

Sistematização da

# **Oficina de Design**

de Soluções Digitais para Fomento

# A primeira Oficina de Design de Soluções Digitais

O Ministério da Cultura (MinC), em parceria com a Universidade Federal do Paraná (UFPR), promoveu, de 21 a 23 de fevereiro, a primeira Oficina de Design para Ativação Federativa de Soluções Digitais. O evento, realizado na Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília (UNB), reuniu cerca de 50 participantes, entre pessoas gestoras, pesquisadoras e agentes culturais.

O objetivo da oficina foi **discutir e refletir sobre a qualificação do ecossistema de soluções digitais de gestão do fomento à cultura** com foco na operacionalização da Política Nacional Aldir Blanc (PNAB), na modernização da gestão e nos modelos de governança do setor cultural. Para isso, foram utilizadas metodologias de design para construção políticas públicas, compartilhadas por membros do movimento Felici-Lab, criado durante o enfrentamento à pan-

demia, como forma de atualização da transformação digital ocorrida nesse período e que permitiram aos participantes aprofundar as discussões sobre a origem dos problemas e desafios que enfrentam no dia a dia da gestão do fomento.

Durante três dias a oficina levantou requisitos para o desenvolvimento de uma arquitetura colaborativa de sistemas digitais de fomento à cultura, bem como validou o Fluxo de Fomento, compreendendo a jornada e as dificuldades dos entes federados e gestores na adoção e utilização de Soluções Digitais para fomento.

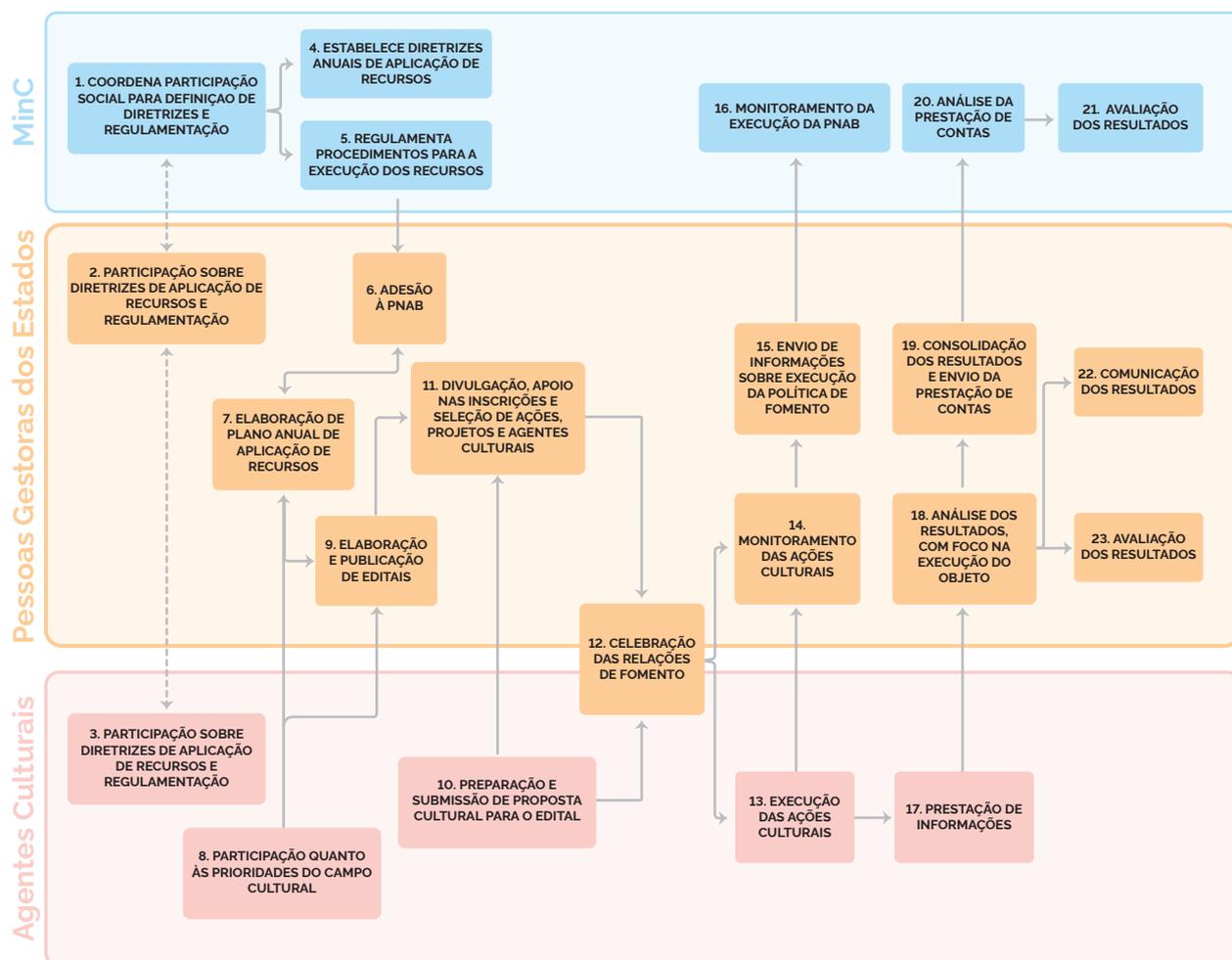
Esta publicação traz um resumo das principais discussões e uma prévia das descobertas iniciais que vão contribuir com o desenho e integração de soluções para o ecossistema de sistemas digitais de fomento à cultura.



