao longo do livro	 fred
6		Criar local para avisar de atualizações no pad	 Carlos Lunna
7	 Você votou "joia"	CAPÍTULO: Tomada de decisão em grupos	 fred
8		CAPÍTULO: Co-criação e criatividade	 fred
9		CAPÍTULO: Autoria(s)	 gonzatto

Fonte: <http://corais.org/colabor/suggestions>

Com o horizonte comum definido, cada capítulo foi criado como um texto colaborativo, pelo qual todos os participantes do projeto tinham acesso para escrever, revisar e comentar diretamente nos textos que estavam sendo produzidos. Qualquer participante podia também criar tarefas sobre demandas existentes nos capítulos, como imagens ou casos de estudo que complementassem o que foi produzido.

Para facilitar o processo de trabalho colaborativo foi disponibilizada a ferramenta de videoconferência integrada ao ambiente virtual do Laboratório coLABOR, conforme ilustra a figura abaixo:

Figura 34 – Videoconferência com os membros da comunidade MetaDESIGN

The screenshot displays the Corais web application interface. At the top, there is a navigation bar with the Corais logo and the text "Projetos < coLABOR - Laboratório de Gestão Colaborativa para". Below this, a secondary navigation bar contains various icons and a "Calendário" button. The main content area is titled "Primeiro dia: Conferência sobre tomada de decisão" and includes a date "quarta-feira, 19 Março, 2014 - 06:00 - 14:30". A video conference window is visible, showing participants and a chat area with messages. To the right, a calendar for March 2014 is shown, and below it, a section for "Próximos eventos" indicates "Nenhum evento futuro encontrado."

Fonte: <http://corais.org/colabor/node/80044>

Uma funcionalidade muito utilizada para acompanhamento do trabalho em grupo foi a Linha do Tempo, que evidencia, de maneira cronológica, o avanço do trabalho coletivo e permite acompanhar e acessar, diretamente, novos documentos e informações a cada dia de trabalho.

Figura 35 – Visualização cronológica da postagem de conteúdos no ambiente

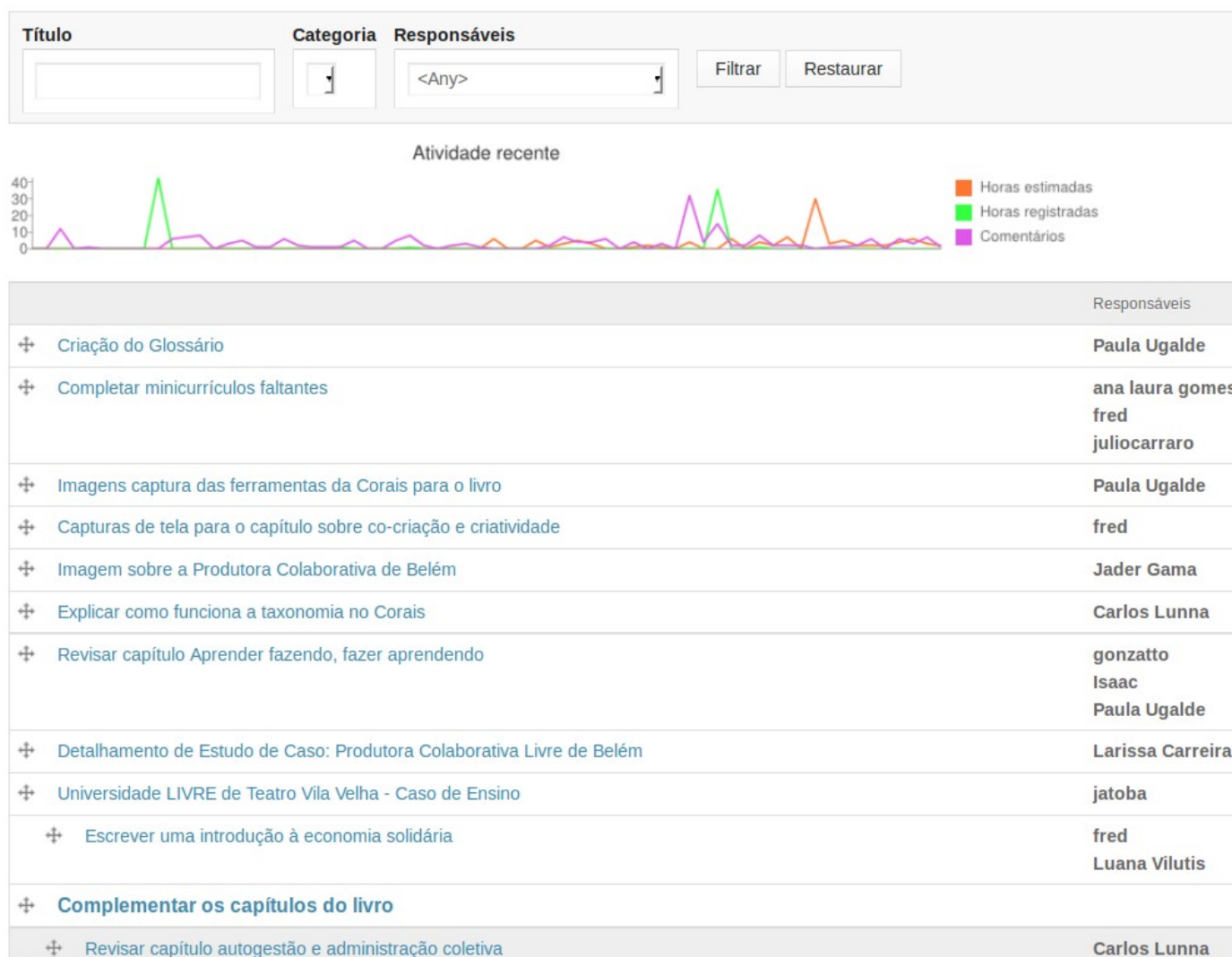
The screenshot displays the "Linha do tempo" (Timeline) feature of the Corais web application. It shows a horizontal timeline from March 18 to March 29, 2014, with various content posts represented by colored dots and text labels. A tooltip is visible over one of the posts, containing the text: "Escrever sobre as ferramentas de aprendizado disponíveis no Corais. O capítulo Aprender fazendo, fazer aprendendo está precisando de uma parte prática, explicando como as ferramentas no Corais ajudam as pessoas a aprender fazendo. Isso pode ser abordado no contexto da pedagogia de projetos ou de laboratórios...".

Fonte: <http://corais.org/colabor/node80337>

A imagem acima ilustra a utilização da funcionalidade de Linha do Tempo durante a escrita colaborativa do livro *Coralizando: um guia de colaboração na economia criativa*, sua visualização permitia aos usuários acompanhar o que foi produzido no dia anterior e validar os resultados obtidos com o planejamento inicial do grupo.

O resultado dessa vivência foi a escrita coletiva envolvendo um total de 16 pessoas sobre os temas: cocriação e criatividade; aprender fazendo e fazer aprendizado; trabalho colaborativo e economia solidária; auto-gestão e administração coletiva. Cada um dos temas foi organizado como um capítulo e organizado seguindo a seguinte estrutura: conceitos, técnicas, estudos de caso e aplicações utilizando a plataforma CORAIS.

Figura 36 – Lista e busca de atividades finalizadas com categorias e responsáveis



A gestão do trabalho realizado nos capítulos seguiu através de postagens no blog e da criação de tarefas específicas, como por exemplo, as demandas com os estudos de caso e as ilustrações.

Uma dessas demandas foi a diagramação da capa do livro, que recebeu mais de 30 comentários de 8 dos 16 colaboradores. A cada nova versão da capa, os autores anexavam no comentário o código fonte da arte, produzida utilizando o software livre *inkscape*. O anexo do código fonte possibilitava uma efetiva cocriação dessa arte, pois o usuário seguinte tinha liberdade de continuar a arte e seguir construindo esse conteúdo. O resultado pode ser visto na figura abaixo:

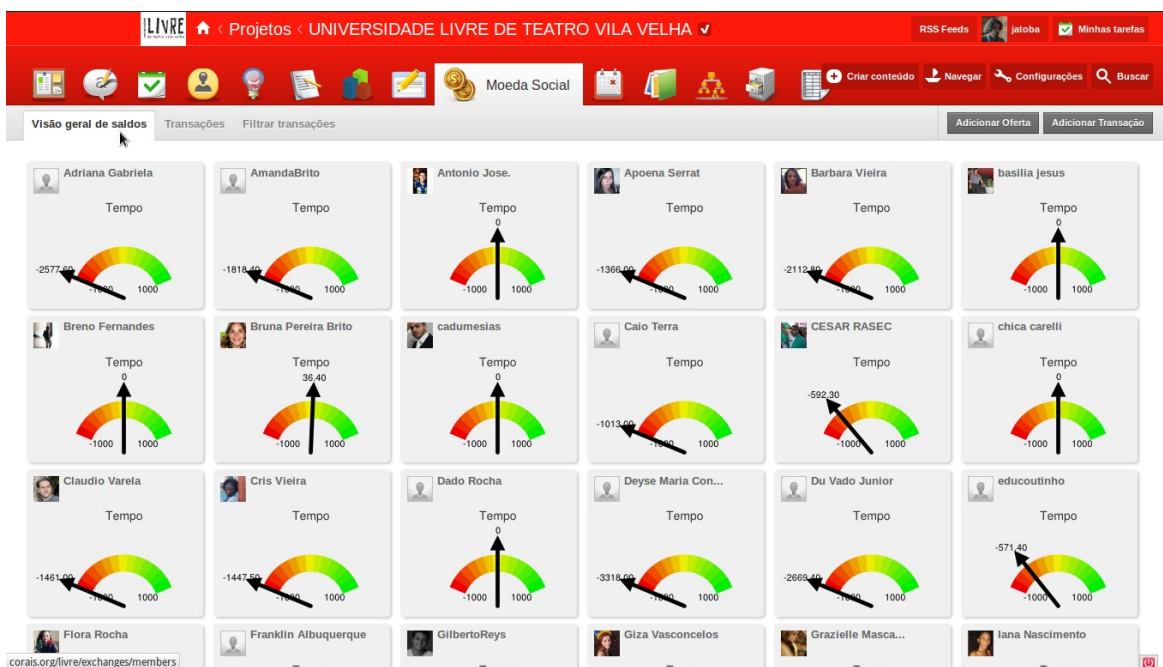
Figura 37 – Capa para o livro concebida coletivamente no ambiente



Fonte: <http://corais.org/colabor/node/811137>

Além da escrita do livro, a residência social foi um momento, também, de desenvolvimento técnico da plataforma CORAIS, junto a comunidade MetaDESIGN. Assim, algumas ferramentas foram refinadas durante esse período. Um exemplo disso são as funcionalidades de balanço geral da moeda social e o funcionamento do módulo de gráficos na exibição de extrato e saldo dos usuários.

Figura 38 – Funcionalidade desenvolvida durante a residência social



Fonte: <http://corais.org/livre/exchanges/members>

A melhoria desta ferramenta, também foi resultado dos feedbacks dos usuários participantes das pesquisas de campo, que somente puderam ser contempladas quando melhor debatidas junto a comunidade de desenvolvimento, o que só foi possível através da residência social. O fruto desse trabalho conjunto foi publicado em um evento internacional sobre Design Commons, em junho deste ano na Suécia, (AMSTEL et al., 2014).

6 ANÁLISE E DISCUSSÃO

Ao considerar os pontos comuns no uso dos ambientes virtuais pelos nas experiências da Produtora e da Universidade LIVRE de Teatro Vila Velha, elencamos alguns pontos de análise: os ambientes virtuais atenderam o mesmo tipo de demanda? A adoção dos ambientes virtuais beneficiou os empreendimentos envolvidos? Que comparações são possíveis entre a moeda social CONCHA e a moeda social TEMPO?

Seria possível realizar essa pesquisa utilizando softwares de código fechado? É papel do Gestor Social formar bases de usuários para as tecnologias livres locais?

6.1 BENEFÍCIOS OBTIDOS PELA UTILIZAÇÃO DE AMBIENTES VIRTUAIS

Um ponto importante de análise para além do desenvolvimento de software foi o retorno que esses ambientes resultaram para os empreendimentos criativos que os utilizaram. Considerando o uso adotado por cada um dos grupos, podemos considerar que, no Caso da Produtora, os ambientes foram mais apropriados em processos formativos, enquanto que na Universidade LIVRE, o seu uso ocorreu em processos de gestão colaborativa do empreendimento.

A maioria dos usuários da plataforma foram estudantes dos cursos semestrais de extensão universitária da UFPE, envolvendo um total de mais de 100 participantes inscritos, divididos em 7 ambientes virtuais customizados em formatos distintos (QUADRO 1). Segundo entrevista com os facilitadores, as ferramentas atenderam às demandas de interação entre participantes e a disponibilização de conteúdos multimídia. Através dos ambientes, foi possível subir conteúdos didáticos utilizados nos encontros presenciais e, além disso, disponibilizar conteúdos multimídia para exercícios individuais e coletivos.

A quantidade de postagens de participantes dos cursos e a quantidade de funcionalidades e formatos de mídia utilizados nesse conjunto de ambientes demonstra o potencial de adaptação da plataforma CORAIS para criação e customização de ambientes virtuais de aprendizado. Bons exemplos são as galerias de imagens utilizadas pelo grupo de Design Gráfico (FIGURA 16) e a construção coletiva de vinhetas para a Rádio Concha, proposta pelo facilitador da oficina de Streaming e da Rádio LIVRE (FIGURA 15).

No caso do ambiente virtual da LIVRE, os usuários foram os participantes da universidade, os técnicos e os gestores do Teatro Vila Velha. A utilização principal desse

ambiente foi para mediar processos de divisão de tarefas, relatórios de atividades realizadas, decisões coletivas e gestão da moeda social TEMPO como forma alternativa de pagamento da mensalidade referente à formação em artes cênicas. (FIGURA 30)

Apesar disso, também existiram ações no campo da gestão dentro do Movimento ConchATIVA e de aprendizagem na Universidade LIVRE, na qual o uso dos ambientes virtuais contribuiu para uma melhor condução e documentação. São exemplos desses casos complementares, a democratização da Concha Acústica através das ações de palco livre, que teve sua inscrição feita através da ferramenta de questionários e também do espaço permanente para sugestões de ações e atividades no movimento ConchATIVA (FIGURA 18).

A adoção de plataformas digitais para suporte aos processos formativos e produtivos dentro da economia criativa pode fortalecer a gestão coletiva de pontos de cultura e de empreendimentos criativos, estimulando a cooperação, o aprendizado e compartilhamento de conhecimentos locais.

6.2 BANCOS COMUNITÁRIOS E MOEDAS SOCIAIS DIGITAIS

Outro ponto de análise comparativa sobre os estudos de caso realizados é sobre o funcionamento do crédito e a circulação da moeda social entre os participantes das economias. Apesar de termos realidades bem distintas entre os empreendimentos, é possível analisar comparativamente os casos estudados. Primeiramente, conforme podemos ver na Figura 19, a conta usuário-banco está negativa em - 795 após 20 transações realizadas na economia local da UFPE. Isso significa que existem diferentes participantes com crédito na praça, mas que ainda não utilizaram esses recursos. O lastro da moeda social Concha é de 11.000 créditos, de acordo com a capacidade mensal de oferta da Produtora em conchas (QUADRO 4).

O cenário da conta usuário-banco do Teatro Vila Velha vive um cenário oposto do banco comunitário do Movimento ConchATIVA. Com 839 transações o banco está com um saldo positivo de 48.019,20 TEMPOS, fruto da política de cobrança mensal como formato de débito automático de 330 TEMPOS de cada participante da Universidade.

Devido apenas a minoria dos participantes da universidade realizarem efetivamente o registro no banco de TEMPOS, os demais estão, após um ano de universidade, completamente endividados, extrapolando inclusive o limite máximo de endividamento estabelecido no início da pesquisa que seriam de -1000 TEMPOS.

O valor positivo acumulado no banco comunitário nem sempre reflete o crédito real na janela atual desta economia local. No caso da Universidade LIVRE, esse fato se dá pelo abandono de alguns antigos participantes da universidade, que contraíram dívidas em TEMPOS na época que participavam do empreendimento, mas que, ao se desligarem da Universidade LIVRE, não quitaram seus débitos na moeda social TEMPO.

Apesar de os participantes que saíram não serem mais usuários participantes do ambiente virtual da LIVRE, os registros realizados por eles, incluindo: tarefas executadas, pagamentos, votos em processos de tomada de decisão e sugestões de inovação para o grupo, permanecerem na base de dados e informações do grupo. Caso algum desses participantes deseje retornar ao grupo, além de ter sua história de colaboração preservada, ele também tem seu histórico econômico, incluindo créditos ou dívidas já existentes.

De toda forma, com a atual desistência desses participantes, o Teatro Vila Velha não pode contar com o pagamento desses créditos em TEMPOS, assim, o **saldo efetivo** do banco, considera apenas os usuários participantes do Ambiente Virtual, que estão frequentando a universidade e colaborando nos setores do Teatro Vila Velha.

Nesse recorte, o saldo efetivo é de 30.644,80 TEMPOS, o que indica que 17.374,40 TEMPOS representam créditos a fundo perdido, que só poderão ser resgatados, caso os antigos participantes retornem a economia local do Teatro Vila Velha.

Aprofundando essa análise, buscamos entender o porquê do acúmulo de capital do Banco Comunitário em 30.644,80 TEMPOS, quando o lastro mensal em TEMPOS da moeda local do Vila atualmente seriam de apenas 9.900 TEMPOS?

O motivo do banco comunitário e dos participantes da universidade LIVRE viverem esse cenário na economia local é porque, primariamente, o Teatro Vila Velha acordou que o banco comunitário cobrasse a mensalidade da universidade a todos os participantes, independente de quem tivesse ou não os 330 TEMPOS em conta. Essa decisão gerou um endividamento mensal acumulativo dos participantes, que seguiram participando da Universidade. O que podemos deduzir desse cenário é que o Banco forneceu um crédito sem juros aos participantes da Universidade LIVRE. Essa questão

isolada não seria um problema, pois existia um limite máximo de endividamento definido em 1000 TEMPOS, ao chegar nesse valor, a pessoa não poderia mais participar da universidade. Como não houve controle do limite de endividamento, o qual foi estabelecido coletivamente, o Teatro Vila Velha e o grupo de gestão da LIVRE deixaram as rédeas da economia completamente soltas, uma vez que o crédito infinito não criava uma real necessidade dos participantes possuírem um saldo positivo na moeda social.

Parte do grupo apesar de seguir eventualmente colaborando nos setores do Vila Velha, relaxou no registro de suas atividades, mas o usuário-banco do Teatro seguiu cobrando regularmente a mensalidade de todos os participantes, o que fez com que 38% do grupo atual ficasse fora do limite de endividamento estabelecido. Um ponto interessante que vale ressaltar é a paridade do valor da hora profissional, calculada no valor da mensalidade (Quadro 5) de R\$ 18,20 que representa o mesmo valor pago por hora ao participante da LIVRE que executa uma atividade no Teatro sem auxílio de profissionais do setor, que representou cerca de 90% de todas as transações realizadas com a moeda social TEMPO. 330 TEMPOS equivale a, aproximadamente, 20 horas de atividades mensais nos setores Teatro Vila Velha ou na gestão e produção da própria Universidade LIVRE, que abatem R\$ 660 reais mensais do custo de mensalidade, reduzindo a mesma de R\$ 860,00 para R\$ 200,00. Esse modelo foi pensando visando trocar horas profissionais de técnicos do teatro por horas profissionais de participantes da universidade, garantindo assim que a universidade LIVRE se tornasse parte do Teatro, se enraizando nos seus setores como mais um pilar de sustentação.

A inexistência de fomento público, o momento financeiro e a redução do quadro técnico do Teatro, também demandavam que essa acoplagem fosse suave, sem sobrecarregar a equipe reduzida ou causar maiores turbulências. É interessante analisar que, apesar de as contas banco-usuário das economias locais, analisadas nos estudos de caso, apresentarem cenários completamente antagônicos, continuam funcionando de maneira eficiente, adotando um modelo econômico comum, proposto na tecnologia social das Produtoras Culturais Colaborativas, (JATOBÁ; VILUTIS, 2010; CUNHA et al., 2014; AMSTEL et al., 2014) que une-as baseada em um formato digital que possibilita transparência econômica para seus integrantes, limites de endividamento e de acúmulo, cancelamento de transações indevidas ou criminosas.

Parte desses mecanismos só é possível graças ao modelo eletrônico do crédito social, que foi trocado pelos atores econômicos, por demonstrarem a capacidade de

entender a composição de saldo de cada participante, eliminando diferentes tipos de fraudes como roubo, acúmulo, para além do limite estabelecido, falsificação e outros problemas inerentes a processos econômicos que envolvem moedas físicas.

6.3 POLÍTICAS PÚBLICAS, INOVAÇÃO ABERTA E DESENVOLVIMENTO LOCAL

O financiamento público a organizações da sociedade civil é um direito legítimo conquistado com muita luta e pressão pelos setores da economia da cultura junto ao poder público nas últimas décadas. A crise do programa Cultura Viva e os atrasos de repasses nos editais da SEC evidenciam a fragilidade das organizações dependerem economicamente apenas de recursos públicos para manterem seu funcionamento regular. Essa constatação não reduz a importância e o direito legítimo da sociedade civil em receber financiamentos do Estado, assim como não anula o dever do governo em fornecer incentivos para equilibrar a desigualdade de oportunidades na economia de mercado e na massificação cultural, que ameaça a diversidade de pequenos grupos e empreendimentos criativos existentes na cultura popular. É dever do poder público incentivar através de editais, prêmios, bolsas e créditos sociais para que a sociedade civil, incluindo empreendimentos criativos, solidários, não governamentais e/ou comunitários, possam se estruturar e qualificar a atividade dos seus integrantes na mesma medida que o estado promove e investe na produção industrial massificada, que depende de isenções fiscais e financiamentos a juros baixos para não colocar em risco a margem de lucratividade de um restrito grupo acionário.

O impacto social do financiamento público de inovações produtivas pode ser avaliado por dois principais fatores: o acesso e a capacidade de replicação. O acesso à inovação é fundamental para o desenvolvimento territorial, que envolve, não apenas a presença e a disponibilidade, mas também processos locais de disseminação de conhecimentos para melhor usufruí-la. O segundo fator é o grau de liberdade de replicação local, considerando aspectos envolvendo o licenciamento autoral da inovação, o acesso local aos insumos e às tecnologias necessárias e o impacto ambiental inerente ao

processo. A valoração dessas variáveis pode ser um forte indicativo do impacto social nos territórios beneficiados por políticas públicas voltadas ao setor criativo.

Nesse sentido, é importante considerar a importância das políticas públicas, como o Programa Cultura Viva, que tem como diretriz o uso de softwares livres, de mídias digitais para circulação e a cocriação de conteúdos.

Caso esta investigação optasse por desenvolver um software proprietário para esse mesmo fim, seria necessária uma empresa de desenvolvimento de software ficar interessada em investir em uma solução para atender às demandas de um movimento de ocupação cultural da concha acústica da UFPE e de uma Universidade de TEATRO que iniciasse seu funcionamento em um Teatro no centro de Salvador. Essa empresa precisaria estar disposta a atuar presencialmente com usuários de diferentes territórios e desenvolver uma solução genérica que contemplasse os diferentes focos de atuação destes empreendimentos. Se ainda assim um parceiro fosse encontrado, o resultado final seria um produto proprietário, no qual o código fonte seria mantido por uma empresa que monopolizaria as atualizações e as versões futuras sem garantir a liberdade do Teatro copiar essa solução para apoiar outros parceiros do Vila Velha.

O software proprietário restringe o acesso a novos grupos que dependeriam de recursos para comprar ou acessar o sistema de forma paga através da internet.

A solução desenvolvida, por ser livre, possui seu código fonte atualizado disponível na internet¹⁷, bem como a documentação e o suporte para utilização da plataforma online, através do ambiente virtual da comunidade de desenvolvimento.

Ao mesmo tempo do lado das comunidades de desenvolvimento de software, seguir caminhando no processo de desenvolvimento sem um maior contato com o usuário, ameaça, muitas vezes, o futuro desses sistemas. A incapacidade da comunidade de desenvolvimento em decifrar as verdadeiras necessidades dos seus usuários ou de interagir com os mesmos e extrair feedbacks para melhorias e ajustes do sistema, faz com que alguns softwares livres não consigam cativar também uma comunidade de usuários e, com isso, gerar um sentido maior de existência e mais apoio para sustentar seu desenvolvimento de forma continuada.

Sem uma comunidade de usuários, os softwares livres dependem de financiadores externos públicos ou privados, na maioria dos casos, precisam de grandes empresas que

¹⁷ - Versão atualizada do código disponível em: <https://github.com/usabilidoido/corais>

adotam softwares livres, no entanto, algumas financiam melhorias de acordo, apenas, com seus interesses.

Considerando esses importantes pontos de convergência, identificamos, com essa investigação, a importância do pesquisador ao capacitar os integrantes das produtoras culturais colaborativas no uso das tecnologias da informação e, em paralelo, percebemos que, abrir uma frente de diálogo com a comunidade de desenvolvimento da plataforma CORAIS, não apenas beneficiou diretamente o aprimoramento deste software livre, mas fortaleceu a comunidade de desenvolvimento incorporando usuários, testadores e reporte de erros e *bugs* (AMSTEL et al., 2014), e ainda beneficiou, diretamente, as atividades de formação continuada e gestão colaborativa dos empreendimentos pesquisados, deixando um terreno fértil e propício a germinarem novas colaborações entre os atores sociais envolvidos.

Considerando o papel do gestor social para o desenvolvimento de territórios, é interessante analisar como o mesmo pode potencializar localmente os grupos de desenvolvimento de software que vem surgindo nas universidades, como o caso da UFPE, e o uso de software livre nos espaços de inclusão digital, como as produtoras culturais colaborativas e demais redes fomentadas publicamente através de políticas, como o Programa Cultura Viva ou os editais da Secretaria de Economia Criativa do MinC.

Ao mesmo tempo, como os gestores sociais podem formar novos usuários de tecnologias livres no seu território de atuação, repassando conhecimentos que atendam suas necessidades e incluindo os mesmos na comunidade de desenvolvimento do software livre? Esse papel desempenhado pelo pesquisador poderia ser realizado por qualquer integrante dos empreendimentos criativos, ou por algum desenvolvedor de software livre, ou até por um gestor público que atue nesses territórios ou junto aos setores da economia da cultura.

Para pesquisas futuras, aprofundando essa análise, é interessante considerar o impacto do gestor social como facilitador no uso de tecnologias da informação e como articulador de oportunidades para benefício mútuo entre empreendimentos locais e grupos de cultura digital que desenvolvem tecnologias livres.

REFERÊNCIAS

AÇÃO CULTURA DIGITAL. **Compêndio da Ação Cultura Digital**. Brasília: Ministério da Cultura, 2009. Disponível em: <<http://e.eita.org.br/compendiocd2009>>. Acesso: 13 Jul. 2014

AMSTEL, Frederick Van; GONZATTO, Rodrigo Fresse; JATOBÁ, Pedro Henrique. Design livre at Corais Platform: an experience in cultivating a design commons with free software. In: **Workshop Designing commons** – Commons for design, position paper, DRS 2014 conference, Umeå, Sweden, 2014. Disponível em: <<http://va.mu/t0JB>>. Acesso: 13 Jul. 2014

AMSTEL, Frederick Van; VASSÃO, Caio; FERRAZ, Gonçalo B. Design Livre: Cannibalistic Interaction Design. Turin: In: **Innovation in Design Education: Proceedings of the Third International Forum of Design as a Process**. Allemandi: Turin, Italy. 2011.

ARAÚJO, M. **Educação à Distância e a Web Semântica: Modelagem ontológica de materiais e objetos de aprendizagem para a plataforma COL**. São Paulo, Tese (Doutorado) - Escola Politécnica da Universidade de São Paulo. 2003.

BARABÁSI, Albert-László. **Linked: A nova ciência dos networks**. São Paulo: Leopardo, 2009

BRANDÃO, Carlos. Territórios com Classes Sociais, Conflitos, Decisão e Poder In: ORTEGA, A. C.; ALMEIDA F., N. A. (organizadores) (2007). **Desenvolvimento territorial, segurança alimentar e economia solidária**. Campinas: Alínea, 2007.

BRASIL, Ministério da Cultura. **As metas do Plano Nacional de Cultura**. Brasília, DF: 2012.

BRASIL, Ministério da Cultura. **Plano da Secretaria da Economia Criativa: políticas, diretrizes e ações, 2011-2014**. Brasília, DF: 2011. Disponível em: <<http://e.eita.org.br/pnec2011>>. Acesso: 10 Jul. 2014

BRITO, Beatriz Silva Cruz de; BATISTA, Brenda Souza; SANTOS, Daiane Oliveira; PAULA, Ingrid de; BARRETO, Raquel Braz Fernandes. Softwares Livres na Educação a Distância, **Anais do UEADSL – Congresso Nacional Universidade, EAD e Software Livre**, v. 1, n. 2, 2011.

CARVALHO, Aline. **Produção de cultura no Brasil: da Tropicália aos Pontos de Cultura**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Multifoco, 2009.

CORAIS, Ferramentas Colaborativas. Disponível em: < <http://corais.org/node/53918>>. Acesso: 13 Jul. 2014

CULTURA. Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/>>. Acesso: 10 Jul. 2014

CUNHA, Larissa Carreira; GAMA, Jader; JATOBÁ, Pedro Henrique. A Experiência das Produtoras Culturais Colaborativas para o Desenvolvimento Local, Porto Alegre: in: **Workshop de Software Livre, WSL2014 – XV Fórum Internacional de Software Livre**, 2014.

DEMO, P. **Pesquisa Participante: saber pensar e intervir juntos**. 2ª ed. Brasília: Liber Livro, 2008.

DIONNE, H. **A Pesquisa-ação para o Desenvolvimento Local**. Tradução de Michel Thiollent. Brasília: Liber Livro, 2007.

DOWBOR, Ladislau. **O Desenvolvimento Local e racionalidade econômica**. São Paulo: Disponível em: < <http://dowbor.org>, 2007>. Acesso: 13 Jul. 2014

FABER-LUDENS, I. **Design Livre**. Curitiba: Clube de Autores, 2012.

FISCHER, Tânia; ROESCH, Sylvia; MELO, Vanessa Paternostro. **Gestão do desenvolvimento territorial e residência social: casos para ensino**. Salvador: EDUFBA, CIAGS/UFBA, 170 p, 2006.

FLORIDA, Richard; **A Ascensão da Classe Criativa – e seu papel na transformação do trabalho, do lazer, da comunidade e do cotidiano**. Porto Alegre: L&PM, 2011.

FUKS, Hugo. Aprendizagem e trabalho cooperativo no ambiente Aula Net. Florianópolis: **Revista Brasileira de Informática na Educação**, n. 6, p. 53-74, 2000.

FRANÇA FILHO, Genauto Carvalho de; RIGO, Ariádne Scalfoni; SILVA JÚNIOR, Jeová Torres; MEYERDE Camille. **L'enjeu de le usage de s monnaies sociales dans les banques communautaires de développement au Brésil: Etude du cas de la Banque Palmas**. Paris: Revue Internationale de l'économie sociale - RECMA, n. 324, 2012.

FUKS, Hugo; RAPOSO, Alberto Barbosa; GEROSA, Marco Aurélio. Engenharia de Groupware: Desenvolvimento de Aplicações Colaborativas. Florianópolis: In: Ingrid Jansch Porto. (Org.). **XXI Jornada de Atualização em Informática**. SBC, v. 2, p. 89-129, 2002.

HOWKINS, John. **The Creative Economy: How People Make Money From Ideas**. London: Penguin Books, 2001.

ITEIA. Disponível em: < <http://www.iteia.org.br/>>. Acesso em: 5 Jul. 2014

JATOBÁ, Pedro Henrique; LIMA, Rafael; VILAR, Guilherme. Arquitetura do MedColaB: Sistema Médico Colaborativo – Ribeirão Preto: In: **IX Congresso Brasileiro de Informática em Saúde, Anais do IX Congresso Brasileiro de Informática em Saúde**, 2004.

JATOBÁ, Pedro Henrique; LIMA, Rafael; VILAR, Guilherme; MADEIRO, Francisco; CAVALCANTI JUNIOR, Antônio. Luiz. Modelo de um Sistema Colaborativo de Telecardiologia. Curitiba: **Revista Colabor@**, v. 03, n. 10, 2005.

JATOBÁ, Pedro Henrique; LIMA, Rafael; VILAR, Guilherme; OLIVEIRA, Eduardo; MATTOS, Sandra da Silva. Collaborative environments for Telecardiology. Cancún: In: International Conference of the IEEE Engineering in Medicine and Biology Society, 25°, México. **Anais...** New Jersey, USA:IEEE, p.3646-3648, 2003.

JATOBÁ, Pedro Henrique; VILUTIS, Luana. Produtora Cultural Colaborativa. Recife: **Revista EXPOIDEA** . 2010, v.1 n.1 2010. Disponível em: <http://issuu.com/expoideafeiradofuturo/docs/revista_expoidea_2010 >. Acesso em: 12 Jul. 2014

LEMOS, Maximiliano Engler. **A implantação de bancos comunitários e desenvolvimento social** : o Banco Palmas - CE e o União Sampaio – SP. São Carlos : UFSCar, 81 f, 2013.

MAGGIO, Mariana. O tutor na Educação a Distância. In: LITWIN, Edith. **Educação a Distância. Temas para o debate de uma nova agenda educativa**. Porto Alegre: Artmed, p. 93-110, 2001.

MORAES, Antônio Carlos. Robert de. **Território e História no Brasil**. São Paulo: Hucitec, 2002.

NERI, Marcelo. **Mapa da Inclusão Digital**. Rio de Janeiro: FGV, CPS, 190 f, 2012.

NOVAES, Thiago Oliveira da Silva. **CULTURA DIGITAL: 10 ANOS DE POLÍTICA PÚBLICA NO BRASIL**. Disponível em: <<http://culturadigital.br/blog/2014/05/08/encontros-de-conhecimentos-livres-um-marco-em-10-anos-de-politica-publica-de-cultura-digital-no-brasil/>>. Acesso: 5 Jul. 2014

OSTERWALDER, Alexander; PIGNEUR, Yves. **Business model generation**. Inovação em modelos de negócios. Rio de Janeiro: Alta Books, 2011.

PIMENTEL, Mariano; FUKS, Hugo. **Sistemas Colaborativos**. Rio de Janeiro: Elsevier, Série Campus, 2011.

POCHMANN, Márcio. ECONOMIA SOLIDÁRIA NO BRASIL: POSSIBILIDADES E LIMITES. Brasília: Nota técnica In: **Revista mercado de trabalho**, IPEA: ago, p. 23–34, 2004.

PRIMO, Alex. **Interação Mediada por Computador**. Porto Alegre: Sulina, 2a Ed., 2008.

VILAR, Guilherme; VILAR, Daniela Santiago; OLIVEIRA, Eduardo Araújo; JATOBÁ, Pedro Henrique. Processos Colaborativos e Tecnologias da Informação Aplicados ao Ensino de Medicina. Curitiba: **Revista Colabor@**, v.2, n.5, 2004.

WIKIPEDIA, **Time-Based Currency**. Disponível em:
<http://en.wikipedia.org/wiki/Time-based_currency>. Acesso: 13 Jul. 2014

ANEXO A - Coralizando: um guia de colaboração para a economia criativa.

A comunidade de usuários da Plataforma  apresenta:

Rodrigo Gonzatto

Frederick van Amstel

Julio Carraro

Fernanda Castro

Luana Vitutis

Larissa Carreira

Pedro Jatobá

Paula Ugalde

Coralizando

Leo Guedes

Aline Satyan

Isaac F. Ferreira Filho

Ana Laura Gomes

Sandro R. de Barros

Emitio Velis

Carlos Lunna

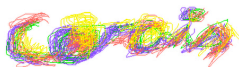
Jader Gama

Um guia de colaboração
para a economia criativa

Versão 1.2

Realização:

Patrocínio cultural:



Desde que foi lançada em 2011, a Plataforma Corais foi utilizada para organizar vários tipos de projetos: universidade livre, padronização de dados, reforma de prédio, produtoras culturais colaborativas, televisão inteligente e muitos outros! As pessoas entram na plataforma, definem uma série de coisas a fazer e quem pode fazer, faz. Depois outr@s dão *feedback* e continuam o trabalho. Assim, as pessoas vão colaborando, ou como esta comunidade costuma dizer, *coralizando*.

Este livro foi escrito por 16 pessoas ao redor do mundo, utilizando um editor de texto multi-usuário em que cada cor representa uma pessoa. O objetivo é explicar os conceitos que estão por trás da prática de coralizar. A colaboração não é algo que acontece por acaso; existe um pensamento por trás. A Plataforma Corais propicia a realização do pensamentos orientado ao comum, ajudando a fazer acontecer na prática ou, no mínimo, tornar este comum mais palpável. Compartilhar conhecimentos é o primeiro passo. O segundo passo é a gestão de projetos sem depender de um@ chef@ ou de qualquer outra estrutura hierárquica. A Plataforma Corais oferece ferramentas colaborativas baseadas em *software* livre que ajudam as pessoas a se organizarem com poucos recursos iniciais.

Nas páginas seguintes apresentamos o resultado do esforço dos membros em relatar suas experiências nos vários projetos, culminando num guia de conceitos essenciais à colaboração: cocriação, ensinagem, gestão, empreendedorismo, economia solidária, e tecnologias livres. Busca-se uma ética de trabalho mais sustentável para o meio ambiente e mais agradável para todos os envolvidos.

CORALIZANDO: UM GUIA DE COLABORAÇÃO PARA A ECONOMIA CRIATIVA

Versão 1.2

12/03/2015 - Ambiente coLABOR <http://corais.org/colabor>



Aline Satyan

Ana Laura Gomes

Carlos Eduardo Falcão Luna

Emilio Velis

Fernanda Castro de Queiroz

Frederick van Amstel

Isaac Fernando Ferreira Filho

Jader Gama

Julio Carraro

Larissa Carreira

Leo Guedes

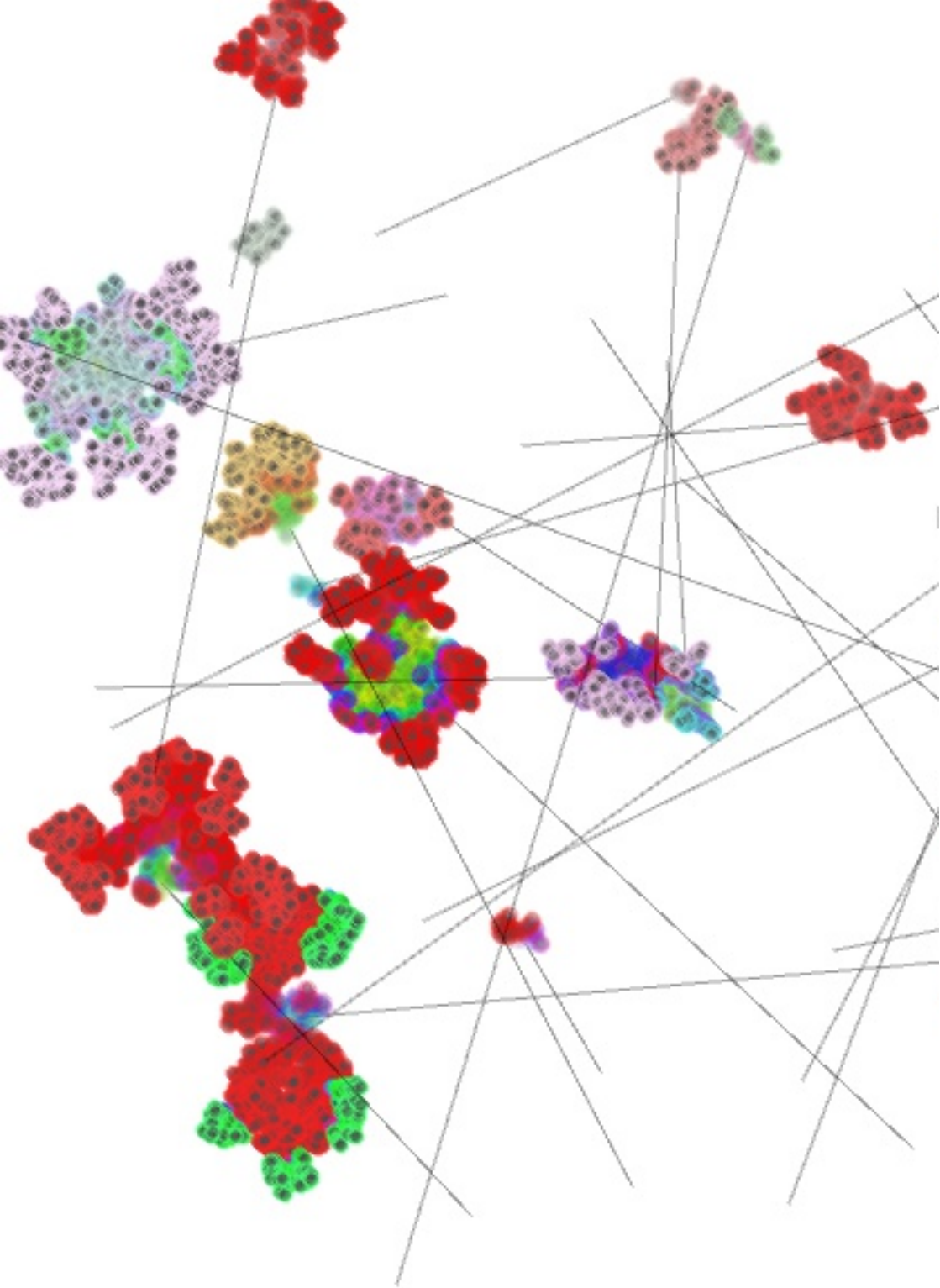
Luana Vilutis

Paula Ugalde

Pedro Henrique Jatobá

Rodrigo Fresse Gonzatto

Sandro Rodrigues de Barros



Glossário

@

Artigo ambíguo utilizado ao longo deste livro para evitar a sobreposição do gênero masculino sobre o feminino em palavras genéricas, tais como amig@s, tod@s, outr@s, etc.

Aprendizado

Ação, processo, efeito ou resultado do ato de aprender, a aprendizagem. Fenômeno que gera novos olhares e comportamentos a partir das experiências apreendidas.

Aberto, aberta

Qualidade de uma organização, ferramenta, ou atividade em relação ao seu meio ambiente. Se é aberta, permite o fluxo de substâncias, informações, pessoas, ideias, etc. Se é fechado, não permite, impedindo este fluxo.

Atividade criativa ou cria-atividade

É a atividade comprometida com a criação de algo novo, não só para uma pessoa, mas para várias, ou seja, uma atividade que produz algum valor para o comum. Quando várias pessoas

criam juntas e para o conjunto, todas se tornam mais criativas do que se estivessem criando sozinhas.

Autoria

Crédito e responsabilidade pela criação de algo. A autoria é o contrato social que garante a autoridade de uma autora ou autor sobre suas obras. A autoria vincula criação a seu criador ou criadora.

Bens não-rivais

São os bens intangíveis, imateriais. O conhecimento é um bem não-rival, pois ao ser compartilhado não rivaliza com outros: ganha ainda mais possibilidades de vida, pois pode ser ainda mais divulgado, remixado, reinventado, complementado.

Coautoria

Autoria compartilhada, resultado de cocriação. Os créditos e responsabilidades do que é criado são compartilhados entre os que participaram diretamente da cocriação.

Comum ou Commons

Coisas compartilhadas de livre acesso que as pessoas podem ir agregando novas relações e construindo coletivamente algo comum maior que elas.

Creative Commons

Coleção de licenças para liberar alguns direitos de uso sobre obras criativas, seguindo restrições mínimas determinadas pel@ autor@, ou autor@s.

Crowdsourcing

Terceirizar uma tarefa para uma multidão de pessoas interessadas, sem vínculos empregatícios. As pessoas contribuem ou por uma recompensa na forma de um prêmio ou pela satisfação de contribuir para uma grande causa (ex: *Wikipedia*).

Cultura Digital ou Cibercultura

Em uma definição restrita, mais técnica, é a cultura dos dispositivos digitais presentes no cotidiano de nossas vidas. Já em uma visão mais ampla, refere-se ao cultivo de relações sociais em um espaço virtual.

Direito Autoral

Normas jurídicas que regulam o monopólio comercial para uma obra literária ou artística. Garantem o direito d@ autor@s de ser reconhecid@s pela sua autoria e o privilégio de fazer cópias e comercializar a obra.

Economia Criativa

A economia criativa reúne um conjunto de setores culturais cuja abrangência varia entre países e visões políticas. Para a UNESCO, a economia criativa diz respeito à economia voltada ao patrimônio natural e cultural, aos espetáculos e celebrações, às artes visuais e artesanato, aos livros e periódicos, ao audiovisual e às mídias interativas e ao design e aos serviços criativos. Neste mergulho pelo Corais,

contemplamos estes setores e também aqueles originalmente vinculados à economia da cultura (música, dança, teatro, circo, etc.) e a produção de infraestrutura tecnológica, em especial, o software livre. A economia criativa tem relação direta com a economia do conhecimento, a economia movimentada pelo exercício do direito de expressão criativa, o que reforça a importância de manter viva a possibilidade de troca livre, direta e aberta entre as culturas.

Economia Solidária

Uma forma de organização do trabalho e um modo de vida baseado na autogestão e na autonomia, na valorização da aprendizagem, na democracia econômica, no cuidado com o meio ambiente, na igualdade de gênero e na valorização da diversidade cultural. Além de envolver a produção e o consumo, a economia solidária contempla iniciativas e ações públicas de comercialização, finanças e crédito. São atores da economia solidária os empreendimentos econômico-solidários, as entidades de fomento e assessoria e os gestores públicos.

GNU

Acronônimo "GNU is not Unix". Uma fundação que se pretendia a criar um sistema operacional livre, mas cuja principal contribuição acabou sendo a criação de licenças livres para *software*.

GNU GPL ou Copyleft

General Public License, criada para licenciar *software* livre, garantindo que as liberdades fundamentais não sejam feridas pela apropriação do código. Trata-se de uma proteção do comum, pois exige que todo trabalho derivado seja distribuído pela mesma licença, ou seja, aberto.

Inovação Aberta

Abre os processos criativos para o público, divulgando etapas e resultados, convidando as pessoas de fora para participar. Isso não só enriquece a possibilidade de novas relações, como também promove a instituição como uma cultivadora de *commons*. A inovação aberta se realiza em sua plenitude quando existem processos sustentáveis de cocriação, processos que estabelecem relações duradouras e vantajosas para ambos os criadores.

Inkscape

Software livre para edição eletrônica de imagens. Utiliza o método vetorial, gerando imagens a partir de um caminho de pontos definindo suas coordenadas, de forma transparente ao usuário. O Inkscape trabalha nativamente com o SVG.

Laboratórios Vivos

Conceito de inovação aberta para escolas, empresas e outros tipos de organizações. O laboratório vivo ou *living lab*, promove experimentos de longa duração com participantes de

fora da organização que não estão sob controle dos pesquisadores. O resultado destes experimentos são vivências que transformam @s participantes.

Linux

Sistema operacional *software* livre iniciado por Linus Torvalds e construído por milhares de pessoas ao redor do globo. Com base no Linux, várias distribuições são desenvolvidas: Ubuntu, Slackware, Debian, etc.

Moedas Sociais Digitais

Sistema de troca de bens e serviços que ao invés de cédulas e moedas físicas, utiliza um banco de dados eletrônico para registrar transferências, extrato e saldo entre os participantes da economia.

Open Source

Software com código aberto, ou seja, não compilado. É possível não só rodar o programa como também ver o código que está por trás do programa.

Outsourcing

Terceirizar uma tarefa para uma outra organização.

Recursos Educacionais Abertos (REA)

Insumos como materiais educacionais, de aprendizado e pesquisa, fixados em qualquer suporte ou mídia, que estejam sob domínio público ou licenciados de maneira aberta, permitindo que sejam utilizados ou adaptados por terceiros.

Remix

Consiste em se apropriar de um material cultural e dar a ele um novo significado, trazê-lo para um outro território, desafiando as fronteiras estabelecidas entre arte e ciência, jornalismo e permacultura, eletricidade e paixão. Trata-se de uma combinação de elementos nunca antes combinados, utilizando materiais originais quando legalmente possível. O *remix* é uma forma de acessar a consciência coletiva, onde todas as ideias aparecem conectadas entre si.

SVG - Scalable Vector Graphics

Pode ser traduzido do inglês como gráficos vetoriais escaláveis. É uma linguagem XML para descrever de forma vetorial, desenhos e gráficos bidimensionais, de forma estática, dinâmica ou animada. O SVG é um padrão de formato aberto, criado pela *World Wide Web Consortium*, suportado por todos os navegadores *web* modernos de forma nativa ou através de bibliotecas *java script*.

Software livre

Um movimento social que vai mais além de uma simples (ou eficaz) alternativa à pirataria. Quando falamos em um determinado *software* ele carrega consigo toda uma lógica de construção colaborativa e contribuições para o conhecimento universal. Nos dias atuais isto é bastante importante, principalmente com os novos paradigmas impostos sobre a propriedade intelectual.

Sustentabilidade

Conceito de equilíbrio que se expande para além da questão financeira e considera também a relação social, a geração de conhecimentos para os envolvidos, o território e os impactos ambientais inerentes a uma determinada atividade. Toda atividade precisa de um sustento, seja ele financeiro, motivacional, afetivo ou material. A sustentabilidade é a preocupação com esse sustento.

Tagcloud

Visualização das palavras utilizadas com maior frequência num determinado corpus textual. As palavras mais frequentes são exibidas em tamanho maximizado e dispostas em ordem aleatória.

Trabalho Colaborativo

Maior do que a soma dos trabalhos individuais, é fortemente caracterizado pelo desenvolvimento da criatividade em grupo, aproveitando os diversos dons, talentos, visões de mundos, repertórios, ideias, saberes e conhecimentos de cada pessoa. Pode muitas vezes não resultar em obras que impressionem o mundo, mas que satisfazem os desejos comuns aquela coletividade.

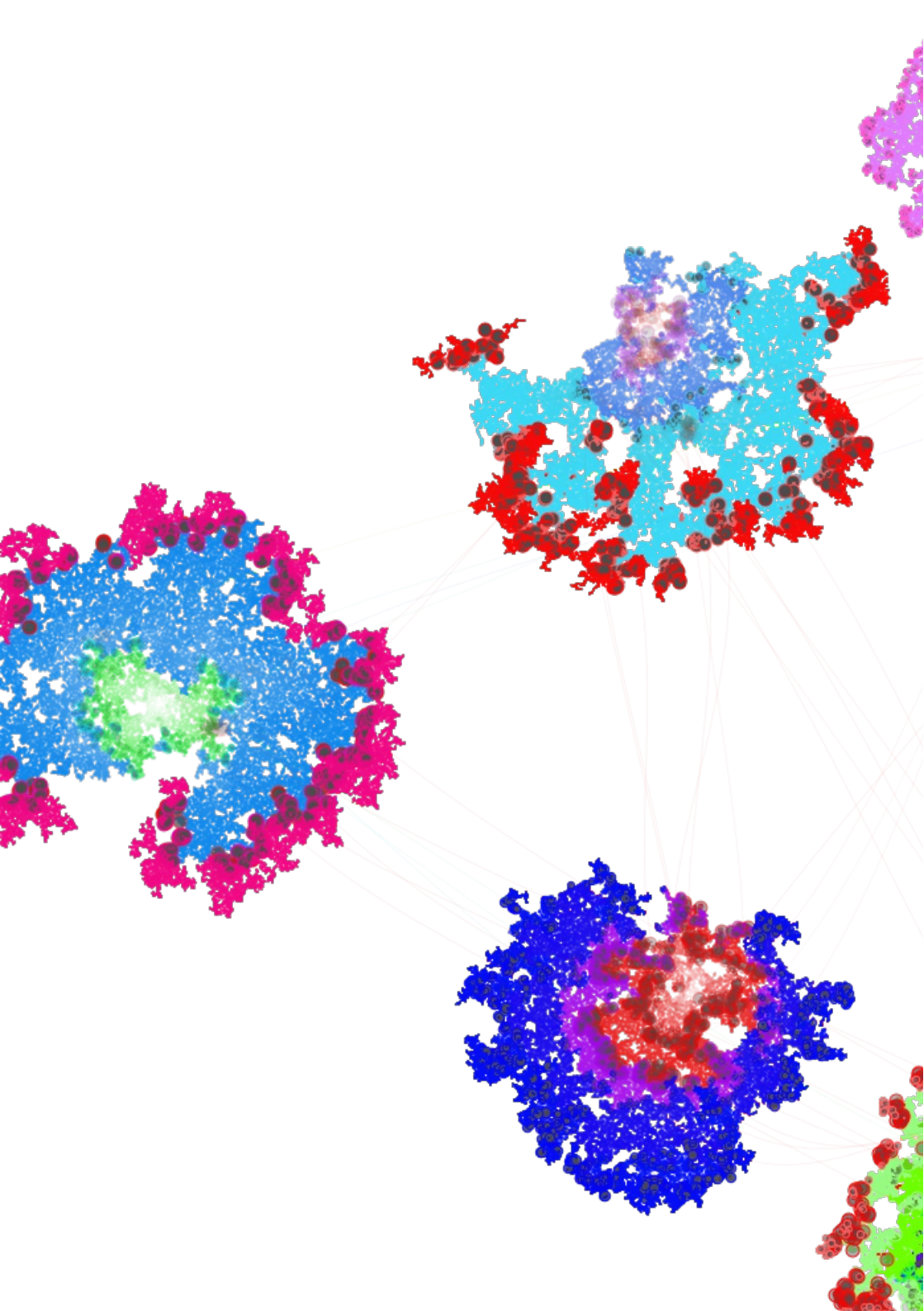
Trabalho Criativo

Todo trabalho criativo precisa se basear no resultado da criatividade de outr@s para poder existir, e isto pode

funcionar de duas maneiras: a abertura de ideias para a criação e a adaptação das ideias ao meio. As duas são essenciais para que o trabalho criativo das pessoas ou grupos tenha razão de existir. A primeira tem a ver com ideias fornecidas por outros como matéria prima para a cocriação, e pode se dar ao longo da história. A segunda é relacionada com a função da sociedade para valorar as inovações de outros e aplicá-las em seu meio, para aceitar a criação como valiosa e útil.

Web 2.0

Termo que designa a chamada 2ª geração da *web*, com sítios eletrônicos com conteúdo mais dinâmico e interativo, como *blogs*, *wikis*, plataformas de colaboração e redes sociais.



Introdução

Este é um livro sobre colaboração escrito de maneira colaborativa. Dezesseis pessoas localizadas em três países — Brasil, El Salvador e Holanda — se encontraram *online* em um laboratório virtual sobre gestão colaborativa para debater e escrever o livro.

Ao invés de apresentar a opinião de uma pessoa, este livro apresenta conversas de uma comunidade de participantes neste ambiente virtual. A comunidade é formada por ativistas, professor@s, artistas, pesquisador@s e empreendedor@s sociais que acreditam na colaboração como um modo de produção viável para a economia criativa. Tod@s envolvidos trabalham em projetos práticos para a transformação da sociedade, produzindo bens culturais comuns, compartilhados e abertos.

O Laboratório Virtual de Gestão Colaborativa coLABOR, ligado ao Centro Interdisciplinar de Desenvolvimento e Gestão Social

(CIAGS) da Universidade Federal da Bahia abrigou este processo de construção coletiva e é apenas um dos projetos colaborativos existentes na Plataforma Corais.

A plataforma CORAIS é um sistema *web* que permite o trabalho colaborativo a distância, favorecendo a construção coletiva do conhecimento e a gestão compartilhada de projetos, sem depender de um@ chef@ ou de qualquer outra estrutura hierárquica. O CORAIS conta com uma série de ferramentas colaborativas baseadas em *software livre* que ajudam as pessoas a se organizarem com poucos recursos iniciais.

Desde que foi lançada em 2011, a Plataforma Corais foi utilizada para organizar vários tipos de projetos: universidade livre, padronização de dados, reforma de prédio, produtoras culturais colaborativas, televisão inteligente e muitos outros! As pessoas entram na plataforma, definem uma série de coisas a fazer e quem pode fazer, faz. Depois outr@s dão *feedback* e continuam o trabalho. Assim, as pessoas vão colaborando, ou como esta comunidade prefere dizer, vão "coralizando".

Este livro explica os conceitos que estão por trás da prática de "coralizar". A colaboração não é algo que acontece por acaso. Existe um pensamento por trás, que será recuperado ao longo de quatro temas: cocriação, aprendizado, economia e gestão. Esses temas serão abordados sob diferentes perspectivas.

Diversidade é a palavra chave para compreender um recife de corais e não poderia ser diferente nesta plataforma *online*. Para manter esse valor, o livro foi escrito desta forma colaborativa.

Ao invés de oferecer uma visão integrada dos assuntos tratados, o livro se parece mais com uma colcha de retalhos, com algumas ideias desenvolvidas e outras nem tanto. A colcha é resultado de múltiplas colaborações que não aconteceram ao mesmo tempo, nem com as mesmas pessoas. Cada pessoa contribuiu com um pouquinho, sem se preocupar em capturar o livro em sua totalidade. Ninguém se dispôs a impor uma visão totalizante que desse conta da complexidade aqui apresentada. O resultado é que o livro não apresenta uma narrativa única nem homogênea.

A edição do livro foi muito cuidadosa em manter essa diversidade, removendo apenas as sentenças discriminatórias e taxativas deixadas pel@s colaborador@s, bem como as frases redundantes.

Como este livro está organizado

São quatro capítulos, cada um sobre um tema fundamental para a colaboração na economia criativa: cocriação, aprendizado,

economia e gestão. Por criar algo junt@s, as pessoas aprendem algo novo pelo conhecimento que é compartilhado, de natureza interdisciplinar. A continuidade e sustentabilidade desses processos de cocriação e aprendizado levam a pensar a microeconomia e as implicações do trabalho colaborativo no sustento da vida. Por fim, surge a questão da gestão, ou melhor, da autogestão ou cogestão. O trabalho colaborativo não depende de um@ chef@, líder carismático ou qualquer outra estrutura hierárquica. Cada um@ é líder de si mesm@, porém, trabalhando para cultivar um bem comum.

A escrita de cada capítulo seguiu uma metodologia comum dividida em quatro eixos: 1) Conceitos, 2) Técnicas, 3) Estudos de caso e 4) Ferramentas no Corais.

Na primeira parte é discutida uma série de conceitos, tais como o de economia criativa, economia solidária, autogestão, coautoria, cocriação, cogestão, processos colaborativos, entre outros, com o cuidado de contextualizá-los com as transformações que estão ocorrendo na sociedade atual. Em seguida, são apresentados estudos de caso que demonstram técnicas para apoiar as transformações sociais.

Essas técnicas podem ser aplicadas com diversos tipos de ferramenta, porém, neste livro a prioridade foi apresentar as ferramentas da Plataforma Corais, pois estas foram criadas com base nos conceitos e técnicas descritos anteriormente,

tendo como premissa a apropriação da tecnologia livre pelos grupos e pessoas dispost@s a agir colaborativamente. Cada capítulo, portanto, explica as razões e os sentimentos por trás da Plataforma Corais.

Por que as pessoas colaboram?

Os seres humanos racionais necessitam de relações em comunidade para sobreviver. Para fazer com que suas estruturas e seus valores perdurem, precisam cotidianamente colaborar entre si, pois compartilham do bem comum que é subsistir em sociedade. No caso dos processos colaborativos, seja nas artes, na educação ou na tecnologia, construir um bem comum é a motivação principal que faz as pessoas colaborarem.

A perspectiva de que existe controle ou propriedade das ideias é uma invenção dos últimos séculos. As pessoas sempre precisaram de outr@s para poder criar e desenvolver conhecimentos, mas há uma tendência a fazer com que o processo criativo deixe de ser uma forma de participar em comunidade e passe a ser um mito de celebração da individualidade. A verdade é que tod@s precisam colaborar, e mesmo aquel@s que se encantaram com as oportunidades do

mundo da indústria e do negócio proprietário, despertam aos poucos para a falta de sustentabilidade que esse modelo apresenta no presente e para o futuro.

Hoje em dia podemos ver as consequências de fechar os códigos* e as limitações das ideias protegidas pela cultura individualista e proprietária. As pessoas, a organização coletiva, os governos, a indústria, etc., vão gradualmente reconhecendo a necessidade de aprender a trabalhar com outr@s, e de criar espaços intelectuais e comerciais para garantir a sustentabilidade cultural. Além disso, por meio do surgimento de tecnologias baseadas no trabalho em rede, a colaboração tem tomado um papel importante ao demonstrar que a criação sem comunidade é o mesmo que cantar sem ter ninguém para escutar: não possui poder nem impacto.

O contexto econômico da colaboração

Novas perspectivas econômicas surgem quando as formas sociais de organização predominantes refletem apenas anseios de pequenos grupos oligárquicos. Estas perspectivas são abertas por sujeitos sociais que buscam uma forma mais justa de fluir suas ações e ideias, partilhando valores e práticas em coletividades. Esse processo mobiliza representações

simbólicas e identidades, como também cria condições para expansão da cidadania. Quando as pessoas se empoderam e tomam decisões, criam agendas que influenciam as políticas públicas a levarem em consideração grupos invisibilizados. Disso resulta a ampliação dos espaços públicos e a expansão dos direitos humanos, econômicos, sociais, culturais e ambientais. Mas até que ponto essas novas perspectivas também representam novas oportunidades econômicas? E como estas podem ser fomentadas?

Na economia em que vivemos, a economia de mercado, a valorização é individual, restritiva, acumulativa e de retenção; o que importa é a produção e venda de mercadorias. Os valores humanos de longo prazo tendem a perder a relevância e os números são mais importantes que o processo e ainda mais que o resultado final; os objetivos se invertem, e o resultado do trabalho de uma pessoa deixa de ser valorizado em prol da escassez ou suposta necessidade social. Ainda pior, há especulação de bens e necessidades básicas, o que gera riqueza somente para aqueles que historicamente monopolizam os recursos para a produção de bens e serviços.

Os sistemas macro dominantes não são capazes de responder aos anseios de forma imediata, podendo ser modificados a partir de pequenas ações locais de longo prazo. Não adianta ficar apenas esperando por pacotes econômicos ou decisões macro-

políticas. Os indivíduos também são capazes de propor soluções para instituições e outras formas de organização visando atender melhor as demandas de toda a sociedade, e não apenas de pequenos grupos detentores do capital econômico.

Acreditamos que a sociedade ainda não esteja condenada e precise apenas de uma tomada de consciência, a fim de gerir a si mesma atenta às suas reais necessidades, seus limites e possibilidades de criar novas bases comuns.

Buscar novas ideias para organizar a sociedade não significa necessariamente destruir para reconstruir uma nova forma de organização social. Talvez a ideia que melhor se aproxime desta proposta seja a de uma organização comunitária, autogestionária, sem a necessidade da interferência de instituições intermediadoras. O objetivo é estabelecer uma gestão coletiva que não comprometa a individualidade, utilizando ferramentas que permitem acesso a todos os debates e participação nas decisões. Os modelos políticos institucionais nos quais habitualmente estamos inseridos não têm permitido este tipo de relações. São restritas as possibilidades de manifestar a opinião, a não ser através do poder de compra e, eventualmente, através do voto.

Temos diversos sinais de que as formas institucionalizadas de conhecimentos, práticas e economia não estão conectadas

com os interesses reais das pessoas: pais e comunidade educando filh@s para além da escola; sociedades se unindo para buscar soluções microrregionais conjuntas; grupos minoritários buscando seus direitos; união de pessoas por interesses e afinidades, buscando organização através de ações em menor escala, mas de efetivo resultado e satisfação; envolvimento da comunidade através de ações locais. São diversas as formas de trabalho comunitário.

Na medida em que estas pequenas ações vão se unindo, passam a precisar de uma forma organizada de se propagar. Chegamos então, à **Economia Criativa**, que busca novos sentidos através de uma economia que desloca seu centro para a produção e consumo de bens intelectuais e culturais. Mais além está a **Economia Solidária** que, através de diversas tecnologias sociais, propõe moedas sociais, que trazem novas formas de contabilizar o valor do trabalho de cada pessoa e mediar trocas de bens e serviços, mais justas e adequadas aos objetivos de valorização de uma comunidade.

Um exemplo simples: ao invés de esperar que alguém venha e resolva o problema, um grupo local assume a manutenção de uma praça abandonada. Além de requerer criatividade, necessita da ação direta, do trabalho voluntário, efetivo e engajado, pois é deste que surge naturalmente a força do trabalho. Depois disso, o prazer de desfrutar de uma praça

passa a ser muito maior, porque todos sabem o valor de manter um local público em prol de tod@s. Surgem as mais diversas interações sociais e satisfações públicas. E há responsabilidade social de tod@s, pela relação de pertencimento e de propriedade comum que se elabora. O esforço coletivo gera tal valor que o prazer de usufruir da praça se soma à força das multidões unidas pelo trabalho colaborativo.

Seria necessária, então, uma forma de medir e valorar o trabalho individual para que não haja injustiça na distribuição do retorno da produção? Se fôssemos medir o valor do trabalho de cada pessoa na recuperação da praça ou esperar que as pessoas contribuam motivadas apenas por um valor, talvez a espontaneidade se perca. Por outro lado, quando cresce o esforço em torno de algo em comum, cresce também a necessidade de trocar a força do trabalho por outros bens em outras comunidades.

As ferramentas colaborativas

As práticas colaborativas atravessam a história do ser humano. Chama a atenção as formas como elas se estabelecem em diferentes lugares e momentos históricos. A pintura

renascentista "Escola de Atenas" imagina o ambiente de colaboração entre filósof@s e pensador@s gregos, entre os quais as ideias floresciam e eram discutidas de forma livre e conjunta. As garagens americanas onde se reuniam informalmente jovens acadêmic@s também trouxe à tona muitas ideias que formaram a computação pessoal antes de se tornarem empresas corporativas. O contexto fabril impulsionou ações colaborativas e de resistência operária que deram início à economia solidária e, mais recentemente, no Brasil, temos o caso da Usina Catende em Pernambuco, que @s agricultor@s assumiram após falência da usina, um caso magnífico de gestão colaborativa

Estes casos históricos de estímulo e promoção do trabalho colaborativo ajudam a compreender que culturalmente se estabeleceu, em diferentes momentos, contextos e setores produtivos, a prática da formação de oficinas colaborativas. Por oficinas compreendemos aqui o espaço de realização do trabalho colaborativo, o *locus* da produção colaborativa; o termo envolve a dimensão do aprendizado e do trabalho numa perspectiva de construção coletiva, de elaboração compartilhada.