# PNAB em execução

A Política Nacional Aldir Blanc de Fomento à Cultura (PNAB), instituída pela Lei nº 14.399, de 08 de julho de 2022, é um marco histórico para o setor cultural brasileiro. Com o objetivo de fomentar a cultura nacionalmente ao apoiar todos os Estados, o Distrito Federal e os Municípios brasileiros, a PNAB aumenta o investimento de recursos para democratizar o acesso à cultura e a produção artística.

Em constante evolução, a PNAB tem atualizado os instrumentos de execução para tornar a gestão dos recursos mais eficiente e ágil. Durante a oficina, representantes do MinC apresentaram o fluxo atualizado de um desses instrumentos: o Termo de Execução Cultural.



Fluxo resumido do Termo de Execução Cultural. Clique na imagem para conferir a versão detalhada. [\[Link para fluxo completo: gralha.cc/FigmaOficinaDeDesign\]](https://gralha.cc/FigmaOficinaDeDesign)

Dada a complexidade desse fluxo, a oficina propôs aos participantes a reflexão sobre as 6 macroetapas apresentadas abaixo, trazendo uma abordagem inovadora para iniciar o levantamento de requisitos para as soluções.



# Design para quê?

A escolha de realizar uma oficina de *design* em vez de um levantamento de requisitos tradicional teve um objetivo claro: usar métodos colaborativos focados em resolver problemas ao invés de apenas coletar sugestões de soluções.

“Muitas pessoas pensam que *design* é só uma questão gráfica, mas não é. Tem muito mais a ver com equacionar e relacionar fragmentos de um processo de escuta qualifica-

da que orienta as soluções. Nós trouxemos para a oficina alguns métodos híbridos de *Design Thinking*, que é um processo centrado em pessoas para achar soluções inovadoras para problemas de diferentes complexidades”, explica Ranielder Freitas, doutor em *Design* e facilitador da oficina.