Na atualidade, para além da academia e das garagens, a colaboração pode ter, como espaço de oficina, o ambiente digital. Hoje podemos utilizar as novas ferramentas da *web 2.0*

para promover o trabalho coletivo, o que oferece diversos benefícios, tais como: quebra da centralização da autoria individual; alternativas para a questão da distância e do tempo; novas formas de se reunir, pesquisar, criar e interagir. Com estas possibilidades, o trabalho se mantém contínuo, seja por mutirões de colaboração em que diversas pessoas se unem para rapidamente colaborar e encontrar uma solução de um projeto, ou pela estratégia "devagar e sempre", em que grandes projetos são levantados pelo trabalho acumulado de todos, com cada um colaborando pouco a pouco, quando e como pode.

Entretanto, o digital também traz algumas contradições.

Profissionais de áreas como as do *design*, arte, programação e outros campos criativos, até pouco tempo atrás, possuíam poucas opções de *softwares*, que são suas ferramentas de trabalho. Mais complicado ainda: a maior parte dos *softwares* precisavam ser comprados, pois eram proprietários, o que implica que, ao comprar o *software*, compra-se apenas o direito de usá-lo, mas não de tê-lo realmente, e poder revendê-lo ou modificá-lo, de aprimorar a ferramenta.

Com o *software* proprietário, é necessário pagar uma licença ou o usuário sempre é considerado um criminoso por usar *software* pirata, já que a lei protege a autoria até as últimas consequências. Esse sistema que protege o autor em

detrimento da coletividade dificulta o estabelecimento de práticas colaborativas, pois os meios para o trabalho (as ferramentas) não podem ser compartilhados.

Uma das iniciativas que se opõe a esse cerceamento da liberdade é o *Software Livre*, especialmente com o sistema operacional *GNU/Linux* e com o trabalho da *Free Software Foundation*, de Richard Stallman, que começou a reescrever - do zero - diversos *softwares* necessários para um sistema operacional através do projeto GNU. Posteriormente ele conheceu Linus Torvalds, da Universidade de Helsink, que tinha feito um *kernel* livre chamado *Linux*.

Para além de uma simples (ou eficaz) alternativa à pirataria, o *software* livre é concebido como um movimento social. Seja qual for, um *software* carrega consigo toda uma lógica de construção, que pode ser colaborativa e trazer contribuições para o conhecimento universal, ou não.

Hoje, quando trabalhamos com tecnologia para *web*, por exemplo, já existem diversas alternativas livres para que @usuári@ não seja considerad@ criminos@ executando o seu trabalho do dia a dia. E não estamos falando somente de uma iniciativa informal, mas de legislações e licenças existentes para comprovar a liberdade daquilo que foi criado coletivamente, como as licenças GPL, MIT, Creative Commons e todas que legalizam e mantêm o trabalho e a cultura livres.

Sabemos que o protecionismo e a autoria ainda são fortes, porque há um temor de que a liberdade total afete a estrutura hierárquica e segmentada da distribuição de recursos, bens, serviços, informações, pessoas, etc. Ou seja, de uma maneira geral, a sociedade na qual vivemos ainda segue a fórmula "trabalho + esforço individual = dinheiro => sobrevivência". No entanto, a recriação de todas essas ferramentas, liberadas da autoria exclusivista e postas como ferramentas livres, permite que novas práticas de colaboração sejam sustentadas, criando espaços de liberdade e colaboração e fomentando a experimentação baseada na troca e no trabalho colaborativo.

Parece que o trabalho coletivo e as ideias que rodeiam esta discussão precisam de uma quebra deste paradigma para que possam ser levadas aos seus reais benefícios. Sabemos através da história que quem fez isto ao extremo, sofreu sérias represálias, a exemplo da Guerra de Canudos, quando um povoado do sertão da Bahia se reuniu para suprir suas necessidades dentro da própria comunidade, sofrendo dura represália do governo republicano no final do século XIX.

De fato existem vários sistemas opressores que dificultam a colaboração, mas eles não são perfeitos nem eficientes. Sempre haverá brechas, e pelas brechas é possível efetivar a transformação do sistema, pouco a pouco, sempre com o cuidado para não reconstruir, com um novo formato, a mesma estrutura opressora que se deseja superar.

A Plataforma Corais

A Corais ou — também chamado de o (website) Corais — é uma plataforma para desenvolvimento de projetos colaborativos. Assim como um recife de corais oferece infraestrutura propícia para diferentes formas de vida marinha, esta plataforma visa a proliferação de projetos colaborativos que contribuam para o bem comum.

O Instituto Faber-Ludens criou essa plataforma em 2011 para apoiar o desenvolvimento de qualquer classe de projetos abertos em outras organizações, sem necessariamente haver vínculos formais com o Instituto, seguindo a estratégia de Inovação Aberta. Em 2012, o Corais tornou-se independente do Instituto Faber-Ludens e, em 2013, mudou-se para o Instituto Ambiente em Movimento. No IAM, a plataforma é desenvolvida por Frederick van Amstel, com a participação aberta a qualquer usuário no projeto Metadesign, que visa o desenvolvimento da própria plataforma.

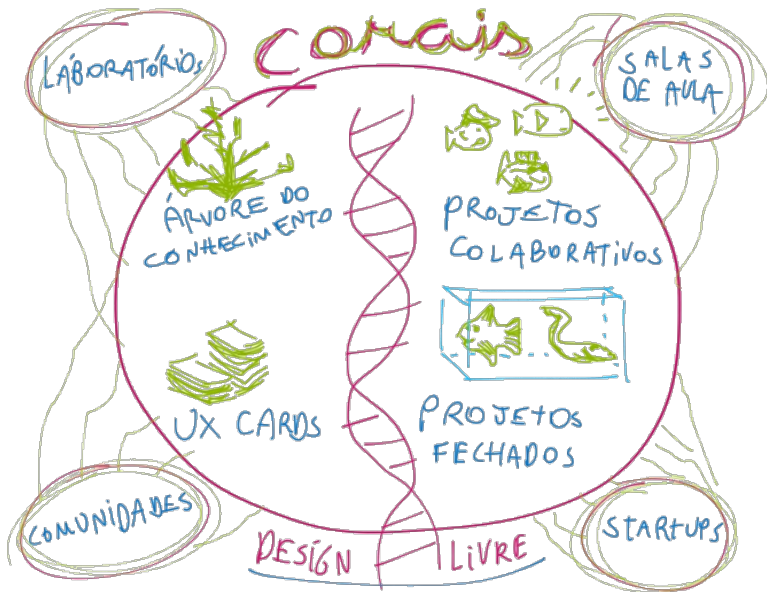
O Corais é um *Living Lab* filiado à Rede Europeia de *Living Labs*. *Living Lab* é um espaço de desenvolvimento de projetos compartilhado por várias organizações públicas e privadas que desejam colaborar para inovar em conjunto. O *Living Lab*

facilita a troca de conhecimento e oferece infraestrutura para cocriação e teste de novos produtos. O *Living Lab* enfatiza que os produtos sejam criados e testados em contextos reais, não em laboratórios antissépticos, por isso o nome *living* (vivo) e *lab* (laboratório). O Corais é, portanto, um ecossistema que envolve laboratórios, salas de aula, comunidades e *startups* que acreditam no aprender fazendo, fazer aprendendo.

No Corais tudo que é postado no sistema fica disponível para @s participantes do projeto e também para qualquer pessoa que esteja logada, criando assim uma base de conhecimento para futuras consultas, a tão aclamada documentação exigida pelos gerentes de projetos, que na plataforma é gerada automaticamente ao longo o desenvolvimento do projeto.

Além disso, pessoas fora do projeto podem contribuir com comentários ou se juntar ao projeto e contribuir mais ativamente. A cada atualização no projeto os membros do grupo recebem uma notificação por *e-mail*, mantendo uma dinâmica colaborativa em que tod@s estão a par do que está acontecendo.

Existem várias outras ferramentas colaborativas no mercado, mas elas não promovem a formação de comunidades. O conteúdo fica fechado atrás de uma senha, com direitos autorais reservados pela empresa que oferece a ferramenta. Ninguém pode descobrir esse conteúdo e se tornar



eventualmente um colaborador.

Através da Plataforma Corais é possível conhecer novas pessoas e se valer da experiência delas. Além disso, como o código-fonte é livre, novas ferramentas são desenvolvidas constantemente. Atualmente não existe nenhuma outra plataforma que ofereça o mesmo *mix* de ferramentas que o Corais: *blog*, moeda social, cursos a distância, gestor de tarefas, *chat*, calendário e muito mais, tudo integrado e classificado por taxonomia.

A plataforma permite que projetos aconteçam mesmo que as pessoas envolvidas não possam se encontrar pessoalmente e

mesmo que não haja recursos financeiros disponíveis. Cada pessoa participa quando pode, no seu horário livre. As tarefas podem ser geridas horizontalmente, sem que uma pessoa tenha que dizer o que precisa ser feito. Quando o projeto descobre que pode gerar valor, é possível habilitar a ferramenta de moeda social. Em suma, o Corais é feito para projetos que geram ou que fortalecem uma comunidade.

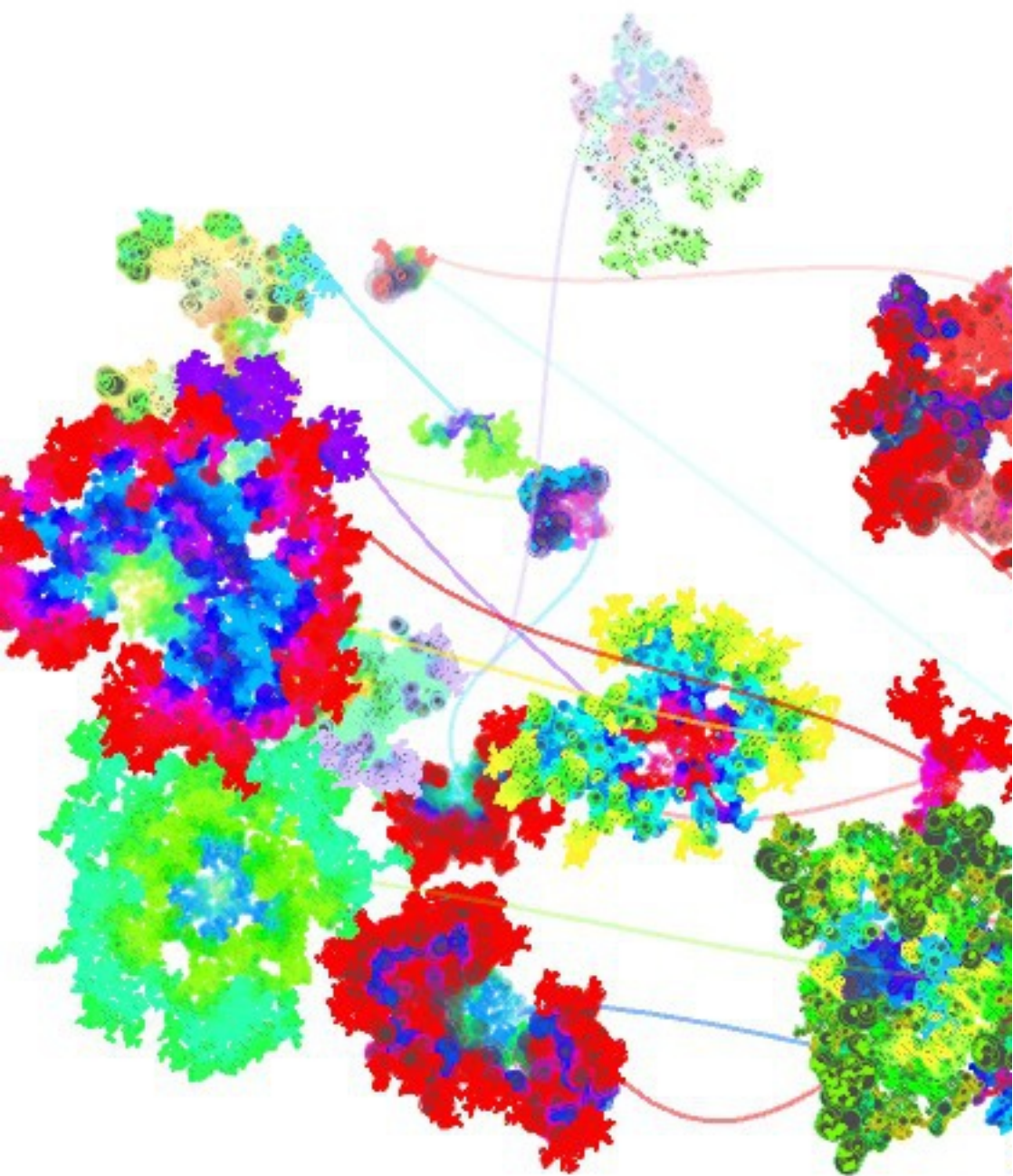
O Corais é uma combinação de vários módulos de *Drupal* que se encontram disponíveis para *download* no site do projeto. Na medida em que outros desenvolvedores forem se juntando à equipe do Corais, será possível evoluir a plataforma numa distribuição de *Drupal* própria com todos os módulos e customizações feitas. Se você tem interesse em ajudar a tornar isso realidade, contribua com a plataforma através do projeto Metadesign. Por enquanto, está disponível apenas uma lista com todos os módulos utilizados e o código-fonte cru no *GitHub*.

Neste livro encontram-se possibilidades de como montar um grupo, como convidar pessoas, encontrar uma causa relevante, alinhar objetivos, apresentar um projeto, compartilhar responsabilidades, selecionar e usar a ferramenta mais adequada, diversificar dinâmicas de apresentação, colaborar com produções criativas e coletivas.

Este livro é voltado a pessoas que gostam de trabalhar

coletivamente e acreditam no desafio da convivência harmoniosa; para grupos que confiam na escuta e no diálogo como meios para transformação da realidade; para quem valoriza mais o processo do que os produtos; para as pessoas que não são apenas leitoras de um livro, mas também são parte das ideias que aqui estão expostas, seja colocando-as em prática, seja modificando-as e também re-escrevendo-as.

Até o fechamento deste livro, a plataforma contava com 198 projetos públicos e mais de 2200 membros. Esperamos que você torne-se também um membro e traga seus projetos colaborativos para a plataforma. Seja bem vindo e fique a vontade para coralizar!



Co-criação e cria-atividade

O trabalho é potencialmente uma atividade criativa, pois visa criar algo de valor para uma pessoa ou para uma coletividade. Entretanto, quando o trabalho é dividido socialmente de modo com que cada pessoa crie apenas uma parte de um produto, sem contribuir para sua integração conceitual no todo, o seu potencial criativo é minimizado. É por isso que enquanto alguns realizam um trabalho criativo, outros apenas executam tarefas. Essa é uma estratégia típica para manter a concentração de propriedade e o poder sobre a geração de valor.

Quando as pessoas participam da criação de algo, elas se sentem donas do que fizeram juntas, o que, para certas organizações hierárquicas, não é desejável, pois é de sua cultura a centralização do poder.

Estudo de caso: Co-criação da identidade visual do vocabulário da participação

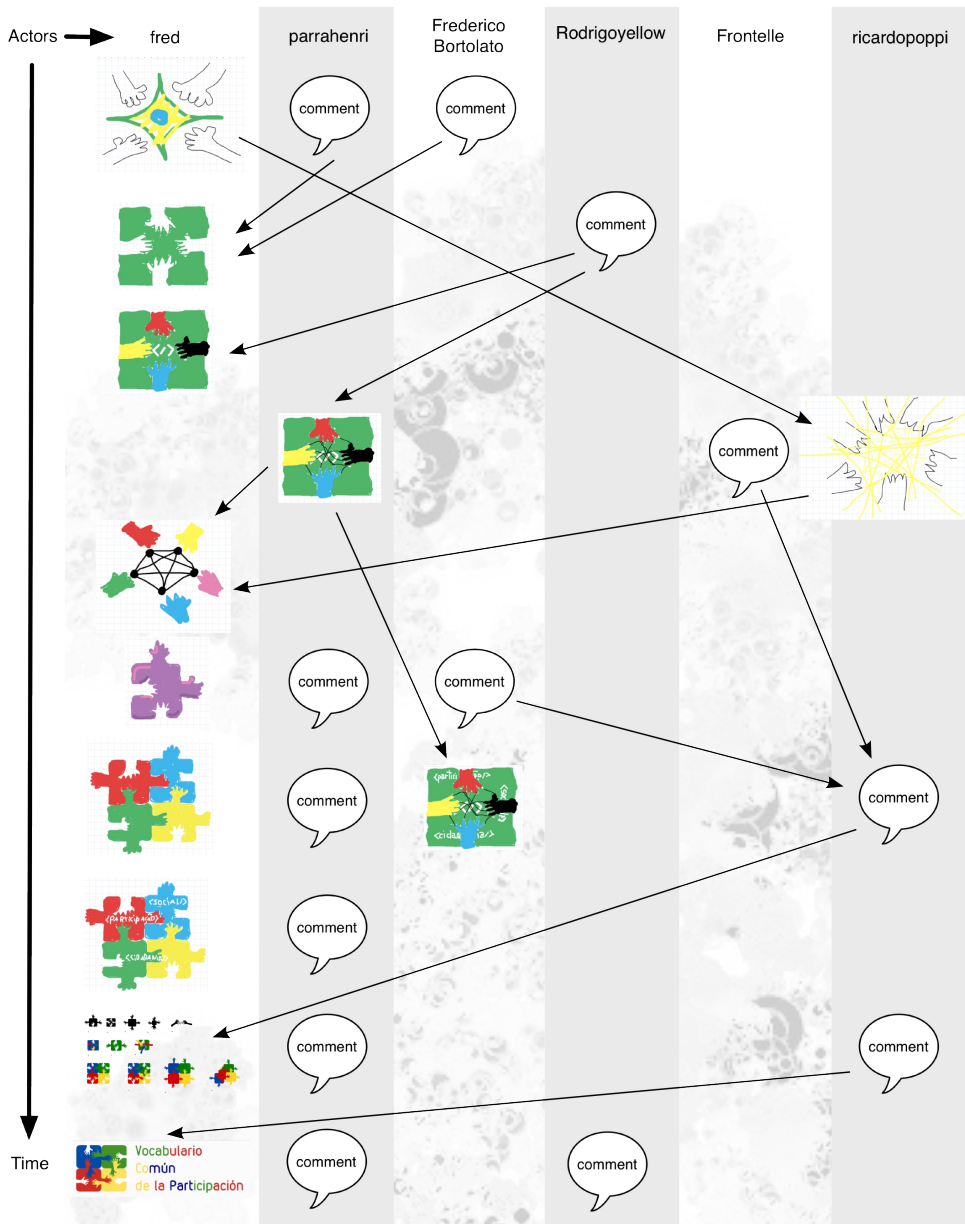
O projeto "Vocabulario Común de Participación Social" é uma iniciativa do portal Cidade Democrática com o apoio da Fundação Avina e visa definir padrões para dados abertos em aplicativos e websites de ação cidadã.

Uma pessoa ou organização pode iniciar uma ação baseada numa causa social, buscando solucionar um problema de interesse público. Essa ação pode ser ampliada por uma série de aplicativos e websites integrados pelo padrão de dados abertos, multiplicando a abrangência de pessoas envolvidas.

A criação da identidade visual do projeto se deu pela interação de comentários num post de blog. Uma proposta inicial foi desenhada com a ferramenta "Adicione um desenho a este comentário". Comentários de outros participantes do projeto levaram ao refinamento da ideia e a um novo desenho. Como o desenho é baseado em SVG (Scalable Vector Graphics), os participantes puderam copiar o código-fonte e continuar o desenho, acrescentando novos elementos.

O resultado final que sintetiza as discussões foi feito em Inkscape e o código-fonte disponibilizado como anexo no comentário. No total, seis pessoas participaram diretamente do projeto de identidade visual.

ESTUDIO DE CASO



O desafio atual das organizações é que a criatividade está se tornando cada vez mais um valor agregado ao produto. No caso da economia criativa, a criatividade é o único valor. As pessoas buscam a criatividade no que consomem, pois esperam que ao consumir se tornem mais criativas.

Quando as pessoas colaboram para criar algo, elas dinamizam a economia pelo estabelecimento de novas relações e habilidades. Ao invés de competir numa escala conhecida, a economia criativa colabora para expandir constantemente o universo do possível. A saúde da economia criativa não se baseia na competição, mas sim na colaboração.

Inovação fechada e inovação aberta

Enquanto o trabalho repetitivo, fragmentado e chato perde seu valor a ponto de ser substituível por máquinas, o trabalho criativo ganha proeminência. As primeiras tentativas das empresas em se adaptarem a essa realidade foi o investimento em inovação, incentivando seus funcionários a serem mais criativos no trabalho. Porém, para manter o controle sobre as inovações, as empresas registram patentes e assinam contratos de sigilo com seus funcionários, obrigando-os a ceder os direitos de uso sobre suas ideias.

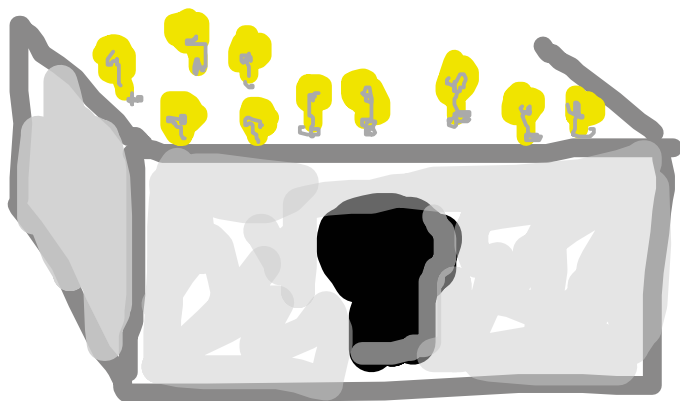
Ao invés de dinamizar a economia criativa, a inovação fechada emperra seu desenvolvimento. O resultado da criatividade fica guardado a sete chaves e muitas vezes nem é utilizado. A grande mentira dentro dos círculos relacionados com a economia criativa baseada no capital intelectual é que, a fim de gerar valor agregado para o resultado, é importante manter o controle da autoria para garantir o sucesso no desenvolvimento. Considerando que a geração de valor na economia criativa se dá pelo estabelecimento de novas relações, esta prática de protecionismo prejudica a tod@s em longo prazo.

Qual é o futuro de uma economia criativa baseada em patentes e outros direitos autorais? Um futuro sombrio onde uma pessoa perde a oportunidade de salvar a vida da outra só porque a inovação que já existe foi patenteada e não está disponível, ou ironicamente, precisa de muito dinheiro mesmo que os custos sejam baixos. Não há nada de criativo nisso. Ao contrário, é destrutivo.

A criatividade avança pelo desenvolvimento do comum, coisas compartilhadas que as pessoas podem ir agregando novas relações e construindo coletivamente algo maior que elas. Se alguém põe uma cerca em volta do comum, essas contribuições param de acontecer. Mesmo que uma empresa justifique que vai cuidar bem do comum, não há legislação

que garanta isso. Além do mais, trata-se de um roubo do que foi construído com a boa vontade de muitas pessoas.

Isto significa que todo trabalho criativo precisa se basear no resultado da criatividade de outr@s para poder existir, e isto pode funcionar de duas maneiras: a abertura de ideias para a



criação e a adaptação das ideias ao meio. As duas são essenciais para que o trabalho criativo das pessoas ou grupos tenha razão de existir. A primeira, tem a ver com ideias fornecidas por outros como matéria prima para a cocriação, e pode se dar ao longo da história. A segunda, é relacionada com a função da sociedade para valorar as inovações de outr@s e aplicá-las em seu meio, para aceitar a criação como valiosa e útil.

A diferença entre os processos de inovação aberta ou fechada são fundamentais aqui. A inovação fechada regula a participação e precisa de muito dinheiro ou outros meios para poder se alimentar de ideias de outr@s, e também para convencer (ou controlar) as pessoas através do *marketing*. Em vez disso, a



inovação aberta abre os processos criativos para o público, divulgando etapas e resultados, convidando as pessoas de fora para participar. Isso não só enriquece a possibilidade de novas relações, como também promove a instituição como uma cultivadora do comum.

Uma das ações mais comuns hoje em inovação aberta é a organização de concursos culturais para criação de

logomarcas e outros objetos simbólicos. Apesar de serem públicos e de permitir a participação externa, estes concursos não promovem a colaboração e sim a competição entre @s participantes. Eventualmente, podem ser vistos como uma forma de *outsourcing* mais barato e que gera mídia espontânea, o chamado *crowdsourcing*. A qualidade das peças vencedoras demonstra o quão limitada é essa modalidade de inovação aberta.

A inovação aberta se realiza em sua plenitude quando existem processos sustentáveis de cocriação, processos que estabelecem relações duradouras e vantajosas para ambos @s criador@s. @s criador@s se juntam para gerar um valor que não conseguiriam sozin@s.

Cria-atividade

A criatividade na economia criativa é muitas vezes abordada como um fim em si mesma, como algo que deve ser feito porque está na moda, porque é legal. Além disso, ainda se propaga a noção de criatividade como um talento que apenas algumas pessoas possuem. Esse mito precisa ser desconstruído para que haja progresso na economia criativa.

Todos as pessoas são criativas. Resolvem suas questões

cotidianas e inventam suas formas de lidar com os problemas do dia-a-dia. O fator limitante é que nem todas as atividades são cria-atividades. Uma atividade criativa é aquela comprometida com a criação de algo novo, não só para uma pessoa, mas para várias, ou seja, que produza algum valor para o comum. Se uma pessoa cria sozinha, ela pode se sentir super-criativa, mas se as demais pessoas ao apreciar o trabalho não veem valor no resultado, essa atividade não será considerada uma cria-atividade. O que para uma pessoa é novo pode ser velho para outra e assim por diante.

A maneira mais interessante de explicitar o valor da cria-atividade é incluir as pessoas no processo criativo. Quando as pessoas participam da criação de algo elas entendem os desafios, problemas e dificuldades que são enfrentados, permitindo assim melhor avaliar as soluções encontradas.

Para que uma atividade seja uma cria-atividade é preciso nutrir a cocriação. Quando várias pessoas criam juntas, todas se tornam criativas, ainda mais do que se estivessem sozinhas. Tal colaboração torna o trabalho muito mais prazeroso, pois o *feedback* e a apreciação mútua são uma constante.

A sociedade, de uma forma ou de outra, se torna parte do processo de criação de valor da cria-atividade. Quando outr@s leem este livro e recomendam para outr@s, por exemplo, dão valor às ideias no livro e acrescentam as suas.

O trabalho colaborativo, portanto, é caracterizado pelo desenvolvimento da criatividade coletiva em grupo, aproveitando os diversos dons, talentos, visões de mundos, ideias, repertórios, saberes e conhecimentos de cada pessoa. Pode não resultar em obras que impressionem o mundo, mas satisfazem os desejos do comum, representando a tentativa do coletivo de se superar.

A cria-atividade não é um momento, ela é contínua, afinal de contas, nada começa do zero.

A inviolabilidade do comum

Outro mito que ameaça a economia criativa é que criatividade não deve ter limites. Sem regras, uma atividade não se torna uma cria-atividade, pois falta um estímulo de superação. A regra ajuda a criar uma referência para a criação, um caminho, uma guia, não necessariamente o ponto de partida nem o ponto de chegada. Além disso, a existência de uma regra não significa que ela não possa ser questionada ou alterada. Seu questionamento já é uma das coisas que produz em si um valor social, pois regras estão por toda a parte e as pessoas querem saber como lidar com elas. O que vale a pena seguir, o que está desatualizado, o que pode ou precisa ser mudado.

As regras ajudam a manter a coesão social, estabelecendo critérios explícitos para avaliar a conduta de cada um e de tod@s. Se estas regras forem construídas pelo coletivo e estiverem sob seu controle, elas irão contribuir para manter as pessoas unidas, servindo como uma representação da relação de cada um@ com o comum, aquilo que está sendo construído em conjunto.

O comum também precisa de regras para ser protegido, do contrário, eventualmente haverá pessoas colhendo mais do que se planta, enfim, abusando da boa vontade de tod@s, a famosa tragédia do comum. A tragédia do comum, proposta por Garrett Hardin, dita que sem regras para proteger o recurso comum e sem consciência das consequências de suas ações, as pessoas que compartilham o recurso agem sob interesses próprios e acabam com todo o recurso disponível. Hardin listou problema com um exemplo chave: os pastores na Inglaterra levam ovelhas a um campo sabendo que a vegetação é um recurso que gera benefício a tod@s. A medida que mais ovelhas são introduzidas ao campo pelos interesses egoístas dos pastores para gerar mais benefício individual, o recurso vai ser depletado e ao final, tod@s perdem.

As regras da cocriação devem estabelecer a inviolabilidade do comum. Assim como as florestas e as praias devem ser protegidas para garantir que outr@s possam desfrutar delas,

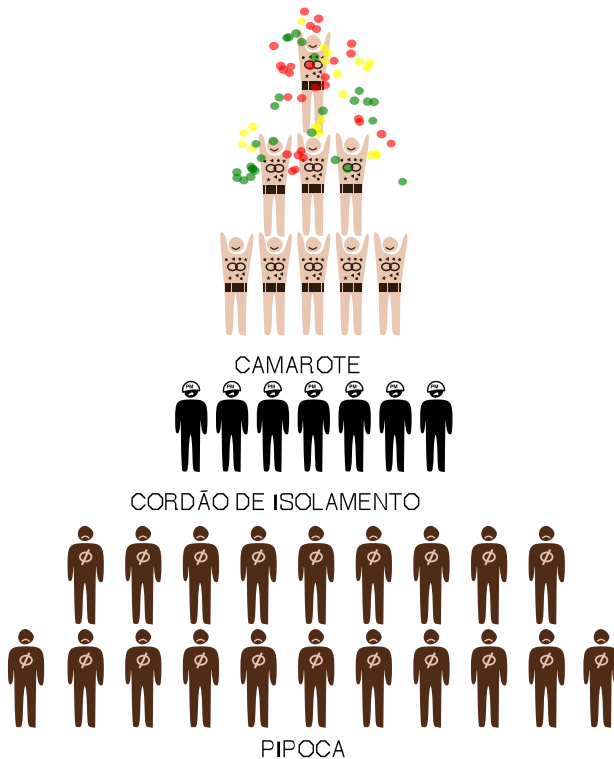
o comum deve ser protegido da proteção autoral e de atividades que dificultem a cocriação.

É possível criar, desde que a criação não destrua o que já foi construído anteriormente. A economia capitalista tende a destruição criativa, pois o acúmulo de capital gera inércia no mercado. É preciso que haja crises e guerras - destruição - para que haja novos investimentos e inovações - criatividade.



A economia criativa desafia tal tendência pela volatilização do capital, que não consegue mais ser acumulado. O capital criativo na verdade escorre pelas brechas da acumulação. As patentes, as leis de direito autoral, os sistemas de vigilância dão margem para a pirataria, o hackerismo, a resistência. Estas práticas nada mais visam que o restabelecimento do comum.

Outro ponto essencial é o respeito mútuo. Quando uma pessoa ou



uma organização se acha no direito de impor uma palavra de ordem sobre as demais sem que sua dignidade seja preservada, as relações com o comum se rompem. Uma vez quebrada a relação de respeito é muito difícil restabelecer a igualdade na conversa. Sem respeito, a criatividade dá lugar a destruição num piscar de olhos.

A pior das destruições, entretanto, é a destruição da esperança. Quando uma pessoa propõe uma ideia num grupo e essa ideia é recusada, ridicularizada, omitida ou manipulada, a pessoa pode perder a esperança na construção do comum. Mesmo que ela continue trabalhando para sua manutenção, ela será a primeira a abandonar o barco quando uma dificuldade surgir. Para a longevidade do comum é importante que a crença no possível seja preservada a todo custo! Tudo é possível, só não se sabe ainda como.

Técnicas de cocriação

A cria-atividade começa quando as ideias são colocadas para fora da cabeça. Enquanto elas estão sendo matutadas, seu desenvolvimento tende ao aperfeiçoamento, não a criação. A cocriação ocorre de fato pela ocorrência sucessiva de criação atrás de criação. Uma coisa nova é posta no mundo, e serve

como insumo para pensar, discutir, mexer e recriar a coisa. O processo criativo é gradual e não se restringe ao momento do *insight*.

Uma vez que as ideias estão fora da cabeça, elas podem ser avaliadas, organizadas, priorizadas e modificadas de uma forma muito mais avançada do que é possível mentalmente, pois a memória cognitiva é limitada. Quanto mais crua a ideia for expressa, melhor, pois a própria aparência dela indicará que não está finalizada e precisará de complementação.

Nenhuma ideia deve ser jogada fora. Tudo deve ser incorporado ao processo criativo; até o que aparentemente não presta pode servir de exemplo negativo do que não se deve fazer. Todo rejeito, sendo orgânico, é sempre um "bom adubo" para o processo criativo. Uma ideia a princípio inviável e desajeitada, pode servir de insumo para uma ideia muito melhor, que se desenvolve pela antítese. Por isso, é importante começar cedo jogando ideias sem pudor para romper com a inércia. Não há nada mais opressor à cria-atividade como um papel em branco. Contra o branco qualquer rabisco já serve. Tudo tem um começo.

Com o tempo, é claro, algumas ideias irão ganhar maior adesão entre @s participantes, o que também irá atrair mais contribuições. Estas ideias, mesmo que polêmicas e não completamente resolvidas, devem receber prioridade pois

revelam uma questão pertinente para o grupo. Uma maneira prática de lidar com elas é derivar propostas concretas do que pode ser feito hoje.

Se uma pessoa se opõe a uma ideia ou não a considera bacana, pode sempre fazer um comentário ou parêntese. Não se trata de rejeitar ou apagar a ideia, mas de complementar e apresentar contrapontos.

Quando se trabalha em grupo, entretanto, é preciso atravessar fronteiras linguísticas, organizacionais, culturais e econômicas. @s criador@s precisam ser flexíveis e ter a mente aberta para perceber que uma fronteira está sendo cruzada e que, a partir dali, não estarão mais em ambiente familiar. O imprevisto, a curiosidade e a capacidade de diálogo são habilidades essenciais para cruzar fronteiras. Esse percurso, embora pedregoso, é o mais rico para estabelecer novas relações.

Uma das práticas de fronteira mais interessantes é o *remix*. Se apropriar de um material cultural e dar a ele um novo significado, trazê-lo para um outro território, desafiando as fronteiras estabelecidas entre arte e ciência, jornalismo e permacultura, eletricidade e paixão. Trata-se de uma combinação de elementos nunca antes combinados, utilizando materiais originais quando legalmente possível. O *remix* é uma forma de acessar a consciência coletiva, onde

todas as ideias aparecem conectadas, parte de um todo maior do que qualquer indivíduo pode perceber.

O risco do "espírito de porco" se manifestar na cocriação existe, como em todo processo de manutenção de um comum. A técnica mais utilizada para minimizar sua capacidade destrutiva é a de manter um histórico de versões de um documento, que permite que qualquer alteração seja revisada e revertida. Se alguém apaga tudo o que foi construído pelo grupo, é possível com baixo esforço recuperar de volta e ainda banir a pessoa, retirando suas permissões de acesso aos documentos do grupo. Com um eficiente histórico, não há a necessidade de fazer filtro prévio de moderação. A moderação pode acontecer em caráter de pós moderação, através da análise coletiva do grupo após a postagem de uma nova contribuição.

Coautoria

Quando várias pessoas trabalham juntas em co-criação, surge logo a discussão sobre autoria. Perguntas tais como "Posso usar isso depois sozinho?", "Posso modificar?" ou "Quem vai ganhar dinheiro com o meu trabalho?"

O motivo pelo qual a autoria dos projetos colaborativos é

complicada e confusa é porque as leis de propriedade intelectual em vigor foram feitas para um propósito diferente de projetos colaborativos. Enquanto a propriedade intelectual procura gerar valor para o criador e centralizar a criação, os projetos colaborativos procuram gerar valor através da participação da comunidade.

Os direitos autorais, por exemplo, foram instalados para garantir privilégios econômicos para as empresas editoriais e para proteger a indústria local da "invasão" da competição estrangeira. Isto implica duas coisas: a primeira é que os responsáveis pela criação devem incorrer nos custos do desenvolvimento do conteúdo; a segunda é que eles tem o controle de quem pode desfrutar dos benefícios da criação de conteúdos.

Esta noção de propriedade, baseada na ideia de que o homem deve ser reconhecido e recompensado como produto de seu trabalho tem sido discutida pelos últimos 200 anos. Thomas Jefferson comenta em uma famosa carta a Isaac McPherson que ideias podem se propagar e ser úteis para todos igualmente sem medo de que vão se acabar:

"Quem recebe uma ideia de mim, recebe instruções sem degradar as minhas, como quem acende a sua vela da minha, recebe luz sem obscurecer a minha. O fato de que as ideias deveriam ser compartilhadas livremente de pessoa a pessoa ao redor do

mundo, para a instrução moral e mútua dos homens e a melhora da sua condição, parece ter tido peculiar e benevolmente projetado pela natureza, quando ela os fez como o fogo, expansíveis pelo espaço, sem atenuar sua densidade em nenhum ponto, e como o ar que respiramos, movemos e temos o nosso ser físico, incapazes de confinamento ou apropriação exclusiva. As invenções não podem, na natureza, ser sujeitas de propriedade".

Lei de direito autoral brasileira

- Brasil, assim como muitos outros países do mundo, é parte de uma rede de acordos internacionais de propriedade intelectual que dirigem a proteção de criações conforme as suas características. Isto quer dizer que toda criação está sujeita aos direitos que atribui as pessoas consideradas autor@s.
- direito autoral brasileiro reconhece autoria de uma obra no momento da criação e não precisa do registro (LEI Nº 9.610, de 19 de Fevereiro de 1998). Isto quer dizer que a criação é reconhecida enquanto é fixada em um meio como papel ou um computador. Uma obra pode ter mais de um@ autor@. Um@ autor@ é considerad@ como a pessoa que contribui

com elementos fixos que podem ser utilizados de maneira independente.

Pela maneira que a lei funciona, as pessoas procuram criar obras com a menor quantidade de coautor@s possíveis. O trabalho colaborativo é, portanto, contra-intuitivo em relação com as leis de propriedade intelectual, e precisam, a maioria das vezes, de licenças especiais para o seu sucesso.

Licenças livres

Falar de um tema tão extenso como a propriedade intelectual precisaria, sem dúvida, de um outro livro para discutir tudo. Porém, vale a pena mencionar algumas recomendações que podem ser mencionadas para a preparação de um ambiente colaborativo cujas criações podem ser livremente comunicadas.

Reconhecer as atribuições dos participantes. Os direitos relacionados ao reconhecimento de sua colaboração para a cocriação podem se relacionar aos "direitos morais", que são direitos básicos dos indivíduos. É importante reconhecer o trabalho feito por tod@s as pessoas da comunidade, especialmente aquelas que participam pouco, com a meta de estimular a participação da coletividade. Algumas boas

práticas de atribuição são, por exemplo, gerar e compartilhar uma lista dos coautor@s da obra (isto quer dizer, aqueles que colaboraram substancialmente e de colaborador@s (as pessoas que participam junto aos autor@s na revisão ou edição). Também é importante atribuir as ideias tomadas de outr@s autor@s e que foram usadas para a obra.

Um@ artista não pode ser só artista, precisa ser gestor@. Para uma visão comunitária da criação, toda cria-atividade precisa que @s artistas trabalhem como uma equipe. É importante também a comunicação dentro da comunidade durante a tomada de decisões em conjunto, gerando documentação em toda etapa do processo. O trabalho feito dentro e fora da comunidade deve monitorar a criação de obras derivadas (extensões da obra, adaptações, traduções, etc.), buscando agregá-las ao empreendimento.

Desconstruir a expectativa de créditos. No caso dos projetos colaborativos, a meta destes é o benefício mesmo da comunidade em vez do benefício direto para @s autor@s ou das organizações que apoiam o projeto. Para garantir o interesse genuíno por gerar valor a sociedade, muitos projetos de cocriação liberam o conteúdo para o público através de licenças abertas como, por exemplo, GNU/GPL, *copyleft* ou *Creative Commons*, para obras literárias ou criações físicas. Tais licenças garantem as liberdades para copiar, modificar ou

comercializar, assim como o direito de atribuição pelas ideias contribuídas. @s colaborador@s e coautor@s devem sobrepor o desejo de criar valor para a comunidade sobre o desejo pessoal de ganhar dinheiro ou fama. Estes benefícios podem se manifestar posteriormente, mas não são o ponto de chegada.

Quando a gente cria em grupo, o resultado é do grupo. Um dos benefícios de utilizar licenças abertas, é que os cocriadores que participam renunciam aos direitos de suas ideias em benefício da coletividade, e em muitos casos, estas ideias podem ser utilizadas por outros como base para a criação de obras derivadas.

Tipos de licenciamento. Para trabalhar em conjunto com outros é necessário produzir conteúdo que seja aberto para a comunidade. A melhor maneira de fazê-lo é através de licenças que concedem direitos de uso para que os outr@s autor@s e outros usuári@s possam utilizar o conteúdo sem medo. É recomendável que os autor@s sejam advertidos previamente da licença da obra da criação. Utilizando uma obra textual como exemplo, duas alternativas para a publicação textual são:

GNU/FDL: Free Documentation License. Limita os direitos dos criadores para que todo o conteúdo possa ser utilizado, copiado e modificado sem a possibilidade de reverter a licença

da obra nem dos derivativos, garantindo que a obra fique no domínio público.

Creative Commons: Esta é uma licença mais flexível, que permite aos criadores decidir as liberdades que quiserem para a suas obras, decidindo se os usuários podem compartilhá-la, utilizá-la comercialmente ou criar derivativos.

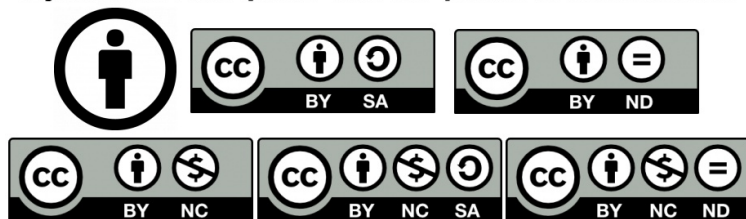
Licenças livres na Plataforma Corais

A licença "Todos os direitos reservados" não é possível para um projeto na Plataforma Corais. Por que isso? A Plataforma Corais é um serviço gratuito e comunitário. Quando alguém utiliza esta plataforma, está automaticamente contribuindo para a comunidade com conteúdo licenciado via *Creative Commons*. A próxima pessoa pode aprender com os projetos e, caso a licença permita obras derivadas, criar novos projetos baseados na ideia original. Projetos com direitos reservados não permitem esse tipo de interação. Se eles fossem permitidos, novos projetos iriam se valer da experiência dos projetos anteriores, sem no entanto dar qualquer retorno à comunidade.

Na Plataforma Corais, @ criador@ do projeto precisa escolher uma das seguintes licenças:



Seja criativo. É fácil quando você não precisa de intermediários.



Atribuição

Esta licença permite que outr@s distribuam, remixem, adaptem ou criem obras derivadas, mesmo que para uso com fins comerciais, contanto que seja dado crédito pela criação original.

Compartilhamento pela mesma Licença

Esta licença permite que outr@s remixem, adaptem e criem obras derivadas, ainda que para fins comerciais, contanto que o crédito seja atribuído ao autor e que essas obras sejam licenciadas sob os mesmos termos.

Atribuição Não a Obras Derivadas

Esta licença permite a redistribuição e o uso para fins comerciais e não comerciais, contanto que a obra seja redistribuída sem modificações e completa, e que os créditos sejam atribuídos ao autor.

Atribuição Uso Não Comercial

Esta licença permite que outr@s remixem, adaptem, e criem obras derivadas sobre a obra licenciada, sendo vedado o uso com fins comerciais.

Atribuição Uso Não Comercial Compartilhamento pela mesma Licença

Esta licença permite que outr@s remixem, adaptem e criem obras derivadas sobre a obra original, desde que com fins não comerciais e contanto que atribuam crédito ao autor e licenciem as novas criações sob os mesmos parâmetros.

Atribuição Uso Não Comercial Não a Obras Derivadas

Permite apenas a cópia e a distribuição, sem modificações e, claro, mencionando os créditos.

Ferramentas para cocriação

Para que a colaboração seja efetivada é preciso não só se apropriar do discurso da receptividade para participar, mas também criar as condições necessárias para que todos os membros do coletivo consigam de fato co-criar. A Plataforma Corais oferece várias ferramentas para isso.



Comentários

Os comentários disponíveis em todas as páginas auxiliam bastante do ponto de vista da co-criação, pois é lá que as ideias são acrescentadas, além de permitir contribuições mais deslocadas no tempo. Mesmo que a pessoa não esteja presente numa reunião, pode opinar depois, desde que se registre tudo o que se passou nos dias que o usuário não esteve na reunião.

Chat

Para encontros informais, corriqueiros e eventuais o *chat* geral do Corais está sempre disponível para usuários logados. Há uma sala pública, uma sala de reunião e uma sala criada para além de se poder conversar individualmente com as pessoas que estão *online*. Além disso, existe uma ferramenta avançada de videoconferência, disponibilizada apenas sob demanda.

Texto colaborativo

A Plataforma Corais dispõe de algumas ferramentas que viabilizam processos de co-criação *online* ou *offline*. A ferramenta Texto Colaborativo é uma das mais notáveis, pois não é apenas útil para produzir materiais textuais assincronamente, ou seja, cada pessoa entrando em diferentes momentos, mas também pode ser utilizada em tempo real, por exemplo, como apoio para reuniões. Os textos colaborativos contém uma sala de bate-papo própria (separado do *chat* geral da plataforma). Pode-se fazer uma reunião *online* em que a pauta e o material a ser produzido estejam escritos no *pad* enquanto os participantes se articulam no *chat*. Vários tipos de texto podem ser produzidos, tais como capítulos de livros ou artigos científicos, criação de roteiros, formulação de contratos, propostas para editais de cultura, e todo tipo de texto que possa se beneficiar de cocriação.

The screenshot shows a collaborative text editor interface. The top part is a toolbar with various editing tools like bold, italic, underline, and list creation. Below the toolbar, there are two lines of text in a text editor, with some words highlighted in green. To the right of the text editor is a chat window with a list of messages from 'Paula Ugalde'.

Text Editor Content:

2 O trabalho é potencialmente uma atividade criativa, pois -
 3 teoricamente, visa criar algo de valor para uma pessoa ou para
 4 uma coletividade. É uma atividade criativa quando é realizado
 5 com novas formas de se fazer ou gera algo que é novo.

Quando o trabalho é dividido socialmente de modo com que
 cada pessoa crie apenas uma parte de um produto, sem
 contribuir para sua integração conceitual no todo, o seu

Chat Window Content:

mais ou menos?
 Paula Ugalde: adoraria 19:56
 aprender mas não surgiu
 oportunidade
 Paula Ugalde: 8 a 12 19:56
 anos
 Paula Ugalde: mas tem 19:56
 uma de 7
 Paula Ugalde: só 19:57
 preciso q saibam ler
 Paula Ugalde: Vocês 19:57

Galeria de imagens

Quanto a imagem, pode-se fazer o *upload* massivo de imagens compactadas num arquivo ZIP na ferramenta galeria de imagens, disponibilizando juntamente seus arquivos abertos, que alguém pode abrir e continuar expandindo a ideia. É muito popular, por exemplo, o compartilhamento de imagens em formato PNG juntamente com os arquivos abertos em formato SVG, gerados pelo *Inkscape*, um editor de imagens vetoriais avançado.

Desenho nos comentários

Antes de abrir um *software* e dispendere tempo fazendo um desenho detalhado, talvez seja interessante definir melhor o conceito com a participação dos envolvidos. Ao invés de ficar só nos comentários textuais, na Plataforma Corais é possível fazer comentários em formato de desenho, um rabisco desprezioso que ilustra a ideia. Abaixo de cada desenho feito dessa forma tem um *link* para "Continuar este desenho", ou seja, o código é replicado e a próxima pessoa pode continuar onde a outra pessoa terminou. Assim pode-se ir desenhando por várias mãos até que o conceito esteja definido e possa ser implementado por uma mão mais habilidosa no *Inkscape* ou outro *software* gráfico.

COMENTÁRIO: *

Normal

B I S

Vocês estão pensando em adesivar a Kombi? Ao invés de adesivar com um símbolo que vocês já tenham, acho que é uma oportunidade para criar um outro símbolo. A Kombi tem esse potencial, vide furgão do Scooby-doo. Só tem que pensar num conceito para a Kombi. Aqui nos comentários do Corais dá pra rabiscar em colaboração. Coloquei um template em branco. Pra continuar o desenho e acrescentar suas ideias, clique no botão Continuar desenho logo abaixo.

body p

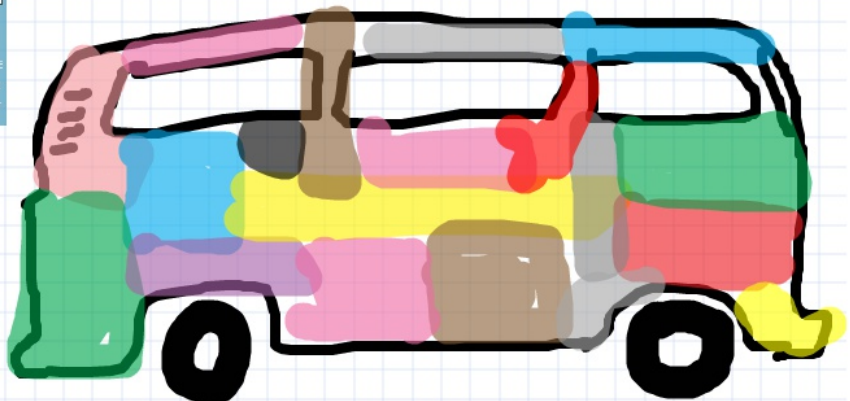
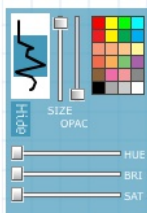
Editar código HTML

 Full HTML GraphMind [Ajuda sobre formatação](#)

+ Notificações por email

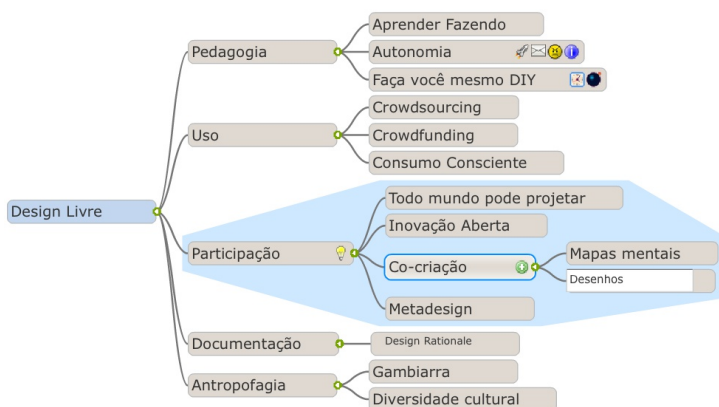
+ Anexe arquivos para este comentar

+ Adicionar um desenho no seu comentário



Mapa mental

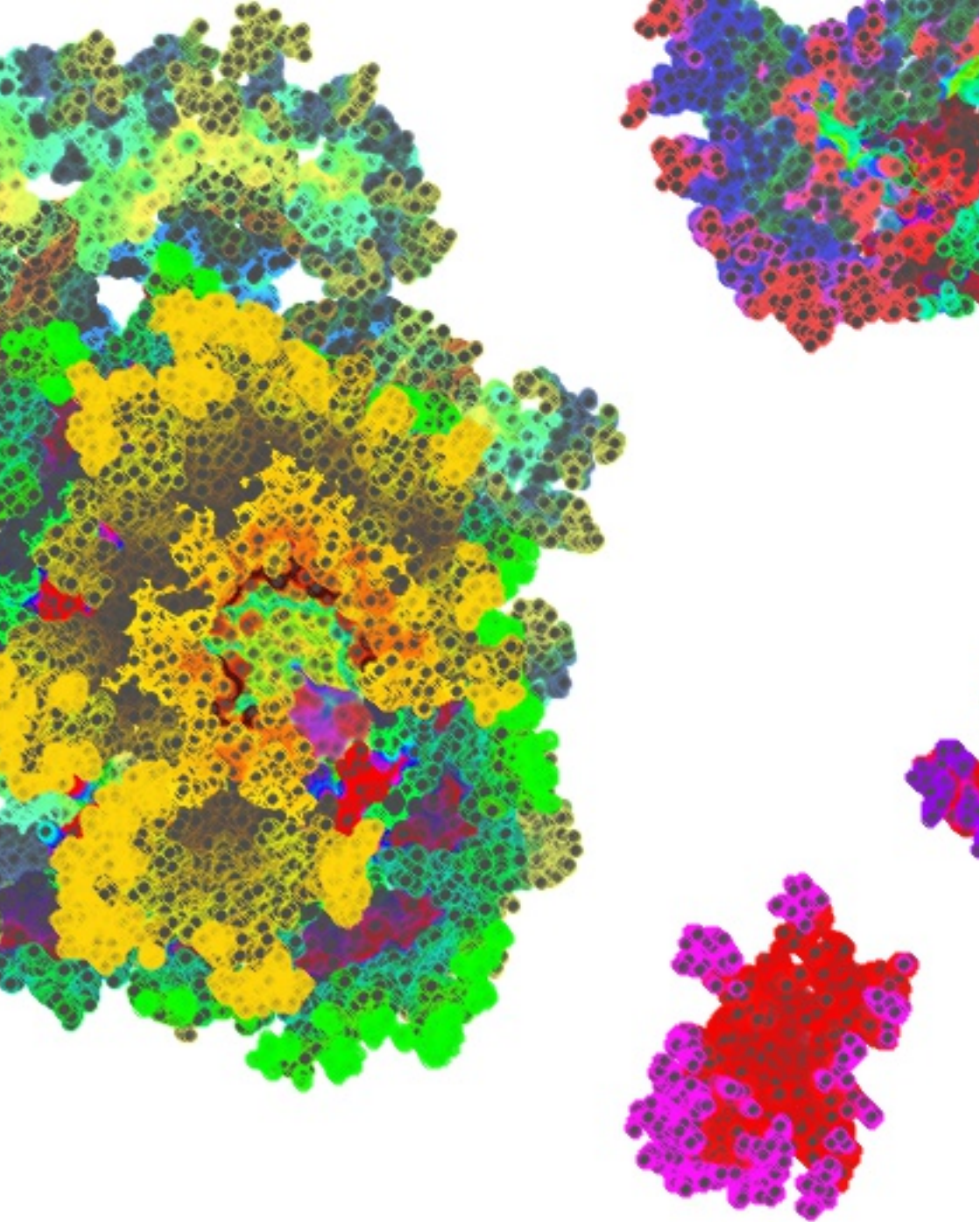
Quando se deseja desenvolver uma ideia de forma estruturada, a ferramenta de mapa mental é uma boa pedida. Ela permite colocar ideias em formato de árvore, com itens e subitens. Quando se abre um novo mapa mental, ele já aparece um item de exemplo. Para modificar seu conteúdo, basta clicar duas vezes em cima. Para acrescentar um subitem, basta clicar no botão + no lado direito do item. Os itens podem ser arrastados de um lado para o outro da árvore, mas não é possível deixar itens soltos, sem conexão com a árvore. Esta ferramenta não funciona em tempo real, portanto, se dois usuários a editarem ao mesmo tempo, conflitos de conteúdo podem ocorrer. Para resolver isso, uma possibilidade é os participantes combinarem previamente em dado espaço - que pode ser o dos comentários e, a cada nova ação de edição, o editor registrar primeiro, avisando aos demais. Lembre-se de salvar depois de fazer o mapa, pois não é automático.



Sugestões

Uma maneira relaxada de começar um processo de cocriação é habilitar a ferramenta de cocriação e avisar todo mundo via *blog* que ela está disponível. Os participantes podem apresentar suas ideias como sugestão e os demais podem votar "jóia" (mão pra cima) ou "não gostei" (mão pra baixo). Essa votação rápida é usada para criar um *ranking* de ideias, auxiliando na definição de prioridades do grupo. Também é possível (e recomendável) enviar comentários nas sugestões para dar prosseguimento à ideia.

Ranking de Sugestões			
1		Camisa da Universidade Livre	 teca aragao
2		Frase - divulgação do Experimento 4	 Laleeca
3		Intervenção	 Apoena Serrat
4		Vamos ganhar Tempo?	 Laleeca
5		Moeda	 Laleeca



Aprender fazendo, fazer aprendendo

Conhecimento é a base da economia criativa. Porém, qual tipo de conhecimento é importante para a economia criativa?

Existem vários tipos conhecimento, como o científico, filosófico, teórico, prático, acadêmico, ancestral, cultural, do senso comum, que podem ser acumulados e armazenados na memória das pessoas, nos objetos que criam e usam, assim como em suas práticas e histórias.

O conhecimento científico, por exemplo, é o mais sistematizado. É complexo, abrangente e as pessoas em geral mantêm certo distanciamento nos usos práticos. Isso pode ser um empecilho para a cocriação se o conhecimento científico for o único a ser válido e priorizado pelo grupo, em detrimento de outros. Quem supostamente detém mais leituras e tem acesso as informações científicas acabaria exercendo a autoridade no assunto, favorecendo uma hierarquia nas relações, que colocaria esta pessoa acima d@s demais.

Se queremos incentivar a colaboração, em diversas formas, de modo que tod@s possam se perceber como protagonistas, importantes e únic@s no processo, independente dos seus tipos de saberes, a prioridade é estabelecer o diálogo através de debates, negociação de ideias e sentidos.

A diversidade de experiências trocadas no diálogo nos leva a perceber que não existe um conhecimento melhor do que o outro. Existem conhecimentos diferentes e todos os conhecimentos podem ser válidos. Seu valor dependerá do contexto histórico-cultural e dos objetivos de uso feitos pelas pessoas e grupos.

Na economia criativa, o valor do conhecimento possui uma dinâmica diferente, pois nesta, a geração de valor acontece quando o conhecimento é criado e aplicado. São dois lados da mesma moeda: simultaneamente, o conhecimento é criado enquanto é aplicado, e vice-versa. O valor do que se conhece, seja qual for o tipo de conhecimento, está em poder aprendê-lo e compartilhá-lo. Sendo assim, a ensinagem e o aprendizado são as formas como a economia criativa gera valor a partir de um conhecimento que já tem, visando a coconstrução de novos conhecimentos.

Esse processo é extramente difícil de ser gestado em contextos tradicionais de educação formal, como nas escolas e nas universidades. As instituições educacionais, com suas

disciplinas, tempos, conteúdos, regimentos e avaliaçõesadoras, vem perdendo sua função ou utilidade, na formação e desenvolvimento integral dos aprendizes neste mundo novo que emerge. As escolas que persistem no modelo instrucional fabril caminham para a obsolência. As instituições educativas foram criadas para formar profissionais para uma economia de produção em massa, na qual o trabalhador se concentrava em executar apenas uma parte ínfima do processo, alienando-se do todo.

O modelo industrial foi aplicado nas escolas para condicionar @s aprendizes a concentrar-se apenas em passar de ano ou em prova de vestibular, como se não tivessem outro papel. Nesse contexto, aprendizes são peças de engrenagem, sem identidade. O conhecimento é introjetado em forma de perguntas e respostas com múltiplas alternativas, dadas previamente, nas quais não o há sequer um mínimo de expressão do que foi apreendido.

O fortalecimento da economia criativa requer a reinvenção da educação, abrindo novos horizontes aos futuros profissionais, para que estes não apenas armazenem o conhecimento mas, principalmente, o criem.

Embora esta seja uma causa nobre, não há porque esperar pelo dia em que as instituições educacionais percebam que precisam mudar para fortalecer o aprendizado na economia

criativa. Apesar de existirem esforços - por parte de algumas gestões escolares, para “atualizar” a escola com novas tecnologias ex.: (projetores multimídia, salas de informática, lousas interativas, tablets, *netbooks*, *notebooks* para professor@s e aprendizes), @s discentes não veem como utilizar estes recursos como finalidade educacional, o corpo docente não é “atualizado” para práticas educativas que façam uso destes recursos, e tampouco o conhecimento destes é aproveitado para a atualização.

Mesmo que os currículos escolares mudem, que recursos tecnológicos sejam implantados e que professor@s compreendam e comecem a considerar a importância da criatividade, isso não garante necessariamente que as pessoas, os aprendizes se tornem mais criativos. A mesma crítica de Paulo Freire à educação bancária se aplica a introdução dessas novas tecnologia: pode entrar por um ouvido e sair pelo outro, como muitos conteúdos despejados em cima d@s aprendizes pensados como um final: uma prova e uma nota, aprovação e reprovação.

O modelo tradicional de escola já não atende as demandas de aprendizados, a começar pela designação d@ discente, como alun@. Essa designação costuma ser entendida como uma posição hierárquica, de professor@s como iluminados pelo saber, e alun@s como aqueles que não tem luz, que não tem

conhecimento. O objetivo dessa estrutura é transmitir o conhecimento ausente, sem levar em conta o que @s aprendizes já sabem.

Esse conhecimento tem relações muito distantes com a realidade local dessas pessoas, pois seguem currículos nacionais e globais de educação. Para garantir que tal conhecimento seja transmitido, toda uma estrutura hierárquica e opressora é montada, transformando as pessoas em alun@s que precisam aprender, nem que seja "na marra". Não é de estranhar que, neste contexto, os processos de colaboração sejam escassos ou, pior, enrustidos, e que a escola seja um local desinteressante para a maioria das pessoas.

Com o objetivo de manter a relevância da escola na sociedade atual, iniciativas de colaboração ampliam a carga de "trabalhos em grupo", projetos instrucionais com pontos de chegada previamente delimitados pelos docentes e seminários, que – muitas vezes – são apenas cópias superficiais de conteúdos encontrados na *internet*, realizados apenas para simular a colaboração.

O que acontece é que @ professor@ não instiga, não explica como trabalhar em grupo, não dá suporte, não participa dos grupos e não avalia e incentiva a colaboração. Isso fica evidente em divergências e conflitos de ideias, interesses, etc., em atividades grupais, quando @ professor@ decide, se

valendo da autoridade. Assim perde-se a oportunidade de instigar resoluções horizontais, pela coletividade, o que fortalece sentimentos de pertença e corresponsabilidade, sentimentos potencializadores da colaboração. Toma apenas o resultado final do trabalho em grupo como evidência, desconsiderando o processo que pode ser tão ou mais importante que o produto.

É claro que, ao invés de colaborar, muit@s aprendizes se organizam apenas para entregar o resultado final com o mínimo de esforço, já que a motivação não vem del@s própri@s. O trabalho é fragmentado em partes que depois precisam ser juntadas por uma pessoa mais responsável que as outras, que eventualmente perderá toda sua boa vontade no trabalho colaborativo. Resumindo: alguns aprendem algumas partes e um escolhido, que redige um trabalho escrito, tem ciência do contexto geral do trabalho entregue.

Colaborar é algo que precisa ser aprendido, mas não é possível ensinar a colaboração da maneira tradicional. A colaboração também precisa ser criada por quem colabora. Só é possível compreender a colaboração, colaborando.

Desafios para a educação contemporânea

Passamos por profundas transformações societárias, sendo impactados fortemente pela cibercultura, a cultura das tecnologias digitais presentes no entorno e que, na maioria das escolas brasileiras, são subutilizadas pedagogicamente. Ainda que inúmeras escolas permaneçam autoexcluídas da cultura digital, aprendizes tornam-se interagentes ativos dos novos meios de comunicação e tem acesso às informações, antes vindas d@ professor@, que era a figura central do processo de ensino e aprendizagem na sociedade de produção industrial.

Na sociedade da informação, vários questionamentos são levantados. Será que as escolas podem ser espaços democráticos, participativos, colaborativos e autogestionados? A escola precisa ser capaz de mediar a coconstrução de saberes complexos, úteis ao mundo da vida. E, para isso, a formação cidadã precisa empreender ações e criar propostas educativas contextualizadas, significativas, instigantes, desafiadoras, interativas, participativas, colaborativas, solidárias e coautorais. Desta maneira, pode ser criado um ambiente favorecedor de coaprendizagens

libertárias e emancipatórias que enriquecem o conhecimento coletivo.

Estas novas práticas requerem novos modos de ensinagem, com novas competências multirreferenciais. @s professor@s precisam ser parceir@s de aprendizagens, coaprendizes – ainda que com mais leituras e conhecimentos. Torna-se obsoleto o modelo de formação bancário e centralizado na figura d@ professor@ como detentor do saber, sem ritmo para acompanhar novas vivências e experiências. @s professor@s precisam se perceber e se colocar como coaprendentes, pois carecem de letramento midiático e informacional – em maior ou menor escala, bem como da revisão das teorias educacionais que sustentam sua prática, para serem mais capazes de mediar a apropriação crítica das informações, transformando as úteis, relevantes, em conhecimentos.

Para a escola instigar o pensamento reflexivo, instrumentalizar @s aprendizes para o diálogo, para a negociação, e para as tomadas de decisão, @ professor@ precisa trabalhar com projetos colaborativos, em torno de problemas reais, em laboratórios vivos, favorecendo que todos aprendam fazendo & façam aprendendo.

Neste novo mundo, tentar prever os saberes necessários para atuar em profissões ainda não inventadas é inócuo, daí a

necessidade de uma educação que favoreça o desenvolvimento de habilidades e competências voltadas aos 4 pilares da Educação de Jacques Delors, a saber: o aprender a aprender, o aprender a fazer, o aprender a ser e o aprender a conviver.

Mesmo que a escola não ofereça uma educação libertária, ou menos hierárquica, ou apenas voltada para o vestibular, @s professor@s precisam romper com estas lógicas, intervindo e *hackeando* o seu espaço primeiro, a sala de aula e ainda, irem além, ultrapassando os muros da escola para as ruas, o mundo. É por isso que @ professor@ deve ser uma figura que conecta @ aprendiz ao borbotão de informações da sociedade atual, ajudando-@s a absorver, filtrar e transformar as informações em conhecimentos para a vida. @ profess@r passa a mediar o pensamento crítico, criativo e colaborativo, em meio as informações e as experiências d@s aprendizes, articulando e contextualizando a sala de aula com o mundo da vida.