Essa abordagem pode ser representada de forma geral pelo diagrama do duplo diamante:



A oficina centrou-se nas reflexões do primeiro passo: a imersão para a descoberta e entendimento inicial dos problemas. Além

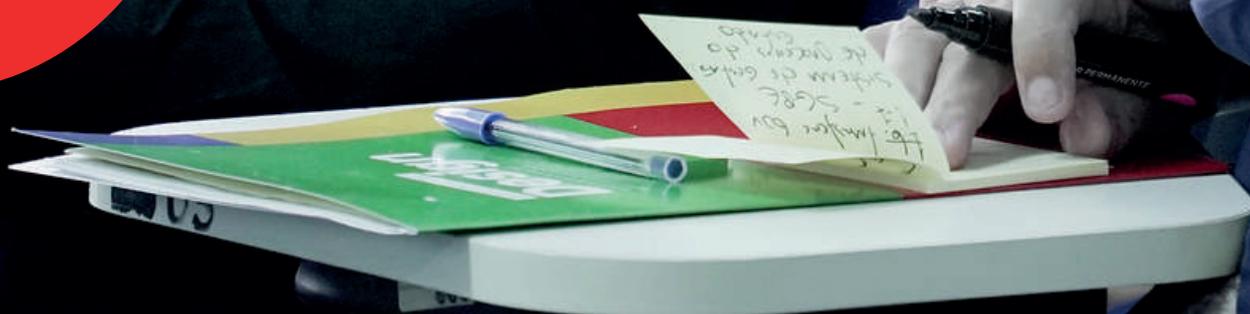
de aprofundar um processo já iniciado, de articulação federativa em rede, para qualificar e potencializar o ecossistema.

# 7 passos para Ativação das Soluções Federativas em Rede

## Coleta de problemas

1

Divididos em grupos, os participantes passaram por cada uma das macroetapas do fluxo do Termo de Execução Cultural para indicar os problemas que possuem com as soluções digitais disponíveis para gestão do fluxo.



Consequências

Problema

Causas

## Árvore de problemas

Nesse método, as pessoas foram convidadas a refletir sobre os problemas mapeados comparando-os com a estrutura de uma árvore: o tronco representa o problema principal, as raízes simbolizam as causas da dor, enquanto as folhas representam as consequências que o problema gera. Isso permite reclassificar problemas e identificar o cerne das questões.

2

## Validação dos problemas

# 3

Com as árvores desenhadas, a oficina juntou todos os grupos novamente para uma validação coletiva dos problemas listados. Esta etapa foi mais uma camada de refinamento: os problemas semelhantes foram aproximados e mesclados de acordo com a validação dos participantes.



## Priorização inicial

# 4

Os problemas listados passaram por uma primeira rodada de classificação usando a matriz GUT, que considera critérios de gravidade, urgência e tendência para definir uma ordenação. O objetivo aqui não foi priorizar todos os problemas trazidos para resolução, mas sim realizar um momento prático de demonstração às pessoas participantes de uma das várias formas de refletir sobre priorização de demandas.



# 5

## Necessidades das Pessoas

Encerrando o ciclo inicial de descoberta dos problemas, as pessoas foram separadas novamente em grupos para fazer um exercício de empatia. Para cada causa de problema mapeada, foram levantadas as dores das pessoas envolvidas, agrupando-as em personas, ou seja, uma representação fictícia de perfis de pessoas reais.

Com isso, foi possível mapear as necessidades das principais pessoas envolvidas em cada problema. A partir das necessidades mapeadas e validadas em grupo, as equipes de desenvolvimento poderão elaborar as histórias, que guiarão o desenho das jornadas, experiências e interfaces para qualificar as soluções digitais para fomento.