Repensar o aprendizado

Como vimos, aprendizado não depende de educação formal. Existem várias formas de aprender além da escola, através das

tradições familiares, sociais, culturais, religiosas, profissionais, etc. Essas formas de aprendizado podem implicar também algum tipo de educação, mais ou menos estruturada, porém, seu objetivo não é transmitir um conhecimento e sim integrar a pessoa numa prática, a prática tradicionalizada. Muitas vezes a escola descarta completamente este tipo de aprendizado, solapando ricas experiências.

Na resolução de problemas do cotidiano e nos empreendimentos criativos, são necessários vários tipos de conhecimento que uma pessoa só não pode dar conta. É preciso ter um corpo multidisciplinar composto por pessoas engajadas, colaborativas e assim dispostas a compartilhar e aprender com @s colegas de trabalho.

As tecnologias da informação e da comunicação permitem que as pessoas se conectem com outras, próximas e distantes, compartilhando interesses de aprendizado. As comunidades virtuais representam um tipo diferente de aprendizado, em rede. Apesar de ser possível compartilhar o conhecimento através da troca de informações nestas comunidades, a estrutura em geral não leva em conta a constituição total da pessoa, tudo o que ela é. Focam apenas em alguns de seus interesses ou aspectos.

É preciso reinventar a educação com cuidado para não cair na armadilha de se criar um ambiente supostamente inovador, com tecnologias da informação e comunicação, mas que preserve a mesma essência da escola formal, com todos os aspectos deficitários já discutidos. Um modelo eficiente deve buscar enfatizar a distribuição do conhecimento, conectando pessoas para que elas troquem conhecimentos que já saibam, formando uma rede de troca de experiências, vivências e saberes.

Enfim, a educação precisa experienciar novos modelos, convergentes com a filosofia de abertura, a aprendizagem colaborativa, a cultura do *remix*, do *beta* perpétuo, da cibercultura. O aprendizado em rede segue o interesse das pessoas conectadas, imersas na *web* 2.0. Propostas assim alcançam os novos sujeitos sociais, interagentes ativos, mais colaborativos, comunicativos e autorais. Atuando em cenários disruptivos, que potencializam a constituição e manutenção de redes de colaboração aberta contribuem para a melhoria da vida da coletividade glocal, via empreendimentos sustentáveis e inovadores, próprios da economia criativa, pautada em bens intangíveis, imateriais, de valor simbólico. A própria *web* é um bom exemplo do poder da colaboração que vem se reinventando a cada dia através d@s usuári@s.

Estudo de caso: Cultura Digital nas Escolas de Santarém

Santarém é um caso diferenciado de implantação de uma política pública de informática educativa, pois o movimento de cultura digital foi da comunidade para a escola. Do encontro entre professor@s, aprendizes e ativistas de software livre, iniciou-se um processo de planejamento participativo baseado dos princípios da ética colaborativa: conhecimento, colaboração e liberdade.

A criação do Núcleo de Informática Educativa da SEMED em Santarém é o primeiro resultado desse planejamento, onde foram organizadas diversas formações tecnológicas em softwares livres com professor@s. De volta às suas escolas, os professor@s replicavam essas oficinas com os aprendizes, utilizando conteúdos curriculares. A partir do uso dessas tecnologias livres @s professor@s começaram a despertar para a necessidade de colaborar uns com os outros e a entender que a importância do uso do software livre vai além do fato de ser um programa gratuito e sim, por ser uma construção colaborativa. Esse debate era levado para outr@s professor@s e também compartilhado com @s aprendizes. A partir dessa visão ocorreu um movimento de migração pessoal, em que @s própri@s professor@s começaram a usar concomitantemente os dois sistemas operacionais nas máquinas pessoais. Com isso, puderam perceber que a grande diferença entre um software e outro está na filosofia proprietária do Windows e na colaborativa do GNU-Linux.



O movimento vem tomando corpo e, com os apoios locais, tem buscado criar um ambiente propício ao cultivo de uma inteligência coletiva, capaz de construir conhecimento a partir da apropriação das ferramentas de comunicação digital dentro da escola e no seu entorno.

Alguns pontos são fundamentais para o êxito no desenvolvimento do trabalho. Em primeiro lugar a formação continuada e a melhor remuneração d@s professor@s multiplicadores, que fazem o trabalho de “alfabetização digital” junto aos discentes das escolas em Santarém. Essa alfabetização não é só restrita a técnicas informacionais digitais mas, também, ao debate ideológico, pedagógico e filosófico. Em segundo lugar, a articulação da rede comunitária de comunicação escolar, que promove o intercâmbio de saberes e a produção de conteúdos a partir da realidade de cada comunidade. Saindo do repasse de conhecimentos, o conhecimento na produção social passou a ser mediado tecnologicamente. A cultura também se descolou, no momento em que essa mediação tecnológica deixou de ser apenas instrumental para ser estrutural.

Acreditamos que para que esse novo território garanta sua continuidade, para além de políticas de governos, seja necessário criar, por força de lei

municipal, amparo às iniciativas em curso. E que este projeto de lei contemple a forma de funcionamento, bem como os princípios norteadores, para o cultivo de uma educação tecnológica digital libertadora, com base na filosofia do movimento de software livre. O propósito dessas intervenções no sistema de ensino aprendizagem das escolas que possuem laboratórios de informática é a transformação social positiva no sentido do cultivo da autonomia individual e coletiva.

A criação de coletivos de cultura digital, produtoras colaborativas livres, estúdio livres, rádios livres e grupos de programadores de computador comunitários, apontam uma possibilidade de mudança econômica para a cidade de Santarém, que dentro desse movimento de educação e cultura digital pode almejar para si a potencialidade de em médio prazo se tornar um centro de excelência na área das tecnologias na educação e na produção de conteúdos e de softwares livres.

Além da *web*, existe o exemplo exitoso da prática da Robótica Livre, idealizada sob o conceito de Pedagogia da Sucata, no qual os aprendizes podem aprender assuntos normalmente "chatos" no dia a dia da escola, como fazer contas usando fórmulas de física. Os assuntos são apresentados de forma contextualizada, com problemas que são resolvidos em conjunto e de forma criativa. A Robótica Livre se utiliza de sucatas (a maioria de resíduos eletroeletrônicos) transformados em artefato, fomentando o conhecimento, a preocupação ambiental e a criatividade. Os artefatos contemplam desde a área de exatas (programação, eletrônica) até a área de humanas (artes, literatura).

Laboratório Cidadão

Já que a vida está em constante dinâmica, as criações do ser humano não podem ser estáticas. Acima vimos que o modelo de escola formal tende ao engessamento do conhecimento que, dominado por um professor, é transferido ao aluno. Transformações sociais não brotam de um modelo cinzento e estático, é preciso vida, é preciso espaço, criatividade e transforma-ção.

A educação libertária traz uma visão de transformação social por

meio da educação, onde @s aprendizes são, junto à escola, coautores de sua história. Nenhuma experiência de vida é descartada quando se adota práticas autogestionárias. Os assuntos são aprendidos de acordo com o interesse dos aprendizes e @ professor@ torna-se um facilitador@ de conteúdo-experiências.

Neste contexto, a escola se torna um laboratório onde a regra geral torna-se a experimentação. As experiências das pessoas se cruzam e, nas diferenças, todos se conhecem um pouco melhor. São criados mapeamentos de interesses, afinidades são construídas e o coletivo torna-se solidário. Estes espaços devem ser abertos, todos tem algo com o que colaborar, os saberes caminham juntos.

As práticas dos "*laboratórios cidadãos*" (ou *living labs*) estão atreladas com a pedagogia de projetos e, abertamente, é feita uma farta documentação como exercício da escrita de história.

Estudos de Caso Recife+Art

A necessidade de especialização para o mercado de trabalho faz com que @s aprendizes procurem formação em contra turnos escolares, seja em idiomas, informática, etc. Na maioria desses espaços, há uma repetição do modelo escolar, com todos os seus vícios: rigidez, disciplina, regramentos, horários e transferência de conteúdos. Poucos espaços de formação oferecem novas metodologias de aprendizado em que @ aprendiz seja protagonista do próprio aprendizado.

A Recife+Art foi uma produtora oriunda do Centro de Recondicionamento de Computadores do Recife. Teve seu início e atividades em 2011, através de uma oficina ministrada por Pedro Jatobá. O público-alvo da oficina foram @s aprendizes e egress@s do Centro Marista Circuito Jovem - CMCJ, do Recife. O perfil da maioria era serem moradores da zona norte do Recife e provenientes de famílias com baixo poder aquisitivo. A ideia da oficina foi a criação de uma produtora cultural colaborativa no CMCJ, que pudesse trazer contribuições para a vida d@s envolvidos.

Apesar da Recife+Art ter encerrado suas atividades no início de 2012, diversas contribuições valem a pena ser lembradas. Como conclusão da oficina a Produtora Recife+Art, foi produzido um evento cultural no dia 24 de novembro de 2012. A atividade, que foi realizada na Escola Pernambucana de Circo, localizada no bairro da Macaxeira – zona norte do Recife, contou com oficinas de informática, desenho e fotografia, apresentações de grupo de capoeira, karatê, hip hop e bandas. A



Recife+Art filmou o evento e, como moeda de troca pelo espaço, fez a edição do vídeo e deu a Escola Pernambucana de Circo.

As oficinas de produção colaborativa contaram com o Corais, ferramenta colaborativa que teve bastante influência no trabalho da Recife+Art, seja para organização e documentação, como para o monitoramento, pelo oficineiro - que em vários momentos estava viajando, mas, mesmo assim, não ficava “ausente” do processo. O Evento na Escola de Circo foi todo organizado via plataforma corais e pode ser lido aqui:

<http://www.corais.org/recifemaisart>

Todas as produções da Recife+Art foram feitas através do uso de Software Livre. Foram usados softwares de edição de imagem, áudio e vídeo, como

Gimp, Inkscape, Kdenlive e Audacity. O uso destes softwares livrou a produtora de possíveis gastos com licenças ou de incentivo à pirataria.

O ano de 2013 iniciou um novo ciclo e com ele, muitos d@s aprendizes envolvidos com a Recife+Art tomaram caminhos diferentes. Mesmo com o desmembramento da Produtora ficaram exemplos positivos da Recife+Art como o trabalho colaborativo, a tecnologia social e o uso do software livre. Com alguns aprendizes, que fizeram parte da Recife+Art, surge o Coletivo Marista de Tecnologias Livres – CMTL – que tem como objetivo desenvolver e fomentar tecnologias sociais através conhecimento livre. O CMTL tem suas atividades construídas de forma colaborativa, como tomadas de decisão. Utiliza uma lista de discussão para diálogo e para seus projetos faz uso da ferramenta Corais. O Corais do CMTL pode ser acessado em: <http://www.corais.org/cmtl/>



Ferramentas para aprender fazendo

Árvore do Conhecimento

A *Árvore do Conhecimento* da Corais armazena conhecimentos disponíveis para execução de projetos, de forma colaborativa, como em um *wiki*. Tod@s podem contribuir e expandir o conhecimento da comunidade seja acrescentando ou corrigindo as informações disponíveis, bem como criar novos conhecimentos. O formato *wiki* permite o mapeamento, a auto e a co-gestão das tradições coletivas, mesmo que um projeto se acabe. Ao utilizar um dos métodos da árvore em um projeto, é criado um *link* que adiciona o método como referência no projeto. @s usuári@s marcam entre as opções "estou estudando", "já estudei" ou "sou especialista".

Um exemplo de uso da árvore é o que a comunidade de design fez: os *UX Cards*, um baralho de cartões de conhecimento para projetar experiências do usuário (UX). Os cartões possuem validação prática e ficam visíveis nos perfis, compondo a identidade cognitiva de indivíduos e grupos, valorizando seus conhecimentos e potencial para colaborar. Sendo público, os projetos na plataforma Corais se tornam uma espécie de portfólio *online* para as pessoas participantes, expondo os

Blog

Quando adotado pelo professor, a ferramenta blog pode trazer diversos benefícios à aprendizagem dos aprendizes, fortalecendo a interação social tanto na sala de aula (professor-aprendizes, aprendizes-aprendizes) como também fora da sala, onde o professor pode acompanhar experiências fora da escola. A velocidade, facilidade e versatilidade das postagens incentivam a apropriação de recursos tecnológicos presentes no dia a dia (*smartphone*, por exemplo), que podem ser usados na produção de conteúdo multimídia contextualizado com a rotina e percepção do aprendiz como sujeito de um lugar (bairro, comunidade, etc.)

Textos colaborativos

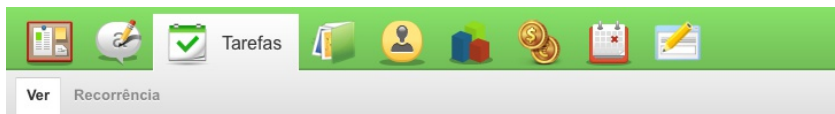
Na plataforma Corais temos a ferramenta "Texto Colaborativo" que permite a escrita simultânea por diversos autores. A escrita colaborativa traz mais interação entre os autores pois eles têm que buscar formas de comunicação e sobre o texto que está sendo produzido. No Corais, geralmente, cada autor assume uma cor que é ligada ao seu nome.

Há um *chat* ao lado para comunicação entre os autores que podem explicar o que foi feito, porque foi feito e também discutir ideias. O uso desta ferramenta se difere do *blog* devido à rapidez com a qual o texto é criado. Como exemplo, trazemos o manifesto: "Epístola Digital Descentralizada", que


foi um texto redigido colaborativamente utilizando ferramenta igual a do Corais. O texto foi assinado por várias pessoas e coletivos e foi entregue a Ministra da Cultura Marta Suplicy, depois que assumiu o cargo.









Tarefas e Etapas

Dentro de um contexto de aprendizado pode existir a necessidade de realizar exercícios relacionados aos conceitos



Exercício aula 03

 friggakk
21:42 14 mar, 2013

	Tempo registrado: 47 mins			
	Iniciar	00:00:00	Clique em <i>Iniciar</i> para contar suas horas de trabalho.	
	Continuar	 Restaurar	00:00:46	bia lima tem uma contagem de tempo não registrada.
	Continuar	 Restaurar	00:16:35	friggakk tem uma contagem de tempo não registrada.
	Continuar	 Restaurar	00:00:33	jatoba tem uma contagem de tempo não registrada.

Desenvolver um cartaz com recortes e montagem sobre algum movimento visto em sala de aula.

No post de blog ficara disponivel os slides da aula.

Postarei logo mais um para deixar como exemplo para todos.

No inicio da próxima aula vamos ver o trabalhos de todos.

PRIORIDADE: Alta

RESPONSÁVEIS: bia lima

Flavia Amorim

GuilhermeLima

jaimecarrapatoso

que estão sendo trabalhados dentro do processo formativo. Neste sentido, a plataforma Corais possibilita a criação de tarefas e a organização das mesmas em etapas. Assim um facilitador de uma formação pode criar atividades individuais e coletivas que compõem uma etapa de um processo de construção coletiva. Nas tarefas é possível anexar arquivos, atribuir responsáveis e associar comentários, agregando informação e documentando o processo de aprendizagem.

Questionários

Outra ferramenta interessante para apoiar processos educativos é a criação de questionários contendo diferentes tipos e formatos de campos de preenchimento. Através desta funcionalidade é possível criar formulários de avaliação, mapeamentos, entrevistas e outros tipos de instrumentais que auxiliam o acompanhamento das atividades. A ferramenta de Questionário do Corais oferece a opção de tabular a entrada dos dados, realizar análise dos dados, agrupando questões objetivas e fornecendo dados em tempo real. É possível configurar emails de resposta com os dados preenchidos e mensagens de confirmação para diferentes contas de email. O sistema também oferece a opção de download dos dados em um arquivo texto ou em formato de planilha eletrônica.

Calendário

Através do cadastro de eventos e etapas é possível organizar uma

agenda de atividades do processo formativo para ajudar o planejamento do grupo durante esta vivência. A ferramenta de Calendário permite associar ao evento, data, horário, local (incluindo georeferenciamento), imagens, arquivos e comentários.

Redes Sociais

As ferramentas citadas acima podem ser utilizadas de forma isolada ou em conjunto, como em uma rede social. Experiências práticas bem sucedidas vem demonstrando que as redes sociais podem incentivar a comunicação, a colaboração, a autoria e a criatividade em sala de aula, potencializando aprendizagens.

Softwares de Redes Sociais proprietárias, sendo mantidas pela publicidade, apresentam vários pontos de distração. Na tentativa de minimizar o 'problema', docentes costumam empregar configurações de privacidade e permissões restritas e hierárquicas. Isso tira a autonomia dos indivíduos, que ficam reféns das decisões d@ administrador@ professr@. Alguns arranjos resultam em salas de aula virtuais travestidas de inovadoras, mas que não alteram a metodologia de ensino.

A Plataforma Corais possui uma interface rica em recursos e ferramentas favorecedoras ao desenvolvimento e cogestão de projetos de trabalho e aprendizagem colaborativos. Ela pode ser usada como uma rede social, colaborativa de fato,

CORALIZANDO: UM GUIA DE COLABORAÇÃO PARA A ECONOMIA CRIATIVA

oferecendo inúmeros recursos e ferramentas para a interatividade comunicacional síncrona e assíncrona. A plataforma, reconhecida pelos usuários como uma rede social coLabor-ativa, é bem mais completa e adequada para objetivos de aprendizado, constituindo ambiente propício para o desenvolvimento de trabalhos coletivos, potencializando a criatividade, além de incentivar a autonomia dos indivíduos, contabilizar pontos de participação e trabalhar tomadas de decisão autogestionárias.

The screenshot displays the coLABOR web application interface. At the top, there is a navigation bar with the 'cias' logo, a home icon, and the text 'Projetos < coLABOR - Laboratório de Gestão'. On the right side of the navigation bar, there are links for 'RSS Feeds' and 'Login'. Below the navigation bar is a toolbar with various icons representing different functions. A 'Membros' button is visible on the right side of the toolbar. Below the toolbar, there is a search bar with the text 'Inscritos' and 'Contadores de tempo ativos'. The main content area is divided into two columns. The left column contains a list of members, each with a profile picture, name, and score. The right column contains a map of Brazil with markers indicating the location of each member. Below the map, there is a section titled 'Quem está online:' which shows the current online status of the members.

Nome	Pontos	Nome	Pontos	Nome	Pontos
fred	25.987 pontos	gonzatto	13.820 pontos	Carlos Lunna	11.460 pontos
isaac	8.100 pontos	jatoba	3.435 pontos	Tiago Querino	3.320 pontos
Paula Ugalde	2.630 pontos	diegodotta	1.580 pontos	EDUARDO LIMA	1.470 pontos
Luana Vilutis	1.130 pontos	Sandro Rodrigue...	990 pontos	vinicius bustani	785 pontos
maregito	525 pontos	leo guedes	460 pontos	Eliton	360 pontos
marcio meirelles	320 pontos	Larissa Carreira	240 pontos	dbsnp	220 pontos
Eugenia Procopio	220 pontos	ana laura gomes	180 pontos	juliocarraro	180 pontos
Aline Satyan	160 pontos	Valeria Labrea	100 pontos	Renata Del Nero	95 pontos

Mapa de membros

Total: 37

Quem está online:

Atualmente temos 2 usuários e 49 visitantes online.

Libertários online

jatoba

Carlos Lunna

Atividade recente 1 de 17 Próximos

Domingo, 24 ago

 05:59 **fred** comentou [Detalhamento](#) Fiz uma imagem mais avançada

Sábado, 23 ago

 14:47 **fred** publicou [Co-criação e C](#)

 12:29 **fred** comentou [DESENVOLV](#) Parabéns pelo trabalho @jatoba

Terça-feira, 19 ago

 23:08 **jatoba** atualizou [DESENVOL](#)

Sexta-feira, 15 ago

 08:52 **Isaac** comentou [DESENVOL](#) @jatoba fico feliz com essa c

quinta-feira, 14 ago

 09:26 **Isaac** comentou [Texto da cor](#) @Fred, tinha lido e relido. Es

Quarta-feira, 13 ago

 06:25 **fred** comentou [Texto da cont](#) E aí pessoal, alguém mais po

Terça-feira, 12 ago

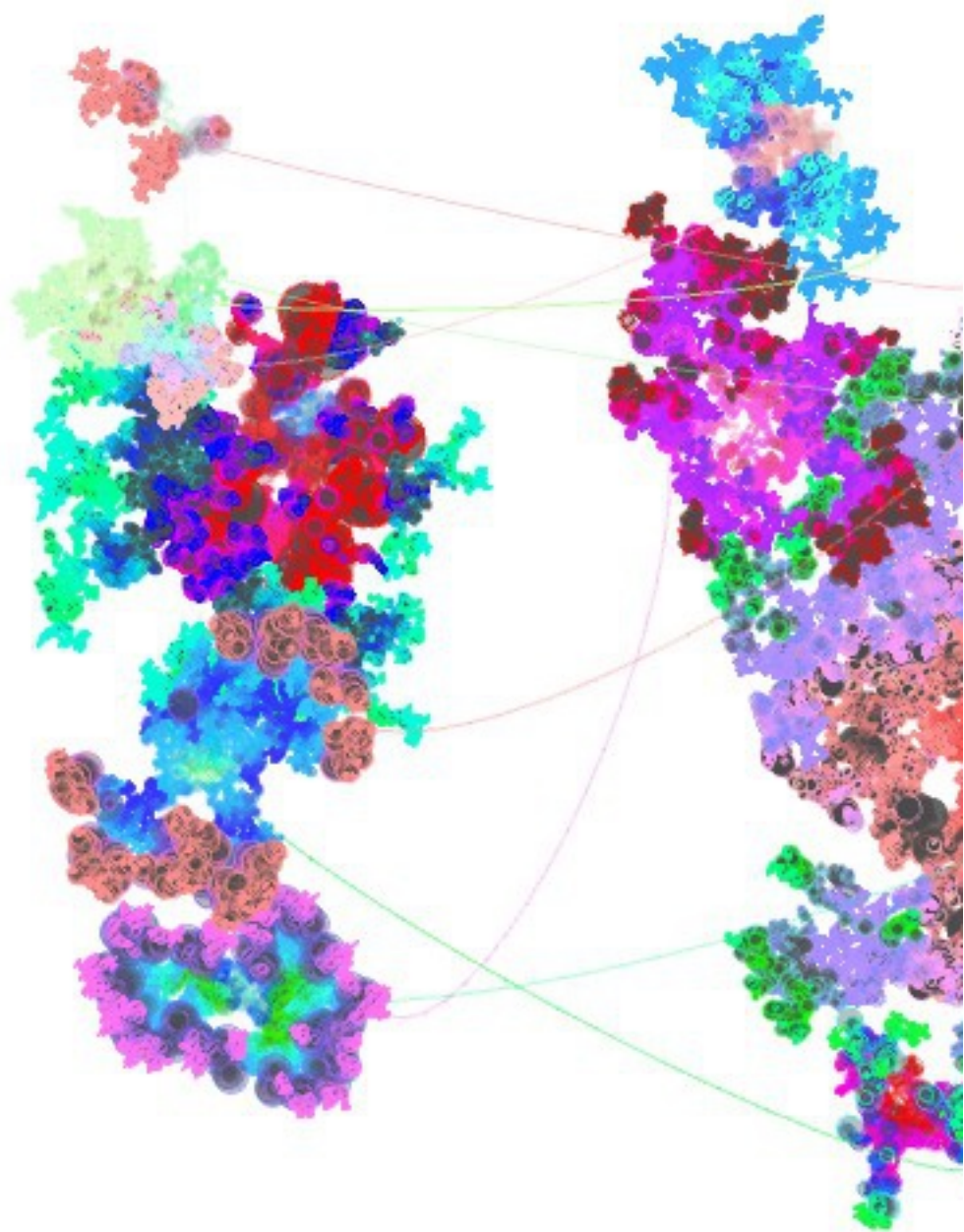
 15:57 **fred** comentou [Detalhamento](#) Tranquilo. Já marquei.

 15:43 **Isaac** comentou [Detalhamen](#) Posso marcar como feita?

quinta-feira, 7 ago

 13:39 **fred** comentou [Coralizando s](#) Caramba! Fico feliz com a no

 07:22 **EDUARDO LIMA** comentou (Firmeza Fred!! Está confirma



Trabalho colaborativo e economia solidária

Trabalho é uma atividade natural do ser humano. Toda pessoa trabalha para realizar algo, mesmo que outras pessoas não reconheçam como trabalho. Caso o trabalho não seja reconhecido por outras pessoas, a realização do trabalho não tem valor algum. Sem valor, não é possível a troca e nem a economia, pois o valor que se dá ao trabalho é a base de qualquer economia.

Existem economias que se baseiam no valor de uso do que é produzido pelo trabalho. Nesse caso, o valor de um saco de feijão é a satisfação de comer um alimento nutritivo e gostoso. Um saco de feijão pode ser trocado por um saco de arroz, pois ambos tem um valor de uso similar; porém também é possível trocar um saco de feijão por uma roupa, caso uma pessoa precise comer e a outra precise se vestir.

Existem também as economias baseadas no valor de troca. O feijão passa a se tornar uma possibilidade de trocar por outra

coisa: um saco de feijão pode ser trocado por um saco de arroz ou por uma roupa, mas também por uma série de outras coisas que possuem o mesmo valor de troca. Eventualmente, se há pouco feijão disponível (oferta) e muitas pessoas querendo comer feijão (demanda), esse valor sobe mesmo que o valor de uso - encher a pança - continue o mesmo.

Se uma pessoa é capaz de produzir tudo o que ela precisa, ela não precisa se preocupar com o valor de troca do produto de seu trabalho, porém, raramente isso é possível. Eventualmente ela vai precisar produzir algo visando a troca, nem que seja uma parcela de sua produção. Ela terá que produzir algo que não tem necessidade para obter algo que precisa, que ela não consegue produzir diretamente. Porém, se ninguém precisar do que ela produz, também não conseguirá trocar a produção, pois não terá valor.

Aqui mora a origem da cisão entre o fazer o que se gosta (que tem um valor de uso) e o fazer o que alguém precisa (que tem um valor de troca). Essas duas possibilidades podem acontecer ao mesmo tempo, no caso de alguém que gosta de fazer o que @s outr@s precisam, porém, assim como as demandas e ofertas, o valor de uso e o valor de troca mudam constantemente. A pessoa pode eventualmente deixar de gostar de fazer o que alguém precisa ou essa necessidade pode simplesmente desaparecer.

A economia capitalista é uma economia baseada na escassez: uns tem, outr@s não. Isso traz consequências enormes para a geopolítica, para a distribuição de renda e a qualidade de vida, porém, o foco deste capítulo é trabalho. A primeira implicação da escassez na organização do trabalho é a divisão entre quem tem alguma propriedade privada e quem não tem nenhuma. Quem não tem propriedade não pode produzir para si e é obrigado a produzir para @ outr@, ou seja, o seu trabalho fica completamente sujeito ao valor de troca.

Isso pode não parecer um problema a princípio, para quem está satisfeito em receber o valor de troca por seu trabalho. A pessoa aceita fazer algo que não gosta, um trabalho repetitivo, chato, ou mesmo perigoso, em troca do salário, que será usado para fazer outras coisas que gosta, totalmente dissociadas do trabalho. Isso pode funcionar por um tempo, mas eventualmente a pessoa se cansará do trabalho e começará a produzir apenas o mínimo necessário para receber o salário, sem se preocupar com a melhoria da qualidade e da produtividade.

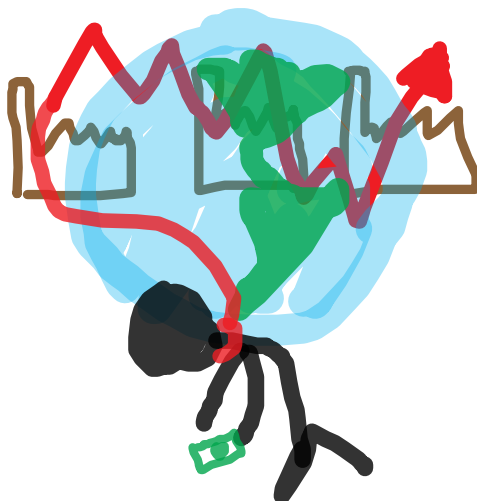
Essa reflexão também tem a ver com o sentido do trabalho: para que e porque trabalhamos? O trabalho serve para satisfazer nossas necessidades humanas vitais, que não são apenas alimentar-se e vestir-se, mas também relacionar-se com as pessoas e com o mundo. O trabalho possui uma dimensão

essencial para a vida humana, para a autorealização, como prática diária de criar e reproduzir a existência humana, não só individual, mas social, como elemento central da sociabilidade humana. Por meio do trabalho o ser humano transforma a natureza e cria cultura, transforma a si mesmo e se realiza.

Quando o consumo passa a regular a produção e não mais a satisfação das necessidades imediatas, o trabalho perde essa dimensão qualitativa de produção de valor de uso. É quando escapa d@ trabalhador@ a possibilidade de definir como será a produção, quanto será produzido e isso passa a ser regulado pelo mercado. Nesse processo, o ser humano deixa de atribuir um significado pessoal, individual, subjetivo e social ao trabalho. Está lá para cumprir uma carga horária e produzir algo que muitas vezes desconhece para quem e por quanto será vendido. A essência criadora do trabalho e sua dimensão fundamental da vida social ficam diluídas, ou seja, o valor de troca reina sobre o valor de uso.

Macro e microeconomia

A capacidade de romper barreiras e de aproximar mundos distantes através de logística, comunicação e economia



globalizadas fez com que a interação com @ vizinh@ fosse tratada com o mesmo peso de negociar com um@ empresári@ chinês@. O preço baixo de produtos importados de qualidade duvidosa se tornou um atrativo maior do que a relação de localidade e até mesmo a de durabilidade, possibilidade de manutenção local ou o impacto da matéria prima adotada nos produtos. Muitas vezes as pessoas compram um produto sem se perguntar quem o produziu, em quais condições de trabalho ele foi feito, quais insumos foram utilizados, se houve trabalho infantil envolvido ou degradação do meio ambiente. A transparência desses processos e a valorização da produção em condições justas são premissas da

economia solidária que falaremos mais adiante.

Se um governo compra de um determinado produtor, ou se a multinacional produz com insumos importados são questões que parecem estar muito distantes da opinião das pessoas, a não ser quando aparecem em uma mesa de bar ou em uma análise acadêmica. Porém, elas afetam diretamente o bolso e o estômago (para ficar apenas nesses dois) d@s cidadãos. O fato do modelo representativo atual não privilegiar processos participativos não impede, entretanto, que as pessoas tentem criar instâncias menores de organização local.

O bem estar econômico local, a garantia de sustentabilidade pela oferta a seus próximos, a estabilidade de saúde, segurança, alimentação, roupas e utensílios pode ser mais facilmente alcançada através de uma organização em micro escala do que em macro. Se é possível incluir economicamente @s diferentes produtor@s de um mesmo território e garantir que a circulação de seus principais produtos seja valorizada dentro do próprio território de produção, consegue-se, com o excedente, gerar uma receita que pode ser melhor administrada, criando duas rendas complementares, a economia interna do território e a externa. Esse excedente pode movimentar uma economia não necessariamente monetarizada baseada em trocas diretas: sobrou feijão em minha horta, mas não tenho mandioca; posso trocar com meu

vizinho ou com a amiga dele que tem mandioca sobrando. Ou ainda, trocar aulas de francês por massagem profissional.

A capacidade de tomar decisões em processos econômicos parece estar inversamente proporcional à dimensão desta economia. Quando as pessoas olham apenas para si mesmas e para o que a mídia mostra, podem, aos poucos, perder o vínculo com a comunidade local, como família, sócios, vizinhos e conterrâneos. Apesar de este ser um fato real e facilmente perceptível nas relações sociais, as pessoas estão acostumadas a debater muito mais a macroeconomia do que as possibilidades práticas de melhorar processos econômicos locais. Ao sair de uma esfera macro e mergulhar na esfera micro, as pessoas que compartilham um território podem juntas deliberar sobre ações concretas do seu cotidiano e dividir responsabilidades para executar ajustes econômicos locais.

Este tipo de visão não é nenhuma novidade na história humana. Mesmo antes de processos de globalização e acesso às tecnologias da informação, as redes eram limitadas por barreiras territoriais e se organizar localmente era a grande alternativa econômica para a sustentabilidade. Por exemplo: assembleias de bairro, organização de feiras comunitárias e orçamentos participativos (OP), que se popularizaram em diversos governos estaduais e municipais. Apesar de terem

sido consideradas um sucesso em caráter municipal, as iniciativas sempre lidaram com uma porcentagem pífia do orçamento público e o modelo ainda não foi ampliado para estados ou para a federação. O que pode ser considerado como um paralelo nas esferas estaduais e federais são os fóruns consultivos organizados que podem ou não derivar em ações práticas pois não possuem poder deliberativo, apenas possibilitam a sociedade civil expressar seu ponto de vista.

Um problema sério para a economia local é a fuga de capitais, ou seja, a troca desigual com agentes globais que não reaplicam os lucros de volta no território. Para combater esta fuga, existe a possibilidade de organizar caixas coletivos para apoiar diferentes ações e setores da economia de um território. A capacidade de manter tod@s na comunidade com recursos é o que possibilita a um convívio pacífico.

Uma boa organização da economia local possibilita que produtor@s comunitári@s consigam oferecer seus produtos e serviços em condições de igualdade com produtor@s extern@s, mesmo quando o valor do produto externo é mais barato que o valor local de produção, pois é possível valorizar diferenciais como suporte e manutenção, flexibilizar pagamentos e aceitar outros tipos de crédito solidário. A impossibilidade de igualdade de oportunidade com produtor@s externos é que faz com que um território deixe de

ser autônomo em determinado tipo de produção, pois abdica de fortalecer produtor@s locais para depender da produção de outro local.

Um dos setores mais interessantes de analisar em uma microeconomia é o setor criativo, pois existem diferentes possibilidades de arranjos e cadeias produtivas envolvendo a cultura, a educação, a comunicação e a tecnologia. A capacidade de pensar em cocriação e inovação nestes segmentos e o potencial de trocas envolvidas localmente possibilitam diversas organizações autônomas.

Economia criativa

Na medida em que o capitalismo passa a englobar a produção cultural e intelectual, surge a chamada economia criativa. O êxito em garantir um valor de troca à produção intangível acompanha o fracasso da privação do valor de uso. A produção criativa tem a capacidade única de poder ser fruída, consumida, degustada, enquanto é produzida, isso sem comprometer nenhuma de suas qualidades para o valor de troca. Na verdade, o valor de uso desse tipo de produção aumenta o valor de troca, quando este é percebido e enfatizado como argumento de venda.

Na economia criativa, a regra da escassez já não é mais tão eficiente, apesar de que ainda funcione largamente. O valor de uso ganha cada vez mais espaço diante da abundância de ofertas e da consequente desvalorização da troca. Fala-se de uma economia de custo-zero para bens intelectuais e culturais. Se uma pessoa faz uma música e a compartilha ou vende, não a perde, muito pelo contrário, ela se multiplica. Se algum indivíduo repassa o conhecimento a alguém, diferente de dar o carro, não perde o conhecimento, este ganha ainda mais possibilidades de vida, pode ser ainda mais divulgado, remixado, reinventado, complementado. Os bens intangíveis e imateriais, próprios da cultura, são bens não-rivais, ou seja, não acabam ao ser consumidos. Escutar uma música não é como beber uma xícara de café.

Na medida em que esses bens intelectuais e culturais se tornam infraestruturais para outros setores da economia, transformações ocorrem também na produção tradicional baseada na escassez. A inovação se torna essencial para a produtividade, mas o salário e os bônus por si só não conseguem fazê-la acontecer.

O trabalho colaborativo se torna relevante para uma economia capitalista cansada, de baixa produtividade e inovação, organizada globalmente e desvinculada do local. O trabalho colaborativo é o retorno a produção para si, só que agora compartilhada.

A noção básica de propriedade, tão importante para o trabalho competitivo, dá lugar à noção de apropriação. Mais importante do que ter a propriedade é fazer uso dessa propriedade. As grandes nações, as grandes corporações, as grandes propriedades estão se fragmentando, estão sendo trazidas de volta para a gestão local para permitir que áreas improdutivas ou de baixa produtividade sejam usadas de forma criativa.

A apropriação do espaço improdutivo gera um novo tipo de propriedade: a propriedade coletiva. Todo mundo vira patrão, todo mundo faz o que se gosta. Porém, para atingir a propriedade coletiva é preciso empreender.

O apelo inicial do trabalho colaborativo é inicialmente fazer o que gosta, mas com o tempo o trabalho colaborativo acaba motivando a fazer as coisas que são necessárias para o coletivo.

Estudo de caso: Produtora Colaborativa Livre em Belém

No ano de 2012 foi criada a Produtora Colaborativa Livre em Belém (PC), reunindo pessoas ligadas as redes de cultura digital e software livre com o intuito de difundir oficinas de apropriação tecnológica junto a escolas públicas e grupos culturais da periferia de Belém. Através de uma parceria entre a PC e a Universidade Federal do Pará (UFPA), um grupo de acadêmicos da universidade começaram a fazer uma série de formações de comunicação e software livre dentro da instituição de ensino, para aprendizes acadêmic@s dos mais variados cursos e para a comunidade que mora nos bairros do entorno da universidade.

Dentre as atividades realizadas destacam-se as oficinas de metareciclagem, de edição de áudio e criação de rádios livres, oficina de vídeo, de edição gráfica, editoração eletrônica, gerenciadores de conteúdos para web, mapas colaborativos, além das palestras sobre cultura digital, desenvolvimento local e planejamento participativo de projetos.

Foi criada uma lista de e-mails para articular @s participant@s das oficinas, possibilitando a publicação de informativos, a articulação de encontros e ações colaborativas, além do compartilhamento de conhecimentos técnicos na área de software livre. Através de uma parceria com o Projeto UFPA 2.0, coordenado pela Pró-reitoria de Relações Internacionais da UFPA, essas oficinas têm tido continuidade, inclusive sendo organizadas para públicos específicos, como é o caso dos acadêmicos africanos que estudam em Belém. Nesse sentido, foi realizado



um planejamento colaborativo de projetos para a criação de uma nova Produtora Colaborativa Brasil-África, que deverá ser autogerida pelos próprios aprendizes.

Um dos principais objetivos da Produtora Colaborativa de Belém é formar multiplicador@s, para que através dos projetos de extensão da universidade, os conhecimentos tecnológicos livres e as metodologias colaborativas possam ser capilarizados através da realização dessas atividades nas associações de morador@s e escolas públicas da cidade. Isso irá permitir que @s jovens, artistas, artesãos, músicos e grupos culturais excluídos digitais possam melhorar sua condição de produção cultural e sua qualidade de vida por meio da apropriação dessas tecnologias sociais.

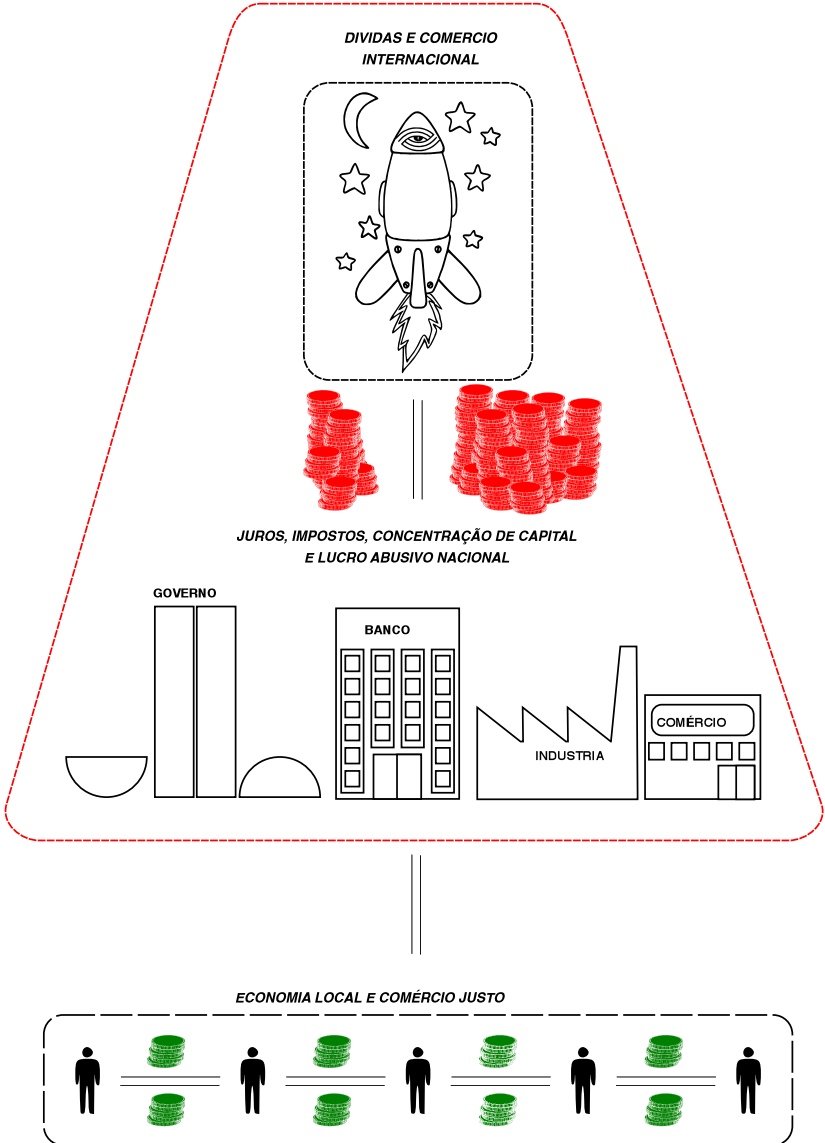
Da economia criativa a economia solidária

Quando a iniciativa individual se une à coletividade criativa, surge a necessidade de ferramentas como a moeda social. Primeiro nasce a vontade de se unir à coletividade e depois surge a ferramenta. E não o contrário. No capitalismo primitivo, acreditava-se que o valor do ouro tinha surgido primeiro, porém, um exame mais aprimorado mostra que o dinheiro surge porque alguns poucos desejavam desfrutar egoistamente de algo que outros não tinham. O dinheiro em si não é o problema, o problema é a justificativa.

A questão principal para uma economia sustentável é, portanto, colocar a moeda como ferramenta da satisfação coletiva e individual. Quando as pessoas se unem, criam uma força valorável, a moeda é apenas uma ferramenta de medição, e não o objetivo final. É medir o que cada um pode dar para somar no coletivo e assim manter o social.

Uma moeda social precisa valorizar a ação das pessoas e a sua união. Não pode ser apenas a emulação de dinheiro. Assim, valorizar o coletivo, valorizar a prática, incentivar o engajamento social, a mudança local, a solução para pequenos problemas coletivos, de forma livre e com a união do trabalho de todos. É algo difícil de ser realizado, mas envolve aprendizado contínuo e observação, tentativa e erro: ação, começar a fazer.

FUGA DE CAPITAL



Estudo de Caso: SÃO SAMBAS e o Movimento CONCHATIVA

ECOSMAR

Matarandiba é uma ilha que fica localizada na contra costa da Ilha de Itaparica, no município de Vera Cruz/Ba habitada por uma comunidade tradicional de pescadores e marisqueiras. A Rede de Economia Solidária e Sustentável de Matarandiba (Ecosmar) surge em 2007 na forma de uma cooperação técnica com a ITES (Incubadora Tecnológica de Economia Solidária e Gestão de Desenvolvimento Territorial), voltada para o apoio e fortalecimento de ações com vistas ao desenvolvimento da comunidade.

O intuito da Rede Ecosmar é aumentar o grau de conhecimento, participação e implicação das pessoas em torno dos problemas que afetam a vida de todos em seu local. Desta maneira, os habitantes locais assumem a própria gestão do seu processo de desenvolvimento territorial com um conjunto de iniciativas envolvendo associações, culturas tradicionais e empreendimentos econômicos solidários.

Hoje, a rede tem atuação através de duas associações, a Ascoma e Ascomat, com diversos empreendimentos comunitários atuantes na comunidade, tanto no aspecto econômico quanto ambiental e cultural.

ASCOMA

A associação comunitária de Matarandiba (ASCOMA) surgiu com os empreendimentos Infocentro (por conta do pouco acesso às tecnologias na comunidade) e banco comunitário, que administra a moeda social



Concha. O nome da moeda refere-se a uma característica do território: a abundância de conchas nas praias. O Banco Ilhamar está dentro de um sistema de finanças solidárias no território através da prática do microcrédito popular-solidário, cujo intuito é financiar tanto a produção e prestação de serviços locais, quanto o próprio consumo na comunidade.

A Ascoma é gerida por grupos de trabalho: comunicação (rádio comunitária e cineclube) esporte e cultura, meio ambiente e agroecologia, vivência turística comunitária, rede de ostreicultura e transporte.

ASCOMAT

A criação da Associação Socio-Cultural de Matarandiba (ASCOMAT) é um reflexo da mobilização da comunidade em relação ao fortalecimento da identidade da cultura local. A associação tem como objetivo promover espaços e eventos ligados à cultura, ao esporte, à educação e ao lazer, bem como consolidar um espaço associativo que lute pela preservação das tradições locais.





Nesse sentido é que foram resgatados os festejos tradicionais como o Terno das Flores, o Boi Estrela, o São Gonçalo, o Samba de Roda adulto e mirim, o teatro popular do Zé de Vale, o Aruê, a Festa de Santo Amaro, a Lavagem do Cruzeiro, o Presente dos Pescadores, a Lavagem da Fonte, a Santa Mazorra, a Corrida de Canoa.

Com o crescimento da associação novas possibilidades de ação foram aparecendo e hoje a Ascomat é um ponto de leitura e memória, além de ponto de cultura, articulando o diálogo entre a juventude e idosos para fortalecer a cultura e ancestralidade do povo do mar.

Moedas Sociais Digitais

Um sistema financeiro tem como seu principal pilar de funcionamento a credibilidade junto a seus integrantes, ou seja, a capacidade de oferta de produtos e serviços. A principal ameaça para o funcionamento de um crédito solidário é quando o produto ou serviço não é trocado e fica ocioso. Isso pode acontecer pelo acúmulo de capital ou pelo acúmulo da própria produção.

Para evitar esse problema, um crédito solidário deve ser gerido de forma pública e acessível a todos. A opção de utilizar um crédito digital fortalece este tipo de gestão, pois garante o acesso a informações de saldo, extrato e movimentação financeira. Através do sistema é possível ter acesso a uma relação de integrantes com suas respectivas ofertas e demandas, o que possibilita ter um cenário real da economia.

A gestão colaborativa do sistema financeiro requer por exemplo planejar coletivamente ações transparentes para adesão de novos membros, bem como promover ações presenciais e eventos comunitários para a circulação de produtos e serviços. Outra possibilidade para aquecer a economia é a oferta de crédito por parte dos integrantes do sistema, dando acesso a

quem não pode pagar em moeda social pelos serviços disponíveis nesta economia. A dívida é registrada na conta d@usuári@ e podem ser estabelecidos prazos de pagamento e/ou estímulo a quitação da dívida.

Para um sistema financeiro como o descrito acima funcionar é preciso que @s participantes desta economia adotem uma estrutura comum de registro e armazenamento destas transações financeiras, sendo assim possível qualquer integrante visualizar saldos d@s demais participantes. A credibilidade do sistema é baseada na oferta de recursos e na transparência das transações, logo o funcionamento do sistema de informação e o acesso a rede pelos produtores locais são indispensáveis.

O modelo de crédito financeiro global é baseado em sigilo bancário e na confidencialidade dos dados. A confiança no sistema é provida pelo agente bancário, que possui ainda a responsabilidade de emitir crédito e gerenciar todas as contas bancárias. O modelo de transparência, por sua vez, é baseado em acesso coletivo a saldos e transações em crédito social, o que permite auditorias coletivas da economia, evidenciando possíveis erros e distorções comuns nas transações cotidianas. O meio digital evita a perda física do crédito e mantém o registro de toda a movimentação financeira com este crédito.

Estudo de caso: Universidade LIVRE de Teatro Vila Velha

A Universidade LIVRE de Teatro Vila Velha foi uma iniciativa da organização não governamental Sol Movimento da Cena – Centro de Pesquisa e Desenvolvimento Cultural, entidade gestora do Teatro Vila Velha, e mais diretamente de Márcio Meireles, importante diretor de teatro baiano e gestor público da pasta da Cultura na primeira gestão do Governador Jaques Wagner. Márcio realizou um dos cursos de verão no Vila Velha em janeiro de 2013 e identificou o interesse por parte dos inscritos que a duração da formação fosse estendida. A única coisa que impedia a continuidade dos encontros era a falta de apoio financeiro para custear encontros regulares, o que pareceu para ambos os lados um problema pequeno demais para desistir da ideia.

Nos primeiros encontros da Universidade Livre no início de março ficou acordado que devido à inexistência de qualquer tipo de apoio ou patrocínio que sustentassem as ações, os participantes pagariam mensalmente um valor referente aos custos de realização do processo formativo. A solução proposta foi escambo de serviços entre o grupo e o teatro. Para garantir o valor em moeda corrente para cobrir estes custos ficou estabelecido que 20% da mensalidade seria paga em Reais e o restante pelo equivalente em horas de serviço prestado ao teatro nas demandas identificadas pelos setores do teatro. Nestes encontros iniciais ficou acertado também que a gestão da Livre seria realizada de forma colaborativa envolvendo representações dos participantes, equipe



pedagógica, técnicos e gestores do Teatro Vila Velha. Para isso se pactuou o uso de ferramentas digitais para organizar e disponibilizar melhor as informações entre os envolvidos.

Entre as ferramentas existentes ficou definido o uso do ambiente de projetos colaborativos Corais para as atividades de administração, gestão e comunicação interna do grupo e uma comunidade na rede social Facebook para divulgação e comunicação externa com o público interessado em artes cênicas.

Para mensurar as trocas entre o teatro e os participantes da universidade foi estabelecido o funcionamento de um crédito social eletrônico denominado Tempo. Através deste modelo, mais de 800 transações foram realizadas em um ano de funcionamento da moeda social, o que corresponde a mais de 1500 horas de trabalho dos participantes da LIVRE e mais de 1500 horas de formação em Artes Cênicas, distribuídos em 12 meses de encontros diários na universidade.

Conta de usuário-banco

O usuário-banco é um usuário registrado no projeto que possui poderes especiais. Ele pode ser usado como um banco comunitário, tendo seus limites equivalentes ao lastro produtivo da comunidade.

Teatro Vila Velha



Entrada bruta: 85704.00

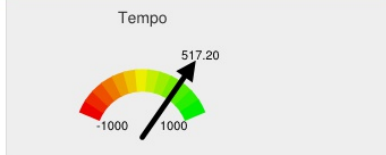
Saída bruta: 37054.80

Transações realizadas: 829

ESTUDO DE CASO

Data	Descrição	Task/Offer	Sacado	Pessoa que recebeu	Valor
25-07-14	Memória 23/07/2013 2h		Teatro Vila Velha	Mirian Sampaio	36.40
25-07-14	Memória 12/07/2013 12h	Catálogo de Fotos	Teatro Vila Velha	Mônica Leite	218.40
25-07-14	Memória 13/07/2013 3h	Registro Fotografico - O Diário de Genet	Teatro Vila Velha	Claudio Varela	54.60
25-07-14	Memória 20/07/2013 3h	Registro Fotografico - Mar Morto	Teatro Vila Velha	Claudio Varela	54.60
25-07-14	Memória 16/08/2013 3h	Registro Fotografico - Espelho para Cegos (Espetáculo)	Teatro Vila Velha	Claudio Varela	54.60
25-07-14	Memória 30/08/2013 3h	Registro Fotografico - O Homem com A Flor Na Boca	Teatro Vila Velha	Claudio Varela	36.40
25-07-14	Memória 12/09/2013 4h	Projeto Figurino Vila Velha - Agosto	Teatro Vila Velha	Marcia Ribeiro	72.80

Créditos de vinicius bustani



vinicius bustani

Foto [Mudar foto](#)

Pontos **785 pontos**

Atividade recente de vinicius bus 1 de 3 [Próxim](#)

- ✓ Teatro Vila Velha atualizou curso brigac
- ✓ Claudio Varela atualizou atividades de ç
- ✓ Claudio Varela atualizou arte experimer
- ✓ vinicius bustani atualizou afinação das
- ✓ vinicius bustani publicou cachê Espelh
- ✓ vinicius bustani publicou montagens Pi
- ✓ vinicius bustani publicou produção fran
- ✓ vinicius bustani publicou atividades de
- ✓ vinicius bustani comentou Portaria

Ferramentas para economia solidária na Plataforma Corais

Para entender melhor os conceitos anteriores vamos demonstrar como se cria um crédito solidário digital utilizando uma base única de dados e com acesso transparente a saldos e transações financeiras utilizando a Plataforma Corais.

Ao criar um projeto na plataforma, é possível selecionar o tipo de projeto Banco Comunitário, que já traz habilitadas as funcionalidades de moeda social e de tarefas. Após criar o projeto, a ferramenta de moeda social irá pedir a criação de uma moeda corrente. Cada moeda tem uma sigla ou um ícone, bem como uma explicação da relação comunitária. As configurações da sigla aparecem no *box* auxiliar, quando o cursor fica em cima do campo. Por exemplo, a opção @minus para exibir valores negativos e @icon para exibir o ícone gráfico da moeda.

A definição de valores máximos e mínimos de crédito são importantes para evitar a concentração de capital e o endividamento demasiado por parte de qualquer integrante do sistema financeiro. Os tipos de transações aceitas regulam quem pode fazer o que nas transações.

A doação é quando um@ usuá@ repassa créditos diretamente

sistema e a operações com a conta-banco.

A opção de pagamento com confirmação possibilita o crédito associado a uma tarefa executada no projeto, porém, é preciso que o receptor confirme o pagamento para este ser efetivado.

Configurando uma conta banco

Uma conta-banco possui uma diferença principal para uma conta de usuári@ regular: os limites de endividamento e acúmulo de créditos. Enquanto estes valores para @ usuári@ comum são definidos pel@ administrador@ do projeto na configurações da moeda social, o limite da conta banco é definido na edição do perfil daquela conta específica, como uma exceção à regra. Estes valores devem corresponder ao lastro da moeda social em circulação. Os bancos comunitários das Produtoras Culturais Colaborativas calculam este valor pela capacidade de oferta mensal de determinados produtos, serviços e saberes. Esta capacidade não deve ser nem subestimada nem superestimada, do contrário, a credibilidade da moeda poderá ser comprometida pelo resultado de um cálculo arbitrário: excesso de endividamento ou excesso de acumulação de capital.

Para chegarmos a um lastro coletivo precisamos calcular o lastro individual de cada ator econômico. Este resultado compreende o total em créditos por mês de cada produto, serviço ou saber oferecido. A entrada de nov@s produtor@s e

a diversificação do que é aceito neste tipo de crédito permite a ampliação do lastro financeiro, portanto, trata-se de um lastro dinâmico que se regula a cada mês com a atualização da oferta pública de seus atores econômicos.

Este modelo de cálculo não impede a oferta imediata em moeda social por nenhum produtor local, mas garante que o cálculo do lastro possua ainda como folga a oferta espontânea dos que estão iniciando na rede mas ainda não publicaram previamente sua oferta naquele mês. Entretanto como o modelo prevê uma base de transações comum será preciso mesmo que não oferte publicamente que o mesmo possua uma conta e possa receber transações financeiras de outros membros da rede.

Um ponto importante ao se definir um crédito solidário é a sua relação com outras moedas existentes. O modelo descrito acima não permite a conversão para a moeda corrente com o objetivo de evitar a desigualdade social. Somente entram nestes circuitos econômicos os produtores interessados nas ofertas existentes numa cadeia produtiva local.

Uma vez configurada a moeda é preciso então fazer público as atividades que podem ser remuneradas com esse tipo de crédito solidário local. Na Plataforma Corais isso é geralmente feito pela ferramenta de planilha, que possibilita montar uma tabela contendo o código da atividade (que identifica



TABELA de DEMANDAS do Movimento CONCH@TIVA

ETIQUETADO: Moeda Social

CÓDIGO	ITEM	PERIODICIDADE	VALOR
#LPZ	Tarefas de Limpeza	Semanal	
#LPZ01	Limpeza do entorno da colaborativa.pe	1 semana	20 ◡
#LPZ02	Limpeza da concha (Palco e arquibancadas e frente do palco)	1 mês	50 ◡
#LPZ03	Limpeza da área superior	1 mês	30 ◡
#LPZ04	Limpeza dos Banheiros	2 mês	80 ◡
#LPZ05	Limpeza da Colaborativa.PE	2 mês	100 ◡
#AVD	Cuidar de uma area da verde da concha	Mensal	
#AVD01	Área Verde 01 (Entorno da concha)	1 Mês	80 ◡
#AVD02	Area Verde 02 (Lateral direita da Colabor@tiva.PE)	1 Mês	80 ◡
#AVD03	Área Verde 03 (Lateral direita da Colabor@tiva.PE)	1 Mês	80 ◡
#AVD04	Área Verde 04 (Jardim Esquerdo)	1 Mês	80 ◡
#AVD05	Area Verde 05 (Jardim Central)	1 Mês	80 ◡
#AVD06	Area Verde 06 (Jardim Direito)	1 Mês	80 ◡
#AVD07	Area Verde 07 (Lateral Esquerda Banheiro)	1 Mês	80 ◡
#AVD08	Area Verde 08 (Lateral Direita Banheiro)	1 Mês	80 ◡
#AVD09	Area Verde 09 (Frente Banheiro)	1 Mês	80 ◡
#AVD10	Area Verde 10 (Entorno Grade Concha)	1 Mês	80 ◡
#EVT	Apoio em Eventos	Evento	
#EVT01	Apoio Banheiros	2 Evento	50 ◡
#EVT02	Apoio Segurança	2 Evento	50 ◡
#EVT03	Apoio Produção	2 Evento	50 ◡
#EVT04	Apoio Comunicação	2 Evento	50 ◡
#PRD	Produção	Evento	
#PRD01	Gravar CDs, Imprimir Capas e Montar o Disco (100 Unidades)	2 Evento	50 ◡
#PRD02		2 Evento	50 ◡
#PRD03	Serigrafar camisas	2 Evento	50 ◡
#PRD04	Apresentação Artística (Por Artista)	Evento	100 ◡

unicamente aquele determinado tipo de tarefa) seu nome, breve descrição, periodicidade de execução e valor em créditos sociais. Essa planilha é chamada de Tabela de Demandas Locais.

A mesma lógica se aplica a publicação das ofertas em moeda social, ou seja o que a pessoa com este crédito pode usufruir

TABELA de Oferta, Produtos e Saberes da Produtora COLABOR@TIVA.PE

ETIQUETADO: Moeda Social

Produtos / Serviços / Saberes	Valor Unitário	Quantidade	Total
Produtos			
Camisa	30	20	600 ◻
CD's	5	140	700 ◻
Adesivo	5	80	400 ◻
Ingresso em Eventos do Mov. Conch@TIVA	5	1000	5,000 ◻
Total Produtos		1240	6,700 ◻
Serviços			
Identidade Visual	90	1	90 ◻
Cartão de Visita	130	1	130 ◻
Panflete	120	1	120 ◻
Folder	200	1	200 ◻
Cartaz	110	1	110 ◻
Spot de Áudio	80	1	80 ◻
Registro Fotográfico	90	1	90 ◻
Registro em Vídeo	350	1	350 ◻
Criação de design e customização de Blog	330	1	330 ◻
Gravação de CD	400	1	400 ◻
Total Serviços		10	1,900 ◻
Saberes			
Inscrição em Atividade de Formação	20	120	2,400 ◻
Total Saberes		120	2,400 ◻
TOTAL GERAL		1370	11,000 ◻

dentro desta economia local, quais são os serviços e produtos que ela pode comprar com o crédito solidário. Essa é a chamada Tabela de Ofertas Locais. Como ambas as planilhas são de acesso público, os valores são também chamados de "preço aberto".

O cálculo em preço aberto é importante para evitar distorções ou valorização excessiva de um pedaço da cadeia, causando a concentração de renda ou a exploração do trabalho humano. O objetivo de valorar é garantir a sustentabilidade do processo

e isso inclui, é claro, o pagamento justo aos profissionais que estão prestando um determinado serviço ou repassando algum tipo de conhecimento. A questão principal é manter o preço aberto, ou seja exibir publicamente a composição do preço de um determinado produto ou serviço e porque um preço como este fica neste valor.

Na composição de um preço aberto sugerimos seis vetores: Insumos e matéria-prima, Profissionais envolvidos, Equipamentos utilizados, Caixa Coletivo, Custo Administrativo, e Impostos (quando existir necessidade). Um modelo está disponível em licença livre na Plataforma Corais (www.corais.org/colaborativape).

O cruzamento de ofertas e demandas via preço aberto em cada território cria a oportunidade de identificar circuitos econômicos sustentáveis em que a demanda de um produtor local se encontra com a oferta do outro produtor. Este tipo de inteligência econômica pode ser construído também através de ferramentas digitais que farejam oportunidades de escambo de acordo com os cadastros de pontos de cultura realizados. Os sistemas do Cirandas.net e do Espaço Escambo (escambo.org) oferecem este tipo de funcionalidade para seus usuários. Estes sistemas entretanto não realizam operações em moeda social, apenas oferecem divulgação e podem mediar negociações entre usuáři@s interessad@s em fazer escambo.

Criando contas para nov@s participant@s

Para começar a participar de um processo econômico é preciso que cada pessoa ou coletivo obtenha um registro junto ao banco comunitário. No Corais, para participar de um processo econômico basta ter um cadastro na plataforma e solicitar a participação no projeto que gerencia as transações da moeda social. Por exemplo, quem deseja pagar e receber na moeda social Tempo do Teatro Vila Velha precisa estar cadastrado no Corais e participar do projeto Livre (www.corais.org/livre). Cada usuáři@ possui um código identificador único, o número que aparece na URL do perfil (ex: www.corais.org/user/3). Este código corresponde ao número da sua conta bancária. Através deste código outr@s usuáři@s podem direcionar doações e/ou pagamentos. Cada operação em uma conta é considerada uma transação financeira. Em um sistema transparente é importante que cada transação seja rastreada, incluindo quem a realizou, IP de acesso, horário e data, para eliminar qualquer possível desconfiança.

Transações financeiras: Pagamentos, Doações e Débito Automático

As transações financeiras dentro do modelo proposto podem ser de três tipos: Pagamento direto, doações entre usuáři@s e débito automático de contas. A diferença entre os tipos é como a operação de débito/crédito acontece e quem é @

causador@ da ação. Em operações de pagamento quem realiza o pagamento é quem vai passar o valor para outra pessoa. Para completar a operação é preciso uma conta destino, uma atividade/motivo do pagamento e o valor que será pago. A doação é semelhante a anterior mas não existe necessidade de associar uma tarefa ou motivação, o valor é simplesmente compartilhado de um membro para outr@ do grupo. A última é a de débito automático, que pode ser realizada com ou sem confirmação do participante para pagamentos a compromissos assumidos com terceiros. Cada operação destas deve ser tratada de maneira independente, permitindo corrigir erros sem impactar em contas e saldos de terceiros.

Transparência de Saldo e Extrato Individual = Auditoria Coletiva

O elo que une as pessoas numa gestão colaborativa é a confiança mútua, porém, ele pode ser quebrado por falta de comunicação e acesso a informações. Neste sentido, a proposta de transparência máxima proporciona ao grupo a possibilidade de saber o saldo em crédito solidário de qualquer participante, bem como o extrato de transações de qualquer membro, de forma a entender como aquele usuário constituiu determinado saldo em sua conta. Outra questão importante é o extrato geral da moeda, que recupera todas as



transações financeiras feitas em moeda social por um determinado grupo econômico.

Enraizamento do crédito solidário no território

A capacidade de oferecer produtos a quem não pode pagar imediatamente em moeda social, o que possibilita a inclusão social de diversas pessoas da comunidade em um processo econômico local. O crédito e o endividamento local entretanto deve ser monitorado pela gestão colaborativa para evitar um número significativo de participantes bloquead@s para novas transações financeiras devido a superação do limite mínimo ou máximo estabelecido. Se for aplicado o princípio da auto-regulação, tod@s podem emprestar para tod@s, ou até mesmo doar créditos sem necessariamente ter necessidade de retorno. Um empréstimo de um amigo pode ser reinvestido na economia pelo consumo de produtos e serviços da rede, respeitando é claro o nível máximo de endividamento.

Definindo valores limites de acumulação e endividamento

O acúmulo de capital por um grande período de tempo pode manter a moeda sem circular e fazer com que o banco precise colocar mais moeda em circulação para estimular as trocas e circulação de produtos locais. A solução para evitar o acúmulo é estabelecer um limite máximo de acúmulo de crédito para @s participantes do processo econômico. A Plataforma Corais analisa o saldo do membro e os limites definidos antes de autorizar transações de pagamento, doação ou débito automático. Esta mesma lógica pode ser aplicada na questão do endividamento, evitando que alguém extrapole um limite possível de ser revertido. Outra solução é pensar em uma depreciação do valor acumulado, por exemplo, se a cada três meses que um crédito completar sem movimentação financeira o mesmo se deprecia, o que motiva as pessoas a manter a economia circulando. Na plataforma Corais não existem ferramentas para depreciação temporal de um crédito social, apesar de que a hora e a data das transações financeiras são registradas e tornadas públicas, o que permite a implementação deste tipo de gatilho ou a operação manual deste tipo de depreciação pela equipe de gestão do banco comunitário.