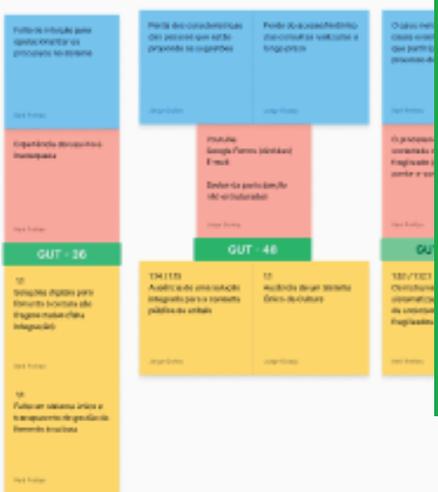


## Banco de problemas

O Banco é um repositório resultante do diagnóstico realizado na Oficina, dos problemas identificados e validados por diversas pessoas, presentes na Oficina, envolvidas no processo de aperfeiçoamento e melhoria das soluções utilizadas hoje no processo de fomento da Cultura no Brasil.

Sua estruturação implicou no armazenamento e categorização dos problemas em suas singularidades e como parte do universo de desafios. A definição de grupos de problemas, agrupando problemas comuns - que pertencem a áreas distintas, mas que podem ser agrupados por afinidade, tema ou pessoa - ajudando a subsidiar as ações do projeto, de forma colaborativa e transversal, contando com a representatividade de pessoas que atuam na rede.

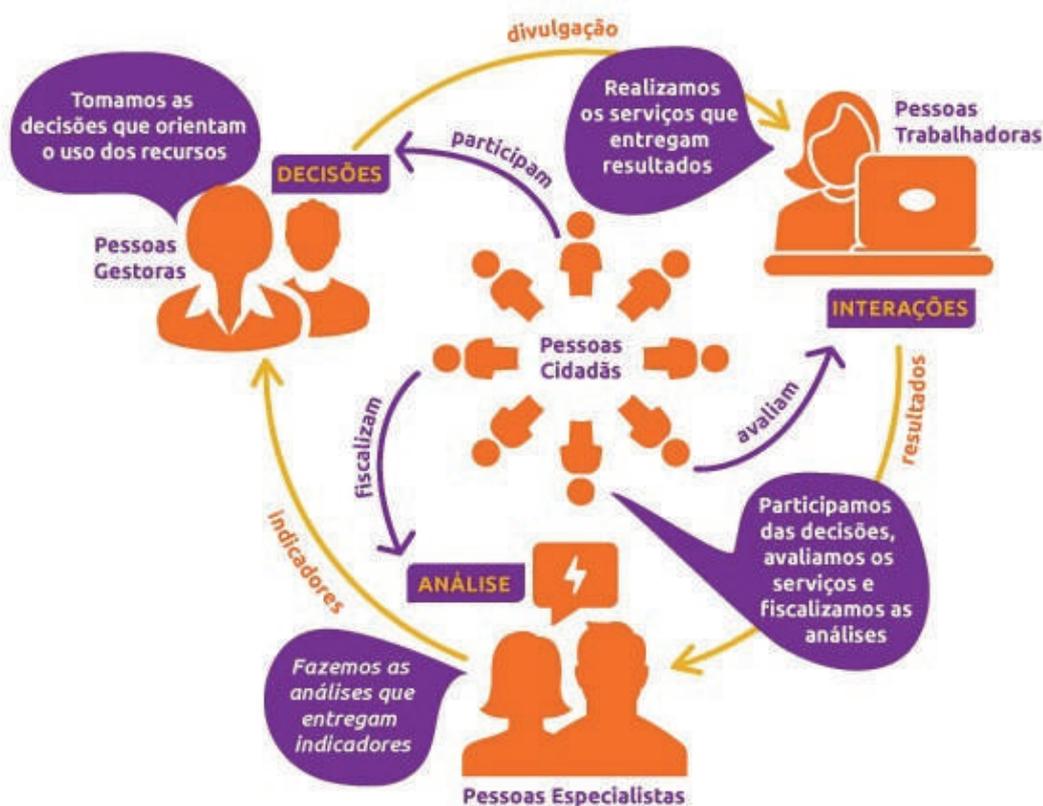
# 6



# Estratégia de Governança Colaborativa

# 7

A governança colaborativa é o modelo de evolução da atual governança representativa e participativa. É uma abordagem que busca a participação ativa e colaborativa da sociedade na tomada de decisões e na implementação de políticas públicas. Tem como princípios básicos a transparência, a transversalidade/transdisciplinaridade, a horizontalidade e a diversidade, materializadas por meio de um processo de construção orientado por metodologias do design. A governança política é também tecnopolítica e alinha-se à reflexão e uso de tecnologias livres.