Perfil Menções Ofertas Contato **Transações** Extrato

Data	Descrição	Tarefa atrelada	Pessoa que pagou	Pessoa que recebeu	Valor	Balanco
09-05-13	Comunicação 07/03 4 horas	Ação em Rede Sociais	Teatro Vila Velha	Tiago Querino	72.80	72.80
09-05-13	Atividade realizada no dia 29/04 2 Horas	Entrevista com Pedro Jatobá	Teatro Vila Velha	Tiago Querino	18.20	91.0
14-05-13	Comunicação 06/05/2013 3h	Tribo Bossambá	Teatro Vila Velha	Tiago Querino	54.60	145.60
14-05-13	Comunicação 29/04/2013 2h	Entrevista com Dissidente	Teatro Vila Velha	Tiago Querino	18.20	163.80
14-05-13	Comunicação 22/04/2013 3h	Reunião de Planejamento	Teatro Vila Velha	Tiago Querino	27.30	191.10
22-05-13	Técnica 14/05/2013	montagem de luz	Teatro Vila Velha	Tiago Querino	63.70	254.80



Autogestão e administração coletiva

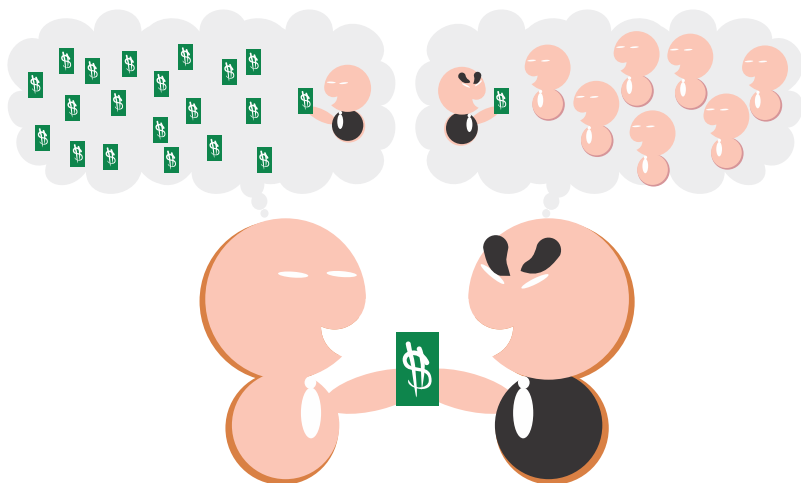
A autogestão ou cogestão é o modelo de gestão do trabalho colaborativo. Se as pessoas estão trabalhando juntas, com objetivos alinhados, com um senso de comum e responsabilidade, não há a necessidade de concentrar a gestão nas mãos de uma pessoa só. Autogestão significa que todos participam da gestão ao mesmo tempo em que todos gerem a si próprios.

O modelo de gestão centralizado, baseado na figura de um líder que representa um grupo, não favorece o desenvolvimento da autogestão. Cada pessoa precisa ser ordenada e organizada com as demais pelo líder, que se torna o começo, meio e fim de cada projeto. Todos esperam por aquele para começar, executar e finalizar algo. Mesmo que seja carismático e consiga administrar as expectativas de todos, será sempre um ponto frágil na organização. Caso se torne ausente por algum motivo, o grupo pode não conseguir mais se organizar pela falta de uma personalidade substituta.

Além da fragilidade, a gestão centralizada pode implicar numa competição pela posição de liderança, o que mina o trabalho colaborativo. A motivação se desvia do resultado do trabalho para o meio de trabalhar, ou seja, a pessoa passa a agir para obter a posição central. A colaboração eventual que acontece nesse tipo de gestão pode esconder uma competição por posições.

Numa grande organização, existem vários centros, um dentro de outro, seguindo uma lógica de hierarquia. A hierarquia aliena as pessoas do fim pelo qual trabalham, uma vez que relega a motivação do grupo à capacidade de mobilização do líder. A oferta mais comum é a possibilidade de "subir na vida" pela ocupação de uma posição de gestão e aumento salarial, porém, estas posições são escassas. A escassez impede que todos possam ter uma posição confortável na organização e instiga a competição.

A hierarquia arranca o poder que cada pessoa tem de fazer algo e concentra nas mãos de poucos que representam os demais. O risco de corrupção e abuso de poder é muito grande, já que a motivação por agir é a competição. Além disso, frequentemente, o líder realiza atos que não representam as pessoas lideradas - que muitas vezes sequer consentiram em delegar o poder a um representante. Desta forma, as lideradas podem vir a se revoltar e se recusar a seguir ordens,



ou agir de maneira indolente, às vezes até inconscientemente, a fim de sabotar determinada ação. Mas mantida a centralidade do poder decisório, estas falhas são comumente encobertas pel@ líder, de modo que o sistema pareça funcionar bem e @s liderad@s venham a ser responsabilizados por possíveis falhas e ruídos. Ou ainda, um líder pode delegar uma tarefa importante a um liderad@ que sabe que não terá capacidade de executá-la, simplesmente para reforçar a necessidade de seu papel de liderança dentro do grupo. Vemos assim que o modelo hierárquico, que parece robusto e eficiente, pode na verdade ser muito frágil.

Por serem amplamente difundidas nas sociedades ocidentais, costumamos achar que a democracia, em especial a representativa, é a única forma de governança. No entanto, sabemos que existem outras formas de organização para além dos modelos hierárquicos.

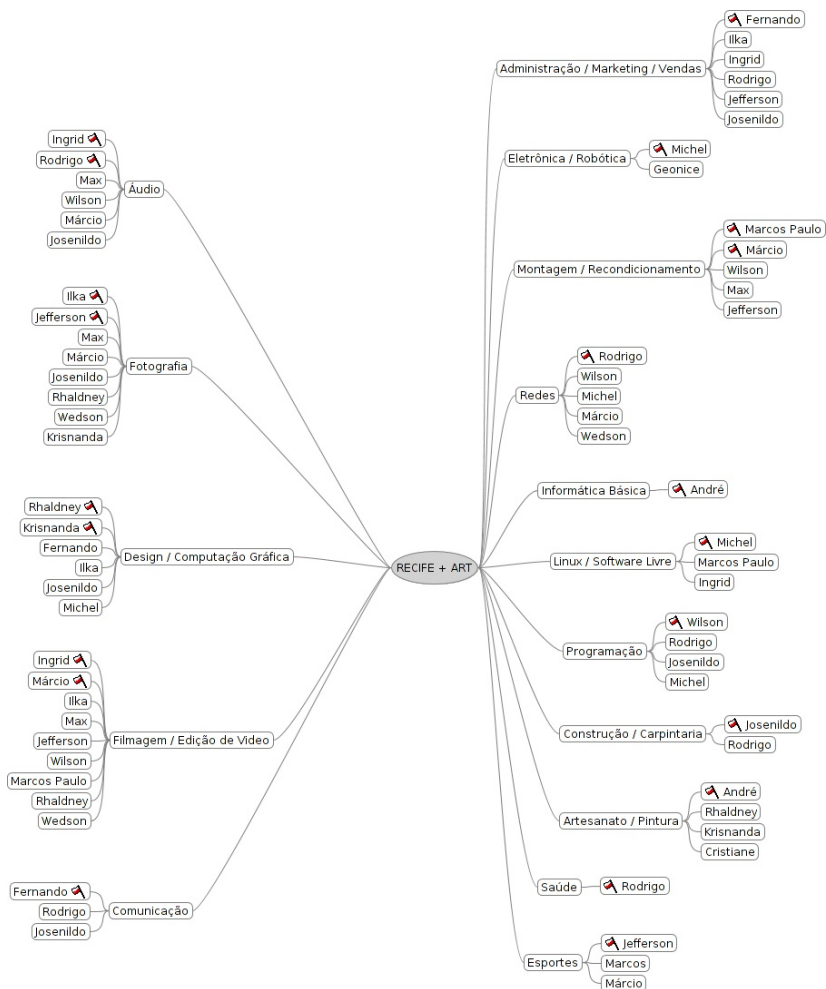
A sociocracia, por exemplo, é um processo sistêmico de tomada de decisão e governança que possibilita o auto-gerenciamento orgânico e produtivo de organizações. Criada num contexto empresarial pelo holandês John Buck, ela é hoje aplicada ao redor do mundo em projetos de terceiro setor e até em comunidades intencionais. Baseada na equivalência (ou seja, tod@s @s membr@s de um grupo possuem igual poder de voz e decisão), transparência (tod@s @s membr@s tem igual acesso à todas as informações daquela organização) e eficiência (a participação e a colaboração devem servir à concretização de projetos de forma eficaz), a sociocracia é inspirada nos modelos auto-gestionários da natureza e nas organizações de centro vazio.

Outras formas são as chamadas “Organizações de Centro Vazio” (OCV), em que o poder é distribuído em frentes de trabalho mais ou menos autônomas, com protocolos de comunicação entre si e valores comuns bem definidos. Sob o lema “maleável na forma e durável no propósito”, este tipo de organização funciona como uma célula, onde as principais trocas e

feedbacks se dão no contato com o mundo exterior, mas todos os componentes respondem a um mesmo estímulo central comum: princípios e propósitos pactuados coletivamente.

Este tipo de organização funciona sob o princípio “caórdico”, conceito forjado pelo americano Dee Hock. Neste tipo de sistema, acredita-se que há um equilíbrio para além do caos destrutivo, por um lado, e do engessamento do controle, por outro. Nas organizações caórdicas, o limite se encontra entre o caos criativo e a manutenção saudável da ordem e se desloca sempre em função do ambiente externo.

De uma maneira geral, estes modelos buscam manter uma “Visão Sistêmica” do projeto ou grupo, compreendendo cada organização social como um organismo vivo, e portanto, cada parte do sistema estabelece relações com o ambiente interno e externo. Em torno de propósitos e objetivos em comum, é possível estabelecer o que chamamos de “lideranças circulares”: a hierarquia se manifesta “em fluxo”, mudando de acordo com projetos que tem início, meio e fim. A liderança é rotativa e atribuída em função de tarefas determinadas, de acordo com a habilidade e disponibilidade das pessoas envolvidas. Numa perspectiva antroposófica — criada pelo austríaco Rudolf Steiner, um bom “líder sistêmico” deve prezar pelo equilíbrio entre as tarefas a serem executadas, os relacionamentos entre as pessoas envolvidas e o processo em



si. Desta forma, inverte-se a lógica do “poder sobre” pelo “poder com”, ou seja, a capacidade de integrar o sistema e conscientemente contribuir para o seu processo de evolução.

A heterarquia, por sua vez, é uma forma de organização

horizontal, em que entidades diferenciadas colaboram entre si, formando uma rede descentralizada. Ainda mais radical é a anarquia, que rejeita a dinâmica de centralização-descentralização e afirma a autonomia de cada pessoa para agir.

Sabemos, no entanto, que estas formas de organização não são excludentes e podem, inclusive, complementar-se: a autogestão é um modelo de gestão típico da heterarquia e uma possibilidade para a anarquia. O prefixo auto implica que todos têm autonomia, autoridade e liberdade em suas ações. Isso não significa que as pessoas devem agir apenas para seus próprios interesses egoístas. Pelo contrário, a proposta é justamente que as pessoas ajam pelo interesse coletivo, do comum, pois não estão sendo forçadas a isso.

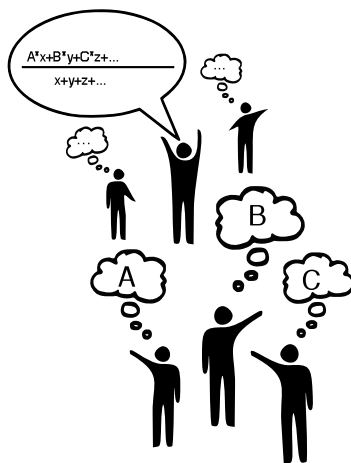
A autogestão permite que a colaboração aconteça de verdade, pois parte da escolha consciente de compartilhar sua liberdade com um grupo de pessoas. Esse compartilhamento implica em assumir certas responsabilidades, como por exemplo, fazer a sua parte e cuidar para que os demais não abusem do comum.

Para que isso aconteça, direitos e deveres são essenciais para a autogestão. Eles devem ser discutidos, modificados, lembrados e guardados em algum lugar público, para que todos possam se referir a eles. Autogestão não significa

desordem, pelo contrário, significa que todos contribuem para a ordem, sem privilégios. É claro que isso significa que haverá diversos tipos de ordens em vigor, que devem ser respeitadas e articuladas para coexistirem.

Uma maneira comum de organizar o trabalho baseado na autogestão é a formação de grupos de trabalho. As pessoas são organizadas em grupos de interesses comuns, com um@ responsável — que não é chef@, mas que facilita a organização do grupo. Nessa forma de organização não existe um grupo central a que @s demais precisam se reportar ou acatar, na verdade, todos os grupos estão no centro.

Para evitar a demagogia - dizer que tod@s estão no centro, enquanto apenas uns poucos estão, é importante que haja transparência em todos os processos de gestão, propriedade compartilhada e coautoria. Esses são os pilares que vão permitir a emergência de um comum, que será o centro da organização. Para chegar nesse grau de sintonia, é preciso primeiro compreender as diferentes expectativas e alinhar os objetivos que cada pessoa tem dentro do coletivo.



Alinhamento de objetivos

Uma vez que o grupo começa as suas atividades, surgem expectativas sobre objetivos e sobre o lugar de cada pessoa dentro da organização. Com o decorrer do tempo, novos objetivos podem ser traçados sem, necessariamente, estarem vinculados às expectativas de tod@s @s membros do grupo. Isso pode causar um racha na organização, caso não haja reflexão constante sobre os objetivos e expectativas dentro do grupo. Adotando esta prática reflexiva, diminui-se a frustração de alguns que possam, porventura, estar insatisfeitos com os rumos tomados pelo grupo.

Nenhum grupo está imune de, ainda assim, ocorrer frustrações pontuais, sobretudo quando determinados grupos ou atores individuais dentro das organizações não são contemplados permanecem como "voto vencido" na maioria das decisões. Neste caso, é preciso pensar em que canais as minorias podem demonstrar sua insatisfação e o que os demais podem fazer para que os insatisfeitos se sintam mais confortáveis no grupo.

Uma maneira de fazer isso é garantir um momento nas reuniões para o compartilhamento de sentimentos ou *insights* a respeito do processo. Outra maneira é estimular o sentimento de pertencimento é permitir que os membros do grupo façam objeções a determinadas decisões.

Tomada de decisão coletiva

Uma vez que os objetivos estão alinhados, surge algo que é cultivado, protegido, e desenvolvido em comum por todos @s envolvid@s. Isso pode acontecer durante uma questão familiar, atividade escolar, reuniões de condomínio ou quando decide-se empreender junto com colegas. Se as pessoas estão decidindo sobre algo é porque têm algo em comum. Se a decisão impacta uma ou mais pessoas é porque

existe algo que as une, ou seja, uma questão coletiva com impactos coletivos.

Nesse contexto, como tomar decisões sem que alguém se sinta excluído? Muitas vezes, não é possível reunir todas as pessoas para a tomada das decisões. Isso pode tornar o processo muito lento e burocrático. Por outro lado, se alguém sai tomando todas as decisões sem consultar os demais, acaba virando *show* de uma pessoa só. Esse é o dilema da tomada de decisão.

E, por outro lado, quem cala consente? Qual o peso do não decidir? Vale a pena chorar pelo leite derramado? Quando alguém se omite em um processo decisivo é porque tinha direito sobre algo mas declara não ter interesse naquilo, ou por que não tem conhecimento de causa e por isso delega a decisão a outra(s) pessoa(s) mais experiente(s)?

E o que seria uma decisão? Seria simplesmente uma escolha entre opções? Escolher dentre opções satisfaz o desejo de participação de quem não participou da construção da opção? Os princípios democráticos são uma referência clássica, porém, sua aplicação prática no trabalho não é óbvia. Por trás de uma decisão dita democrática pode haver manipulação ou até mesmo violência velada. E se por acaso alguém é contra uma decisão majoritária? Tem que aceitar? Ou o grupo volta atrás e constrói uma opção nunca antes considerada?

Estudo de Caso: São Sambas e o Movimento Conch@tiva

O objetivo comum de todos coletivos, mestres e produtores que organizam o São Sambas é fortalecer os mestres da cultura popular, colocando o coco como centro de atuação. Atualmente esse ritmo vem ganhando cada vez mais seguidores, adeptos e brincantes, contribuindo direto para a valorização da cultura popular no Estado de Pernambuco. Em 2013, foram realizadas dez Edições do São Sambas no auditório Concha Acústica da UFPE, ocupado pelo Movimento Conch@tiva. O São Sambas contou com a participação de mestres coquistas de vários municípios da Região Metropolitana do Recife e de grupos de coco emergentes do cenário local.

A iniciativa do Movimento Conch@tiva interage com outros coletivos ligados à rede de Pontos de Cultura do Estado, comunicando-se também com os bairros adjacentes à Universidade Federal de Pernambuco, em especial, a Várzea. A sinergia de objetivos comuns entre ator@s sociais e o Movimento Conch@tiva fortalece ambos os lados, gerando benefícios para tod@s envolvid@s. Entre @s mestres homenageados estão Mestre Zé Lasca da Várzea, Zeca do Rolete do Paulista, Dona Lucia, Lú do Coco do Pneu, Coco de Umbigada e Sambada da Laia do Camaragibe.

Além da apresentação cultural para o público universitário, cada mestre teve oportunidade de contar sua história de vida e sua relação com a cultura popular, divulgar suas ações culturais e a sambada da sua comunidade. Todas as atividades foram registrados em áudio, fotografia



e vídeo para posteriormente ser disponibilizado na internet através da Rede Colaborativa iTEIA. Os eventos São Sambas foram organizados utilizando a Plataforma Corais, com o objetivo de fortalecer a autogestão dos participantes.

Estas são questões fundamentais para o trabalho colaborativo que carecem de uma melhor explanação. Mais do que isso, esses tópicos devem ser debatidos explicitamente pelas pessoas envolvidas, do contrário, podem acumular-se conflitos.

Do ponto de vista do grupo, deve-se refletir e identificar problemas inerentes ao processo de tomada de decisões adotada pelo grupo ou se a parte insatisfeita, por algum motivo, em algum momento do processo, acabou perdendo a identidade com o grupo. Esta é uma linha tênue, que levará o grupo aprimorar o seus métodos de avaliação de processos internos.

Partindo da premissa que nem sempre a votação é o instrumento mais adequado nos processos de tomada de decisão, a funcionalidade de comentários disponível em todas as ferramentas da Plataforma Corais é bem útil para tomada de decisão. Os comentários costumam levar a decisões consensuais de maneira mais suave do que a votação explícita.

O processo de avaliação dos objetivos e ferramentas deve ser aprimorado cotidianamente dentro do coletivo, para que se diminua a incidência de casos de frustração. Esta avaliação parece ser inerente a todas as organizações, entretanto, ainda há grupos que focam muito nos fins (as ações a serem

realizadas) e negligenciam os processos cotidianos. No processo de tomada de decisão, sobretudo os colaborativos, é preciso fazer a avaliação constante dos objetivos e expectativas, a fim de otimizar a interação e manter tod@s motivados a participar.

Técnicas de autogestão

Os processos de autogestão são potencializados por metodologias que propiciam a tomada de decisão coletiva e uma melhor gestão de recursos comuns pelo grupo. Dentre as técnicas, destacam-se as dinâmicas envolvendo a organização do esforço coletivo e a organização de canais de comunicação informativos e deliberativos.

Para circular informações e deliberar sobre assuntos do comum são organizadas reuniões presenciais ou virtuais. Estes momentos são fundamentais para que todos possam praticar sua liberdade de voz e tomada de decisão, reafirmando seu pertencimento a um determinado grupo. Em atividades de reunião coletiva são também avaliadas ações anteriores e atividades realizadas pelos grupos de trabalho. Trata-se de um processo de aprendizado em que o grupo tem a oportunidade de aprender com erros anteriores e repensar o planejamento das próximas ações, visando otimizar seus recursos.

Os encaminhamentos da reunião são direcionados para grupos de trabalho (GTs), que definem tarefas concretas a serem realizadas com prazos e prioridades acordadas coletivamente. Após o acordo coletivo das ações, é fundamental estabelecer bons canais de comunicação entre participantes, visando evitar gasto de tempo e energia com eventualidades cotidianas.

Através das reuniões coletivas se estabelecem as demandas do grupo que devem ser categorizadas por prioridade e estabelecidos prazos que possibilitem a execução destas ações pelos grupos de trabalho ou células focalizadoras. Estas células podem ser organizadas baseadas em diferentes critérios, tais como localização geográfica, interesse vocacional e disponibilidade. A escolha equilibrada de critérios pode ser fundamental para um bom funcionamento do GT, pois cada um precisará ser ainda mais coeso na comunicação e na capacidade de trabalhar juntos ao coletivo, já que as responsabilidades assumidas junto ao grupo estão inteiramente sob sua responsabilidade.

Uma dinâmica importante é organizar reuniões semanais dentro de cada GT para planejar e avaliar as atividades e organizar informativos aos demais participantes do coletivo sobre contratempos, boas notícias ou necessidade de ampliação do prazo solicitado. Tod@s @s integrantes devem ter autonomia para analisar o que estão fazendo, acompanhar tarefas de

outras pessoas e sugerir novidades ao grupo. Para alcançar este clima de confiança é preciso criar um ambiente propício à inovação em que @s participantes continuem motivados a propor ideias e colaborar em ideias já existentes. O desafio maior é conseguir enxergar a visão global do coletivo sem sobrecarregar o grupo com ideias que onerem mais do que otimizem a realização das atividades. Uma das técnicas utilizadas para isso é a de crise e oportunidade, em que se analisam as demandas críticas do coletivo e se estimula a inovação nestas ações.

Nesse sentido, existe a possibilidade de receber uma ideia durante uma etapa qualquer do processo produtivo, seja por algum integrante do grupo de trabalho ou de fora do mesmo. Na autogestão é muito importante estimular comentários construtivos. Novas tecnologias como a Plataforma Corais permite que haja a possibilidade de observar e/ou participar de tarefas através do apoio com informações, experiências ou técnicas auxiliares.

Em locais onde a internet está disponível é possível através de sistemas livres de cultura digital utilizar as ferramentas que possibilitam divisão de tarefas, organização de reuniões virtuais, acervo de informações do grupo, questionários e calendário coletivo, produzir enquetes, comentar, catalogar e buscar nesta base de dados.

Estudo de caso: Curso de Gestão Colaborativa e Produção Cultural Comunitária

O uso da plataforma Corais foi fundamental para a realização do evento de conclusão do curso de Gestão Colaborativa e Produção Cultural Comunitária, realizado na Concha Acústica da UFPE, pela produtora Colaborativ@.PE. O nome do evento foi decidido através da ferramenta de votação da Plataforma Corais, que contava com quatro opções iniciais. Através das discussões offline, ficou decidida a criação de outra opção, que sintetizava o conceito de todas as opções anteriores. Portanto, o uso da ferramenta foi importante, mas a tomada de decisão não foi baseada no resultado da votação. A votação desencadeou o amadurecimento do



Título do evento dia 31 de Janeiro

 Karina Santos
17:34 23 jan, 2014

ETIQUETADO: [2013.2 - Curso de Gestão Colaborativa e Produção Multimídia de Ações Culturais](#) [Cine Concha](#)

Olhares da Cena Mangue beat: 17 Anos sem Chico.

25% 2 votos

Olhares da cena: 17 Anos sem Chico.

13% 1 voto

Olhares da "Cena Mangue" e suas influências Culturais

13% 1 voto

Olhares da "Cena Cultural Pernambucana": 17 anos, pós Chico Science

13% 1 voto

Olhares do Mangue: 17 anos sem Chico

38% 3 votos

processo de decisão, não o seu fechamento.

Outra ferramenta importante para a organização do curso foi a de tarefas. As principais tarefas tinham como objetivo fazer o contato com os debatedores e definir as funções d@s aprendizes do curso no dia do evento. Em sala de aula, foi definido que as funções não seriam estáticas. Nada impedia que uma pessoa designada para uma função ajudasse ou mesmo cobrisse uma eventual ausência no dia previsto para o evento. As tarefas foram cumpridas de maneira eficaz, a ponto de o debate não só ter sido formatado com dois dias de antecedência, bem como ter rendido de maneira satisfatória, com a participação efetiva da mediação, dos realizadores do filme e do público presente. A cobertura fotográfica foi compartilhada na ferramenta de galeria de imagens após o evento.

A experiência foi emblemática, pois o material de divulgação e o certificado para as debatedoras (realizadoras do filme) foi emitido pela aluna Íris Regina, que na maior parte do tempo trabalhou online, tendo ido presencialmente apenas a duas aulas, mas participando efetivamente pela internet. Foram elaborados online um cartaz de divulgação e outro cartaz específico da chamada para a exposição fotográfica, além do certificado para os debatedores.

O evento foi organizado em 15 dias e apesar de ter sido um exercício de conclusão de curso, se mostrou um evento digno da ocupação da concha acústica da UFPE promovida pela Produtora Colabor@tiva.PE e demais coletivos, pontos de cultura, telecentros e agentes culturais em rede. Um

público estimado entre 100 e 120 pessoas circularam pela concha neste dia e prestigiaram o evento.

O relato de todos os dias do curso também foi feito pelo coletivo Tear Audiovisual, como continuidade da política do coletivo de compartilhar todos os cursos de formação pelo Corais. Esta política é adotada para que os membros que não possam estar presencialmente ou diariamente in loco nos cursos, acompanhem o processo e de certa forma se apropriem daquele conhecimento, mesmo não estando matriculados individualmente. As formações do Tear são sempre acompanhadas e de alguma maneira absorvidas por todos. Esta espécie de diário foi feita através da ferramenta blog e pode ser acompanhada mais facilmente através da taxinomia no caminho Tear Audiovisual > Navegar > Formação > Curso de Gestão Colaborativa e Produção Comunitária.

Publicações Arquivos

Etiquetado: Gestão Colaborativa e Produção Cultural Comunitária

Título	Input	Output	Autor	Data ▲
<p>Formação - Colaborativa PE</p> <p>Se liguem no link rapaziada</p> <p>http://www.corais.org/conchativa/node/78738</p>			Carlos Lunna	25/09/2013
<p>Curso de Gestão Colaborativa e Produção Cultural Comunitária - Relato do 1 dia 22/01/2014</p> <p>No primeiro dia de aula, depois das devidas apresentações dos 5 participantes que compareceram ontem. Foi proposta por Jatobá a realização de um...</p>			Carlos Lunna	23/01/2014
<p>Curso de Gestão Colaborativa e Produção Cultural Comunitária - Relato do 2 dia 23/01/2014</p> <p>Hoje começamos a aula conhecendo um pouco mais do corais para que todos os participantes se apropriassem da ferramenta e operacionalizassem o evento...</p>			Carlos Lunna	24/01/2014
<p>Curso de Gestão Colaborativa e Produção Cultural Comunitária - Relato do 3 dia 24/01/2014</p> <p>Demos andamento aos preparos do evento do dia 31/01. Karina me passou os contatos de José Teles e Renato L, para o debate. Tentei José Teles, mas deu...</p>			Carlos Lunna	26/01/2014
<p>Curso de Gestão Colaborativa e Produção Cultural Comunitária - Relato do 4 dia 27/01/2014</p> <p>Hoje partimos para as tarefas. Contactei os possíveis debatedores, um não consegui falar e o outro sinalizou bem, mas pediu pra ligar amanhã. Depois...</p>			Carlos Lunna	27/01/2014
<p>Curso de Gestão Colaborativa e Produção Cultural Comunitária - Relato do 5 dia 28/01/2014</p> <p>Esse foi o dia de meter a mão na massa. Foram feitos o release, a chamada para a exposição</p>			Carlos Lunna	29/01/2014

CineMAC Tear

- Curadoria CineMAC
- Debate CineMAC

Formação

- Gestão Colaborativa e Produ
- Streaming e Web Radio
- Workshop Documentário Soc

Casa do Patrimônio IPHAN

- Cine Amparo 69
- Etnodoc

Ciranda Filosofica

- Ciranda Filosofica Mensal
- Congresso de Direitos Humar

Movimento Concha Ativa

- Expoidea
- Palco Livre

Corais

- Ferramentas do Corais
- Uso do corais

Editais

- Funcultura Audiovisual 2014
- Rumos Itaú Cultural 2013

MST - Movimento dos Trabalhadores Sem-Terra

- Assentamento Chico Mendes Normandia

CRC - Centro de Recondicionamento de Computadores Marista

- Encontro de tecnologias soci
- Teaser Evento CRC

ITEIA

- Eventos ITEIA

Ferramentas de autogestão no Corais

A Plataforma Corais dispõe de ferramentas que possibilitam a efetivação dos canais de acompanhamento do coletivo, bem como participação nas tomadas de decisão. *Blog*, arquivo, tarefas, etapas, mapas mentais, planilha, calendário, são ferramentas úteis no que diz respeito ao acompanhamento do cotidiano do grupo. Já do ponto de vista da colaboração, as ferramentas votação, sugestão e texto colaborativo são as mais eficazes.

Reuniões Virtuais

Através da Plataforma Corais é possível realizar reuniões virtuais utilizando uma ou mais ferramentas colaborativas. A mais utilizada é o *chat*, que possibilita a reunião em tempo real via mensagens de texto entre duas pessoas diretamente ou de várias pessoas através das salas pública.

Outro instrumento importante para apoiar reuniões virtuais é o texto colaborativo, que oferece um *chat* lateral restrito apenas aos que estão editando o texto. Um uso bastante comum é fazer atas de reunião enquanto a reunião está em curso, evitando o trabalho burocrático de produzir estas atas posteriormente.

Uma opção avançada, disponível apenas sob demanda é a

videoconferência, que permite a transmissão de áudio e vídeo simultâneo para até 12 pessoas. Para ativar o serviço é preciso postar uma tarefa na comunidade MetaDesign solicitando o agendamento com até 72 horas de antecedência.

Calendários Coletivos

Um tipo de informação importante para processos autogestionários são as relações de atividades e reuniões do coletivo. Através do Corais é possível gerenciar um calendário coletivo do grupo e criar eventos com mais de um dia ou que se repetem periodicamente.

Maio 2013

Anterior Próximo

segunda-feira	terça-feira	quarta-feira	quinta-feira	sexta-feira	sábado	domingo
29	30	1	2	3	4	5
Entrevista com Pedro	auxílio na iluminação		Montagem de Plateia			
Entrevista com Dissid	Inventário dos textos		pesquisa @ Família;			
Inventário das pranchas arquitetônicas do Teatro Vila Velha 09/04/2013 - 02:00 - 23/05/2013 - 02:00 Identificação, separação por categoria, organização e arquivamento c						
Gestão 10/04/2013 - 11:00 - 10/06/2013 - 11:00 A atividade de gestão foi uma tarefa definida pelos integrantes da Livre após o Experimento 1, com a finalidade de concen						
Atualização da Planilha de Controle de Horas - Maio/2013 01/05/2013 - 02:00 - 31/05/2013 - 02:00 Atualização da Planilh						
montagens e desmontagens de palco 27/02/2013 - 01:00 - 19/10/2013 - 02:00						
6	7	8	9	10	11	12
Tribo Bossambá 06:00		Montagem de palco 0	Coertura fotografica	Tabulação 10/05/2013	Recepção de Público	
Montagem Tribo boss			Montagem dissidente	Reunião Administratv	Coertura Fotográfica	
Descrição e catalogação dos cartazes - Etapa 1 09/05/2013 - 02:00 - 21/05/2013 - 02:00						
Inventário das pranchas arquitetônicas do Teatro Vila Velha 09/04/2013 - 02:00 - 23/05/2013 - 02:00 Identificação, separação por categoria, organização e arquivamento c						
Gestão 10/04/2013 - 11:00 - 10/06/2013 - 11:00 A atividade de gestão foi uma tarefa definida pelos integrantes da Livre após o Experimento 1, com a finalidade de concen						
Atualização da Planilha de Controle de Horas - Maio/2013 01/05/2013 - 02:00 - 31/05/2013 - 02:00 Atualização da Planilha de Controle de Horas para o mês de Maio/201						
montagens e desmontagens de palco 27/02/2013 - 01:00 - 19/10/2013 - 02:00						
13	14				17	18
Descrição e catalogação dos cartazes - Etapa 1 09/05/2013 - 02:00 - 21/05/2013 - 02:00						
	Montagem do Experim	Montagem do conc	Experimento 2 16/05/2013			
Inventário das pranchas arquitetônicas do Teatro Vila Velha 09/04/2013 - 02:00 - 23/05/2013 - 02:00 Identificação, separação por categoria, organização e arquivamento c						
Gestão 10/04/2013 - 11:00 - 10/06/2013 - 11:00 A atividade de gestão foi uma tarefa definida pelos integrantes da Livre após o Experimento 1, com a finalidade de concen						
Atualização da Planilha de Controle de Horas - Maio/2013 01/05/2013 - 02:00 - 31/05/2013 - 02:00 Atualização da Planilha de Controle de Horas para o mês de Maio/201						
montagens e desmontagens de palco 27/02/2013 - 01:00 - 19/10/2013 - 02:00						
20	21	22	23	24	25	26
Descrição e catalogação dos cartazes - Etapa 1 09/05/2013 - 02:00 - 21/05/2013 - 02:00						
	montagem de luz e pt				Photografia hotspot 2	Pesquisa chamando c
Inventário das pranchas arquitetônicas do Teatro Vila Velha 09/04/2013 - 02:00 - 23/05/2013 - 02:00 Identificação, separação por categoria, organização e arquivamento c						
Gestão 10/04/2013 - 11:00 - 10/06/2013 - 11:00 A atividade de gestão foi uma tarefa definida pelos integrantes da Livre após o Experimento 1, com a finalidade de concen						
Atualização da Planilha de Controle de Horas - Maio/2013 01/05/2013 - 02:00 - 31/05/2013 - 02:00 Atualização da Planilha de Controle de Horas para o mês de Maio/201						
montagens e desmontagens de palco 27/02/2013 - 01:00 - 19/10/2013 - 02:00						
27	28	29	30	31	1	2
	Montagem da Sala Jc	Arrumação do Deposi	Montagem sala João			Pesquisa DO 02/06/2
Respostas ao Diga al 28/05/2013 - 02:00 - 03/06/2013 - 02:00 Enviei respostas as pessoas que responderam a pesquisa Diga al						

Sistemas de votação

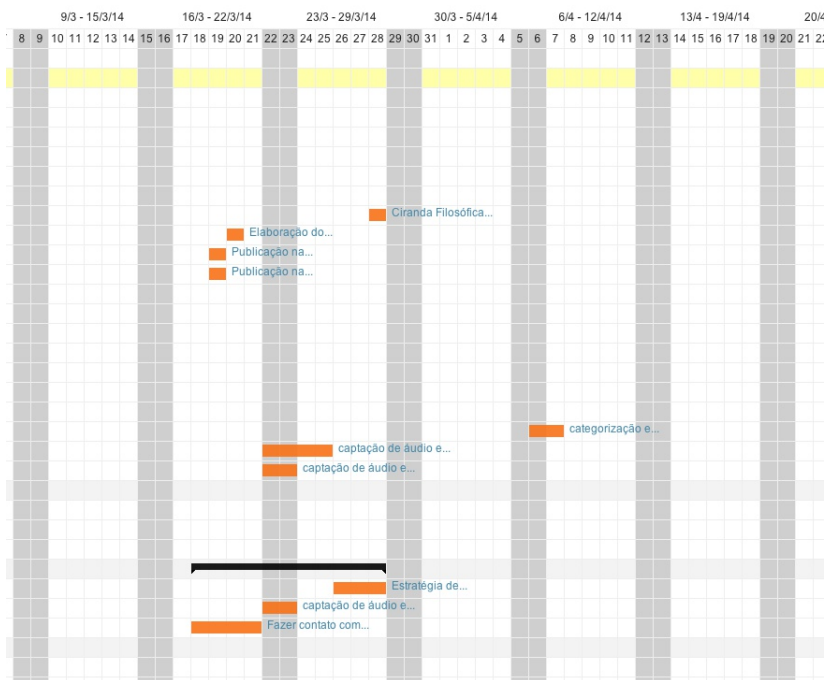
Tomadas de decisão podem acontecer em reuniões presenciais ou virtuais, porém, a falta de consenso pode ocasionar debates intermináveis. Através da Plataforma Corais, é possível antecipar discussões lançando tópicos que serão tratados posteriormente na reunião. Também é possível fechar uma reunião sem uma decisão, deixando isso a cargo de uma votação com prazo determinado. A pessoa/usuári@ que vota pode antes de terminar o prazo cancelar ou modificar o seu voto. A opção de comentários pode ser habilitada para permitir debates sobre as opções disponíveis e novas possibilidades de voto.

Divisão de tarefas

Através do CORAIS é possível criar Etapas e Tarefas que podem ser atribuídas a diferentes participantes responsáveis. Ao criar uma tarefa, o sistema automaticamente marca @ criador@ como moderador@ e responsável, deixando livre para o criador@ desmarcar a si mesmo e/ou marcar outras pessoas. Outros campos importantes são a data (ou período) em que a tarefa será executada, uma descrição da tarefa e a recompensa em moeda social (quando houver).

A diferença de Tarefa para Etapa é que uma etapa é composta de uma ou mais tarefas, o que permite organizar um processo complexo. Uma etapa pode conter também uma ou mais

AUTOGESTÃO E ADMINISTRAÇÃO COLETIVA



		Prioridade	Status	Responsáveis
+ teaser para Passarela Fenearte 2014 Coleção Mamulengar	Captação de Audio	Médio	Em andamento	vinicius meirel...
+ teaser para Passarela Fenearte 2014 Coleção Mamulengar 2	Eventos iTEIA	Alta	Em andamento	vinicius meirel...
+ teaser para Passarela Fenearte 2014 Coleção Mamulengar 3	Captação de Audio	Médio	Em andamento	vinicius meirel...
+ Inscrição do Alto da Lú no festival de Macapá	Upload de Vídeo	Médio	Em andamento	Carlos Lunna
+ Inscrição do Alto da Lú no festival Zinebi - Bilbao/ESP	Festivais		Em andamento	Carlos Lunna
+ Preparação do site para por no ar	Site		Em andamento	
+ Identidade Visual do Site	Site	Alta	Em andamento	Isaac
+ Conteúdos p/ o site	Site	Médio	Em andamento	Carlos Lunna

etapas, o que pode corresponder a grupos de trabalho (etapas) com suas respectivas atividades (tarefas).

Automação de Formulários

Em processos de inscrição, consulta ou avaliação a coleta de formulários e questionários opinativos pode ser muito útil. Através da ferramenta de questionários é possível criar Formulários eletrônicos com perguntas objetivas ou descritivas e receber estas informações tabeladas e em formato digital de planilha eletrônica. A ferramenta de questionário do Corais aceita diferentes tipos de entrada, tais como caixas de seleção, opções de marcar, campos abertos, data, email e números. Para organizar grandes questionários, é possível quebrar a página e agrupamento de perguntas. O sistema permite ainda a configuração de um *email* de confirmação enviado para cada usuário que finalizar seu questionário.

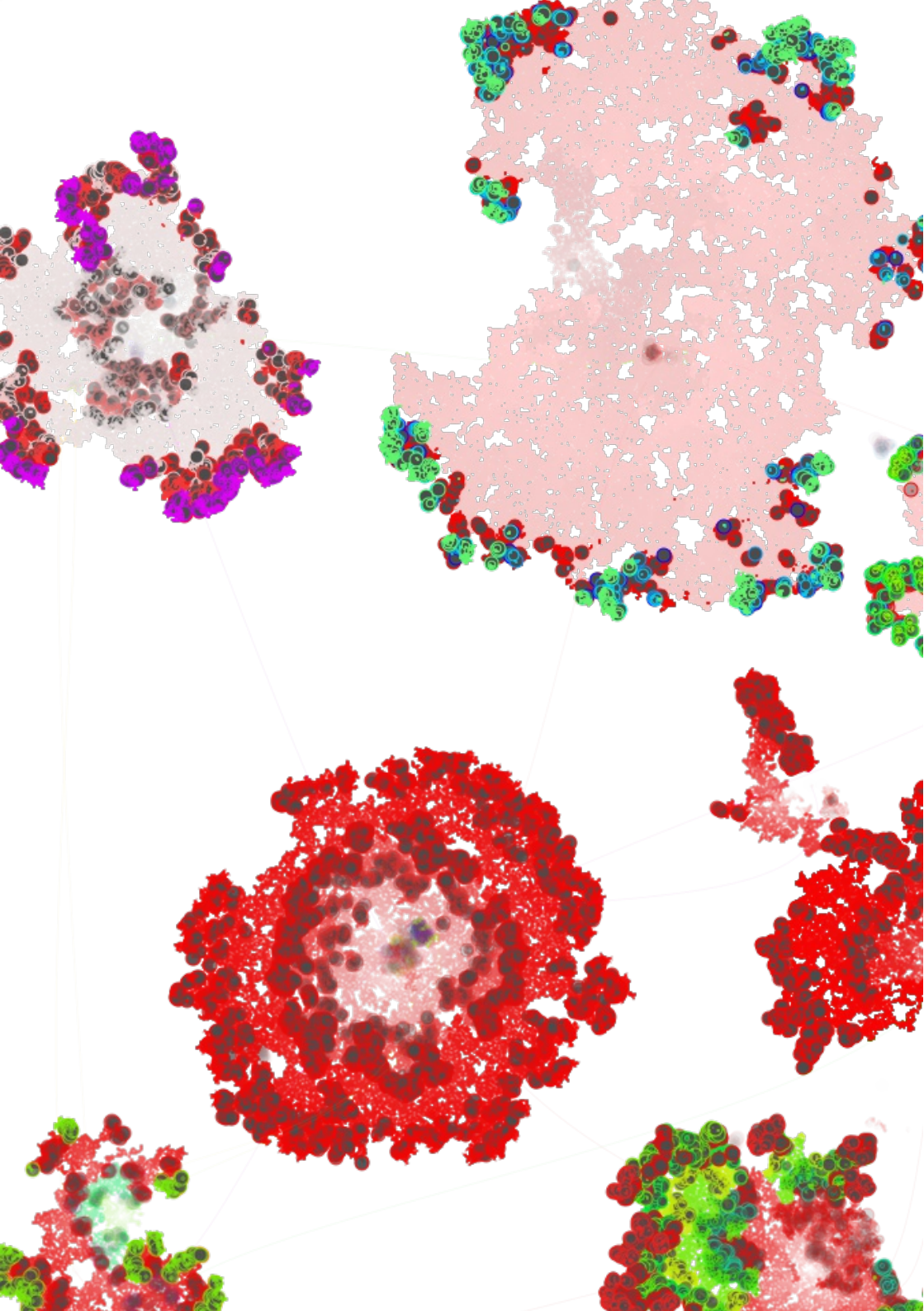
Organização de conteúdo por grupos de trabalho

As informações produzidas num projeto utilizando diversas ferramentas podem ser agrupadas e organizadas por grupos de trabalho utilizando a ferramenta de taxonomia. O administrador do projeto pode configurar a taxonomia em Configurações > Navegação por Taxonomia. Lá poderá criar um vocabulário e dentro deste criar um termo para cada grupo de trabalho. Conforme os *posts* forem etiquetados com

estes termos, os termos aparecerão no menu Navegar. A partir daí, estarão organizados por vocabulários e termos, todos os processos relativos ao projeto, facilitando consultas futuras, criando banco de dados e catalogando as ações, o que otimiza a organização do grupo. Os membros ainda podem, num dado momento ir direto ao tema o qual está diretamente ligado.

The screenshot shows a web application interface with a top navigation bar containing icons for various functions like 'Criar conteúdo', 'Navegar', and 'Configurações'. Below this is a secondary menu with options: 'Ver', 'Termos', 'Recursos', 'Editar', 'Rastrear', 'Clonar', 'Converter', and 'Taxonomia'. The 'Taxonomia' menu is open, displaying a list of options: 'Configurações do Projeto', 'Ferramentas Colaborativas', 'Reordenar o menu', 'Arquivo', 'Membros', and 'Navegação por Taxonomia'. The main content area is titled 'Adicionar vocabulário' and contains a table with the following data:

Nome	Tipo	Operações
CineMAC Tear	Post de blog, Curso, Evento, Mapa Mental, Galeria de Imagens, Etapa, Votação, Oferta, Sugestão, Planilha, Tarefa, Texto Colaborativo, Questionário	editar vocabulário listar termos adicionar termos
Formação	Post de blog, Evento, Mapa Mental, Galeria de Imagens, Etapa, Votação, Serviço, Planilha, Tarefa, Texto Colaborativo, Questionário	editar vocabulário listar termos adicionar termos
Casa do Patrimônio IPHAN	Post de blog, Moeda, Evento, Mapa Mental, Galeria de Imagens, Etapa, Votação, Sugestão, Planilha, Tarefa, Texto Colaborativo, Questionário	editar vocabulário listar termos adicionar termos
Ciranda Filosófica	Post de blog, Evento, Transação, Mapa Mental, Galeria de Imagens, Etapa, Votação, Oferta, Sugestão, Serviço, Planilha, Tarefa, Texto Colaborativo, Questionário	editar vocabulário listar termos adicionar termos
Movimento Concha Ativa	Post de blog, Evento, Transação, Mapa Mental, Galeria de Imagens, Etapa, Votação, Oferta, Sugestão, Serviço, Planilha, Tarefa, Texto Colaborativo, Questionário	editar vocabulário listar termos adicionar termos



Considerações Finais

Para o trabalho colaborativo acontecer, é necessário mais do que uma metodologia de para trabalhar em conjunto. **É preciso uma atitude compartilhada**, uma vontade muito grande de fazer as coisas juntos. Este livro é um produto da atitude de uma comunidade escrevendo sobre as suas experiências e conhecimentos, utilizando os recursos sociais disponíveis (pessoas, tempo, infraestruturas, dinheiro), para projetar um novo recurso (um livro aberto) em benefício comum a toda coletividade.

A colaboração desejada pelos coautor@s deste livro é a colaboração que ajuda a construir um bem em comum, um colaborar que se dá por laços mútuos de solidariedade. Na sociedade da informação, a dinâmica colaborativa permeia e movimenta o próprio capital, e corre-se o risco de misturar alhos com bugalhos se não for compreendido o que se quer dizer com o termo "trabalho colaborativo". Muitas empresas,

por exemplo, falam em trabalho colaborativo para explorar @s trabalhador@s, pois não visam produzir um bem comum a tod@s — o colaborar apenas em benefício de alguns. Atualmente, ser um colaborador@ de uma empresa muitas vezes é ser um trabalhador@ precarizad@, que vende sua força de trabalho como qualquer outra mercadoria, ajudando a colaborar com algo que não @ beneficia. É certo que, por vezes, este colaborador@ tem "benefícios", como poder trabalhar em casa, tem mais flexibilidade de horários e uma certa sensação de liberdade e autonomia que, muitas vezes, oculta os direitos perdidos, os riscos e inseguranças decorrentes disso: a previdência indo para o ralo, a cessão dos direitos autorais à empresa, a incerteza da continuidade do trabalho no próximo mês (trabalho temporário) e a sensação de que nunca se pára de trabalhar e de que todos os momentos da sua vida são para o trabalho. Colaborar com uma empresa não resulta em uma troca efetiva e duradoura, pois o fruto do esforço de colaboração fica com a empresa e não se torna um comum.

Todo trabalho gerado na economia solidária é colaborativo, mas nem todo trabalho colaborativo insere-se dentro dos princípios da economia solidária. Pense na autogestão, a base da economia solidária, que tem como premissa a tomada de decisões coletivas. Raramente isso acontece num contexto

coorporativo.

Hoje em dia, por exemplo, há corporações que se utilizam dos seus clientes e usuári@s, sob a falsa ideia de colaboração voluntária. Em verdade, estes são utilizados como meio para a redução de custos de *outsourcing*, o chamado *crowdsourcing*. Esse tipo de ilusão utiliza ferramentas de código fechado, ao invés de *software* livre, não compartilha os resultados com o público, as ideias não aproveitadas são perdidas e a criação é centrada no benefício da empresa ao invés do bem comum.

É preciso focalizar nos diferenciais do trabalho colaborativo. Seria a tomada de decisão coletiva um desses diferenciais? Quer-se pensar que sim! Mas é importante qualificar melhor o que se quer dizer por tomada de decisão coletiva. Quantas pessoas participam da tomada de decisão a torna coletiva? Alguém tem mais 'voz' do que os demais? Quem pode dar a 'última palavra'? O conjunto das pessoas envolvidas com o empreendimento, ação, projeto ou iniciativa é que torna esse processo legitimamente coletivo.

Se o coletivo que toma decisão possui hierarquias e poderes diferenciados entre @s integrantes, a tomada de decisão — mesmo envolvendo todas as pessoas do grupo, é coletiva? Contextos assimétricos, desiguais e hierarquizados minam e corrompem a base de qualquer tomada de decisão coletiva. Para que a tomada de decisões seja efetivamente coletiva, é

preciso reunir o conjunto das pessoas afetadas pela questão de forma simétrica e com igualdade de condições.

O que a comunidade ganha com um modelo colaborativo de produção? Qual a contribuição disso na vida de quem trabalha? Quais os limites entre consumidor@, produtor@ e colaborador@? Por que corporações adotariam estes modelos? Como projetos colaborativos podem estimular e ajudar nov@s empreendedor@s?

A resposta está na cocriação e cultivo de bens comuns. Todo trabalho visa a criação de algo, porém, o trabalho colaborativo visa a criação de algo compartilhado, um bem comum. A partir dessa noção, várias questões precisam ser pensadas. Cocriação remete diretamente à questão da autoria. Identificar @s autor@s individualmente é algo que vem sendo cultivado historicamente no campo das artes, da educação e das patentes, conferindo prestígio, retorno financeiro e *status* aos autor@s. Nos tempos atuais em que as distâncias físicas são relativizadas pela *Internet* e que o conhecimento é propagado através de tutoriais, redes sociais e salas de bate papo (*chat*), o conceito de autoria se ressignifica. Onde antes cabia a figura d@ "gêni@", com o passar do tempo a capacidade de contribuir para o todo e de agir coletivamente é o que chama a atenção no trabalho das artes@o, programação, agricultura e por aí vai. Quem trabalha com fotografia, por

exemplo, já não é mais aquele@ que registra uma imagem. @ fotográf@ dos tempos atuais é multimídia, capta a imagem, edita, lança na *Internet* e faz a curadoria das próprias exposições. Aquel@ que produz isoladamente, buscando uma aura de gênio@, tende a ficar na rotina de trabalhar numa área que não é a sua, sendo "gênio@" apenas pra seus amigos e familiares, porém, carregando consigo a frustração de não utilizar sua arte para o sustento próprio.

Compartilhar o momento de criação pode ser prazeroso e bastante enriquecedor. Perceber a obra ao lado de outra pessoa é absorver uma outra concepção sobre a criação que está surgindo. Trabalhar coletivamente é dividir o conhecimento com @ outr@, num processo de mútuo enriquecimento, em que falar e pensar coletivamente acaba se tornando uma prática de agir eticamente pelo bem comum e para compartilhar matérias-primas, recursos, insumos e poder transformar realidades locais, naquela lógica do "agir localmente e pensar globalmente", que estimula uma cadeia de atitudes pro-ativas, autogestionárias e redentoras.

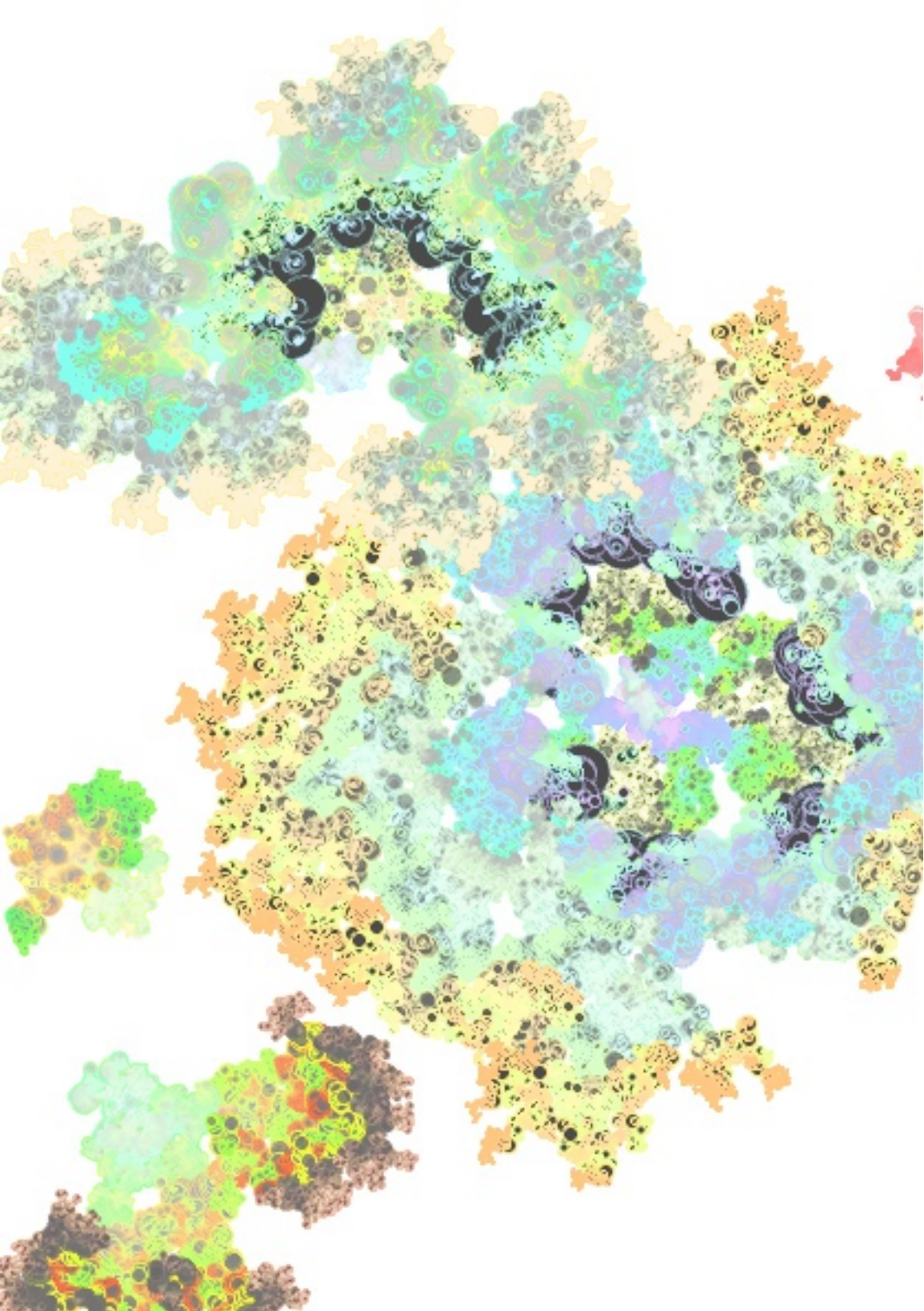
Reflexões para continuar

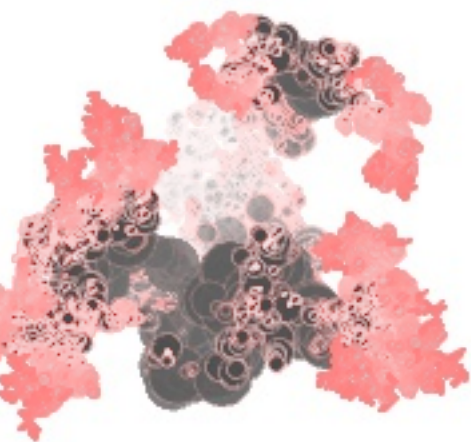
Escrever este livro foi uma experiência de conectar as pessoas, trocar conhecimentos, colocar as palavras no papel e organizar a mente. Muitas das ideias aqui descritas já estavam sendo aplicadas em prática por muitos anos, porém, não estavam escritas em lugar algum. O livro representa uma tentativa de compartilhar essa experiência rica, tão difícil de colocar em palavras.

O processo de escrita do livro foi bastante caótico e deixou várias incertezas. Nenhum d@s colaborador@s se sentia capaz de escrever livro de tamanha ousadia sozinh@. Imagine, construir uma alternativa de trabalho dentro de um sistema financeiro e político que favorece a competição? Aos poucos, o texto foi ganhando corpo pelas contribuições pontuais, esporádicas e inconstantes. Quando uma pessoa ficava bloqueada, a outra continuava. O plano de escrita era vago e não deixava claro onde se queria chegar. Havia muitas possibilidades. Os tópicos que sobreviveram e foram desenvolvidos no livro estão aqui pois despertaram interesse para várias pessoas. A colaboração funcionou de certa forma como um filtro de relevância baseado na Lei da seleção natural.

Escrever não faz sentido sem ler. Ler não faz sentido sem agir.

Este guia não teve um começo nem um fim. Trata-se de um convite para continuar. Continuar a ler, escrever e agir. Crie um projeto na Plataforma Corais ou junte-se a um existente. Coralize!





Currículo d@s colaborador@s

Aline Satyan

Formada em Estudos de Mídia pela UFF e mestra em "Indústrias Criativas: web, mídia e artes" pela Universidade Paris VIII, Aline Carvalho é autora do livro Produção de Cultura no Brasil: Da Tropicália aos Pontos de Cultura. <http://tropicaline.wordpress.com/>

Ana Laura Gomes

Sócia fundadora da ALMA Ideias e Ensino Ltda ME (www.almaideias.com.br), que atua há mais de 15 anos nas áreas de educação, editoração, design, webdesign e comunicação visual. Ana Laura é publisher do blog Web D+ (www.webdemais.com.br) e ministra cursos e palestras dos softwares Dreamweaver, Fireworks, Flash, Illustrator, InDesign, Photoshop, Muse e Edge Animate, básico e avançado, além de Web Standards, Web, Direção de arte, Design Responsivo, DPS, Blogs, Mídias Sociais e Gerenciamento, tanto na capital de São Paulo como em outras cidades do Brasil.

Carlos Eduardo Falcão Luna

Carlos Eduardo Falcão Luna é bacharel em Ciências Sociais pela UFRPE (Universidade Federal Rural de Pernambuco) e desempenha as atividades de articulação, comunicação, produção cultural e gestão de projetos no coletivo Tear Audiovisual. Desempenha também atividades ligadas ao movimento #ConchaAtiva junto à Produtora Colaborativa.pe e demais coletivos, telecentros, pontos de cultura, TV`s e Rádios Comunitárias inseridas na rede. Prestou serviços de pesquisa social para a Igreja Presbiteriana do Pina (Recife/PE) e Noar Linhas Aéreas. Participou do grupo de pesquisa em economia solidária na UFRPE, foi monitor no projeto de extensão Arte e Linguagem na Zona da Mata Sul de Pernambuco e é extensionista da Ciranda Filosófica, projeto ligado a pós-graduação em direitos humanos da UFPE.

Emilio Velis

Engenheiro industrial graduado da Universidade de El Salvador (FIA-UES) e pesquisador de tecnologías e práticas abertas para o desenvolvimento social. Atualmente trabalha como parte do programa de voluntariado de HPH El Salvador, e faz parte de projetos de desenvolvimento tecnológico como Open Hardware El Salvador e Fablab San Salvador. <http://emiliovelis.com> ou @dbsnp no *Twitter*.

Fernanda Castro de Queiroz

Formada em jornalismo na Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (Uesb) com especialização em Comunicação e Política pela mesma universidade. Atualmente trabalha com economia solidária através da Incubadora Tecnológica de Economia Solidária e Gestão do Desenvolvimento Territorial (Ites – Ufba), desenvolvendo projetos com Ponto de Memória, Ponto de Leitura, e mais recentemente Ponto de Cultura e com cultura popular. Atua no movimento pela democratização da comunicação através do Intervezes Coletivo Brasil de Comunicação Social.

Frederick van Amstel

Frederick van Amstel é editor do *blog* Usabilidoido e coordenador da Plataforma Corais. Bacharel em comunicação (UFPR) e mestre em tecnologia (UTFPR), atualmente vive na Holanda, onde realiza pesquisa de doutorado sobre *design* participativo (Universidade de Twente). Frederick foi jurado dos concursos IF *Design Awards* e Peixe Grande. Prestou consultoria em *Design* de Interação para empresas como Electrolux, InfoGlobo, Magazine Luiza, Tramontina e Duty Free Dufry. É responsável pelo Núcleo de Redes Sociais do Instiuto Ambiente em Movimento, uma OnG de educação ambiental que desenvolve a Plataforma Corais.

Isaac Fernando Ferreira Filho

Isaac "yzak" Filho é licenciado em Ciências Sociais (UFPE) e pesquisador independente em tecnologias livres. Atualmente é técnico em inclusão digital no Centro de Recondicionamento de Computadores do Recife, trabalhando com telecentros comunitários e conteúdos de formação em tecnologias livres. É idealizador do Coletivo Marista de Tecnologias Livres e colaborador da rede PE Livre, rede MetaReciclagem, coletivo TearAudiovisual e Oxe HackLab. Ministra oficinas sobre tecnologias livres, metareciclagem e desconstrução de tecnologia.

Jader Gama

Graduação em Processamento de Dados pela Universidade Federal do Pará e Especialização em Tecnologias em Educação (PUC-Rio). É mestrando do Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Sustentável do Trópico Úmido (PPGDSTU) do Núcleo de Altos Estudos Amazônicos (NAEA/UFPA). Atualmente é pesquisador da Incubadora de Políticas Públicas da Amazônia (IPPA/UFPA). Tem experiência na área de Ciência da Computação, com ênfase em Sistemas de informação, atuando principalmente nos seguintes temas: *software* livre, dados abertos, cultura digital, inclusão digital, educação e transparência.

Julio Carraro

Diretor de Arte focado em publicidade e marketing digital na Innovart Publicidade. Experiência em empreendedorismo, gestão de negócios e assuntos estratégicos e comerciais de sua empresa. Sólida vivência no segmento de design. Experiência em Programação e Arquitetura da Informação. Ilustrador desde os 11 anos, atuando em Fanzines. Amplia atualmente seus conhecimentos para participar de comunidades ativas que utilizem da colaboração coletiva como um meio alternativo ao modelo capitalista em prol da sustentabilidade, como parte de buscar uma pós-graduação a realizar. Formação em Gestão de Tecnologia da Informação - UNISEB/GO-SP, formação técnica em Desenho Livre - Escola de Belas Artes de Chapecó-SC.

Larissa Carreira

Graduada em Comunicação Social - publicidade e propaganda (UFPA), mestranda de Desenvolvimento Sustentável do Trópico Úmido (NAEA/UFPA), pesquisadora da Incubadora de Políticas Públicas da Amazônia (IPPA/UFPA) e coordenadora da Produtora Colaborativa (PA). Atua na área de comunicação comunitária, *software* livre e cultura digital, através de pesquisa e extensão com formações tecnológicas para alunos e professores, dentro da UFPA, nos bairros de Belém e em municípios do interior do Pará.

Leo Guedes

Ser humano, morador do planeta terra, frequentou a Escola Técnica Federal de Pernambuco, cursando Eletrônica, Universidade Federal de Pernambuco, Bacharelado em Matemática e Universidade Católica de Pernambuco, Bacharelado em Ciências da Computação, nenhum concluído. Atualmente, estuda na universidade da vida e segue aprendendo e ensinando tudo que pode, sobre assuntos que tem conhecimento. Realiza tarefas colaborativas nas áreas de audiovisual, tecnologia e artes, e tenta aplicar o que sabe pra influenciar ações de ocupação planetária mais ligadas à razão e à natureza, cultivando profunda admiração pela vida e o pelo cosmos, e, principalmente, na busca de mais dados pra processar.

Luana Vilutis

Educadora e socióloga, faz doutorado em Cultura e Sociedade na UFBA e trabalha com formação e pesquisa nas áreas de cultura, economia solidária e políticas culturais. Luana coordenou projetos de educação popular voltados à economia solidária e à rede de pontos de cultura no Instituto Paulo Freire (2005-2010) e foi pesquisadora do Ipea, na avaliação do Programa Cultura Viva em 2011. Desde 2012 integra a equipe da Escola de Administração da UFBA no Projeto de Assistência Técnica à Elaboração de Planos Municipais de Cultura.

Paula Ugalde

Paula Ugalde (dos Santos) é Pedagoga (UNIJUI) e cursou especialização em EaD (SENAC). É aututora (autora + tutora de cursos à distância) e dirige o Telecentro Info.com de Santa Bárbara do Sul, RS, Brasil, onde coordena e desenvolve projetos de coaprendizagem aberta, voltados a Inclusão digital e ao Letramento Midiático e Informacional. É membro do Grupo Colearners21, da Comunidade Internacional de Pesquisa CoLearn OU-UK, e - recentemente, passou a integrar o Grupo ABED ABERTA. Participa da Corais.org desde 2012. É membro da Comunidade REA Brasil e atua na Campanha #MarcoCivilJá. Ciberativista pela inclusão digital, democratização do conhecimento, cultura e internet como direito. <http://about.me/paulaugalde/>

Pedro Henrique Jatobá

Mestrando em Gestão Social e Desenvolvimento de Territórios pela Escola de Administração da UFBA. Bacharel em Ciência da Computação pela Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP). Diretor de ações culturais do Instituto Intercidadania e Coordenador de Formação e Articulação do Pontão de Cultura Digital iTEIA. Em 2009 foi bolsista do CNPq na ação Cultura Digital do Ministério da Cultura. Recebeu em 2010 o prêmio Tuxáua - Cultura Viva pelo

fomento da tecnologia social da Produtora Cultural Colaborativa na rede nacional de Pontos de Cultura. Desde 2010 integra a coordenação da Produtora Colabor@tiva.PE em Recife. É cooperado da E.I.T.A. (Educação, Informação e Tecnologia para Autogestão) onde desenvolve também atividades envolvendo economia solidária e cultura digital.

<http://www.iteia.org.br/jatoba>

Rodrigo Fresse Gonzatto

Pesquisador em Design de Interação, Tecnologias Livres e entusiasta do Design Livre e da plataforma Corais. Mestre em Tecnologia e Sociedade, é professor na PUCPR (Curitiba), ministrando aulas de disciplinas de Hipermissão e Novas Mídias em cursos de Design e Comunicação.

<http://www.gonzatto.com/>

Sandro Rodrigues de Barros

Eterno calouro da vida. Produtor Cultural, Músico, Fotógrafo, e colaborador na área de comunicação na Produtora Colabor@tiva. PE, atualmente cursa Jornalismo na UFPE. Há dez anos produtor musical do Grupo Percussivo Batadoni. Acredito em uma comunicação livre de amarras mercadológicas, alinhadas com a fomentação das

CORALIZANDO: UM GUIA DE COLABORAÇÃO PARA A ECONOMIA CRIATIVA
manifestações populares, geradas e geridas de forma
colaborativa nos territórios locais.
<http://www.iteia.org.br/sandrobarros>

Cólofon

Este livro foi 100% idealizado, escrito, diagramado e composto com software livre. O projeto gráfico também é 100% design livre, contando com a participação de vários autores e liberando toda a documentação do processo a quem interessar possa. Os códigos-fonte se encontram disponíveis no espaço coLABOR
<http://corais.org/colabor/>

Para escrever o livro foi utilizado o software Etherpad-lite. Para diagramar, o software Scribus. A fonte do texto é a Alegreya (Juan Pablo del Peral) e a dos títulos é a Oaxaqueña Tall (deFharo). Na tagcloud foi utilizada a fonte Garoa Hacker Clube (Tony de Marco & Diego Maldonado).

A *tagcloud* foi gerada utilizando a biblioteca WordCram (Dan Bernier) em linguagem Processing. As ilustrações de corais psicodélicos na capa e ao longo do livro também foram geradas em processing, utilizando uma combinação de códigos disponibilizados por Jackie London e Peter_K no website <http://www.openprocessing.org/>