# Rede **Mapas Culturais**

No Brasil, são utilizadas hoje diversas soluções digitais para gestão e monitoramento das políticas culturais. Uma das mais conhecidas, chamada Mapas Culturais, tem evoluído de forma colaborativa para possibilitar um acompanhamento mais sistêmico de todas as etapas.

“Entendemos que os Mapas Culturais apresentam uma forma de fazer essa gestão, mas não a única. É importante compreender como as estratégias em curso podem contribuir entre si, preservando uma diversidade de saberes e experiências, pensando inclusive em integrações possíveis”, explica André Quintino, consultor de Soluções Digitais do Ministério da Cultura.

Em meio às constantes transformações do cenário cultural brasileiro, o Mapas Culturais emerge como uma peça fundamental na busca por eficiência e integração na gestão cultural. Adotado pelo Ministério da Cultura em 2015 como base para o Sistema Nacional de Informações e Indicadores Culturais (SNIIC), o software, desenvolvido colaborativamente, inicialmente visava ser uma plataforma de mapeamento colaborativo. Contudo, ao longo do tempo, expandiu suas funcionalidades para gerenciamento de editais e seleções, enfrentando desafios de

dispersão na aplicação devido à ausência de coordenação governamental.

No entanto, o cenário ganha novo fôlego com a retomada do investimento e colaboração na plataforma durante a operação da Lei Aldir Blanc (LAB) em 2020. Estados se organizaram para adaptar o Mapas Culturais, evidenciando sua importância na gestão do fomento direto à cultura. Em paralelo, a execução dos recursos da Política Nacional Aldir Blanc (PNAB) demanda sistemas digitais eficientes, destacando o papel crucial das soluções tecnológicas na eficiência do fluxo de gestão.

Os desafios da federalização da política cultural revelam a necessidade de sistemas estruturados para monitoramento e avaliação dos investimentos. Nesse contexto, a proposta de promover a colaboração entre instâncias governamentais e fortalecer o Mapas Culturais como uma solução integrada para gestão cultural em nível nacional surge como uma estratégia fundamental na busca por uma gestão cultural eficiente e transparente, capaz de potencializar os impactos positivos das políticas de fomento à cultura em todo o país. Assim, nasce o projeto Mapas.

## Próximos **passos**

A participação dos agentes culturais convidados foi proporcionalmente pequena, em relação ao total de participantes, não configurando um exercício de escuta na mesma profundidade e participação das pessoas gestoras. Com isso, pela avaliação da equipe do projeto foi percebida a necessidade de outros momentos de interação com as pessoas agentes culturais da sociedade civil.

Reforça-se que as pessoas participantes foram selecionadas com base na atuação profissional, região de origem e nível de maturidade no uso de soluções digitais, preservando um exercício de representatividade por gênero, território, raça/etnia e condição física.

A oficina é parte das atividades do Projeto *Qualificação do Ecossistema para Soluções Digitais na Cultura (Mapas Culturais)*, que atua de forma colaborativa com o Projeto *Laboratório de Cultura Digital*, resultados da parceria entre a Universidade Federal do Paraná (UFPR) e do Ministério da Cultura (MinC). Acorados na Pró-Reitoria de Extensão e Cultura (PROEC/UFPR) por meio do Termo de Execução Descentralizada e foram estabelecidos para fomentar e apoiar o ecossistema de soluções digitais para gestão culturais, com ênfase em Softwares Livres, retomando as políticas da Cultura Digital no Governo Federal Brasileiro..

## Correalização



## Apoio



## Parceria

